

3

ERA CYBERSPACE SEBAGAI PROSPEK DAN TANTANGAN PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA

TRI KARYONO

Received: 4 Maret 2019; Accepted: 4 Mei 2019; Published: 17 Mei 2019

Ed. 2019; 2 (2): 281 - 296

Abstract

Cyberspace era is characterized by the blurring the different types of boundaries including nations, and is signalized by leaving the data trace (log files) and not leaving the physical documents (paperless). Industrial revolution 4.0 with its use of cyber physical systems is no exception. Information technology at one point makes the distance closer, but at another point it potentially also leads to educational, social, cultural and behavioural problems. In this regards, there should be an awareness of how to create healthier environment. This study, therefore, is aimed at providing illustrative solutions of the problems in connection with the accessibility of diverse information in the era of cyberspace which affect on the people's way of thinking, actions and attitudes. The results of this study are expected to contribute to the ideas of charater education which is being the core to achieve the quality of national education in Indonesia. Moreover, the results of the study are expected to provide some insights of how to help society smarter in the era of cyberspace in which eventually they will have a capacity to reduce the big data information and empower this information for their better life.

Keywords: cyberspace, education, nation characterized.

PENDAHULUAN

Globalisasi yang ditandai dengan perkembangan Informasi dan Teknologi (IT) , mengukir sejumlah prestasi gemilang . Era Cyberspace di mana Teknologi, Informasi dalam dunia tanpa batas (*borderless*) dan lintas batas negara (*transnasional*), dan tidak meninggalkan jejak berupa dokumen fisik(*paperless*) tapi dalam bentuk data (*log files*).

Gelombang informasi berbagai jenis media yang kian deras merupakan mani-festasi dari melesatnya pengetahuan manusia atas nama efektifitas dan efisiensi. Jenis dan kualitas media massa, jenis saluran informasi berubah dari waktu ke waktu dan menyebar keseluruh

penjuru dunia tanpa batas. Implikasinya kemudian adalah menipisnya batas-bata sistem, budaya dan hukum komunikasi di masing-masing negara.

Teknologi informasi ternyata bukan hanya mendekatkan "jarak" berkomunikasi lebih dari itu, derasnya gelombang informasi yang memanfaatkan canggihnya teknologi informasi telah mempertajam proses sosialisasi bagi banyak hal" tentang peradaban manusia". Peradaban itu bermuka dua di mana dapat mencapai kulminasi keemasan, bila manusia dapat mencapai "tingkat kemanusiaan yang tinggi" mencapai cita-cita kesejahteraan dan perdamaian dunia (amanah konstitusional UUD'45 NKRI),

atau sebaliknya mengalami “kemerosotan peradaban” bila manusia mengalami degradasi moral. Semua bangsa di belahan dunia manapun dapat berkomunikasi dengan lancar melalui media massa internet. Semua orang dapat menikmati acara dunia baik langsung (dengan fasilitas parabola) atau siarantunda yang disiarkan ulang oleh TV lokal atau radio.

Akibatnya, membawa nilai-nilai baru, yang berdampak positif sekaligus ada pula yang negatif. IT perlu sikap mental yang antisipatif, dapat memilih dan memilah dengan nurani dan akal sehat. Berita bohong (*Hoax*) diantaranya membuat kegaduhan dan merupakan informasi menyesatkan yang merugikan banyak pihak. Kini, media massa kadang keblabasan, banyak informasi yang dicetak, ditayangkan atau disiarkan tidak atas rasa tanggungjawab namun bersifat komersial belaka. Plurasme budaya yang seharusnya menjadi kekayaan dan kekuatan bangsa bisa menjadi persoalan jika tidak disikapi dengan bijaksana melalui informasi yang jernih. Nasionalisme pun akan dipengaruhi pula oleh wawasan internasional yang bisa bersumber dari informasi yang berintikan “kesadaran kedamaian warga bumi”.

Pada sisi inilah globalisasi sangat menguntungkan setidaknya dalam hal sosial politik. Ia menawarkan transparansi demokrasi, penghormatan terhadap HAM, penegakan hukum, termasuk kebebasan pers. Imbasnya akan sangat terasa dalam hal ideologi, sistem politik serta sistem budaya di masing-masing negara, yang tidak bisa dihindari akan membawa nilai-nilai baru.

Siapkah manusia Indonesia berhadapan dengan dunia *cyberspace*, gelombang kebebasan media massa dengan berbagai variannya yang bermunculan sporadis tidak bisa dibendung. Ada apa di balik persoalan ini, adakah solusi antisipatif terhadap dampak kemudahan IT? .Tulisan ini hanyalah “sapuan kuas besar”, yang

mencoba menghadirkan dan membahas solusi yang berkaitan dengan judul “Isu Media: Era Cyberspace Sebagai Prospek dan Tantangan Pendidikan Karakter”.

PEMBAHASAN

Cyberspace atau Fasilitas Mayantara yang Serba Mungkin

Istilah *cyberspace* diciptakan oleh seorang penulis fiksi ilmiah WILIAM GIBSON yang membayangkan adanya dunia maya /virtual di dalam jaringan komputer yang mensimulasi dunia nyata kita sehari-hari. Jika kita berbicara melalui telepon, tentu ada ruang yang mengantarai kita, ruang itulah yang disebut GIBSON sebagai *cyberspace*.

Padanan kata dari *cyberspace* adalah “mayantara”, yakni peristiwa yang dihantarkan oleh ruang maya yang mengantar berbagai informasi mutakhir baik suara, tulisan, gambar bergerak (*video*), *still picture* (foto) dan lain-lain. Kini semua orang berhak membuat informasi sesuai dengan media dan *platform* yang disukai. Lewat mayantara manusia dapat berkomunikasi juga mencari berbagai informasi, menyimpan data, mengolah dan memanfaatkan big data, di lautan komunikasi global yang bernama internet.

Melalui internet seluruh informasi dapat termediasi menjadi dunia tanpa batas. Semua orang baik perusahaan besar, lembaga pendidikan, instansi pemerintah, swasta bahkan individu dapat mengakses, membuat informasi, mengomentari, membuat web pribadi. Bagaimanapun dunia tanpa batas tetapharus dapat dipertanggungjawabkan. Kebebasan bukan berartilepas dari tujuan yang diharapkan (keblabasan). Manfaat internet di era IT sangatlah berdampak positif karena berbagai informasi dapat diperoleh dengan efektif dan efisien. Kendati demikian, dampak negatifpun tidak kalah besarnya karena informasi negatif

berseliweran pula tanpa batas pula. Mulai dari suatu yang berbau pornografi hingga, informasi yang murahan yang menyesatkan dan pembodohan. Batasan-batasan itu akan terjawab jika teknologi yang mumpuni dapat meng” cover “ dengan cyber law yang tata aturan dan infra strukturnya kuat.

Dalam hal ini pemerintah harus mempunyai ketegasan melalui undang-undang yang jelas dan dapat dilaksanakan secara konsisten. Menkominfo harus mengukuhkan keberadaan UU ini penting sebagai payung hukum bagi aktivitas transaksi elektronik di dunia maya. Pada beberapa kasu pelanggaran hukum di dunia maya kerap terjadi, tapi subyek pelakunya sulit dilacak dan pembuktiannya juga sulit dilakukan. UU ITE ini harus memberikan kepastian hukum kepada para penggunajasa dan mencegah dampak negatif penyalahgunaan teknologi informasi.

Teknologi hanyalah media (*vehicle*) arus media di era IT sulit dibendung. Informasi yang baik akan banyak membantu masyarakat namun sebaliknya banyak pula yang hanya “sampah” karena berupa informasi palsu. Media menjadi persoalan manakala manusia tidak bisa membijaki apa yang dibaca, dilihat, didengar. Hanya pikiran yang jernih, akal sehat yang dapat memilih dan memilah informasi yang mendapat kemenangan tidak terjerumus pada dampak negatif media. Media harus dapat mencerdaskan bangsa, bukan sebaliknya. Media kita sebenarnya disadari atau tidak telah dipengaruhi dan dikuasai Barat. Kita banyak melaksanakan berbagai pesanan dari produk yang mereka buat atau kita pun sedang “keasyikan” dengan peniruan gaya mereka namun tidak memperhitungkan bahwa sedang menggerus dan mengikis sendi budaya, idologi, sosial, dan ekonomi kita. Akankah ini berlangsung terus?. Seharusnya kita menyadari segera, dan berjati diri dengan menentukan arah dan tujuan sendiri tanpa intervensi bangsa lain.

Mengapa Terjadi Ketergantungan Media Massa, Indonesia Terhadap Media Barat, Sehingga Menjadi Kepentingan Negara Barat.

Baiklah untuk menjawab persolan ini. Marilah kita telaah disekitar kita, berbagai merk dagang terkenal seperti pakaian (Levi’s, Tira, Grafiti,...), makanan cepat saji (Mc.Donald, Kentucky, A&W,...) minuman (Coca-cola, Fanta, ..) rokok (Marlboro, Kansas, ..), makanan ringan, buah-buahan import dan berbagai merk dagang lainnya. Semua merk dagang “*branded*” dikenali dan digemari dan dianggap sebagai lambang gengsi . Iklan melalui berbagai media masa mulai dari media elektronik hingga media cetak dibuat mendominasi karena dana yang kuat. Tapi, bagi mereka hal ini dianggap cara efektif, efisien meskipun menurut hitungan iklan akan memakan biaya hingga 50% dari biaya produksi, mereka sudah memperhitungkan dengan matang karena merupakan pemodal kuat dan pola kapitalisme Barat selalu berhasil di berbagai wilayah di berbagai belahan dunia termasuk di Indonesia.

Generasi muda kita, lebih menggemari produk Barat ketimbang produk dalam negeri. Bombardir media iklan telah merasuk dalam diri remaja Indonesia, mereka berlomba dengan sesuatu yang disebut dengan “gengsi” bahkan menjadi “*life style*” yang membuat mereka luntur kecintaannya terhadap produk bangsanya sendiri. Secara rasional sebenarnya, menyelamatkan devisa Negeraseharusnya produk dalam negeri menjadi tuan rumah dinegerinya sendiri. Menggunakan produk dalam negeri ini berarti berdampak banyaknya terserap lapangan kerja, ekonomi masyarakat meningkat, kemiskinan bisa berkurang dan seterusnya. Persoalan pemerintah yang terkait konsumerisme masyarakat terhadap produk luar, sebenarnya dapat diatasi secara bertahap jika ketergantungan pada produk luar negeri diatur secara bijak oleh pemerintah.

Kecenderungan generasi muda yang konsumtif, yang diakibatkan gencarnya media tidak dapat dipersalahkan sepenuhnya, karena mereka tidak punya pilihan sebab yang mereka lihat dan dengar dapat diperoleh dengan serba mudah dan terpenuhi hasrat ‘luar negeri mained’ . Pemerintah dalam hal ini, harus segera membuat kebijakan yang tepat guna meminimalisir keadaan ini. Pemerintah harus menyadari pula, idealisme bangsa melalui generasi muda telah tergerus perlahan oleh alasan globalisasi yang salah kaprah dapat diatasi melalui penyadaran kembali akan pentingnya “nasionalisme”. Globalisasi bukan berarti tercerabut dari akar tradisinya, akan jadi bagaimana jika sebuah bangsa kehilangan jati dirinya? .

Media Massa dengan Berbagai Kepentingan Sekolah Menegakan Benang Basah

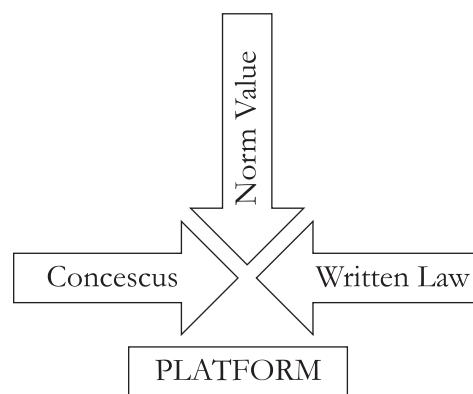
Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa internet, merupakan penampung media massa yang paling digemari masa kini baik oleh kalangan akademis, maupun masyarakat yang haus akan informasi. Berbagai informasi dapat diperoleh dari perpustakaan global ini. Rentang dan bentangan pengetahuan nyaris tak terbatas. Semua informasi dapat diperoleh di internet, informasi yang terbaik dan terkini, hingga informasi yang buruk dan tidak bermanfaat, bahkan sesuatu yang tidak rasional dan melanggar norma agama tersaji dengan kamuflase yang beragam. Banyak informasi “racun” bagi generasi muda yang berwujud informasi ‘sex, pornografi, tindak kekerasan, penghujatan, dan berbagai tindak a-moral’ yang ditebar, menyisip di berbagai web. Hantaman dan cara perusakan moral ini, seolah “halal” dan dipastikan hingga kini sulit diportal atau disapu bersih web tersebut.

Keadaan ini akan semakin memburuk, sebab hal ini dapat mengubah perilaku orang (pengguna informasi) yang tidak memiliki daya

tahan “keimanan”. Sejatinya pengguna informasi dapat memilih dan memilah informasi secara baik. Banjir informasi akan sangat berdampak buruk bagi yang tidak memiliki ketahanan “iman”, ia akan cenderung menjadi orang yang memiliki akal yang keruh, dan “kontra produktif” karena menghamburkan waktu untuk sesuatu yang tidak berguna.

Internet telah mengubah berbagai pola pemikiran masyarakat, mereka menjadi tahu sesuatu yang dikehendaknya melalui internet. Berbisnis, berkomunikasi dengan berbagai bangsa di belahan dunia, beroleh pengalaman yang lebih karena membaca buku, berita, jurnal dunia yang tersaji dengan mudah. Bentangan informasi dari mulai yang dianggap baik dan bermanfaat hingga sesuatu yang dapat berdampak negatif berderet kini tersaji di internet, hanya manusia yang bersikap baik (berfikir positif) yang dapat memanfaatkan informasi secara jernih.

Dalam rangka memahami keberadaan internet sebagai media informasi media massa modern, maka sebaiknya perlu difahami pula kontelasinya filosofi dalam 3 pilar arsitektur sosial, budaya dan hukum di dunia maya (PURBO, 2003:89) yang meliputi:



Norma (*norm*), nilai (*value*), iman taqwa yang sifatnya vertikal antara manusia dengan Tuhan. Hukum tertulis (*written law*): Undang-undang, Kepmen, Kepdirjen, yang sifatnya

horizontal yang bertumpu pada aparat penegak hukum dan pengadilan yang menjamin ditegakan kebenaran. Hukum yang tidak tertulis (*Concescus*) hukum adat yang sifatnya horizontal, akan tetapi tidak mengandalkan pengadilan, dan aparat untuk menegakan kebenaran, melainkan menggunakan “people powers”.

Platform tempat kita berpijak, berkarya, berinteraksi (dunia cyber) itu, selalu berubah-ubah sesuai dengan perkembangan IT. Ketika platform tersebut berjalan dengan semestinya, maka informasi internet berjalan dengan baik, berjalan dengan normatif dan memenuhi efektifitas informasi. Dinamika perubahan platform tersebut sangat berpengaruh dalam dominasi ketika pilar tersebut. Hal ini, telah terjadi kini dimana ketika pilar mulai tergoyahkan karena dinamika berpikir masyarakat yang berlainan dengan berbagai kepentingan, ego pribadi bahkan komunitas yang memaksakan diri memasuki jaringan namun tidak disertai itikad dan tanggung jawab moral. Lebih jauh lagi mereka itu, tidak memikirkan *side effect* yang berakibat fatal bagi pencari informasi yang tidak disertai *norm, value* yang tangguh.

Keberadaan *e-learning* yang sedang digalakan hingga kini membuat internet memiliki peran sebagai sumber ide/pengetahuan bagi anak didik agar menjadi produsen ilmu, bukan sekedar penerima ilmu, namun meningkatkan keingintahuan (*curiosity*). Guru tidak hanya menuangkan pengetahuan (*pouring*), pemberi informasi baku yang hanya terikat kurikulum saja, guru harus dapat bertindak sebagai motivator yang memberikan rangsangan supaya anak merambah pengetahuan (*enriching*). Guru bukan lagi pemberi informasi melainkan transformasi. Pendidik ataupun anak didik yang cerdas adalah *agent of change*, yang memberikan kontribusi bagi pembangunan bangsa. Internet sebagai perpustakaan dunia menyajikan hal itu. Anak kreatif akan berkembang, keingintahuan dapat dioptimalkan karena

merambah internet. Pengguna internet berakal sehat akan sanggup memilih-milih informasi secara baik, ia tidak akan terjebak menghabiskan waktu (*spend of time*) ketika searching pengetahuan.

“Nyantri” Melalui Media Internet

ONO W. PURBO dalam *Filosofi Naif Kehidupan Dunia Cyber* (2003: 98-101) menyatakan pandangan tentang “Kurikulum vs Nyantri”. Menarik sekali dalam pembahasannya menyatakan secara jelas bahwa dalam dunia internet semua orang mempunyai hak yang sama dapat sebagai pemberi informasi atau orang mencari informasi, mereka duduk sama rata berdiskusi, bertukar informasi, tanpa ada batasan bangsa dan negara. Selama mereka mempertahankan *platform* (3 pilar sosial budaya dan hukum, dunia cyber), mereka akan mendapatkan manfaat secara optimum. Dalam dunia internet satu sama lain tidak ada yang merasa lebih pandai dibanding yang lainnya, masing-masing manusia berderajat sama memiliki potensi sekaligus kekurangan. Proses pembentukan insan pendidikan bukanlah hanya *teaching based* melainkan *learning based* yang memberikan peluang banyak kepada anak didik mengembangkan soft skill. Pengetahuan kini mudah diperoleh melalui internet, namun yang akan beroleh pengalaman adalah orang yang mau membelajarkan dirinya bagi hal-hal yang positif, untuk kepentingan pengembangan ilmu yang dapat diaplikasikan untuk kepentingan masyarakat.

Orang yang mencari informasi di Internet laksana “nyantri” mereka mengkonstruksi dirinya untuk masuk dalam pemurnian pengetahuan menyebarkan pengetahuan kepada masyarakat, menyampaikan kritisi, gagasan juga dapat menerima masukan dari informasi yang serupa. Cara ini, lebih luas dan bebas dibandingkan dengan pendidikan formal. Meskipun, keduanya tidak dapat dikontraskan karena masing-masing mempunyai kekurangan dan kelebihan.

Mengenai persoalan tersebut ONO W. PURBO (2003:100) menyatakan:

Dengan teknologi informasi, proses pembentukan manusia melalui aktivitas dan dalam siklus pemurnian pengetahuan menjadi hal yang mudah dan murah dan sangat mungkin dilakukan di Indonesia. Secara praktis alat yang digunakan adalah komputer dan internet. Kita banyak bertumpu pada e-mail, mailing list, transfer tacit knowledge dan web untuk untuk menyampaikan transfer explicit knowledge. Biaya dapat ditekan beberapa ribu rupiah per bulan per orang karena keberadaan warnet.

Demikian pilihan berpengetahuan di era IT, telah menyediakan fasilitas namun bagaimana pemanfaatan dapat optimal masih menjadi perbincangan. Bagaimanapun komputer dan kecanggihan Internet hanyalah media saja, selebihnya manusia yang diberi akal sehat tentu harus dapat melakukan reduksi terhadap informasi yang negatif atau “informasi palsu” yang semakin banyak berseliweran di dunia maya tersebut.

Gelombang informasi yang sangat beragam menghadirkan komunikasi global yang tanpa batas. Kehadiran globalisasi media sebenarnya tidak dapat dipisahkan dengan “cultural imperialism”. Warga bumi kini terseret dengan arus global dan arus kosmopolit yang harus menerima budaya komunikasi ala kosmopolit. Pada awalnya pada tahu 1970 sampai dengan 1980an kita masih banyak menyaksikan pertukaran berita antara Negara dunia ketiga, dengan tujuan mengurangi ketimpangan arus informasi internasional (antara Utara Negara Barat dan Selatan). Kini pemberitaan dari dunia ketiga tidak lagi memiliki arti penting atau menjadi pemberitaan penting karena telah mengalami proses pembudayaan komunikasi yang bersifat kosmopolit. Realitas ini tentu merugikan bagi Negara dunia ketiga, karena secara sosial budaya terseret dan menjadi tidak “mempunyai warna” atau jati diri.

Kecenderungan arus media Barat mulai dari infotainment, politik, gaya hidup, fesyen, musik, produk, olah raga dan lainnya “membombardir” masyarakat Asia, sehingga mengakibatkan Asia lebih mengenal dan mencintai sesuatu yang datang dari Barat ketimbang sesuatu yang lokal. Arus deras media tanpa disadari merupakan persoalan sosial budaya yang rawan. Gencarnya media Barat sangatlah berpengaruh kuat terhadap berbagai sendi kehidupan masyarakat Indonesia. Keresahan ini disampaikan pula oleh A. MUIS (2001) menguatkan persoalan itu, . . . di tengok dari segi media massa, kini sejarah sedang menyaksikan hadirnya masyarakat manusia kosmopolit. Di samping itu, materi peliputan atau peristiwa-peristiwa yang diberitakan kian seragam di masing-masing Negara. Dengan istilah yang lebih teknis, fungsi pilihan acara media massa (agenda function of the mass media) di masing-masing Negara menjadi seragam. Begitu pula pilihan acara di pihak khalayak media (audience agenda) menjadi homogen di seluruh dunia.

Media televisi di Indonesia, bila kita perhatikan semua acaranya berformat sama seperti di negara Barat. Televisi sebagai media pendidikan yang ampuh kini tergeser sepenuhnya dengan kepentingan komersial, dunia glamour, impian dan berbagai hal yang membuat masyarakat Indonesia berhayal. Berbagai produk Barat yang beralih rupa seolah produk dalam negeri karena alasan perdagangan berlisensi menjadi produk yang disukai sementara produk lokal terpinggirkan.

Keberhasilan media Barat mempropagandakan berbagai produk berdampak nyata karena masyarakat kita menjadi ketergantungan dan tidak punya kemandirian.

Indonesia yang dikenal sebagai masyarakat agraris kini tergusur dengan industrialisasi. Keberhasilan negara Barat lewat media seolah tenaga magnet yang menarik masyarakat untuk mengikuti, ‘membeo’ tanpa berpikir bahwa

keberhasilan mereka itu perlu proses panjang. Potensi tanah yang subur ditinggalkan sementara industrialisasi yang ‘tanggung’ dijalani, kebijakan pemerintah terhadap proteksi produk luar negeri longgar akhirnya “kacang lupa kulitnya”. Kita menjadi negara agraris namun mengimport beras dan produk pertanian lainnya. Persoalan rawan terkait ketahanan sosial budaya kita yang lambat laun akan tergerus. Norma dan dimensi kehidupan masyarakat pun menjadi rapuh. Pernyataan di atas sangatlah tepat, hal ini mendapat penguatan seperti yang dinyatakan oleh DANIEL PATRICK MONYHAN (CLIFFORD GERTZ: 2000) yang menyatakan bahwa: “...yang menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu masyarakat atau bangsa adalah culture, bukan sosial ekonomi atau sosial politik”. Jadi dengan demikian bila kultur/budaya merapuh maka hancurlah suatu bangsa karena kehilangan kepercayaan dan jati-diri.

Sosial budaya merupakan hal rawan sekali kena pengaruh. Arus globalisasi dapat kena sasaran membombardir idealisme sosial budaya bangsa. Contoh diantaranya: kemajuan IPTEK (kekuatan media massa salah satunya) telah menggeser tatanan sosial masyarakat kita dimana yang tadinya rukun dan bergotong royong kini masyarakat lebih cenderung individual atau mementingkan golongannya. Demikian pula budaya musyawarah kini bergeser menjadi hedonis, ingin menang sendiri, melakukan demonstrasi namun tidak bertanggung jawab. *Culture* (buddhaya bentuk jamak dari buddhi yang artinya akal), melalui daya akal sebagai fitrah dari yang maha kuasa manusia dapat berilmu dan menciptakan sesuatu.

CLIFFORD GEERTS (2000) menegaskan tentang *Culture* sebagai *entire way of life of society; its values, practices, symbol, institution and human relationships*.

Kultur adalah seluruh jalan hidup masyarakat; nilai-nilainya, praktek-praktek dalam kehidupan sehari, lembaga; institusi dan hubungan manusia (sosialisasi dalam tatanan kehidupan). Jika kebudayaan dan sendi-sendi kehidupan manusia bersama nilai-nilai yang ada didalamnya telah luntur maka kehancuran bangsa yang menjadi momok itu akan menjadi kenyataan. Kebudayaan merupakan hal fundamental bagi berdirinya suatu bangsa kokoh dan berjatidiri. Ketahanan budaya adalah tameng bagi generasi muda supaya tetap mengenalinilai, moral dan norma. Mengakar pada budaya (*cultural up root*) merupakan filtrasi terhadap pengaruh budaya asing yang akan melunturkan jatidiri bangsa.

Globalisasi Media Massa yang “Kebablasan”

Ketimpangan media massa kini telah dirasakan oleh berbagai negara dunia ketiga. Gelombang informasi yang begitu deras dalam dunia tanpa batas. Berbagai jenis dan kualitas saluran informasi berubah dari waktu ke waktu dan menyebar keseluruh penjuru dunia. Implikasinya kemudian adalah menipisnya batas-batas sistem, budaya dan hukum komunikasi di masing-masing negara. Teknologi informasi ternyata bukan hanya mendekatkan "jarak" berkomunikasi lebih dari itu, menurut A. MUIS (2001) “*Derasnya gelombang informasi yang memanfaatkan canggihnya teknologi informasi telah mempertajam proses sosialisasi bagi banyak hal tentang peradaban manusia*”.

Pada sisi sosial politik, memang dirasakan cukup menguntungkan. IT telah menawarkan transparansi demokrasi, penghormatan terhadap HAM, penegakan hukum, termasuk kebebasan pers. Namun, bersamaan dengan itu ideologi, sistem sosial budaya di masing-masing negara, membawa nilai-nilai baru. Dampak sosial budaya inilah yang dirasakan, meluruhkan nilai-nilai kelokalan menjadi serba global, kosmopolitan dan seolah dunia menjadi seragam. Kemajuan

Globalisasi Media Massa yang “Kebablasan”

Ketimpangan media massa kini telah dirasakan oleh berbagai negara dunia ketiga. Gelombang informasi yang begitu deras dalam dunia tanpa batas. Berbagai jenis dan kualitas saluran informasi berubah dari waktu ke waktu dan menyebar keseluruh penjuru dunia. Implikasinya kemudian adalah menipisnya batas-batas sistem, budaya dan hukum komunikasi di masing-masing negara. Teknologi informasi ternyata bukan hanya mendekatkan "jarak" berkomunikasi lebih dari itu, menurut A. MUIS (2001) *“Derasnya gelombang informasi yang memanfaatkan canggibnya teknologi informasi telah mempertajam proses sosialisasi bagi banyak hal tentang peradaban manusia”*.

Pada sisi sosial politik, memang dirasakan cukup menguntungkan. IT telah menawarkan transparansi demokrasi, penghormatan terhadap HAM, penegakan hukum, termasuk kebebasan pers. Namun, bersamaan dengan itu ideologi, sistem sosial budaya di masing-masing negara, membawa nilai-nilai baru. Dampak sosial budaya inilah yang dirasakan, meluruhkannya nilai-nilai kelokalan menjadi serba global, kosmopolitan dan seolah dunia menjadi seragam. Kemajuan dan keterbukaan informasi dunia *meltingpot* dimana kebudayaan dan masyarakat melebur yang tadinya heterogen yang semakin homogeny dan meniadakan keberadaan multikulturalisme. Memang benar adanya, bahwa bangsa manapun mengalami alkulturasi budaya. Pluralisasi budaya yang luas dan tajam di semua bangsa. Nasionalisme pun akan dipengaruhi oleh wawasan Internasional. Inilah implikasi dari menguatnya media global terutama dalam menciptakan masyarakat kosmopolitan. Jatidiri bangsa menjadi tidak jelas, karena semua bangsa memiliki kecenderungan saling mempengaruhi dalam berbagai hal. Tapi harus diakui Barat sebagai pemegang “pengaruh” akan menjadi hegemoni yang dapat menggoyahkan berbagai kebijakan Negara dunia ketiga. Hal ini telah

dirasakan oleh Indonesia, antara lain ketergantungan pada IMF yang berbuah hutang Negara yang semakin menumpuk.

Dari segi media marilah kita lihat jaringan informasi disekeliling kita pemberitaan internasional masih tetap didominasi oleh lembaga-lembaga media massa Dunia Kesatu, seperti Reuter, AFP, AP, UPI, BBC, ABC, VOA, CNN, TV Australia, Singapore International TV (SITV), ABN, Radio Nederland, dan lain-lain. Dunia hiburan, olahraga, politik, kebudayaan, ekonomidan sebagainya. Audience (khalayak media massa) kini sudah global, di mana-mana hampir sama.

Perilaku komunikasi, hobi, film, musik, seniarsitektur, jenis-jenis makanan, pakaian, kendaraan, olahraga, pola konsumsi dan life style, menjadi produk global yang lebur memiliki kesamaan. Media massa telah menghadirkan "manusia internasional" atau "manusia global". Globalisasi kenyataannya memang bersifat lintas bangsa dan lintas budaya. Tapi harus diingat, yurisdiksi dan sistem politik di masing-masing negara malahan cenderung kabur. Seakan-akan media massa global secara otomatis menawarkan pula sistem hukum dan sistem politik global. Tetapi justru dalam keadaan seperti itulah ketimpangan arus informasi internasional mengambil posisi yang kuat. Sebab segala macam keseragaman global itu justru seolah dikondisikan oleh budaya Barat.

Ketimpangan informasi internasional biasa diidentikkan dengan terjadinya imperialisme budaya, bahkan sosial budaya secara serempak. Arus informasi satu arah (*one way flow of world communication*) tidak hanya dipandang mempunyai sifat kuantitatif. Volume informasi menjadi timpang, dan itu artinya mengandung nilai-nilai komunikasi politik, budaya dan ekonomi, untuk kepentingan negara-negara Barat. Misalnya, tayangan-tayangan hiburan dan siaran-siaran tentang kegiatan politik Amerika dan negara-

negara Eropa Barat melalui jaringan media siaran (Radio dan TV), sinetron, dan CD, DVD musik dan film. Akibat informasi budaya, politik, ekonomi, dan hiburan yang demikian gencar dari Barat, menyebabkan sistem media di negara-negara Dunia Ketiga makin lama makin cenderung membukakan diri terhadap nilai-nilai asing (Barat), dan harus diwaspadai tidak semuanya sesuai dengan nilai-nilai budaya masing-masing bangsa (negara) Dunia Ketiga. Film-film nasional misalnya, dari segi tema dan teknik-teknik sinematografi, seperti penyutradaraan, penulisan skenario, dan setting budaya film-film Barat kini banyak digandrungi, menggeser nilai kelokalan. Memang, masih ada segelelntir budayawan/seniman Indonesia yang masih peduli dengan nilai-nilai kelokalan diantaranya Affandi, Garin Nugroho, M.H. Ainun Najib, Gunawan Muhamad, Sardono W. Kusumo, W.S. Rendra., Mereka adalah budayawan langka yang masih mempunyai idealisme tinggi terhadap budaya Indonesia. Masyarakat Indonesia (dunia Ketiga pada umumnya) menggemari baik berita-berita yang bersumber dari jaringan media Barat. Antara lain film-film, musik dan sinetron-sinetron Barat menyusup, mempengaruhi masyarakat secara meluas. Setting agenda media Barat cepat menjadi agenda publik di negara-negara Dunia Ketiga. Dunia maya pun di kuasai Barat yang telah menjadi pelopor berbagai *engine searching*, web atau jaringan yang ‘mendunia’, antara lain:

<http://www.yahoo.com>,
<http://www.alvavista.com>,
<http://www.exite.com>,
<http://www.google.com>,
<http://www.lycos.com>,
<http://www.infoseek.com>,
<http://www.google.com>,
<http://www.webcrawler.com>,
<http://www.dmoz.org>,
<http://www.catcha.co.id>
<http://www.goto.com>, www.opera.com.

ini berarti pula, berbagai keuntungan lewat iklan dan jaringan yang terkait telah menjadi miliknya, kebanyakan kita hanya sebagai pengguna (*user*) yang membayar per *hour* atau per *Kb/second*.

Berseliweran informasi melalui media internet ini tentu, perlu sikap yang bijak (*wise applies it*), dengan cara dapat memilih dan memilah informasi. Hanya yang “berkepribadian sehat” internet dimanfaatkan secara positif bukan menjadi “berhala” (*technological idol*) yang menguasai diri kita dan menggantungkan berbagai hal pada produk teknologi ini.

Mengapa Mass Media Indonesia Cenderung Mengejar Keuntungan Dari pada Pertimbangan Moral dan Etika.

Ada kecenderungan media televisi (audio-visual) yang paling digemari di Indonesia. Sebagai contoh sinetron dan film, misalnya, sudah lama melanggar fungsi pengembangan sosial dan budaya bangsa, yang seharusnya mengacu pada pasal 5 UU No. 8 - 1992. Film yang ditayangkan di bioskop juga sinetron yang ditayangkan di TV mengalami masalah etika dan moral yang tidak ringan. Iklan TV juga ada yang berbau "vulgar" dan "pornografis" yang terselubung maupun terang-terangan, diperparah dengan jam tayang yang tidak menghiraukan ada anak-anak yang menonton, mereka hanya kejar tayang demi keuntungan. Banyak iklan tanpa ragu-ragu melakukan eksploitasi seks. Sinetron, film, iklan niaga, yang ditayangkan di TV banyak tidak sesuai dengan UU Penyiaran yang mengharuskan ketaatan aturan, bertanggungjawab terhadap moral bangsa. Sinetron, film, dan iklan niaga penayangan itu masih ada yang tidak sesuai dengan fungsi sosial budaya dan keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang harus dipatuhinya (pasal 3, 4 dan 5 UU No. 24/ 1997). Kebanyakan film, sinetron, berbagai penyiaran radio kini kerap kali tidak memperhatikan usi penonton. Tayangan yang layak untuk orang dewasa tiba-tiba ditayangkan pagi/sianghari, demikian pula

di radio obrolan seputar seks dengan siang hari. Etika penyiaran terus menerus dilanggar, sementara orang tua yang seharusnya menjadi soko guru pendidikan pun lengah karena kesibukan mencari nafkah. Hak anak-anak kini telah terampas digantikan dengan tontonan yang tidak menjadi tuntunan namun menyesatkan dan mengotorkan pikiran anak. Padahal semestinya seperti yang disampaikan oleh CARL GOLDMAN dalam JOHN NAISBITT, 2001:2) :

“Bergerak dalam teknologi mesin dan informasi, baik komputer, internet, telekomunikasi media lainnya, hingga teknologi genetika yang mengubah seni dan biologi, high tech-high touch menyingkap munculnya kekuatan kita untuk menguasai takdir kita dan perlu kompas moral untuk memandu kita”

Alasan modern, globalisasi, atau bahkan menyerahkan kepada kedewasaan penerima informasi/pemirsa adalah dalih yang tidak bertanggungjawab. Karena, harus disadari ada perbedaan individual di pihak pembaca pemirsa dan pendengar media massa, ada yang rawan pengaruh (*passive audience*), ada yang tegar (*obstinate audience*). Hal itu sangat ditentukan oleh perkembangan sistem sosial yang ada, serta yang terpenting memiliki rasa tanggungjawab moral terhadap dirinya dan lingkungannya lebih penting di atas segala-galanya. Kenyataannya, masyarakat Indonesia modern (perkotaan) adalah masyarakat yang solidaritas sosialnya sudah longgar, merekarawan pengaruh media massa. Di samping itu kebergantungan masyarakat modern kepada (berita-berita) media massa sangat besar. Masyarakat pedesaan di Indonesia dengan adanya listrik, radio, TV, Internet masuk desa mereka pun sedang mengalami hal sama.

Masyarakat yang memiliki morale *responsibility* akan sangat selektif dalam memilah berita yang dibutuhkannya (*selective perception*). Tentu tidak

semua masyarakat mempunyai kesadaran dan bersikap demikian.

Tidak benar, media massa hanya memikirkan unsur komersial belaka dan mengabaikan sendi etika dan moral bangsa. Bagaimanapun juga sebuah media membawa pesan yang secara psikologis dapat mempengaruhi perilaku masyarakatnya. A. MUIS (2001) menegaskan: Benarlah kata sebuah ada gium dalam ilmu komunikasi, bahwa dengan komunikator tertentu, pesan tertentu, saluran tertentu dan khalayak tertentu akan timbul pengaruh tertentu. Pengaruh itu bisa bersifat kognitif, bisa pula afektif (mengubah perilaku).

Pengaruh komunikasi diantaranya yang melalui media audio visual kenyataan yang tidak dapat dipungkiri lagi merupakan media yang ampuh mempengaruhi orang dan menjadi “candu”. Bila hal ini terjadi maka kemudian pada tahap selanjutnya watching TV menjadi penyakit, karena orang akan cenderung nonoton TV (*magic box*) tanpa memperdulikan waktu (kontraproduktif). “*everyone likes gossip*” itu salah satu filosofi media tayang, menjadi acara favorit padahal isinya tidak lebih hanya berita hiburan belaka yang dipenggal-penggal, yang membuat pemirsa penasaran. Jeda waktu penasaran dibombardir iklan pula, yang menggiring pemirsa hidup konsumtif. Jika fungsi media hanya semata kepentingan komersial, tentu telah menyalahi aturan undang-undang penyiaran, yang seharusnya meskipun bernuansa hiburan selayaknya harus pula memiliki nilai edukasi bagi masyarakat.

Dalam buku HARLOCK (1994) “*Personality Development*” dikatakan bahwa hal serupa itu, dapat mengakibatkan tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan karena asyik dengan dirinya sendiri (*maladjusted character*) dan penolakan diri (*self-rejection*) yang berakibat pula menjadi penolak ansosial (penolakan sosial).

Tayangan televisi termasuk di dalamnya film-film di Indonesia lebih banyak menyajikan film bagi orang dewasa. Tindak kekerasan, kejahatan, penyimpangan dan lain-lain dengan mudah dapat dilihat melalui televisi. Unsur komersial lebih diutamakan, dan memajinakan pesan moral. Akibat tayangan televisi tersebut digambarkan dalam kritik kartunnya DON HESSE (dalam HURLOCK,1994:397) bahwa : akibat anak terlalu banyak menonton televisi bisa mengakibatkan pula tindakan-tindakan yang negatif misalnya karena pengaruh peniruan dari tayangan film.

Televisi (sebagai bagian dari dunia Cyber) idealnya memberikan manfaat banyak bagi masyarakat bukan sebaliknya. Televisi dan radio sebagai *shadow* media artinya bagai bayangan karena kini dimana manusia berada di situ, menjangkau pelosok daerah di manapun dapat menikmati media ini. Potensi itulah harusnya dimanfaatkan untuk berbagi pengetahuan demi kesejahteraan (kebaikan masyarakat). PILIANG menegaskan (2004:57) dalam bukunya "Dunia yang Berlari, Mencari Tuhan Digital" terkait dengan IT bahwa:

Bila seorang ahli (termasuk ahli komputer) tidak pernah dipersoalkan oleh masyarakat, berbagai inovasi yang mereka ciptakan akan bersifat destruktif terhadap masyarakat itu sendiri. Kurangnya tanggung jawab terhadap berbagai dampak sosial, politik dan budaya, ketercerabutan teknologi dari persoalan etika dan moral, adalah diantara ciri yang melandasi perkembangan cyberspace.

Quo vadis media Indonesia? Akan dibawa kemanakah masyarakat Indonesia oleh media massa, hendak dicerdaskan atau sebaliknya?. Akankah media Indonesia memiliki kemandirian penuh dalam memformulasikan informasi yang terjadi di Indonesia yang dapat mencerdaskan bangsa. Keluarga sebagai kelompok utama (primary group) dalam masyarakat merupakan benteng yang dapat menyaring pengaruh negatif

media massa. Menurut Effendi dalam bukunya "Dampak Media Masa pada Ketuhanan Keluarga" ia mengutip pendapat Watlawick, Beavin, dan Jackson "Fragmatic of Human Communication" keadaan kritis terhadap pengaruh komunikasi media massa dapat mengakibatkan *psychological, physical, and sosial health* dan itu artinya masyarakat dalam keadaan sakit, karena akibat kuat yang ditimbulkan media massa. Hurlock menyatakan hal itu sebagai homeostatis keadaan fisik yang tak berimbang akibat tekanan mental. EFFENDI dalam JALLUDIN RAHMAT (1992) menegaskan persoalan itu dapat diatasi dengan konsep monofactum dengan dimensi spiritual, bukan dengan konsep polycacta yang hanya menguntungkan media massa saja, pada bagian lainnya ia menyatakan:

- a) Dalam mengarungi dinamika masyarakat yang amat pesat, sekarang, kemajuan teknologi tinggi perlu diimbangi dengan sentuhan tinggi gaya Indonesia;
- b) Keperkasaan media massa yang sifat dampaknya selain positif-konstruktif juga negatif-destruktif, perlu disadari sejak dini secara antisipatif .
- c) Kehidupan keluarga yang menyangkut "kesehatan psikologis, fisik dan sosial" akan menentukan sifat masyarakat.

Kegelisahan terhadap persoalan itu wajar, karena setiap produk yang dihasilkan manusia (beda dengan Penciptaan Tuhan) selalu berdampak negatif dan positif. Pencarian akan makna melalui dunia *Cyberspace* kerap kali mengalami benturan dengan moral dan masyarakat kita kini telah mengalami Zona Mabuk Teknologi, yaitu zona tentang hubungan yang rumit yang menurut NAISBIT (2001:23-24) dikatakan:

- a) Menyukai permasalahan secara kilat, dari masalah agama hingga masalah gizi.
- b) Takut, tapi sekaligus memuja teknologi.
- c) Mengaburkan perbedaan yang nyata dan semu.

- d) Mencintai teknologi dalam bentuk mainan.
- e) Menjalani kehidupan yang berjarak dan terenggut.

Realitas yang dinyatakan oleh NAISBIT, kita sadari membenci juga mencintai teknologi karena memudahkan informasi di sisi lainnya menjadi masalah karena berseliweran berbagai masalah berita palsu (*boax*). Ketergantungan teknologi bukan berarti “memberhalakannya” atau memujanya. Ada orang-orang tertentu terpengaruh kepribadian karena sebuah propaganda iklan, informasi bahkan lagu-lagu (ingat kasus di Rusia remaja bunuh diri setelah mendengarkan lagu Ozzy Osborn yang berjudul “*suicide solution*”), adapula anak Indonesia meninggal dunia melompat dari gedung bertingkat karena meniru Superman, anak patah tulang dibanting temannya karena pengaruh acara *Smack Down* dan seterusnya. Games atau permainan elektronik ada di mana-mana digandrungi anak-anak dan anak-anak asyik dengan dunianya menjadi sangat individual, anti sosial. Sang Magic Box atau televisi membius anak-anak dan ibu-ibu, pembantu rumah tangga dan lain-lain, untuk berdiam diri dimanjakan berita celebrities, acara hiburan yang sama sekali tidak mendidik, berakibat kontra produktif (*spend time*) membuang waktu percuma dengan dalih relaksasi. Berbagai persoalan negatif berkenaan dengan mabuk IT perlu diantisipasi positif, perlu komitmen dalam memilih dan memilah juga berpengetahuan luas terhadap wacana global yang dapat melindas jika kita tidak cerdas otak dan watak.

Cyberspace Sebagai Tuhan-Tuhan Baru

Mengapa masyarakat dunia, termasuk Indonesia, *cyberspace* menjadi Tuhan-Tuhan baru? ...*Persoalan ini sangatlah menarik, karena di era IT, era digital ada berbagai persoalan yang melingkupinya. Pertama, cyberspace dengan puncaknya pada dunia maya internet adalah lahan subur tanpa batas dapat mengembangkan berbagai hal secara kreatif dan informatif, murah*

dan dapat diakses berbagai kalangan. Banyak situs yang memberikan pencerahan, *share knowledge* hingga *share values* (Positif). Kedua, *cyberspace* sebagai menjadi berhal-hala baru yang digandrungi dan keblabasan karena meninggalkan fungsi kemanusiaannya. Banyak situs yang berseliweran menyusup dan berbentuk kamufase menjadi santapan yang menjeremuskan orang pada hal-hal yang destruktif, amoral dan perbuatan yang tidak bertanggungjawab lainnya. (negatif) . Dua hal tersebut, yakni sesuatu yang berdampak negatif dan positif seperti dijelaskan berbagai pakar komunikasi adalah wajar keberadaannya. Sejauh mana kita menyikapi dengan baik atas dasar kemanfaatan bagi diri kita dan orang lain. Inilah persoalan yang penting, sebab jika sesuatu hal yang negatif telah merajai berarti peradaban manusia mengalami kemerosotan dan tinggal menunggu kehancuran peradaban. Keseimbangan antara pengetahuan dan agama sangat penting, menurut ARNOLD TOYENBEE dan DAISAKAU IKEDA dalam bukunya *Choose Life*, ialah

...karena hanya intuisi yang mampu memberikan bayangan tentang sesuatu tentang sesuatu di alam raya ini ia tidak tertembus penalaran. Keabsahan hal-hal yang ditanggapi secara intuitif harus dibuktikan melalui penalaran ilmu pengetahuan. Dalam bubungan ini diperlukan suatu kesadaran di mana penalaran dan intuisi saling melengkapi. Kesadaran semacam ini disebut intuisi bernalar atau penalaran intuitif. Ilmu pengetahuan harus didasarkan pada agama dan agama harus mengikutsertakan penalaran ilmiah.

Sementara Albert Einstein, mengungkapkan "ilmu pengetahuan tanpa agama akan lumpuh, dan agama tanpa ilmu pengetahuan akan buta,"

Runtuhnya nilai-nilai dalam keluarga (sebagai pendidikan pertama dan utama) salah satunya merupakan perisai daya tahan mental, yang dapat menangkai tantangan masa depan. Era *cyberspace* adalah juga tantangan masa depan

yang perlu diantisipasi. Pemberhalaan dunia *cyberspace* (dalam artian negatif) dan “pencarian Tuhan melalui digital” (positif) menjadi dua kubu yang kontras.

Seperti dijelaskan ONO W PURBO mengatakan, membuka situs internet laksana “nyantri” duduk samarata, samarasa berbagai pengetahuan dan informasi (maksudnya, informasi positif), adalah suatu realitas masa kini. Para pelajar di Perguruan Tinggi, pesantren, sekolah umum lainnya, hingga Sekolah Dasar telah banyak yang memanfaatkan fasilitas internet untuk keperluan sejenis itu. Untuk memahami dan menganalisis persoalan itu mari kita menjelajahi agama-agama elektronik dari situs-situs yang dibangun oleh kaum Buddha, Hindu, Kristen, dan Muslim hingga jamaah maya, imam internet, dakwah maya, dan tempat ibadah maya. ZALESKI (1997) dalam bukunya *The Soul of Cyber Space; How new Technology Is Changing Our Spiritualitas Lives*. mengulas pergulatan kaum beriman di *cyberspace*. Dia menggali berbagai pertanyaan yang dimunculkan dalam *cyberspace*: apakah *cybermosque* akan menyisihkan *real mosque*? Apakah jamaah masjid, gereja, dan kuil bakal tergusur oleh jamaah maya? Dapatkah ibadah keagamaan dilakukan melalui layar komputer? Dapatkah kita menemukan dimensi Illahiah di dunia terlipat *cyberspace*? Jawabannya sederhana namun tidak mudah melaksanakan yakni “bisa” jikalau kita mampu dengan tangguh memilih dan memilah informasi dengan nurani. Dalam wawancaranya dengan para metafisikawan baru dan kritikus *cyberspace* John Perry Barlow, Jaron Lanier, Mark Pesce, dan lain-lain, Zaleski menunjukkan bagaimana teknologi mengubah visi Kita tentang spiritualitas, peribadahan, dan kesucian. Di Internet, agama-agama-yang lama ataupun yang baru, arus utama atau arus pinggiranberlomba-lomba member-dayakan kekuatan *cyberspace* untuk mentransformasikan peribadahan,

organisasi keagamaan, umat beragama, dan bahkan gagasan inti keagamaan. Kaum beriman, teolog, guru spiritual, dan filosof berupaya keras memahami dan memanfaatkan efek radikal *cyberspace* terhadap agama.

Mereka ‘kaum pencari Tuhan melalui dunia maya’ secara alamiah mengandaikan bahwa apa pun yang berlangsung dalam pikiran mereka bisa diubah menjadi realitas objektif dalam dunia simulasi yang amat besar, laksana samudra, dari berbagai dengan semua orang lain tanpa batas ruang dan waktu. Dunia menjadi transparan dan laksana berdekatan dan bersentuhan.

Gagasan tentang pembalikan imajinasi ini, yang menjadikannya objektif dan membuat mimpi bersama menjadi ada menjadi kenyataan dan didukung oleh teknologi informasi *cyberspace* adalah tempat berlangsungnya revolusi budaya yang sesungguhnya. Orang menjadi bergairah pada Internet, meskipun isinya berbagai rupa terbentang luas mulai dari A hingga Z, menjadi pilihan-pilihan yang perlu dibijaki secara matang dengan kepribadian yang sehat. Cita-cita moral harus menjadi acuan utama jika tidak, maka degradasi moral akan mendekonstruksi berbagai tatanan kehidupan manusia. Dua hal yang perlu dipelajari: (1) Moralitas yang berkembang di masyarakat (*moral consensus*); (2) Moralitas dari suatu idealisasi personal (*moral sense*) Dunia *cyberspace* bukanlah persoalan manakala keduanya dapat menjadi bahan pertimbangan dalam setiap individu. Pembelajaran akan terpelihara sebagaimana mestinya, dapat mengembangkan rasionalitas dan mengorganisir energi-energi positif menjadi potensi-potensi yang berguna bagi dirinya dan juga dapat berbagi dengan orang lain. Sikap positif demikian merupakan kekayaan yang berharga, yang tidak ternilai harganya (CHAPMAN:1990). Tidak dapat dipungkiri lagi perkembangan media akan menjadi suatu disiplin yang dapat menjembatani kesenjangan (NEGROPONTE: 1998) manfaat

ini dapat dirasakan berbagai pengetahuan dan lain-lain dapat diakses oleh berbagai kalangan. Ada dua cara fundamental dalam memandang Komputer (ZALESKI,1997) Dan ini bukan masalah yang benar dan yang salah karena semua ini adalah fantasi. Komputer sebenarnya tidak ada, katakanlah begitu. Komputer hanyalah seonggok materi, dan ia berfungsi sebagai komputer karena adanya kemampuan kultural untuk mengenal fungsinya sebagai komputer. Semua nama yang berlabel IT, Komputer, *Cyberspace* dan berjuta kemungkinan dan ciptaan teknologi masa mendatang harus disikapi positif, antisipatif. Keadaan chaos teknologi tidak dapat dihindari, kejenuhan teknologi akan muncul pula. Orang yang tidak bermental dan moral yang kuat akan terlindas arus global ini, namun yang kuat akan tetap bisa mengarungi, dapat mengembara di taman teknologi dengan azas manfaat bagi dirinya dan damai bagi orang lain.

EMILE DURHEIM dalam HERICAHYONO (1995) :

...hubungan antara rasionalitas dengan kapasitas moral dari suatu masyarakat. Dengan tegas ia mengemukakan bahwa masyarakat harus melindungi nilai-nilai moral dan nilai-nilai sosi alnya tidak meninggalkannya demi kebebasan rasionalitas semata-mata.

Dunia maya adalah ruang pribadi, ketika kita berhadapan dengan komputer, tiada yang membatasi kita, mengakses dan mengunduh situs. Hanya kapasitas moral yang dapat membentengi diri dari serangan virus demoralisasi yang di kemas indah dalam dunia *cyberspace*. Dimensi spiritual individu melalui keimanan dan ketakwaan terhadap agama sebagai inti hakikinya benteng terakhir yang mampu menjaga keutuhan jati diri manusia dan fitrah kemanusiaannya.

PENUTUP

Era Informasi Teknologi atau Era *Cyberspace* media massa mengalami perubahan pesat baik bentuk maupun isinya. Gelombang informasi ini berdampak positif sekaligus pula berdampak negatif. Dua kontras yang lazim muncul dalam segala sesuatu yang berkaitan produk ciptaan manusia. Dapatkah manusia modern, bersikap kritis terhadap perubahan “nilai-nilai” baru yang menjadi dampak penyerta itu. Sikap mental yang penuh antisipatif, yang dapat memilih dan memilah dengan nurani sehat akan beroleh pengalaman berguna bagi dirinya dan orang lain. Namun sebaliknya dunia *cyberspace* yang serba mungkin, akan membawa petaka, dan hanya membuang waktu (*spend time*) jika tidak selektif menyerapin formasi media massa. *Cyberspace* sebagai fasilitas “memungkinkan” menjadi bagian yang ikut mengkontruksi Pembangunan Pendidikan yang mempunyai tugas bersifat praxis dan normati fsebagai :

...usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUPN, 2003).

Di Era *Cyberspace* Pendidikan Karakter mempunyai peran strategis sebagai filter sekaligus kendali yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan. Gelombang informasi sebagai dampak globalisasi tidaklah bisa dibendung. Manusia yang tangguh yang bermental dan bermoral baik sesungguhnya akan beroleh berbagai pengalaman yang bermanfaat di era *Cyberspace* dan juga dapat berbagi pengalaman dengan orang lain.

Era Cyberspace berdasarkan paparan wacana penulis adalah prospek sekaligus tantangan.

Prospek, karena mempunyai potensi yang dapat menjangkau tanpa batas (*borderless*) dan lintas batas negara (*transnasional*), dan tidak meninggalkan jejak berupa dokumen fisik (*paperless*) tapi dalam bentuk data (*log files*). Informasi dapat diperoleh dengan mudah efektif dan efisien. Namun dibalik itu sebaliknya menjadi tantangan karena di era *Cyberspace* informasi (apapun bentuknya) berseliweran, dan masih banyak yang dibuat tidak dengan dasar rasa tanggung jawab.

Untuk mengamankan dampak negatif media massa (*inc. Cyber space*) ONO W. PURBO menawarkan 3 pilar *Cyberspace* yang mengatur bagaimana seharusnya tatanan dunia cyber yaitu:

1. Norma (*norm*), nilai (*value*), iman taqwa yang sifatnya vertikal antara manusia dengan Tuhan.
2. Hukum tertulis (*written law*): Undang-undang, Kepmen, Kepdirjen, yang sifatnya horizontal yang bertumpu pada aparat penegak hukum dan pengadilan yang menjamin ditegakan kebenaran.
3. Hukum yang tidak tertulis (*Concescus*) hukum adat yang sifatnya horizontal, akan tetapi tidak mengandalkan pengadilan, dan aparat untuk menegakan kebenaran, melainkan menggunakan "*people powers*"
4. Platform tempat kita berpijak, berkarya, berinteraksi (*dunia cyber*) yang berubah-ubah sesuai dengan perkembangan IT.

Sebagai pakar komunikasi ONO W. PURBO, secara sadar menempatkan norma, nilai, iman dan taqwa sebagai pilar pertama. Dan ini disadari oleh siapapun secara universal, dimana menurut CREMER (1995) ini termasuk kepada kepercayaan keagamaan menyangkut jiwa dan batin manusia, namun sekaligus juga persoalan kebudayaan sebab berlangsung dalam konteks satu tradisi budaya tertentu. Pancasila sebagai

way of life bangsa Indonesia pun demikian. Ketuhanan ditempatkan sebagai sila pertama, demikian juga secara filosofi lagu Indonesia Raya mengingatkan "bangunlah jiwanya bangunlah badannya". Jadi persoalan penataan batin melalui kebenaran hakiki agama adalah sumber dari segala sumber nilai. Dalam hal ini Pendidikan karakter (atau pendidikan nilai, budi pekerti dan lain-lain) dalam kontelasi globalisasi harus memegang peranan penting sebagai katarsis, pengendali dan pencerahan supaya manusia tidak lepas "jiwa kemanusiaannya".

PHILIPS COMBS menguatkan "*Value Education or none at all*". Pada berbagai buku lainnya yang menjelaskan agama dan sains/teknologi diterangkan bahwa nilai-nilai agama atau ketuhanan bukanlah sesuatu yang harus dipertentangkan dengan sains/teknologi (BAKAR:1991, SOETOMO:1995, KHAN:1971). Nilai-nilai agama sebagai penyeimbang dan penyelaras. Dalam Al Quran sebagai sumber nilai Illahiyah ditegaskan pula "*hadapkan wajahmu kepada agama*"

قَالَ سَتَأْتِي إِلَىٰ جَبَلٍ يَخْعَصُنِي مِنَ الْمَاءِ قَالَ لَا عَاصِمَ الْيَوْمَ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِلَّا
مَنْ رَجِمَ وَحَالَ بَيْنَهُمَا الْمَوْجُ فَكَانَ مِنَ الْمُعْرَقِينَ ﴿٤٣﴾

Oleh karena itu, hadapkanlah wajahmu kepada agama yang lurus (Islam) sebelum datang dari Allah suatu hari yang tidak dapat ditolak (kedatangannya): pada hari itu mereka terpisah-pisah. (Q. S. Huud: 43).

Daftar Pustaka

BAKAR, OSMAN.

1991. *Taubid dan Sains*.

Bandung: Pustaka Hidayah

CHAPMAN, E.N.

1990. *Sikap Kekayaan Jiwa yang Paling*

Berbarga. Jakarta: Binarupa Aksara.

CREMERS, A.

1995 *Teori Perkembangan Kepercayaan, Karya-karya Penting James W. Fowler*. Yogyakarta:

Kanisius.

- HERICAHYONO, CHEPPY.
1995. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Moral*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- HURLOCK, E.B.
1974. *Personality Development*. Mc Graw-Hill. United State of America.
- KHAN, WAHEEDUDDIN.
1971. *Agama Versus Sains Modern*. Surabaya: AlIkhlas.
- KOESOEMA, DONI.
2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo.
- KURTINES, WILLIAM M., dan GEWIRTZ.
1984. *Morality, Moral Behavior, and Moral Development*. New York: John Wiley and Son.
- NAISBIT, JOHN.
2001. *High Tech High Touch, Pencarian Makna Di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi*. Bandung: Mizan.
- NEGROPONTE, NICOLAS.
1998. *Being Digital, Menyiasati Hidup dalam Cengkeraman Komputer*. Bandung: Mizan.
- PILANG, YASRAF AMIR.
2004. *Dunia yang Berlari*. Jakarta: Grasindo.
- PILANG, YASRAF AMIR.
2004. *Posrealitas, Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*. Bandung: Jelasutra.
- POOLE, ROSS.
1993. *Moralitas dan Modernitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- PURBO, ONO W.
2003. *Philosophi Naif, Kehidupan Dunia Cyber*. Jakarta: Republika.
- RAKHMAT, JALLUDIN (ED).
1992. *Keluarga Muslim dalam Masyarakat Modern*. Bandung: Rosda Karya.
- SAID, MUH., AFFAN, JUNIFAR.
1987. *Mendidik dari Zaman ke Zaman*. Jakarta: Jemmars.
- SOETOMO, GREG.
1995. *Sains dan Problem Ketuhanan*. Yogyakarta: Kanisius.
- THOMAS, WINARNO.
1980. *Perkembangan Pribadi Perkembangan Mental*. Bandung: Jemmars.
- WIRAWAN SARWONO, SARLITO.
1987. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: C.V. Rajawali.
- ZALESKI, JEFF.
1997. *Judul Asli Buku: The Soul of Cyber Space; How new Technology Is Changing Our Spiritualitas Lives*. Harper Edge.
- ZURIAH, NURUL.
2007. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.