



ANGGARA DANA EZAPUTRA

MOH. ZAINI

FIRDHATUL HASANAH

MUSTOFA

MUKHAMAD ZAINUL FIKRI

ELLA WIDIYAH

SAHRIYANTO

DIAN OKTAVIANI

SELAMET HENDRA RIYADI

GAGAS GALANG MABRUR

CHRISTINE FEBRIYANTI

JAUWAROTUL IMAMAH

FATHUZHAROH

DEWI FATMAWATI

ZAHRIADI

RIAN PANDI PRANATA

TITIK ANDRIYANI

ADHI MASRAKA SATRYA AGUNG PRADANA

KUASA DISRUPSI TEKNOLOGI:

*Relasi Manusia dan
Teknologi di Era Digital*

Editor:
Medhy Aginta Hidayat



Kuasa Disrupsi Teknologi:

Relasi Manusia dan Teknologi di Era Digital

Penulis : Anggara Dana Ezaputra, Moh. Zaini,
Firdhatul Hasanah, Mustofa,
Mukhamad Zainul Fikri, Ella Widiyah,
Sahriyanto, Dian Oktaviani,
Selamet Hendra Riyadi, Gagas Galang Maburr,
Christine Febriyanti, Jauwarotul Imamah,
Fathuzahroh, Dewi Fatmawati, Zahriadi,
Rian Pandi Pranata, Titik Andriyani,
Adhi Masraka Satrya Agung Pradana

Editor : Medhy Aginta Hidayat

Penata letak : Soestw

Cover designer : Shukron Fauzi

Cetakan Pertama, Juni 2019

Ukuran buku : 14,5 x 21 cm, viii + 142 hlm

ISBN : 978-623-223-047-7

Penerbit Elmatara (Anggota IKAPI)

Jl. Waru 73 Kav 3 Sambilegi Baru Maguwoharjo Yogyakarta

Telp. 0274-4332287 Email penerbitelmatara@yahoo.co.id

www.elmatara.com

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Diterbitkan atas kerja sama Penerbit Elmatara dan

Center for Digital Culture Studies (C-DICS).

Sekedar Prakata

Buku yang ada di tangan Anda ini berawal dari tugas kuliah. Idenya sederhana: membukukan apa yang dibaca; membukukan apa yang ditulis. Dalam mata kuliah yang saya ampu, *Dimensi Sosial Teknologi*, saya memasukkan aktivitas menulis artikel opini populer sebagai salah satu “metode” pembelajaran.

Di dalam kelas, selama satu semester penuh, kami belajar dengan cara membaca, menelusuri teori, menemukan isu-isu teknologi bahan diskusi, dan kemudian menuliskannya menjadi sebuah artikel opini. Setiap mahasiswa memilih satu topik, dan kemudian bersiteguh menggodok topik yang dipilih, mulai dari ide awal hingga menjadi sebuah tulisan siap terbit. Setiap mahasiswa juga punya kesempatan yang sama untuk menyempurnakan tulisannya: kurang lebih enam kali proses revisi selama satu semester perkuliahan.

Proses revisi dilakukan dengan metode *peer review*. Revisi diawali dengan setiap mahasiswa saling bertukar draft artikel opini yang telah mereka tulis. Selanjutnya, masing-masing saling mereview draft artikel milik teman lain. Mereka sendiri yang saling mengoreksi kesalahan atau kekurangan artikel temannya. Koreksi bisa berupa hal sepele, seperti kesalahan tulis (*typo*), kesalahan tanda baca, hingga kesalahan substansi

terkait isi, logika penulisan, dan argumentasi. Satu artikel opini karya seorang mahasiswa minimal dikoreksi oleh tiga mahasiswa yang berbeda. Terakhir, saya membantu proses finalisasi revisi artikel semua mahasiswa sebelum dikirim ke percetakan.

Seluruh proses menulis dan merevisi artikel opini mahasiswa, yang menjadi materi buku ini, dilakukan di dalam kelas. Tidak dikerjakan di rumah. Tidak ada tugas di luar jam kuliah. Tujuan saya adalah untuk mendorong mahasiswa agar mampu berpikir dan menulis dengan kemampuan mereka sendiri. Juga, dan yang lebih penting lagi, agar mampu menulis dengan gaya bahasa mereka sendiri. Dengan dikerjakan di dalam kelas, peluang melakukan *copy paste* artikel opini lain dari internet diperkecil. Selain itu, mereka juga saya dorong untuk belajar menulis cepat, menulis dengan batas waktu tertentu, sebagai salah satu kecakapan penting dalam menulis sebuah artikel opini.

Metode belajar dengan menulis artikel opini seperti ini, harus diakui, tidak mudah. Di awal-awal perkuliahan, beberapa mahasiswa mengaku dan mengeluh mengalami kesulitan. Kalimat-kalimat kehilangan logika. Argumentasi lemah atau berputar-putar. Pengulangan gagasan jamak terjadi. Kesalahan menulis tanda baca muncul di sana-sini. Belum adanya kebiasaan menulis mandiri di kalangan mahasiswa tentu menjadi salah satu faktor utama kesulitan menulis artikel opini. Selain itu, tekanan batas waktu untuk menulis *on site*, di dalam kelas, juga membuat beberapa mahasiswa frustrasi. Puncaknya, beberapa mahasiswa mengundurkan diri di minggu-minggu awal perkuliahan.

Setelah beberapa minggu berjalan, akhirnya tersisa 18 mahasiswa yang bertahan dan mampu menyelesaikan artikel opini mereka. Setiap artikel rata-rata memiliki panjang antara 1000-1500 kata. Meskipun di awal harus dijalani dengan cukup berat, lambat laun mereka menikmati aktivitas menulis dan memperbaiki artikel opini mereka. Kedelapan belas mahasiswa inilah yang selanjutnya menjadi para penulis buku ini.

Buku ini membahas sejumlah topik penting mengenai hubungan manusia dan teknologi di era digital. Dampak positif dan negatif revolusi teknologi digital terhadap kehidupan sosial manusia dikaji secara berimbang. Beberapa tema penting seperti: realitas masyarakat digital (*digitalscape*), dampak media sosial, *cyber bullying* dan *body shaming*, robotika, *smart city*, *artificial intelligence*, *financial technology*, era *post-truth*, dan *Society 5.0* menjadi bahasan utama buku ini. Beberapa artikel opini dalam buku ini mengupas topik yang sama meskipun dengan sudut pandang dan kesimpulan yang berbeda.

Buku antologi tulisan karya mahasiswa ini adalah buku kedua yang terbit di lingkungan Program Studi Sosiologi, FISIB, Universitas Trunojoyo Madura. Tahun lalu, antologi tulisan karya mahasiswa yang mengambil mata kuliah yang sama (*Dimensi Sosial Teknologi*) juga telah diterbitkan. Tentu, buku antologi ini masih jauh dari sempurna. Sebagai karya pelopor, buku ini masih banyak kekurangan di sana-sini. Namun, sebagai sebuah karya, hadirnya buku ini memberi harapan besar akan semangat dan keberanian para mahasiswa untuk

menghasilkan karya berupa buku yang bisa dibaca banyak orang: ya, bahwa ternyata mahasiswa BISA!

Buku sederhana ini tentu lahir dari dukungan banyak pihak: mahasiswa-mahasiswi saya yang mengambil mata kuliah ini, para kolega dosen Program Studi Sosiologi UTM, Koordinator Program Studi Sosiologi UTM, Kepala Laboratorium Sosiologi UTM, dan Kepala Pusat Kajian Sosiologi dan Pengembangan Masyarakat UTM. Tak lupa, dukungan moral dari Ketua Jurusan dan Dekan FISIB, Universitas Trunojoyo Madura (UTM), juga turut memompa semangat para mahasiswa untuk menghasilkan karya antologi ini.

Tanpa dukungan pihak-pihak di atas, buku ini tidak akan pernah lahir. Karenanya, dengan tulus saya sebagai editor buku ini ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya. Saya percaya, setiap kebaikan pasti akan membuahkan kebaikan yang lain. Semoga buku antologi sederhana karya para mahasiswa ini adalah salah satu buah dari kebaikan yang telah diberikan oleh pihak-pihak yang saya sebut di atas.

Terakhir, semoga buku antologi sederhana ini bermanfaat dan bisa menjadi inspirasi lahirnya buku-buku lain karya mahasiswa dengan kualitas yang jauh lebih baik.

Terima kasih dan selamat membaca.

Tabik,

Medhy Aginta Hidayat, Ph.D

Dosen pengampu mata kuliah *Dimensi Sosial Teknologi*, Prodi Sosiologi, UTM dan Direktur Eksekutif *Center for Digital Culture Studies (C-DICS)*.

Daftar Isi

Sekedar Prakata	iii
Daftar Isi	vii
Media Sosial dan Body Shaming <i>Dewi Fatmawati</i>	1
Society 5.0: Kenyamanan vs Ketiadaan Privasi <i>Ella Widiyah</i>	9
Media Sosial dan Prostitusi Online <i>Anggara Dana Ezaputra</i>	17
Jejak Ekologis Kota Pintar <i>Fathuzahroh</i>	25
Menepis Stigma Boneka Seks <i>Christine Febriyanti</i>	33
Dilema Aplikasi Cari Jodoh Online <i>Dian Oktaviani</i>	41
Politik dan Hiperrealitas Medsos <i>Rian Pandi Pranata</i>	49

Dua Sisi Wajah Media Sosial <i>Mukhamad Zainul Fikri</i>	57
Ancaman dan Peluang Era Disrupsi <i>Firdhatul Hasanah</i>	65
Dilema Alsintan dan Masyarakat Pedesaan <i>Titik Andriyani</i>	73
Youtuber dan Ironi Free Labour Economy <i>Gagas Galang Mabrur</i>	81
Industri 4.0 dan Masyarakat Tertinggal <i>Moh Zaini</i>	89
Gawai dan Anak di Bawah Umur <i>Jauwarotul Imamah</i>	97
Perdagangan Online dan Disrupsi Teknologi <i>Zahriadi</i>	105
Disrupsi Realitas Media Sosial <i>Selamet Hendra Riyadi</i>	113
Perceraian dan Dilema Penggunaan Facebook <i>Sahriyanto</i>	121
Jaringan Sosial Para Gamers <i>Adhi Masraka S.A.P.</i>	127
Facebook dan Dunia Digital Remaja <i>Mustofa</i>	135
Tentang Penulis	141

Media Sosial dan Body Shaming

Dewi Fatmawati

“**N**o body's perfect” adalah istilah yang familiar atau sering kita dengar. Pada dasarnya tidak ada manusia yang sempurna. Setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan pada masing-masing dirinya. Dalam kehidupan sehari-hari atau kehidupan sosial kita haruslah saling menghargai dan menghormati kelebihan hingga kekurangan orang lain. Jika hal tersebut tidak bisa dilakukan, atau ketika cara kita memandang orang lain melalui kekurangannya, maka tak heran kata celaan sering muncul bahkan hingga terucap dengan sadar atau tanpa kita sadari.

Selanjutnya, jika hal tersebut terus terpelihara maka akan menimbulkan tindakan merisak (*bullying*) yang diartikan sebagai tindakan menindas, menyakiti, mengasingkan orang lain secara fisik maupun verbal. Banyak tindakan yang masuk pada jenis-jenis merisak, diantaranya dalam bentuk fisik (memukul, mendorong, menjambak) dalam bentuk verbal (membentak, berkata-kata kasar, mencaci maki, menghina) dalam bentuk sosial yang lebih banyak tidak kita sadari,

biasanya seperti mengasingkan atau mengucilkan, hingga mengabaikan orang lain seolah mereka tidak pantas untuk diajak berteman.

Di era informasi saat ini kita sudah dengan mudah mengakses, menerima, menyebarkan informasi hingga bebas berkomentar di ruang maya dan menciptakan bentuk baru perisakan, yakni perisakan siber (*cyberbullying*), dalam bentuk menghina, mencaci maki seseorang melalui media komunikasi online (telepon, sms, media sosial) yang dilakukan secara *texting* maupun verbal. *Texting* biasanya terjadi pada komentar-komentar di dunia maya, sedangkan verbal sebagai contoh adalah meme (gambar-gambar lucu) yang bermaksud untuk menjadi refleksi suatu fenomena untuk menggambarkan suatu kejadian, memojokkan, hingga menghina seseorang. Jika perisakan terus dilakukan akan berdampak pada hal yang sama dalam bentuk berkelanjutan. Korban akan menjadi pelaku karena didasari oleh unsur dendam, dan hal tersebut akan terus terjadi secara berulang-ulang (Mira Marleni Pandie dan Ivan Th J Weismann, 2016).

BODY SHAMING DI MEDSOS

Salah satu bentuk *cyberbullying* yang ada di media sosial adalah *body shaming*. Istilah tersebut diartikan sebagai salah satu bentuk memperlakukan atau menghina bentuk tubuh atau anggota tubuh orang lain secara visual atau non-visual (*texting*). Namun, yang akan kita bahas kali ini adalah *body shaming* secara non-visual dalam bentuk komentar *netizen* (warganet) di media sosial Instagram. Media sosial Instagram

dipilih karena dalam postingan-postingan yang ada banyak menampilkan gambar-gambar secara visual. Banyak contoh kasus yang dapat kita amati, misalnya, *body shaming* di kolom komentar postingan artis.

Sempat ada gosip yang menggemparkan mengenai Aurel Hermansyah, yakni bahwa ia dituduh telah melakukan operasi plastik karena perubahan penampilannya yang semakin kurus, cantik, dan seksi. Padahal pada kenyataannya Aurel hanya melakukan diet dan perawatan wajah, serta lebih pandai merias wajah. Seperti penuturan Aurel dalam vlog yang diunggah pada 19 April 2019 oleh Raditya Dika ketika mewawancarainya, Aurel mengungkapkan bahwa sebenarnya perisakan begitu dekat dengannya bahkan sejak ia duduk di bangku SD (Sekolah Dasar). Saat itu, perisakan dilakukan melalui media sosial *Twitter* dan ia dirisak dari segi fisik dengan mengatakan Aurel gendut dan jelek. Apalagi setelah perubahan penampilannya setelah ia diet dan mulai pandai merias, lebih banyak lagi komentar pedas, hinaan, hingga cacian yang tidak wajar di media sosial Instagram. Hal ini Aurel alami hingga tidak hanya menyakiti dirinya tapi juga menyakiti anggota keluarganya yang lain. Seperti ibundanya yang sempat berpikiran untuk memenjarakan warganet yang berkomentar kelewat batas. Jika kita melihat kasus yang dialami Aurel, sebenarnya komentar warganet di media sosial sudah tidak masuk akal. Gendut salah, menjadi lebih cantik juga semakin salah dan lebih banyak hujatan. Hal tersebut dikarenakan cara pandang terhadap seseorang condong ke

arah yang negatif dan tidak menghargai apa yang dimiliki orang lain.

Dalam konteks yang lebih sederhana lagi, sebelum kita berada pada era dahsyatnya pengaruh media sosial saat ini, perilaku *body shaming* merupakan hal yang sudah dianggap biasa untuk kita terima. Pada lingkungan sehari-hari atau keluarga, misalnya, komentar negatif mengenai bentuk tubuh, warna kulit, atau semua hal mengenai fisik memang sudah menjadi hal yang biasa. Orang tua kita sendiri terkadang tanpa sadar mengutarakan kata, “Kok tambah item sih, Nak. Malu dilihat orang, kamu kan cewek”. Saat itulah terjadi kesalahan persepsi mengenai bentuk fisik seseorang yang sempurna adalah yang putih, tinggi, langsing, dan lain-lain.

Maka tidak heran jika dengan mudahnya saat kita menulis komentar di postingan teman dengan kata-kata, “Kok kurusan Sista”, atau “Kok kamu gendutan, sih”, atau “liih.. makin cantik ya”. Semua perkataan tersebut terkadang tanpa disengaja ataupun disengaja kita tulis di kolom komentar hingga membuat hati sang pembaca atau pemilik akun sakit hati. Inilah yang disebut sebagai *body shaming*. Karena pada dasarnya kita tidak pernah tahu apa yang sebenarnya telah terjadi pada diri mereka. Apakah mereka sedang sakit sehingga terlihat kurus atau mereka memang berusaha keras untuk menurunkan berat badan.

Hal ini sudah tidak bisa dianggap sebagai kasus yang biasa atau remeh. Ternyata dengan hanya teks komentar kita yang tidak disengaja maupun disengaja yang kita tulis di dalam sebuah postingan juga dapat mempengaruhi psikologis

pelaku maupun korban. Pelaku dengan mudah akan bebas berkomentar sesuka hati dengan apa yang mereka lihat, sehingga mereka akan mendapatkan sebuah kepuasan dari apa yang sudah mereka katakan. Pelaku akan menjadi miskin moral dalam berpendapat. Dia tidak bisa membatasi dirinya sendiri dalam mengutarakan komentarnya dan seolah apa yang ditulis dalam sebuah komentar adalah sebuah kebenaran yang harus diakui bahkan dilakukan oleh orang yang dikomentari.

Sedangkan sang korban akan dengan mudah kehilangan kepercayaan dirinya karena pandangan negatif dari penulis komentar hingga sampai pada titik depresi. Pada titik ini seseorang akan merasa dia ingin merubah dirinya sesuai dengan keinginan *netizen* atau warganet yang berkomentar tentang anggota atau bentuk tubuhnya. Bahkan di dalam media sosial dia bisa merubah dirinya dengan cara apapun. Dia bisa membentuk citra baru tentang dirinya, dan hal tersebut terjadi hanya karena dia merasa sakit hati dengan komentar orang lain. Bahkan para korban *body shaming* bisa saja akan melakukan hal-hal ekstrim dalam mengubah bentuk dirinya, dan yang pasti korban sendirilah yang akan menerima dampak materi ataupun kesehatan yang dia lakukan hanya untuk mendapatkan pengakuan dari *netizen* di ruang maya (media sosial).

Jika dikaitkan dengan teori Jean Baudrillard (2003) tentang simulasi dan hiperrealitas, media sosial kini menjadi *simulacra* yang menggambarkan realitas saat ini. Segala sesuatu kini ditentukan oleh relasi antara tanda, citra, dan

kode. Sang korban hingga pelaku akan merasa realitas yang sebenarnya bukan pada realitas dalam kehidupan nyata, tetapi dari apa yang mereka tampilkan di media sosial secara semu. Sedangkan komentar warganet menjadi sebuah relasi mereka dalam berhubungan dengan orang lain di media sosial. Jika sudah demikian para korban *body shaming* sudah tidak segan lagi untuk mengubah bahkan membentuk citra diri baru di dunia maya atau bisa dikatakan dia sudah tidak menggunakan identitasnya lagi (atau sudah tidak menjadi dirinya sendiri).

MELAWAN BODY SHAMING

Penulis sendiri tidak membenarkan dan menyetujui komentar yang berbau *body shaming* di dunia maya. Karena hal tersebut merupakan sikap yang mencerminkan bahwa dalam kehidupan kita sudah tidak bisa menghargai apa yang dimiliki orang lain. Menjadikan kita menjadi krisis toleransi yang bertolak belakang dengan karakter warga negara Indonesia yang menjunjung tinggi nilai toleransi. Pelaku akan miskin moral dalam mencuitkan komentar tanpa berpikir dampak berkelanjutan yang akan terjadi. Kepuasan berkomentar untuk menertawakan orang lain hanyalah hal kecil yang akan didapatkan dan tidak sebanding dengan dampak yang akan dihasilkan.

Dampak terhadap bagaimana akan menjadi karakter kurang baik dalam perilaku pelaku maupun dampak psikologis yang didapatkan oleh korban *bullying* bahkan dampak pada kehidupan sosial sehingga perilaku tersebut jika tidak segera

dihentikan akan menjadi contoh yang akan ditiru orang lain dan akan menjadi hal biasa untuk dimaklumi. Akankah lebih baik jika kita memberikan komentar saling membangun untuk saling menguatkan satu sama lain. Menegur dengan cara yang baik dan dengan kata-kata yang sopan. Hal tersebut pasti akan terlihat lebih elok dan terlihat lebih bijak dalam menggunakan media sosial. Kemudian yang lebih penting lagi dalam setiap komentar kita juga tidak bisa melupakan fakta yang sebenarnya mengapa hal tersebut terjadi. Sehingga komentar yang akan kita tulis nanti tidak berujung pada fitnah tanpa dasar.

Untuk korban perisakan (*body shaming*) seharusnya kita harus lebih mencintai dan bangga dengan diri kita sendiri. Mari kita hargai usaha kita sendiri sebelum kita melihat bagaimana cara orang lain menghargai diri kita. Apa yang kita miliki adalah sebuah anugerah yang diciptakan berbeda dari individu satu dengan individu yang lainnya. Setiap individu itu unik, maka jadikan diri kita menjadi benteng terkuat dalam menjaga diri kita. Dari komentar orang lain memang tidak serta merta kita akan tutup mata dan telinga. Namun, komentar tersebut bisa dijadikan sebagai bahan introspeksi diri kita dan bukan sebagai kebenaran utuh tentang diri kita. Karena tidak ada yang bisa mengenali diri kita dengan baik kecuali diri kita sendiri.

Kita juga harus lebih berhati-hati dan bijak dalam menentukan materi apa yang akan dan harus kita posting di media sosial. Jika kita salah sedikit dalam bermedia sosial atau menentukan apa yang akan kita posting, maka hal

tersebut akan menyulut api pembicaraan yang mau tidak mau kita harus menyadari bahwa yang menyebabkan kita dirisak adalah diri kita sendiri karena kurang berhati-hati.

Dengan tulisan ini penulis ingin menyampaikan bahwa memang kita tidak bisa menghindari bahkan menghentikan fenomena perisakan siber (*cyberbullying*) atau *body shaming* di media sosial. Hal tersebut dikarenakan banyaknya pengguna media sosial dan cepatnya penyebaran informasi yang tidak bisa kita kendalikan. Untuk itu, setidaknya untuk dapat mengurangi kasus tersebut perlu adanya kesadaran tiap individu dalam menggunakan media sosial dengan bijak. Kita bisa menggunakan media sosial secara lebih produktif dan tentunya akan semakin bermanfaat daripada hanya sekedar menulis komentar yang dapat menyakiti perasaan orang lain.

Society 5.0: Kenyamanan vs Ketidadaan Privasi

Ella Widiyah

Society 5.0, sebuah kata yang akhir-akhir ini sedang menjadi perbincangan hangat, setelah Jepang mengumumkan konsep ini untuk peningkatan kehidupan masyarakat di masa depan. Sama halnya dengan konsep *Industry 4.0*, konsep *Society 5.0* ini dimaksudkan untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dengan menggunakan *big data* (data besar) sebagai acuannya. Jika konsep *Industry 4.0* mengarah pada perkembangan teknologi, maka konsep *Society 5.0* ini mengarah pada proses memajukan kehidupan masyarakat agar lebih mudah dalam menikmati hidup. *Big data*, menurut Teradata dan Hortonworks, adalah gerakan atau inisiatif organisasi untuk mengambil, menyimpan, memproses, dan menganalisa data-data yang sebelumnya tidak memungkinkan atau tidak ekonomis untuk di ambil, disimpan, diproses, dan dianalisa” (Datascience, 2017).

Society 5.0 sendiri dapat dipahami sebagai kelompok masyarakat yang menerapkan teknologi yang berfokus pada kehidupan manusia, berlandaskan pada kebiasaan Masyarakat 4.0 (Kompas, 25/01/19). Konsep ini lahir di Jepang sebagai lanjutan dari revolusi Industri 4.0 yang dinilai berpotensi

menurunkan peran manusia. Dalam konsep *Society 5.0*, semua bentuk *big data* (maha data) yang telah terakumulasi dalam dunia maya akan dianalisis oleh kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Penyimpanan data-data masyarakat bisa berupa berbagai aplikasi seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Twitter*, *Instagram*, web resmi pemerintah dan lain-lain. Dari hasil penyimpanan *big data* (maha data) ini, masyarakat akan lebih mudah dalam mengakses sesuatu karena semua data yang diperlukan untuk verifikasi diri sudah ada dalam dunia maya.

Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang pesat, pemerintah Jepang, misalnya, sebagai penggagas konsep Masyarakat 5.0 telah memanfaatkannya untuk kepentingan melakukan pekerjaan pemeriksaan rutin dan sebagainya. Contoh lain adalah penggunaan robot dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan kecerdasan buatan, saat ini robot dapat diprogram untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh manusia. Selain itu, dengan bantuan maha data pelaku pemerintahan juga lebih mudah menganalisa jumlah penduduk baik produktif maupun yang tidak produktif, menganalisa serta memberikan bantuan, perawatan dengan bantuan data-data yang sudah ada dalam *big data*.

KETERBUKAAN DATA PRIBADI

Meskipun kecanggihan *Society 5.0* ini semakin mempermudah kehidupan manusia, harus diakui bahwa ada pula hal-hal negatif yang menjadi akibat adanya konsep *Society 5.0* tersebut. Salah satunya adalah transparansi data pribadi seseorang. Saat seseorang akan mengakses suatu

sarana, terutama yang berhubungan dengan dunia maya, mereka harus menyertakan data diri sebagai bentuk verifikasi bahwa memang mereka yang mengakses sarana tersebut. Dari sini semua data diri akan tersimpan otomatis menjadi *database-database* di dunia maya. Secara umum, semua sarana juga menyediakan dukungan keamanan untuk menjaga *privacy* para penggunanya. Akan tetapi untuk beberapa pihak, mereka dapat mengakses data-data pribadi pengguna tersebut.

Hal ini bisa terjadi karena keamanan dari suatu aplikasi yang tergolong lemah atau beberapa pihak yang memiliki akses pada sarana tersebut yang melakukannya. Contohnya seperti kasus pencurian data pribadi pengguna Facebook yang sempat membuat pencipta aplikasi ini dikritik oleh berbagai pihak serta mendapat berbagai bentuk hujatan akibat kebocoran data pribadi oleh *Cambridge Analytica*. *Cambridge Analytica* merupakan sebuah perusahaan konsultasi politik yang memanfaatkan penggalan data dan analisis. Yang lebih membuat kasus ini heboh adalah saat itu *Cambridge Analytica* juga menangani proses kampanye presiden Amerika Serikat, Donald Trump.

Dari hasil penyelidikan yang dilakukan, pihak *Cambridge Analytica* mengaku data-data yang mereka dapatkan ini berasal dari pihak ketiga yaitu Alexander Kogan. Kogan membuat aplikasi berupa tebak-an dan kuis yang diunduh sekitar 270.000 pengguna Facebook. Sama halnya dengan beberapa aplikasi lain, Kogan juga membuat aplikasinya menggunakan cara masuk ke akun Facebook yang memungkinkan aplikasi Kogan ini untuk meminta persetujuan dari pengguna aplikasi Facebook untuk mengakses data

pribadi mereka. Efek dari hal ini mengena hingga ke 50 juta pengguna Facebook, karena aplikasi yang dibuat Kogan ini mampu mengakses data-data milik pengguna serta teman yang mengunduh aplikasi tersebut. Terakhir disebutkan efeknya mencapai 87 juta pengguna. Untuk di Indonesia sendiri kebocoran data pengguna Facebook ini diperkirakan mencapai 87 juta pengguna Facebook (CNN, 17/04/18).

Dari kasus di atas dapat dilihat bagaimana lemahnya sistem keamanan dari aplikasi tersebut. Sebenarnya bukan hanya pada aplikasi Facebook ini saja terjadi kebocoran data pribadi para penggunanya, bahkan dalam data milik pemerintahan hal ini sering kali tidak dapat dihindari. Hal yang disesali adalah kelemahan dari aplikasi ini yang tidak dapat mendeteksi sedini mungkin terjadinya kebocoran data tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap sarana membutuhkan dana untuk terus melanjutkan keberadaannya. Hal ini memungkinkan pengelola untuk menerima beberapa layanan yang bisa memberikan mereka dana tersebut. Dalam hal ini setidaknya perusahaan dapat memberikan semacam verifikasi atau semacam layanan khusus yang bisa menjamin keamanan data dari masing-masing pengguna. Kasus di atas merupakan salah satu kasus besar yang terjadi sekaligus disadari oleh masyarakat luas.

Dalam cakupan yang lebih kecil, terbukanya data pribadi ini dapat dilihat dari maraknya kasus penipuan *online*. Dari data-data pribadi yang sudah ter-*input* ke dalam dunia maya ini setiap orang dapat mengetahui detail pribadi dari orang lainnya. Layanan keamanan dari sebuah sarana kadang masih dapat diretas oleh sebagian pihak karena berbagai alasan, salah satunya adalah keamanan yang lemah tadi.

Penipuan ini bisa dilakukan dengan berbagai model seperti menggunakan salah satu anggota keluarga untuk mengelabui korban bermodalkan data-data pribadi yang telah tersimpan menjadi *database* tadi.

Selain itu, media yang dijadikan sebagai fasilitas hiburan untuk meningkatkan kesenangan masyarakat seperti Facebook, Instagram, Youtube, dan lainnya merupakan pemicu lain dari terbukanya kehidupan pribadi. Kebiasaan masyarakat untuk mengikuti tren media sosial seperti memposting foto, membagikan kegiatan, perasaan, atau hal-hal lainnya juga secara tidak sadar membuka kehidupan pribadi mereka. Seperti postingan kegiatan yang sedang mereka kerjakan, saat telah memasuki media sosial, hal ini bukan lagi bersifat pribadi karena tidak hanya individu tersebut yang mengetahui kegiatan atau hal yang sedang dialaminya tetapi hampir semua pengguna media sosial terutama mereka yang mengikuti individu tadi.

PEMBODOHAN DIRI

Harus diakui, masyarakat memang merasakan kesenangan dan kenyamanan yang lebih karena sistem sudah mengedepankan teknologi ini. Akan tetapi tanpa disadari pula masyarakat mengalami kerugian akibat transparansi data pribadi yang secara tidak langsung dialami oleh masyarakat. Masyarakat dapat merasa lebih mudah dalam melakukan berbagai hal karena sudah ada berbagai bentuk penggunaan teknologi yang dipusatkan untuk masyarakat sendiri. Secara logika masyarakat memang dimanjakan dengan kehadiran berbagai bentuk penemuan teknologi

saat ini. Akan tetapi secara tidak langsung juga masyarakat dibodohi karena seolah digiring untuk mengikuti ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Masyarakat dipaksa untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk menyesuaikan diri dengan kecanggihan yang terus ditingkatkan dari hari-kehari.

Pada satu titik, masyarakat seolah-olah tidak dapat menentukan sendiri bagaimana mereka harus bertindak karena dorongan pemahaman akan perkembangan teknologi tadi. Saat masyarakat tidak mengikuti bagaimana teknologi dan pengetahuan itu berkembang, mereka akan tertinggal dan ada anggapan-anggapan yang bermunculan tentang keterbelakangan masyarakat karena tidak mengikuti perkembangan tadi. Selain itu, adanya kemajuan dalam bidang kehidupan masyarakat memang mempermudah masyarakat dalam kehidupannya terutama bagi mereka yang kesulitan karena berbagai faktor seperti usia, pekerjaan, tempat tinggal, dan sebagainya.

Walaupun sebagian besar masyarakat mengakui segala bentuk kemudahan yang ada sejak perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin canggih ini, tidak sedikit pula yang merasa kurang cocok dengan beberapa hal yang diterapkan dalam kemajuan masyarakat saat sekarang. Ada orang-orang yang merasa bahwa keberadaan teknologi ini juga memberikan dampak yang kurang baik bagi kehidupan masyarakatnya. Contoh kecilnya seperti keberadaan permainan-permainan canggih yang semakin menjadi tren di berbagai kalangan. Tidak hanya di kalangan orang-orang dewasa, perkembangan teknologi seperti game *online* ini merambah sampai pada anak-

anak kecil yang masih ada pada tahap usia bermain.

Dalam beberapa kejadian, individu-individu terkadang mulai mengurangi aktivitas sosial mereka dan lebih terfokus pada penggunaan teknologi ini untuk mempermudah semua kegiatan atau hal-hal yang ingin mereka kerjakan. Masyarakat mulai bertindak individualis dan cenderung mengarah pada sikap antisosial sebagai efek dari penggunaan teknologi yang mereka miliki. Rasa bahwa semua hal bisa mereka kerjakan dengan memanfaatkan teknologi yang memang disediakan untuk mereka yang menimbulkan sikap individualis di kalangan masyarakat saat ini. Selain itu, dengan berbagi kenyamanan serta teknologi yang memang disediakan untuk masyarakat mengakibatkan hal-hal tradisional mulai terlupakan dengan perlahan. Contohnya seperti permainan tradisional, cara-cara pembuatan barang atau sesuatu secara tradisional dan sebagainya.

Untuk sebagian orang, perkembangan dan segala bentuk kenyamanan saat ini terkadang juga membuat mereka merindukan hal-hal yang berbau tradisional yang perlahan hilang. Ini juga memberikan kesempatan bagi para golongan yang memang memiliki jiwa industrial untuk membuat sesuatu yang menjadikan orang bisa kembali pada era tradisional, saat semua masih alami dengan konsep-konsep baru untuk menghasilkan nilai ekonomis bagi mereka. Padahal apabila ditinjau kembali, setiap masyarakat mampu memadukan berbagai bentuk kemudahan dan kenyamanan pada konsep *Society 5.0* dengan kebiasaan tradisional yang mereka sukai atau yang cenderung mereka anggap baik.

Jadi dalam konsep *Society 5.0* yang mengusung era menikmati hidup dengan sebenarnya ini kehidupan

masyarakat memang terlihat lebih dipermudah oleh keberadaan teknologi-teknologi canggih sehingga tidak perlu susah dengan kegiatan manual yang biasanya harus dikerjakan. Disisi lain dengan penerapan konsep *Society 5.0* ini, kehidupan masyarakat lebih transparan karena semua mulai diatur menggunakan sistem kecerdasan buatan yang secara jelas membutuhkan semua data pribadi masyarakat secara detail untuk kepentingan analisisnya. Selain itu, dalam beberapa aplikasi yang disediakan untuk kenyamanan atau hiburan masyarakat, orang-orang secara tidak sadar telah mempublikasikan kehidupan pribadi mereka lewat unggahan-unggahan yang mereka simpan pada akun masing-masing.

Akhirnya, dalam mengembangkan konsep ini *Society 5.0*, keamanan untuk privasi pengguna setidaknya perlu lebih ditingkatkan. Seperti yang telah dikatakan oleh pemerintah Jepang, konsep *Society 5.0* ini ada untuk membuat masyarakat bisa menikmati hidup dengan sebenarnya, jadi pengurangan penggunaan data pribadi pengguna untuk kepentingan publik harus dilakukan. Selain itu, upaya untuk peningkatan keamanan akses data pribadi juga harus dilakukan selain sebagai bentuk peningkatan perkembangan teknologi, hal ini juga untuk menjadi keamanan data-data dari masyarakat sendiri. Selain itu dalam proses pengembangan konsep *Society 5.0* akan terlihat lebih baik apabila peningkatannya diseimbangkan dengan pelestarian hal-hal tradisional yang mungkin akan ditinggalkan dan dilupakan saat konsep *Society 5.0* ini telah benar-benar menyerap dalam kehidupan seluruh lapisan masyarakat.

Media Sosial dan Prostitusi Online

Anggara Dana Ezaputra

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah berkembang sangat pesat. Nyaris segala kebutuhan dan keinginan manusia perlahan mulai terpenuhi dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Tidak heran jika manusia di era milineal saat ini, misalnya, menjadi sangat bergantung dengan kemajuan teknologi.

Harus diakui, perkembangan teknologi telah menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Namun demikian, dampak-dampak teknologi ini sebenarnya kembali kepada para penggunanya. Tidak dapat disimpulkan begitu saja bahwa dengan perkembangan teknologi kehidupan masyarakat pasti akan menjadi lebih baik: segalanya menjadi lebih mudah dilakukan, masyarakat dapat berkomunikasi jarak jauh dengan mudah, segala bentuk informasi dapat diperoleh dengan mudah, serta masyarakat juga dapat melakukan bisnis secara *online* dengan mudah.

Dalam kenyataannya masih banyak pengguna teknologi yang memanfaatkannya untuk hal-hal negatif seperti

penipuan, penyebaran berita hoaks, bahkan hingga prostitusi online. Menurut Severin dan Tankard (2001), penggabungan atau pengintegrasian teknologi komunikasi dan informasi yang diarahkan ke satu titik tujuan (konvergensi) akan memunculkan karakter interaktif sehingga penggunaanya mampu berkomunikasi secara langsung dan sekaligus memperoleh konsekuensi langsung atas pesan yang disampaikan.

DILEMA PROSTITUSI ONLINE

Prostitusi adalah masalah yang rumit karena banyak hal yang terlibat di dalamnya. Prostitusi merupakan bisnis yang identik dengan kejahatan atau pelacuran yang biasanya disebut dengan istilah “dunia hitam” dengan tujuan mendatangkan uang dengan cepat. Tidak perlu modal besar, hanya dengan tubuh yang secara profesional bersedia dijual-belikan, para pelaku prostitusi dapat meraih keuntungan. Karena itulah, sampai kapanpun bisnis prostitusi ini tidak akan pernah surut.

Prostitusi bukan hanya berdampak kepada mereka yang melakukan tindakan ini saja, seperti para pelaku dan pemakai jasa prostitusi, akan tetapi juga berimbas kepada masyarakat luas. Masyarakat biasanya mengetahui bahwa prostitusi ini dilakukan di sebuah daerah atau tempat, baik itu di pinggir jalan, pinggir rel kereta api, lokalisasi ataupun tempat lainnya, dengan cara pelaku menjajakan dirinya dan menunggu pelanggan pengguna jasanya datang. Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi sekarang ini serta pengaruh globalisasi, modus praktik prostitusi turut berkembang, tidak lagi dengan saling bertemu secara fisik di

tempat-tempat khusus. Saat ini, para pelaku prostitusi banyak memanfaatkan media internet untuk melakukan transaksi prostitusi ini. Maka di era globalisasi saat ini mulai muncul sebutan prostitusi *online*.

Berbagai alasan orang-orang yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial ini sebagai sarana melakukan praktik prostitusi. Media sosial ini memang lebih aman jika dibandingkan dengan langsung menjajakan diri secara fisik di pinggir jalan ataupun tempat lokalisasi. Dengan adanya media sosial para pelaku prostitusi dapat lebih leluasa dalam berinteraksi, tidak harus saling bertemu secara langsung antara pelaku prostitusi dengan orang yang ingin memakai jasanya.

Secara umum, media sosial merupakan sarana pergaulan sosial secara *online* di dunia maya. Para pengguna media sosial berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, dan saling berbagi, dan bahkan membangun jaringan. Media sosial sudah menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Jenis-jenis media sosial yang sangat populer dan sering digunakan saat ini diantaranya adalah Facebook, Twitter, Youtube dan Instagram. Beberapa jenis media sosial ini merupakan media sosial yang banyak digunakan oleh kalangan anak muda atau orang tua. Media sosial saat ini juga didukung oleh banyak aplikasi, dari aplikasi hiburan hingga media untuk menghasilkan uang.

Namun, ada beberapa aplikasi yang didalamnya berisi konten-konten yang mendukung prostitusi *online*. Penulis mengambil contoh aplikasi *chatting* terbaru dan sedang

populer di kalangan pengguna Android, yaitu *BeeTalk*. Aplikasi *BeeTalk* merupakan aplikasi *chatting* yang dibuat oleh *developer* asal Thailand. Alasan penulis memilih aplikasi ini bukan semata-mata mengklaim bahwa aplikasi *BeeTalk* merupakan aplikasi konten ilegal, namun berdasarkan pengalaman pribadi penulis dan beberapa orang lainnya, aplikasi *BeeTalk* ini seringkali dipergunakan sebagai media transaksi prostitusi *online* terselubung. Faktanya, banyak fitur prostitusi *online* yang hanya diketahui oleh beberapa orang atau golongan saja sehingga untuk mengaksesnya sangatlah tidak mudah karena fitur ini hanya tersebar melalui link internet yang bersifat rahasia.

Dalam jaringan prostitusi *online* biasanya terdapat beberapa lapisan pelaku yang bermain di dalamnya dengan tujuan mengeruk keuntungan pribadi. Selain para Pekerja Seks Komersial (PSK), dalam jaringan prostitusi *online* juga sering terdapat para muncikari. Muncikari adalah mereka yang menjadi penghubung antara para PSK dan penggunanya. Dalam fitur aplikasi *BeeTalk* terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh para PSK, muncikari dan calon pengguna prostitusi *online*: lihat sekitar, goyangkan, bisikan, *doodle*, *buzz*, *flip*, *free call*, *video call*, dan stiker. Melalui *BeeTalk* para pengguna prostitusi *online* hanya melakukan *chatting* dengan orang yang memberikan jasa. Sisi menarik penggunaan aplikasi *online* dalam bisnis prostitusi ini adalah bahwa proses transaksi dilakukan oleh mereka yang sama-sama membutuhkan. Artinya, para pelaku dan pemberi jasa prostitusi sama-sama membutuhkan, jadi pemberi jasa

ini juga akan membayar konsumennya apabila ia sedang membutuhkan pelayanannya.

Bentuk prostitusi *online* yang terjadi dalam aplikasi *BeeTalk* yaitu ketika proses *chatting* dilakukan, biasanya setelah seminggu melakukan *chatting* secara terus menerus, maka disitulah mulai muncul penawaran dan pemesanan. Dari beberapa peristiwa yang telah terjadi, para muncikari atau istilah lainnya adalah “mami”, adalah para PSK yang tempat lokalisasinya sudah ditutup. Untuk mendapatkan penghasilannya kembali, para muncikari ini memanfaatkan media sosial dan aplikasi *chatting* yang kurang didengar atau kurang digemari oleh beberapa kalangan, misalnya aplikasi *BeeTalk* ini. Setelah melakukan kesepakatan tentang harga dan lokasi, selanjutnya tindakan ilegal prostitusi dilakukan: diawali dengan jalan-jalan berdua, makan berdua, hingga sampai masuk ke dalam kamar yang sudah disewa. Tetapi uniknya ketika dalam pertemuannya berkonteks pelaku dan pengguna jasa, banyak kejadian setelah pertemuan pertama tersebut mereka saling jatuh cinta dan bahkan juga ada yang sampai menikah.

DAMPAK POSITIF BEETALK

Maka dalam hal ini penulis sepakat dalam memandang sesuatu yang dianggap kebanyakan orang sebagai hal yang negatif, penulis justru memandang hal ini sebagai hal yang positif. Karenanya kita tidak boleh langsung memberi kesimpulan sepihak tentang media sosial sebagai sarana prostitusi *online* ini. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya pertemuan awal tersebut justru memberikan dampak positif

yang justru berlanjut ke jenjang pernikahan.

Adapun alasan yang disampaikan dari pasangan suami istri yang bertemu di media sosial yang berjenis prostitusi *online* ini adalah mereka sudah saling merasakan kenyamanan satu sama lain, dan kemudian mereka juga saling menerima segala bentuk kekurangan yang dimiliki masing-masing. Bahkan tidak sedikit dari mereka justru merekomendasikan beberapa aplikasi yang berbau prostitusi *online* supaya bisa mendapatkan jodohnya, salah satunya adalah *BeeTalk* ini.

Dalam aplikasi *BeeTalk* ini yang harus digarisbawahi yaitu tidak semua yang masuk ke dalamnya adalah para PSK (atau gigolo) saja melainkan juga banyak para janda, duda, perawan dan perjaka. Dengan adanya aplikasi ini, menurut hemat penulis dapat memberikan dampak positif, walaupun tidak banyak, seperti pemenuhan kebutuhan biologis, mencegah tindakan *pedofil*, serta dapat digunakan untuk memperoleh tambahan ekonomi.

Harus diakui, perkembangan teknologi saat ini justru membuat manusia menjadi sangat kreatif sehingga banyak anak muda, termasuk di Indonesia, sangat piawai dalam memanfaatkan teknologi. Contoh mudahnya yaitu beberapa media sosial selalu melakukan perbaikan fiturnya untuk terus menarik perhatian penggunanya, seperti aplikasi prostitusi ini, dimana setiap harinya selalu *update* video-video baru untuk menambah jumlah penggunanya. Yang menarik, masyarakat Indonesia sangat mudah tertarik dengan konten-konten yang berbau mesum. Maka tidak heran jika para *programmer* selalu berlomba-lomba dalam membuat aplikasi yang digemari oleh

masyarakat Indonesia karena mereka mengetahui bahwa negara ini memiliki jumlah penduduk yang sangat besar. Namun demikian, tidak hanya *programmer* yang berperan, melainkan juga mereka-mereka yang mengetahui bagaimana cara pemasaran yang baik dan mudah diterima oleh segala kalangan masyarakat Indonesia.

Peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia seharusnya sudah mampu untuk menggulung praktek prostitusi melalui dunia maya ini. Namun, sayangnya dengan kendala keterbatasan yang ada pemerintah belum mampu menutup situs-situs atau aplikasi-aplikasi yang jelas-jelas berbau prostitusi *online*. Langkah yang saat ini sedang dilakukan oleh pemerintah yaitu dengan memperketat aturan Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik). Ketika pemerintah mengesahkan undang-undang tersebut maka yang dapat diharapkan yaitu mulai perlahan tertangkapnya beberapa oknum yang secara sengaja hanya memanfaatkan beberapa media sosial hanya untuk memperkaya dirinya sendiri dengan tindakan yang negatif.

Berdasarkan contoh-contoh kasus di atas dalam penggunaan berbagai aplikasi, apalagi yang berkonten negatif kita harus melihatnya dengan berbagai sudut pandang supaya tidak terjadi kesalahpahaman di dalamnya. Walaupun pemerintah sudah memblokir beberapa situs yang berkonten pornografi, namun kenyataannya masih banyak beredar media sosial terselubung yang berisi konten-konten pornografi ini. Contoh media sosial prostitusi *online* seperti di atas, dimana mereka mempunyai pembatasan usia bagi para penggunanya, supaya tidak memberikan wawasan yang

negatif terhadap anak usia dini dalam menggunakan media sosial. Pembatasan dan kontrol atas penggunaan media sosial ini semestinya tidak hanya dilakukan dari sisi perlindungan pemerintah saja dengan undang-undangnya, melainkan juga dari para orang tua dalam menjaga anak-anak mereka dalam menggunakan media sosial dengan bijak.

Secara legal, tindak prostitusi *online* merupakan tindakan yang termasuk kedalam praktik perdagangan orang, dan pemerintah sudah mengaturnya di dalam undang-undang. Berdasarkan Pasal 1, Butir 1, UU No. 21 Tahun 2007, tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang (UU PTPPO), yang dimaksud dengan perdagangan orang adalah tindakan perekrutan, pengangkutan, penampungan, pengiriman, pemindahan atau penerimaan seseorang dengan ancaman kekerasan, penggunaan kekerasan, penculikan, penyekapan, pemalsuan, penipuan, dan penyalahgunaan yang dilakukan di dalam negara maupun antar negara untuk tujuan eksploitasi. Untuk kasus prostitusi *online*, dibedakan dua aktor yakni pelaku prostitusi *online* dan korban prostitusi *online*. Oleh sebab itu pemerintah Indonesia juga membuat peraturan tentang pelaku dan korban prostitusi *online*. Pelaku prostitusi *online* disini diatur berdasarkan Pasal 12 UU PTPPO, dengan hukuman tiga tahun hingga lima belas tahun penjara. Sedangkan korban prostitusi *online* diatur dalam Pasal 1 butir 3 UU PTPPO, dengan keharusan melakukan rehabilitasi mental dan psikologis.

Jejak Ekologis Kota Pintar

Fathuzahroh

Sebagai kota metropolitan, Surabaya memiliki nilai historis panjang dan mendapat julukan sebagai kota Pahlawan. Selain itu, karena beragam faktor seperti sejarah, ekonomi, budaya, politik dan geografisnya, kota ini menjadi pusat peradaban yang berkembang lebih cepat karena menjadi pusat pemerintahan saat pendudukan Belanda dan Jepang. Bahkan hingga saat ini, Surabaya masih menjadi kota yang mengalami pertumbuhan lebih cepat dibandingkan dengan kota lain di sekitarnya baik infrastruktur, pengetahuan dan ekonomi. Hal ini bisa kita lihat dari berbagai inovasi dan infrastruktur yang ada. Surabaya seolah menjadi wajah yang merepresentasikan Jawa Timur dengan keberadaan pusat pemerintahan daerah, bidang kesehatan, pendidikan, serta ekonomi.

Manusia berevolusi, seperti yang dijelaskan Yuval Noah Harari dalam bukunya *Sapiens* (2017). Manusia memiliki sejarah peradaban yang panjang hingga menjadi spesies terkuat yang berhasil menguasai bumi dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kekuatan bekerjasama

secara kolektif, manusia mampu mengalahkan beragam jenis spesies makhluk lain. Namun, dengan menjadi yang terkuat saja tidak cukup. Sekali lagi umat manusia mengalami sebuah transisi zaman yang sama sekali berbeda dari sebelumnya, dimana kita dihadapkan pada realitas baru dunia digital, sebuah sistem dunia yang dikendalikan melalui algoritma. Dengan kecerdasan dan pengetahuan yang dimiliki, manusia berhasil menciptakan sebuah dunia baru, yang justru menjadikan manusia kini menjadi terbiasa dengan gaya hidup yang serba instan dan praktis, mulai dari melakukan hal terkecil hingga melakukan sesuatu yang mengharuskan kita mengeluarkan banyak tenaga.

Menghadapi abad ke-21 dengan gejala revolusi teknologi yang menghilangkan sekat antar negara merupakan tantangan sekaligus peluang bagi terbukanya persaingan. Kompetisi tidak hanya dalam bidang diplomasi pemerintahan, namun masyarakat sebagai individu dalam arena ekonomi global juga dituntut untuk ikut dalam arus perkembangan dunia digital. Kota Surabaya dalam hal ini melalui beragam inovasi dan digitalisasi terus memperbaiki diri baik di bidang pelayanan, administrasi, pemerintahan atau akses publik.

Di sisi lain, kebebasan untuk berekspresi masih tergolong baru bagi masyarakat Indonesia. Hal ini karena dalam sejarah bangsa ini kita memiliki sejarah panjang tentang berkuasanya sistem negara yang otoriter yang sama sekali tidak memberikan ruang bagi masyarakat untuk mengaktualisasikan dirinya. Namun, beberapa tahun setelah kejatuhan rezim tersebut Indonesia mengalami sebuah masa

yang telah lama diimpikan oleh masyarakat, kemudahan akses informasi dan kebebasan berekspresi dan berpendapat menjadi sebuah harta karun yang sangat bernilai. Momen keterbukaan pertukaran arus informasi dan perkembangan teknologi komunikasi ini pun juga tidak dilewatkan dengan sia-sia oleh para pelaku industri. Beragam jenis industri lahir dan berkembang pesat, hal ini tentu saja telah menimbulkan beragam jenis persoalan baru bagi kondisi sosial, budaya, politik, ekonomi dan ekologi di Indonesia.

INDUSTRI PARIWISATA DAN KOTA PINTAR

Salah satu jenis industri yang kini berkembang pesat adalah industri pariwisata. Dengan kekayaan sumber daya alam, sejarah dan budaya yang dimiliki Indonesia, sektor pariwisata sangat berpotensi meningkatkan perekonomian masyarakat dan negara. Saat ini dengan perkembangan *start up* yang didukung oleh jutaan pengguna media sosial telah membawa industri pariwisata ke babak yang baru. Beragam pilihan platform yang menyediakan jasa akomodasi wisata dan kita bisa melihat keunggulan yang ditawarkan sebelum membuat keputusan akan menggunakan layanan tersebut. Melakukan perjalanan wisata ini merupakan kegiatan yang paradoks, di satu sisi wisata dilakukan dengan tujuan memperoleh pengetahuan, pengalaman dan mengaktualisasikan diri, namun di saat yang sama kita juga berkontribusi menyumbang kerusakan lingkungan.

Hal ini misalnya terjadi dalam praktik membuang sampah sembarangan, tidak menghormati kearifan lokal, dan kita

selalu meninggalkan jejak karbon. Mengutip dari Vice.com (2018) bahwa industri pariwisata global yang bernilai triliunan dollar bertanggung jawab akan jejak karbon yang besar dan menjadi salah satu penyebab utama terjadinya perubahan iklim. Menurut temuan dari tim peneliti University of Sydney dan University of Queensland, penerbangan udara jarak jauh merupakan penyumbang terbesar jejak karbon di angka 12 persen dari total jejak karbon.

Kegiatan berwisata memiliki arti yang berbeda bagi setiap orang, begitu juga destinasi yang menjadi favorit. Ada yang berpendapat bahwa kegiatan berwisata merupakan suatu proses kembalinya kita pada alam dan mensyukuri ciptaan Tuhan. Selain itu ada pula yang berpendapat bahwa berwisata adalah suatu upaya menyegarkan kembali tubuh dan pikiran kita dari penatnya pekerjaan. Terlepas dari alasan mengapa seseorang melakukan kegiatan wisata, untuk saat ini dan kedepannya sangat penting bagi kita untuk menerapkan komitmen melaksanakan *sustainable tourism* atau pariwisata berkelanjutan. Hal ini bisa dilakukan dengan cara mengurangi penggunaan plastik, menggunakan transportasi umum, membuang sampah di tempat sampah, membeli produk dari warga lokal, dan menghargai nilai dan norma yang ada. Selain menikmati destinasi wisata kita juga dapat berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi lokal dan memperkaya diri dengan nilai dan budaya yang terdapat di Indonesia.

Pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development*) merupakan isu yang menjadi perhatian global. Hal ini didukung dengan adanya konsep dalam *Sustainable Development*

Goals ke-11 yang menekankan pada poin berkelanjutan tentang kehidupan di kota agar dapat terus dinikmati generasi mendatang. Istilah pembangunan berkelanjutan juga sudah secara resmi digunakan dalam TAP MPR No. IV/MPR/1999 tentang GBHN. Untuk mewujudkan sebuah kota yang berkelanjutan, beberapa negara di Eropa telah mengintegrasikan teknologi dengan kehidupan manusia, seperti misalnya pemanfaatan teknologi untuk memperoleh energi terbarukan yang lebih ramah lingkungan. Bukan hanya telepon pintar atau *smart phone*, sebuah kota juga berevolusi menjadi kota pintar atau *smart city* dengan berkembangnya teknologi.

Smart City atau kota pintar merupakan sebuah konsep pengembangan serta implementasi teknologi di suatu daerah sebagai sebuah interaksi yang kompleks di antara berbagai sistem yang terdapat di dalamnya (Pratama, 2014). Menurut BAPPENAS terdapat 6 komponen *smart city* menuju kota berkelanjutan yaitu: *smart living*, *smart environment*, *smart infrastucture*, *smart governance*, *smart economy*, serta *smart people*. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh sejumlah mahasiswa Universitas Gadjah Mada terhadap pembangunan berkelanjutan di kota Yogyakarta, disimpulkan bahwa Yogyakarta sudah masuk dalam kategori *liveable city and green city* namun belum mampu menjadi *smart city* meski memiliki sumber daya manusia modern yang berkualitas.

Berkaca pada kondisi infrastruktur dan SDM di Kota Surabaya jika di dibandingkan dengan Yogyakarta, Surabaya sudah dapat di sebut sebagai *smart city*. Tentu saja penerapan konsep *smart city* di setiap daerah berbeda karena memiliki

kultur atau karakteristik sosial yang berbeda, dalam hal ini khususnya penerapan *smart city* di kota Surabaya menghadapi tantangan baru dalam hal pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*), yakni masalah kesejahteraan sosial dan kelestarian lingkungan dan budaya. Sebagai upaya meningkatkan perekonomian, pemerintah melalui sektor pariwisata menaruh harapan banyak agar mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah.

Itulah mengapa pentingnya mengintegrasikan program *smart city* dengan kearifan lokal yang ada, baik budaya, kuliner, bahasa hingga komoditas lokal seperti yang dikatakan oleh I Gede Ardika (Kabinet Gotong Royong, 2001-2004) dalam wawancaranya dengan BeritaSatu: *“Memanfaatkan secara optimal sumber daya lingkungan merupakan elemen kunci dalam pembangunan pariwisata, seperti memelihara ekologi dan membantu melestarikan warisan alam dan keanekaragaman hayati, kemudian menghormati dan melestarikan kebudayaan yang telah meresap dalam nilai-nilai bangsa Indonesia serta memastikan perekonomian dan layanan sosial bagi masyarakat di Indonesia. Sehingga berkontribusi terhadap pengentasan kemiskinan.”*

Surabaya saat ini telah melakukan sebuah gerakan transformasi teknologi dalam masyarakat yaitu inovasi armada transportasi. Salah satunya adalah Suroboyo Bus yang merupakan transportasi umum dari dana CSR salah satu bank dan bisa dinikmati oleh masyarakat hanya dengan menukarkan sampah botol plastik dalam jumlah tertentu. Selain itu fasilitas yang tersedia di dalamnya terdapat *USB Portable* yang

bisa digunakan penumpang untuk mengisi daya *smart phone*, dilengkapi CCTV yang bisa meminimalisir tindakan pelecehan atau kriminal di dalam bis. Selain itu bis ini juga diintegrasikan dengan perkembangan aplikasi digital yaitu GOBIS Suroboyo yang bisa diakses untuk memantau lokasi *real time* atau lokasi secara akurat lokasi Suroboyo Bus di Kota Surabaya. Selain bis, pemerintah kota juga membangun lift di setiap jembatan penyeberangan di Kota Surabaya yang bisa memudahkan mobilitas para pengguna kursi roda atau masyarakat yang sudah lanjut usia agar tidak kesulitan menyeberang dengan menaiki tangga dan memudahkan mobilitas.

Selain Suroboyo Bus, pemerintah kota Surabaya juga telah beralih dari sistem pelayanan publik dari konvensional menjadi berbasis digital dengan sistem PTSP (Pelayanan Terpadu Satu Pintu) untuk mempercepat layanan perizinan maupun administrasi publik lainnya sehingga masyarakat tidak perlu mengantre. Bahkan pelayanan publik ini membuat kota Surabaya memperoleh penghargaan *Future Government Award* tahun 2013 di dua bidang sekaligus, yaitu *data center* dan inklusi digital yang berhasil menyisihkan 800 kota di seluruh wilayah Asia-Pasifik.

MENJAGA EKOLOGI

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada dengan baik, kita bisa melepaskan diri dari ketergantungan terhadap penggunaan energi yang menimbulkan kerusakan lingkungan dan pemanasan global. Banyak upaya yang bisa dilakukan untuk mengembangkan teknologi yang menghasilkan energi

terbarukan yang lebih ramah lingkungan. Energi terbarukan saat ini menjadi sesuatu yang sangat mendesak, mengingat sumber daya alam dari bahan bakar fosil kita yang terbatas namun kebutuhan manusia tidak terbatas.

Di Jerman, misalnya, mereka telah sejak lama melakukan riset dan pengaplikasian inovasi energi terbarukan, baik dengan tenaga surya atau panas matahari, angin dan biomassa. Sedangkan dari Indonesia sendiri, beberapa inovasi energi terbarukan yang diintegrasikan dengan teknologi telah berkembang seperti diantaranya inovasi EF Boat (*Eco-Friendly Boat*), inovasi penghemat listrik berbasis kendali *smartphone*, membuat baterai dari limbah lidah buaya dan masih banyak lagi inovasi berbasis teknologi lainnya.

Efektivitas dan efisiensi yang diperoleh dari pemanfaatan teknologi untuk kehidupan masyarakat Surabaya tidak cukup hanya mengandalkan institusi pemerintahan, untuk mewujudkan kota Surabaya menjadi kota berkelanjutan agar bisa dinikmati oleh generasi selanjutnya juga membutuhkan partisipasi aktif dari segenap elemen masyarakat. Bergerak membangun kesadaran tentang pentingnya menjaga kebudayaan dan lingkungan serta memanfaatkan sumber daya alam yang ada untuk meningkatkan kesejahteraannya, kemudahan akses informasi menuntut masyarakat untuk terus memperbaharui wawasan agar mereka tidak mengalami kerugian baik material maupun non-material.

Menepis Stigma Boneka Seks

Christine Febriyanti

Penggunaan boneka seks bukan lagi hal yang tabu di kalangan masyarakat modern. Menurut sejumlah ilmuwan, keberadaan alat bantu seks kini semakin populer dan mampu menuntaskan beberapa permasalahan seksual manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi yang maju begitu pesat, boneka seks kini dikembangkan menjadi lebih canggih. Dengan kemampuan yang beraneka ragam, alat bantu seks ini kini mampu melakukan banyak hal dan bukan hanya berperan menuntaskan hasrat seksual si pemiliknya. Namun demikian, harus diakui, tidak sedikit pula masyarakat luas yang belum dapat menerima kehadiran boneka seks sepenuhnya.

KONTROVERSI BONEKA SEKS

Kontroversi boneka seks dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) telah menimbulkan perdebatan tentang boneka seks sebagai solusi mengatasi syahwat. Bukan hanya menjadi perbincangan pada kalangan dewasa, namun sampai kepada remaja dan anak-anak. Manusia sendiri telah berupaya

mengembangkan boneka seks dengan kecerdasan buatan yang mampu berbicara dan mampu berhubungan seksual layaknya manusia normal. Kecerdasan buatan sendiri merupakan kemampuan sistem untuk menafsirkan data eksternal dengan benar, untuk belajar dari data tersebut dan menggunakan pembelajaran guna mencapai tujuan dan tugas tertentu melalui adaptasi yang fleksibel (Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, 2010). Kecerdasan buatan semakin inovatif dalam perkembangannya untuk meningkatkan kualitas boneka seks.

Kecerdasan buatan pada boneka seks ditawarkan dalam bentuk fitur mulai dari percakapan sederhana hingga dapat bergerak. Di China, perusahaan produsen boneka seks yaitu WM Doll meluncurkan boneka seks berbasis kecerdasan buatan pada akhir 2016. Boneka seks ciptaan mereka masih memiliki fitur yang sangat dasar yaitu hanya mampu menjawab beberapa pertanyaan dan bukan percakapan yang panjang. Karena sulit bagi perusahaan yang cukup besar ini untuk mengembangkan fitur pada boneka seks. Selain itu konsumen dari WM Doll bisa memilih sendiri wujud boneka dengan berbagai parameter seperti tinggi badan, potongan rambut, dan warna mata, dan lain-lain.

Kritik negatif tentang boneka seks dengan kecerdasan buatan ini banyak berdatangan. Bukan hanya dari dunia medis namun juga psikologis. Banyak ahli kesehatan yang menentang keras boneka seks ini dan menganggap akan membawa dampak buruk pada interaksi antar umat manusia. Mereka menganggap penggunaanya akan mengasingkan diri dari interaksi sosial yang pada dasarnya manusia membutuhkan

manusia lain untuk keberlangsungan hidupnya. Kemajuan teknologi robot seks tersebut telah membawa masalah yang cukup serius seputar isu moral dan status hukum. Robot seks dinilai keberadaannya bukan hanya sebagai alat untuk melampiaskan hasrat seksual namun tidak dapat diterima secara etika. Banyak yang beranggapan, bagaimana mungkin boneka mampu menggantikan manusia. Itu jelas melawan norma-norma yang ada. Walaupun sudah ada kecerdasan buatan namun keintiman manusia normal dengan boneka seks dianggap sangatlah berbeda.

Selain itu banyak kalangan yang juga memiliki stigma negatif atas boneka seks yaitu orang dewasa yang menyukai anak kecil atau yang biasa disebut dengan paedofil. Faktanya, muncul fenomena boneka seks berbentuk anak-anak dengan sasaran pembeli orang dewasa. Beberapa ilmuwan telah mewanti-wanti untuk masyarakat berhati-hati terhadap robot seks agar tidak kecanduan. Hal itu dikarenakan boneka seks mampu mewujudkan bayangan seseorang terhadap pasangan yang diinginkan. Keinginan untuk mengisolasi diri lebih tinggi. Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa boneka seks mampu merusak interaksi sosial antar manusia.

Kampanye penolakan terhadap boneka seks banyak dilakukan. Gerakan-gerakan yang melihat dari stigma negatif dari boneka seks inipun banyak berdatangan. Banyak kelompok masyarakat yang tidak setuju dengan keberadaan boneka kontroversial ini. Boneka seks dinilai dapat menghancurkan peradaban manusia dan dapat merusak hubungan antar manusia (antara pria dan wanita).

Banyak pula orang-orang yang telah menandatangani petisi online yang menyatakan penolakan terhadap boneka seks. Petisi ini berisi ketidaksetujuan masyarakat luas akan boneka seks yang dikhawatirkan akan merusak peradaban. Produksi boneka seks inipun dianggap sebagai hal yang buruk karena mengurangi angka kelahiran di dunia. Populasi manusia akan tergantikan oleh boneka yang memiliki kecerdasan buatan.

SISI POSITIF BONEKA SEKS

Namun, tidak bisa dipungkiri juga bahwasannya boneka seks dengan kecerdasan buatan memiliki aspek positif. Misalnya, pada lansia, penderita disabilitas, atau bahkan manusia yang mengalami trauma seksual. Boneka ini mampu dijadikan solusi. Bukan hanya itu, bagi pasangan yang sudah menikah pun keberadaan boneka seks ini mampu memberi solusi atas kebosanan maupun untuk eksplorasi hal-hal yang baru. Artinya, boneka seks dengan kecerdasan buatan merupakan boneka yang dibuat bukan hanya untuk kesenangan perasaan semata namun juga untuk terapi seksual. Dalam dunia medis ia bermanfaat untuk pria yang memiliki gangguan seksual. Terdapat salah satu pelanggan yang memiliki boneka seks dengan kecerdasan buatan. Ia mengatakan kepada perusahaan pembuat boneka seks bahwa mereka telah menyelamatkan dirinya setelah memiliki keinginan untuk bunuh diri lantaran hubungan cintanya yang tidak berhasil. Ternyata boneka seks dengan kecerdasan buatan mampu meminimalisir eksploitasi terhadap tubuh wanita juga. Produksi boneka seks ini juga mampu mengekang pelacuran sehingga penyebaran penyakit kelamin menular seperti HIV/AIDS dapat berkurang.

Pada lansia, penderita disabilitas dan orang yang memiliki trauma seksual sangat dibantu dengan keberadaan boneka seks ini. Secara normatif, orang-orang memperlakukan ketiga tipe orang di atas secara berbeda, padahal sebenarnya dalam kebutuhan seksual mereka memiliki tingkatan yang sama. Manusia sama-sama memiliki kebutuhan seksual yang sama. Disini boneka seks membantu mereka untuk dapat melampiaskan syahwatnya. Orang dengan usia lanjut yang sudah tidak memiliki pasangan akan kesulitan dalam pemenuhan kebutuhan biologisnya. Pada saat pasangannya telah meninggal atau memang belum pernah memiliki pasangan keberadaan boneka seks menjadi sangat penting.

Begitu pula orang dengan penderita disabilitas. Kekurangan yang mereka miliki menjadi kerugian bagi mereka karena tidak mampu memiliki pasangan yang normal. Namun, sama hal yang dengan lansia, orang yang memiliki kebutuhan khusus ini juga memiliki kebutuhan biologis untuk memenuhi syahwatnya. Lain halnya dengan orang yang memiliki masalah dalam seksual. Biasanya ini dialami oleh laki-laki. Pengalaman seksual yang buruk menjadikan mereka trauma untuk melakukan hubungan seksual dengan lawan jenis atau manusia normal, sehingga mereka memilih boneka seks untuk memuaskan hasrat seksualnya. Kemudian pada dunia medis, boneka seks dengan kecerdasan buatan mampu menjadi terapi seksual. Terapi menggunakan robot seks dinilai membawa kemajuan bagi orang-orang yang membutuhkan.

Pada pasangan suami dan istri yang telah menikah pun sah-sah saja menggunakan boneka seks dengan kecerdasan

buatan ini sebagai alat bantu pemenuhan kebutuhan biologis. Tinggal di satu atap yang sama pasti memiliki satu atau banyak permasalahan. Cara bicara dan pola berpikir manusia itu berbeda-beda. Di sini peran boneka seks sangat membantu untuk mengurangi rasa kekecewaan pasangan suami-istri yang tidak puas dengan pasangannya. Sehingga sering kali di dalam rumah tangga terjadi gesekan atau pertentangan antar suami dan istri. Perbedaan inilah yang menimbulkan permasalahan sehingga pasangan tidak ingin bercinta. Namun dengan adanya boneka seks, mereka tetap bisa melakukan hubungan seksual tanpa harus berselingkuh dengan orang lain. Selain itu juga dapat mengatasi kebosanan terhadap pasangan dan untuk mengeksplorasi hal-hal yang baru. Hal ini mengurangi tingkat perceraian dalam suatu pernikahan. Selain itu juga menambah keharmonisan antara pasangan suami dan istri.

Selain aspek-aspek positif di atas, boneka seks dengan kecerdasan buatan juga mampu meminimalisir eksploitasi dan pelecehan terhadap perempuan. Kasus-kasus yang sering terjadi terhadap perempuan misalnya adalah penculikan, pemerkosaan dan pelacuran. Di sini perempuan diperjual-belikan secara bebas kepada siapa saja pria yang membutuhkannya untuk dijadikan budak seks. Perempuan yang memiliki perekonomian rendah dipaksa untuk menjual tubuh mereka untuk keberlangsungan hidup mereka. Adapula yang diculik dan kemudian diperkosa. Adapula yang sampai dibunuh apabila melawan. Dengan adanya boneka seks maka sangat membantu mencegah terjadinya

kekerasan terhadap perempuan. Angka pelecehan terhadap perempuan diharapkan semakin berkurang. Selain itu juga dapat mengurangi praktik pelacuran dimana perempuan dijual-belikan untuk memuaskan hasrat seksual pria.

Di sinilah sebetulnya boneka seks ini menjadi solusi atau media untuk memerangi perdagangan seks dan perdagangan wanita. Mengurangi *trafficking* seks dan membantu pula orang-orang yang sedang kesepian. Di sini orang yang kesulitan dalam hal berkomunikasi terbantu dengan adanya boneka seks ini. Ia mudah melakukan hubungan seksual tanpa harus berbincang-bincang seperti layaknya manusia normal. Bukan hanya meminimalisir pelecehan terhadap perempuan namun mengurangi pria yang menyewa PSK (Pekerja Seks Komersial). Selain itu pula mencegah seks bebas di kalangan anak remaja dan orang dewasa sehingga mampu mengurangi penyebaran penyakit kelamin seperti HIV/AIDS. Penyebaran penyakit kelamin ini pun banyak menjadi perbincangan banyak negara. Semakin tinggi angka kematian akibat hubungan seksual yang tidak sehat. Penyakit seperti HIV/AIDS sangat berbahaya karena mematikan.

Dilansir Tempo.co Jakarta, seorang pria warganegara China telah mengoleksi sembilan robot seks perempuan. Ia tidak menggunakan robot seks sebagai pemuas syahwatnya, melainkan untuk memperlakukan mereka sebagai anak perempuannya. Di sini sisi negatif dari boneka seks yang mengatakan merusak psikologis atau mental manusia jelas tidak selalu benar. Nyatanya masih ada orang yang menganggap boneka-boneka tersebut bukan sebagai media untuk melampiaskan nafsu namun untuk dijadikan keluarga.

Tidak semua manusia memandang boneka seks hanya sebagai pemenuhan kebutuhan biologis. Namun untuk pemenuhan cinta kasih. Banyak juga orang yang menggunakan boneka seks sebagai bentuk apresiasinya terhadap seseorang yang telah meninggal. Ia tidak mampu memiliki manusia yang telah meninggal kembali namun ia dapat melampiaskannya kepada boneka seks yang menyerupai orang yang dikasihinya. Hal ini menunjukkan bahwa tidak selamanya boneka seks hanya digunakan untuk pemuasan nafsu syahwat.

Ternyata banyak hal positif yang bisa diambil dari boneka seks yang memiliki kecerdasan buatan ini. Banyak perempuan yang merasa terlindungi dengan adanya fenomena ini. Selain itu ada pula orang yang merasa tertolong karena memiliki masalah seksual. Sejatinya, teknologi memang selalu seperti ini. Banyak orang yang menentang dan banyak pula yang menginginkan. Dalam memandang suatu fenomena, manusia terbilang mudah untuk langsung setuju terhadap suatu fenomena yang dianggap masuk pada akal sehat manusia. Namun, pada boneka seks dengan kecerdasan buatan ini tidak semestinya melulu harus dipandang negatif. Stigma positif boneka seks ternyata juga banyak. Tidak selamanya apa yang tidak masuk pada akal manusia selalu salah. Berdasarkan paparan di atas tentang aspek-aspek positif boneka seks, sebaiknya kita jangan terlalu mudah menyimpulkan sesuatu yang seolah tidak masuk akal manusia sebagai sesuatu yang pasti negatif atau keliru.

Dilema Aplikasi Cari Jodoh Online

Dian Oktaviani

Perkembangan ilmu dan teknologi memberikan dampak yang sangat luar biasa bagi para penggunanya. Salah satu dampak yang diberikan yaitu teknologi mampu memperluas jaringan sosial bagi penggunanya. Oleh sebab itu terciptalah sebuah istilah *social media* yang tujuannya untuk menghubungkan individu yang satu dengan yang lain. *Social media* atau media sosial merupakan sebuah media daring (*online*) yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial di internet. Melalui media sosial, para penggunanya dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, berbagi, *networking*, dan berbagai kegiatan lainnya. Media sosial biasanya menggunakan teknologi berbasis website atau aplikasi *mobile* yang dapat mengubah suatu komunikasi dalam bentuk dialog interaktif. Aplikasi-aplikasi yang termasuk dalam lingkup *social media* yaitu Youtube, Facebook, Instagram, Whatsapp, Line, dan BBM. Selain itu, saat ini mulai bermunculan jenis aplikasi baru yang diciptakan khusus bagi para pengguna yang ingin mencari jodoh secara *online*.

APLIKASI CARI JODOH TANTAN

Salah satu aplikasi cari jodoh secara *online* ini adalah *Tantan*. *Tantan* adalah sebuah aplikasi iOS/Android perkenanan asal Tiongkok yang dirilis pertama kali pada tahun 2014. Menurut Techcrunch.com, pada tahun 2017 *Tantan* diklaim telah memiliki 60 juta pengguna “tervalidasi” dan meraih keuntungan sejumlah US\$70 juta. Aplikasi tersebut juga merambah ke India dan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Para pengguna aplikasi *Tantan* sendiri tidak membatasi pada gender. Aplikasi ini bisa digunakan baik oleh laki-laki ataupun perempuan dengan batasan usia di awal 20-an (usia remaja).

Penggunaan aplikasi *Tantan* harus didahului dengan mendaftarkan diri secara *online*. Cara daftarnya cukup dengan menggunakan nomor ponsel yang masih aktif atau bisa juga dengan mensinkronkan melalui akun media sosial yang lain seperti Facebook. Jika mendaftar menggunakan nomor telepon maka ketika sudah memasukkan nomor telepon nantinya akan mendapatkan kode verifikasi. Kode verifikasi inilah yang digunakan sebagai tolak ukur apakah data yang diisikan pada aplikasi tersebut sudah benar atau belum. Data yang diisikan untuk digunakan sebagai persyaratan mendaftar dalam aplikasi *Tantan* ini terdiri dari biodata (nama, tempat dan tanggal lahir, gender, asal daerah, status profesi, status hubungan, hobi, keminatan, dan masih banyak juga lainnya). Kemudian agar orang lain mengenali siapa pemilik akun *Tantan* ini maka akan diminta untuk mengunggah foto profil pada aplikasi *Tantan*. Foto profil yang digunakan haruslah foto gambar wajah asli dari pengguna.

Aplikasi ini juga nantinya akan menampilkan orang-orang terdekat yang juga terhubung dengan aplikasi *Tantan*. Seperti aplikasi *online* pada umumnya, *Tantan* juga menampilkan nama lokasi dan jarak serta posisi pengguna. Sehingga para pengguna aplikasi *Tantan* ini bisa memilih mana saja pengguna-pengguna *Tantan* yang lain yang bisa dijadikan sebagai teman karena bisa saling melihat informasi yang sudah ditulis pada bagian bio pengguna *Tantan* yang satu dengan yang lain. Aplikasi *Tantan* didukung dengan sistem *artificial intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan untuk menampilkan rekomendasi profil yang paling sesuai dengan minat penggunanya. Hal ini juga termasuk dalam proses *matching* dalam aplikasi yang dilakukan oleh sistem dengan memberikan pilihan-pilihan para pengguna lain yang sesuai dengan minat para penggunanya. Jika dirasa kriteria yang telah lihat itu cocok maka akan berlanjut pada tahapan *chatting* atau bisa juga disebut tahap berkirim pesan.

Chatting merupakan bentuk interaksi secara *online* (tidak langsung) dengan memanfaatkan fitur yang telah disediakan didalam aplikasi *Tantan*. Pada tahap ini pengguna *Tantan* yang saling tertarik satu sama lain akan bertukar informasi secara personal yaitu melalui kirim pesan *online*. Informasi-informasi yang ingin digali lebih dalam yang tidak terdapat dalam bio akan dicari tahu melalui *chatt* personal ini. Selain itu tujuan dari adanya *chatting* ini untuk mengenal lebih dekat tentang apa dan siapa orang yang baru saja dikenal ini. Tahap *chatting* ini merupakan tahap yang paling efektif karena dengan ini para pengguna yang saling tertarik namun

terhalang dengan jarak tidak perlu repot untuk menjalin komunikasi. Selain efektif cara ini juga dirasa ampuh untuk mereka saling berkomunikasi secara intensif setiap waktu.

Setelah melalui tahap *chatting*, pada umumnya akan melanjutkan pada tahap kopi darat yaitu saling bertemu. Hal ini merupakan bentuk interaksi secara langsung. Ketika bertemu inilah para pengguna *Tantan* yang saling berkenalan akan melihat sisi lain yang tidak dilihat di dunia maya. Misalnya jika pada foto profil mereka terlihat lebih cantik pada tahap pertemuan ini akan terlihat apakah foto profil mereka sesuai dengan kebenarannya.

SISI POSITIF DAN NEGATIF

Penggunaan aplikasi *online* membawa dampak positif dan juga dampak negatif bagi para penggunanya. Dampak positif dari penggunaan aplikasi *Tantan* ini yaitu aplikasi *tantan* ini mempermudah orang yang bersikap pasif dalam mencari pasangan untuk mendapatkan pasangan. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh *Academy for Educational Development* pada tahun 2017, bahwa dari data sekitar 30 negara, pengguna internet di negara-negara berkembang kurang dari 1 persen dari total penduduk, sedangkan laki-laki pengguna internet hanya 22 persen di Asia, 38 persen di Amerika Latin, 6 persen di Timur Tengah dan sedikit di Afrika. Selain itu dengan adanya aplikasi *Tantan* ini akan membuat pertemanan baru dengan orang lain yang sebelumnya tidak kita kenal. Tidak jarang pertemanan ini juga dilakukan untuk kemudian berlanjut pada tahap *dating* (kencan). Dengan pertemanan baru yang

dimaksudkan ini orang akan menjadi tidak kesepian lagi. Sehingga mereka punya orang baru yang bisa diajak untuk saling bertukar pikiran tentang beberapa hal. Orang yang tidak memiliki pasangan dan juga teman cenderung kesepian. Selain itu fitur-fitur aplikasi yang disediakan juga mampu membuat para penggunanya merasa nyaman.

Namun demikian, ada juga dampak negatif dari adanya penggunaan aplikasi *Tantan*. Salah satu contohnya yaitu aplikasi *Tantan* ini digunakan untuk tindakan kejahatan kriminal. Meskipun sudah didukung oleh *Artificial Intelligence* (AI) namun hal ini masih bisa dipalsukan karena tidak adanya jaminan atas pengguna dengan data yang dimasukkan oleh pengguna. Bisa saja yang mendaftar memiliki gender laki-laki namun foto yang di unggah di akun *Tantan* merupakan foto wanita dan juga disertai dengan biodata dari wanita yang dijadikan foto profil tersebut.

Seperti pada kasus yang bersumber dari Nextren.com menuliskan bahwa “*Aplikasi Kencan Tantan Dipakai untuk Merampok 14 Kali di Karawang.*” Yang mana menyebutkan bahwa terdapat oknum pengguna aplikasi *Tantan* yang menggunakan aplikasi *Tantan* untuk melakukan pencurian yang menggunakan umpan istrinya untuk memperdaya korban. Modusnya pelaku menggunakan foto profil istrinya karena kebanyakan korbannya laki-laki yang tengah mencari pasangan. Kemudian setelah terjalin interaksi *online* sampailah pada tahap pertemuan. Pada tahap inilah pelaku beraksi. Ketika korban bertemu dengan istrinya pelaku akan berperan sebagai suami yang menyergap adanya

perselingkuhan antara istri pelaku dengan korban. Pelaku meminta barang-barang milik korban termasuk uang dengan dalih telah berhubungan dengan perempuan yang sudah bersuami. Selain itu pada aplikasi *Tantan* ini banyak juga para pengguna wanita yang mengalami pelecehan seksual di dunia maya. Salah satu contohnya yaitu mengajak berkencan di hotel untuk kemudian diajak melakukan hubungan seksual dan diiming-imingi dengan bayaran. Selain itu aplikasi *Tantan* ini juga digunakan sebagai media prostitusi online terselubung. Hal tersebut akan menyebabkan terjadinya tindakan kriminal di dunia maya (*cyber crime*). Seperti pada kasus yang diterbitkan oleh Suara.com, menuliskan adanya suami yang menjual istri kepada para laki-laki hidung belang melalui aplikasi cari jodoh *Tantan*.

Berkaca pada kasus-kasus yang telah disebutkan diatas penulis tidak setuju dengan adanya aplikasi ini. Penulis melihat lebih banyak dampak negatif ketimbang positif dari penggunaan aplikasi *Tantan* ini. Hal ini seringkali terjadi dikarenakan adanya pemalsuan data yang dilakukan untuk mendaftar. Meskipun sistem aplikasi *Tantan* sudah menggunakan *artificial intelligence* (AI) namun belum ada jaminan terhadap kevalidatan data. Hal ini terjadi dikarenakan tidak ada keterlibatan penggunaan kartu identitas pribadi misalnya (KTP) sehingga satu orang bisa membuat banyak akun. Ketika satu orang memiliki banyak akun yang akan terjadi adalah orang tersebut akan mengisi data yang palsu untuk akun yang lain.

Hal ini akan mengundang banyak sekali kejahatan bagi para pengguna aplikasi. Awalnya aplikasi ini bertujuan untuk

mengenal orang baru akan tetapi malah menjadi ancaman bagi pengguna aplikasi. Ancaman yang dimaksud disini adalah tidak adanya jaminan kepercayaan dalam media sosial *online* karena sebelumnya orang-orang tersebut bertemu dalam keadaan baru dan tidak saling mengenal. Fungsi dari aplikasi ini yaitu untuk saling mengenal satu sama lain. Namun, bukan malah saling mengenal orang baru tapi malah mendapat nasib buruk. Seperti yang dialami oleh para korban kejahatan dari aplikasi *Tantan* tersebut yang awalnya memiliki harapan untuk mendapat pasangan baru akan tetapi mereka malah menjadi korban tindakan kriminal dan bahkan banyak juga yang menjadi korban pelecehan seksual di dunia maya.

Oleh sebab itu saran penulis terhadap pengguna yaitu jangan mudah percaya dengan orang baru saja dikenal. Hal ini dilakukan bukan bermaksud untuk saling mencurigai satu sama lain namun melakukan pembentengan diri (*filterisasi*). *Filterisasi* perlu dilakukan dengan tujuan menjaga diri sendiri agar tidak mudah terpedaya oleh orang lain yang baru saja dikenal. Ketika seseorang melakukan *filterisasi* maka akan ada batasan yang dilakukan untuk menahan diri agar tidak menjadi korban penipuan. Sebagai contoh *filterisasi* ini yaitu pembatasan informasi pribadi untuk tidak sembarangan menyebar kepada pengguna yang lainnya. Informasi pribadi ini bersifat sangat privasi dan hanya diri sendiri dan orang terdekat yang berhak untuk mengetahuinya.

Kesimpulannya, aplikasi cari jodoh *online* ini memang diciptakan khusus bagi para pengguna yang ingin mengenal orang baru dengan lebih mudah dan praktis. Aplikasi ini

bekerja dengan sistem *swip and match*. Ketika seseorang merasa cocok dengan pengguna yang lain tinggal melakukan proses *matching* dan berlanjut pada tahap *chatting*. Pada tahap *chatting* ini orang akan mengenal lebih dekat tentang siapa orang yang baru saja dikenal. Namun, dalam proses *chatting* ini pengguna harus melakukan *filterisasi* guna membatasi diri dari adanya tindakan kejahatan yang dilakukan oleh oknum pengguna lain. Selanjutnya *filterisasi* ini juga bertujuan untuk menjaga informasi yang bersifat pribadi.

Politik dan Hiperrealitas Medsos

Rian Pandi Pranata

Cass R. Sunstein, dalam bukunya *#Republic: Divided Democracy in the Age of Social Media* (2017), mengatakan bahwa terdapat setidaknya tiga kelebihan penggunaan media sosial dalam kampanye politik. Dari kemudahan diakses calon pemilih, berdaya jangkauan luas, hingga melibatkan calon pemilih secara lebih masif. Menurut laporan dari “WeAreSocial”, lebih dari 120 juta jiwa masyarakat Indonesia mengakses media sosial melalui perangkat bergerak. Hal ini berarti bahwa tingkat penggunaan media sosial dapat secara langsung berdampak secara signifikan terhadap aktivitas kampanye politik dalam ruang-ruang publik media sosial. Hal ini dapat dilihat dari tingkat penggunaan media sosial yang cukup tinggi dan juga ditambah dari realitas penggunaan data-data privasi media sosial yang dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu secara kurang bijak.

Richard J. Middleton dan Brian Walsh dalam bukunya *Truth Is Stranger Than It Used To Be* (1995) mengutip pendapat Walter Truett Anderson yang menyebut bahwa

Presiden Amerika Serikat (AS), Ronald Reagan adalah politisi postmodern pertama. Reagan memakai seluruh kemampuan profesionalnya yang sukses di perfilman ke dalam dunia politik. Ia tidak perlu lagi mengembangkan konsep kebenaran apapun, karena kebenaran adalah segala apa yang menghibur. Di dalam diri Reagan, terdapat kemenangan *style* atas prinsip, retorika atas argumentasi, dan citra atas substansi. Hiperrealitas ala Reagan mengaburkan realitas yang ada, yaitu meningkatnya hutang publik Amerika Serikat, melebarnya jurang antara si kaya dan si miskin, membengkaknya anggaran militer, kebohongannya kepada Kongres, dan bahkan secara umum ia sebenarnya tengah membawa AS ke dalam kemerosotan ekonomi dan moral.

HIPERREALITAS POLITIK

Kaget? Itulah sihir hiperrealitas yang mengaburkan fakta. Jean Baudrillard (Haryatmoko, 2016) menjelaskan bahwa hiperrealitas merupakan realitas lanjut dari campur aduk berbagai unsur sebagai satu realitas yang nyata sehingga melebihi realitas sebenarnya dan tanpa adanya acuan yang jelas.

Merujuk dari kasus pilpres di Amerika Serikat, kasus-kasus penyebaran akun palsu maupun grup berita bohong yang secara langsung ataupun tidak telah menjadikan media sosial sebagai media dengan kepentingan politik masing-masing. Prinsip yang digunakan adalah “semua halal demi tercapainya tujuan.” Suatu realitas yang menjadikan hal ini sebagai sesuatu yang umum. Dari kampanye hitam, penyebaran berita hoaks, hingga isu SARA dan kesatuan

tim sukses pemenangan yang selalu melakukan upaya untuk menggodok isu yang bisa diangkat serta menjadikannya sebagai ikon isu utama. Artinya, ada permainan-permainan kurang baik yang dipakai dari adanya manfaat kemudahan akses dalam bermedia sosial dan mendapatkan informasi sebagai bagian proses dalam berpolitik di Indonesia.

Gunawan Muhammad (2018) mengatakan bahwa sebuah masa menempatkan hasil jajak pendapat dengan posisi yang lebih penting ketimbang kebenaran. Hingga akhirnya memberi kesempatan kepada semua peserta dalam kontestasi politik ini mengolah citra, menampilkan semua kesan terbaik, terkuat, hingga dapat membuat seseorang histeris, dan bahkan fanatik dalam mendukung salah satu pasangan calon dari kampanye yang dilakukan melalui media sosial.

Dewasa ini bahwa semakin tidak terbandungnya informasi dan komunikasi media sosial merupakan suatu kondisi yang tidak dapat serta merta dipandang dalam satu sudut pandang yang tunggal. Artinya, bahwa dalam tahun-tahun politik ini proses-proses komodifikasi dalam perubahan pola kehidupan masyarakat terjadi dengan semakin cepat. Alih-alih memanfaatkan media sosial yang ada, hiperbola atau majas yang dipakai semakin terlihat kabur dalam arti manfaat dan tujuan dalam pemanfaatan media sosial ini sebagaimana mesti tujuan dan fungsinya.

Hiperrealitas merupakan suatu proses pembentukan citra melalui tanda-tanda buatan untuk menentukan arah orientasi dari tujuan tersebut. *Hiper* adalah suatu bentuk terikat yang berlebihan, diluar dan terlampaui batas. Sedangkan realitas adalah kenyataan yang terjadi tanpa adanya

rekayasa maupun buatan yang disengaja dengan maksud tertentu. Hiperrealitas juga dimaknai sebagai proses perbaikan citra yang dilakukan melalui proses wacana-wacana melalui berbagai bentuk simulasi maupun cara sehingga membentuk realitas buatan yang bersifat semu. Jean Baudrillard dalam berbagai karyanya mengatakan bahwa kondisi yang terjadi sekarang adalah penyembunyian berbagai fakta kebenaran dengan memperlihatkan penampakan berupa nilai baik yang ditujukan demi kepentingan-kepentingan tertentu.

Sementara itu media sosial telah banyak digunakan sebagai media kampanye pencitraan partai politik dan kandidatnya. Hasilnya pun terbukti dapat mempengaruhi hasil perolehan suara partai politik dan kandidatnya. Barack Obama di Amerika Serikat pada tahun 2008 atau calon presiden Prabowo Subianto dan Joko Widodo dalam pemilihan presiden RI tahun 2014 menunjukkan bagaimana penggunaan media sosial sangat aktif dalam menjangkau pemilih. Barack Obama, Presiden Amerika Serikat dengan partainya demokrat merupakan contoh kandidat dan partai politik yang sukses menggunakan media sosial sebagai media kampanye. Obama merupakan senator berkulit hitam keturunan Afrika-Amerika yang cukup mengejutkan publik atas kemenangannya dalam Pemilu 2008. Kepopuleran calon kandidat presiden ini hingga pada akhirnya mengalahkan John McCain dari partai Republic melalui media jejaring sosial dunia maya.

Obama dalam kampanyenya banyak memanfaatkan media sosial baik Facebook, Twitter, dan Youtube. Media sosial digunakan sebagai media untuk mengumpulkan donasi dan

pengumpulan dukungan pemilih pemula. *The Social Media Pulpit* (2009) menyebutkan bahwa melalui media sosial (Youtube, Facebook, Twitter) Obama berhasil meraup suara 8,5 juta suara. Jumlah suara yang diperoleh ini membuktikan bahwa ia sukses menggunakan media sosial dalam media kampanye atas pencitraan dirinya. Hal ini berarti membuktikan bahwa interaksi tatap muka bukan menjadi satu-satunya hal dalam penentuan dalam hal politik era dewasa ini. Satu hal bahwa media sosial sudah dipandang sebagai ritual bersama yang membuat pengguna lebih besar dari pada diri pengguna.

Dalam bukunya *Simulacres et Simulation* (1981), Baudrillard mengutip buku *Ecclasiaste* yang mendefinisikan kondisi zaman sekarang sebagai suatu kondisi penyembunyian fakta, dan kondisi ini dilegalkan secara masif oleh masyarakat yang secara tidak sadar mengetahui akan hal itu. Artinya, bahwa realitas yang coba dibangun oleh peserta kontestasi pemilihan umum untuk menentukan pemimpin politik ini adalah pembentukan simulasi melalui proses representasi obyek tertentu yang mereka klaim berasal dari dalam dirinya. Sebagai suatu contoh bahwa blusukan, merupakan realitas dari Joko Widodo yang merupakan calon Presiden Republik Indonesia 2019. Namun hal ini tidak dapat dipandang juga serta merta sebagai suatu kebenaran. Ketika berkaca pada Baudrillard bahwa kondisi ini mungkin merupakan proses pembangunan citra lain yang memungkinkan akan mendapatkan keuntungan dari tindakan tersebut.

Hampir di setiap tempat hiburan, peristiwa politik yang dilakukan melalui simulasi-simulasi tidak pernah absen. Pada kondisi politik 2009, misalnya, ketika Prabowo melakukan

pencalonan bersama Megawati Sukarno Putri sebagai calon Presiden, ia mengumumkan proses pencalonan pasangan ini di Bandargebang yang merupakan tempat pembuangan sampah di pinggiran Jakarta. Kita tahu persis bahwa Megawati dan juga Prabowo merupakan kalangan elite Indonesia yang mempunyai berbagai perusahaan di Indonesia. Dengan pemilihan tempat itu, seakan-akan mereka mau menjadi bagian dari rakyat kecil yang disimulasikan bersama kaum kelas bawah itu. Namun, orang bisa menentukan sesuatu itu obyektif dilakukan melalui hati nurani ataupun tidak. Karena adanya simulasi tanda yang mereka tutupi itu, maka mempertanyakan hal itu benar atau pun salah merupakan sesuatu yang tidak relevan lagi. Bahwa seakan-akan hal itulah yang sudah menjadi realitas yang sebenarnya.

Dalam era politik seperti ini, sangat susah untuk menemukan suatu realitas yang memang benar dari adanya kampanye ini. Ketika kita amati lebih jeli, bahwa setiap partai politik ataupun tokoh yang menjadi tonggak utama dalam sistem itu pasti akan mempunyai akun media sosial. Dari akun Youtube, Facebook, Twitter maupun Instagram, setiap partai maupun tokoh-tokoh peserta pemilu dalam politik lokal maupun nasional. Hal ini secara masif oleh masing-masing anggota kelompok yang akan dijadikan sebagai suatu media dalam pembangunan citra.

Di grup-grup Facebook misalnya, banyak postingan-postingan dari akun abal-abal yang mereka ajukan sebagai suatu pancingan provokasi dalam menyerang kubu lawan. Dari mulai penyediaan fakta-fakta maupun informasi yang tidak

kelas kebenarannya, sampai hoaks yang mereka ciptakan untuk menambah kesan lebih kuat dari pelaku bahwa calon politik lawannya mempunyai kelemahan-kelemahan maupun keburukan yang lebih besar. Hal ini secara tidak langsung menambah suatu wacana bagi peserta politik yang sedang melakukan manuver-manuvernya.

Dunia imajiner media sosial ini menambah kemungkinan keberhasilan pembangunan citra hiperrealitas ini. Mesin maya ini mencoba meyakinkan masyarakat melalui kenyamanan memperoleh informasi tanpa melakukan validasi data secara lebih lanjut. Publik dalam media sosial ini tercipta dari berbagai wacana yang menyatukan dan menyesuaikan kondisi opini dari pemilik kepentingan. Identitas yang kurang lebih sama dari publik secara masif digunakan untuk melakukan provokasi agenda terselubung dari peserta politik.

Pendapat merupakan fakta tunggal yang diakui masyarakat sebagai suatu kebenaran yang tidak harus dilihat kembali kebenarannya. Padahal ketika melihat kondisi ini, bahwa jajak pendapat ini juga tidak mempunyai legalisasi maupun independensi dalam ranah ini untuk dipercayai sebagai sesuatu yang memang benar realitasnya. Artinya, bahwa respon dari para penikmat media sosial inilah yang membuat celah dari institusi-institusi ini untuk melihat potensi kepentingan dari individu maupun kelompok untuk memanfaatkan.

PENTINGNYA LITERASI MEDSOS

Merujuk pada kondisi sosial masyarakat dalam mengonsumsi media sosial yang berlebihan ini, harus ada

pendidikan politik melalui instansi-instansi yang dapat menciptakan pemahaman bersama kepada pengertian yang lebih bijak dalam memaknai ini. Artinya, pendidikan politik serta pendidikan penggunaan media sosial secara bijak harus segera dilakukan untuk memperbaiki kondisi yang telah terjadi. Pendidikan literasi media sosial ini penting dilakukan demi tercapainya kondisi demokrasi yang lebih baik tanpa mengesampingkan nilai-nilai budaya maupun kebijakan dari tujuan media sosial itu sendiri.

Lemahnya peraturan-peraturan yang mengatur akan hal ini juga perlu ditentukan lagi arah serta cakupan dari penggunaan media sosial. Supaya kedepan tidak dijadikan sebagai ladang “menipu” masyarakat secara terus-menerus melalui media sosial. Peraturan maupun undang-undang penting diperkuat guna penegakan hukum yang sehat dan kondisi yang lebih baik, serta terciptanya masyarakat yang berkepribadian seperti yang telah diharapkan oleh bangsa dan negara. Pembangunan mental yang baik bagi para peserta politik untuk juga melakukan edukasi terhadap masyarakat tentang politik juga seharusnya dilakukan, bukan justru melakukan tindakan yang memang dapat merugikan orang banyak dengan suatu pembangunan citra melalui media yang bukan tempatnya. Dan juga untuk masyarakat untuk tidak mudah percaya kepada sesuatu yang memang belum mereka ketahui, terutama yang asalnya adalah dari media sosial di dunia maya.

Dua Sisi Wajah Media Sosial

Mukhamad Zainul Fikri

Fenomena kemunculan banyak selebritas di media sosial dengan pengikut yang banyak dan dengan segala keglamorannya bisa menjadi pemicu seseorang ingin sukses dengan cara instan. Semenjak adanya media sosial, banyak hal yang mungkin tidak terpikirkan, bahkan oleh penciptanya sendiri, bahwa dampak yang ditimbulkan amat besar. Topik yang penulis angkat adalah tentang media sosial yang dapat dipetik dampak positifnya melalui beberapa contoh peristiwa yang populer di masyarakat. Tidak hanya itu, peristiwa tersebut juga dapat digunakan sebagai acuan untuk orang lain agar lebih semangat mencapai kesuksesan dengan jalan masing-masing. Tujuan awal dari tulisan ini bukan semata-mata untuk menunjukkan bagaimana mencapai jalan kesuksesan seseorang, melainkan apa saja menurut penulis keuntungan dan celah-celah dari media sosial yang dapat dimanfaatkan.

MEDIA SOSIAL DI INDONESIA

Media sosial di Indonesia mulai pesat dengan perkembangan akses internet pada para pengguna, terlebih lagi dengan perkembangan infrastruktur internet yang ada di Indonesia seperti misalnya akses *wifi*, jaringan fiber, dan lain sebagainya. Banyak sebenarnya media sosial yang ada di Indonesia, namun yang paling banyak digunakan oleh masyarakat adalah Facebook, Instagram, Twitter, dan Youtube. Awal mula mem-*booming*-nya perkembangan media sosial di Indonesia berawal dari Facebook yang didirikan tahun 2004. Setelah itu tahun 2006 situs media sosial Twitter menyusul, dan setelah itu berselang 4 tahun yakni pada tahun 2010 muncul aplikasi media sosial *Instagram*. Dan setiap aplikasi-aplikasi media sosial tersebut sama-sama menawarkan keunggulannya kepada masyarakat. Dari setiap media sosial berlomba-lomba menciptakan fitur-fitur yang mampu menarik perhatian masyarakat dan jika diperhatikan satu sama lain tidak ada yang mau kalah.

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) pada tahun 2012, kurang lebih 63 juta masyarakat Indonesia terhubung dengan internet dan sebanyak 95% aktivitas yang mereka lakukan adalah membuka media sosial. Dari data di atas dapat dilihat bahwa antusiasme masyarakat menggunakan media sosial pada awal berkembangnya media sosial di Indonesia sudah sangat banyak. Artinya, media sosial sangat menjanjikan perkembangannya di masa mendatang entah dengan apa lagi inovasi yang ditawarkan.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh WeAreSocial Hootsuite yang dirilis pada Januari 2019, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 150 juta atau sejumlah 56% dari jumlah populasi. Jumlah tersebut naik 20% dari survei sebelumnya. Sementara, pengguna media sosial *mobile* mencapai 130 juta atau sekitar 48% dari populasi. Pada tahun lalu, yaitu tahun 2018, banyak sekali fitur yang sudah diciptakan oleh media sosial seperti contoh munculnya fitur *InstaStory* yang lebih memberikan manfaat bagi pengguna media sosial. Ditambah dengan dunia *mobile* zaman sekarang yang makin berkembang. Hampir setiap segi-segi kehidupan terdapat peranan alat *mobile* berupa *handphone* pintar yang membantu setiap kehidupan manusia dari mulai berkomunikasi sampai melakukan kegiatan perdagangan.

Media sosial adalah media berbagi dengan para penggunanya sehingga kita bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dengan masyarakat di seluruh dunia. Menurut penulis sendiri, media sosial adalah alat untuk mempertahankan dan membuka pertemanan dengan orang di seluruh dunia. Dengan adanya media sosial, maka ia mendekatkan mereka yang jauh dan merapatkan mereka yang sudah dekat. Dalam perkembangannya, media sosial menjadi liar bagi mereka yang tidak mampu mengolahnnya dengan bijaksana, namun menjadi penuh keuntungan bagi mereka yang cerdas dan bijak menggunakannya. Memang bermacam-macam cara dan tipikal seseorang dalam memainkan media sosial. Ada yang menggunakannya untuk orientasi menjaga silaturahmi kepada sesama. Ada yang menggunakan media sosial sebagai ladang

rezeki utama. Ada yang menggunakan media sosial sebagai alat menjadi populer. Ada yang menggunakan media sosial sebagai penunjang bisnis dan sebagainya.

Beberapa waktu yang lalu, seorang *Youtuber* dari Indonesia yaitu Atta Halilintar mendapat 10 juta pengikut dalam akun Youtube-nya dan menjadikannya pemilik pengikut Youtube terbanyak se-Asia tenggara. Dari hasil berkecimpung di dunia Youtube, Atta Halilintar berhasil mendulang harta yang banyak. Atta Halilintar adalah satu contoh dari para selebritas media sosial yang berhasil sukses lewat media sosial. Dilansir dari IDN Times, dalam satu tahun, penghasilan Atta Halilintar sebagai *Youtuber* bisa mencapai 3,7 sampai 60 miliar rupiah. Tentunya jumlah yang fantastis dan sangat menggiurkan.

Selain Atta Halilintar, ada seseorang pengusaha muda yang usahanya berkembang pesat saat digandengkan dengan media sosial yaitu Okin. Usahanya disebarakan lewat media sosial miliknya dan mengundang banyak perhatian dari masyarakat pengguna media sosial untuk menggunakan produknya. Selain produk yang dihasilkannya mampu bersaing di pasar melalui media sosial, ia juga populer di media sosial. Hal ini juga menjadi salah satu keuntungan tersendiri baginya. Selain dari dua contoh orang yang mampu memetik keuntungan dari media sosial di atas masih banyak orang yang meraup untung dari media sosial mulai dari *endorse*, pengiklanan, *youtuber* dan lain sebagainya.

POSITIF-NEGATIF MEDIA SOSIAL

Namun, sebenarnya media sosial juga banyak digunakan untuk kejahatan dan pelanggaran yang berbuntut permasalahan. Salah satu contohnya adalah kasus yang menimpa musisi Ahmad Dhani beberapa waktu yang lalu. Tepatnya tanggal 26 Agustus 2018 ketika Ahmad Dhani berada di Surabaya dalam menghadiri acara deklarasi 2019 Ganti Presiden, ia dihadang oleh pengunjung rasa yang tidak setuju dengan deklarasi tersebut.

Sontak yang Ahmad Dhani lakukan pada saat itu adalah membuat sebuah video blog yang kemudian diunggah di akun media sosial *Instagram* miliknya. Namun permasalahan muncul dari video yang diunggahnya itu. Banyak pro dan kontra yang menghiasi video tersebut, bahkan kecaman muncul dari beberapa pihak dan sampai puncaknya melaporkan Ahmad Dhani ke pihak kepolisian karena video unggahannya di media sosial tersebut. Dan sekarang karena hal itu, ia harus rela mendekam di penjara untuk beberapa waktu.

Namun, sisi lain dari media sosial yang menarik untuk diperhatikan adalah bagaimana media sosial menyebarkan informasi-informasi yang ada dengan begitu cepat tanpa terbatas ruang dan waktu. Dapat diingat bahwa ketika kejadian itu berlangsung, sontak hampir seluruh masyarakat Indonesia memfokuskan diri pada kasus yang dialami Ahmad Dhani. Apalagi sosok Ahmad Dhani yang sudah terkenal sebagai selebritas menjadi musisi sebelum terkena kasus tersebut. Tentunya dengan statusnya sebagai selebritas, kasus

yang dialaminya adalah hal yang menarik bagi media-media untuk mengangkat kasusnya dan laku di masyarakat.

Dari beberapa kasus seperti yang dialami oleh Ahmad Dhani di atas dan yang sudah dialami di dunia ini, banyak sekali kejahatan yang pernah dialami manusia dengan menggunakan media sosial. Marilah melupakan sejenak berbagai dampak buruk yang dihasilkan oleh media sosial mulai dari *cyber crime*, pornografi, *body shaming*, *bullying*, penipuan dan banyak permasalahan lain yang mengikutinya. Dari beberapa fenomena yang ada dan telah dilakukan oleh beberapa orang di atas dapat disaring apakah sebenarnya media sosial yang ada hanyalah bermuatan negatif.

Tentunya tidak, media sosial saat ini adalah hasil dari inovasi manusia yang tujuan awal inovasi adalah untuk lebih memudahkan kehidupan manusia. Hampir dalam semua segi kehidupan manusia media sosial mempunyai andil manfaat di dalamnya. Dalam dunia pendidikan misalnya, media sosial dapat digunakan sebagai alat bantu dalam belajar. Kita dapat berkumpul dalam sebuah komunitas belajar tanpa harus keluar dari rumah. Kita juga dapat bertanya kepada orang lain tanpa kita tahu siapa orang itu. Melalui media sosial kita juga dapat menyebarkan ilmu yang bermanfaat kepada teman media sosial yang kita miliki.

Dalam dunia bisnis, media sosial terbukti mampu menjadi alat promosi yang ampuh bahkan menggantikan peran televisi. Pebisnis dapat memasarkan produknya secara cuma-cuma lewat media sosial. Dalam dunia profesional, media sosial juga memegang peranan penting, lewat media sosial para pencari

pekerjaan dan orang yang membutuhkan tenaga kerja dapat berkomunikasi dan saling menguntungkan masing-masing. Dalam dunia ekonomi, media sosial sudah seperti pasar elektronik bagi masyarakat, masyarakat bisa melakukan transaksi lewat media sosial tanpa harus meluangkan waktu tenaga dan biaya lebih untuk mendapatkan suatu barang yang diinginkan. Hanya dengan memainkan media sosial di rumah sudah dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan.

Dalam perkembangannya, media sosial dianggap memiliki dua sisi mata pisau yang sama tajamnya. Di satu sisi memberikan banyak manfaat, namun di sisi lain juga memiliki banyak kekurangan. Namun, dari beberapa contoh kasus di atas, jika hal positif yang melekat pada media sosial dimaksimalkan maka akan memberikan keuntungan yang besar dalam kehidupan. Kita juga perlu memahami bagaimana jalannya media sosial dan bagaimana menaahluukannya.

Namun, dalam hal media sosial ini beberapa contoh keuntungan dari media sosial di atas haruslah mampu disikapi dengan bijaksana. Baik sisi positif yang di dapat maupun sisi negatifnya. Kenyataan yang tidak apat disangkal adalah bahwa media sosial dan keuntungan memiliki hubungan yang dekat. Dapat juga diartikan bahwa media sosial di era sekarang sangat menguntungkan bagi kehidupan manusia zaman sekarang. Keuntungan yang ada harusnya mampu di manfaatkan dengan baik. Jadi di satu sisi media sosial adalah wadah untuk berkomunikasi dengan siapa saja dan dimana saja seperti yang sudah penulis jelaskan diawal, namun di sisi lain media sosial ibaratkan mesin yang mampu memberikan

banyak keuntungan bagi umat manusia seperti dari segi ekonomi, pendidikan, komunikas dan lain sebagainya.

Akhirnya, media sosial haruslah kita yang menguasai dan bukan kita yang dikuasai. Melihat dari beberapa kejadian yang banyak terjadi di luar sana ada beberapa pengguna media sosial yang sampai lupa waktu dan lupa kepada dunia yang sebenarnya. Menurut CNN Indonesia (2018), penggunaan internet orang Indonesia rata-rata adalah 8 jam 44 menit, dimana 3 jam 15 menit diantaranya digunakan untuk bermain media sosial. Selanjutnya kurangi keisengan dalam media sosial, karena bermula dari kegiatan iseng itulah beberapa permasalahan di dunia media sosial terjadi, seperti *body shaming*, *bullying*, dan yang lainnya. Alangkah baiknya jika media sosial dimisalkan seperti sebagai lingkungan masyarakat dimana tempat kita hidup sehari-hari. Satu sama lain anggotanya senantiasa menjaga hubungan baik dengan sesama, dan akhirnya terciptalah kehidupan media sosial yang baik dan menguntungkan bagi semua pihak.

Ancaman dan Peluang Era Disrupsi

Firdhatul Hasanah

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah memunculkan era baru dalam kehidupan manusia modern. Bumi pertiwi ini kini sudah mulai memasuki era revolusi Industri 4.0, dimana beberapa kegiatan dilakukan hanya dengan sentuhan jari. Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan berkembangnya *Internet of Things (IoT)* kehadirannya begitu cepat, menggilas apa saja yang ada di depannya. Pada acara Roadmap Implementasi *Industry 4.0* di Jakarta, Menteri Perindustrian Airlangga Hartato mengatakan bahwa Indonesia sejak tahun 2011 telah memasuki era *Industry 4.0*, yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, dan batas antara manusia, mesin, dan sumber daya lainnya yang semakin konvergen melalui teknologi informasi dan komunikasi (Kemenperin, 20/3/18). Tanpa disadari revolusi Industri 4.0 telah membawa dampak baru bagi kehidupan masyarakat modern yaitu Era Disrupsi.

Era Disrupsi merupakan masa yang penuh dengan inovasi-inovasi baru yang akan menggantikan cara-cara lama dalam

berbagai bidang, baik sosial, budaya, pendidikan, ekonomi, dan kesehatan. Alvin Tofler dalam buku *The Third Wave* (2000) menyebutkan bahwa Era Disrupsi merupakan gelombang ketiga dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Gelombang pertama, dikenal dengan istilah *connectivity*, dalam periode ini *internet* baru saja lahir. Gelombang kedua, pada tahun 2000-an masyarakat mulai berpikir untuk mengisi keterhubungan tersebut, ditandai dengan munculnya berbagai media sosial. Gelombang ketiga, yang sedang terjadi saat ini ialah Era Disrupsi. Dimana dalam gelombang ini, berbagai aktivitas beralih dari dunia yang *real* ke dunia semu yang tidak kelihatan atau disebut dengan dunia maya. Era Disrupsi ini telah memberikan pengaruh tersendiri, khususnya bagi remaja yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Menurut proyeksi Badan Pusat Statistik (BPS), wajah Indonesia masa depan ditentukan oleh generasi milenial. Generasi ini mempunyai karakter *connected*, generasi era ini juga *creative* berpikir *out of the box* dan percaya diri dalam mengemukakan gagasan. Remaja pada saat ini dikenal dengan sebutan generasi milenial atau generasi Y. Generasi *millenial* sendiri merupakan sebuah kelompok demografi dengan anggota yang lahir pada tahun 1980-an sampai pada tahun 2000-an awal (Livescience, 8/5/19). Generasi ini ialah generasi pertama yang selalu terhubung dengan teknologi dan *internet*. Bahkan bisa dikatakan generasi ini mempunyai ketergantungan tinggi terhadap teknologi dan *internet*. Akan tetapi, berbagai hal yang terjadi di Era Disrupsi memunculkan kecemasan tersendiri bagi masyarakat. Hal tersebut terjadi karena belum siap menghadapi Era Disrupsi.

ANCAMAN ERA DISRUPSI

Era Disrupsi tak ubahnya seperti lokomotif, mesin yang menggilas apa saja yang ada di depannya, tanpa mengenal dari kalangan dan bidang apa. Manusia yang bisa beradaptasi dengan Era Disrupsi dia akan maju dan bertahan hidup tanpa kesengsaraan. Sebaliknya, jika manusia tidak bisa beradaptasi di Era Disrupsi dia akan hidup dengan kesengsaraan dan akan mati secara perlahan. Banyak yang tidak menyadari bahwa Era Disrupsi ini sudah cukup lama mempengaruhi kehidupan manusia. Era Disrupsi ini merupakan era ancaman yang membawa bencana bagi kehidupan dan membawa ketimpangan sosial bagi manusia.

Menurut Rhenald Kasali dalam bukunya yang berjudul *Disruption* (2017), “Era disrupsi sudah terjadi pada awal abad 20 ketika mobil bertenaga bensin menggantikan kereta kuda, dunia perlahan-lahan menyaksikan semakin pudarnya bengkel kereta kayu dan peternakan kuda. Kereta kuda beralih mejadi kereta mesin berminum bensin. Demikian pula dengan sifat pekerjaan dari yang sebelumnya sangat dekat dengan alam dan tanpa mesin, tanpa polusi, tanpa kursus berubah menjadi sangat mekanis.” Hanya saja manusia baru menyadari Era Disrupsi beberapa tahun ini, karena adanya *internet* dan *fintech* yang semakin mempermudah aktivitas manusia. Sejak itu banyak perubahan yang terjadi dalam kehidupan mulai dari sistem-sistem konvensional digantikan ke sistem-sistem *online*.

Tidak diragukan lagi dalam Era Disrupsi ini manusia yang tabu akan teknologi informasi dan komunikasi mengalami

kecemasan dan ketakutan yang sangat besar karena beberapa hal. *Pertama*, hal yang dicemaskan yaitu berkurangnya lapangan pekerjaan karena tenaga kerja manusia digantikan dengan tenaga kerja mesin. Contoh nyata dari kecemasan ini yaitu buruh tani yang sudah digantikan dengan tenaga mesin. Seperti yang terjadi di Madura, Kabupaten Sumenep, dimana aktivitas memanen padi sudah tidak membutuhkan tenaga kerja manusia melainkan sudah menggunakan mesin. *Kedua*, pemilik usaha konvensional cemas akan usahanya yang sudah dirintis dari bawah berakhir dengan mengengkan karena peminatnya berpindah ke sistem yang lebih efisien yaitu usaha *online*.

Tanpa disadari sistem-sistem baru berdampak negatif terhadap manusia. Tetapi pemilik modal tidak akan berhenti di sana. Mereka akan terus mengeluarkan inovasi-inovasi baru. Awal mulanya inovasi-inovasi baru tercipta karena ingin meringankan beban pekerjaan manusia tetapi dengan berjalannya waktu pemilik modal melihat peluang besar yaitu berupa keuntungan yang besar dan menjanjikan. Sehingga dengan ganasnya pemilik modal menciptakan inovasi baru tanpa memikirkan dampaknya. Pemicu utama pemilik modal menciptakan inovasi baru yaitu generasi milenial, karena generasi ini sangat menikmati dan kecanduan dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Era Disrupsi membawa negara Nusantara ini pada ancaman atau peluang? Sebagian orang mengatakan bahwa era ini merupakan ancaman dan sebagian besar lagi mengatakan bahwa era ini merupakan peluang yang harus kita hadapi agar menjadi manusia yang lebih maju dan baik

lagi. Resiko yang harus dihadapi di Era Disrupsi ini yaitu hilangnya cara-cara lama dan digantikan dengan cara baru yang pada akhirnya ada yang dirugikan dan diuntungkan. Tetapi, masyarakat yang tabu akan teknologi informasi dan komunikasi mengeluh dengan adanya era ini karena adanya inovasi-inovasi baru membuat cara-cara lama terasingkan bahkan mulai tenggelam secara perlahan.

Kecemasan yang terjadi tidak hanya dari kalangan bidang industri tetapi hampir semua bidang seperti pertanian, pendidikan, kesehatan, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu, usaha-usaha konvensional banyak yang gulung tikar akibat Era Disrupsi. Adanya usaha *online* menimbulkan efek negatif terhadap usaha konvensional bahkan menyebabkan kontroversi antara usaha konvensional dengan usaha *online*. Contoh kontroversi yang terjadi di Era Disrupsi yaitu taksi *online* dan taksi konvensional. Di era perkembangan jaman ini generasi milenial lebih memilih sesuatu yang lebih efisien dengan hanya memesan transportasi lewat sentuhan jari dibandingkan harus berjalan dan melambatkan tangan terlebih dulu. Banyaknya peminat taksi *online* seperti *Gojek*, *Grab*, *Uber* menimbulkan masalah terhadap taksi konvensional. Penumpang taksi konvensional semakin menurun bahkan tidak ada.

Pada tanggal 28 September 2017 di Kota Makassar transportasi Konvensional melakukan aksi demo besar-besaran. Para pendemo tersebut adalah sopir taksi konvensional, mereka melakukan pembakaran terhadap atribut transportasi *online*, lalu mendatangi kantor transportasi *online* yang ada di Makassar dan melakukan tindakan anakis

terhadap supir taksi *online* (Amalia, 8/5/19). Tidak hanya di Kota Makassar. Di kota lain pun mengalami kontroversi akibat dari Era Disrupsi. Sesungguhnya jasa transportasi hanya secuil bukti disrupsi saja. Tidak hanya di dalam negeri yang terjadi aksi protes tersebut, di luar negeri pun juga terjadi aksi protes tersebut. Pada Juni 2015, di Perancis juga terjadi aksi protes anti taksi daring. Ribuan pengemudi taksi di beberapa kota di Prancis terlibat dalam aksi hampir setahun lalu itu. Tidak saja memblokir jalan utama, mereka juga membakar ban dan sejumlah mobil, merusak, melakukan penganiyaan, hingga bentrok dengan aparat keamanan (Suara.com 22/3/16).

Melihat beberapa peristiwa yang terjadi di berbagai kota, Era Disrupsi merupakan ancaman bagi masyarakat maupun generasi millenial. Era Disrupsi merupakan era guncangan atau keterpecahan yang mengusik sistem kehidupan lama. Dimana-mana terjadi kekacauan sosial yang membuat orang merasa tidak nyaman berada dimana pun, bahkan di kota besar yang dikatakan maju. Maka tidak berlebihan jika disrupsi membawa kerusakan dan mengganggu tatanan yang sudah ada. Di Era Disrupsi ini banyak pihak yang dirugikan dari segi fisik ataupun materi. Banyak generasi millenial yang moral dan etikanya merosot karena Era Disrupsi ini.

MELAWAN DISRUPSI

Era Disrupsi tidak dapat disepelekan dan dipandang sebelah mata. Era ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan yang sedang kita jalani. Perusahaan yang terkena dampak dari Era Disrupsi bukan hanya dari usaha kecil saja, melainkan

dari perusahaan besar juga merasakan dampaknya yang berakibat fatal terhadap usahanya. Pilihan yang harus dijalani di Era Disrupsi hanya ada dua yaitu maju atau mundur. Jika memilih maju, maka harus mampu menciptakan inovasi-inovasi baru dan mampu bersaing dengan perusahaan lainnya. Tetapi jika memilih mundur harus bisa menerima kekalahan dari Era Disrupsi, merelakan usaha yang sudah dirintis dari bawah berakhir dengan mengenaskan karena tidak bisa melawan Era Disrupsi karena malas melakukan perubahan dan kurang memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia.

Tidak dapat menggunakan teknologi bukan merupakan kendala yang harus dijadikan alasan untuk tidak mengembangkan usaha yang sudah dirintis. Melawan Era disrupsi ini bisa dilakukan dengan berbagai cara. Upaya melawan Era Disrupsi tidak semata-mata hanya dilakukan oleh pemerintah. *Pertama*, harus mampu berinovasi. Melakukan perubahan-perubahan dengan menyesuaikan selera konsumen. Agar usaha yang dijalani tetap berjalan dan diminati banyak konsumen harus menciptakan sesuatu yang berbeda dan unik dari usaha lainnya. Mempunyai sikap yang kritis dan respon cepat juga sangat diperlukan untuk mengembangkan usaha, agar bisa mengetahui keinginan konsumen.

Kedua, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta beradaptasi dengan teknologi zaman sekarang untuk meningkatkan usaha-usaha. Memanfaatkan teknologi dengan baik bisa membuat usaha yang kita jalani bisa dijangkau sama semua orang. Seperti memanfaatkan Instagram, Facebook, Shopee, Grab, Uber, dan lain sebagainya. Mampu

mengaplikasikan teknologi tidak hanya untuk meningkatkan usaha tapi untuk mengembangkan keterampilan diri kita sendiri agar mampu bersaing dengan yang lainnya dan lumayan menjamin untuk mendapatkan pekerjaan yang layak.

Ketiga, manfaatkan peluang dan jangan pernah merasa puas sebab di saat itu perusahaan lain akan mulai mampu menarik pasar baru. Harus mampu melihat peluang yang ada di masyarakat dengan melihat apa yang mereka inginkan. Jangan cepat merasa puas harus selalu berkembang karena saat itu perusahaan lain akan mampu mengejar apabila kita cepat berpuas diri. Setidaknya upaya di atas bisa dilakukan agar bisa bertahan melawan Era Disrupsi sehingga usaha-usaha yang sudah dirintis dari bawah tidak berakhir mengenaskan.

Dilema Alsintan dan Masyarakat Pedesaan

Titik Andriyani

Hampir di seluruh dunia bidang pertanian menjadi sumber utama untuk memenuhi kebutuhan pangan masyarakat. Tak terkecuali di Indonesia. Saat ini, Indonesia seolah tidak mau ketinggalan akan kemajuan zaman, salah satunya adalah kemajuan teknologi di bidang mekanisasi pertanian. Alat mesin pertanian yang secara singkat disebut dengan Alsintan kini telah merambah ke pedesaan di seluruh Indonesia. Hampir seluruh kegiatan di sawah yang tadinya dikerjakan manusia atau hewan kini telah digantikan oleh mesin. Inilah yang disebut mekanisasi. Bagi beberapa pihak yang memiliki lahan, tentu hal ini sangat membantu. Pasalnya, Alsintan mampu meminimalkan biaya operasional pertanian.

Andi Nur Alamsyah, selaku Direktur Alat dan Mesin Pertanian, Kementerian Pertanian, pada Liputan6.com (2019) menyatakan bahwa pendapatan petani di Indonesia telah naik karena produksi yang dicapai oleh petani saat ini lebih tinggi karena adanya Alsintan. Selain itu, Andi juga menjelaskan sejauh mana tingkat efisiensi pengolahan lahan

pertanian menggunakan alsintan. “Alsintan mampu menekan biaya operasional 35 hingga 48 persen dalam produksi pertanian. Dulu tanpa kemajuan mekanisasi ini, petani bisa membajak sawahnya satu hektar sehari-hari, tapi kini cukup 2 hingga 3 jam saja,” ungkap Andi.

Namun, hal ini berbeda dengan yang dituturkan Jusuf Kalla selaku Wakil Presiden Indonesia. Beliau menuturkan bahwa pengangguran di desa kini justru meningkat akibat penggunaan tenaga mesin dan berkurangnya lahan untuk pertanian. Beliau juga menuturkan bahwa mekanisasi tenaga manusia dan hewan ke mesin menjadi sesuatu yang dilematis di wilayah pedesaan. Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) di tahun 2018, tingkat pengangguran telah mengalami kenaikan sebesar 0,03% yakni menjadi 4,40% dibanding pada tahun 2017 yang hanya sebesar 4,10% (Detik.com, 2018).

DILEMA ALSINTAN

Hal tersebut menjadi belenggu, bahwa mekanisasi pertanian yang dimaksudkan untuk membantu menunjang kesuksesan pertanian, namun justru membunuh tenaga kerja manusia dan hewan. Petani di desa, khususnya perempuan, kini harus menghadapi kenyataan pahit akibat proses mekanisasi ini karena mereka tidak bisa melakukan aktivitasnya lagi di sawah. Mulanya pekerjaan di sawah dikerjakan oleh manusia – terutama buruh tani – namun kini dikerjakan oleh mesin dan mau tidak mau harus menganggur.

Menurut Smith dan Wilkes dalam bukunya *Farm Machinery and Equipment* (1996), alat mekanis adalah alat yang bergerak serta mempunyai tenaga baik hewan, manusia, motor berbahan bakar maupun listrik, angin, air serta energi lainnya. Alsintan termasuk dalam salah satu kategori alat mekanis yang disebutkan oleh Smith dan Wilkes di atas, yakni motor berbahan bakar seperti *tractor*, *rotavator*, *cultivator*, *bajak singkal*, dan sejenisnya. Alsintan merupakan karya yang sangat bagus dalam membantu pertanian. Meski begitu, suatu hal tentu mempunyai kekurangan dan kelebihan. Mengenai kelebihan tentu tidak diragukan lagi bagi para petani, pekerjaan lebih ringan dan cepat selesai. Akan tetapi di sisi lain, keberadaan Alsintan ini justru menjadi penghambat bagi sebagian petani, yakni petani buruh perempuan, khususnya di pedesaan.

Meski tahu akan berdampak demikian di pedesaan, tidak sedikit pula yang mendesak pemerintah untuk mewujudkan mekanisasi pertanian. Seperti yang dilakukan organisasi “Omah Tani” di Yogyakarta. Ketua organisasi tersebut yakni Agus Subagyo sempat memberi penjelasan terkait alasan mengapa mekanisasi pertanian harus segera diwujudkan, yakni karena gaji yang diberikan kepada petani buruh relatif kecil. Apabila petani buruh mendapat gaji dalam jumlah cukup maka hal tersebut akan merugikan petani, pasalnya hasil panen tidak sebanding (VOA Indonesia, 2015). Oleh karena itu, harus dibantu oleh Alsintan yang dipercaya dapat membantu mengelola, menanam, dan bahkan memanen. Meski begitu, masalah baru pun mencuat, karena tidak

sedikit petani buruh yang dapat atau memiliki kesempatan untuk mengoperasikan Alsintan, sehingga pengangguran di pedesaan akan terus naik meski dalam jumlah sedikit.

Hal ini menjadi kontroversi dalam dunia pertanian, pasalnya petani buruh, khususnya petani buruh perempuan, perlu menjadi perhatian di sini. Peluncuran Alsintan yang alih-alih membantu pertumbuhan ekonomi masyarakat pedesaan melalui kesuksesan pertanian namun justru menjadi ancaman bagi petani buruh perempuan, menggusur mereka dari dunia pertanian dan bersifat maskulin, yang mana Alsintan mayoritas hanya dapat dioperasikan oleh petani laki-laki. Hal tersebut serupa dengan yang dituturkan oleh Fuat Edi Kurniawan dari Pusat Penelitian Kependudukan LIPI dalam tulisannya yang berjudul *Mekanisasi Pertanian dan Nasib Buruh Tani Perempuan* (LIPI, 2018). “Ketidaksetaraan atas penguasaan alat ini bukan semata karena adanya laki-laki. Namun justru teknologi yang diciptakan tidaklah ramah gender, sehingga penguasaan atas teknologi tersebut didominasi oleh laki-laki. Stigma yang berkembang di masyarakat pedesaan adalah bahwa laki-laki selalu lebih kuat bekerja dengan alat-alat pertanian dibanding perempuan. Hal ini tentu saja menjadi masalah baru, dimana buruh perempuan semakin muram dan tertindas. Konsekuensinya, mereka hanya bisa pasrah dengan nasib yang membelenggu.”

Jika sudah demikian, untuk berbicara terkait kesuksesan di dunia pertanian dirasa masih sangat jauh. Suksesnya bidang pertanian ditandai dengan minimnya pengangguran pada sektor pertanian, kesejahteraan para petani, minimnya kemiskinan, hasil produksi yang memuaskan, dan sebagainya

yang menunjukkan kesejahteraan pada masyarakat agraris itu. Sebagian memang sudah direalisasikan dengan adanya Alsintan, namun tidak sedikit pula suara masyarakat khususnya petani buruh perempuan yang mengutarakan keluh kesahnya karena adanya Alsintan ini. Petani buruh perempuan terpaksa harus mencari nafkah dengan mengelola lahan milik orang lain bukanlah karena hobi, namun karena situasi dan kondisi. Kemiskinan yang setiap hari memaksa mereka untuk mencari nafkah di sektor pertanian demi membantu suami, terlebih memang harus dilakukan karena berstatus janda, sudah cukup membuat mereka tertatih-tatih.

Namun, sekali lagi, profesi yang menyakitkan itu harus dengan berat hati dilepaskan karena Alsintan tidak ramah bagi petani buruh perempuan. Keberadaan Alsintan membuat petani perempuan pasrah, jasanya tidak diperlukan lagi. Dan tentu, membuat mereka kelimpungan tidak tahu apa yang harus dilakukan untuk mencukupi kebutuhan demi bertahan hidup. Sudah begini, lalu di manakah letak kesuksesan pertanian? Suksesnya pertanian khususnya di Indonesia ini tidak bisa hanya karena adanya Alsintan, namun perlu adanya pembaruan serta peningkatan mutu pada SDM (Sumber Daya Manusia) juga. Pasalnya, dua hal tersebut saling berkaitan. Selain itu, juga perlu adanya faktor-faktor penunjang yang lain, yang kiranya dapat membantu menurunkan angka pengangguran dan tentu berguna dalam menciptakan kesejahteraan masyarakat.

Minimnya pengetahuan serta keahlian petani buruh dalam mengoperasikan Alsintan memang tidak dapat dipungkiri.

Petani buruh sebelumnya yang hanya menggunakan metode tradisional dalam mengelola lahan pertanian tentu menjadi gagap terhadap penggunaan Alsintan. Kurangnya sosialisasi dan pelatihan terkait Alsintan pada petani buruh menjadikan mereka harus melepaskan diri dari dunia pertanian dan Alsintan hanya akan dijalankan oleh pihak-pihak yang mahir akan mengoperasikan alat tersebut. Sisanya harus banting setir ke bidang pekerjaan lain apabila menemukan lowongan pekerjaan yang posisinya diyakini dapat dikuasai atau terpaksa menganggur.

MENCEGAH DAMPAK NEGATIF

Alsintan merupakan karya dari era modern ini, yang orang berpengetahuan sebut sebagai modernisasi. Modernisasi alat pertanian ini dilakukan untuk sesuatu yang tentunya lebih baik dari era sebelumnya, seperti membantu pertumbuhan ekonomi, efisiensi, otomatis, ringan, dan dapat diterima oleh masyarakat. Menurut W.W. Rostow pada bukunya *The Stage of Economics Growth* (1960), setiap masyarakat akan berada pada posisi dari lima tahapan, yakni tahapan masyarakat tradisional, penyusunan kerangka dasar tahapan tinggal landas, tahapan menuju kematangan ekonomi, dan tahapan konsumsi massal yang tinggi. Baik perubahan pada ekonomi, sosial, maupun politik.

Di Indonesia sendiri, di bidang ekonomi kita masih berada di tahap nomor dua, yakni penyusunan kerangka dasar tahapan tinggal landas. Manakala hal ini berhasil, maka selanjutnya dapat dilihat tanda-tanda lain yang lebih kompleks yang

mengarah ke tahap selanjutnya. Meski demikian, Alsintan yang menjadi salah satu produk yang disiapkan untuk menunjang ekonomi ini perlu dibarengi dengan hal-hal yang dapat menutupi kelemahan akibat adanya Alsintan ini. Hal ini agar tidak menimbulkan suatu kesenjangan maupun ketimpangan di tengah-tengah masyarakat khususnya masyarakat pedesaan yang pengetahuan, keahlian, serta ekonominya yang notabene lebih rendah dari masyarakat perkotaan. Jika tidak, maka adanya Alsintan ini hanya untuk mendukung kaum kapitalis, kaum kelas atas, pemilik modal, dan sejenisnya. Selanjutnya, tentu menjadi bumerang bagi kaum kelas bawah, kaum buruh, serta kaum-kaum yang tak berkuasa lainnya.

Industrialisasi pada suatu negara memang penting, terlebih di Indonesia. Namun, kaum-kaum yang berada di kelas bawah juga perlu diperhatikan, apakah industrialisasi ini cukup membantu menyelesaikan permasalahan mereka, khususnya mengentas mereka dari belenggu kemiskinan. Hal ini mengingat bahwa Indonesia adalah negara yang mayoritas penduduknya adalah petani. Jadi Alsintan dan SDM penduduk Indonesia perlu dioptimalkan secara merata agar hasilnya dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat, dan tidak menguntungkan sebelah pihak.

Petani di pedesaan perlu mulai dikenalkan akan tanda-tanda peradaban di bidang pertanian melalui Alsintan yang digadang-gadang mampu menaikkan mutu hasil panen dan mobilitas pertanian dari metode tradisional ke modern. Meski demikian, fakta terkait keunggulan Alsintan ini justru menciptakan suatu realita yang pahit karena beberapa

kesalahan pada peluncurannya, yakni pengenalan teknologi pangan ini sendiri kepada seluruh lapisan masyarakat yang tidak merata, pelatihan yang hampir tidak ada, dan pengawasan yang sangat minim. Akibatnya, hal ini membingungkan petani buruh yang semakin menjauhkan diri dari teknologi pertanian karena ketidaktahuan. Suatu terobosan yang gemilang justru menjadi sesuatu yang tidak begitu diharapkan oleh sebagian masyarakat yang berprofesi sebagai petani karena ketidakmampuan pemerintah dalam mensosialisasikan.

Selain itu, pembaharuan pada satu sektor harusnya dibarengi dengan pembaharuan pada sektor lain yang mampu menutupi kekurangan atau dampak dari pembaruan sektor yang dibaharui. Semisal pembaharuan pada sektor pertanian dengan meluncurkan Alsintan ini, harusnya dibarengi dengan pembaharuan pada sektor lain seperti sektor pemasaran, distribusi, pendidikan, dan alternatif lain yang mampu menolong pihak-pihak yang terdampak negatif karena adanya Alsintan ini. Pemerintah Indonesia harus mempertimbangkan dampak negatifnya pula dari peluncuran Alsintan ini, tidak hanya terpaku pada satu tujuan tanpa memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang sama sekali tidak diharapkan oleh masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan yang bergerak di bidang pertanian namun berstatus sosial rendah atau kelas bawah.

Youtuber dan Ironi Free Labour Economy

Gagas Galang Maburr

Di era modern dewasa ini, masyarakat tentunya tidak awam lagi dengan media sosial. Masyarakat kini semakin hari semakin menyatu dengan perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi di bidang media sosial memang telah merubah pola perilaku masyarakat. Salah satunya adalah merubah jenis-jenis kebutuhan pokok masyarakat. Masyarakat yang pada era sebelum mengenal teknologi menganggap kebutuhan pokoknya adalah sandang, pangan, papan, saat ini telah beralih pada teknologi-teknologi baru yang ada. Peralihan kebutuhan pokok tersebut dapat dimisalkan seperti halnya pemenuhan kebutuhan informasi, yang pada saat ini berupa berbagai macam aplikasi dan *website* yang memuat berbagai macam informasi.

Teknologi pada dasarnya memiliki kontribusi dalam menciptakan keberagaman media. McNamus (2005) mengatakan bahwa ciri-ciri dalam lingkungan media baru adalah adanya pergeseran ketersediaan media yang dahulu langka dengan akses yang terbatas menuju media yang

melimpah. Saat ini media informasi telah berinovasi menjadi beragam jenis aplikasi yang memberikan fasilitas baru bagi masyarakat, yaitu pengemasan informasi dalam bentuk audio-visual. Salah satu contohnya adalah Youtube. Youtube dinilai sebagai sarana media hiburan yang memikat bagi masyarakat. Selain itu, terdapat beberapa anggapan baru bersamaan dengan maraknya Youtube, yakni anggapan bahwa Youtube membuka peluang pekerjaan baru bagi para pencari kerja. Namun, anggapan-anggapan tersebut kemudian menjadi sebuah permasalahan baru bagi para pelaku ekonomi digital, yang dalam hal ini adalah para *Youtuber*.

Kondisi ini biasa disebut sebagai konsekuensi perkembangan ekonomi digital. Ekonomi digital menurut *Encarta Dictionary* dapat didefinisikan sebagai transaksi bisnis yang ada di internet. Ekonomi digital juga berarti penggunaan teknologi informasi secara luas meliputi pemanfaatan *software, hardware, aplikasi*, serta telekomunikasi pada setiap aspek perekonomian. Ekonomi digital juga sering disebut sebagai pabrik sosial. Pabrik sosial menggambarkan suatu proses dimana proses kerja telah bergeser dari pabrik ke masyarakat, sehingga menggerakkan mesin yang benar-benar kompleks. Dalam konsep ini, para pelaku ekonomi digital memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang tersedia dalam media sosial yang salah satunya adalah Youtube untuk menghasilkan suatu keuntungan berupa uang. Komoditas yang ditawarkan pun telah beralih menjadi suatu konten yang dipasarkan pada khalayak umum.

YOUTUBE DI ERA DIGITAL

Youtube, siapa yang tak kenal dengannya. Mulai dari kalangan muda, tua, kaya, miskin, seakan Youtube telah merambah ke segala lapisan masyarakat. Youtube, merupakan *website* terbesar yang digunakan untuk berbagi video di seluruh dunia. *Website* ini didirikan oleh mantan tiga pegawai Paypal, yakni Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Youtube kemudian diakuisisi (diambil alih kepemilikan) oleh Google pada Oktober 2006 dengan nilai 1,65 miliar dollar AS. Sampai saat ini pengguna Youtube telah lebih dari 1 miliar. Bahkan menurut lembaga Riset dan Pasar Statista, pengguna Youtube akan mencapai 1,8 miliar orang pada tahun 2021 nanti. Dengan pengguna sebanyak itu tentunya para *Youtuber* akan semakin tertarik untuk lebih produktif lagi dalam mengunggah konten-konten yang ada di *channel*-nya. Di Indonesia sendiri, dilansir dari (PopBELA.com) terdapat *Youtuber* yang bisa dibilang sukses dalam karirnya, yakni Atta Halilintar, dengan subscriber terbanyak di Asia Tenggara mencapai 11 juta lebih dengan penghasilan Rp 257 juta sampai Rp 4 miliar per tahun.

Youtuber seakan menghilangkan batasan-batasan kelas sosial, kedudukan, usia, dan tingkat pendidikan sekalipun. Ditambah berbagai konten yang disediakan *Youtuber* (sebutan pemilik akun Youtube) bersifat sangat kompleks. Pengguna-pengguna akan merasa tertarik untuk terus mengikuti perkembangannya. Kondisi seperti inilah yang menyebabkan *Youtuber* berlomba-lomba untuk memikat hati para penggunanya. “Kami selalu berpikir, video akan digemari,

namun kini bertanya-tanya bagaimana penerapannya agar praktis di kehidupan nyata” kata Steve Chen (salah satu pendiri Youtube). Seolah terpengaruh dengan ucapan Chen tentang bagaimana pengelolaan Youtube tersebut, para *Youtuber* akan terus berkarya untuk menarik perhatian para pengguna. Namun, siapa sangka hal tersebut malah menjadi suatu permasalahan bagi para *Youtuber*. Pasalnya, tidak sedikit diantara mereka yang menjadi tenaga kerja kerja gratisan dalam sistem ekonomi yang disebut sebagai *free labour economy*.

Ketertarikan untuk menjadi seorang *Youtuber* dipengaruhi oleh semakin meningkatnya pengguna Youtube dalam masyarakat. Dinilai dapat menghasilkan suatu keuntungan materi dari seorang *Youtuber*, mereka berusaha mengisi konten-konten Youtube tersebut sesuai dengan peminatan masyarakat. Youtube yang semula didominasi oleh konten dari perusahaan yang ingin memperkenalkan produk-produknya, kini telah berkembang menjadi berbagai konten yang lahir dari tangan-tangan kreatif individu. Jelasnya, dalam hal ini tidak semua *Youtuber* akan selalu mendapatkan keuntungan seperti yang diinginkan. Karena semakin banyaknya *Youtuber* yang terdaftar dalam Youtube, mereka secara otomatis akan bersaing memperebutkan *viewers* (penonton konten), dan hal inilah yang membuat *Youtuber* menjadi bekerja tanpa dibayar. Namun, tidak semua dari *Youtubers* itu berhenti sampai di titik ini, mereka masih tetap akan memproduksi konten-kontennya lagi untuk mengisi dari *channel* Youtube-nya meskipun tidak mendapat keuntungan finansial. Kondisi inilah yang dapat

disebut sebagai sistem ekonomi tenaga kerja tanpa upah (*free labour economy*).

EKONOMI TANPA UPAH

Mengapa disebut sebagai pekerja tanpa upah? Pekerja tanpa upah atau tenaga kerja tanpa dibayar merupakan konsep tenaga kerja yang secara profesi mereka bekerja, namun tanpa timbal balik atau upah yang dihasilkan. Konsep ini relevan dengan kondisi maraknya fenomena *Youtuber* dewasa ini. Seperti halnya yang dikatakan oleh Tiziana Terranova (2000), “Secara serentak, sukarela, diberikan dan dimanfaatkan, dinikmati dan dieksploitasi oleh pihak tertentu.” Pekerja dalam sistem *free labour economy* secara sukarela memberikan tenaganya, dinikmati dan dieksploitasi. Pekerja gratis di internet mencakup aktivitas membangun situs web, memodifikasi paket perangkat lunak, membaca dan berpartisipasi dalam milis, dan membangun ruang virtual pada Youtube, dan update status pada media sosial. Update status yang dimaksudkan adalah ketika pengunggahan video-video singkat oleh para pemilik akun sosial media tersebut ingin berbagi dengan orang lain, teman, ataupun *followers* mereka. Hal tersebut tentu membutuhkan waktu yang ada untuk mulai memikirkan, mempertimbangkan, sampai pada pengunggahan video tersebut.

Pada fenomena *Youtuber*, mereka akan tetap membuat konten yang bahkan mengeluarkan modal secara pribadi, mengisi konten secara rutin, dan selalu memakainya tanpa timbal balik imbalan, baik berupa uang, atau lainnya.

Secara sadar atau tidak, mereka telah dieksploitasi oleh pihak Youtube, lebih-lebih bagi para *Youtuber* yang telah benar-benar loyal dan total pada konten yang dibuatnya. Mereka rela mengeluarkan modal yang dalam hal ini mulai dari modal gagasan atau ide kreatif, perlengkapan konsep konten yang ingin dibuat, dan sampai pengunggahan konten pada Youtube. Lebih jauh lagi terhadap *Youtuber* yang telah berafiliasi dengan kolega atau perusahaan tertentu. Mereka akan ditarget untuk memiliki jumlah penayangan yang tidak sedikit. Pada konsep ekonomi, mereka termasuk dalam pelaku ekonomi aktif. Mengingat dilihat dalam sudut pandang pelaku ekonomi pada umunya yang menyangkut pada pola produksi, konsumsi, dan distribusi, *Youtuber* telah melakukan hal tersebut dalam proses pembuatan konten-konten Youtube-nya.

KETERGANTUNGAN PARA YOUTUBER

Pada kenyataannya, tidak semua khalayak dapat menerima manfaat yang baik oleh kehadiran Youtube. Karena terlihat masih terdapat kecenderungan penggunaan Youtube yang semakin masif dan melampaui batas kewajaran. Terlebih pada *Youtuber*, yang pada kesehariannya selalu dituntut untuk membuat ide-ide kreatif yang akan diisinya pada *channel* Youtube-nya untuk menarik simpati para *subscribers*.

Intensitas *Youtuber* dengan Youtube secara langsung membuat para *Youtuber* tersebut menjadi ketergantungan. Ketergantungan yang dimaksudkan dalam hal ini adalah kesetiaan bagi para *Youtuber* untuk tetap mengkonsumsi Youtube sebagai *website* yang sering dikunjungi. Ketergantungan

tersebut secara tidak langsung merubah tujuan awal ketika para *youtuber* ingin mendapatkan keuntungan dari pihak Youtube. Seperti yang dikatakan oleh Jean Baudillard (1998) tentang konsep konsumsi yang digunakan oleh masyarakat modern, “Mereka lebih memilih citra atau tanda ketimbang manfaat yang dihasilkan dari suatu barang tersebut.” Artinya, para *Youtuber* tersebut sudah tidak peduli lagi dengan apa yang diperoleh dari pihak Youtube, namun mereka lebih mengutamakan citra yang dihasilkan, dalam hal ini bisa dimisalkan sebagai pengakuan oleh orang-orang tertentu yang menganggap pekerjaan sebagai *Youtuber* adalah suatu hal yang mengagumkan. Ketidakpastian keuntungan yang dihasilkan dari semua konten-konten yang diunggah sudah tersamarkan oleh euforia penggunaan Youtube.

Berdasarkan uraian di atas, ketergantungan pada Youtube dapat dikatakan sangatlah dominan. Lebih dari itu, terdapat suatu kondisi dimana para *Youtuber* tersebut tidak bisa dipisahkan dari Youtube. Karena anggapan-anggapan untuk memenuhi tuntutan zaman dan rasa nyaman yang diciptakan oleh Youtube, ketergantungan tersebut semakin menjadi sesuatu yang pasti. Ketergantungan *Youtuber* tersebut akan membuat tidak bisa menghindar dari keinginannya untuk tetap menciptakan suatu konten atau masih tetap produktif berkontribusi dalam Youtube. Yang pada realitasnya, kerugian yang dihasilkan lebih banyak dibanding keuntungan. Minimnya pemahaman tersebut membuat semakin mudah para *Youtuber* akan semakin tergantung pada Youtube. Ketergantungan tersebut bersifat secara tidak disadari dan

akan menjadikan *Youtuber* sebagai tenaga kerja tanpa upah. Pemahaman tersebut mulai dari cara kerja Youtube sampai proses monetisasi konten yang mereka ciptakan sebelumnya.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih banyaknya para *Youtuber* yang belum sepenuhnya menguasai benar tentang bagaimana proses Youtube bekerja yang membuat mereka (*Youtuber*) hanya menjalani profesi sebagai pekerja tanpa upah. Masih banyak pula yang memilih bekerja pada Youtube yang hanya mementingkan citra yang dihasilkan daripada keuntungan atau upah dari pekerjaan tersebut. Akhirnya, seharusnya para *Youtuber* mulai berusaha memahami secara keseluruhan bagaimana *website* Youtube tersebut bekerja sehingga tidak menjadikannya sebagai pekerja tanpa upah.

Industri 4.0 dan Masyarakat Tertinggal

Moh Zaini

Ketika kemajuan teknologi di bidang *microchip* dan internet telah menghadirkan *smartphone*, lahirnya kini konsep revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan adanya kemajuan teknologi dan juga serba digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Dengan adanya teknologi yang semakin maju masyarakat dimudahkan dengan segala hal yang serba instan, sampai belanja pun sekarang tidak lagi di pasar tetapi lewat *smartphone*. Dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi ini membuat dunia berubah seketika, yang dulunya serba susah sekarang dibikin mudah. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi ini, masyarakat juga menjadi semakin cerdas untuk menciptakan inovasi-inovasi baru.

ERA INDUSTRI 4.0

Sebelum membahas lebih mendalam tentang dampak Industri 4.0 bagi masyarakat, kita harus mengerti terlebih dahulu apa itu Industri 4.0. Secara umum, Industri 4.0 diartikan sebagai industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi

dengan teknologi cyber. Ini merupakan tren otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur. Ini termasuk sistem cyber-fisik dan *Internet of Things (IOT)*. Revolusi Industri 4.0 dilatar belakangi oleh revolusi industri sebelum-sebelumnya seperti revolusi Industri 1.0 yang terjadi selepas penemuan mesin uap di abad ke-18 telah menghasilkan cara produksi yang lebih efisien dan efektif. Transisi ekonomi dari cara kerja berbasis tangan (*handmade*) menjadi berbasis mekanikal yang mampu menghasilkan produk dan jasa jauh lebih besar dan lebih kompleks.

Dan ada revolusi Industri 2.0 yang lebih menitikberatkan pengorganisasian kerja yang lebih ditopang pembagian unit kerja (*division of labor*), didukung dengan hadirnya sumber energi kelistrikan pada abad ke-19. Kombinasi dari kedua hal itu adalah produksi massal dapat dengan mudah dilakukan melalui standarisasi dan spesialisasi kerja difasilitasi oleh pabrik. Kemudian dilanjutkan generasi selanjutnya yaitu revolusi Industri 3.0 pada tahun 1970-an proses produksi secara massal telah mampu dilakukan secara otomatis. Semua itu yang melatar belakangi munculnya revolusi Industri 4.0. yang terjadi seluruh dunia bahkan sekarang ini masuk ke Indonesia.

Uraian di atas merupakan sejarah munculnya revolusi industri mulai dari Industri 1.0 sampai dengan Industri 4.0. Dengan adanya Industri 4.0 banyak terjadinya permasalahan ikutan di lapangan. Demonstrasi besar-besaran terjadi di Indonesia oleh sopir taksi dan angkutan di Jakarta (22/03) akibat adanya taksi *online* dan juga ojek *online*. Semua itu terjadi karena adanya revolusi Industri 4.0 (Kompas, 9/5/19).

Namun, tidak hanya itu saja kasus yang menimpa para buruh pabrik yang merasa di PHK akibat tergantikannya tenaga manusia oleh robot-robot yang semakin canggih dan bekerja hanya dengan dijalankan lewat sistem komputer. Misalnya saja PT. POS yang dulunya sangat mengandalkan usaha jasa pengiriman surat terpaksa mentransformasi diri akibat revolusi Industri 4.0.

Mengirim kabar, mengucapkan ulang tahun, dan juga selamat hari raya, dan berkomunikasi yang dulunya dilakukan melalui PT. POS, kini tergantikan oleh pengiriman pesan melalui perangkat seluler atau perangkat telekomunikasi *handphone*. Hal ini membuat PT POS kehilangan pendapatan yang cukup besar akibat volume jasa pengiriman surat menurun tajam. Fenomena ini juga terjadi di seluruh dunia dan memaksa perusahaan serupa mendefinisikan ulang bisnis mereka menjadi perusahaan penyedia jasa keuangan, jasa logistik, dan juga pemanfaatan aset yang dimiliki di berbagai daerah.

Di bidang media, revolusi Industri 4.0 telah mengubah secara radikal cara konsumen mendapatkan informasi. Mulai dari berbasis koran cetak menjadi koran digital. Di dunia terdapat penurunan industri percetakan akibat menurunnya oplah koran dan majalah. Bahkan sejumlah koran legendaris, seperti *The Independent*, telah menghentikan penerbitan koran cetak. Beberapa majalah terbitan seperti *Newsweek* juga telah beralih ke versi digital, demikian halnya dengan koran Kompas yang beralih ke digital, majalah majalah cetak juga beralih ke digital.

Dulu jika masyarakat ingin melihat film harus pergi ke bioskop yang jaraknya lumayan jauh. Namun sekarang masyarakat dibuat mudah dengan adanya kemajuan teknologi yang ada, dimana masyarakat di sajikan Youtube untuk melihat film atau video-video terbaru dan terupdate. Semua itu juga karena adanya revolusi Industri 4.0. Bioskop-bioskop sekarang menjadi relatif sepi. Pasar tradisional juga menjadi sepi karena adanya Industri 4.0 yang mengakibatkan masyarakat lebih memilih belanja *online* lewat *smartphone* yang mereka punya.

Bell (1973: 14), dalam teorinya tentang masyarakat postindustrial, menyatakan bahwa “apa yang kini dihargai bukanlah kekuatan otot semata, atau tenaga, namun informasi.” Bell menawarkan ringkasan dari elemen-elemen perubahan yang ia bayangkan. *Pertama*, dalam bidang ekonomi kita menyaksikan peralihan dari keunggulan barang produksi ke pelayanan. *Kedua*, pekerjaan profesional dan teknis hadir menguasai lapangan kerja, serta munculnya para ilmuwan dan para teknisi yang suatu saat menciptakan teknologi dan inovasi baru.

Ketiga, pengetahuan teoritis esensi bagi masyarakat postindustrial. *Keempat*, masyarakat postindustrial berorientasi pada penaksiran dan kontrol atas teknologi dan dampak-dampaknya. Bell (1973: 26) berpendapat bahwa “pengembangan ramalan baru dan teknik-teknik pemetaan membuat fase baru dalam sejarah ekonomi menjadi mungkin. Kemajuan yang terencana dan sadar dari perubahan teknologi dan dengan demikian mereduksi ketidakmenentuan

masa depan ekonomi.” Jadi seperti yang di jelaskan Bell di atas bahwa sebuah kemajuan industri atau ekonomi ditentukan oleh majunya teknologi yang ada contohnya seperti saat ini revolusi Industri 4.0 menjadikan industri lebih instan dan mudah diproduksi melalui teknologi otomatisasi yang dapat menghasilkan produk lebih banyak ketimbang tenaga manusia.

DILEMA MASYARAKAT TERTINGGAL

Dengan melihat kasus-kasus yang terjadi di Indonesia bahkan di dunia, penulis cenderung untuk menolak revolusi Industri 4.0 ini masuk ke Indonesia. Hal ini karena masih banyak masyarakat Indonesia yang belum siap untuk dihadapkan pada dampak-dampak revolusi Industri 4.0, khususnya pada masyarakat yang berada di pelosok pedesaan. Menurut apa yang telah penulis amati selama ini, masyarakat tertinggal yang berada di pelosok belumlah sepenuhnya mengerti apa itu teknologi bahkan Industri 4.0. Demikian halnya banyak masyarakat Indonesia yang masih bersifat mempertahankan budaya lokal, susah menerima perubahan yang ada, apa lagi perubahan teknologi yang justru menurut masyarakat awam merusak generasi-generasi bangsa dan meninggalkan budaya lokal yang ada.

Industri 4.0 yang sangat mementingkan kemajuan teknologi (IT) dan juga mudahnya dalam mencari informasi justru penulis menolaknya karena kurang siapnya masyarakat indonesia untuk menerima teknologi baru dan juga sudah banyak kasus yang terjadi akibat revolusi Industri 4.0 yang membuat masyarakat justru kehilangan pekerjaannya. Menurut data yang penulis

peroleh dari melihat berita yang beredar di masyarakat, pemerintah menerima adanya revolusi Industri 4.0 akan tetapi tidak melihat bagaimana yang terjadi di lapangan. Seharusnya pemerintah lebih fokus dalam memberikan pelatihan pada masyarakat untuk menghadapi revolusi Industri 4.0 yang sudah menyebar di seluruh dunia bahkan sudah mulai masuk di negara Indonesia. Masyarakat harus siap menerima perubahan yang ada demi kemajuan negara ini. Maka dari itu kelompok masyarakat yang tertinggal haruslah diperhatikan oleh pemerintah setempat agar mereka dapat menerima perubahan yang terjadi. Bila masyarakat yang tertinggal sudah siap menghadapi revolusi Industri 4.0, maka masyarakat lebih mudah lagi untuk menerima perubahan-perubahan dalam bidang teknologi, informasi bahkan industri.

Revolusi Industri 4.0 yang diinginkan oleh masyarakat ialah Industri yang memberikan kemudahan dalam segala hal. Tidak hanya menguntungkan para pemilik modal. Namun, Industri 4.0 yang selama ini ditunggu-tunggu oleh banyak kalangan masyarakat justru membawa dampak yang kurang baik. Dampak yang ditimbulkan antara lain banyaknya masyarakat yang belum mengetahui apa itu Industri 4.0 dan tergantikannya pekerjaan yang bersifat konvensional menjadi serba *online*. Masih banyak lagi dampak yang ditimbulkan oleh revolusi Industri 4.0, seperti misalnya banyak masyarakat desa yang menganggur, tenaga manusia tergantikan dengan mesin, pasar-pasar tradisional tergantikan oleh *online shop*.

Tetapi Industri 4.0 tidak bisa dihindari lagi karena semua kalangan akan merasakannya juga, entah dampak

positif maupun dampak negatif. Namun, di sisi lain, dengan kemajuan yang ada dan adanya revolusi Industri 4.0 yang ada justru membuat masyarakat tertinggal tidak siap untuk menerimanya. Contohnya saja seorang pekerja pabrik yang dulunya rajin sekarang dengan adanya revolusi Industri 4.0 dan juga mesin-mesin yang dapat menghasilkan produk lebih banyak, pekerja pabrik tersebut tidak lagi dipergunakan di perusahaannya. Maka dari itu masyarakat harus antusias dan siap dalam menghadapi revolusi Industri 4.0 yang sudah mulai masuk ke Indonesia. Indonesia harus mempersiapkan masyarakatnya mulai sekarang guna menghadapi revolusi Industri selanjutnya.

Masyarakat Indonesia dan pemerintah harus menyiapkan diri untuk menghadapi revolusi Industri 4.0. Pemerintah perlu mengadakan sosialisasi ke masyarakat tertinggal, terutama untuk menjelaskan bagaimana menanggapi adanya revolusi Industri 4.0 yang terjadi. Sekolah-sekolah diberikan insentif agar mereka benar-benar meluluskan murid-murid yang siap untuk bekerja dan juga siap untuk menghadapi revolusi Industri 4.0 yang ada saat ini. Terutama, pemerintah perlu fokus pada pendidikan di sekolah kejuruan yang mayoritas lulusannya kebanyakan setelah lulus bekerja langsung dan juga mengadakan sosialisasi terhadap industri-industri yang memperkejakan karyawannya agar mereka menjadi karyawan yang siap untuk menghadapi tantangan ini.

Selanjutnya, pemerintah perlu mendorong terbukanya peluang usaha melalui UMKM agar masyarakat tidak lagi banyak yang menganggur karena adanya revolusi Industri

4.0. Khususnya, mendirikan UMKM di desa-desa yang pelosok dengan tujuan mereka dapat menghasilkan pendapatan dan juga memanfaatkan potensi yang ada. Namun, tidak hanya itu, masyarakat yang memiliki usaha kecil agar dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk memacu produktivitas dan daya saing sehingga dapat menembus pasar ekspor melalui *e-smart* industri kecil dan menengah (IKM). Progam *e-smart* IKM ini merupakan upaya juga memperluas pasar dalam rantai nilai dunia dan menghadapi Industri 4.0. Maka dari itu sangat diperlukan pendidikan untuk mendorong dan menghasilkan lulusan yang terampil dan siap untuk menghadapi revolusi Industri 4.0, menjadikan masyarakat Indonesia yang siap untuk dihadapkan pada perekonomian dunia dan mendorong industri-industri agar siap berkompetisi di kancah internasional.

Gawai dan Anak di Bawah Umur

Jauwarotul Imamah

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin pesat dan canggih. Oleh karena itu, perkembangan tersebut tentunya memiliki dampak yang cukup besar dalam kehidupan manusia. Semakin berkembangnya kehidupan, maka muncul kemajuan-kemajuan yang meliputi segala aspek, salah satunya yaitu perkembangan perangkat teknologi informasi dan komunikasi berupa gawai (*gadget*). Gawai, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki makna alat atau perkakas. Gawai merupakan sebuah alat modern yang digunakan untuk berkomunikasi baik jarak dekat maupun jauh. Selain itu, gawai juga digunakan untuk mencari informasi atau *browsing*, melihat *Youtube*, bermain *game*, ataupun aktivitas lainnya. Perkembangan atau transisi model gawai sendiri memiliki perubahan yang cukup signifikan. Setiap tahun perusahaan gawai memproduksi berbagai model untuk berbagai lapisan pengguna.

Dahulu gawai memiliki bentuk sangat sederhana dan berfungsi hanya untuk mengirim pesan dan melakukan panggilan telepon saja. Namun, dewasa ini, baik dari bentuk,

model bahkan desain gawai selalu disempurnakan untuk menarik minat masyarakat. Kini gawai didesain semenarik mungkin dan fungsinya pun semakin lengkap. Sekarang ini antar individu dengan individu lain yang memiliki jarak jauh dan ingin melakukan komunikasi dengan cara melihat wajah dari lawan interaksinya mereka dapat menggunakan layanan *video call*. Hal tersebut ada, dikarenakan setiap proses penerbitan model gawai para pemilik pabrik gawai mempertimbangkan dan melihat kebutuhan masyarakat di zaman modern sekarang ini.

GAWAI DI ERA MODERN

Gawai merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Kehadiran gawai didesain untuk memberikan kemudahan yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, gawai juga dapat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Gawai di zaman modern seperti sekarang ini memiliki karakter multifungsi dan banyak jenama (*brand*) gawai yang populer di pasaran seperti Samsung, iPhone, Oppo, Huawei, Nokia, dan lain-lain. Dari masing-masing jenama gawai tersebut biasanya memiliki daya tarik sendiri dengan yang lain. Dewasa ini, gawai juga menjadi bagian atau benda yang sangat penting bagi masyarakat baik bagi orang dewasa sampai anak-anak sekalipun.

Berbicara mengenai fungsi umum gawai sendiri adalah untuk memberikan kemudahan berkomunikasi antar individu

dengan individu lainnya dan mendekatkan jarak yang jauh untuk seolah-olah dekat dengan kita. Gawai dapat digunakan oleh siapapun dan digunakan untuk apapun tergantung dari kebutuhan pemilik gawai tersebut atau penggunaanya. Dulu gawai hanya dimiliki oleh kalangan-kalangan tertentu saja. Namun kini, pengguna gawai pun meliputi segala kalangan baik dari kalangan bawah sampai kalangan atas.

Namun, dewasa ini, banyak ditemui anak dibawah umur pun sudah bisa bahkan mahir mengoperasikan alat digital tersebut dan bahkan mereka memiliki gawai sendiri. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor-faktor. *Pertama*, penjualan gawai tidak terfokus pada orang dewasa saja namun juga pada anak-anak dengan menambah fitur-fitur aplikasi dan *game* yang menarik. *Kedua*, karena kini banyak ibu rumah tangga baik karir maupun non karir yang menggunakan gawai sebagai alat atau media untuk menghibur anaknya dikala mereka sibuk bekerja. Hal tersebut dikarenakan agar anak diam dan tidak mengganggu mereka saat bekerja. Selain itu juga, banyak orang tua yang sudah memfasilitasi anak-anaknya dengan gawai agar orang tua leluasa beraktivitas dan tak perlu menemani anak-anaknya bermain. Pada sikap tersebut secara tidak sadar sebenarnya membuat mental anak menjadi anak yang individualis bahkan anti sosial terhadap lingkungannya dan sikap tersebut juga memunculkan pergeseran-pergeseran.

Pergeseran tersebut beralih fungsinya sehingga gawai yang awalnya sebagai alat untuk berkomunikasi menjadi alat atau media hiburan bagi anak-anak dibawah umur.

Padahal masa-masa umur 0-8 tahun merupakan *golden age* atau masa emas dimana anak-anak sedang menangkap atau membentuk kepribadian. Sebagai contoh kasus dari penggunaan gawai yaitu yang terjadi di daerah Bondowoso, dua pelajar mengalami kecanduan gawai tingkat akut. Mereka bisa marah besar sampai membanting-banting benda atau menyakiti dirinya sendiri jika diminta melepaskan *smartphone* dari tangannya (Liputan 6, 17/01/2018). Selain itu juga penggunaan gawai oleh anak usia dini perlu jadi isu nasional. Dalam berita tersebut dikatakan yang membuat mengelus dada ialah sisi negatif yang timbul akibat penyalahgunaan pemakaian gawai. Tak ayal, di beberapa kesempatan banyak anak-anak tampak “menunduk” karena sedang mengakses sesuatu dari *handphone* yang dimilikinya (Okezone, 26/01/2019). Anak-anak ini menggunakan gawai untuk bermain *game*, menonton video, dan menonton animasi.

Anak usia dini adalah individu sebagai makhluk sosial kultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental (mendasar) bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan fisikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak usia dini sendiri adalah mereka yang memiliki rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini terjadilah proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya adalah aspek dalam interaksi sosial (Novitasari, 2016: 1). Para orang tua di masa ini memiliki peran yang sangat penting karena anak masih membutuhkan pendidikan

atau arahan langsung dari orang tua, dan paling utama adalah ibu, karena ibu merupakan guru pertama bagi anak-anaknya. Sehingga, para ibu dapat meminimalisir anak untuk tidak menggunakan gawai sedini mungkin yang bahkan penggunaan gawai sampai merubah perilaku anak baik pada lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat hanya karena gawai.

DILEMA DAMPAK GAWAI

Kemunculan gawai ditengah-tengah kehidupan masyarakat modern sebenarnya sangat membantu. Namun, sebagai pengguna kita harus pintar-pintar untuk mengoperasikan benda atau alat tersebut. Gawai dalam kehidupan masyarakat bisa sebagai buku pengetahuan dan bisa juga sebagai ancaman yang dapat meledak kapanpun ketika pengguna tidak menggunakannya sesuai dengan porsi atau kebutuhan pengguna. Tetapi jika penggunaanya masih dibawah umur hal tersebut dapat banyak menimbulkan dampak negatif dan menimbulkan konsekuensi terhadap perkembangan sosial mereka.

Dampak negatif yang ditimbulkan dari pemakaian gawai bagi anak usia dini diantaranya adalah berkurangnya interaksi sosial yang terjadi setelah memiliki gawai, menjadikan anak semakin acuh tak acuh terhadap lingkungan, penurunan konsentrasi saat belajar (saat anak belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gawai, misalnya ingat dengan permainan yang ada di gawai), kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan

gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gawai, dan juga dapat merusak kesehatan pada anak), mempengaruhi perilaku anak usia dini, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, dan menjadi individualis. Selain itu, mereka menjadi tergantung terhadap gawai yang dimiliki. Dilihat dari segi umurnya, sebenarnya gawai sendiri belum terlalu dibutuhkan oleh anak-anak usia dini ini karena dunia mereka sebenarnya dunia nyata dimana antara anak dengan orang tua saling menjalin kedekatan antar satu dengan yang lainnya dan mereka seharusnya bermain dengan anak yang seangkatan dengannya.

Dari hal tersebut penulis sangat menyayangkan hal tersebut terjadi. Hal tersebut seharusnya dapat diminimalisir oleh orang tuanya sejak dini dan sang anak diberikan pengertian dan diberikan contoh dari salah satu kasus yang disebabkan atau dampak terhadap penggunaan gawai itu sendiri. Karena usia mereka seharusnya usia emas dimana usia yang seharusnya dilakukan untuk mengerti dan memahami banyak hal di lingkungan sekitar dan bagaimana ia hidup di lingkungan sekitar, yakni masa untuk mencari teman sebanyak-banyaknya, mengeksplor dunia luar.

Anak-anak merupakan salah satu aset untuk setiap kemajuan negara sehingga perlu dijaga dan diarahkan sesuai dengan usianya. Namun, jika pada masa kecilnya saja proses kehidupan sehari-hari digunakan untuk menghabiskan bermain gawai maka akan mempengaruhi dunia sosial dan cara pandang si anak tersebut bahkan masa depan anak juga dipertaruhkan. Sebagai orang tua seharusnya kita

mengarahkan anak untuk selalu berinteraksi dengan semua orang dalam berbagai hal. Orang tua pada masa ini sangat sangat dibutuhkan dan berperan sangat banyak. Karena masa usia dini ini mereka membutuhkan pengawasan yang ekstra dari sisi orang tua. Mereka seperti arus air dan kertas putih dan ketika mereka lepas dari pengawasan bukan hanya dunia sosialnya yang berpengaruh namun juga pada masa depannya si anak juga.

Gawai merupakan alat komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari manusia saat ini karena kemudahan-kemudahan yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang dapat ditimbulkan oleh gawai itu sendiri. Hal ini tergantung dari pemanfaatan gawai, apakah gawai itu digunakan dan bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Namun, seharusnya baik orang tua maupun anaknya sendiri dapat mengetahui betul fungsi gawai itu sendiri, kapan mereka menggunakan gawai dan bagaimana penggunaan gawai itu sendiri sehingga agar tidak adanya pergeseran fungsi sampai mengubah suatu sikap atau pandangan seseorang yang ditimbulkan oleh alat digital.

Penggunaan gawai sendiri pada orang dewasa bisa selama 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gawai yang berbeda dengan orang dewasa. Penggunaan gawai secara berlebihan dapat menimbulkan permasalahan

pada perkembangan anak. Penggunaan gawai pada anak dibawah umur pun butuh seleksi bahkan pendampingan yang harus dilakukan oleh setiap orang tua ketika anak menggunakan gawai itu sendiri.

Untuk itu, para orang tua harus membatasi penggunaan gawai dalam tiap kesehariannya (pembatasan tersebut bertujuan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gawai pada usia dini), orang tua perlu mengarahkan kehidupan sehari-hari anaknya dengan kegiatan produktif, orang tua lebih banyak berinteraksi dengan anak, memberikan pengertian kepada si anak tentang gawai itu sendiri, dan pada saat orang tua bersama dengan anak perlu mengesampingkan gawai. Sedangkan kita sebagai anak ketika ingin menggunakan gawai ketika benar-benar membutuhkan saja dan untuk menghindari kecanduan atau perubahan akibat dari gawai alangkah baiknya mengikuti kegiatan yang bersifat edukasi dalam rangka menambah wawasan pengetahuan.

Perdagangan Online dan Disrupsi Teknologi

Zahriadi

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini dapat merubah karakter dan pola hidup manusia. Teknologi yang berkembang pesat seolah menjadi jalan lurus tanpa ada garis *finish*. Misalnya, kebanyakan masyarakat saat ini dalam kehidupan sehari-harinya tidak pernah lepas dari yang namanya ponsel pintar (*smartphone*) sebagai bentuk teknologi yang seolah-olah telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari hidupnya. Hampir semua orang menggunakan ponsel pintar yang terhubung dengan internet. Ponsel saat ini memiliki fungsi yang kompleks, bukan hanya sebagai media komunikasi, namun juga sebagai alat untuk mendapatkan informasi, melakukan bisnis, berbelanja, media politik, dan lain sebagainya. Cara klasik tidak lagi diminati dan akan tenggelam pada waktunya mengikuti kemajuan zaman yang semakin kompleks.

DISRUPSI TEKNOLOGI

Inilah dampak dari fenomena disrupsi yang mengantarkan kehidupan serba cepat. Disrupsi dapat diartikan menurut KBBI sebagai sesuatu yang tercerabut dari akarnya. Sehingga dapat diartikan bahwa disrupsi adalah suatu perubahan secara mendasar, yaitu perubahan teknologi yang dapat mengambil alih kegiatan dan fungsi kehidupan lainnya. Seperti misalnya pada konsep dan teknis perdagangan saat ini yang mampu menerobos cara-cara perdagangan konvensional-tradisional.

Dengan kecanggihan teknologi, perdagangan kini dapat dioperasikan dengan menggunakan konsep digital. Cara perdagangan (jual-beli) yang bersifat konvensional sudah mulai tidak diminati oleh masyarakat modern, khususnya kalangan muda yang seringkali disebut generasi *millennial*. Mereka lebih tertarik menggunakan cara yang simpel dan praktis dalam melakukan proses jual beli yang berbasis digital. Masyarakat menggeser aktivitas-aktivitas dalam kehidupan nyata ke kehidupan maya seperti jual beli *online*. Tren ini bukan hanya terjadi di Indonesia akan tetapi telah terjadi juga di seluruh dunia yang akan terus mengikuti pola perilaku masyarakat modern yang praktis dan efisien.

Di era dimana kemajuan ekonomi ditandai dengan adanya disrupsi di berbagai bidang seperti sekarang ini, menggunakan cara-cara lama dan tradisional yang hanya mengandalkan kekuatan modal tenaga dan ekonomi tidaklah

cukup. Perlu adanya inovasi-inovasi yang dapat memberikan pembaharuan untuk perubahan terhadap konsep bisnis perdagangan. Khususnya di bidang bisnis perdagangan atau biasa disebut *e-bussiness*, harus memiliki konsep baru dalam sistem perdagangannya untuk mendorong kemajuan ekonomi digital yang mana pada era sekarang ini orang dituntut untuk mengikutinya. Ekspansi bisnis ke dunia digital atau *online* bukan lagi menjadi pilihan tetapi sebuah keharusan yang harus disegerakan. Kemudahan untuk menjalankan bisnis *online* ini membuat suatu ledakan baru jumlah toko *online* di seluruh dunia.

Dari fenomena ini banyak toko-toko yang berbentuk fisik di Indonesia yang harus gulung tikar karena mengalami kebangkrutan akibat adanya tren belanja yang berubah karena persaingan dari toko yang menerapkan konsep digital lebih unggul dan maju, antara lain 7-Eleven, Disc Tarra, Lotus, Matahari di beberapa daerah, dan PT. Sariwangi ASEA di tahun 2018. Fakta tersebut menunjukkan bahwa perubahan besar telah terjadi dalam budaya berbelanja masyarakat dari konvensional ke daring. Selain itu, hal ini menandakan bahwa toko ritel atau konvensional harus berupaya menciptakan inovasi yang dapat bersaing dengan toko digital agar dapat tetap bertahan di era yang canggih pada saat ini.

Tidak dapat dipungkiri industri perdagangan *online* atau e-commerce adalah salah satu sektor industri yang berkembang pesat di dunia, salah satunya di Indonesia. Beberapa contoh toko *online* yang populer di Indonesia yang

pada saat ini yang mampu menarik minat masyarakat untuk merubah pola belanja diantaranya adalah Lazada, OLX, Tokopedia, MatahariMall, Bhineka, Kaskus, Zalora Indonesia, JD.id, Bukalapak, Blibli, dan lain sebagainya. Kondisi seperti ini akan terus berlangsung dan digunakan sampai pada titik dalam kondisi yang lebih baru lagi. Seperti yang dikatakan oleh Renald Khasali, Guru besar Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia, bahwa disrupsi akan berlangsung terus-menerus dan lama.

“Ini masih panjang, kalau *disruption* masih panjang, tetapi evolusinya akan berlangsung sangat cepat,” seperti dikutip dari Kompas. Pernyataan beliau selaku pakar ekonomi memberikan makna tentang perubahan yang terjadi pada saat ini, dimana toko konvensional memerlukan transformasi untuk memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik dengan mengikuti konsep yang baru agar supaya dapat bersaing dengan toko *online* yang jangkauannya lebih luas. Dari hal itu dapat membantu proses penjualan produk secara mudah dan cepat dengan memanfaatkan fungsi teknologi dan dapat bersaing dengan toko-toko yang akses pemasarannya bersifat *online* agar tidak mengalami ancaman perusahaan bangkrut.

DAMPAK PERDAGANGAN ONLINE

Semakin tahun diprediksikan bahwa potensi perdagangan *online* di Indonesia akan terus meningkat, seiring diikuti dengan perubahan karakteristik masyarakat yang semakin

modern dan konsumerisme yang tidak lepas dari pengaruh teknologi. Maka dapat dimungkinkan jual beli *online* akan terus berkembang di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Dampak positif dari perdagangan *online* diantaranya yaitu terbukanya peluang bisnis berbasis digital. Semua orang dapat melakukan bisnis *online* dengan memanfaatkan teknologi yang canggih tanpa harus menunggu memiliki modal ekonomi yang banyak, hanya dengan menggunakan ponsel pintar dan memiliki daya kreatifitas yang tinggi dapat mejalankannya, maka lapangan untuk berbisnis dapat dilakukan, khususnya anak muda yang memiliki karakteristik serba instan.

Selanjutnya dampak positif lain dari perdagangan *online* adalah dapat memberikan kemudahan pada konsumen itu sendiri dalam berbelanja dan transaksi di mana konsumen dapat melakukan aktivitas belanja dengan sangat mudah dan praktis. Konsumen dengan mudah melakukan pemesanan yang akan dibeli melalui *website* atau ritel *online* yang dipilih. Hanya dengan menggunakan ponsel pintar konsumen dapat membeli barang dengan melalui proses pemesanan barang, transaksi pembayaran, dan menunggu barang diantarkan. Hal itu sangat mudah dan cepat dan tidak perlu pergi ke tempat pembelian barang dan jasa yang masih bersifat tradisional.

Kemajuan teknologi menuntun aktivitas masyarakat di berbagai sektor, seperti sektor perdagangan *online* yang memiliki proses perputaran ekonomi yang signifikan di era ekonomi digital saat ini. Namun, ada beberapa dampak negatif dari perdagangan *online* ini khususnya yang sering

kita jumpai di masyarakat yaitu banyak terjadinya penipuan dalam proses jual beli. Hal ini misalnya dikarenakan kualitas barang yang diterima terkadang berbeda dengan spesifikasi yang tercantum di *website*. Penjual nakal juga biasanya memasang gambar palsu untuk menarik minat konsumen, sehingga konsumen menjadi terkecoh dan penasaran untuk membelinya. Bentuk penipuan lain yang sering terjadi adalah barang yang sudah di pesan tidak dikirim oleh si penjual. Ini merupakan suatu pelanggaran yang merugikan konsumen. Selanjutnya, hal ini menimbulkan persaingan ketat antara cara belanja konvensional dengan *online* yang sengit di mana belanja *online* lebih tinggi menjadi pilihan masyarakat dalam proses belanja.

Hal ini juga telah diprediksi oleh Konsultan Properti Colliers Internet tentang situasi saat ini dimana kompetisi antara format ritel konvensional dan *shopping online* didorong oleh kelas menengah dan ditandai dengan makin canggihnya teknologi (Alinea.id/2018). Selanjutnya, senior Associate Direktor Colliers Internasional Indonesia, Ferry Salanto, menjelaskan bahwa kelas menengah bawah akan memilih berbelanja daring dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Sebab, selain dinilai hemat, harga yang ditawarkan juga lebih murah. Memang, barang yang di toko *online* relatif lebih murah dari pada barang yang ada di toko fisik, seperti di mall atau pusat perbelanjaan. Sehingga konsumen dengan sesuka hati dapat memilih barang yang hendak dibeli dengan harga yang sudah tertulis.

Di era sekarang ini dimana teknologi menjadi suatu kebutuhan yang tak bisa dilepaskan dalam aktivitas kehidupan masyarakat, individu memiliki gaya dan cara baru dalam berbelanja, dari belanja tatap muka ke belanja *online*. Dalam perubahan gaya belanja pada masyarakat modern yang didukung oleh kecanggihan teknologi saat ini merupakan suatu bentuk peralihan masa yang lebih baik, lebih maju, dan kompleks. Akibat dari adanya perdagangan *online* banyak masyarakat yang secara mudah melakukan jual beli barang dan jasa, selain itu ketertarikan untuk berbisnis akan semakin meningkat.

Namun, di sisi lain suatu persaingan antara yang tradisional dan modern yang lebih menguntungkan yang modern. Dari hal ini pemerintah seharusnya dapat mengontrol dan memberikan regulasi secara jelas kepada sistem perdagangan *online* agar ada keseimbangan antara toko *online* dan toko konvensional. Sejatinya dalam proses jual beli adalah suatu pertukaran barang dari penjual ke pembeli, dimana dalam proses tersebut ada suatu interaksi komunikasi secara langsung berupa percakapan antara pembeli dan penjual.

Namun, di toko *online* tidak seperti itu. Interaksi tetap ada tetapi sangat terbatas. Kemungkinan dari hal itulah mengapa sering kali penipuan terus terjadi dan merugikan konsumen. Jadi pada intinya kita dituntut untuk selalu bijak mengambil tindakan misalnya saat berbelanja *online*, jika sekiranya barang yang akan dibeli tidak meyakinkan maka sebaiknya

mengurungkan niat awal untuk membeli barang yang ada di toko *online* tersebut.

Disrupsi Realitas Media Sosial

Selamet Hendra Riyadi

Dalam film James Bond, *Tomorrow Never Dies* (1997), dikisahkan tokoh penjahat Elliot Carver berupaya menguasai dunia bukan dengan menggunakan kekerasan, melainkan dengan menguasai media massa. Film ini mengisahkan tentang Elliot Carver, si jahat yang mirip Bill Gates, yang pada awal film nyaris berhasil menguasai pikiran orang awam dengan menentukan apa saja yang mereka dengar dan lihat. Jelaslah, kekuatan kebaikan yang diujungtombaki oleh sang pahlawan James Bond pada akhirnya berhasil menyelamatkan dunia dari dominasi si kaya raya bidang media itu.

Pesan yang diberikan oleh film *Tomorrow Never Dies* ini adalah bahwa kita hidup dalam dunia yang semakin terancam oleh pihak-pihak pengendali “kekuasaan media.” Inilah mereka yang menguasai media televisi, studio produksi film, dan media komputer. Ilustrasi film di atas memberikan kesimpulan bahwa media massa bisa menjadi sumber kekuasaan adidaya.

MEDIA DAN PERKEMBANGANNYA

Marcel Danesi (2002), seorang teoritisi media, menjelaskan tentang beberapa jenis media. Pertama, media alami, yaitu media yang memancarkan gagasan dengan cara berbasis biologis (melalui suara, ekspresi, gerakan tangan, dan sebagainya). Kedua, media buatan, yaitu media yang menyampaikan gagasan atau pesan melalui artefak tertentu (buku, lukisan, patung, surat dan sebagainya). Ketiga, media mekanis, yaitu media yang menyampaikan gagasan atau pesan melalui peralatan mekanis temuan manusia seperti telepon, radio, pesawat televisi, komputer, dan sebagainya.

Perkembangan media massa, dimulai dari logografi yang ditemukan oleh peradaban China kuno pada abad ke 15 SM, mesin cetak yang dikembangkan oleh Johann Gutenberg, telepon yang ditemukan oleh Alexander Graham Bell, hingga televisi yang ditemukan oleh John Logie Bird dan komputer yang ditemukan oleh Charles Babbage. Dari gabungan temuan media komunikasi tersebut maka muncullah alat koneksi agar mereka saling terhubung yaitu internet. Di sinilah dimulainya kran informasi berkembang hingga sekarang.

Media komunikasi dewasa ini semakin berkembang maju. Media komunikasi zaman dulu tidak bisa berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung. Artinya tidak bisa langsung merespons pesan yang digunakan di media tersebut, seperti media berupa buku, radio, televisi. Namun, sekarang kita bisa langsung berkomunikasi bahkan berkomentar dengan pesan yang disampaikan dalam komunikasi melalui media tersebut.

Adapun media yang populer di zaman sekarang adalah media sosial. Media sosial menjadi *trend* dalam komunikasi pemasaran. Media sosial adalah sebuah media *online*, dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan *content* meliputi blog, jejaring sosial, Wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan Wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Media sosial adalah aplikasi berbasis internet yang dibangun atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content* (Kaplan & Haenline, 2010). Beberapa contoh media sosial yang paling banyak digunakan saat ini yaitu Instagram, Twitter, Line, Facebook, YouTube, dan lain-lain.

Keberadaan internet sebagai media *online* membuat informasi yang belum terverifikasi dapat tersebar dengan cepat. Hanya dalam hitungan detik, suatu peristiwa sudah bisa langsung tersebar dan diakses oleh para pengguna internet melalui media sosial. Melalui media sosial, ratusan bahkan ribuan informasi disebar setiap harinya. Kehadiran fitur *share*, *like*, *hashtag*, *trending topic*, di media sosial tidak dapat dipungkiri telah sangat berpengaruh dalam mendorong minat dan konsumsi informasi khalayak umum. Melalui fitur-fitur tersebut, berita dan informasi dapat dibagikan secara viral. Memang, media sosial memberikan kemerdekaan seluas-luasnya kepada para pengguna untuk mengekspresikan dirinya, sikapnya, pandangan hidupnya, pendapatnya, atau mungkin sekadar menumpahkan unek-uneknya. Hal ini

termasuk memberikan kebebasan apakah media sosial akan digunakan secara positif atau negatif. Hoaks merupakan salah satu contoh penggunaan media sosial secara negatif.

MEDIA SOSIAL DAN HOAKS

Hoaks merupakan informasi yang direkayasa untuk menutupi informasi sebenarnya. Dengan kata lain, hoaks juga bisa diartikan sebagai upaya pemutarbalikan fakta menggunakan informasi yang seolah-olah benar tetapi tidak dapat diverifikasi kebenarannya. Menurut Guru Besar Fakultas Ekonomi UI, Renald Kasali, hoaks adalah kebohongan yang dibuat dengan tujuan jahat. Artinya, kebohongan yang disengaja dibuat oleh orang atau sekelompok orang untuk mengelabui orang lain atau kelompok lain dengan tujuan menjatuhkan. Ada yang menjadi korban hoaks tetapi juga ada yang menikmati, memelihara, dan bahkan memperoleh dana atau mendapatkan uang karena hoaks itu sendiri.

Informasi hoaks sering disebarluaskan yang bersumber dari kabar bohong dan dibuat dalam satu jaringan sosial untuk menjaga kepentingan pribadi maupun kelompok. Seringkali orang awam membagikan ke berbagai media lainnya supaya terlihat peduli dengan informasi yang ia peroleh. Ada yang secara sadar pengguna media sosial menyebarkan kebohongan untuk membantu agenda tertentu yang direncanakan.

Berbagai motivasi orang-orang menggunakan media sosial. Ada yang hanya sekedar untuk berkomunikasi dengan orang lain, untuk mencari tahu perkembangan informasi

maupun untuk mengikuti salah satu yang menjadi *trend* saat ini. Orang yang hanya menggunakan media sosial sebagai sarana menjaga silaturahmi biasanya menggunakan media sosial yang bersifat *private* saja seperti Line, Whatsaap, Path, Telegram, Blackberry Messenger atau yang lainnya. Sedangkan orang yang menggunakan media sosial sebagai media eksistensi biasanya menggunakan Instagram, Facebook, Line, dan Twitter, karena disinilah tempat kita bisa secara bebas dan terbuka dalam berinteraksi. Sehingga banyaknya *update* status atau *posting-an* yang kita miliki adalah salah satu bentuk upaya jika kita ingin dikenal secara luas. Bagi orang-orang yang menggunakan media sosial untuk keperluan eksistensi, perlu adanya kontrol diri. Karena jika terlena dan tidak bisa mengontrol diri, dikhawatirkan akan mengalami *hiperrealitas* akan media sosial tersebut.

Hiperrealitas adalah ketidakmampuan kesadaran manusia untuk membedakan kenyataan, keaslian, kepalsuan, fakta atau kebohongan sangat sulit untuk dibedakan. Jean Baurillad mengungkapkan istilah *simulasi* dan *simulacra* dalam menjelaskan konsep diri *hiperrealitas*. Menurut Baudrillard, *simulasi* adalah keadaan dimana representasi atau gambaran dari sebuah objek menjadi lebih penting dari pada objek itu sendiri. Sedangkan *simulacra* adalah sebuah duplikasi yang sebenarnya tidak pernah ada sehingga perbedaan antara duplikasi dan fakta menjadi kabur. *Simulasi*, *simulacra* dan *hiperrealitas* kini sudah melebur bersama di sela-sela kehidupan manusia. Sedikit demi sedikit media sosial telah merampas aktivitas sosial nyata manusia dengan manusia lain.

Penulis boleh dibilang adalah salah satu korban media sosial Instagram dan Facebook. Lebih dari lima tahun penulis menggunakannya dan sangat tergantung kepada kedua aplikasi media sosial tersebut. Di dalam media sosial tersebut, penulis bisa membagi foto, lokasi, status, bahkan bisa melakukan siaran langsung untuk memberikan dimana dan apa yang sedang saya lakukan secara langsung. Dalam pengertian ini, media sosial tak ubahnya seperti media pamer. Dengan menggunakan media sosial tersebut seakan-akan manusia diperbudak sebuah benda atau aplikasi *online* untuk senantiasa mengisi dan *update* setiap harinya. Seakan-akan media sosial tersebut menagih tuntutan untuk selalu mengisinya.

Efek *Hiperrealitas* yang melebur bersama dunia maya tersebut juga meluas dimana informasi dapat kita terima hanya dengan sentuhan jari di media sosial. Ironisnya, informasi yang kita terima belum tahu kebenaran dan kebohongannya. Karena jika kebohongan yang dilakukan secara terus menerus maka akan menjadi kebenaran. Benar apa yang di katakan oleh Jean Baudrillard, “kita hidup dalam dunia yang semakin kaya informasi namun semakin miskin makna.” Inilah yang tengah terjadi di zaman sekarang. *Hiperrealitas* membuat orang menjadi anti sosial karena pengaruh media sosial. Berteman dengan ratusan teman di Facebook atau ratusan ribu followers di Instagram atau Twitter membuat kita merasa bahwa orang-orang ingin mengetahui kehidupan kita. Dunia digital ini perlahan merenggut interaksi sosial nyata manusia dan digantikan dengan interaksi di dunia maya.

BIJAK BERMEDIA SOSIAL

Dulu ada peribahasa “Mulutmu harimaumu.” Namun, di era digital seperti sekarang ini, peribahasa tersebut mungkin telah bermetamorfosa menjadi “Jarimu harimaumu.” Manusia sebagai makhluk yang memiliki rasa ingin tahu atau penasaran kini telah menjadikan informasi sebagai kebutuhan primer. Dulu kebutuhan primer manusia adalah sandang, pangan, dan papan. Di zaman modern saat ini, secara satir kebutuhan primer manusia bertambah, yaitu sandang, pangan, papan dan *cas-an* (*charger*). Bagaimana tidak? Sumber informasi yang didapatkan oleh orang berada di genggamannya yaitu *smartphone*. Informasi yang diperoleh antara berita, fakta, prasangka, gosip, dan *fitnah* bercampur aduk, hingga jika tidak pandai memilah akan berbahaya.

Bagaimana seharusnya kita mengelola informasi? Jawaban yang pertama adalah *tabayyun*, artinya konfirmasi. Allah mengajarkan kita untuk selalu konfirmasi. Dalam Al-quran dijelaskan “Jika datang kepadamu orang fasik dengan informasi, maka periksalah dengan teliti (*tabayyun*)” (QS. Al-Hujarat [49]:6). Kadang kita menerima pesan atau *broadcast message* tanpa pikir panjang dan kita mem-*broadcast*-nya lagi ke kontak kita. Kedua, *zhan* atau prasangka. Kadang informasi yang kita terima mengandung prasangka, jika kabar itu benar maka itu *ghibah*, jika kabar itu salah maka itu adalah *fitnah*. Tak ada pilihan lain. Makanya jangan ikut-ikutan menyebarkannya. Ketiga, adalah bicara yang baik atau diam. Berhati-hatilah dengan informasi, tidak asal percaya dan berpikir seribu kali sebelum menyebarkannya.

Harus diakui, teknologi sangat memudahkan manusia dalam melakukan sesuatu hal. Hampir semua kebutuhan manusia saat ini didukung oleh teknologi. Teknologi yang berupa informasi mengancam manusia dan membuat ketergantungan pada suatu informasi. Juga dengan media sosial memberikan kita pada kemerdekaan seluas-luasnya bagi para pengguna untuk mengekspresikan dirinya, sikapnya, pandangan hidupnya, pendapatnya, atau mungkin sekadar menumpahkan unek-uneknya. Termasuk memberikan kebebasan apakah media sosial akan digunakan secara positif atau negatif. Namun, semua kemudahan dan kebebasan itu seringkali membuat manusia kehilangan fungsi ciptaannya secara lahiriah. Mereka lebih merasa hidup dengan dunia buatan, dunia semu, yaitu dunia maya.

Perceraian dan Dilema Penggunaan Facebook

Sahriyanto

Pada tahun 2004, Mark Zuckerberg menciptakan *Facebook*. Alasan dia menciptakan *Facebook* sederhana: “Saya ingin membantu menghubungkan orang-orang, mahasiswa-mahasiswa di Universitas Harvard, melalui internet.” Akan tetapi seiring berjalannya waktu, niat baik Mark Zuckerberg menciptakan *Facebook* itu menuai hasil berbeda, atau setidaknya menyimpang dari tujuan semula.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh lembaga *Divorce-Online*, San Fransisco, Amerika Serikat, *Facebook* menjadi faktor penyebab utama dalam kegagalan pernikahan dan semakin banyak digunakan sebagai sumber bukti dalam kasus perceraian. Tiga puluh tiga persen dari 5.000 kasus perceraian yang diajukan perusahaan di Amerika Serikat dalam satu tahun terakhir bahkan menyebut *Facebook* sebagai salah satu penyebab utama masalahnya. Alasan paling umum ketika *Facebook* menyebabkan masalah dalam hubungan pernikahan adalah pasangan menemukan pesan genit, atau

foto-foto pasangan mereka dengan seseorang yang mereka tidak kenal sebelumnya di media sosial *Facebook*.

Beritajatim.com (12/11/2017), memberitahukan bahwa Pemkot Surabaya telah memblokir jejaring sosial *Facebook* bukan karena jaringan lelet atau susah untuk diakses, tetapi karena *Facebook* dipergunakan untuk *chatting* dan mencari teman-teman baru. Lebih parah lagi, banyak PNS di lingkungan Pemkot Surabaya yang bercerai karena *Facebook*. Selain dari kasus-kasus yang diuraikan oleh sumber-sumber berita di atas, masih banyak kasus-kasus perceraian gara-gara *Facebook*.

DAMPAK SOSIAL FACEBOOK

Di daerah tempat tinggal penulis juga terhitung banyak rumah tangga yang bercerai gara-gara *Facebook*. Faktor utama penyebabnya adalah: di daerah penulis banyak pernikahan yang masih dibawah umur. Anak yang menikah dibawah umur rata-rata belum mengerti akan media sosial sebelum menikah. Mereka tahu akan media sosial setelah menikah, dan yang paling populer di daerah penulis adalah media sosial *Facebook*. Kebanyakan dari mereka yang baru mengenal *Facebook* mulai mengenal banyak orang di media sosial *Facebook* dan secara lambat laun mereka mencandu dan berakibat buruk bagi keharmonisan rumah tangga mereka.

Dampak positif media sosial *Facebook* diantaranya adalah dengan *Facebook* seseorang bisa bertemu dengan saudara yang jauh, bertemu teman lama, maupun rekan kerja. Kita bisa menyapa mereka walaupun hanya dalam dunia maya.

Yang kedua, dengan *Facebook* seseorang bisa membagikan informasi terkini. Kita sering melihat status dari pengguna *Facebook* yang sering memberikan informasi di suatu daerah, sehingga kita bisa tahu peristiwa apa yang sedang terjadi di daerah lain. Selain dari status langsung dari pengguna, terkadang pengguna juga mengirimkan sebuah link ke situs website yang berisikan tentang informasi tersebut. Dampak positif ketiga dengan adanya *Facebook* adalah seseorang bisa berbagi dan mendapatkan ilmu. Kita bisa mengikuti komunitas atau grup yang ada di *Facebook*.

Selain dari dampak positif yang diuraikan di atas, tak sedikit pula *Facebook* memiliki dampak negatif dalam hubungan sosial. Yang pertama dampak negatif *Facebook* bagi seseorang yaitu bisa menjauhkan orang-orang yang dekat di kehidupan sehari-hari. Orang yang terjebak dalam media sosial memiliki kelemahan besar yaitu beresiko mengabaikan orang-orang dalam kehidupan sehari-harinya. Jangan heran apabila Anda sering menghabiskan waktu berinteraksi di dunia maya ketimbang di dunia yang sesungguhnya. Apalagi sekarang teknologi *smartphone* semakin memudahkan Anda untuk mengakses internet, anda akan mulai berpikir pergaulan lewat media sosial saja sudah cukup. Singkatnya, yang jauh semakin dekat, yang dekat semakin jauh.

Dampak negatif *Facebook* yang kedua yaitu rentan terhadap pengaruh buruk orang lain seperti dalam kehidupan sehari-hari. Jika Anda tidak menyeleksi orang-orang yang berada dalam lingkaran sosial Anda, maka akan lebih rentan terhadap pengaruh buruk. Bahkan menurut Jhon Cacioppo,

seorang peneliti dari Universitas Chicago, media sosial bisa mempengaruhi *mood* Anda, tergantung dengan siapa anda menghabiskan waktu dan terhadap siapa anda memberikan perhatian di media sosial. Yang paling parah dari dampak negatif *Facebook* adalah masalah privasi seseorang. Memiliki banyak teman di media sosial tidak selalu menguntungkan, terutama apabila Anda sering mengungkapkan sesuatu yang seharusnya tidak diketahui orang lain. Media sosial bisa dengan mudah memperburuk citra diri Anda, jika Anda tidak memanfaatkannya dengan benar karena apa yang Anda tulis, tautkan, dan unggah bisa dengan mudah dilihat oleh orang lain.

Dari sekian banyak dampak positif dan negatif media sosial *Facebook* di atas, dampak negatif malah yang sering terjadi pada masyarakat. Apalagi terhadap hubungan keluarga, banyak sekali kasus perceraian yang terjadi gara-gara *Facebook* Bahkan di tahun 2018, misalnya, Pengadilan Agama Medan Kelas 1A menerima sebanyak 275 gugatan cerai hanya gara-gara media sosial *Facebook* (Medan.id, 17/4//2018).

Facebook adalah salah satu jejaringan sosial yang sangat berkembang sejak beberapa tahun belakangan ini. Sudah jutaan orang menjadi pengguna dan memiliki akun di *Facebook* yang bersosialisasi dengan jutaan orang lainnya di dalam dunia maya. Jejaring sosial di dunia maya memang sungguh luar biasa, mampu mendekatkan satu orang dengan orang yang lain walau dipisahkan oleh jarak yang jauh. Selain itu, *Facebook* juga punya fitur tertentu yang memungkinkan orang menulis status. Ini semacam media curhat bagi penggunanya dan berinteraksi dengan orang lain.

Akibat kecanduan *Facebook*, seseorang akan memiliki rasa tidak peduli dengan keadaan sekitarnya. Ia lebih suka berada di depan komputer atau mengotak-atik ponselnya hanya karena *Facebook*. Karena kurangnya rasa peduli (cuek), ia akan sulit untuk meluangkan waktu bersama keluarga atau teman-teman di sekitarnya. Hal ini sangat buruk bagi perkembangan sosialisasinya di dunia nyata. Mungkin ia akan terbiasa berkomunikasi dengan seseorang lewat dunia maya, tapi saat berkomunikasi dengan orang lain secara nyata ia akan canggung. Bila seseorang sudah kecanduan *Facebook*, ia mungkin bisa di jauhi oleh teman-teman sekitarnya. Hal ini disebabkan semua teman-temannya merasa diabaikan dan tidak dipedulikan. Bagi seorang pelajar, kecanduan *Facebook* sangat merugikan. Ia akan lebih suka menghabiskan waktu dengan *Facebook* daripada buku-buku pelajaran. *Facebook* bisa merenggangkan sosialisasi langsung.

MELAWAN KECANDUAN FACEBOOK

Tips agar tidak kecanduan *Facebook*, yang pertama yaitu gunakan *Facebook* hanya di waktu yang tidak prioritas, misalkan pada saat menjelang tidur. Dengan menggunakan waktu ini, Anda bakal mengurangi waktu bermain *Facebook*. Pasalnya, para pengguna *Facebook* banyak yang sedang tidak aktif. Maka ia pun nantinya tidak bersemangat dalam bermain *Facebook*. Ia tidak akan semangat berkomentar di status orang lain.

Yang kedua, yaitu menonaktifkan fitur obrolan atau *chat*. Terkadang, yang membuat kita betah bermain *Facebook* karena

ada teman yang mengajak kita *berchat-ria*. Karena itu, jika ingin selamat dari kecanduan bermain *Facebook*, lakukanlah langkah kedua ini. Selanjutnya tips yang ketiga yakni jangan biasakan buat status untuk menyelamatkan Anda dari kecanduan bermain *Facebook*. Jika selama ini sehari bisa lima hingga sembilan kali memmbuat status, cobalah bertahap untuk mengurangi. Selain itu, jauhi juga membuat status lebay atau status curhat. Tapi buatlah status positif. Status memang menjadi salah satu penyebab kita menjadi kecanduan bermain *Facebook*.

Tips yang terakhir, jangan buat notifikasi yang terhubung ke ponsel. Terkadang, kita suka sekali menghubungkan *Facebook* ke telepon seluler (ponsel). Jika ini dilakukan, maka akan membuat kita kecanduan berman *Facebook*. Pasalnya, setiap kali ada pemberitahuan atau bunyi di *handphone* Anda akan tergoda untuk membukanya. Maka dari itu, persempitlah langkah dan gerak Anda menuju *Facebook*. Bahkan usahakan hari-hari Anda tidak terhubung dengan *Facebook*.

Melihat dari beberapa kasus perceraian yang terjadi karena dampak negatif media sosial *Facebook* maka perlu ditekankan lagi kepada kepala keluarga untuk mengawasi dan mengontrol agar keluarganya lebih tepat dalam menggunakan media sosial *Facebook* tersebut. Maksudnya lebih tepat dalam menggunakan media sosial *Facebook* adalah menggunakan menggunakan media sosial *Facebook* sesuai dengan keperluannya saja.

Jaringan Sosial Para Gamers

Adhi Masraka S.A.P.

Teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini telah membawa memberi pengaruh terhadap kehidupan sosial. Internet merupakan salah satu bentuk kecanggihan teknologi informasi, telah memberikan kemudahan untuk mengakses segala sesuatu yang bersifat informatif dan komunikatif. Salah satu hasil teknologi internet dewasa ini adalah *game online*. Akan tetapi memainkan *game online* memiliki dampak bagi kita, baik positif maupun negatif.

Menurut Rieka Ellyasari Susanto, (2010) *online gamers* dibagi menjadi tiga yaitu: *maniac gamer*, *pro gamer*, dan *casual gamer*. Dari ketiga tipe *gamers* ini terdapat tiga aspek dampak *game online* yaitu dampak *game online* terhadap interaksi *gamers* dengan masyarakat di sekitarnya, perubahan perilaku individunya, serta citra dirinya. Menurut Rieka “suatu permainan virtual semacam ini akan menyebabkan adiksi tersendiri bagi para pemainnya, membawa segala rupa ancaman yang apabila kita tidak mampu mengontrolnya maka akan menyebabkan kerugian bagi pemakainya.”

Adapun salah satu contoh kasus yang terjadi pada gamer di Indonesia, yaitu dalam sebuah artikel yang ditulis oleh Yakub Mulyono (April 2019) pada kolom opini *Detik News* yang berjudul “Psikiater: Kecanduan *Game Online* Seperti Ketergantungan Obat Terlarang.” Dalam artikel ini dituliskan bahwa kecanduan *game online* dapat menimbulkan perubahan perilaku, bahkan gangguan perilaku yang berat hampir sama dengan gangguan yang dialami oleh pecandu obat terlarang. Hal ini dapat diketahui bahwa sedikitnya lima anak dan remaja menjalani perawatan intensif guna menyembuhkan kecanduan *game online*. Dari lima anak ini terdapat anak yang marah-marah jika tidak memegang *handphone* meski sebentar saja, ada pula yang ingin menjadi seperti karakter dalam *game online* tersebut.

Menurut Bobby Bodenheimer (1999: 129), *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia. Berdasar pengertian *game online* menurut Bobby Bodenheimer ini, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* lebih menunjuk pada salah satu permainan yang dapat diakses dengan internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk *audio-visual* yang menarik dan dapat digerakkan sesuai dengan kehendak pemainnya, yang mana pemain dari *game online* ini terdapat di seluruh belahan dunia tergantung server yang disediakan oleh *platform game* tersebut.

Pada saat ini *game online* tidak hanya berada pada komputer saja, akan tetapi juga ada pada *smartphone*, yang

mana pada saat ini *game online* berbasis Android sangat tenar dimainkan di seluruh kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* Android yang tenar saat ini merupakan game bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA) dan *Battle Royal*. Game yang menganut genre ini contohnya adalah *Mobile Legend Bang-Bang* (MLBB), *Player Unknown Battle Ground Mobile* (PUBGM), *Arena Of Valor* (AOV), *Free Fire* (FF), dan lain sebagainya. Dengan adanya *game online* ini sangat disayangkan karena masih belum ada undang-undang yang mengatur tentang *game online* secara spesifik. Aturan *game online* masih bergantung pada perundang-undangan tentang olahraga, dikarenakan saat ini *game online* dianggap bagian dari olahraga.

GAME DAN JARINGAN SOSIAL

Dalam artikel ini penulis lebih memfokuskan diri pada jaringan sosial yang terbentuk dalam *game online*. Jaringan sosial menurut James Clyde Mitchell (1969: 1-2), merupakan seperangkat hubungan khusus atau spesifik yang terbentuk di antara sekelompok orang, di mana karakteristik hubungan-hubungan tersebut dapat digunakan untuk menginterpretasikan motif-motif perilaku sosial dari orang-orang yang terlibat di dalamnya. Dalam kenyataan, jaringan sosial ini sedemikian kompleks dan saling tumpang tindih atau saling memotong satu sama lain. Sehingga Barnes (1969), membedakannya menjadi dua macam jaringan sosial, yaitu jaringan sosial menyeluruh dan jaringan sosial parsial. Jaringan sosial menyeluruh adalah keseluruhan jaringan yang dimiliki individu-individu dan mencakup berbagai konteks atau bidang kehidupan dalam

masyarakat. Jaringan sosial parsial adalah jaringan yang dimiliki oleh individu-individu yang terbatas pada bidang-bidang kehidupan tertentu, misalnya jaringan politik, ekonomi, keagamaan, dan kekerabatan.

Sedangkan menurut Agusyanto (2007:34-38), ditinjau dari hubungan sosial yang membentuk jaringan-jaringan sosial yang ada dalam masyarakat, dapat dibedakan menjadi tiga jenis jaringan sosial. Pertama, jaringan interest (kepentingan), adalah hubungan sosial yang terbentuk dan bermuatan kepentingan. Jaringan kepentingan ini terbentuk atas dasar hubungan sosial, sementara, dan berubah-ubah sesuai dengan kepentingan yang diinginkan.

Kedua, jaringan *sentiment* (jaringan emosi), dimana jaringan yang terbentuk atas dasar hubungan sosial yang bermuatan emosi. Pada jaringan emosi terbentuk atas hubungan-hubungan sosial, dimana hubungan sosial itu sendiri menjadi tujuan tindakan sosial misalnya dalam pertemanan, percintaan atau hubungan kerabat dan sejenisnya. Ketiga, jaringan *power* (jaringan kekuasaan), dimana hubungan sosial yang terbentuk bermuatan kekuasaan. Pada jaringan ini, konfigurasi-konfigurasi saling keterhubungan antar pelaku di dalamnya disengaja atau diatur. Tipe jaringan sosial ini muncul bila pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditargetkan membutuhkan tindakan kolektif dan konfigurasi saling keterhubungan antar pelaku biasanya dibuat permanen.

Menurut Soerjono Soekanto (2000), kelompok sosial adalah himpunan atau kesatuan-kesatuan manusia yang hidup bersama karena saling berhubungan di antara mereka secara

timbang balik dan saling memengaruhi. Adanya kesamaan hobi antara satu pemain dengan pemain lain merupakan salah satu aspek yang mendukung dalam terbentuknya kelompok sosial, yang mengakibatkan mereka saling berinteraksi didalam *game online* ini. Interaksi yang dilakukan dapat melalui *voice chat* di dalam game dan *voice chat* diluar game (*TS3, Discord, dan Garena Chat*). Setelah bermain game bersama, mereka akan membentuk sebuah pertemanan di dalam game, hal ini akan berjalan secara terus menerus hingga akhirnya terbentuk sebuah kelompok *gamers* (*Clan, Guild, dan Squad*).

Setelah terbentuk kelompok *gamers*, anggota kelompok ini saling berinteraksi dan mengenal satu sama lain, tidak hanya di dalam game, akan tetapi juga melalui media sosial. Salah satu cara yang dilakukan untuk mempererat solidaritas antar anggota kelompok ini yakni diadakannya jadwal untuk melakukan interaksi secara langsung (*Meet Up*) yang mana dalam kelompok ini terbagi dari beberapa regional yang akan menjadwalkan pertemuannya. Dengan adanya kelompok *gamers* ini, *game* yang dimainkan terasa tidak membosankan dikarenakan disaat bermain game, mereka memiliki teman untuk berinteraksi. Jadi *game online* seperti sekolah, yang mana akan membosankan jika teman yang dimiliki membosankan pula, dan akan tidak terasa begitu lama kita bersekolah jika teman yang kita miliki dalam sekolah itu banyak dan tidak membosankan. Kelompok *gamers* sendiri dapat menimbulkan dampak positif dan negatif, yang mana dampak positifnya yaitu adanya jaringan sosial dan adanya dampak ekonomi dari *game* sedangkan dampak negatifnya yaitu dapat

menimbulkan kecanduan dan perilaku menyimpang.

Game online saat ini merupakan sebuah hiburan yang tak hanya menjadi hiburan, akan tetapi banyak orang yang memanfaatkan *game online* untuk dijadikan ladang uang. Dampak positif bagi perekonomian *gamers* ini dikarenakan saat ini bermain *game* dapat menghasilkan uang, yang mana uang tersebut didapatkan dari aplikasi yang menyediakan layanan *live streaming game*, seperti *NimoTV*, *CubeTV*, *Facebook*, dan *Youtube* yang mana uang yang didapat berdasarkan semakin *viewers live stream*-nya yang membuat orang lain mengiklankan produknya terhadap *streamer game* tersebut. Seperti contohnya Justin, atau biasa kita kenal sebagai *Jess No Limit*. Ia merupakan salah satu *streamer* sukses di dunia *game online*. Justin merupakan Pro Player dari *game Mobile Legend* yang juga melakukan *live streaming* di *Youtube*. Berdasar artikel *DuniaGames.com*, gaji yang diterima oleh Justin dari *Youtube* sebesar 78 juta hingga 1,2 miliar rupiah per tahun.

Jaringan sosial yang terbentuk dalam *game online* terbentuk melalui bermain bersama di dalam *game*. Dengan munculnya aplikasi penyedia *voice chat* akan mempermudah terbentuknya jaringan sosial pada *game online*. Jaringan sosial dalam *game online* sendiri tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya. Hal ini dikarenakan *game online* dijalankan oleh kontrol manusia disetiap karakternya, hal ini dapat menimbulkan perbincangan di dalam *game* antara para *player game* tersebut. Selanjutnya mereka akan melakukan interaksi antara satu sama lain secara berkelanjutan. Adanya kepentingan untuk mendapatkan rekan dalam *game* akan

membentuk sebuah jaringan di dalamnya, yang mana mereka akan melanjutkan hubungan tersebut melalui pertemanan dalam game. Jika pertemanan dalam game sudah terbentuk, dan jika solidaritas pada pertemanan tersebut tinggi, maka kekuatan akan muncul didalam jaringan ini. Seperti contohnya salah satu team *E-Sport* asal Surabaya, *PG2LR* merupakan team *E-Sport* cabang game *Point Blank*. Mereka bertemu di dalam game yang mana mereka memiliki kepentingan yaitu memenangkan *Tournament game online*, yang setelah sering melakukan latihan bersama, mereka semakin solid dan kuat untuk mencapai sebuah tujuan bersama.

DAMPAK GAME ONLINE

Kecanduan *game online* sendiri dapat terjadi ketika seorang individu bermain *game online* tersebut secara terus menerus tanpa ingat apa yang terjadi di dunia nyata. Mereka bermain dan berinteraksi hanya melalui dunia digital. Seperti yang sudah dijelaskan di atas, bahwa kecanduan *game online* dapat diibaratkan sebagai kecanduan obat terlarang. Hal ini dikarenakan di saat kita bermain *game online* bersama teman, akan membuat kita lupa akan segalanya.

Jika bermain *game online* tidak diikuti dengan norma-norma sosial yang ada pada masyarakat, maka membuat pemain *game online* melakukan perilaku-perilaku menyimpang, seperti mencuri, mencaci, dan menghina. Seorang yang bermain *game online* juga dianjurkan untuk membeli *item* dalam game untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermain game tersebut, yang mana *item* ini dibeli dengan uang asli. Jika pemain game

merasa kurang puas dengan *item* yang diberi oleh pihak *game*, maka pemain ini akan mencari cara untuk membeli *item* yang harganya tidak murah itu. Seperti halnya didalam *game Mobile Legend* membutuhkan *diamond* untuk membeli *skin* yang mana harganya tidak murah. Harga per *skin* yang biasa membutuhkan sekitar 100 ribu rupiah, dan *special skin* dihargai sekitar 1,5juta/skin. Oleh karena itu pemain yang hendak membeli *skin* membutuhkan uang yang cukup banyak, dan jika tidak memiliki uang, maka segala hal akan ditempuh untuk mendapatkannya.

Dari uraian diatas, penulis mencoba untuk membuka kacamata baru tentang *game online*, yang mana saat ini stigma negatif masyarakat tentang *game online* sudah menjamur. Pada kenyataan yang ada bahwa bermain *game online* tidak selamanya negatif. *Game online* juga menimbulkan dampak yang positif bagi pemainnya seperti adanya jaringan sosial dalam *game* yang membuat kita memiliki lingkungan pergaulan dan wawasan yang luas. Jaringan sosial yang terbentuk dalam *game* juga dapat memiliki dampak positif dan negatif lainnya, yang mana dampak ekonomi merupakan salah satu dampak positif dari bermain *game online*. Adapun dampak dari luasnya jaringan sosial di dalam *game* yaitu adanya kecanduan *game* yang membuat orang akan lupa bahwa dunianya berada di dunia nyata, bukan di dunia *game online*.

Facebook dan Dunia Digital Remaja

Mustofa

Masa remaja adalah masa dimana individu seharusnya berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Remaja adalah usia di mana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada di tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Hal tersebut terbukti bahwa remaja yang tumbuh dewasa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mendapatkan sebuah informasi.

Masa remaja adalah juga masa pencarian jati diri. Dalam pencarian jati diri ini remaja bisa saja melewati jalan yang benar atau jalan yang salah. Apabila remaja gagal dalam pencarian jati dirinya, maka remaja akan kehilangan arah. Memang perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat dan dapat dinikmati oleh berbagai macam lapisan masyarakat. Salah satunya adalah teknologi internet yang sekarang ini banyak digunakan oleh semua orang, dari anak kecil, remaja, sampai orang dewasa. Namun, harus diakui, kalangan remajalah yang mendominasi penggunaan internet dewasa ini.

Teknologi yang semakin canggih ini memudahkan semua orang untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan. Banyak situs jejaring sosial yang semakin populer saat ini. Salah satunya adalah Facebook. Facebook merupakan salah satu layanan jaringan sosial internet dimana kita dapat membentuk jaringan dengan mengundang teman. Dari jaringan yang kita bentuk melalui Facebook, kita dapat memperhatikan aktivitas teman kita, mengikuti permainan online, menambahkan teman atau jaringan kita berdasarkan organisasi, sekolah, daerah domisili kita, dan seterusnya. Hampir semua kalangan kini menggunakan Facebook. Kalangan remaja, terutama para pelajar, biasa menggunakan Facebook untuk mencari teman lama ataupun teman baru di dunia maya.

Situs jejaring sosial Facebook saat ini terus menanjak popularitasnya. Jumlah pemakainya naik terus dan sekarang sedang menuju ke jumlah lebih dari satu miliar orang di seluruh dunia. Seringkali remaja menggunakan Facebook hanya sebagai tempat popularitas agar tidak di anggap ketinggalan zaman. Banyak remaja yang bertingkah tidak sewajarnya di Facebook. Seperti misalnya memasang profil atau meng-*upload* gambar yang tidak senonoh. Facebook juga digunakan sebagai tempat *bullying* yang dimana banyak remaja berkomentar dan mengkritik seenaknya. Dan karena dengan mudahnya mencari teman, Facebook sering menjadi tempat tindak kriminalitas seperti: penipuan, pencemaran nama baik, penculikan, dan lain sebagainya.

Awalnya Facebook digunakan untuk berhubungan dengan teman yang jaraknya jauh. Namun, kini Facebook digunakan

sebagai alat perdagangan, periklan, dan lain-lain. Tidak ada situs jejaring sosial lainnya yang mampu menandingi daya tarik Facebook terhadap penggunanya. Facebook memiliki sederet fitur yang memungkinkan penggunanya berinteraksi langsung (*real time*), seperti *chatting*, *tag*, *blog*, *game*, dan *update status* “*What are you doing now*” yang dinilai inovatif.

Di kalangan remaja Facebook sangat diminati. Hal ini terlihat dari antusias mereka yang sangat sering menggunakan jaringan sosial ini untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Bahkan terkadang sampai ada yang lupa waktu jika telah bermain dengan jaringan sosial yang satu ini. Hal ini juga tentu berdampak pada diri remaja tersebut. Misalnya saja bagi mereka yang lupa waktu jika sudah kecanduan terhadap Facebook. Hal ini tentu saja dapat membuang waktu mereka. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, malah digunakan untuk bermain di dunia maya. Hal ini secara langsung akan mengakibatkan penurunan prestasi yang dimiliki remaja tersebut.

DUA SISI FACEBOOK

Beberapa pengaruh penggunaan dan penyalahgunaan Facebook di kalangan remaja yaitu berkurangnya waktu belajar dan mengerjakan tugas, serta kurangnya waktu untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Ini dampak dari seringnya bermain Facebook atau remaja yang kecanduan Facebook. Remaja lebih asyik dengan dunia mayanya daripada lingkungannya sendiri. Mereka yang seharusnya belajar bersosialisasi dengan lingkungannya

lebih peduli dengan dengan Facebooknya, dan justru lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya. Contoh-contoh penyalahgunaan Facebook seperti penyebaran foto-foto yang tidak sopan, beredar banyak kata-kata kasar, sering dijadikan ajang untuk pamer. Selain itu, karena untuk bisa mengakses Facebook dibutuhkan jaringan internet dan ini berpengaruh terhadap kondisi keuangan. Dan dampak negatif lainnya adalah kriminalitas seperti penipuan dan rawan terjadinya perselisihan.

Berikut adalah dampak-dampak lain yang akan muncul seiring dengan penggunaan fasilitas jejaring sosial Facebook terhadap kesehatan mental. Kecanduan situs jejaring sosial seperti Facebook bisa membahayakan kesehatan karena dapat memicu orang untuk mengisolasi diri. Selain itu, seseorang yang sering menghabiskan waktu di depan gadget akan jarang berolahraga sehingga kecanduan aktivitas ini dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, bahkan obesitas.

Penggunaan media sosial secara berlebihan juga dapat menghancurkan secara perlahan-lahan kemampuan anak-anak dan remaja untuk mempelajari kemampuan sosial dan bahasa tubuh. Maksudnya adalah seseorang akan mengalami pengurangan interaksi dengan sesama mereka dengan jumlah menit per harinya dan menyebabkan jumlah orang yang tidak dapat diajak berdiskusi mengenai masalah penting, menjadi semakin meningkat setiap harinya. Perilaku berkurangnya aktivitas interaksi secara *face to face* terhadap orang lain juga dapat meningkatkan risiko kesehatan yang serius, seperti kanker, stroke, penyakit jantung, dan dementia (kepikunan).

Namun, Facebook juga dapat bermanfaat bagi remaja. Remaja bisa memiliki banyak teman, karena pada dasarnya Facebook berfungsi untuk memperbanyak teman. Dengan Facebook seseorang dapat berkomunikasi kembali dengan teman lamanya yang mungkin saja sudah lama tidak bertemu. Dengan Facebook juga dapat membentuk suatu obrolan antar teman yang tentu hal ini dapat menjaga hubungan silaturahmi seseorang. Namun, ada beberapa remaja yang membuat akun Facebook hanya sebagai syarat agar tidak dianggap kuper atau kurang pergaulan. Dan juga sebagai tempat bertemu teman lama. Selain itu, Facebook juga dapat dijadikan sebagai tempat berbagi informasi, karena banyak pengguna Facebook yang *men-share* informasi menarik di Facebook. Sayangnya, saat ini kebanyakan orang menggunakan Facebook hanya sebagai tempat curhat dan juga menanggapi dan memberi solusi status orang lain.

Terdapat beberapa cara untuk mencegah dampak negatif bagi para remaja dalam penggunaan Facebook. Salah satunya adalah dengan cara menggunakan Facebook sesuai porsinya. Tidak berlebihan dalam konteks apapun. Selain itu juga bisa dengan mulai memasang foto profil yang sopan dan tidak menggunakan foto-foto tidak senonoh supaya tidak menimbulkan perilaku menyimpang. Selain itu, juga perlu dihindari meng-*update* status yang bersifat menjelek-jelekkan orang lain ataupun menyindir orang lain. Kini Facebook sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan karakter remaja. Dengan adanya Facebook, remaja zaman sekarang bisa mendapatkan informasi dengan

mudah. Jadi sudah tidak heran lagi kalau jejaring sosial Facebook bisa melebihi kebutuhan pokok remaja itu sendiri. Facebook bisa memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunaannya. Melihat dari dampak negatif dan positif yang ditimbulkan oleh Facebook, kini tergantung dari bagaimana kita menyikapi serta menggunakan Facebook tersebut secara bijak. Jadi, buat para remaja, harus pintar-pintar memanfaatkan Facebook dengan baik.

Tentang Penulis



Para Penulis: Anggara Dana Ezaputra, Moh. Zaini, Firdhatul Hasanah, Mustofa, Mukhamad Zainul Fikri, Ella Widiyah, Sahriyanto, Dian Oktaviani, Selamat Hendra Riyadi, Gagang Galang Maburr, Christine Febriyanti, Jauwarotul Imamah, Fathuzahroh, Dewi Fatmawati, Zahriadi, Rian Pandi Pranata, Titik Andriyani, Adhi Masraka Satrya Agung Pradana

