

TEKNOLOGI SUPER CANGGIH YANG MENGUBAH PERADABAN

Andrik Purwasito
Guru Besar Prodi S3 Kajian Budaya, UNS
Email: andrikpurwasito@staff.uns.ac.id

Abstrak

Demokrasi memberi kebebasan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk berpikir, berbuat, berserikat, termasuk ber-ekspresi dalam seni. Setiap negara atau komunitas sipil mempunyai aturan atau standar normatif untuk mengatur kebebasan tersebut. Dalam hal ini, organisasi keagamaan, Muhammadiyah (2002) telah membuat standar tersebut, antara lain : membolehkan menciptakan dan menikmati karya seni, hukumnya mubah, yang dilarang adalah seni yang merusak (fasad) seni yang mengandung bahaya (darar), kemusyrikan, durhaka (isyan) dan menjauhkan dari Allah SWT.¹

Kebabasan berkaitan erat dengan kepercayaan, ekonomi, politik, sosial-budaya, termasuk bagaimana cara kita mempromosikan hasil gagasan dan ciptaan kita kepada publik. Dalam kehidupan tradisional, seperti di Indonesia, kita mempunyai sejarah sendiri yang mengalami mengalami proses pembaratan. Akibat yang serius dari pengalaman tersebut adalah menyangkut definisi, konsep dan pandangan kita tentang kebebasan dan demokrasi, akhirnya juga mengacu pada kehidupan kebebasan dan demokrasi di Barat (Eropa dan Amerika Serikat).

Indonesia sendiri mengalami berbagai bentuk demokrasi, seperti demokrasi liberal, demokrasi terpimpin, demokrasi Pancasila. Pada dasarnya bentuk-bentuk tersebut adalah keinginan dari bangsa Indonesia sendiri untuk menentukan identitas politik dan kulturalnya. Maka berbicara Seni, Demokrasi dan Kebebasan Berekspresi sangat bijak kita gali dan kita lihat dari berbagai perpektif, terutama perspektif kita sendiri.

Persoalannya sekarang kita memasuki era millenial, yaitu era industri 4.0, yang secara fundamental kehadiran teknologi, komunikasi dan informasi telah mempengaruhi cara kita tentang Seni, Demokrasi dan Kebebasan berekspresi. Persoalan itulah yang akan dibahas dalam paper berikut ini.

Kata Kunci: *Seni, ICT, Kebabasan, Post-truht, Simulacra, Komoditas, Viral*

1. PENGARUH REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Era Revolusi Industri 4.0 juga mengubah tata cara bertindak dan berperilaku, termasuk cara kita memandang dan mengartikan seni, demokrasi dan kebebasan ber-ekspresi. Bila kita melihat gambar tentang perkembangan

¹Andrik Purwasito, ***L'Arts Factum, Metodologi Penciptaan Seni***, UNS Press, Surakarta, 2017, p.79-70

teknologi di atas, maka beban kehidupan ini bertumpu atau menopang pada kemajuan dan bantuan teknologi. Dalam era revolusi industry yang ke empat, kita telah menapaki alam virtual, dengan pemanfaatan teknologi komputer, internet dan kecerdasan tiruan yang sophisticated.



2. AMPLIFIKASI DAN POWER BARU

Revolusi 4.0 telah membawa manusia menjadi powerfull. Teknologi cerdas telah membuat manusia menjadi superior, baik kecerdasan otaknya, kecepatan berpikir dan bertindak, serta kemampuan mengurangi biaya produksi dan promosi, serta meningkatkan kualitas produk ciptaanya. Dunia cybernetic, adalah dunia dimana manusia telah mempertontonkan segala hal yang dimiliki, kemampuan meng-update data dan informasi, kemampuan menyebarluaskan (viralitas), dan kemampuan menyajikan realitas secara sempurna (visibilitas). Dunia cybernetic diwakili oleh media sosial, yang menjadi candu bagi kehidupan. Manusia sekarang ini memprioritaskan seluruh kehidupannya pada gadget di tangannya, atau laptop, atau computer yang menghubungkan manusia (*connectivity*) satu dengan manusia lainnya secara real-time.

Dalam revolusi industry 4.0 tersebut, handphone telah menjadi guru yang terbaik. Click search engine Google, maka hamper seluruh pertanyaan dapat dijawab secara luas. Google mempunyai data yang tak terhingga luasnya, the Big Data. Informasi apapun yang dibuat oleh siapapun berada dalam satu genggaman. Rahasia pun tak terbuka, tetapi hamper seluruh rahasia tersebut dapat ditembusnya. Data menjadi bagian penting dalam pengambilan keputusan, data memberikan banyak informasi untuk tujuan tertentu, jual beli atau ciptaan

produk-produk baru. Untuk alasan itu saya menyebutnya sebagai modus amplifikasi dan hadirnya manusia superior.



3. LEARNING ANYTHING FOR FREE.

Revolusi industry 4.0 dan IOT (*Internet of Thing*) telah menggeser bahkan sudah mengganti sistem peradaban manusia. IOT adalah istilah yang menjelaskan penggunaan internet untuk memfasilitasi segala kebutuhan informasi manusia. IOT adalah menyambung manusia secara real time, sebuah mata rantai sistem siber yang mengawasi proses fisik dengan cara menciptakan salinan dunia fisik secara virtual.

Produk robot atau mesin intelejen artifisial (kecerdasan tiruan) dalam banyak hal telah membantu manusia untuk membuat visualisasi informasi secara komprehensif yang menguntungkan setiap manusia mampu membuat keputusan secara lebih cepat, terukur dan bijak. Dalam itu, khususnya dalam menyelesaikan persoalan genting dan mendadak. Robot cerdas tersebut juga telah membantu bahkan mengantikan manusia untuk melakukan tugas-tugas dan tindakan berat, rumit, detail yang sulit dikerjakan manusia, suatu pekerjaan yang membutuhkan tenaga, kecepatan dan akurasi yang tinggi bahkan mampu mengerjakan hal-hal

yang membahayakan nyawa dan tindakan yang tidak mungkin dilakukan oleh manusia.²

Dalam pada itu, kini realitasnya, setiap orang juga tengah terjebak oleh permainan teknologi, bahkan dianggap sebagai kebutuhan wajib, yaitu sellular atau *handphone* (hp). Dunia telah menjadi satu dengan kehidupan sehari-hari, "Dunia dalam satu genggaman." Dengan *smart sellular*, kita dihubungkan dengan dunia virtual, yang mampu diperintah untuk menjelajahi dunia, tempat dan persoalan kehidupan, sekaligus *smart sellular* memerintah manusia melakukan sesuatu. Dengan hp orang melakukan komunikasi melalui dunia virtual, dunia yang menyediakan segala petunjuk, karena menurut catatan google, rata-rata sehari manusia mampu menghasilkan 2,5 juta triliun *byte* data. Baik melalui WA, Facebook, Instagram, Youtube, web-site dll. Google telah menyimpan data tersebut secara terstruktur, sangat canggih, kompak dan lintas kultural, lintas ras dan etnisitas.

Handphone, di samping laptop dan pc yang tersambung internet, telah menghubungkan orang-orang yang dikenal ataupun belum dikenal, karena sifatnya yang mudah diakses. Dengan big data, kita telah memperoleh penawaran secara gratis dan wawasan baru tentang psikologi dan perilaku manusia, sehingga kita akan melihat hal-hal baru yang mengagumkan dan revolusioner.³

4. KEHIDUPAN SENI DAN INTERNET OF THINGS



Persoalan yang dapat kita ajukan untuk membahas seni dan IOT, adalah bagaimana kehadiran ICT bagi kehidupan kreatif, artistik, pasar dan komunitas kreator lainnya. Selama ini kita banyak melihat bahwa internet dan media sosial

²Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_4.0

³Setg Stepbens Davidowitz, ***Every Body Lies, Big Data, dan Apa yang diungkapkan internet tentang Siapa kita sesungguhnya***, versi Indonesia, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2017, p. 15-17

telah menjadi racun bagi kehidupan. Banyak orang berjatuhan reputasinya (*disturb of personal life*) disebabkan oleh karena media sosial. Banyak orang menjadi korban dan menjadi ajang *bully* (*victyme cyberbullying*) bagi orang lain. Media sosial juga digunakan untuk menyebarkan aliran radikal, anti pemerintah, mengobarkan semangat kebencian, dengan berbagai cara, seperti penyebaran ujaran kebencian, hoax dan pemicu isu sara. Informasi buruk telah berkembang cepat melalui *click, share and viral*.

Namun demikian, kita juga melihat big avantage dengan hadirnya media sosial. Karya-karya kita dapat dikenal orang dan komunitas di seluruh dunia dengan sangat mudah. Gagasan kita dapat tersosialisasi secara mondial sehingga kita dapat menekan cost yang sangat rendah. Kita mempunyai kesempatan yang luar biasa untuk memasuki dunia virtual yang menjadi tumpuan hidup bagi banyak orang (millennial).

Generasi millennial adalah generasi yang mudah beradaptasi dengan teknologi tinggi. Inilah yang dikenal dengan generasi Y, dengan sifat dan karakter yang khusus, seperti sifat-sifat yang dinamis dan optimis, mereka juga generasi yang "haus perhatian." "senang pujian dan senang diyakinkan" bahkan dalam banyak hal mereka juga disebut generasi yang menyukai mobilitas tinggi, "seperti kutu loncat," mungkin berpindah2 pekerjaan atau hoby, atau teman, karena generasi millennial tersebut dikenal sebagai generasi yang mudah bosan.⁴

Bersamaan dengan hal tersebut, generasi millennial juga mempunyai tata bahasa baru, termasuk dalam cara memandang dunia seni (seni rupa, seni pertunjukan, seni suara, seni tari, dll) juga dalam memandang persoalan sosial-politik seperti masalah demokrasi, kesehatan lingkungan, hak-hak asasi manusia, hiburan dan teknologi. Dunia internet (*virtual world*) melalui aktivitas OL (*On line*) mendorong generasi millenial cepat beradaptasi, sigap dalam berkomunikasi, fleksibel, bekerja dengan santai dan nyaman, sehingga generasi millenial membutuhkan suasana dan fasilitas yang sejalan dengan karakter dan sifat-sifat mentalitasnya.⁵ Dari penjelasan di atas, ICT dan IOT telah mempermudah dan sangat besar kontribusinya bagi para kreator untuk mencipta karya seni. Dengan teknologi, ungkapan gagasan yang sesulit apapun dapat teratasi dengan menggunakan teknologi, karena IOT menyediakan segala petunjuk (Manual untuk berkreasi). Sehingga, para kreator akan lebih cepat, akurat serta praktis menggunakan informasi untuk *art-worknya*.

5. SENI, MEDIA SOSIAL DAN POST TRUTH

Dari urian di atas, kita mempunyai kesempatan dan tantangan baru, terutama dalam mempromosikan karya seni dan upaya seni sebagai komoditas. Dengan media sosial, kita mempu berkomunikasi dengan seniman dan para kreator seluruh dunia untuk share of experience, share of ideas, dan juga dalam membangun komunitas-komunitas seni dan jejaring secara mondial. Untuk hal

⁴https://www.youtube.com/watch?v=eUE_ZFyoe_8

⁵Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=vhfFa--TIUM&t=133s>

itu, seniman harus meninggalkan kebiasaan lama, dan wajib mengubah kebiasaan dari cara berpikir dunia tradisional ke dunia virtual dan millennial.



Media sosial seperti facebook, Instagram, dan youtube, telah menyediakan ruang untuk menampilkan dan mempromosikan hasil karya (Artwork) para kreator. Meskipun di sisi lain, media sosial juga sering disalahgunakan untuk pencurian hak cipta, pencurian gaya dan trend2 baru yang anda ciptakan. Berbarengan dengan hal tersebut, dalam media sosial lahir fenomena **hoax** dan **Post Truth**,⁶ disebabkan oleh karena media sosial juga tempat untuk mengumbar berbagai gagasan, baik yang bersifat kreatif maupun yang bersifat destruktif. Hoax dan post-truth sering diterjemahkan sebagai hal-hal yang berhubungan dengan situasi yang mana orang menerima argument dengan dasar emosi dan keyakinan, dari pada terhadap melihat fakta itu sendiri secara apa adanya. (*relating to a situation in which people are more likely to accept an argument based on their emotions and beliefs, rather than one base on facts.*) Dengan begitu, kebenaran di nomor duakan. Karena yang penting menggerakkan emosi sedangkan fakta dan realitas tidak terlalu penting.

Tanggapan yang tidak jujur, atau dengan sengaja melakukan tanggapan negative (*false story*), *cyberbullying*, dan *ruins for reputation*, merupakan efek dari kebebasan yang berada pada ranah virtual. Orang merasa bahwa dunia virtual tanpa pengawasan, meskipun sudah ada rambu-rambu pada undang-undang IT. Dengan kata lain, bahwa media sosial telah mampu mengungkapkan rasa tidak puas, kejengkelan dan kebencian, perasaan tidak suka kepada orang lain. Kita kemudian menilai bahwa media sosial bukan wilayah yang bebas. Tetapi wilayah yang rentan terhadap produksi gagasan negatif. Rasa benci dan jengkel,

⁶Sumber: **Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus** © Cambridge University Press.

kemarahan dan ketidaksukaan akan sangat mudah diupload pada media sosial. Meskipun dalam Syarat dan Ketentuan yang berlaku terdapat pembatasan apa yang tidak boleh dan yang boleh dilakukan.

Realitas dan kebenaran tidaklah mutlak, bahkan pada media sosial realitas dan kebenaran dianggap persoalan nomor dua. Yang utama dan penting justru kecenderungan orang untuk mengintensifkan ketegangan dalam masyarakat. *Hoax* dan *Post Truth* membangkitkan permusuhan dan ketidaknyamanan, karena selain kritik justru timbulnya rasa ingin menjatuhkan, konflik dan kedengkitan. Bahaya media sosial adalah kemampuan yang cepat menggerakkan emos publik, mengobrak abrik privasi dan kurangnya menghormati privasi orang lain. Di sinilah media sosial tidak bersifat bebas, justru membebaskan orang untuk menerima pesan secara virtual dan citra, sejauh sejalan dengan kepercayaan, dan keyakinan, maka kesalahanpun dianggap kebenaran.

Dalam hal ini, media sosial seperti dua ujung pedang yang sama. Di satu sisi mempunyai kemampuan mengamplifikasi kehebatan dan kebenaran, keindahan gagasan kita, di sisi yang lain justru bisa mengintensifkan perbedaan menjadi kesalahpahaman, melahirkan kebencian dan iri hati sehingga menimbulkan ketegangan dan konflik. Karakter tersebut telah banyak disalahgunakan oleh publik, populis, kreator perusak, untuk mengaduk-aduk emosi masyarakat. Golongan ini adalah kelompok criminal, kelompok yang merusak dan tidak mendidik. Celakanya memang banyak diantara kita justru sulit diajak memverifikasi kebenaran suatu informasi atau pesan sehingga kesalahan menjadi kebenaran. Hal-hal yang kecil dan tidak berguna bisa dibesar-besarkan untuk membangkitkan kebencian dan ketidaknyamanan bagi orang lain.

Menghadapi hal tersebut, seniman dan kreatif perlu aktif untuk meng-update setiap informasi dan pesan, atau karya yang ada pada dunia virtual. Dengan demikian, seniman mampu menyikapi setiap detik perubahan yang terjadi. Seniman perlu terus menerus tidak saja mengup-date, tetapi juga melakukan penelitian, kecenderungan karya dan pasar, serta *check* dan *recheck* pada informasi dan sumber2 pemberitaan seni lainnya. Seniman perlu belajar kritis terhadap dunia media sosial. Seniman tidak hanya bertanya informasi benar apa salah, tetapi siapa yang berbicara, apa kepentingan di balik informasinya. Di sini kita membutuhkan kalkulasi apakah saya dirugikan ataukah saya diuntungkan atas informasi dan uploading karya-karya saya itu.

6. KESIMPULAN

Dengan media sosial, seniman mempunyai kebebasan untuk mempertontonkan dan mempromosikan karya-karya secara virtual dan mondial. Semakin kita mempunyai pengetahuan terhadap kehidupan virtual, akan semakin canggih diri kita dalam mensikapi dan menggunakan media sosial sebagai ajang sosialisasi, eksistensi dan identitas diri kita sebagai seniman.

Dengan informasi berbagai bidang, termasuk seni yang membanjiri ruang-ruang pribadi, mengharuskan anda sebagai seniman membuka bahkan memberi

komentar atau meneruskan (*share of ideas*) dengan seniman lain di seluruh dunia. Saringlah informasi yang positif, agar memperkaya wawasan dan pengetahuan kita tentang seni dan pasar, juga informasi yang positif bagi proses kreatif kita akan meningkatkan kehidupan kita lahir dan batin.

Hindarkan diri terhadap manipulasi atau polesan informasi palsu, bahkan kriminal, yang secara sengaja disembunyikan oleh orang-orang tertentu, seperti informasi yang sengaja dilepaskan dari konteksnya (realitas obyektif). Inilah informasi palsu (hoax), informasi yang realitas dan kebenaran diselewengkan. Media sosial juga mampu menciptakan *post truth*, yang mana kebenaran informasi didasarkan atas emosi dan keyakinan dan bukan realitas kebenaran itu sendiri.

Virus '*post-truth*' juga sering menjangkiti seniman hihilis, yang juga telah menyebar dan menjalar ke masyarakat. Apabila hal ini terus berlangsung maka, seniman tak lagi mampu berpikir kritis dan berkarya secara tidak benar. Karya seni harus diabdikan bagi peradaban manusia, isinya bukan untuk mengadu domba, mengajak-ajak untuk berbuat kerusakan yang merugikan masyarakat. Tetapi karya seni harus tetap berguna dan perlu bagi pencerahan umat manusia. (ISI Surakarta, 17 September 2019).

7. DAFTAR ACUAN

¹Andrik Purwasito, *L'Ars Factum, Metodologi Penciptaan Seni*, UNS Press, Surakarta, 2017, p.79-70.

²https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_4.0.

³Setg Stepbens Davidowitz, *Every Body Lies, Big Data, dan Apa yang diungkapkan internet tentang Siapa kita sesungguhnya*, versi Indonesia, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2017, p. 15-17

⁴https://www.youtube.com/watch?v=eUE_ZFyoe_8.

⁵<https://www.youtube.com/watch?v=vhfFa--TIUM&t=133s>.

Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus © Cambridge University Press.