

## **DIGITAL SOCIETY: MASA DEPAN, TANTANGAN BAGI NASIONALISME**

**Fakhry Amin**

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari

[fakhry.amin2@gmail.com](mailto:fakhry.amin2@gmail.com)

**Suyatmo**

Politeknik Penerbangan Surabaya

[suyatmo007@gmail.com](mailto:suyatmo007@gmail.com)

**Yustina Sri Ekwandari**

Universitas Lampung

[yustina.sriekwandari@fkip.unila.ac.id](mailto:yustina.sriekwandari@fkip.unila.ac.id)

**Muh. Safar**

Universitas Muhammadiyah Bone

[safarmuhammad785@gmail.com](mailto:safarmuhammad785@gmail.com)

**Usmaedi**

Universitas Pendidikan Indonesia

[usmaedichalid@upi.edu](mailto:usmaedichalid@upi.edu)

### **Abstrak**

*Kecepatan pertukaran informasi berkembang dengan sangat cepat sejak kemunculan internet. Hal ini membuat kita perlu melihat hal baru apa yang akan terjadi di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tantangan yang dapat muncul dalam digital society, serta bagaimana langkah yang dapat dilakukan untuk menangani tantangan tersebut. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Data yang digunakan di dalam penelitian ini berasal dari hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Hasil dari penelitian ini kemudian menemukan bahwa keberadaan internet kedepannya dapat membuat adanya suatu kewarganegaraan universal yang bersifat digital. Oleh karenanya, Pendidikan media dapat berfungsi untuk menghindari masa depan negatif yang diakibatkan oleh kemunculan masyarakat digital.*

*Kata Kunci: Masyarakat Digital, Jaringan Internet, New Media.*

### **Abstract**

*The speed of information exchange has developed very rapidly since the emergence of the internet. This makes us need to see what new things will happen in the future. This research aims to look at the challenges that may arise in a digital society, as well as steps that can be taken to deal with these challenges. This research is a qualitative research. The data used in this study comes from the results of previous studies that are relevant to this research. The results of this study then found that the existence of the internet in the future could create universal digital citizenship. Therefore, media education can serve to avoid the negative future caused by the emergence of a digital society.*

*Keywords: Digital Society, Internet Network, New Media.*

## **PENDAHULUAN**

Kemunculan masyarakat digital secara tiba-tiba telah membangkitkan adanya wacana tentang masa depan. Wacana jenis ini telah menjadi kekuatan dalam melakukan penataan tindakan

dan strategi sosial. Namun terdapat adanya banyak versi dalam wacana futuristik ini. Pandangan ini antara lain adalah "profetis", di mana prediksi dan pertanda yang berfungsi sebagai stimulus dan refleksi moral; kemudian "malapetaka" dan jenis pesimistik lainnya, di mana masa depan diramalkan selalu tragis, berisi bencana dan membangkitkan kesadaran akan bencana alam yang dekat; selanjutnya adalah "optimistik", berisi antusias dan sifat yang optimis, menjanjikan semacam surga informasi dan kesejahteraan, yang akan berkembang sebagai konsekuensi yang tak terhindarkan dari proses teknologi; serta yang terakhir adalah "ilmuwan" yang melalui prakiraan dan model statistik, memperhitungkan apa yang bisa terjadi dan membangun scenario untuk masa depan.<sup>1</sup> Namun, dari sudut pandang peneliti, tidak satu pun dari cara-cara menghadapi masa depan ini dapat dengan sepenuhnya memadai untuk mengetahui apa yang akan datang. Walaupun begitu, tidak dapat dikatakan bahwa semua pandangan di atas sepenuhnya benar ataupun salah. Masing-masing dari mereka dapat memberikan tingkat pengetahuan yang valid, tetapi tidak ada yang dapat mengklaim alasan absolut dengan sendirinya.<sup>2</sup>

Penyebab utamanya adalah, secara umum, terdapat adanya semacam aksioma yang tak terbantahkan dalam wacana-wacana ini. Hampir semua dari mereka menganggap bahwa masa depan tidak bisa dihindari. Namun, apa yang tidak disadari oleh wacana-wacana ini adalah fakta yang sangat besar, bahwa manusia memiliki kemampuan untuk mengubah dan mengarahkan hidup mereka, di mana kemudian hal ini adalah kunci dalam setiap proses pendidikan, termasuk pendidikan melalui media.<sup>3</sup>

Prinsip aksiomatik ini diterapkan pada perkembangan masyarakat digital, didasarkan pada dua gagasan utama:

1. Pertama-tama, masa depan dirancang dan dibangun, dengan serangkaian keputusan dan alternatif yang diadopsi saat ini. Ini berarti bahwa tidak ada yang ditentukan sebelumnya dan, oleh karena itu, tidak ada dan tidak seorang pun dapat menyajikan atau mendalilkan skenario masa depan sebagai hal yang tak terhindarkan.<sup>4</sup>
2. Kedua, bahwa intuisi atau pengetahuan kita tentang alternatif yang terenkripsi di masa depan bergantung pada kejernihan dan kedalaman kesadaran kita akan masa lalu dan

---

<sup>1</sup> Bareis, Jascha, dan Christian Katzenbach. "Talking AI into Being: The narratives and Imaginaries of National AI Strategies and Their Performative Politics." *Science, Technology, & Human Values* 47.5 (2022): 855-881.

<sup>2</sup> Guma, Taulant, dan Rhys Dafydd Jones. "'Where Are We Going to Go Now?'" European Union Migrants' Experiences of Hostility, Anxiety, and (Non-) Belonging during Brexit." *Population, Space and Place* 25.1 (2019): e2198.

<sup>3</sup> Carbonell, Caride. "Social Inequality, Cultural Diversity: A View in Education Sociology." *Endless: International Journal of Future Studies* 5.2 (2022): 123-133.

<sup>4</sup> Xiao, Yang, dkk. "A Survey of Distributed Consensus Protocols for Blockchain Networks." *IEEE Communications Surveys & Tutorials* 22.2 (2020): 1432-1465.

masa kini. Semakin dalam pengetahuan tentang masa lalu itu dan masa kini, semakin baik imajinasi kita tentang kemungkinan-kemungkinan yang ada di masa depan.<sup>5</sup>

Singkatnya, jika kita ingin tahu seperti apa masa depan masyarakat digital, maka perlunya kesadaran mendalam tentang masa kini. Kedua, penerimaan kebebasan untuk menghadapi segala spekulasi tentang masa depan. Kesadaran dan kebebasan adalah dua aspek yang mencirikan bagian mendasar dari esensi martabat manusia dan tanpanya tidak ada media pendidikan.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Masyarakat Digital**

Masyarakat digital adalah nama yang lebih merujuk ke masa depan daripada masa kini. Mereka adalah suatu prospek di masa depan, dan belum menjadi kenyataan yang total di masa kini. Walaupun sebagian dari aspek masyarakat digital telah dapat ditemukan, namun masyarakat digital secara keseluruhan belumlah terwujud dengan sempurna.<sup>6</sup>

Walaupun begitu, masyarakat digital adalah proyek yang sifatnya tidak jelas dan membingungkan. Oleh karena itu, tidak mungkin untuk membayangkan bahwa untuk menentukan dengan tepat apa arti masyarakat digital, untuk menentukan di wilayah dunia mana ia telah berkembang dan karakteristik apa yang dipenuhinya atau realitas fisik spesifik apa yang dimilikinya. Dan memang demikian, karena istilah masyarakat digital, pertama-tama, adalah sebuah slogan.<sup>7</sup> Kita dapat mengatakan bahwa masyarakat digital merupakan objek keinginan daripada sebagai realitas empiris. Namun pengertian itu begitu penting sehingga, di sekitar masyarakat digital, terjadi transformasi mendalam dari cara hidup tradisional, program penyesuaian ekonomi, perubahan industri, perubahan dalam bentuk pemerintahan pendidikan dan pekerjaan, dan bahkan, meskipun sedikit yang dikatakan tentangnya, transformasi kepribadian yang sangat mendalam dan cara menjadi individu.<sup>8</sup>

Oleh karena itu perlu untuk ditegaskan bahwa masyarakat digital telah menjadi sebuah nilai-gagasan, sebuah panggilan yang berusaha untuk mengarahkan dan menyatukan tindakan dari

---

<sup>5</sup> Stocchi, Lara, dkk. "Marketing Research on Mobile Apps: Past, Present and Future." *Journal of the Academy of Marketing Science* (2021): 1-31.

<sup>6</sup> Goeritman, Happy Indah Nurlita. "Komunikasi Krisis Pemerintah Indonesia di Masa Pandemi Covid-19 melalui Media Sosial (Crisis Communication of Indonesia Government During Pandemic Covid-19 using Social Media)." *Jurnal IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)* 23.1 (2021): 1-19.

<sup>7</sup> Rodríguez-Ortega, Nuria. "Digital art history: The Questions that Need to Be Asked." *Visual Resources* 35.1-2 (2019): 6-20.

<sup>8</sup> Asmar, Afidatul. "Ekspresi Keberagaman Online: Media Baru dan Dakwah." *Jurnal Ilmu Dakwah* 40.1 (2020): 54-64.

banyak sektor. Masyarakat digital merupakan wacana yang berorientasi pada rekayasa ulang sosial yang sangat mendalam.<sup>9</sup>

Tapi mengapa gagasan masyarakat digital itu sendiri hanya mitos? Karena mitos adalah realitas simbolis yang mempesona dan menarik yang membangkitkan rasa hormat dan pemujaan, meskipun realitasnya hanya bersifat konvensional. Dan inilah gagasan masyarakat digital.<sup>10</sup>

Dalam pengertian ini, penting untuk mempelajari bagaimana pengertian mitos masyarakat digital ini bekerja, untuk mengetahui konsekuensi apa yang ditimbulkannya terhadap cara berpikir dan bertindak kita dan perubahan antropologis apa yang dihasilkannya saat ini. Karena merekalah yang paling membuka kemungkinan masa depan alternatif dan pembaharuan pendidikan media harus dimulai dari mereka.<sup>11</sup> Peneliti akan merujuk pada tiga aspek yang dianggap penting:

- a. Peran mitos masyarakat digital dalam wacana perubahan sosial yang lebih luas.
- b. Transformasi antropologis bahwa mitos beroperasi secara aktif dalam masyarakat dan kemanusiaan.
- c. Apa yang dapat membentuk, dalam pendidikan media, garis pertahanan untuk otonomi hati nurani dan pemberdayaan martabat manusia, yang akan berfungsi sebagai semacam kontra-mitos dan akan menemukan pendidikan media yang diperbarui dan diperbaharui.<sup>12</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian ini adalah analisis deskriptif.<sup>13</sup> Data yang digunakan di dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang berasal dari hasil penelitian atau studi terdahulu yang masih memiliki relevansi dengan penelitian ini. Data penelitian yang kemudian berhasil dikumpulkan akan segera diolah, agar hasil dari penelitian ini dapat ditemukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Individu Dalam Masyarakat Digital**

---

<sup>9</sup> Brunstein, Janette, Marta Fabiano Sambiasi, dan Claudine Brunnquell. "An Assessment of Critical Reflection in Management Education for Sustainability: A Proposal on Content and Form of Shared Value Rationality." *Sustainability* 10.6 (2018): 2091.

<sup>10</sup> Cover, Rob, Jay Daniel Thompson, dan Ashleigh Haw. "The Spectre of Populist Leadership: QAnon, Emergent Formations, and Digital Community." *Media and Communication* 10.4 (2022): 118-128.

<sup>11</sup> Levin, Ilya, dan Dan Mamlok. "Culture and Society in the Digital Age." *Information* 12.2 (2021): 68.

<sup>12</sup> Gladden, Matthew E. "Who will be the members of Society 5.0? Towards an Anthropology of Technologically Posthumanized Future societies." *Social Sciences* 8.5 (2019): 148.

<sup>13</sup> Sugiyono, Suriasumantri. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV." (2017).

Masyarakat digital bukanlah seperangkat instrumen yang berfungsi untuk dapat membantu umat manusia. Individu-individu yang berada di dalam masyarakat digital cukup berbeda dengan individu pada masa-masa sebelumnya. Berikut adalah ciri dari individu yang berada di dalam masyarakat digital:

- a. Masyarakat digital merupakan orang-orang yang selalu terhubung. Mereka menjalani sebagian besar hidup mereka dengan terhubung ke layar computer atau smartphone selama berjam-jam dalam satu hari di kehidupan mereka. Hal ini dilakukan mereka karena begitulah masyarakat digital menjalin hubungan sosial dan cara mereka bereaksi terhadap dunia.
- b. Memiliki dorongan dan rasa untuk perubahan yang cepat. Masyarakat digital terbiasa mengikuti mode dengan perubahan yang cepat dan mengikuti perubahan di lingkungan sekitarnya. Mereka bersemangat terhadap hal yang berubah dengan cepat dan mengikuti perubahan tersebut.
- c. Berorientasi pada lingkungan virtual. Mereka suka mengalami sensasi virtual, seperti balapan mobil, pertempuran, penaklukan, dll. Tapi semua ini difilter tanpa perlu adanya sisi negatif, seperti tidak ada darah, tidak ada kematian, dan tidak ada risiko nyata. Mereka hidup dalam simulasi yang hampir total.
- d. Berfokus pada konsumsi. Masyarakat digital hidup untuk mengonsumsi dan merasakan kesenangan maksimal dalam konsumsi. Konsumerisme adalah serangkaian perbuatan yang dilaksanakan dengan semangat tinggi.
- e. Apatis dan berorientasi pada gairah. Masyarakat digital tidak sepenuhnya berpartisipasi dalam kehidupan nyata, mereka terbiasa menjadi penonton pasif dan itulah sebabnya mereka terkadang tidak memiliki kemauan. Namun untuk mengimbangi keadaan psikologis ini, mereka mencari gairah yang konstan, terutama dalam bentuk wacana audiovisual yang nyaring.
- f. Kepatuhan politik tertentu. Karena masyarakat digital jarang atau bahkan tidak berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, seringkali mereka rentan terhadap manipulasi massa yang dilakukan demi tujuan politik.
- g. Dapat beradaptasi. Masyarakat digital beradaptasi dengan lingkungannya dengan baik. Mereka tidak didukung oleh institusi yang kokoh dan stabil, dan mereka dapat berubah dengan mudah sesuai kebutuhan ketika terjadi perubahan lingkungan.
- h. Komunitarian. Masyarakat digital suka merasa terintegrasi ke dalam komunitas gaya hidup, dari mana mereka memperoleh model dan jaminan psikologis. Dalam pengertian ini, mereka tidak individualistis, karena komunitas tempat mereka berada pada dasarnya informal dan sesuai dengan pilihan mereka.

- i. Fragmentaris. Penyebaran dan kejenuhan pesan yang mereka terima setiap harinya membuat mereka menangkap visi kehidupan yang terbuat dari fragmen, potongan, diskursus dekontekstualisasi dan tanpa adanya makna khusus yang mendalam.
- j. Tidak stabil. Kecenderungan mereka untuk berubah membawa mereka pada kurangnya rasa aman dan ketidakstabilan psikologis. Mereka kemudian menjadi cukup rentan dan mereka menyukai ketidakstabilan itu.
- k. Dislokasi dan terdesentralisasi. Individu dalam masyarakat digital telah kehilangan tempat dan ruang, serta mereka tidak lagi memerlukan adanya suatu tempat khusus, karena melalui jaringan komunikasi, maka mereka tetap dapat eksis dan efektif.
- l. Beradaptasi dan fleksibel. Mereka harus mengubah bentuk dan perilaku mereka untuk beradaptasi dengan psikologi yang tidak lagi menerima struktur tetap dan tidak berubah serta berupaya untuk dapat mencapai fleksibilitas.
- m. Mengontrol dan mengotomatisasi. Hal ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat merampingkan proses, mengontrolnya melalui algoritme statistik, dan meningkatkan efisiensi sumber daya yang mereka gunakan.
- n. Tidak stabil. Rasa kemampuan beradaptasi dan fleksibilitas mereka sendiri membuat mereka tidak stabil/ Hal ini kemudian menyebabkan mereka sulit untuk dapat bersifat tegas dan setia pada suatu kondisi tertentu.
- o. Sifat emosional yang sedikit. Sebagian besar individu di dalam masyarakat digital terpisah dari ruang dan waktu nyata. Hal ini dikarenakan kontak manusia yang mereka bangun hanyalah komunikasi yang bersifat maya dan tanpa emosi dan psikologi.
- p. Global. Kehadiran teknologi menyebabkan hilangnya batas-batas ruang dan waktu yang berada di berbagai wilayah, sehingga kemudian masyarakat digital memiliki sifat global.
- q. Kepatuhan terhadap kebijakan ekonomi. Karena rasionalitas internal mereka sendiri disesuaikan dengan kebijakan pengurangan biaya dan maksimalisasi keuntungan, hal ini kemudian membuat mereka sangat sensitif terhadap sistem ekonomi secara umum.

Begitu juga individu dan institusi yang konsisten dengan masyarakat digital. Orang yang peka terhadap peniruan orang lain, terhadap perubahan konstan, terhadap gaya, terhadap konsumerisme, terhadap virtualitas yang dibersihkan. Institusi yang tidak stabil tunduk pada ekonomi, mengabdikan diri pada perubahan dan adaptasi yang konstan, global, dingin dan tidak emosional, rasionalisasi. Ini bisa menjadi masa depan digital bagi kita.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Yin, Shi, dan Yuanyuan Yu. "An Adoption-Implementation Framework of Digital Green Knowledge to Improve the Performance of Digital Green Innovation Practices for Industry 5.0." *Journal of Cleaner Production* (2022): 132608.

## B. Transformasi Teknologi Menuju Masyarakat Digital

Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan adanya wacana mengenai masyarakat digital. Walaupun perkembangannya cukup cepat dan pesat, namun perlu diketahui bahwa perkembangan masyarakat digital merupakan hal yang masih baru dalam sejarah peradaban manusia.

Di sebagian besar planet ini, hingga pertengahan abad ke-20, alam dan pedesaan menjadi habitat hampir seluruh populasi. Sangat sedikit manusia yang telah tinggal di kota, dan mayoritas dari populasi yang ada akan menyesuaikan diri dengan alam dan perubahannya. Teknologi masih sangat tertinggal, sehingga kemudian masih belum memiliki kemampuan untuk dapat membantu tindakan manusia dan melindunginya dari lingkungan alam yang berbahaya.<sup>15</sup>

Dengan proses urbanisasi besar-besaran yang mustahil untuk dikembalikan dan terjadi selama abad ke-19 dan ke-20, kota-kota secara bertahap menjadi lingkungan baru bagi manusia. Proses urbanisasi ini menyebabkan masyarakat mulai terdiferensiasi dan terpisah dari pedesaan, kemudian secara bertahap tidak lagi mengikuti waktu dan kondisi alam. Selanjutnya masyarakat ini memperkenalkan artifisialisasi dalam kehidupan sehari-hari dan bentuk-bentuk sosialisasi baru, yang pada dasarnya ditandai oleh kedekatan di satu sisi, dan meningkatnya kompleksitas teknologi di sisi lain.

Jika dilihat dari perspektif sejarah, kemanusiaan berubah dari manusia individual menjadi suatu masyarakat dunia dengan cara yang relatif tiba-tiba dan, pada saat yang sama, sangat intens. Dalam beberapa dekade, fenomena urbanisasi mempengaruhi hampir semua bidang kehidupan sehari-hari. Hal ini kemudian memungkinkan bahwa dalam beberapa dekade ke depan, dapat terjadi adanya perubahan dari masyarakat dunia menjadi manusia digital dengan kurun waktu yang sangat cepat dan lebih intens.<sup>16</sup>

Fenomena tersebut merupakan suatu inovasi dan perubahan sejarah. Digitalisasi telah menjadi fakta yang tak terbantahkan. Televisi, sebagai media hegemonik, dan Internet sebagai pendatang baru yang hebat mewakili eksponen terbesar dari migrasi manusia menuju ranah media. Fenomena kemunculan media baru ini kemudian merubah banyak sekali persepsi yang dimiliki oleh masyarakat. Beberapa persepsi yang sangat berubah dan dirasakan oleh setiap orang adalah persepsi mengenai ruang dan waktu.<sup>17</sup> Masyarakat digital, sebagai masyarakat yang telah

---

<sup>15</sup> Bănăduc, Doru, dkk. "The Role of Aquatic Refuge Habitats for Fish, and Threats in the Context of Climate Change and Human Impact, During Seasonal Hydrological Drought in the Saxon Villages area (Transylvania, Romania)." *Atmosphere* 12.9 (2021): 1209.

<sup>16</sup> Ellis, Viv, Sarah Steadman, dan Qiming Mao. "'Come to a Screeching Halt': Can Change in Teacher Education during the COVID-19 Pandemic be Seen as Innovation?." *European Journal of Teacher Education* 43.4 (2020): 559-572.

<sup>17</sup> Bilotserkivets, Volodymyr, dkk. "Development of Economy Digitalisation: Global and National Dimensions in the pre-COVID and Post-Pandemic World." *International Journal of Global Environmental Issues* 21.2-4 (2022): 276-302.

terintegrasi dengan teknologi memiliki suatu pemahaman ruang dan waktu yang cukup berbeda dibandingkan dengan masyarakat pada umumnya. Perubahan persepsi ini kemudian dapat mengubah bagaimana persepsi dunia secara keseluruhan di masa depannya.<sup>18</sup>

### C. Pengaruh Digital Society Di Masa Depan Terhadap Ruang Dan Waktu

Kemunculan teknologi dan masyarakat digital menyebabkan adanya perubahan di dalam persepsi dan psikologi individu secara radikal. Evolusi media dan teknologi ini telah menghilangkan makna kehadiran fisik dalam suatu peristiwa sebagai suatu kewajiban. Saat ini, seseorang dapat menjadi bagian dari penonton di acara sosial tanpa harus hadir secara fisik. Kemudian seseorang juga dapat berkomunikasi secara langsung dengan orang lain tanpa berada di tempat yang sama. Akibatnya, struktur fisik, yang pernah membagi masyarakat kita menjadi banyak situasi spasial yang berbeda untuk berinteraksi, telah mengalami penurunan signifikansi sosialnya secara drastis.<sup>19</sup>

Tembok rumah keluarga, misalnya, tidak lagi menjadi pembatas efektif yang dapat mengisolasi keluarga dari masyarakat dan komunitas yang lebih luas. Rumah keluarga kini kurang efektif sebagai lingkungan yang memiliki privasi karena adanya akses alat komunikasi sosial seperti telepon dan internet yang dapat dengan mudah menembus dinding rumah. Bukan hanya keluarga, McLuhan berbicara tentang “ruang kelas tanpa dinding” untuk merujuk pada fakta bahwa dinding sekolah tidak lagi memberikan batasan untuk perolehan pengetahuan oleh anak-anak. Hal ini dikarenakan kehadiran teknologi menciptakan adanya suatu media untuk dapat melakukan pembelajaran tanpa terhalangi oleh dinding kelas. Dengan media, individu terhubung dengan ruang yang jauh lebih luas tanpa adanya Batasan yang mengekang mereka.

Ruang dan batasannya tidak lagi seperti dulu. Dinding rumah, seperti yang telah kita sebutkan, kini secara tidak langsung telah menjadi jendela yang terbuka ke dunia luar melalui televisi dan internet. Kemudian dinding dalam bidang pendidikan juga telah dibuka oleh media, di mana kemudian dinding-dinding kelas tidak lagi membatasi seseorang untuk dapat menempuh pendidikan.

Selain dari persepsi terhadap dinding, persepsi masyarakat digital di masa depan terhadap waktu juga cukup berbeda. Perubahan persepsi waktu ini mula-mula dapat dilihat pada para petani. Para petani terbiasa dengan bekerja sesuai dengan musim yang saat ini sedang berjalan, di mana siklus iklim akan sangat mempengaruhi tanaman, sehingga kemudian mereka perlu untuk

---

<sup>18</sup> Widyaningrum, Anastasia Yuni. "Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi." *Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi* 10.2 (2021): 141-152.

<sup>19</sup> Dwivedi, Yogesh K., dkk. "Metaverse Beyond the Hype: Multidisciplinary Perspectives on Emerging Challenges, Opportunities, and Agenda for Research, Practice and Policy." *International Journal of Information Management* 66 (2022): 102542.

dapat menyesuaikan diri dengan alam. Siklus ini sendiri kemudian akan berpengaruh juga kepada cara mereka bersosialisasi, melakukan kegiatan-kegiatan sosial, dan keseharian mereka pada umumnya. Barulah kemudian kemunculan teknologi menyebabkan adanya perubahan dalam ritme kehidupan masyarakat yang biasanya selalu mengikuti iklim ini.<sup>20</sup>

Pekerjaan tidak mengikuti musim yang sedang berjalan dan kini terpisah dari ritme iklim. Dunia industri, tidak seperti pertanian, tidak lagi harus menunggu untuk mendapatkan buah pada waktu-waktu tertentu dalam setahun, tetapi dapat dijadwalkan dan diatur sesuka hati, yang juga kemudian akan berdampak pada ritme kepuasan permintaan. Hal ini kemudian akan menyebabkan meningkatkan kecepatan ritme kerja, produksi dan perdagangan. Semua hal tersebut kini terjadi dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan masa di mana teknologi belum mendominasi masyarakat.

Kemudian secara sosial, perubahan ini dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Kehidupan individu berjalan lebih cepat. Setiap pertemuan bisa selama panggilan telepon saja informasi dan berita diterima dalam hitungan jam saja, bahkan dalam kondisi tertentu diterima secara real-time. Kondisi ini menyebabkan sebagian besar hal terjadi secara tergesa-gesa dan instan.<sup>21</sup>

Dalam kondisi masyarakat digital, hal ini dapat persepsi waktu ini akan dapat berubah ke arah yang lebih radikal. Setiap halnya dapat terhubung secara instan. Hal ini menyebabkan masyarakat digital dapat menghabiskan waktu mereka di dengan kesibukan di dunia digital selama sebagian besar kehidupan mereka tanpa didasari. Kemudian, globalisasi komunikasi dan kapasitas dalam memasuki kehidupan menyebabkan semakin jauhnya dari siklus siang dan malam atau dari musim dari kehidupan masyarakat dalam melakukan aktivitas keseharian dan pekerjaan mereka. Segala sesuatu dan semua orang tampaknya dapat diakses secara berkelanjutan melalui satu sentuhan saja melalui media dan teknologi yang ada.

Selanjutnya memori atau kenangan sebagai alat untuk dapat mengkonfigurasi juga akan berubah dengan cukup drastis dalam masyarakat digital. Kenangan tidak lagi dianggap sebagai suatu hal yang istimewa dan nostalgia, namun dapat dilihat kembali sesuka hati melalui penyimpanan digital dalam berbagai jenis media. Nilai-nilai sejarah dan masa lalu pun akan ikut berubah. Masyarakat digital memiliki penilaian yang berbeda mengenai masa lalu dan peristiwa yang terjadi di dalamnya. Perubahan nilai ini sendiri bisa bersifat positif, di mana sejarah tidak lagi mudah untuk dilupakan. Namun di sisi lain, nilainya jadi berkurang jauh karena masa lalu

---

<sup>20</sup> Kalmus, Veronika, dan Signe Opermann. "Personal Time Capital in the Digital Society: An Alternative Look at Social Stratification among Three Generations of Highly Skilled Professionals In Estonia." *TRAMES: A Journal of the Humanities & Social Sciences* 24.1 (2020).

<sup>21</sup> Laksono, Anggoro Widyo, Moch Adam Priyatmoko, dan Dyva Claretta. "Sikap Ketidak Percayaan Masyarakat terhadap Layanan Ekspedisi di Shopee Kota Surabaya." *Jurnal Socia Logica* 1.2 (2022): 61-76.

hanyalan fragmentasi kecil dalam kehidupan yang dapat dikunjungi atau dilihat kembali kapan saja.<sup>22</sup>

#### **D. Tantangan Nasionalisme di Masa Depan dalam Masyarakat Digital**

Internet, dalam aspeknya yang paling konstruktif, dapat memunculkan apa yang disebut dengan e-government. E-governemnt merupakan bentuk dari digitalisasi dalam berbagai urusan administrasi pemerintahan. Administrasi elektronik merupakan suatu utopia, di mana birokrasi sifatnya adalah transparan dan mudah diakses, mampu untuk dapat menyelesaikan semua prosedur administrasi melalui web, seperti izin, lisensi, pertanyaan, pembayaran, dan sebagainya.<sup>23</sup> Administrasi elektronik memiliki manfaat bagi warga negara untuk dapat memudahkan kehidupan mereka sehari-hari, agar tidak lagi ada waktu yang terbuang yang digunakan untuk melaksanakan kewajiban-kewajiban administrasi oleh negara. Namun, kehadiran ke internet dan juga system digitalisasi ini dapat memberikan kemunduran bagi pemerintah dan institusi demokrasi kita.

Administrasi elektronik dapat menjauhkan warga negara atau masyarakatnya dari kontak pribadi dengan pemerintah dan menggantikan pelayanan manusia dengan sistem atau mesin yang dibuat oleh para ahli. Kemampuan dalam otomatisasi elektronik ini dapat menyebabkan tersingkirnya banyak pekerjaan manusia, yang sering kali dapat menimbulkan suatu keadaan negatif jika terjadi secara tiba-tiba dan tanpa adanya persiapan terlebih dahulu dari pemerintah. Sistem penyimpanan yang bersifat digital juga menyebabkan lebih rentannya aktifitas pencurian data masyarakat, sehingga kemudian pencurian identitas dapat dilaksanakan dengan jauh lebih mudah. Namun tentunya permasalahan ini masih dapat dianggap enteng dibandingkan dengan potensi ancaman dari masyarakat digital bagi nasionalisme negara, termasuk diantaranya negara Indonesia.<sup>24</sup>

Keberadaan teknologi tentunya sangat didukung oleh berbagai negara. Hal ini karena pada dasarnya keberadaan media dapat membantu negara-negara tersebut menerima informasi mengenai keadaan dunia dengan cepat dan akurat. Tetapi di saat yang sama, hal ini juga membuat negara-negara yang ada kesulitan dalam mengatur arus informasi yang masuk ke dalam negaranya. Kebebasan informasi menyebabkan beberapa negara perlu melakukan filter terhadap beberapa informasi agar tidak dapat diakses oleh warga negaranya. Perbuatan negara dalam

---

<sup>22</sup> De Vincenzo, Ciro, dkk. "A "Viral Epistolary" and Psychosocial Spirituality: Restoring Transcendental Meaning during COVID-19 Through a Digital Community Letter-Writing Project." *Pastoral psychology* 71.2 (2022): 153-171.

<sup>23</sup> Passey, Don, dkk. "Digital Agency: Empowering Equity in and through Education." *Technology, Knowledge and Learning* 23.3 (2018): 425-439.

<sup>24</sup> Kuziemski, Maciej, dan Gianluca Misuraca. "AI Governance in the Public Sector: Three Tales from the Frontiers of Automated Decision-Making in Democratic Settings." *Telecommunications Policy* 44.6 (2020): 101976.

melakukan filterisasi ini kemudian dianggap cukup usang dan tua bagi sebagian besar masyarakat. Hal ini dikarenakan informasi umum pada dasarnya dianggap sebagai sesuatu yang seharusnya bebas dan dapat diterima oleh siapapun yang ingin mengaksesnya. Negara sebagai kesatuan yang berdaulat tentunya memiliki hak untuk menolak informasi yang dianggap berbahaya, namun di sisi lain pada prakteknya informasi tersebut dapat dengan mudah diakses oleh warga negaranya. Kehadiran dari media seperti internet ini dapat mengalahkan dan menembus dinding kedaulatan suatu negara dengan mudah.<sup>25</sup>

Saat ini, kehadiran televisi, Internet, dan media baru membuat mustahilnya pengimplementasian dari pembatasan informasi yang beredar. Semua ini menunjukkan kepada kita arti dari fenomena dislokasi, dimana hilangnya nilai dari ruang dalam kondisi masyarakat digital, serta kemudian mengaburkan batas-batas dari kedaulatan suatu negara. Pada tingkat yang lebih ekstrim, batas-batas negara juga dapat hilang dalam masyarakat digital. Salah satu contoh titik ekstrim dari ancaman bagi nasionalisme dalam masyarakat digital adalah kosmopolitanisme.

Melalui cara berinteraksi masyarakat digital yang bersifat instan, dunia seakan menjadi tanpa batas. Tidak ada lagi kesulitan dalam mengakses atau berbagai informasi dengan masyarakat yang berada di berbagai belahan dunia. Masyarakat digital yang selalu terhubung satu sama lain dalam mendistribusikan informasi ini akan memberikan adanya suatu paradigma yang baru dalam memandang nasionalisme. Transformasi ini diawali dengan adanya pergeseran menuju transnasionalisme, di mana setiap negara saling berhubungan satu sama lainnya. Melalui transnasionalisme ini, akan muncul suatu pemikiran mengenai keadilan dan etika dunia. Setiap negara merupakan bagian dari dunia, sehingga kemudian perlu menjaga kondisi dan keamanan dunia, serta memiliki kewajibannya masing-masing.

Dalam tingkat warga negara, masyarakat digital yang dapat berkomunikasi dan berkontribusi secara langsung dengan masyarakat digital lainnya tanpa adanya suatu batasan yang berarti menyebabkan adanya suatu pemahaman, bahwa setiap individu merupakan entitas yang sama dalam menjalankan kewajiban mereka masing-masing, terlepas dari perbedaan budaya dan identitas asal mereka. Dalam masyarakat digital, keterbukaan akan berbagai informasi dan komunikasi ini akan menghasilkan adanya suatu nilai-nilai universal mengenai manusia. Lebih lanjut, hal ini kemudian akan menyebabkan masyarakat digital menganggap bahwa mereka merupakan suatu bagian dari masyarakat yang berada di dunia ini. Pemahaman ini tidak terikat

---

<sup>25</sup> Rahardaya, Astrid Kusuma. "Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok sebagai Sarana Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS* 3.2 (2021): 308-319.

oleh adanya identitas-identitas asal negaranya. Hal ini tentu dikarenakan identitas ini tidak lagi memberikan efek yang signifikan, karena sifat instan yang berada di dalam komunikasi.<sup>26</sup>

Bagi negara, pemahaman ini sendiri sangat mengancam, karena pada dasarnya hal ini berarti penghapusan dari budaya dan identitas nasional suatu bangsa. Semakin banyaknya masyarakat digital yang beranggapan bahwa mereka merupakan bagian dari masyarakat dunia, maka hal ini kemudian akan menyebabkan adanya kecenderungan ke arah kosmopolitanisme, yang menyebabkan hilangnya sistem negara.

#### **E. Alternatif Masa Depan Bagi Masyarakat Digital**

Melalui berbagai usaha sekeras apapun, masa depan merupakan suatu hal yang sama sekali tidak bisa dihindarkan. Artinya, masyarakat digital dapat menjadi sebuah keniscayaan yang tidak dapat dibantah. Namun bukan berarti masyarakat digital haruslah menjadi suatu masa depan yang buruk dan negatif. Terdapat adanya berbagai upaya yang dapat dilaksanakan untuk dapat menghindari dampak negatif yang ditimbulkan oleh keberadaan masyarakat digital. Walaupun batas-batas ruang mustahil untuk dikembalikan sepenuhnya sebagaimana era sebelum adanya digitalisasi, regulasi yang baik dan ketat dapat dibentuk untuk mengatur arus informasi yang masuk ke dalam negara.

Kemudian secara umum, negara dapat menanamkan rasa nasionalisme kepada masyarakat digital sedini mungkin untuk dapat menghindari terjadinya kondisi di mana warga negara tidak lagi merasa bagian dari negara dan bangsa tersebut. Di negara Indonesia sendiri, hal ini dapat dilaksanakan dengan membentuk digital culture yang baik. Implementasi dari bentuk digital culture ini adalah sebagaimana berikut:

- a) Pemberian pengetahuan dasar mengenai berbagai jenis informasi yang sejalan dan bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila pada dunia digital
- b) Pemberian pengetahuan dasar mengenai eksistensi multikulturalisme dan perbedaan di dalam masyarakat, serta upaya untuk dapat memahami pelestarian dari budaya daerah dalam ruang digital
- c) Pemberian pengetahuan yang dapat mendorong adanya perilaku masyarakat Indonesia untuk dapat mencintai produk-produk dalam negeri, serta memahami adanya hak terhadap akses kebebasan berekspresi dan kekayaan intelektual dalam dunia digital

---

<sup>26</sup> Van Dijck, José. "Governing digital societies: Private Platforms, Public Values." *Computer Law & Security Review* 36 (2020): 105377.

## KESIMPULAN

Masyarakat digital sebagai bentuk produk dari adanya kemajuan teknologi dan kemunculan media baru yang menghilangkan persepsi batas-batas ruang dan waktu akan memiliki peranan di masa depan. Perubahan persepsi ini kemudian menyebabkan adanya persepsi semu bahwa tidak ada lagi jarak atau Batasan yang memisahkan antara satu manusia dan manusia lainnya. Persepsi waktu yang berubah juga menyebabkan segala sesuatu kini harus bersifat instan ataupun real-time. Di masa depan, kehadiran masyarakat digital ini dapat memiliki pengaruh yang positif dan negatif bagi nasionalisme. Hal ini kemudian menjadi tantangan tersendiri bagi nasionalisme suatu negara. Kemunculan masyarakat digital pada dasarnya dapat mengarahkan kepada kosmopolitanisme yang dapat mengikis batas dan kedaulatan serta identitas negara. Hal ini kemudian menjadikan perlunya penanganan yang tepat dalam menghadapi masyarakat digital. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh pemerintah adalah dengan meningkatkan pengetahuan dasar dalam bidang kewarganegaraan di dalam dunia digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmar, Afidatul. "Ekspresi Keberagaman Online: Media Baru dan Dakwah." *Jurnal Ilmu Dakwah* 40.1 (2020): 54-64.
- Bănăduc, Doru, dkk. "The Role of Aquatic Refuge Habitats for Fish, and Threats in the Context of Climate Change and Human Impact, During Seasonal Hydrological Drought in the Saxon Villages area (Transylvania, Romania)." *Atmosphere* 12.9 (2021): 1209.
- Bareis, Jascha, dan Christian Katzenbach. "Talking AI into Being: The narratives and Imaginaries of National AI Strategies and Their Performative Politics." *Science, Technology, & Human Values* 47.5 (2022): 855-881.
- Bilotserkivets, Volodymyr, dkk. "Development of Economy Digitalisation: Global and National Dimensions in the pre-COVID and Post-Pandemic World." *International Journal of Global Environmental Issues* 21.2-4 (2022): 276-302.
- Brunstein, Janette, Marta Fabiano Sambiase, dan Claudine Brunnuell. "An Assessment of Critical Reflection in Management Education for Sustainability: A Proposal on Content and Form of Shared Value Rationality." *Sustainability* 10.6 (2018): 2091.
- Carbonell, Caride. "Social Inequality, Cultural Diversity: A View in Education Sociology." *Endless: International Journal of Future Studies* 5.2 (2022): 123-133.
- Cover, Rob, Jay Daniel Thompson, dan Ashleigh Haw. "The Spectre of Populist Leadership: QAnon, Emergent Formations, and Digital Community." *Media and Communication* 10.4 (2022): 118-128.
- De Vincenzo, Ciro, dkk. "A "Viral Epistolary" and Psychosocial Spirituality: Restoring Transcendental Meaning during COVID-19 Through a Digital Community Letter-Writing Project." *Pastoral psychology* 71.2 (2022): 153-171.
- Dwivedi, Yogesh K., dkk. "Metaverse Beyond the Hype: Multidisciplinary Perspectives on Emerging Challenges, Opportunities, and Agenda for Research, Practice and Policy." *International Journal of Information Management* 66 (2022): 102542.

- Ellis, Viv, Sarah Steadman, dan Qiming Mao. "'Come to a Screeching Halt': Can Change in Teacher Education during the COVID-19 Pandemic be Seen as Innovation?." *European Journal of Teacher Education* 43.4 (2020): 559-572.
- Gladden, Matthew E. "Who will be the members of Society 5.0? Towards an Anthropology of Technologically Posthumanized Future societies." *Social Sciences* 8.5 (2019): 148.
- Goeritman, Happy Indah Nurlita. "Komunikasi Krisis Pemerintah Indonesia di Masa Pandemi Covid-19 melalui Media Sosial (Crisis Communication of Indonesia Government During Pandemic Covid-19 using Social Media)." *Jurnal IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)* 23.1 (2021): 1-19.
- Guma, Taulant, dan Rhys Dafydd Jones. "'Where Are We Going to Go Now?'" European Union Migrants' Experiences of Hostility, Anxiety, and (Non-) Belonging during Brexit." *Population, Space and Place* 25.1 (2019): e2198.
- Kalmus, Veronika, dan Signe Opermann. "Personal Time Capital in the Digital Society: An Alternative Look at Social Stratification among Three Generations of Highly Skilled Professionals In Estonia." *TRAMES: A Journal of the Humanities & Social Sciences* 24.1 (2020).
- Kuziemski, Maciej, dan Gianluca Misuraca. "AI Governance in the Public Sector: Three Tales from the Frontiers of Automated Decision-Making in Democratic Settings." *Telecommunications Policy* 44.6 (2020): 101976.
- Laksono, Anggoro Widyo, Moch Adam Priyatmoko, dan Dyva Claretta. "Sikap Ketidakpercayaan Masyarakat terhadap Layanan Ekspedisi di Shopee Kota Surabaya." *Jurnal Socia Logica* 1.2 (2022): 61-76.
- Levin, Ilya, dan Dan Mamlok. "Culture and Society in the Digital Age." *Information* 12.2 (2021): 68.
- Passey, Don, dkk. "Digital Agency: Empowering Equity in and through Education." *Technology, Knowledge and Learning* 23.3 (2018): 425-439.
- Rahardaya, Astrid Kusuma. "Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok sebagai Sarana Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS* 3.2 (2021): 308-319.
- Rodríguez-Ortega, Nuria. "Digital art history: The Questions that Need to Be Asked." *Visual Resources* 35.1-2 (2019): 6-20.
- Stocchi, Lara, dkk. "Marketing Research on Mobile Apps: Past, Present and Future." *Journal of the Academy of Marketing Science* (2021): 1-31.
- Sugiyono, Suriasumantri. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV." (2017).
- Van Dijck, José. "Governing digital societies: Private Platforms, Public Values." *Computer Law & Security Review* 36 (2020): 105377.
- Widyaningrum, Anastasia Yuni. "Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi." *Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi* 10.2 (2021): 141-152.
- Xiao, Yang, dkk. "A Survey of Distributed Consensus Protocols for Blockchain Networks." *IEEE Communications Surveys & Tutorials* 22.2 (2020): 1432-1465.
- Yin, Shi, dan Yuanyuan Yu. "An Adoption-Implementation Framework of Digital Green Knowledge to Improve the Performance of Digital Green Innovation Practices for Industry 5.0." *Journal of Cleaner Production* (2022): 132608.