

ANALISIS DAMPAK PERILAKU KETERGANTUNGAN MEDIA REALITAS SEMU PADA MAHASISWA DI ERA LITERASI DIGITAL

Tegar Dwi Zulvianto¹, Muhammad Alwan Fauzan², Wahid Munawar³
tegardwizulvianto@gmail.com¹, muhammadalwan@upi.edu², wahidmunawar@upi.edu³
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Keberadaan media sosial dan internet sebagai suatu realitas yang semu dianggap sebagai kekuatan sosial yang paling dominan di era literasi digital. Proses digitalisasi informasi memberikan gambaran mengenai produktivitas kehidupan manusia saat ini, dimana segala kebutuhan dan keinginannya akan mudah diwujudkan. Konsumsi media tersebut secara berlebihan merupakan suatu bentuk perilaku ketergantungan, yang saat ini sudah marak dikalangan masyarakat, terutama para remaja, khususnya mahasiswa. Artikel ini menjelaskan bagaimana kaitannya antara perilaku ketergantungan akan media sosial atau internet sebagai media realitas semu dengan dampaknya bagi kemampuan literasi mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, dengan data primer bersumber dari 5 informan terpilih secara teknik purposiv, dan data sekunder melalui studi literatur dari berbagai sumber artikel. Penelitian memiliki hasil bahwa ketergantungan akan realitas semu pada mahasiswa sangat berdampak besar bagi sosial dan pendidikan mereka.

Kata Kunci : Realitas Semu, Literasi Digital, Ketergantungan.

ABSTRACT

The existence of social media and the internet as a pseudorealism is considered the most dominant social force in the era of digital literacy. The process of information digitization provides an overview of the productivity of human life today, where all needs and desires will be easily realized. Excessive consumption of these media is a form of dependence behavior, which is currently widespread among the community, especially teenagers, especially students. This article explains how the dependence behavior on social media or the internet as a pseudo reality media is related to its impact on students' literacy skills. The research uses a qualitative approach, with primary data sourced from 5 informants selected by purposive technique, and secondary data through literature studies from various sources of articles. The research has the result that the dependence on pseudo reality on students has a huge impact on their social and education.

Keywords: Pseudorealism, Digital Literacy, Excessive.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dimulai dengan proses yang sederhana yaitu pemenuhan kebutuhan untuk mencapai efektifitas dan efisiensi kegiatan yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari (Setyaningsih, 2023). Perkembangan ini tidak hanya menciptakan peluang baru dalam komunikasi interpersonal di berbagai lokasi geografis, tetapi juga memberikan dampak luar biasa pada era digital (Rusli, et al., 2020). Dalam perkembangannya dunia telah banyak mengalami perubahan, di era digital saat ini kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi yang ada bahkan dapat mengembangkannya menjadi suatu teknologi yang baru. Perkembangan teknologi dan digitalisasi erat berkaitan dengan transformasi dan percepatan perubahan sosial masyarakat di masa kini dan masa yang akan datang (Mulyadi, 2019). Perkembangan teknologi dan digitalisasi tidak hanya menghasilkan inovasi, tetapi juga membentuk suatu realitas baru yang terintegrasi dengan berkomunikasi dan menjalani kehidupan sehari-hari (Lubis & Nasution, 2023). Berbagai macam aspek kehidupan manusia sudah merambah ke era digitalisasi, dengan menjadikan teknologi sebagai landasan bagi revolusi konektivitas

global dan elemen konvergensi antara manusia dan teknologi (Cahyaningtyas, et al., 2023). Saat ini dunia seolah-olah tidak memiliki batasan (*borderless*), sangat sulit untuk memastikan kerahasiaan akan suatu informasi. Kita bisa mengetahui kondisi dunia dengan berbagai hal yang ada melalui internet dan media sosial.

Proses digitalisasi informasi memberikan gambaran mengenai produktivitas kehidupan manusia saat ini, dimana segala kebutuhan dan keinginannya akan mudah diwujudkan melalui berbagai teknologi-teknologi canggih. Tumbuhnya produktivitas ini mendorong peningkatan kemakmuran yang bermuara pada kemudahan mayoritas penduduk mengakses beragam informasi. Dengan perkembangannya yang semakin pesat, saat ini setiap individu tertarik menggunakan dan memanfaatkannya, karena dapat terhubung dengan siapa pun, di mana pun, membuka pintu menuju pertukaran informasi tanpa batas (Danuri, 2019). Dalam prosesnya hal ini berhasil mendikte seluruh aspek kehidupan manusia. Karena dengan internet atau media sosial, realitas nyata dapat ditransformasi ke dalam duplikatnya, yaitu dunia maya atau “realitas semu” (Soliha, 2015). Alhasil seseorang memaknai eksistensi dirinya melalui informasi-informasi yang didapatkan melalui realitas yang sejatinya tidak nyata, realitas yang semu. Konsep realitas semu ini merupakan suatu kondisi yang menjelaskan bahwa kesadaran manusia yang tidak lagi dapat membedakan realitas dan duplikasi. Artinya, dunia tampak kabur di mana yang nyata dan yang fiksi telah berbaur. Pemenuhan kepuasan melalui realitas semu ini dianggap sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan, diibaratkan seseorang tidak bisa hidup tanpa media realitas semu.

Keberadaan media sosial sebagai suatu realitas yang semu ini dianggap sebagai kekuatan sosial yang paling dominan saat ini. Dengan begitu, marak terjadi seseorang mendewakan teknologi dan teknologi tersebut mengontrol semua aspek kehidupannya (Straubhaar, et al., 2016). Sehingga manusia lebih memilih mencari kepuasan dan intruksi dari teknologi menjadikan budaya konsumerisme akan teknologi dan informasi yang berlebihan (Schrock, 2006). Budaya konsumerisme ini sudah menjadi ideologi biasa dan tuntutan gaya hidup. Konsumsi yang berlebihan merupakan suatu bentuk perilaku ketergantungan, yang saat ini sudah marak dikalangan masyarakat, terutama para remaja, khususnya mahasiswa. Kehidupan mereka secara tidak disadari dikontrol oleh ketergantungan realitas semu yang mereka alami. Secara umum, para remaja pastilah menyadari perilaku konsumtif merupakan perilaku negatif yang kurang bisa diterima dalam hubungan sosial (Rohman, 2016).

Menurut Azka, et.al., (2018) dalam Kandell, menyatakan bahwa salah satu penggunaan media sosial seagai realitas semu yang terbanyak didominasi oleh kaum remaja, yang diantaranya adalah mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih rentan terhadap ketergantungan pada media sosial. Berdasarkan survei yang disampaikan oleh APJII, pengguna internet di Indonesia mencapai 215 juta pengguna, dengan intensitas tertinggi adalah laki-laki dan individu dengan tingkat pendidikan tinggi, artinya semakin tinggi tingkat pendidikan individu maka semakin tinggi juga intensitas kegiatan mereka dalam mengakses dan menggunakan internet (APJII, 2023). Dalam artikel ini, akan menjelaskan bagaimana kaitannya antara perilaku ketergantungan akan media sosial atau internet sebagai media realitas semu dengan dampaknya bagi kemampuan literasi mahasiswa. Diharapkan dengan temuan yang didapatkan dari penelitian ini menjadikan para pembaca menjadi lebih memerhatikan realitas nyata dan tidak bergantung pada yang semu.

METODOLOGI

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui dampak ketergantungan realitas digital pada mahasiswa di era literasi digital. Penelitian

dilaksanakan pada bulan April hingga Juni 2024 yang bertempat di program studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Indonesia. Sumber data pada penelitian merupakan data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari kuesioner berbentuk pertanyaan terbuka yang telah disebarluaskan melalui link google form dengan pengarahannya terpadu oleh peneliti serta wawancara secara langsung kepada informan terpilih dengan teknik purposive. Responden yang dipilih merupakan unit esensial yang memiliki pemahaman terhadap topik yang diteliti yang berjumlah 5 orang. Kriteria inklusi informan yang dipilih dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif di Prodi Pendidikan Teknik Mesin UPI.
2. Mahasiswa yang terbukti melalui databoard gadgetnya dapat mengalokasikan waktu di dunia maya atau dunia digital 12/24 jam.
3. Memiliki ketertarikan di bidang teknologi dan literasi.

Kredibilitas data yang didapat peneliti dijamin atas dasar keterlibatan peneliti dalam kehidupan partisipan dalam waktu yang lama dan berupaya klarifikasi data dengan para responden, serta melakukan diskusi panel (Yafi, 2008). Pertanyaan yang peneliti ajukan kepada informan terkait dengan ketergantungan realitas digital mahasiswa di era literasi digital ini telah peneliti susun sebelumnya berdasarkan dengan studi literatur. Setelah data terkumpul peneliti mengolah data menggunakan teknik analisis deskriptif.

Adapun sumber data sekunder didapatkan melalui studi literatur yang peneliti titik beratkan dari dokumentasi publik layaknya berita dan media sosial, serta artikel jurnal maupun prosiding yang berasal dari jurnal elektronik Google scholar, Science direct, dan Scopus yang termasuk dalam kriteria:

1. Jurnal atau prosiding nasional maupun internasional yang terindeks.
2. Kata “Digital/Digitalisasi”, “Realitas Semu”, “Ketergantungan”, “literasi”, “literasi digital”, “Perkembangan Teknologi”, “Analisis Dampak” muncul pada bagian key word abstrak jurnal.

Research question yang penulis gunakan sebagai acuan utama adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai literasi dan literasi digital?
2. Bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai realitas semu?
3. Bagaimana dampak ketergantungan akan realitas semu terhadap aspek psikologi, sosial budaya, dan pendidikan bagi mahasiswa?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Mahasiswa Mengenai Literasi Digital

“Daripada literasi secara digital saya lebih memilih literasi melalui buku. Buku harus dipertahankan untuk generasi selanjutnya, karena buku bukan hanya sejarah pemikiran seseorang atau sekedar seni. Tetapi buku adalah peradaban yang terus berjalan hingga ke ujung manapun”.

“Saya pribadi merasa sebagai mahasiswa yang disibukan dengan banyaknya pekerjaan dan tugas kampus, apalagi sekarang cukup banyak tugas project artikel ilmiah merasa sangat terbantu dengan adanya gadget sebagai penghubung saya dengan dunia semu tersebut. Bukan berarti saya kecanduan dalam bermain medsos dan game, namun terkadang juga membaca mengenai pelajaran dan materi perkuliahan, itu jelas sangat membantu”

Berdasarkan beberapa jawaban yang diberikan oleh para informan didapati fakta bahwa terdapat kesalahan persepsi mengenai literasi itu sendiri. Fakta tersebut membenarkan laporan dari Microsoft & TRG (2021) bahwa tingkat literasi digital di Indonesia dapat dikatakan masih rendah dan perlu ditingkatkan. Laporan tersebut berkenaan dengan Digital Civility Index pada tahun 2021 yang menempatkan Indonesia di posisi yang

sangat disayangkan, yakni peringkat ke-29 dari 32 negara. Para informan cenderung mengatakan bahwa literasi itu hanya sebatas membaca saja, namun arti sebenarnya tidaklah demikian. Belshaw (2012) memberikan pendapat bahwa literasi tidak semata-mata hanya mengetahui cara baca dan susunan alpabet saja, namun juga harus mengetahui makna, artinya, informasinya dan mampu memproses makna tersebut. Literasi yang baik artinya seseorang dapat menyampaikan informasi dengan baik di masyarakat, artinya intonasi, gestur, dan ekspresi yang disampaikan harus tepat sesuai makna yang diinginkan. Selain itu literasi memaksudkan seseorang agar mengetahui batas-batas yang akan diterima atau ditolak oleh orang lain.

Dalam konteks digitalisasi, ada yang dinamakan dengan literasi digital, yaitu kemampuan menggunakan media digital dan internet, menciptakan informasi, menemukan, menggunakan, dan mengevaluasinya secara efektif dan berdasarkan pemahaman yang jelas (Nugraha, 2022). Adapun mengenai literasi digital, merupakan istilah akan integrasi daripada kemampuan literasi dan perkembangan teknologi yang memiliki realitasnya sendiri. Literasi digital mengacu pada kemampuan seseorang dalam menemukan, mengulas, serta menulis informasi yang tersedia diberbagai platform digital. Sejatinya literasi digital ada demi untuk memahami maksud wawasan yang didapat untuk saat ini dan di masa depan, sesuai dengan perkembangan zaman dan menyiapkan kondisi postmodern kelak. Kemampuan literasi juga harus diimbangi dengan keandalan seseorang dalam mengevaluasi kualitas informasi, karena literasi digital juga merupakan literasi yang sifatnya plural atau majemuk yang diperoleh melalui realitas semu. Kemampuan literasi yang baik dapat menjadi upaya preventif seseorang untuk mencegah efek negatif yang ada, seperti dari banyaknya kabar bohong atau hoaks serta perilaku ketergantungan media realitas semu atau internet pada hal-hal yang tidak memiliki manfaat (Arrajiv, et al., 2021).

Informasi yang seseorang miliki sangat memberikan dampak pada keterampilan literasi seseorang. Bagi mahasiswa, sudah tidak dapat dipisahkan dengan teknologi digital dalam keseluruhan proses pembelajaran. Teknologi digital memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Selain itu, mahasiswa dapat menjelajahi berbagai sumber belajar, memperluas wawasan, dan mengakses berbagai konten yang relevan dengan studinya. Namun, seperti yang telah dikatakan sebelumnya, efek negatif dari penggunaan teknologi digital dapat berdampak pada psikis, sosial-budaya, dan pendidikan penggunaannya. Mahasiswa adalah remaja yang memiliki emosi yang tidak dapat diprediksi. Hal inilah yang menjadi penyebab dampak buruk bagi psikis pelajar. Kebanyakan remaja terus menerima informasi dalam bentuk mentah, tanpa menyaring atau menelaahnya. Bahkan dalam ranah sosial budaya, pengaruh negatif teknologi digital cukup signifikan dan sulit untuk diatasi. Kemerosotan moral di masyarakat, terutama di kalangan remaja, merupakan masalah sosial budaya yang parah.

Pemahaman Mahasiswa Mengenai Realitas Semu

“Realitas semu tampak nyata bagi indera kita, banyak saat ini digunakan untuk sekedar hiburan seperti game, tetapi ada juga yang diaplikasikan dalam pendidikan. Sepertinya kita bisa mendapat ilmu lebih cepat dan lebih mudah mengenai melakukan tur virtual ke tempat-tempat bersejarah”

“Jika yang anda maksud adalah mengenai realitas semu atau realitas virtual maka itu seperti game ya, yang memberikan kita keadaan yang dibuat-buat senyata mungkin oleh indera kita. Namun bila realitas semu yang anda maksud adalah mengenai simulakra, saya sendiri kurang memahami secara detail hal tersebut. Namun, saya meyakini bahwa manusia zaman modern ini sudah sangat dikendalikan oleh realitas semu ini, simulasi dan simulakranya sudah tercerminkan dengan keadaan sosial sekarang”

Kami memberikan pertanyaan berupa *“apakah anda mengalami ketenangan dengan*

kontrol diri yang diambil alih oleh realitas yang tidak nyata? ”. Respon dan jawaban yang didapat pun cukup beragam, terlihat bagi sebagian informan keberatan dengan lontaran pertanyaan tersebut.

KESIMPULAN

Setiap pengguna teknologi digital penting untuk memahami terkait literasi digital karena banyaknya manfaat yang dapat diperoleh. Seperti menambah wawasan dari informasi yang didapat dan mampu dalam menggunakan teknologi digital dengan bijak. Disamping itu, banyaknya arus informasi dan konten negatif dapat menjadi tantangan bagi pengguna teknologi digital. Hal ini dapat berdampak terhadap psikologi, sosial budaya, dan pendidikan pengguna teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII, 2023. Profil Pengguna Internet Indonesia, , Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arrajiv, D. A. et al., 2021. Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Ditinjau dari Implementasi Literasi Digital Siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo. Buletin Literasi Budaya Sekolah, 3(1), pp. 55-64.
- Azka, F., Firdaus, D. F. & Kurniadewi, E., 2018. Kecemasan Sosial dan Ketergantungan Media Sosial pada Mahasiswa. PSYMPATHIC : Jurnal Ilmiah Psikologi.
- Belshaw, D. A. J., 2012. What is' digital literacy'?: a pragmatic investigation. Department of Education, Durham University, 27 Maret.
- Cahyaningtyas, A. S., Aeni, A. N. & Adipura, H. N., 2023. Pengaruh Perkembangan Teknologi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Sumber Daya Manusia Dan Ketenagakerjaan Dipasar Tenaga Kerja. JOUR, Volume 18.
- Danuri, M., 2019. Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. Infokam, Volume 2, pp. 116-123.
- Lubis, N. S. & Nasution, M. I. P., 2023. Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek, 1(12), pp. 21-30.
- Microsoft & TRG, 2021. Civility, Safety & Interaction Online -5th Edition, Bellevue, Washington: Microsoft Corporation.
- Mulyadi, E., 2019. Industri Media Televisi di Tengah Era Digitalisasi dan Konvergensi Media Baru. Jurnal Visioner, 4(1).
- Nugraha, D., 2022. Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(6), pp. 9230-9244.
- Rohman, A., 2016. Budaya Konsumerisme dan Teori Kebocoran di Kalangan Mahasiswa. KARSA: Jurnal Sosial dan Budaya Keislaman , 24(2), pp. 237-253.
- Rusli, M., Hermawan, D. & Supuwingsih, N. N., 2020. Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan. Jakarta: Penerbit Andi.
- Schrock, A., 2006. Myspace or ourspace: A media system dependency view of myspace. Doctoral Dissertation.. Florida: University of Central Florida.
- Setyaningsih, E., 2023. Perkembangan Multimedia Digital Pembelajaran. Indonesian Journal of Learning and Intructional Innovation, 1(1), pp. 34-48.
- Soliha, S. F., 2015. Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial. Jurnal Interaksi, 4(1), pp. 1-10.
- Straubhaar, J., LaRose, R. & Davenport, L., 2016. Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology. 10 penyunt. Boston: Cengage Learning.
- Yafi, A., 2008. Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Kualitatif. Jurnal Keperawatan Indonesia, 12(2), pp. 137-141.