

## **PERUBAHAN CARA PANDANG DAN SIKAP MASYARAKAT KOTA BANDUNG AKIBAT PENGARUH GAYA HIDUP DIGITAL**

**Tri Sulistyaningtyas, Jejen Jaelani, dan Dana Waskita\***

*Email: trining\_ism@yahoo.co.id*

### **ABSTRAK**

Perangkat digital kini telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari masyarakat di kota besar, kota-kota kecil, dan perdesaan. Hal ini memunculkan gaya hidup yang relatif baru di Indonesia, yaitu gaya hidup digital. Masyarakat hidup dengan perangkat digital dan menjadikan perangkat digital sebagai bagian takterpisahkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Gaya hidup ini telah mengubah kebiasaan masyarakat. Kini, banyak hal yang dulu dikerjakan dengan cara pergi, menghabiskan waktu dan jarak, kini dapat dilakukan dengan menekan tombol di perangkat digital saja. Gaya hidup digital ini memiliki banyak dampak, baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Penelitian ini difokuskan kepada gaya hidup digital di masyarakat kota Bandung dan dampaknya bagi perubahan sikap, mental, dan cara pandang mereka. Dari hasil penelitian, didapatkan bahwa gaya hidup digital telah menjadi bagian takterpisahkan dalam kehidupan masyarakat kota Bandung. Selain itu, gaya hidup digital juga telah banyak mengubah tatanan hidup, sikap, mental, dan cara pandang masyarakat.

**Kata kunci:** teknologi digital, gaya hidup digital, mental, sikap, cara pandang, perangkat digital, perubahan

### **ABSTRACT**

*Digital devices have now become a part of people's daily lives in big cities, small towns, and rural areas. This has triggered a relatively new way of life in Indonesia, the digital lifestyle. The community lives with digital devices and makes them inseparable parts of their daily lives. Lifestyle has changed the habits of the people. Now, a lot of things that used to be done by going, spending time and reaching distance, can now be done by pressing the button on digital devices only. The digital lifestyle has a lot of impact, either positive or negative. This study focuses on the digital lifestyle in the city of Bandung and the implications for changes in attitudes, mental, and their point of views. It was found that the digital lifestyle has become an inseparable part of people of Bandung. In addition, the digital lifestyle has also significantly changed the order of life, attitude, mental, and public perception.*

**Keywords:** digital technology, digital lifestyle, mental attitude, outlook, digital devices, change

---

\* Dosen Kelompok Keahlian Ilmu Kemanusiaan  
FSRD-ITB

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi semakin hari semakin pesat, termasuk di dalamnya perkembangan teknologi digital. Perkembangan teknologi digital di dalam kehidupan manusia memberikan dampak signifikan di dalam berbagai lini kehidupan. Banyak manfaat yang diperoleh manusia akibat perkembangan teknologi digital ini. Hal ini sesuai dengan penciptaan teknologi yang bertujuan untuk membantu manusia di dalam menjalankan kehidupannya dan mempermudah manusia di dalam banyak hal. Akan tetapi, perkembangan teknologi digital ini pun tidak luput dari berbagai permasalahan yang ditimbulkannya. Hal ini akan seperti dua sisi mata uang pada keping yang sama. Perkembangan teknologi apa pun akan selalu menimbulkan keuntungan dan masalah sekaligus.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, perangkat teknologi semakin memudahkan manusia di dalam menjalankan aktivitas dan menyelesaikan pekerjaannya. Perangkat teknologi seperti televisi, komputer, laptop, netbook, tab, PDA, dan telepon genggam sudah menjadi bagian kehidupan sehari-hari manusia. Perangkat teknologi digunakan oleh berbagai tingkatan umur, dari orang dewasa hingga anak-anak. Perangkat teknologi digital kini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membantu manusia di dalam melakukan aktivitas atau pekerjaan, tetapi sudah menjadi bagian dari gaya hidup.

Gaya hidup digital kini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi warga dunia. Demikian juga di Indonesia, gaya hidup digital sudah menjadi bagian tidak terlepaskan dari hidup sebagian besar orang Indonesia. Hampir separuh waktu beraktivitas manusia, terutama di kota-kota besar, dihabiskan untuk menggunakan perangkat digital, baik dalam pekerjaan, komunikasi dengan sesama, pendidikan, belanja, maupun hiburan. Hampir setiap rumah di Indonesia, kini, memiliki televisi, bahkan jumlah pemakai telepon genggam di Indonesia sangat

besar. Jumlah pemakai perangkat digital lainnya pun relatif besar.

Di dalam konteks pekerjaan, misalnya, bagi orang yang memiliki kesibukan dan mobilitas tinggi, keberadaan perangkat teknologi akan sangat membantu dan memudahkan mereka. Misalnya, untuk mengirimkan dan menerima berkas pekerjaan, orang kini tidak selalu harus pergi ke sebuah tempat, kantor, atau pergi ke kantor pos. Orang bisa mengirimkan dan menerima berkas melalui *email* yang dikirim dari perangkat teknologi seperti komputer, laptop, netbook, PDA, atau Tab. Orang kini tidak perlu menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Begitu juga dengan berbagai kebutuhan lain. Orang dapat memenuhi kebutuhan seperti berbelanja, membayar tagihan rekening listrik, tagihan telepon, mentransfer uang, dan seterusnya hanya melalui perangkat seperti laptop, telepon genggam, tablet, atau iPad.

Situasi semacam ini akan memberikan beragam kemungkinan dan kecenderungan bagi perubahan-perubahan, terutama perubahan gaya hidup. Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital dengan berbagai ragam aplikasinya mengondisikan terbentuknya sebuah varian gaya hidup baru. Hadirnya teknologi digital di tengah kehidupan masyarakat mengondisikan masyarakat ke dalam pola-pola hidup tertentu. Pola-pola hidup ini memunculkan kecenderungan-kecenderungan baru di masyarakat. Oleh karena itu, terjadi perubahan-perubahan pola hidup masyarakat akibat hadirnya perangkat-perangkat digital tersebut.

Gaya hidup digital yang kini dijalani oleh sebagian besar masyarakat di kota-kota besar telah mengubah banyak hal di dalam kehidupan mereka. Terjadi perubahan-perubahan signifikan yang telah mengubah mental, sikap, dan cara pandang masyarakat. Kita lihat misalnya, perilaku berkendara sambil menggunakan perangkat *telepon genggam*, perubahan sikap di dalam pola komunikasi, hilangnya etika di dalam bergaul,

perubahan atau rusaknya struktur bahasa, percepatan kebudayaan yang di dalamnya kita dituntut untuk berperilaku serba cepat, instan, dan buru-buru, terjadi kegamangan di berbagai bidang, keterbukaan informasi tanpa saringan, meningkatnya konsumerisme, dan banyak lagi. Hal ini terjadi di dalam keseharian kita. Gaya hidup digital mempengaruhi cara pandang, sikap, mental dan etika manusia masyarakat. Hal ini merupakan satu dari sekian banyak hal yang terjadi akibat gaya hidup digital.

## **LANDASAN TEORI**

Secara etimologis kita dapat menelusuri awal mula kemunculan istilah gaya hidup. Gaya berasal dari bahasa Latin *stilus*, yang berarti alat menulis. Gaya adalah bentuk konstan—dan kadang-kadang elemen konstan, kualitas, dan ekspresi—dalam seni individu atau kelompok. Gaya adalah bentuk-bentuk yang memiliki pola atau memiliki aturan-aturan mengenai bentuk. Ewen (1990:41-56) di dalam *Marketing Dreams* menyatakan bahwa gaya merupakan unsur kuat kesadaran tentang dunia tempat kita tinggal.

Chaney (2002) menyatakan bahwa gaya hidup adalah gaya, tata cara, atau cara menggunakan barang, tempat dan waktu, khas kelompok masyarakat tertentu. Gaya hidup memiliki ciri-ciri, yaitu gaya hidup sebagai sebuah ‘pola’, adalah sesuatu yang dilakukan atau tampil secara berulang-ulang, mempunyai massa (atau pengikut) sehingga tidak ada gaya hidup yang bersifat personal, dan mempunyai daur hidup (*life-cycle*). Dengan demikian, ada masa kelahiran, tumbuh, puncak, surut, dan mati.

Sebagai ‘definisi diri’, gaya menjadi cara bagi manusia untuk mengidentifikasi dirinya. Dengan gaya, orang akan mengidentifikasi dirinya sebagai bagian atau berasal dari kelompok tertentu dan akan membedakan dirinya dari kelompok lain atau orang yang berasal dari kelompok lain.

Orang-orang akan menempatkan dirinya di dalam sebuah posisi dan akan menempatkan orang lain di dalam posisi-posisi. Orang-orang akan selalu mengidentifikasi diri sebagai bagian dari kelompok yang mana, gaya yang mana, dan seterusnya.

Gaya hidup adalah bagian dari budaya konsumen. Gaya hidup adalah sebuah konstruksi sosial-ekonomi dalam sistem pasar tertentu. Komoditas sebagai ‘wadah’ aspirasi, mimpi, dan fantasi. Komoditas tersebut menjadi objek gairah, sumber kekhasan potensi, pembaharuan konstan (Chaney, 2002). Gaya hidup akan selalu dikonstruksi secara sosial-ekonomi di dalam pasar. Orang-orang akan selalu dibuai di dalam mimpi-mimpi dan mimpi-mimpi akan secara terus-menerus diciptakan. Ketika orang berhasil memenuhi sebuah keinginan, akan muncul ribuan keinginan yang lain dan seterusnya.

## **GAYA HIDUP DIGITAL SERTA PENGARUHNYA TERHADAP PERUBAHAN CARA PANDANG DAN SIKAP MASYARAKAT KOTA BANDUNG**

Kehadiran perangkat teknologi digital di dalam kehidupan masyarakat dunia, termasuk Indonesia menghadirkan perubahan yang sangat signifikan di dalam berbagai aspek kehidupan lainnya. Keberadaan perangkat komunikasi digital misalnya, telah memberikan kemudahan bagi banyak orang, memangkas jarak dan waktu, menghemat biaya, dan seterusnya.

Dahulu sebelum ada perangkat komunikasi digital, untuk berbelanja, orang harus pergi ke pasar atau toko yang menyediakan barang yang ia inginkan. Orang harus pergi ke tempat tersebut, ia harus menempuh jarak fisik, menghabiskan waktu, menemui berbagai rintangan yang mungkin ia temui di sepanjang jalan, dan seterusnya. Akan tetapi, setelah adanya perangkat komunikasi digital seperti *telepon genggam* atau komputer yang terhubung dengan

jaringan internet, orang dapat berbelanja di mana pun, kapan pun, hanya dengan mengklik *mouse* atau menekan *keypad*. Orang dapat dengan mudah memilih barang yang ia inginkan di toko *online*, melakukan transaksi jual-beli, melakukan pembayaran melalui perangkat digital yang ia gunakan. Orang dapat melakukan kegiatan berbelanja dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan perangkat teknologi digital; orang dapat menghemat waktu, tenaga, biaya, dan risiko.

Di bidang pekerjaan pun demikian. Misalnya, seorang wartawan dulu ketika belum ada perangkat teknologi digital dan internet, harus melakukan liputan di lapangan. Setelah itu, ia harus kembali ke kantor untuk mengetik dan menyampaikan laporan yang ia buat di lapangan. Akan tetapi, kini, dengan adanya perangkat teknologi digital, wartawan dapat berada di mana pun dan ia dapat menyampaikan laporan melalui komputer jinjing yang dihubungkan ke jaringan internet melalui telepon atau modem. Selain itu, dengan perangkat teknologi terbaru semacam telepon pintar (*smartphone*), seorang wartawan dapat langsung menuliskan berita dan mengirimkan laporan melalui perangkat yang sama dengan cepat.

Perangkat digital kini telah menjadi bagian takterpisahkan dalam kehidupan masyarakat perkotaan, terutama kota besar. Setiap orang menganggap perangkat digital sudah menjadi bagian yang tidak mungkin dipisahkan dari kehidupan sehari-hari yang mereka jalani. Perangkat teknologi yang digunakan di dalam masyarakat ini mencakup telepon genggam, telepon pintar, komputer, laptop, iPad, iPod, tablet, televisi, dan lain-lain.

Tuntutan komunikasi dan pertukaran informasi menyebabkan ketergantungan masyarakat akan berbagai perangkat digital yang dapat menghubungkan orang yang satu dengan yang lain, misalnya telepon genggam. Masyarakat merasa wajib memiliki telepon genggam. Telepon genggam sudah menjadi kebutuhan primer masyarakat kita. Hal ini dapat dilihat dari besarnya jumlah pengguna

telepon genggam di Indonesia. Di kota-kota besar, penggunaan telepon genggam sudah menjadi sebuah keharusan. Orang-orang saling terhubung dengan orang yang lain dengan telepon genggam. Banyak orang yang menggantungkan kehidupannya pada telepon genggam yang mereka miliki. Hal ini dapat dilihat dari tingginya penggunaan telepon genggam untuk berkomunikasi lisan, sms, internet, melakukan transaksi perbankan, menyimpan agenda kegiatan, pengingat (*reminder*) kegiatan, menyimpan data-data pribadi, dan seterusnya. Oleh sebab itu, tidak heran ketika seseorang kehilangan telepon genggamnya, seakan-akan ia merasa kehilangan setengah hidupnya. Hal ini karena sebagian besar data hidupnya, mereka simpan di dalam telepon genggam. Telepon genggam sudah menjadi bagian takterpisahkan dari kehidupan mereka. Telepon genggam seolah-olah telah menjadi asisten pribadi atau bahkan bagian dari tubuh masyarakat.

Semakin hari teknologi telepon genggam ini semakin canggih. Telepon genggam yang awalnya hanya berfungsi untuk menerima atau melakukan panggilan telepon dan mengirim atau menerima pesan singkat, kini teknologi semakin canggih dengan ditambahkan fitur-fitur baru di dalam perangkat tersebut. Muncul jenis-jenis telepon genggam yang difungsikan untuk dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan komunikasi, kerja, hiburan, dokumentasi, agenda, dan seterusnya. Generasi telepon genggam canggih yang sekarang beredar di masyarakat adalah telepon pintar atau *smartphone*.

Selain itu, perangkat teknologi lainnya pun mencakup komputer/laptop, iPad, iPod, Mp3 *player*, Mp4 *player*, televisi, kamus elektronik, *radiotape*, kamera digital, dan perangkat digital jenis lainnya digunakan di dalam masyarakat, baik secara bersamaan maupun tidak. Bagi sebagian masyarakat, menggunakan beberapa perangkat digital sekaligus merupakan sebuah kebutuhan yang tidak mungkin dihindarkan. Orang-orang beraktivitas dengan menggunakan telepon

genggam, iPad, tablet, televisi, radio, dan perangkat lain bahkan dalam waktu yang bersamaan. Secara umum, perangkat digital ini memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan pencarian informasi, pengatur agenda, perangkat penunjang kerja, hiburan, dan seterusnya. Akan tetapi, di dalam perkembangannya, perangkat digital tidak hanya digunakan dalam fungsi teknis belaka, tetapi sebagai bagian gaya hidup, penanda status sosial, penanda komunitas, dan lain-lain yang sifatnya nonteknis. Terjadi perkembangan cara pemakaian dan cara pandang orang terhadap berbagai perangkat digital ini. Misalnya, berbagai perangkat dengan merek "Apple", digunakan oleh kebanyakan orang bukan sekadar fungsinya, tetapi lebih ke cara orang untuk membedakan dirinya dari kebanyakan orang yang tidak menggunakan perangkat dengan merek tersebut. Demikian juga dengan merek-merek yang lain. Para produsen tidak lagi hanya menjual barang dalam arti yang sesungguhnya, mereka umumnya kini menempatkan barang-barang yang mereka produksi sebagai bagian dari gaya hidup masyarakat. Para produsen ini tidak hanya menawarkan fungsi, tetapi merayu orang-orang dengan cara menggambarkan jika mereka menggunakan produk mereka, para penggunanya akan dianggap sebagai eksklusif, menjadi bagian dari kelas sosial tertentu, memiliki gaya yang tidak dimiliki orang lain, dan seterusnya.

Masyarakat hidup secara modern yang penuh dengan teknologi informasi. Berbagai macam perangkat teknologi bermunculan dan banyak orang yang ketagihan atau memiliki ketergantungan yang sangat tinggi terhadap perangkat-perang digital tersebut. Perangkat-perangkat teknologi digital ini umumnya memanjakan penggunanya karena penggunaannya mudah, memiliki fitur yang relatif lengkap, dapat menghubungkan dengan teman yang berjarak jauh, mengakomodasi kebutuhan komunikasi, dan meningkatkan taraf hidup dan juga status sosial penggunanya. Berbagai kemudahan ini

mendorong orang-orang untuk memiliki barang-barang ini, baik dengan tujuan fungsi teknis maupun dengan tujuan gaya hidup.

Pada masyarakat kota Bandung yang merupakan masyarakat dengan tingkat kompleksitas yang tinggi dan heterogen, perangkat digital menjadi bagian takterpisahkan dalam kehidupan banyak orang. Umumnya, penggunaan perangkat digital ini awalnya muncul karena pemenuhan kebutuhan penunjang aktivitas atau komunikasi. Akan tetapi, seiring berkembangnya teknologi yang semakin hari semakin canggih, terdapat banyak fitur yang memanjakan penggunanya. Setelah menggunakan perangkat digital, umumnya intensitas penggunaan perangkat tersebut terus meningkat tanpa mereka sadari. Sebagian besar pengguna perangkat digital ini merasa ketagihan untuk terus menggunakan dan memperbaharui perangkat yang mereka gunakan. Orang-orang yang sudah sangat tergantung dengan perangkat digital ini akan sangat sulit melepaskan diri dari ketergantungan terhadap alat-alat tersebut. Jika perangkat yang mereka miliki tertinggal atau habis baterai saja, mereka akan merasa sangat panik karena berbagai kebutuhan dan data mereka, mereka simpan di dalam perangkat tersebut.

Dari data yang diperoleh di lapangan, umumnya penggunaan perangkat teknologi digital bagi warga kota Bandung adalah laptop 4,5 jam per hari, komputer 3,6 jam per hari, telepon 14 jam per hari, Mp3 dan Mp4 player 1 jam per hari, iPad atau tablet 1 jam, televisi 6 jam per hari. Penggunaan alat ini umumnya dilakukan secara bersamaan beberapa alat sekaligus atau secara terpisah. Jumlah durasi ini merupakan rata-rata penggunaan dari sampel data warga kota Bandung.

Setiap orang menggunakan perangkat teknologi digital sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Perangkat yang digunakan pun mengikuti kebutuhan atau kesenangan para penggunanya. Berbagai macam perangkat digital ini memudahkan warga untuk melakukan aktivitas atau berhubungan

dengan teman, keluarga, rekan bisnis, atau teman kuliah/sekolah mereka. Hal ini mendorong orang-orang untuk memiliki perangkat teknologi lebih dari satu dengan fungsi yang berbeda atau tidak jarang yang memiliki fungsi yang sama secara bersamaan.

Orang-orang tidak hanya menggunakan perangkat digital untuk membantu pekerjaan mereka. Akan tetapi, orang-orang menggunakan perangkat digital ini di mana pun dan di dalam keadaan apa pun. Jenis-jenis perangkat teknologi seperti telepon genggam, telepon pintar, tablet, netbook, laptop, dan iPad menjadi andalan mereka di mana pun mereka berada. Misalnya ketika sekelompok orang datang ke sebuah rumah makan, hal pertama yang mereka lakukan ketika duduk adalah berkuat dengan perangkat teknologi yang mereka bawa, bukan memesan makanan. Demikian juga ketika menunggu makanan datang, ketika makan, dan setelah selesai makan. Orang-orang tersebut terfokus kepada perangkat digital yang mereka bawa. Sementara itu, orang-orang yang berada di sekitar mereka dibiarkan saja sibuk dengan perangkat digital yang mereka bawa masing-masing. Umumnya orang-orang ini sibuk dengan sms, telepon, membuka media sosial, berselancar di internet, *chatting*, atau bermain *game*.

Banyak perubahan yang terjadi akibat penggunaan perangkat digital di dalam masyarakat. Salah satu kebiasaan baru yang muncul sekarang di kalangan pengguna perangkat digital adalah mereka memfoto apa yang terjadi di sekitar mereka atau makanan dan menyebarkannya melalui media sosial. Terjadi perubahan, dulu ketika orang akan makan, mereka berdoa. Akan tetapi sekarang ini, orang melakukan ritual memfoto dan menyebarkannya di media sosial setiap makanan dan minuman yang akan mereka santap. Selain itu, orang-orang kini lebih tertarik untuk mengabarkan semua hal yang terjadi di sekitarnya melalui status di media sosial. Di satu sisi, ini merupakan sebuah hal yang positif karena arus informasi menjadi

semakin cepat dan terbuka. Akan tetapi, pada sisi lain, banyak hal negatif yang muncul.

Di dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh sebuah perusahaan yang bergerak dibidang internet, disebutkan bahwa 67 persen isi media sosial facebook di Indonesia adalah cacian, makian, dan keluhan. Hal ini mengimplikasikan bahwa kini orang akan menumpahkan segala kekesalan yang dialaminya ke dalam media sosial. Media sosial dianggap sebagai media untuk mencurahkan isi hati yang sedang dialami oleh seseorang. Akan tetapi, satu hal yang tidak mereka sadari adalah bahwa media sosial merupakan ruang publik yang dapat diakses siapa pun. Orang dapat melihat status yang dituliskan oleh siapa pun, kapan pun, dan di mana pun. Masyarakat kita belum sepenuhnya memiliki kesadaran akan hal ini sehingga jika mereka tertimpa sebuah masalah, merasa kesal, atau marah, mereka akan menumpahkannya begitu saja di media sosial tanpa menyaringnya. Sebagian dari pengguna perangkat digital ini bahkan menganggap bahwa realitas yang mereka jalani adalah apa yang tertayang di dalam layar perangkat digital mereka. Sementara itu, dunia nyata di sekitar mereka, mereka biarkan begitu saja. Banyak juga orang yang mencampurbaurkan apa yang terjadi di dalam dunia nyata dengan apa yang terjadi di dalam layar perangkat digital.

Hal lain yang terjadi di dalam fenomena penggunaan perangkat digital di dalam masyarakat kita adalah seringkali orang tidak memperhatikan tempat, waktu, situasi, dan kondisi dia berada. Di kalangan anak-anak, misalnya mereka menonton tayangan televisi di dalam durasi yang sangat lama dalam setiap harinya. Anak-anak dapat menonton televisi dengan durasi lebih dari enam jam setiap harinya dan dalam banyak kasus tanpa pengawasan orang tua atau orang dewasa. Hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku dan cara berpikir anak di dalam jangka waktu yang panjang. Anak-anak yang memiliki kemampuan yang relatif rendah dalam memilah hal-hal yang tidak perlu harus

disuguhkan realitas televisi yang sangat beragam. Mereka dapat menganggap apa yang ada di dalam tayangan televisi adalah realitas yang terjadi. Dalam kasus yang sangat parah, anak-anak tidak dapat membedakan mana realitas yang terjadi di dunia nyata, representasi realitas, dan simulasi yang ada di dalam televisi.

Perkembangan dunia digital di dalam masyarakat telah mengubah banyak hal di dalam tatanan yang selama ini ada. Terjadi perubahan secara besar-besaran di dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Piliang (2010:37) menyebutkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mutakhir telah memengaruhi pelbagai aspek dunia kehidupan sosial, dan telah menimbulkan tantangan serius terhadap berbagai prinsip yang membentuk masyarakat, seperti relasi sosial, sosialitas, struktur sosial, sistem sosial, dan realitas sosial. Pendapat tersebut sejalan pula dengan pendapat Ewen (1990). Terjadi pergeseran di dalam banyak aspek kehidupan masyarakat.

Orang-orang saling terhubung di dalam dunia virtual atau di dalam dunia digital. Mereka membangun interaksi di dalam dunia virtual dan mengabaikan realitas yang terjadi di dalam dunia nyata. Piliang (2010:38) menyatakan bahwa yang terbentuk di dalam ruang sosial virtual ini bukanlah realitas sosial, melainkan semacam simulasi sosial. Simulasi sosial adalah bentuk permukaan dari sosial, sebuah relasi yang bersifat artifisial, yang tidak tercipta secara alamiah pada sebuah teritorial yang nyata (misalnya di dalam sebuah desa), tetapi di dalam sebuah teritorial halusinasi, yang terbentuk dari bit-bit informasi (Ewen, 1990). Banyak orang yang masuk dan terjebak di dalam dunia virtual ini. Mereka menganggap bahwa segala sesuatu yang terjadi di dalam dunia virtual adalah kenyataan yang mereka jalani. Banyak orang yang menghabiskan waktunya hanya dengan membaca linimasa (*timeline*) di media sosial dan mengirimkan status-status yang berisi pengalaman dan perasaan yang sedang dialaminya.

Mereka menghabiskan waktu di rumah, kantor, jalan, dan di mana pun dengan terus mengikuti apa yang muncul di linimasa media sosial. Ketika mereka berbicara dengan orang-orang di sekitar, tidak jarang mereka membicarakan realitas di dunia virtual itu sebagai realitas yang seakan-akan terjadi di dunia nyata. Sebaliknya, mereka dapat menganggap apa yang terjadi di dunia nyata, sebagai bagian dari dunia virtual yang mereka jalani di dunia maya. Realitas bagi orang-orang seperti ini dapat berjalan secara terbalik, hibrid atau bergabung, atau terpotong-potong.

Selain itu, di dalam penggunaan perangkat digital, orang sering tidak melihat situasi dan kondisi di mana dia berada. Sekarang banyak sekali orang yang menggunakan telepon genggam atau perangkat digital *portable* lainnya ketika mengendarai kendaraan atau menyeberang jalan. Hal ini sangat berbahaya, bagi dirinya maupun bagi orang lain. Ketika menggunakan perangkat digital, fokus dan perhatian orang terhadap lingkungan sekitarnya sangat rendah. Hal ini sangat berbahaya karena orang tidak memperhatikan apa yang ada di depan, belakang, dan samping ketika mereka mengendarai kendaraan atau menyeberang jalan. Penggunaan perangkat digital di dalam keadaan mengendarai menjadi salah satu penyebab kecelakaan yang paling banyak dalam beberapa tahun terakhir.

Orang-orang terdorong untuk segera membalas sms, notifikasi di media sosial atau internet, *chatting*, menjawab telepon dengan segera. Mereka tidak dapat menunda berbagai pesan atau telepon yang masuk. Mereka berpikir untuk segera membalasnya di mana pun dan kapan pun.

Hal lain yang didapatkan dari wawancara yang dilakukan, sebagian besar orang tidur dengan telepon atau perangkat digital lainnya di samping mereka. Sebagian besar bahkan mengaku akan menjawab atau melihat isi pesan yang masuk ke perangkat digital mereka di tengah-tengah waktu tidur mereka. Sebagian besar juga mengaku bahwa

hal pertama yang mereka lakukan ketika bangun tidur adalah melihat media sosial dan melihat pesan atau telepon yang masuk. Hal ini telah mengubah kebiasaan banyak orang. Dulu orang ketika bangun tidur umumnya bersyukur, melakukan sembahyang, dan mengerjakan pekerjaan rumah atau tugas. Akan tetapi, sekarang, urutan aktivitas tersebut tergantikan atau diselingi oleh aktivitas baru yang berkaitan dengan perangkat digital.

Teknologi digital tidak saja memengaruhi perilaku dan cara berpikir orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Hal ini karena sekarang penggunaan teknologi digital tidak hanya digunakan oleh orang dewasa melainkan juga anak-anak. Ada fenomena yang mengejutkan dalam beberapa tahun belakangan, anak-anak kini sudah terbiasa memiliki perangkat teknologi digital yang canggih. Misalnya, kita bisa melihat bahwa anak-anak sekolah dasar kini di perkotaan umumnya sudah memiliki telepon genggam pribadi. Hal ini tentu terjadi dengan berbagai alasan, mulai dari alasan kemudahan komunikasi dengan orang tua, sampai dengan alasan gaya hidup. Orang tua di perkotaan memberikan telepon genggam kepada anak-anak mereka umumnya dengan alasan untuk memudahkan komunikasi sehingga orang tua dapat dengan cepat mengetahui kapan harus menjemput anaknya, menanyakan kabar anaknya di sekolah atau di rumah, dan seterusnya. Akan tetapi, dengan usia yang masih sangat muda, anak-anak tidak semuanya siap dengan penggunaan perangkat teknologi. Secara mental dan pengetahuan, banyak anak yang akhirnya terus bergulat dengan telepon genggam miliknya sehingga ia mengabaikan pelajaran, interaksi dengan teman dan lingkungannya, mengabaikan keselamatan ketika berjalan di jalan, hilangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar, terganggunya jam tidur dan jam belajar, dan seterusnya. Sebagian besar anak-anak bahkan meminta perangkat digital kepada orang tuanya dengan alasan mereka juga ingin seperti teman-teman mereka yang

memiliki perangkat digital. Anak-anak diberi perangkat digital bukan karena kebutuhan yang sangat mendesak, tetapi karena tergoda ingin memiliki barang yang dimiliki oleh teman-teman mereka. Bukan hanya telepon genggam, anak-anak pun sangat bergantung pada perangkat digital lainnya seperti televisi, perangkat permainan, bahkan komputer yang terhubung ke internet.

“Serangan” penggunaan perangkat digital ke dalam dunia anak-anak ini harus dilihat dalam cara pandang yang sangat kritis. Fenomena ini dapat dilihat sebagai salah satu upaya untuk memisahkan anak-anak dari dunia dan lingkungan di sekitarnya. Hal ini merupakan salah satu cara kerja kapitalisme. Kapitalisme bekerja dengan cara menghilangkan kedekatan manusia dengan lingkungan sekitarnya, dengan sejarah dan memori kolektif masyarakat, dan menggantinya dengan budaya baru, yaitu budaya konsumerisme.

“*Human memory is fragile and finite*” begitulah Jones (2007) dalam *Memory and Material Culture* melihat memori atau ingatan manusia. Memori manusia itu mudah pecah dan terbatas. Memori manusia sangat mudah dilupakan atau terlupakan. Adapun proses mengingat ulang cenderung tidak pernah tepat dan cacat atau salah.<sup>i</sup> Kapitalisme berusaha menggantikan budaya, kebiasaan, memori, sejarah di dalam masyarakat dengan hal-hal baru yang mendorong mereka untuk hidup dalam konsumerisme. Perangkat digital menjadi salah satu “artefak” konsumerisme. Orang-orang dewasa dan anak-anak didorong, digiring, diajak, dirayu untuk terus menggunakan perangkat digital dan memperbaharainya. Jika dilihat di dalam pandangan Thomas budaya material sesungguhnya adalah produk murni aktivitas mental (Chaney, 2002).<sup>ii</sup> Ide yang terdapat di dalam pikiran seseorang ditransfer ke dalam objek material.

Anak-anak dengan pikiran yang masih polos terus dijejali dengan perangkat digital sebagai pengganti dunia di sekitarnya. Mereka lama-lama akan menganggap bahwa dunia



realitas yang sesungguhnya adalah apa yang terjadi di dalam layar televisi, telepon genggam, internet, dan perangkat digital lainnya. Mereka dibuat untuk bergantung terhadap perangkat digital ini di dalam banyak aspek kehidupan. Dengan begitu, perangkat digital dan dunia yang ada di dalamnya menjadi bagian takterpisahkan dalam kehidupan mereka. Terjadi habituasi perangkat digital di dalam keseharian mereka. Ketika telah menjadi budaya material, perangkat digital ini akan membentuk *habitus* anak-anak dan umumnya masyarakat. Takwin melihat *habitus* sebagai ketidaksadaran kultural, yakni pengaruh sejarah yang secara tak sadar dianggap alamiah. Bourdieu (1977) menyatakan bahwa memori tubuh sangat besar perannya di dalam membentuk watak dalam tindakan kultural. *Habitus* merupakan seperangkat kecenderungan yang diciptakan dan dirumuskan ulang dari struktur dan sejarah personal manusia.

Masyarakat akan menyimpan memori interaksi dengan *material culture* ini sebagai *habitus*. Bergson dalam *Matter and Memory* (1991) menyatakan bahwa kebanyakan karakteristik memori tubuh adalah bergantung kebiasaan (*habitual*). Memori tubuh terdiri atas memori masa lalu yang diwujudkan aksi yang dilakukan tubuh. Memori secara efektif diendapkan oleh setiap gerakan tubuh. Memori mereka secara otomatis diisi oleh berbagai aktivitas dan interaksi dengan perangkat digital dan segala kebiasaan yang dilahirkan di dalamnya.

Budaya material membantu menyituasikan orang di dalam tatanan temporal—membantu mereka menyadari—dan mengorganisasi tatanan temporal tersebut. Hal tersebut juga bermakna untuk membatasi jangka waktu tertentu dengan jalan kurun waktu yang lebih luas dan menjadi perantara untuk waktu masa yang akan datang. Menurut Miller (1987:9), kegunaan artefak cagar budaya di dalam usaha untuk mengingat adalah di dalam membentuk dan memahami diri kita dan orang lain. Tujuan praktis mengingat kembali menggunakan artefak

adalah karena lewat hal ini komunitas masyarakat dilahirkan dan identitasnya dibentuk.

Penekanan Bourdieu (1977) adalah pada artefak sebagai alat bantu konsumen dalam perjuangan utama untuk posisi sosial, kegiatan ini relasional mengambil didahulukan sebagai praktik selama abstraksi kelas (Bourdieu, 1977). Penilaian dibuat sesuai dengan nama-nama merek yang digunakan, kekinian (*up-to-dateness*) barang, dan pengaturan mereka. Oleh sebab itu, sekarang orang terus berlomba-lomba untuk memiliki barang-barang keluaran terbaru dengan tingkat keekklusifan tertentu. Semakin baru dan semakin eksklusif barang-barang yang mereka miliki, masyarakat akan merasa posisi sosialnya semakin tinggi. Ketika perangkat yang eksklusif ini di kemudian hari menjadi hal yang umum karena dimiliki oleh orang banyak, mereka akan kembali memperbaharui perangkat digital yang mereka miliki. Hal ini akan terus berulang dilakukan agar mereka tetap menjadi eksklusif dan berada di kelas sosial tertentu.

Pembelian perangkat digital ini umumnya tidak terjadi karena kebutuhan dasar. Akan tetapi, berasal dari kebutuhan untuk memenuhi keinginan atau hasrat. Hal ini sangat dipengaruhi oleh iklan-iklan, *review*, perbincangan, atau penggunaan oleh orang-orang yang ada di dalam media massa, baik cetak maupun elektronik. Kellner (2010:2) mengatakan bahwa budaya media adalah bentuk tekno-budaya yang menggabungkan budaya dan teknologi ke dalam bentuk dan konfigurasi baru, menghasilkan tipe masyarakat baru yang diatur oleh prinsip-prinsip media dan teknologi. Masyarakat didorong untuk memiliki perangkat-perangkat digital terbaru dengan rayuan di televisi atau media lainnya. Orang-orang dibuat merasa “harus memiliki”, merasa perlu, merasa butuh perangkat digital terbaru. Konsumsi menjadi, bukan sebuah fungsi dari “harmoni” kepuasan individu (merujuk terbatas pada aturan ideal “alam”)

tetapi lebih merupakan aktivitas sosial yang tidak terhingga atau tidak terbatas.

Penggunaan atau pembelian perangkat digital bagi sebagian kecil orang didasarkan pada kebutuhan. Akan tetapi, bagi sebagian besar masyarakat, penggunaan atau pembelian perangkat digital didasarkan pada keinginan (hasrat, *desire*) semata. Orang berbondong-bondong membeli perangkat digital bukan karena ia membutuhkan perangkat tersebut untuk membantu pekerjaan, hiburan, dan lain-lain. Akan tetapi, lebih karena keinginan menggunakan perangkat teknologi yang sedang tren atau banyak digunakan oleh orang lain. Dalam banyak kasus, pembelian perangkat teknologi digital tidak diimbangi dengan pengetahuan yang cukup untuk mengoperasikan atau menggunakannya. Perangkat teknologi hanya menjadi alat pencitraan diri atau kelas. Ia tidak digunakan secara fungsional sebagaimana mestinya. Orang lebih banyak menggunakan perangkat teknologi digital karena dorongan hasrat untuk menjadi sama dengan orang lain atau menjadi eksklusif.

Dalam budaya media kontemporer, media informasi dan hiburan yang dominan adalah sumber kependidikan budaya yang mendasar dan sering disalahpahami: mereka turut serta mendidik kita untuk mengetahui bagaimana bertingkah laku, apa yang kita perlu pikirkan, rasakan, yakini, dan inginkan—dan apa yang tidak.

Di dalam gaya hidup digital ini terjadi pertarungan antarkelas. Pada awal kemunculannya, perangkat teknologi digital tertentu umumnya hanya beredar atau digunakan oleh orang-orang dari golongan ekonomi mampu atau kelas sosial tinggi. Hal ini karena pengetahuan dan daya beli terhadap produk ini pada mulanya hanya dapat dijangkau oleh masyarakat golongan ini. Akan tetapi, karena semakin lama, penggunaan perangkat digital ini umumnya menjadi sesuatu yang diketahui umum dan harganya semakin menurun, masyarakat dari golongan dan ekonomi yang lebih rendah pun berusaha untuk memiliki perangkat digital tersebut.

Golongan pertama yang menggunakan perangkat digital ini umumnya bertindak sebagai pembuat tren (*trend setter*). Sementara itu, golongan kedua dan seterusnya hanya bertindak sebagai pengikut atau pengekor (*follower*) saja. Golongan kelas ekonomi dan sosial tinggi selalu berusaha untuk membuat dirinya berbeda dengan golongan yang lain. Oleh sebab itu, mereka akan selalu memperbaharui perangkat teknologinya dengan perangkat teknologi baru yang harganya mahal dan barangnya unik. Sementara itu, golongan yang lebih rendah akan selalu berusaha mengejar, meniru, mengikuti gaya hidup kelas ekonomi dan sosial tinggi ini. Golongan ekonomi dan sosial yang lebih rendah akan selalu berusaha mengikuti (*follow*) gaya hidup kelas ekonomi dan sosial tinggi dengan berusaha memiliki perangkat yang sama, meniru gaya hidupnya, bahkan menggunakan barang-barang bajakan supaya terlihat sama.

Di bidang ekonomi, bentuk-bentuk budaya yang menggoda membentuk permintaan konsumen, menghasilkan kebutuhan, dan mencetak sosok diri-komoditas dengan beragam nilai konsumerisme. Pembentukan identitas sangat dipengaruhi oleh budaya teknologi yang sedang berkembang.

Di bidang politik, citra media telah menghasilkan jenis baru politik rayuan dangkal (*sound-bite*) yang menempatkan media pada pusat kehidupan politik. Dalam interaksi sosial kita, citra yang diproduksi secara massal menuntun cara kita membawakan diri pada kehidupan sehari-hari, cara menghubungkan diri kita dengan orang lain, serta pembentukan berbagai nilai dan tujuan sosial kita. beberapa cara budaya media bersinggungan dengan pergulatan politik dan sosial membantu membentuk kehidupan sehari-hari, mempengaruhi cara orang berpikir dan bertindak, cara mereka memandang diri sendiri dan orang lain, dan cara mereka membangun identitas (Piliang, 2010). Yang terjadi sekarang adalah orang-orang tidak lagi dikelilingi oleh orang lain, tetapi oleh benda-benda. Benda-benda ini sangat menentukan

apa pembentukan identitas, sejarah, dan dinamika sosial yang terjadi. Baudrillard (1998) mengatakan bahwa sesungguhnya, orang-orang kaya tidak lagi dikelilingi oleh manusia lain, karena mereka telah di masa lalu, tetapi oleh benda (Piliang, 2010).

Perubahan ini pun terjadi di dalam kehidupan ekonomi kita. Kini kita menjadi sangat konsumen karena perkembangan perangkat digital. Kita merasa harus memperbaharui perangkat digital kita dengan yang paling baru. Selain itu, banyak tersedianya toko barang atau jasa yang berdagang secara *online* juga mengubah perilaku berbelanja kita. Kita disugahi berbagai *display* produk secara *online*, belanja secara *online*, dan membayar secara *online*. Artinya hanya dengan menekankan jari kita pada *mouse* komputer atau *keypad telepon genggam*, kita sudah dapat membeli barang. Dengan demikian, kita menjadi sangat tergoda untuk memiliki barang-barang dan jasa sesegera mungkin. Budaya material telah dikaitkan dengan sikap semakin 'materialistis' atau 'fetisistik', yang dimunculkan melalui fokus pada kaitannya dengan barang *per se* dengan mengorbankan interaksi sosial asli. Ini asumsi bertanggung jawab atas munculnya berbagai kritik nihilistik dan kehidupan global 'modern', yang cenderung mengurangi analisis intensif di tingkat mikro hubungan yang sebenarnya antara orang dan barang dalam masyarakat industri...(Piliang, 2010).

Bahkan citra stabilitas, seperti nostalgia, terus direstrukturisasi dan diciptakan kembali sesuai dengan situasi khusus individu dan harapan. Misalnya di dalam media sosial, orang-orang terus dibuat untuk merestrukturisasi kisah hidupnya yang sudah terjadi. Sementara tidak dapat disangkal dampak dari kekuatan-kekuatan sosial dan ekonomi yang lebih besar yang membantu untuk mem-bangun hubungan seperti itu, apa yang telah diabaikan dalam analisis kekuatan-kekuatan itu adalah kegiatan yang berpusat di rumah (Piliang, 2010).

Konsumsi modern adalah penyebab dan akibat dari perubahan sosial sehingga

banyak kemunculannya ditandai tidak kurang sebagai transformasi dunia Barat. Sejarawan telah menyarankan bahwa penampilan "revolusi konsumen" hanya dapat disaingi oleh revolusi Neolitik untuk perubahan masyarakatnya (Piliang, 2010). Perubahan yang terjadi akibat munculnya budaya digital dan konsumerisme dianggap sebagai perubahan yang sangat besar dan menyeluruh di dalam berbagai aspek kehidupan. Perangkat digital bertujuan untuk membantu pekerjaan supaya bisa dilakukan secara efisien, hemat waktu, dan sumber daya. Akan tetapi, di dalam perkembangannya, penggunaan sarana digital menimbulkan budaya konsumen di dalam masyarakat.

## SIMPULAN

Teknologi digital diciptakan dengan tujuan untuk membantu pekerjaan supaya bisa dilakukan secara efisien, hemat waktu, dan sumber daya. Akan tetapi, di dalam perkembangannya, teknologi digital menciptakan kebiasaan, sikap, cara pandang, mental, dan budaya masyarakat. Terjadi perubahan besar-besaran di dalam berbagai aspek kehidupan.

Sekarang orang dapat melakukan banyak hal dengan teknologi digital yang ia miliki. Berbagai pekerjaan dapat dilakukan dengan lebih mudah, efektif, dan efisien. Akan tetapi, di sisi lain terjadi perubahan negatif yang sangat mengkhawatirkan. Orang-orang larut di dalam euphoria dunia maya, larut di dalam budaya serba cepat dan instan, larut di dalam budaya konsumerisme, dan lain-lain. Terjadi perubahan besar di dalam cara melihat realitas, bersikap, bertindak, dan berpikir.

Media dan teknologi komputer baru, bagaimanapun, bersifat ambigu dan dapat memiliki berbagai efek yang saling berlawanan. Di satu pihak, teknologi media baru menyediakan lebih banyak ragam pilihan, lebih banyak kemungkinan akan adanya kebebasan budaya, dan lebih ke-

sempatan dalam hal campur tangan budaya dan gagasan alternatif. Di lain pihak, teknologi komputer modern juga menyediakan bentuk pengawasan dan kontrol yang baru, dengan mata dan sistem elektronik di tempat kerja yang memungkinkan adanya kemunculan bentuk baru dari *Big Brother*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard dalam Mark Poster (ed.). 1998. *Jean Baudrillard Selected Writings*. Polity Press.
- Bourdieu, Pierre. 1977. *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chaney, David. 2002. *Key Ideas Lifestyle*. Routledge.
- Ewen, Stuart. 1990. "Marketing Dreams: The Political Elements of Style". Dalam Alan Tomlinson *IN CONSUMPTION, IDENTITY AND STYLE*. New York: Routledge.
- Harker, et. al. (ed.). 2005. *(Habitus x modal)+ Ranah = Praktik: Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jones, Andrew. 2007. *Memory and Material Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kellner, Douglas. 2010. *Budaya Media: Cultural Studies, Identitas, dan Politik: Antara Modern dan Postmodern*. Yogyakarta: Jalasutra.
- McKendrick et. al. dalam Grant McCracken. 1980. *Culture & Consumption, New Approaches to the Symbolic Goods and Activities*. Indiana : Indiana University Press.
- Miller, Daniel. 1987. *Material Culture and Mass Consumption*. Basil 0 Blackwell.
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Post-Realitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Post-metafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.