

BAB V

KESIMPULAN

Bab ini akan menyimpulkan seluruh pembahasan dalam skripsi ini serta memberi tekanan penting pada beberapa konsep rasionalitas Seneca yang kiranya relevan untuk masyarakat yang hidup di era peradaban digital ini.

5.1 Reduksi Rasionalitas

Sepanjang sejarah manusia, manusia meyakini bahwa akal merupakan keunggulan eksistensial yang mereka miliki dibandingkan makhluk hidup lainnya. Sistem kerja sosial pun menerapkan sistem penilaian yang serupa, yaitu orang-orang yang lebih mampu menggunakan “akal” atau “rasionalitas” akan lebih dihargai dan dihormati daripada orang-orang yang lebih mengandalkan kemampuan kerja motorik. Dengan kata lain, kemampuan untuk menganalisis informasi, mengorganisir berbagai informasi yang diterima dan membuat keputusan nilai yang tepat atas berbagai informasi yang rumit merupakan kemampuan yang tidak dimiliki semua orang sehingga secara kasar semakin baik rasionalitas seseorang, akan semakin tinggi nilainya di dalam komunitas sosial.

Memasuki revolusi digital atau revolusi industri 4.0, muncullah reduksi rasionalitas. Manusia menciptakan teknologi-teknologi untuk membantu pengolahan data dan informasi. Manusia terus membuat penemuan-penemuan yang diyakini dapat membawa manusia sampai pada puncak evolusionisme, yaitu kesempurnaan akal. Akan tetapi, berbagai teknologi dan jaringan digital yang dianggap sebagai alat penolong ternyata pada kenyataannya tidak sesederhana yang terlihat. Ada kontrol budaya, pasar dan kekuasaan yang bermain di balik

teknologi digital sehingga membuat penemuan-penemuan tersebut bukan lagi sebagai alat, tetapi justru menimbulkan ancaman-ancaman bagi kemanusiaan atau melahirkan bentuk-bentuk “irasionalitas”. Dalam arti inilah kenyataan situasi bahwa rasionalitas manusia direduksi hanya menjadi “alat” belaka.

Kebahagiaan semu, *Explosion of Information*, *Hoax*, Manipulasi informasi pribadi dan bombardir iklan merupakan bentuk-bentuk manipulasi yang mengancam para pengguna teknologi digital saat ini, tetapi sering kali tidak disadari ketika para *user* sedang berhadapan langsung dengan dunia digital. Dengan bantuan kerangka rasionalitas yang digagas oleh Seneca, manusia ditantang untuk mendefinisikan rasionalitas di hadapan keempat bentuk manipulatif dan beberapa fenomena manipulatif lainnya. Dengan kata lain, dampak-dampak negatif dunia digital mereduksi rasionalitas para penggunanya sehingga dengan bantuan kerangka rasionalitas Seneca, para pengguna diajak untuk merumuskan dan membentuk ulang rasionalitas yang telah tereduksi menjadi sebatas pola pemikiran yang mampu mengendalikan “tali kekang” ciptaan terbaru manusia yaitu dunia digital.

5.2 Merumuskan Ulang “Rasionalitas”

Perkembangan manusia secara keseluruhan membawa manusia sampai pada era digital. Era di mana perubahan besar-besaran terjadi di dalam situasi masyarakat sosial berkaitan dengan perpindahan informasi antar manusia dan bagaimana masing-masing orang mengolah informasi tersebut.⁸⁹ Perubahan ini

⁸⁹ Herre van Oostendorp, “Conditions and Consequences of Multimedia Information Processing,” *Cognition in A Digital World*, Ed. Herre van Oostendorp (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2003) xi.

terjadi di tempat kerja, di rumah dan di sekolah atau dengan kata lain, jaringan internet dan kehadiran *World Wide Web* (WWW) merubah cara bekerja manusia, cara menghabiskan waktu luang, pengaturan kerja dan lingkungan pendidikan. Semua ini dimungkinkan karena terjadinya integrasi berbagai fungsi ke dalam satu sistem komputer (konvergen media). Sehingga saat ini manusia mampu untuk bekerja, mengikuti perkembangan berita, membaca informasi penting, dan juga bersantai hanya dengan menggunakan satu komputer saja. Demikian lah situasi era digital saat ini.

Sebelum terjadinya konvergen media, sebagian besar pelaksanaan kegiatan manusia dilakukan di tempat yang berbeda. Tempat bersantai berbeda dengan tempat mengerjakan pekerjaan, tempat menghabiskan waktu luang berbeda dengan tempat untuk membaca informasi perkembangan berita. Dengan pembedaan tempat tersebut, manusia tidak kesulitan membedakan penggunaan fungsi otak dengan hasrat mereka dan dapat lebih fokus dalam kegiatan yang sedang dilakukan. Dengan kata lain, mereka tidak akan bekerja menggunakan hasrat semata tanpa logika, di tempat untuk melaksanakan pekerjaan dan tidak akan menghabiskan waktu luang menggunakan logika dan rasionalitas semata tanpa menggunakan hasrat, di tempat rekreasi.

Konvergen media pada teknologi digital saat ini membuat berbagai hal menjadi lebih praktis dan efisien. Akan tetapi di balik berbagai fitur menguntungkan tersebut, konvergen media juga membuat manusia kehilangan kebebasan eksistensial dan distingsi ruang sehingga menjadi kebingungan dalam penggunaan hasrat dan rasionalitas ketika berhadapan dengan dunia digital. Manipulasi-manipulasi dalam dunia digital pun semakin menambah kerumitan mengolah

informasi. Di titik ini, “rasionalitas” tidak lagi berperan sebatas alat untuk mencari makna dan pemahaman dalam hidup yang mengarahkan pada kebenaran dan kebahagiaan manusia, tetapi juga menjadi:

- “Tuas Pengaman” yang menjaga keterhubungan manusia dengan alam.
- Menjaga akal manusia agar tidak dikendalikan oleh hasrat karena terus-menerus dibombardir oleh informasi.
- Menjaga manusia agar tetap “*intact*” atau melekat dengan jati diri budayanya sehingga tidak mudah dikendalikan dengan paradigma-paradigma eksternal yang negatif.
- Menjaga postur akal manusia tetap sadar, sehat dan kritis sehingga tidak merubah informasi pribadi mereka menjadi objek komersial.

5.3 Relevansi Konsep Rasionalitas Seneca di Era Dunia Digital

Perkembangan manusia membuat manusia menciptakan berbagai penemuan-penemuan baru yang merubah bagaimana manusia menghidupi kesadarannya yang terbatas. Keterbatasan eksistensial yang menjadikan manusia *man of space and time*, terbatas pada pekerjaan, terbatas pada kesenangan, terbatas pada hobi dan berbagai bentuk-bentuk keterbatasan lainnya. Penemuan-penemuan baru itu menciptakan budaya baru di dalam masyarakat sehingga manusia pun berevolusi sesuai dengan lingkungan agar bisa bertahan.

Akan tetapi, kenyataan yang tidak disadari manusia adalah manusia terbiasa mengikuti perubahan era tanpa benar-benar membentuk ulang dirinya agar dapat memimpin dirinya sesuai dengan tuntutan zaman. Manusia membiasakan dirinya dengan budaya yang ada, tetapi tidak menyesuaikan cara berpikir agar dapat

mengatasi dampak negatif dari kemajuan yang ada. Dampak yang diterima adalah manusia dikendalikan oleh perubahan zaman karena hanya dapat membiasakan diri, tetapi tidak dapat mengendalikan dirinya yang terkena pengaruh negatif dari kemajuan zaman.

Setelah memahami gagasan Seneca mengenai “Rasionalitas” dan menggunakannya untuk menganalisis irasionalitas-irasionalitas yang ada, rasionalitas yang layak atau perlu diakomodasi oleh masyarakat digital dan warganet saat ini di tengah keterhubungan manipulatif dengan dunia digital adalah:

- 1 **Rasionalitas Kritis:** Orang-orang mengejar kebahagiaan dalam dunia digital karena mendapat berbagai kemudahan dan pemenuhan hasrat dari sana, tetapi menurut Seneca, kebahagiaan didapat dari keterhubungan dengan alam dan menjaga bobot intelektual yang murni dan terbebas dari sensasi luaran sesaat, serta memiliki ketangguhan mental untuk mempertahankan diri ketika sedang tidak beruntung. *Maka rasionalitas di tengah tawaran kebahagiaan maya seharusnya adalah rasionalitas kritis. Rasionalitas kritis ini memungkinkan manusia menyadari dirinya berada pada kondisi kontekstualnya, yakni adiksi digital dan adiksi kenikmatan semu sehingga kesadaran rasional semacam ini membuat manusia mampu membangun pengendalian diri.*
- 2 **Rasionalitas Kearifan:** Ledakan informasi dan tingginya kebutuhan keterhubungan dengan dunia digital membuat manusia tidak dapat berdistansi secara mental dengan dunia informasi digital. Pengguna atau warganet yang awalnya berperan sebagai pengendali informasi yang ia

terima, bertransformasi menjadi pihak yang dikendalikan oleh informasi yang ia terima. Akibat ledakan informasi ini juga, warisan budaya yang dilestarikan turun-temurun digantikan dengan tren budaya *zaman now* yang justru menghancurkan jati diri budaya yang telah dimiliki. Maka *rasionalitas yang seharusnya dimiliki adalah rasionalitas kearifan (Rationality of Wisdom) yang sadar akan dunia nilai sehingga di tengah ledakan informasi ini, manusia memiliki kebijaksanaan untuk memilah informasi berdasarkan value judgement, bukan hasrat.*

- 3 Rasionalitas yang Berorientasi Pada Kebenaran:** Penelitian yang dilakukan oleh Masyarakat Telematika Indonesia menunjukkan adanya suatu *misjudgement* bahwa masyarakat digital menilai alasan untuk percaya pada informasi lebih penting daripada kebenaran informasi yang diterima. Sedangkan para pembuat informasi palsu adalah orang-orang yang mengejar keuntungan pribadi demi memiliki dan mendominasi, meskipun harus mengorbankan kebenaran (*truth*). Akhirnya, penggunaan media digital tanpa memiliki budaya membaca yang baik dan kokoh ternyata membawa para pengguna media digital pada kenikmatan yang berakhir pada pengorbanan kebenaran dan mempertaruhkan harmonisasi relasi di masa mendatang. Maka, *rasionalitas yang seharusnya dimiliki adalah rasionalitas yang berorientasi pada kebenaran (truth). Orientasi pada kebenaran, pada gilirannya, memungkinkan manusia bersikap adil pada diri sendiri dan pada orang lain, yaitu keadilan yang membuat manusia sadar bahwa untuk mendapatkan kebenaran informasi, dibutuhkan usaha membangun intelektual yang harus*

dipertanggungjawabkan bersama dengan kepentingan orang lain, suatu kebenaran intersubjektif.

- 4 **Rasionalitas Atentif:** Kecanggihan teknologi telah mampu memanipulasi dan mencabut hak *information privacy* pada para pengguna teknologi digital. Informasi pribadi para pengguna perangkat digital pun berubah menjadi komoditas pasar yang disenangi oleh para pengiklan dan pemasar. Eksistensi manusia mengalami transformasi yang cenderung menjadi dehumanisasi sehingga menjadi sebatas pada motivasi komersial dan pemasaran agar manusia dikondisikan untuk hanya mengikuti hasratnya belaka. *Maka, rasionalitas yang seharusnya dimiliki adalah rasionalitas atentif, yakni rasionalitas yang menumbuhkan keberanian dalam diri manusia untuk hidup secara otonom dan memberi perhatian besar pada benda-benda penyokong hidup tanpa memuja benda-benda tersebut dan jatuh ke dalam idolatri hasrat materialistik.*
- 5 **Rasionalitas Kosmis:** Keterhubungan dengan dunia digital yang terus-menerus membuat manusia mengalami kelelahan mental. Celah kelelahan mental ini dimanfaatkan oleh para kreator hasrat. Bombardir iklan di tengah kelelahan mental melahirkan hasrat konsumsi yang dijadikan sebagai sarana melepaskan rasa lelah dan mendapatkan kebahagiaan. *Maka rasionalitas yang seharusnya dimiliki adalah rasionalitas kosmis yang membawa manusia pada kesadaran bahwa kebahagiaan bukan berasal dari pemenuhan hasrat konsumsi, tetapi dari bentuk-bentuk dinamis keterhubungan manusia dengan alam dan lingkungannya.*

Inspirasi dari konsep rasionalitas Seneca menampilkan lima kombinasi konsep rasionalitas yang kita butuhkan untuk hidup di era peradaban digital ini. Rasionalitas Kritis, Rasionalitas Kearifan, Rasionalitas yang Berorientasi pada Kebenaran, Rasionalitas Atentif dan Rasionalitas Kosmis berperan besar dalam membangun kualitas diri manusia. Konsep rasionalitas Seneca ini, pada gilirannya, berperan besar dalam mengolah pengendalian diri, memahami kebahagiaan yang otentik dan menjalani hidup secara manusiawi.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Utama:

Inwood, Brad. *Reading Seneca Stoic Philosophy at Rome*. New York: Oxford University Press, 2005.

Campbell, Robin Alexander. *Seneca: Letters From a Stoic*. London: Penguin Books, 1969.

Referensi Pendukung:

Bagus, Lorens. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996.

Fiore, Marshall McLuhan and Quentin. *War and Peace in the Global Village*. California: Gingko Press, 2001.

Grey House Publishing Inc. *Privacy Rights in the Digital Age*. New York: Grey House Publishing, 2015.

Indonesia, Masyarakat Telematika. *Hasil Survey Wabah Hoax Nasional 2019*. Survey, Jakarta Pusat: Indonesia Telematics Society, 2019.

Jaap Bloem, Menno van Doorn, Sander Duivestijn, Andreas Sjoström. *The App Effect*. Dayton: SOGETI, 2012.

Kittler, Friedrich A. *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford: Stanford University Press, 1990.

—. *The Truth of The Technological World*. Stanford: Stanford University Press, 2013.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media The Extensions of Man*. London and New York: MIT Press, 1994.

- Oostendorp, Herre van. *Cognition in A Digital World*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2003.
- SAGE reference. *The SAGE Encyclopedia of Surveillance, Security, and Privacy*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.
- Sander Duivestijn, Jaap Bloem. *The Dark Side of Social Media*. Dayton: SOGETI, 2013.
- Sen, Amartya. *Rationality and Freedom*. United States: The Belknap Press of Harvard University Press, 2002.
- Seneca, Lucius Annaeus. *Seneca: Hardship and Happiness*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2014.
- Solove, Daniel J. *Understanding Privacy*. United States: Harvard University Press, 2008.
- Virilio, Paul. *The Information Bomb*. London and New York: Verso, 2005.
- Yudkowsky, Eliezer. *Rationality: From AI to Zombies*. Berkeley: Machine Intelligence Research Institute, 2015.
- Febri Nurrahmi, dkk. *Book Series Jurnalisme Kontemporer: Etika dan Bisnis Dalam Jurnalisme*. Aceh: Syiah Kuala University Press, 2021.

Referensi Jurnal dan Artikel

- Bimo, Aryo. "Dampak Iklan Terhadap Kelas Sosial Dalam Masyarakat." *Jurnal Humaniora Vol. 2 No. 1*, 2011: 326-334.
- Cohen, Sheldon G. "Famous Asthmatics: A Continuing Series." *Allergy and Asthma Proceedings Vol. 18 Iss. 4*, 1997: 209-217.

- Ifijeh, Goodluck. "Information Explosion and University Libraries: Current Trends and Strategies for Intervention." *Chinese Librarianship: an International Electronic Journal*, 2010: 1-15.
- Jungwirth, Bernhard. "Information Overload: Threat or Opportunity?" *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 2002: 89-99.
- Melissa, Ezmieralda. "Budaya Digital dan Perubahan Konsumsi Media Masyarakat." *Edu Town BSD City Tangerang, Universitas Swiss German*, 2010: 1-11.
- Nuri Luluk Khusnaeni, Edy Yulianto, Sunarti. "Pengaruh Iklan Terhadap Sikap Konsumen Serta Dampaknya Pada Keputusan Pembelian." *Jurnal Administrasi Bisnis Vol. 47 No. 2*, 2017: 49-56.
- Pamungkas, Cahyo. "Global Village dan Globalisasi dalam konteks ke-Indonesiaan." *Journal Global & Strategis Th. 9 No. 2*, 2015: 245-261.
- Yayan Irfan Ferdiawan, Permata Ayu, Etika Pahang, Arid Hidayatullah, Hans Julio, Nur Aini. "HOAX impact to Community Through Social Media Indonesia." *Cakrawala Vol. 19 No. 1*, 2019: 121-124.
- Yuli Sawitri, Inas Amany, Afeera Indira, Tiara Dwiyanti, Hamnah Fadwa. "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Seminar Nasional, Hasil Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat IV tahun 2019*, 2019: 691-697.
- Lilik Tahmidaten, Wawan Krismanto. "Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol. 10 No. 1*, 2020: 22-33.

Rio Hendra, Bima Guntara, Dadang, Ferry Agus, Syaifullah. "Sosialisasi Dampak dan Bahaya dari Berita Bohong (Hoax) Bagi Generasi Milenial di Indonesia." *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Vol. 1 No. 3*, 2020: 20-35.

Christian V. Baccarella, Timm F. Wagner, Jan H. Kietzmann, Ian P. McCarthy. "Social Media? It's Serious! Understanding the Dark Side of Social Media." *European Management Journal* 36, 2018: 431-438.

Referensi Website

Sutanto, Taufik. *REPUBLIKA.co.id*. April 19, 2016.
<https://www.republika.co.id/berita/o5va0622/budaya-digital-indonesia>
(accessed Juni 4, 2021).

Fadli, Dr. Rizal. *www.halodoc.com*. Mei 6, 2021.
<https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-4-jenis-hormon-untuk-mental-yang-sehat> (accessed Juni 19, 2021).

Harususilo, Yohanes Enggar. *www.kompas.com*. Februari 2, 2021.
<https://www.kompas.com/edu/read/2021/02/02/203054871/kepala-perpusnas-indeks-kegemaran-baca-indonesia-2020-masuk-kategori-sedang?page=all> (accessed Juni 17, 2021).

Iskandar. *www.liputan6.com*. April 20, 2019.
<https://www.liputan6.com/tekno/read/3946007/10-hoax-terkait-pemilu-2019> (accessed Juni 14, 2021).

Jajeli, Rois. *news.detik.com*. Agustus 18, 2017. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3604842/garam-campur-kaca-dan-tawas-bpom-tidak-ada-itu-hoax> (accessed Mei 15, 2021).

Sembiring, Ira Gita Natalia. *www.kompas.com*. Mei 5, 2020.

<https://www.kompas.com/hype/read/2020/05/05/172001566/fakta-fakta-kasus-video-prank-bingkisan-sampah-youtuber-ferdian-paleka?page=all>
(accessed Juli 13, 2021).

Social, Hootsuite & We are. *Datareportal.com*. Februari 11, 2021.

<https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia?rq=digital%202021%20indonesia> (accessed Mei 14, 2021).

