

OSEBI 2023
KATEGORI MENULIS ESAI

“Stoikisme dan Jagat Dunia Maya; Gaungan Falsafah Hidup Kawula Muda dalam Peningkatan Moralitas pada Gempuran Disfungsi Konsep *Society 5.0*”



Naufal Akram
SMAS Fatih Bilingual School

“Stoikisme & Jagat Dunia Maya; Gaungan Falsafah Hidup Kawula Muda dalam peningkatan Moralitas pada Gempuran Disfungsi Konsep *Society 5.0*”

Oleh : *Naufal Akram*

Hiruk pikuk kemutakhiran teknologi yang meningkatkan frekuensi interaksi antar manusia dan gawainya dewasa ini sudah menjadi hal yang lumrah—bahkan sebuah kebutuhan primer pada *status quo*. Menurut Ngafifi (2014), interaksi resiprokal antara manusia dan teknologi merupakan hasil dari konstruksi rasionalitas manusia terhadap kebutuhan mereka yang dinamis seiring berjalannya waktu.

Terpampang jelas pada khalayak ramai bagaimana kini eksistensi dari kemutakhiran teknologi menjadi instrumen vital yang pada akhirnya merubah pola hidup manusia itu sendiri. Realita ini menjadi sebuah bumerang pada implementasi teknologi pada kehidupan sehari-hari di bumi pertiwi, mengapa? Karena pada kenyataannya khalayak ramai masih belum dapat mengekstraksi dan mengimplikasikan kehadiran teknologi sebagai katalis dalam membumbung sebuah interaksi asosiatif berasaskan moral.

Pelajar–Kawula muda sebagai *stakeholder* masyarakat yang secara komprehensif berdampak paling besar pada disfungsi konsep *society 5.0* disini. Bagaimana mereka menjustifikasi dunia maya sebagai nirwana dengan kebebasan berekspresi yang begitu menggoda menjadi benar-benar fatal pada pola pikirnya. Keterbuaian kawula muda pada iming-iming semesta futuristik dengan integrasi teknologi yang mumpuni berujung pada delinkuensi–penyimpangan berupa tergerusnya moral dan adab pada kawula muda.

Bentuk disfungsi dari eskalasi *society 5.0* yang menjadi benang merah pada degradasi moral kawula muda terpampang nyata pada penyimpangan yang terjadi di dalam jagat dunia maya. Begitu miris rasanya melihat para warganet yang berorasi seolah paling berisi, menasehati seolah paling mengetahui, bahkan mendramatisasi seolah paling tersakiti.

Bak tong kosong nyaring bunyinya, bualan-bualan tak bermoral seperti *hate speech*, penggiringan opini publik, *tweet war*, dan sebagainya merupakan markah konkret bagaimana disfungsi konsep dari *society 5.0* telah berdampak pada kemerosotan moral kawula muda.

Jika dilakukan retrospeksi selama globalisasi konsep *society 5.0* melanglang buana, terpintas sebuah insiden memalukan yang terjadi di jagat dunia maya Indonesia. *Microsoft* pada *Digital Civility Index* pada peringatan *Internet Safer Day* menempatkan Indonesia di posisi ketiga pada negara paling tidak sopan di Internet, bahkan paling buruk se-Asia Tenggara, pada distribusi *hoax* dan ujaran kebencian berada pada dua faktor paling *influential* (Dewi, 2021).

Bak pilu membiru, mengingat bagaimana amoralnya cuitan-cuitan warganet membombardir *platform Microsoft* dengan opini sepihak dan provokatif dengan tameng ‘membela negara sendiri’, setelah insiden tersebut secara gamblang dapat menjadi klarifikasi bahwa memang khalayak ramai sudah berjalan berlawanan pada aspirasi *society 5.0* dengan menjadi amoral dan tidak beradab di jagat dunia maya.

Mengapa isu ini kemudian mengakar pada kawula muda? Sudah menjadi rahasia umum bahwasanya gawai dan kemutakhiran teknologi ini erat kaitannya dengan kawula muda dan para pelajar. Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatatkan bahwasanya 93,52% dari warganet–pengguna internet di Indonesia berada pada rentang usia 9-19 tahun (Daon, 2018).

Seperti jatuh tertimpa tangga, mungkin peribahasa tersebut yang dapat merepresentasikan realitas yang dihadapi Indonesia kala ini. Bagaimana citra sebuah negara dapat runtuh di konsep dunia yang sedang digema-gemakan hanya karena kelalaian para penduduk usia pelajar yang menganggap remeh eksistensi dari sosial media yang berujung pada delinkuensi.

Memang pada hakikatnya konsep *society 5.0* dan hadirnya gawai ditengah-tengah masyarakat menjadi sebuah angin segar bagi mereka yang merasa bahwa negara ini butuh sarana dalam mengekspresikan sebuah opini. Namun, sudah seyogyanya bagi seorang pelajar yang rasional dan realistis untuk tetap menjunjung tinggi konsep moralitas dan etika dalam berselancar di sebuah jagat dunia maya.

Disfungsi dari konsep *society 5.0* disini memerlukan sebuah bentuk represif dalam mengendalikan pola penyimpangan yang terjadi pada kawula muda dan mengembalikan martabat negara sebagai negara yang beradab. Karena pada dasarnya, Indonesia kental dengan nuansa ketimuran yang humanis dan beradab.

Maka dari itu, kawula muda sebagai subjek terdampak disini sepatutnya mengilhami dan mengemban sebuah falsafah hidup stoikis sebagai bentuk represif dalam menciptakan konsep masyarakat beradab yang tak hanya pada interaksi konvensional, namun juga pada interaksi abstrak–seperti media sosial.

Pengupayaan implementasi falsafah stoikisme disini tak lain dan tak bukan dilandasi pada terminologi stoikisme itu sendiri. Stoikisme pada hakikatnya merupakan sebuah falsafah dimana seorang manusia sehendaknya memprioritaskan rasionalitas dalam berpikir dan kebersahajaan pada kemaslahatan bersama (NN, 2022).

Terkesan begitu kompleks dan monoton rasanya jika hanya mengomparasi sebuah definisi dan implementasi. Namun jika dikemas menjadi lebih modern dan kekinian, prinsip stoikisme pada pelajar dalam menciptakan adab dan moralitas di sosial media dapat dielaborasi menjadi tiga poin besar.

“Ruang publik bukan tempat menjadi pelik”. Jagat dunia maya sebagai *public space* yang abstrak tentunya akan terlihat begitu liberal di mata kawula muda. Bagaimana kemudahan menyuarakan pendapat dan aspirasi adalah surga yang dinanti-nanti. Namun jika diintegrasikan konsep stoikisme, sebagai makhluk yang rasional warganet dapat menyadari bahwasanya internet dan jagat dunia maya merupakan ruang publik. Maka dari itu, internet bukanlah tempat untuk menjadi pelik dengan brutalnya mengumbar, mengekspresikan, dan merespon sesuatu.

“Opini merupakan hal yang riskan”. Dewasa ini, para pelajar–sebagai warganet, terlalu memandang sebelah mata kekuatan dari opini itu sendiri. Opini jika berada pada tupoksi yang salah dapat menjadi sebuah bom waktu yang siap meluluhlantakkan dunia. Sehingga, stoikisme disini hadir dengan menciptakan pelajar yang lebih rasional dalam mengelola dan mengunggah sebuah argumen yang akan dipublikasi.

“Informasi perlu dicerna dengan seksama”. Pada poin terakhir–sesuai dengan permasalahan yang menjadikan Indonesia sebagai negara paling tidak sopan di internet, sehingga diperlukan gaungan dalam mawas diri bagi para pelajar untuk menjadi lebih beradab dengan menjadi bijaksana dalam menerima sebuah informasi.

Ketiga poin tersebut pada dasarnya merupakan tiga pondasi utama pada implementasi stoikisme di jagat dunia maya oleh para pelajar demi menciptakan warganet yang lebih beradab.

Jika dielaborasi lebih lanjut, pengimplikasian ketiga poin tersebut dapat mencakup komprehensivitas yang begitu luas dalam aspirasi kawula muda yang menciptakan masyarakat beradab di dunia maya.

Ketiga poin tersebut pada implementasinya dapat berupa sebuah *campaign* dalam jejaring dunia maya dalam menciptakan kesadaran masyarakat pada pentingnya internet positif. Mengingat konsep stoikisme yang kental dengan *bargaining the society* akan memudahkan para pelajar untuk membumi dan memasyarakatkan media sosial yang beradab dan bermoral tinggi.

Pada ruang lingkup yang lebih mengerucut pula, implementasi tiga pondasi stoikis disini dapat berupa kesadaran intrinsik dari khalayak ramai itu sendiri. Bagaimana seorang warganet dapat memahami bahwa memanusiakan manusia—baik di dunia maya maupun di dunia nyata dapat menciptakan integrasi dan kebersahajaan antar sesama, sehingga ujaran kebencian dengan berbagai embel-embel nya dapat diberantas.

Masyarakat yang beradab pada dasarnya sangat mudah untuk diimplementasikan pada integrasi kemutakhiran teknologi di dalam konsep *society 5.0* itu sendiri. Pelajar sebagai bagian dari masyarakat sudah seyogyanya menjadi lebih berkharisma di jagat dunia maya demi menjadi warganet yang bersahaja.

Stoikisme pada jagat dunia maya merupakan opsi yang tepat dalam memberentang disfungsi dan miskonsepsi pada implementasi *society 5.0*. Sehingga, masyarakat yang beradab dapat diupayakan eksistensinya di dunia maya.

REFERENSI

- Daon, D. (2018). Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak. Kominfo.go.id. Diakses 4 November 2022.
- Dewi, R. K. (2021). Menilik Penyebab Microsoft Sebut Warganet Indonesia Tidak Sopan Se-Asia Tenggara. Kompas.com. Diakses 4 November 2022.
- NN. (2022). Mengenal Stoikisme, Filsafat Hidup Bijak dan Bahagia untuk Mengatasi Zaman Modern. Psikologi.uma.ac.id. Diakses 4 November 2022.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).

LEMBAR JUDUL

Kategori Naskah : Esai

Jenjang Pendidikan : SMA

Judul Naskah : Stoikisme & Jagat Dunia Maya; Gaungan Falsafah Hidup
Kawula Muda dalam peningkatan Moralitas pada Gempuran Disfungsi Konsep
Society 5.0

Nama Peserta : Naufal Akram

Nama Sekolah : SMAS Fatih Bilingual School

LEMBAR BIODATA

Judul Naskah : Stoikisme & Jagat Dunia Maya; Gaungan Falsafah Hidup Kawula Muda dalam peningkatan Moralitas pada Gempuran Disfungsi Konsep *Society 5.0*

Nama Peserta : Naufal Akram

Tempat Tanggal Lahir : Tapaktuan, 01 Mei 2005

Nama Sekolah : SMAS Fatih Bilingual School

Alamat Sekolah : Jalan Sultan Malikul Saleh nomor 103 Lamlagang, Bandaraya, Banda Aceh

Alamat Peserta : Jalan Teuku Umar nomor 33 Padang, Tapaktuan, Aceh Selatan

Alamat Email : naufalakram171@gmail.com

Nomor Telepon : -

Nomor Handphone : 085162701059

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Naufal Akram
Tempat, Tanggal Lahir : Tapaktuan, 01 Mei 2005
Alamat Rumah : Jalan Teuku Umar nomor 33 Tapaktuan
Nama Sekolah : SMAS Fatih Bilingual School
Nomor Ponsel : 085162701059
Judul Karya : Stoikisme & Jagat Dunia Maya; Gaungan Falsafah
Hidup Kawula Muda dalam peningkatan Moralitas pada Gempuran Disfungsi
Konsep *Society 5.0*

menyatakan bahwa karya yang saya ikutkan dalam Olimpiade Seni & Bahasa Indonesia Tahun 2023 adalah benar-benar hasil karya saya, bukan jiplakan karya orang lain, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikuti dalam segala bentuk perlombaan. Apabila di kemudian hari karya ini ternyata hasil plagiat dan keluar sebagai pemenang, saya bersedia mengembalikan semua bentuk hadiah yang telah diterima kepada panitia lomba. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Banda Aceh, 21 November 2022

Yang Menyatakan



Naufal Akram



Pihak Sekolah

Biadelma Nanda Illiandi M. Sc

Orangtua



Erman