

**ILUSI KEBEBASAN DAN KEADILAN DALAM**

***FREE ONLINE CULTURE***

**(PERSPEKTIF HERBERT MARCUSE)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora

Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam



Oleh :

**Triani Novitasari**

NIM: 1904016073

**AQIDAH DAN FILSAFAT ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS NEGERI WALISONGO SEMARANG**

**2023**

## HALAMAN DEKLARASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Triani Novitsari

NIM : 1904016073

Jurusan : Aqidah dan Filsafat Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul **Ilusi Kebebasan Dan Keadilan Dalam *Free Online Culture* (Perspektif Herbert Marcuse)** adalah benar merupakan karya saya sendiri dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab. Kutipan-kutipan yang ada dalam penyusunan karya ini telah saya cantumkan sumber kutipannya dalam skripsi.

**Semarang, 13 Juni 2023**

**Triani Novitasari**  
**NIM 1904016073**

## SURAT PENGESAHAN

Skripsi atas berikut ini :

Nama : Triani Novitasari

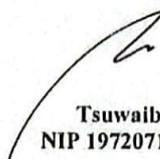
NIM : 1904016073

Judul : Ilusi Kebebasan dan Keadilan dalam *Free Online Culture* (Perspektif Herbert Marcuse)

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang pada tanggal 22 Juni 2023 dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Agama dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora.

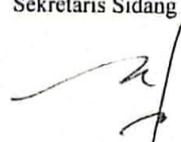
Semarang, 17 Juli 2023

Ketua Sidang



Tsuwaibah, M.Ag.  
NIP 197207122006042001

Sekretaris Sidang



Winarto, M.S.I.  
NIP 198504052019031012

Penguji I



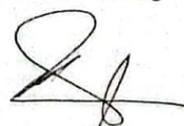
Dr. Machrus, M.Ag.  
NIP 196301051990011002

Penguji II



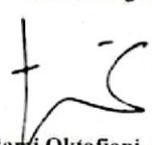
Wawayadaha, M.Phil.  
NIP 198704272019032013

Pembimbing I



Dr. Zainul Adzfar, M.Ag.  
NIP 197308262002121002

Pembimbing II



Tri Utami Oktafiani, M. Phil.  
NIP. 199310142019032015

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Ilusi Kebebasan Dan Keadilan**

***FREE ONLINE CULTURE***

**(PERSPEKTIF HERBERT MARCUSE)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora  
Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam



Oleh :

**Triani Novitasari**

NIM: 1904016073

Semarang, 13 Juni 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing I

**Dr. Zainul Adzfar, M.Ag.**  
**NIP. 19730826 200212 1002**

Pembimbing II

**Tri Utami Oktafiani, M. Phil.**  
**NIP. 199310142019032015**

## **HALAMAN MOTTO**

Tindakan yang baik memberikan kekuatan untuk diri kita sendiri dan menginspirasi tindakan yang baik pada orang lain

-Plato-

## TRANSLITERASI

Transliterasi di maksudkan sebagai pengganti huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta perangkatnya. Pedoman transliterasi dalam skripsi ini meliputi:

### a. Konsonan

No	HURUF	NAMA HURUF	SIMBOL
1	ا	alif	Tidak dihentikan
2	ب	ba	b
3	ت	ta	t
4	ث	tša	ts
5	ج	jim	j
6	ح	hā	<u>h</u>
7	خ	khā	kh
8	د	dāl	d
9	ذ	dzal	dz
10	ر	rā	r
11	ز	zā	z
12	س	sin	s
13	ش	syin	sy
14	ص	shād	sh
15	ض	dhād	dh
16	ط	thā	th
17	ظ	zhā	zh
18	ع	„ain	„
19	غ	ghāin	gh
20	ف	fā	f

21	ق	qāf	q
22	ك	kāf	k
23	ل	lam	l
24	م	mim	m
25	ن	nun	n
26	و	wawu	w
27	هـ	hā	h
28	ء	hamzah	....“
29	ي	yā	y

b. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf/transliterasinya berupa huruf dan tanda baca,

Contoh:

قال dibaca qala

قيل dibaca qila

يقول dibaca yaqulu

c. Ta Marbutah

Transliterasi yang menggunakan Ta marbutah yang mati atau mendapatkan harakat sukun, transliterasinya *h*.

Contoh:

طلحة dibaca talhah

1. Sedangkan pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *h*.

Contoh:

الأطفال روضة dibaca raudah al-atfal

#### d. Kata Sandang

Transliterasi kata sandang dibedakan menjadi dua macam :

##### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرحيم dibaca ar-Rahimu

##### 2. Kata sandang diikuti huruf qomariyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

الملك dibaca al-Maliku

#### e. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah, hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazimnya dirangkaikan dengan kata lain. Karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

سبيلا اليه استطاع من      dibaca Man istatha"‘a ilaihi sabila

إوّن الرازقين خير لهو الله      dibaca Wa innallaha lahuwa khairur raziqin

## UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, bahwa atas taufiq dan hidayah-Nya, Shalawat dan salam senantiasa selalu terlimpah kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, yang mana telah diutus menjadi pembimbing umat manusia semuanya ke jalan yang penuh Rahmat, yakni dalam agama Islam.

Skripsi yang berjudul “Ilusi Kebebasan Dan Keadilan Dalam Free Online Culture (Perspektif Herbet Marcuse)” disusun untuk memnuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Strata satu (S.1) Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang. Penulis menyusun skripsi ini mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasi kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
2. Bapak Dr. H. Hasyim Muhammad, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang yang merestui pembahasan skripsi ini.
3. Bapak Muhtarom, M.Ag dan Ibu Tsuwaibah, M.Ag selaku ketua dan sekretaris jurusan Aqidah dan Filsafat Islam yang telah memberi pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M.Ag dan Tri Utami Oktafiani, M.Phil selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Nasihun Amin, M. Ag., Selaku wali dosen yang dengan tulus membimbing dan meluangkan waktu, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Staf Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, yang telah dengan sabar melayani segala urusan peneliti dalam mengatasi masalah administrasi selama penulis belajar.
7. Ayahanda Djudi Masduki dan Ibunda Tri Agus S, yang telah mendukung dan memberikan kasih sayang hingga saat ini, serta doa yang tiap detik tidak pernah putus untuk anak-anaknya.
8. Bangkit Yudhit S, Karina Yuniarti, Peni Yulianti, selaku kakak tercinta saya, dan Adik saya Kinan, Savero yang telah memberikan semangat baik moril maupun materil.
9. Teman-teman AFI C angkatan 2019, serta teman-teman KKN MMK 36, tak lupa mba kos yang baik hati Fadhillah Fasha, dan juga Devy Maharja teman seperjuangan dari SMP yang sampai sekarang masih akur dan partner ngerjain skripsi terima kasih atas semangat dan dukungannya dan terimakasih atas kenangan indahny.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang ikut serta dalam membantu sampai terselesaikannya skripsi ini.

Semarang, 13 Juni 2023

Triani Novitasari  
NIM 19034016073

## DAFTAR ISI

HALAMAN DEKLARASI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN TRANSLITERASI.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
D. Tinjauan Pustaka .....	7
E. Metode Penelitian .....	9
F. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II MANUSIA SATU DIMENSI .....	15
A. Biografi Herbert Marcuse.....	15
B. Corak Filsafat Mazhab Frankfurt.....	19
C. Rasionalitas dan Kepentingan Dalam Filsafat .....	21
D. Masyarakat Tanpa Perlawanan.....	26
E. Bentuk Kontrol Filsafat Dalam Masyarakat .....	29
F. Bentuk Pengekangan.....	31
G. Desublimasi Represif.....	34

F. Akhlaq Bermedia Sosial.....	36
BAB III <i>FREE ONLINE CULTURE</i> .....	40
A. Pengertian <i>Free Online Culture</i> .....	40
B. Kapitalisme Digital .....	47
C. Data Perilaku Pengguna Internet .....	54
D. Geopolitik Digital .....	58
E. Platform Dalam Dunia Digital .....	61
F. Big Data dan Propaganda Ruang Digital .....	66
BAB IV <i>ILUSI KEBEBASAN DAN KEADILAN DALAM FREE ONLINE CULTURE</i> PERSPEKTIF HERBERT MARCUSE.....	71
A. Ilusi Kebebasan dan Keadilan dalam <i>Free Online Culture</i> .....	71
B. Corak Ilusi kebebasan dan Keadilan <i>Free Online Culture</i> dalam Perspektif Herbet Marcuse .....	76
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran .....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “**Ilusi Kebebasan dan Keadilan dalam *Free Online Culture* Perspektif Herbert Marcuse**”. Penelitian dilatar belakangi oleh kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan, efisiensi waktu, kecepatan, kebebasan dalam mengakses berbagai informasi pada masyarakat saat ini. Platform media sosial yang digunakan setiap hari, memberikan perubahan pada penggunaannya secara sadar maupun tidak sadar. Kegiatan ini menjadi pola keseharian yang terus berulang bagi pengguna, karena dengan kemajuan teknologi masyarakat dapat dengan mudah mengakses semua media yang berbasis digital untuk kebutuhan sehari-hari, seperti belanja, hiburan, dan lain-lain. Tetapi pengguna tidak sadar bahwa media yang sering digunakan dapat merenggut privasi pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan jenis penelitian studi pustaka (*library research*). Objek material dalam penelitian ini adalah ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture*. Sedangkan objek formal dalam penelitian adalah manusia satu dimensi Herbert Marcuse. Hasil penelitian yang diperoleh adalah (1) Bentuk ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture* adalah kebebasan yang diberikan oleh platform media digital tidak diberikan secara gratis, karena ketika masyarakat menggunakan platform media sosial gerak-geriknya akan terekam oleh sistem algoritma dan privasi diterobos oleh iklan yang masuk kedalam surel pribadi pengguna. (2) Corak manusia satu dimensi menurut Herbert Marcuse dalam *free online culture* manusia sudah masuk kedalam jebakan yang dibuat oleh industri platform media digital yang membuat manusia mengikuti sistem yang dibuat, artinya manusia hanya mengikuti apa yang sistem perintahkan dan bergerak sesuai dengan kepentingan sosial, dan membuat manusia menjadi tidak sadar ketika maksud dari adanya kemajuan teknologi adalah menindas dan menggerogoti pengguna. Inilah yang menjadikan manusia saat ini menjadi manusia satu dimensi.

**Keyword: Ilusi kebebasan dan keadilan, *Free Online Culture*, manusia satu dimensi, Herbert Marcuse**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masyarakat yang mengikuti perkembangan zaman di era digital saat ini menjadikan platform media digital sebagai kecenderungan dalam kehidupan sehari-hari. Platform digital yang menjadikan kecenderungan dalam menggunakannya di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya teknologi modern memberikan perubahan dalam kehidupan sehari-hari, dengan begitu perkembangan teknologi di bidang komunikasi dan informasi juga ikut membangun perkembangan di kalangan remaja, orang tua, di masyarakat.<sup>1</sup> Berkembangnya teknologi yang cukup pesat menjadikan individu dapat mengetahui informasi apapun, dari berbagai aplikasi yang tersedia pada platform digital.

Aktivitas pengguna internet di berbagai platform digital terus bertambah. Saat ini pengguna internet di seluruh dunia sudah mencapai 4,76 miliar pada Januari 2023. Angka yang setara dengan 59,4% dari total populasi dunia saat ini. Populasi orang di dunia saat ini mencapai 8.001.098.<sup>2</sup> Adapun pertumbuhan tahunan pengguna media sosial global paling tinggi yaitu pada Januari 2017 yaitu mencapai 2,8 miliar pengguna di bandingkan dengan Januari 2016 yang sebesar 20,9% setara dengan 2,3 miliar pengguna. Jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023 mencapai 60,4% (databoks) dari total populasi penduduk di tanah air per 31 Januari 2023 adalah 273,52 juta jiwa.<sup>3</sup> Hal yang mendukung dengan adanya peningkatan pengguna platform media digital salah satunya dengan hadirnya ponsel pintar dan juga dengan mudahnya individu dapat menerima akses

---

<sup>1</sup> Anggung Suherman, "Open Knowledge Pada Gerakan Free Culture Sebagai Preservasi Budaya di Media Siber", *Panutan Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, Vol. 4, No. 2 (Desember 2019), h. 115.

<sup>2</sup><https://www.beritasatu.com/news/999713/hari-ini-penduduk-dunia-diprediksi-8-miliar-berapa-kontribusi-indonesia>

<sup>3</sup><https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/01/31/indonesia-mendominasi-jumlah-penduduk-di-asia-tenggara-berapa-besarnya>

internet. Jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 212,9 juta pada Januari 2023. Berbeda dengan pengguna internet pada awal tahun ini lebih tinggi 3,85% di dibandingkan pada periode yang sama tahun sebelumnya. Dari jumlah tersebut, 98,3% pengguna internet di Indonesia menggunakan telepon genggam. Selain itu rata-rata orang Indonesia menggunakan internet selama 7 jam 42 menit setiap harinya (data Indonesia).<sup>4</sup>

Kemajuan teknologi menjadi pendorong hadirnya bermacam platform digital yang berbentuk aplikasi. Dengan begitu, hadirnya aplikasi di dalam ponsel pintar menjadi hal favorit yang dinikmati oleh masyarakat. Semua orang dapat dengan mudahnya mengakses media sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa dunia maya sebenarnya juga dapat memberikan kegembiraan, semangat, dan juga memberikan suatu sistem baru yang memudahkan para penggunanya. Adanya media sosial yang memberikan gebrakan dengan mode interaksi sosial yang baru.

Masyarakat yang asyik menikmati “mainan baru” sampai lupa akan waktu. Masyarakat tidak sadar bahwa “mainan baru” itu sangat menyita waktu. Adapun waktu yang di habiskan bermain media sosial di Indonesia mencapai 3 jam 18 menit setiap harinya. Durasi tersebut menjadi yang tertinggi kesepuluh di dunia.<sup>5</sup> Saat pengguna bermain di media sosial menyebabkan ilusi yang diberikan sangat berpengaruh dengan kehidupannya, yang menjadi kecanduan untuk selalu menggunakannya

Perusahaan besar yang memberikan analogi platform digital sebagai jalan raya gratis adalah sebuah bentuk penjelasan yang tidak masuk akal.<sup>6</sup> Tidak ada yang dikatakan gratis dalam jagat digital pada masa kini. Perusahaan platform media digital yang menyediakan layanan digital dengan membagikan hal baru kepada para penggunanya. Namun perusahaan platform media digital juga mengambil banyak hal tersebut seperti kebebasan, kemandirian, dan juga

---

<sup>4</sup><https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>

<sup>5</sup><https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>

<sup>6</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, 2019, h. 2.

privasi. Dengan begitu memberikan kesimpulan kalau tidak seharusnya platform digital disalahkan.<sup>7</sup> Dengan adanya penyebaran ujaran kebencian dan hoaks yang terjadi pada platform media yang diberikan.

Platform digital tidak hanya bercorak sosial untuk kepentingan masyarakat saja. Platform tersebut adalah institusi bisnis yang corak awalnya adalah sebagai alat pemanfaatan sekaligus komersialisasi atau menjadikan segala suatu barang untuk di perdagangkan.<sup>8</sup> Platform seperti mesin pencari, *e-commerce*, dan juga media sosial lainnya. Adanya sistem pengawasan yang merekam segala aktivitas para pengguna media digital untuk mendapatkan hasil data perilaku pengguna internet. Berkembangnya zaman saat ini mengalami kemajuan yang banyak mengambil alih pekerjaan di berbagai bidang. Salah satunya telah diambil oleh robot, mesin, atau kecerdasan buatan lainnya. Lebih lanjut, masalah lain yang muncul adalah bagaimana dengan privasi pengguna. Harus disadari bahwa munculnya platform digital di kehidupan telah memberikan kecenderungan efek yang negatif dan positif.

Peradaban manusia telah memasuki era demokrasi digital yang hadir dengan membawa budaya baru yang disebut sebagai *Free Online Culture*. Hiburan, informasi, data, dan juga berbagai layanan yang sudah di berikan secara cuma-cuma. Jagat digital menawarkan ilusi kemudahan, kecepatan, efektivitas, dan kemerdekaan, juga keadilan. Karena sudah memberikan berbagai hal, perusahaan platform digital juga mendorong semua orang berkontribusi pada budaya baru. *Free Online Culture* menjelaskan bahwa pengguna internet tidak perlu membayar atas layanan-layanan yang disediakan perusahaan-perusahaan platform digital.<sup>9</sup> *Free Online Culture* sesungguhnya tidak semata-mata berbicara tentang layanan-layanan digital secara gartis. Tetapi sebuah proses barter antara layanan digital gratis dan data digital gratis. Era digital di lingkupi dengan kepentingan kapitalisme digital.

---

<sup>7</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 3.

<sup>8</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 10.

<sup>9</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 250-251.

Era digital di lingkupi dengan kepentingan kapitalisme digital, teknologi dapat dengan mudah menciptakan corak yang efektif, efisien. Fenomena *Free online culture* dalam kaitannya dengan pudarnya keterbukaan atas perbedaan pendapat dan keragaman perspektif, serta dengan kemampuan untuk melakukan verifikasi pada era digital. Inilah fungsi teknologi yang tidak lagi menjadi alat pembebas tetapi menjadi alat dominasi. Inilah yang menjadikan masyarakat berdimensi satu, saat kehidupannya ditujukan pada satu arah saja yaitu berlangsungnya dan pengembangan sistem kapitalisme.<sup>10</sup>

Dalam buku *One Dimensional Man*, Marcuse berangkat dari asumsi bahwa masyarakat telah terdominasi oleh teknologi sehingga menjadi manusia yang teknokratis.<sup>11</sup> Menurut Marcuse, dominasi tersebut melahirkan empat dampak bagi masyarakat. Pertama, muncul bentuk-bentuk kontrol yang baru. Kedua, tertutupnya dunia politik. Ketiga, desublimasi represif. Dan keempat, hilangnya fungsi kritis.<sup>12</sup>

Internet pada mulanya ditunjukkan untuk proyek bersama antara negara dan pebisnis. Internet telah menjadi realitas global yang mempengaruhi kesemua aspek kehidupan dan menciptakan perubahan yang sangat signifikan.<sup>13</sup> Isu perdagangan (ekonomi) dan juga politik muncul kepermukaan.<sup>14</sup> Maka dari itu muncul kapitalisme digital yang memanfaatkan ruang internet sebagai pasar monopolistik.

*“...kebutuhan-kebutuhan manusia merupakan kebutuhan-kebutuhan historis dan, pada tingkatan tertentu di mana masyarakat menuntut perkembangan represif dari individu, merupakan kebutuhan mereka sendiri serta klaim mereka untuk kepuasan subjek untuk standar-standar kritis yang dominan.” (Marcuse, 1964: 7)*

---

<sup>10</sup> RK Mahaswa. 2016. “*Rasionalitas Teknologi Herbert Marcuse*”, dalam artikel [lsfcogito.org](http://lsfcogito.org)

<sup>11</sup> Teknokratis adalah pengambilan kebijakan publik yang didasarkan pada keputusan para ahli di masing-masing bidang.

<sup>12</sup> Sindhunata, “Dunia Yang Tunggang Langgang” ,*M ajalah Basis*, No. 09-10, (September-Oktober 2001), h. 34.

<sup>13</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 13.

<sup>14</sup> Yoka Pramadi, “Tinjauan Buku Indonesia Di Tengah Belantara Digital: Merdeka Atau Tidak Berdaya?”, *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, Vol. 22, No. 2 (November 2020), h. 125.

Ruang digital merupakan proses pembentukan manusia satu dimensi. Seperti yang di katakan oleh Herbert Marcuse bahwa masyarakat hidup dalam kondisi terstratifikasi, suatu kondisi masyarakat yang meningkatkan standar hidup dan manipulasi pemikirannya sehingga lebih mudah beradaptasi, dan dengan demikian mengurangi dorongan untuk mentransendensi realitas. Kreativitas telah dibunuh oleh sistem sosial, dan tinggal lah manusia satu dimensi, yang enak, yang hanya tahu bagaimana mengkonsumsi.<sup>15</sup>

Manusia di kondisikan, di atur, di arahkan dan berakhir dengan tidak adanya penolakan secara kritis terhadap ruang digital. Sebagian manusia menyambut positif dengan adanya kemajuan teknologi ini, karena tidak semua manusia menyambut adanya kemajuan teknologi ini. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mendapatkan media belajar, transaksi ekonomi, dakwah, agama, dan lain-lain. Ruang dominasi digital dapat memberikan peran penuh terhadap penguasa geopolitik digital. Muncul adanya bentuk pengontrolan dalam platform digital. Suatu kebebasan yang lembut, masuk akal, menyenangkan, yang berlaku pada perbedaan industri maju, inilah yang menjadi tanda adanya suatu kemajuan.<sup>16</sup> Dengan adanya pengontrolan baru menjadikan individu menjadi terlena dengan ilusi yang diberikan tersebut.

*Desublimasi represif* pada masa kini sedang populer dikalangan masyarakat. Karena artinya manusia bisa memenuhi kebutuhan hidupnya melalui produk yang di hasilkan oleh teknologi. Padahal menurut Marcuse, kebutuhan-kebutuhan itu hanyalah kebutuhan palsu yang sengaja diciptakan dengan menggunakan dunia iklan.<sup>17</sup> Setiap individu di hadapkan dengan kebutuhan yang seakan-akan harus dapat di penuhi. Dengan adanya diskon atau *flash sale*, gratis ongkir, dan lain-lain. Menjadi timbul persepsi bahwa bentuk kesadaran yang di berikan adalah sebuah bentuk sistem *desublimasi represif*.

---

<sup>15</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang", *Majalah Basis*, No. 09-10, Tahun ke50 (September-Oktober 2001), h. 34.

<sup>16</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 1.

<sup>17</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang", *Majalah Basis*, No. 09-10, Tahun ke50 (September-Oktober 2001), h. 34.

Rasionalitas teknologis dan logika dominasi yang berjalan secara penuh dalam ruang digital di reduksi dengan kepentingan kontrol teknis. Di semua aspek dalam kehidupan ini seperti seni, ilmu pengetahuan, agama, dan juga bahasa.<sup>18</sup> Teknologi menjadi semakin sulit di pisahkan sampai mempengaruhi nilai dalam masyarakat. Membuat masyarakat menjadi terlena dengan adanya perubahan tersebut.

Kebebasan yang telah mewujud dalam dunia digital adalah sebuah ilusi yang di mana tidak ada ruang privat bagi pengguna. Data-data yang di tambang untuk kepentingan pribadi yang tanpa di sadari gerak-gerik pengguna diawasi oleh sistem yang dibuat. Skripsi ini akan menganalisis Ilusi *Free Online Culture* dengan menggunakan perspektif manusia satu dimensi.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apa bentuk ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture* ?
2. Bagaimana corak manusia satu dimensi menurut Herbert Marcuse dalam *free online culture* ?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui bentuk ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture*.
- b. Untuk mengetahui analisis corak manusia satu dimensi menurut Herbert Marcuse dalam *free online culture*.

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan manfaat secara teoritis ataupun praktis :

- a. Secara Teoritis

Manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pemahaman pembaca terkait analisis bentuk ilusi

---

<sup>18</sup> RK Mahaswa. 2016. “*Rasionalitas Teknologi Herbert Marcuse*”, dalam artikel [lsfcogito.org](http://lsfcogito.org)

*free online culture*. Dapat memberikan pengetahuan tentang apa itu *free online culture* dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terutama dalam membahas mengenai ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture*.

b. Secara Praktis

Manfaat dalam penelitian ini adalah diharapkan dapat berguna sebagai wawasan ilmu mengenai seperti apa manusia satu dimensi bagi para pembaca dan juga dapat memberikan manfaat bagi para pengguna teknologi maupun yang tidak sebagai gambaran yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Berikut kajian pustaka yang akan dipaparkan dari beberapa penelitian yang relevan :

Pertama, artikel penelitian karya Novalia Agung Wardjito Ardhoyo tahun 2020 dari Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) yang berjudul Antara Kedaulatan Pengguna Versus Pengebirian Kebebasan Individu Dalam Era Media Baru. Hasil dari penelitian ini membahas mengenai isu-isu utama yang terkait dengan masyarakat sebagai khalayak audiens sebagai gambaran bahwa mereka dieksploitasi dengan adanya kapitalisme melalui platform media sosial. Dengan adanya platform digital yang berbentuk aplikasi menjadikan masyarakat terdorong untuk menginstalnya karena tidak ada biaya registrasi. Namun tanpa sadar pengguna platform tersebut menjadi buruh yang tidak dibayar, dan secara tidak langsung mereka memberikan suntikan modal bagi para komerelasi media dalam bentuk data yang bernilai. Situs media sosial memberikan rangsangan bagi para pengguna untuk selalu aktif dalam menggunakannya, ini lah kesempatan para kapitalis dengan beragam transformasinya untuk mengambil data-data masyarakat untuk ditukar menjadi keuntungannya. Sehingga persamaan dari penelitian ini terletak pada objek materialnya yaitu adanya

ketidakadilan bagi para pengguna media sosial. Namun objek formalnya yang diangkat berbeda.<sup>19</sup>

Kedua, artikel penelitian karya Andri Fransiskus Gultom tahun 2020 dari Universitas Gajah Mada yang berjudul *Konsumtivism Masyarakatu Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse*. Hasil dari jurnal penelitian ini membahas mengenai konsumtivism yang ada pada pola dalam masyarakat. Sudut pandang yang diberikan dalam penelitian ini adalah teori kritis Herbert Marcuse tentang manusia satu dimensi, sebagai dampak dari kebutuhan palsu dan perbudakan sukarela pada perilaku konsumtivism masyarakat. Perilaku konsumtif merupakan kesengajaan yang diciptakan untuk sebagian kecil kelompok manusia, yaitu para pemodal besar, agar mereka mendapatkan keuntungan yang maksimal. Sehingga persamaan dari penelitian ini terletak pada objek formrealnya yaitu sama-sama menggunakan teori manusia satu dimensi. Namun objek materialnya yang diangkat berbeda.<sup>20</sup>

Ketiga, artikel aqidah dan filsafat islam karya Rina Octaviana tahun 2020 dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul *Konsumerisme Masyarakat Modern Dalam Kajian Herbert Marcuse*. Hasil dari jurnal penelitian ini membahas tentang berkembangnya zaman yang sudah memberikan dampak positif dan negatif bagi kehidupan. Perkembangan zaman yang membuat masyarakat yang berkiblat hanya pada satu dimensi saja yaitu kapitalisme, dengan adanya perkembangan zaman ini membuat adanya suatu budaya baru yang dinamakan budaya konsumerisme. Pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui mengenai masyarakat modern dan juga bentuk dari konsumerisme masyarakat modern yang dikaji oleh Herbert Marcuse. Hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa perilaku masyarakat modern ini menjadi suatu perilaku yang sulit

---

<sup>19</sup> Novalia Agung Wardjito Ardoyo, *Antara Kedaulatan Pengguna Versus Pengebirian Kebebasan Individu Dalam Era Media Baru*, *Jurnal Pustaka Komunikasi*, Volume 3, No. 1, Maret 2020.

<sup>20</sup> Andri Fransiskus Gultom, *Konsumtivism Masyarakat Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse*, artikel penelitian, 2020.

untuk dihindarkan. Masyarakat modern saat ini cenderung berdimensi satu yang telah tertuju pada suatu budaya yaitu konsumerisme. Karena dengan adanya perkembangan zaman yang berpengaruh bagi kehidupan masyarakat, memberikan pengaruh baik tetapi tidak menafikan juga terdapat dampak buruk bagi kehidupan manusia. Sehingga persamaan dalam penelitian ini terletak pada objek formalnya yaitu terfokus pada pemikiran Herbert Marcuse yang memberikan perubahan dalam diri manusia mengenai adanya perkembangan zaman, dengan teori yang sama yaitu manusia satu dimensi. Namun perbedaan dalam penelitian ini adalah objek materialnya.<sup>21</sup>

Keempat, artikel penelitian studi komunikasi dan media karya Karman tahun 2014 dari Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BPPKI) Jakarta yang berjudul *Media Sosial: Antara Kebebasan dan Eksploitasi*. Hasil dari jurnal penelitian ini membahas tentang fenomena yang terjadi di media sosial dan menjelaskan siapa yang paling banyak diuntungkan dari penggunaan media sosial. Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipan memiliki kebebasan dan berpartisipasi dalam ruang publik, juga bisa beraktivitas secara bebas dalam konten media. Padahal di balik itu semua partisipan dieksploitasi oleh para konglomerat yang menggunakan media baru untuk tujuan ekonomi. Selain itu juga dunia maya selalu diawasi oleh media pengawasan. Sehingga persamaan dari penelitian ini terletak pada objek material yaitu kebebasan dalam media sosial. Namun objek formalnya yang diangkat berbeda.<sup>22</sup>

## **E. Metode Penelitian**

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang penulis gunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam penelitian ini. Melalui metode ini, akan mendapatkan gambaran yang

---

<sup>21</sup> Rina Octaviana, *Konsumerisme Masyarakat Modern dalam Kajian Herbert Marcuse*, artikel aqidah dan filsafat islam, Vol. 5, No. 1, 2020.

<sup>22</sup> Karman, *Media Sosial: Antara Kebebasan Dan Eksploitasi*, Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BPPKI), Juni 2014.

jas juga mendalam mengenai permasalahan ini. Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk memahami dan mengetahui tentang apa yang sebenarnya terjadi dengan mengarahkan pada konteks pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan.<sup>23</sup>

## 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*library research*). Penelitian ini akan menghasilkan data deskriptif tentang ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture* dengan menggunakan perspektif Herbert Marcuse.

## 2. Sumber Data

### a. Data primer

Sumber data primer merupakan data basis atau utama yang digunakan dalam penelitian. Sumber dari data primer dalam penelitian adalah dengan menggunakan 4 buku diantaranya :

1. Buku *Jagat Digital: Pembebasan dan Penguasaan*, karya Agus Sudiby, terbit di kota Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), pada tahun 2019.
2. Buku *Tarung Digital: Propaganda Komputasional di Berbagai Negara*, karya Agus Sudiby, terbit di kota Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), pada tahun 2021.
3. Buku *Dialektika digital: Kolaborasi dan Kompetisi Antara Media Massa dan Platform Digital*, karya Agus Sudiby, terbit di kota Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), pada tahun 2022.
4. Buku *Manusia Satu Dimensi* karya Herbert Marcuse terj Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, Yogyakarta 2000.

---

<sup>23</sup> Dr. Farida Nugrahani, M.Hum, Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan Bahasa, h. 4

Diterjemahkan dari buku *One Dimensional Man, Studies In Ideology of Advanced Industrial Society*.

b. Data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data tambahan yang melengkapi data utama penulisan dalam menyelesaikan penelitian. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa jurnal-jurnal yang terkait dengan teori, tinjauan pustaka penelitian terdahulu, buku yang relevan.

### 3. Pengumpulan Data

Adapun upaya pengumpulan data yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ada adalah sebagai berikut.<sup>24</sup>

a. Inventarisasi

Mengumpulkan sumber data penelitian yang berkaitan dengan objek material *free online culture* dan objek formal manusia satu dimensi menurut Herbert Marcuse.

b. Klasifikasi Data

Mengkategorisasikan, mengelompokan, atau memilah sumber data yang relevan atau tidak relevan dengan penelitian.

c. Sistematisasi

Menghubungkan semua unsur sumber data dengan objek penelitian.

### 4. Metode Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah mengumpulkan data adalah dengan menganalisis data, yaitu dengan mengelola data yang terkumpul melalui teknik seperti diatas. Selanjutnya unsur metodis yang digunakan untuk menganalisis data sebagai berikut.

---

<sup>24</sup> Anton Bakker, dan Achmad Charris Zubair. Metodologi Penelitian Filsafat. Yogyakarta: PT KANISIUS, 1990, h. 92.

a. Interpretasi

Metode interpretasi adalah metode yang digunakan peneliti dengan menggunakan cara menyelami pemikiran tokoh untuk menangkap arti dan corak pemikiran tokoh. Penulis menggunakan penelitian ini untuk menganalisis dan memahami konsepsi pemikiran Herbert Marcuse. Penulis akan memahami dan menguraikan data yang akan terkumpul lalu kemudian menganalisis praktik manusia satu dimensi dalam ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture*.

b. Induksi dan Deduksi

Metode induksi dan deduksi merupakan metode yang digunakan peneliti dengan cara menyimpulkan dari beberapa data yang diambil dalam penelitian ini. Penulis menggunakan penelitian ini untuk menganalisis semua bagian pokok dan dalam hubungannya satu sama lain agar bisa dibangun suatu pemahaman. Penulis memahami dan menganalisis data yang terkumpul lalu seluruh data itu diselidiki melalui induksi dan deduksi, supaya dapat ditentukan tempat yang tepat dalam ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture*. Dalam metode induksi yaitu cara berpikir untuk menarik kesimpulan yang bersifat khusus ke umum, dimana dalam penelitian ini sebagian masyarakat yang menggunakan platform media digital dengan mendaftarkan diri mereka pada suatu aplikasi atau web yang mereka anggap gratis padahal itu semua sejatinya mengambil privasi mereka. Metode deduksi yaitu pola berpikir dari umum ke khusus, dimana dalam penelitian ini menunjukkan kepada masyarakat bahwa adanya kebebasan, keadilan, dan kemudahan dalam menggunakan platform media digital sejatinya adalah ilusi yang diberikan perusahaan platform media digital agar menarik minat masyarakat untuk selalu menggunakan platform media digital yang mereka buat.

### c. Komparasi

Metode komparasi merupakan metode yang digunakan peneliti untuk membandingkan data yang diambil dengan hal yang sama yang ada didalam data itu. Penulis akan membandingkan ide-ide pokok dan konsep yang ada dalam data itu. Metode ini mengkomparasikan pemikiran Herbert Marcuse dengan pemikiran aqidah islam kemudian dituangkan kedalam ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture*.

## F. Sistematika Penulisan

Pada bagian penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut :

Bab pertama, merupakan bagian yang menguraikan mengenai (a) latar belakang yang di dalamnya berisi mengenai alasan mengapa penulis memilih topik penelitian ini dan juga alasan mengenai pemilihan teori yang digunakan dalam penelitian, (b) rumusan masalah berupa uraian mengenai permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian, (c) tujuan dan manfaat penelitian yaitu uraian mengenai tujuan dari penelitian ini dan juga menjelaskan manfaat dalam penelitian baik berupa manfaat teoritis maupun praktis, (d) tinjauan pustaka yang merupakan bagian dalam menguraikan penelitian yang terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, (e) metode penelitian adalah bagian yang akan menguraikan metode apa yang akan di gunakan dalam penelitian.

Bab kedua, berisi objek formal atau landasan teori dalam penelitian. Penulis akan mendeskripsikan teori manusia satu dimensi. Dimulai dari (a) biografi Herbert Marcuse yang berisis riwayat hidup singkat dan karya yang dihasilkan, (b) selanjutnya bahasan mengenai konsep manusia satu dimensi yang berisis rasionalitas dan kepentingan dalam filsafat, masyarakat tanpa perlawanan, bentuk kontrol filsafat dalam masyarakat, bentuk pengekangan, dan desublimasi represif, (c) selanjutnya corak filsafat Mazhab Frankfurt.

Bab ketiga, berisi objek material mengenai deskripsi ilusi kebebasan dan keadilan *free online culture* yang ada dalam penelitian, yang berisis (a) pengertian free online culture, (b) Kapitalisme digital, (c) data perilaku pengguna internet, (d) geopolitik digital, (e) platform dalam dunia digital, (f) big data dan propaganda ruang digital.

Bab keempat, merupakan analisis penelitian tentang rumusan masalah yang di ambil dalam penelitian ini, diantaranya pembahasan berupa penjabaran data penelitian sebagai gambaran ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture* perspektif Herbert Marcuse.

Bab kelima, merupakan bagian penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah, serta saran mengenai masukan-masukan yang diberikan untuk penelitian selanjutnya yang akan dilaksanakan oleh peneliti lainnya. Bab ini diakhiri dengan kata penutup sebagai akhir dari pembahasan dari skripsi ini, yang kemudian bagian akhir dari penelitian tersebut ditemui adanya daftar pustaka, serta riwayat hidup dari peneliti.

## BAB II

### MANUSIA SATU DIMENSI

#### A. Biografi Herbert Marcuse

##### 1. Riwayat Hidup Singkat

Herbert Marcuse lahir pada tanggal 19 Juli 1898 di kawasan Charlottenburg, Berlin, berasal dari keluarga Yahudi yang sudah berasimilasi secara baik dengan lingkungan dan kebudayaan Jerman. Ayahnya bernama Carl Marcusedan sedangkan ibunya bernama Gerturd Kreslawsky. Ayahnya seorang pengusaha sukses yang memulai bisnis di bidang perdagangan tekstil dan merambah ke bidang *real estate*, secara politisi menjadi pendukung Partai Sosial Demokrat, dan ibunya anak dari seorang pemilik pabrik. Semasa muda Herbert Marcuse bergabung dengan kelompok pemuda *Wandervogel* dan menamatkan *Notabitur* (diploma darurat karena sedang berlangsungnya Perang Dunia Pertama) di Gymnasium Augusta tahun 1917/1918.<sup>1</sup> Pada bulan November 1918 Marcuse mengikuti wajib militer sebagai cadangan untuk Angkatan Udara (*Luftschiff-Ersatz*) di Divisi Cadangan 18 (*Train-Ersatz-Abteilung* 18) yang berkedudukan di Postdam. Karena ada gangguan mata, ia dipindahkan ke Cadangan Zeppelin 1 (*Luftschiffer-Ersatz-Abteilung*) di Berlin. Lalu kemudian Marcuse berhasil terpilih untuk mengikuti pendidikan di Dewan Militer (*Soldatenrat*) di Reinickendorf, Berlin.<sup>2</sup>

Marcuse pernah masuk kedalam politik dan pernah menjadi anggota Partai Sosial Demokrat dari tahun 1917-1918. Akibat kecewa dengan tingkah laku politisi Partai Sosial Demokrat dan terpukul atas

---

<sup>1</sup> Valentinus Saeng, CP. *Herbert Marcuse: Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 43.

<sup>2</sup> Valentinus Saeng, CP. *Herbert Marcuse: Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 43.

pembunuhan Rosa Luxemburg dan Karl Liebknecht, Marcuse memutuskan keluar dari partai dan melanjutkan studinya.<sup>3</sup> Marcuse belajar di Universitas Humboldt di Berlin dan melanjutkan ke Universitas Freiburg di Breisgau. Dengan mengambil mata kuliah sejarah literatur baru Jerman, filsafat, dan ekonomi politik (*Nationalökonomie*). Pada tahun 1922 Marcuse berhasil meraih gelar doktor di Universitas Freiburg dengan disertasi berjudul *Der deutsche Künstlerroman* di bawah bimbingan Prof. Philipp Witkop.<sup>4</sup>

Setelah Marcuse menyelesaikan program doktoral, Marcuse kembali ke Berlin dan bekerja di bagian penjualan dan penerbitan buku milik keluarganya selama 6 tahun.<sup>5</sup> Pada saat itu, ia sempat menyunting beberapa karya tulis beraliran kiri seperti teori Marxis, Psikologi Gestalt, seni dan aneka tema dalam filsafat yang menjadi bahan diskusi aktual pada masa itu. Bahkan Marcuse sempat mengurus majalah *Das Dreieck* dan merevisi bibliografi Schiller: *Schiller-Bibliographie unter Benutzung der Tromelschen Schiller-Bibliothek*.<sup>6</sup>

Pada tahun 1925 Marcuse membaca karya Karl Marx dan Martin Heidegger. Buku yang begitu fenomenal karya Heidegger *Sein und Zeit* yang terbit pada tahun 1927 yang menjadi pokok perhatian dunia filsafat dan setahun kemudian Marcuse memutuskan untuk kembali ke Universitas Freiburg untuk memperdalam filsafat dan juga sekaligus meniti karier akademis. Marcuse sempat bekerja sebagai asisten pribadi Heidegger yang telah mengambil alih Cattedra atau mengganti Edmund Husserl.<sup>7</sup> Kerjasama antara Heidegger dan Marcuse tidak berlangsung

---

<sup>3</sup> Bahrul Ulum, "Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse", 2018, h. 21.

<sup>4</sup> Valentinus Saeng, CP. *Herbert Marcuse: Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 43.

<sup>5</sup> Bahrul Ulum, "Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse", 2018, h. 21.

<sup>6</sup> Valentinus Saeng, CP. *Herbert Marcuse: Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 44.

<sup>7</sup> Bahrul Ulum, "Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse", 2018, h. 22.

lama. Karena secara politis dan ideologis mereka sangat berbeda haluan. Secara politik Heidegger mendukung partai kanan (Nazi), sedangkan Marcuse mendukung Partai Sosial Demokrat yang beraliran kiri. Heidegger menilai Marcuse terlalu kiri karena melihat simpatinya yang begitu besar terhadap Marxisme. Karena perbedaan itu Heidegger mengakhiri akademisi Marcuse di Universitas Freiburg.<sup>8</sup>

Dengan berakhirnya karir Marcuse di Universitas Freiburg mengundang simpati Edmund Husserl yang kemudian mengirimkan surat kepada Kurt Riezler yang bertugas sebagai *Kurator* pada Universitas Frankfurt dan meminta Marcuse untuk direkomendasikan menjadi anggota Institut fur Sozialforschung (*Institute for Social Reserch*) yang dipimpin oleh Max Horkheimer. Dan pada tahun 1933 Marcuse resmi menjadi anggota *Institut fur Sozialforschung (Institute for Social Research)*, setelah itu Marcuse menyusul ke Jenewa dan disertai tugas untuk menggarap bidang teoritis dan kritik ideologi bersama Horkheimer.<sup>9</sup>

Pada tahun 1951, Marcuse mulai mengajar di *Columbia University* sekaligus menjadi staff senior pada *Russian Institute*, lalu kemudian Marcuse juga mengajar di *Harvard University*. Dan pada tahun 1965 Marcuse diangkat menjadi professor di Universitas *California San Diego* sampai masa pensiunnya pada tahun 1970. Herbert Marcuse meninggal sepuluh hari setelah ulang tahunnya yang ke-81, yaitu pada tanggal 29 Juli 1979, menderita penyakit stroke selama kunjungannya ke Jerman.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Valentinus Saeng, CP. *Herbert Marcuse: Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 44.

<sup>9</sup> Bahrul Ulum, "Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse", 2018, h. 22.

<sup>10</sup> Naimah Yuliasatika Dewi, "ONE DIMENSIONAL MAN (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern)", 2013, h. 21.

## 2. Karya-Karya Herbert Marcuse

Sebagai salah satu tokoh teoritikus dari Mazhab Frankfurt, Herbert Marcuse cukup menghasilkan berbagai karya. Suatu bibliografi lengkap tentang semua karangan Herbert Marcuse sampai tahun 1967 terdapat dalam *Kurt H. Wolff and Barrington Moore (eds), The Critical Spirit; Essay in Honor of Herbert Marcuse, Boston 1967*, halaman 427-433. Dalam *Social Theory: A Bibliographie Series, No 58 (Herbert Marcuse; A Bibliographie)* disebutkan ada 17 buku dalam bahasa Inggris dan 22 buku dalam bahasa Jerman dan sejumlah artikel.<sup>11</sup>

Di berbagai karya-karya Marcuse yang paling terpenting adalah: *Reason and Revolution; Hegel and the Rise of Social Theory* (1941), *Eros and Civilization; A philosophical Inquiry into Freud* (1955), *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (1964), *A Critique of Pure Tolerance* (bekerja sama dengan Robert Paul Wolff dan Barrington Moore tahun 1964), *Kultur and Gesellschaft* (dua jilid dan terbit tahun 1965), *Negations* (1968), *Psychoanalyse und Politik* (1968) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan judul *Five Lectures, Psychoanalysis, Politics, Utopia* pada tahun 1970, *An Essay on Liberation* (1969), *Counterrevolution and Revolt* (1972), *Studies in Critical Philosophy* (1972), *Die Permanenz der Kunst* (1977).<sup>12</sup>

Karya-karyanya yang banyak mempengaruhi generasi sesudahnya adalah:<sup>13</sup>

1. *Reason and Revolution; Hegel and the Rise of Social Theory* (1941): di dalam buku ini Marcuse mengaplikasikan filsafat Hegel pada

---

<sup>11</sup> Naimah Yulastika Dewi, "ONE DIMENSIONAL MAN (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern)", 2013, h. 31.

<sup>12</sup> Naimah Yulastika Dewi, "ONE DIMENSIONAL MAN (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern)", 2013, h. 23.

<sup>13</sup> Naimah Yulastika Dewi, "ONE DIMENSIONAL MAN (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern)", 2013, h. 23.

pembangunan sejarah kedepannya, menampilkan pandangan tajam Hegel ke dalam gerakan dan ide progresif lokal.

2. *Eros and Civilization; A Philosophical Inquiry into Freud* (1955): buku ini memaparkan sintesis antara pemikiran Marx dan Freud dan menguraikan gambaran mengenai masyarakat tanpa repressi.

3. *One Dimensional Man; Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (1964): buku ini merupakan karya masterpiece dari Herbert Marcuse yang memuat gagasan dan kritik terhadap masyarakat industri maju.

4. *An Essay On Liberation* (1969): Buku ini ditulis Marcuse untuk merayakan gerakan pembebasan seperti yang terjadi di Vietnam yang menginspirasi banyak kaum radikal.

5. *Counter Revolution and Revolt* (1972): buku ini menggambarkan harapan generasi tahun 60-an yang sedang menghadapi kontra revolusi.

6. *The Aesthetic Dimension* (1979) yang berbicara tentang emansipasi dan perlunya sebuah revolusi budaya.

## **B. Corak Filsafat Mazhab Frankfurt**

Lahirnya Mazhab Frankfurt dari berbagai kritik terhadap pemikiran Karl Marx. Pemikiran utama Mazhab Frankfurt dipengaruhi oleh tiga pemikiran yakni filsafat idealisme Hegel, pemikiran filsafat Karl Marx, dan psikoanalisis Freud.<sup>14</sup> Munculnya teori kritis digunakan untuk mengoreksi mengenai aliran teori Marxis sehingga teori kritis Mazhab Frankfurt digolongkan sebagai aliran pemikiran Neo Marxisme. Pengertian kritis di sini adalah sebagai aliran yang kritis mengenai ajaran di bidang sosial dan juga kritis mengenai keadaan masyarakat pada saat

---

<sup>14</sup> Suci Fajarni, "Teori Kritis Mazhab Frankfurt: Varian Pemikiran 3 (Tiga) Generasi Serta Kritik Terhadap Positivisme, Sosiologi, dan Masyarakat Modern", *Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, Vol. 4, No. 1 (April 2022), h. 74.

ini, yang sangat membutuhkan perubahan secara radikal. Istilah "kritik" mengacu pada strategi pembelajaran untuk memahami teori kritis. Kritis juga merupakan sebuah program dari Mazhab Frankfurt untuk mendiskusikan teori yang bersifat emansipatoris atau kesadaran untuk mencapai pemahaman dan kesadaran mengenai masyarakat saat ini dan kebudayaan.

Kritik yang diarahkan pada teori kritis mengacu ke berbagai kehidupan masyarakat saat ini, seperti ilmu pengetahuan, seni, kebudayaan, politik, ekonomi yang bagi teori kritis menjadi kacau karena di selubungi dengan ideologi yang menguntungkan pihak tertentu. Teori kritis pada hakikatnya ingin menjadi *Aufklarung* atau pencerahan. *Aufklarung* ingin mengungkap semua hal yang menutupi kenyataan yang tidak masuk akal terhadap kesadaran manusia. Teori kritis kepada masyarakat sangat tepat, karena teori kritis memposisikan sebagai aliran ilmu sosial emansipatoris karena gagasan yang diungkap adalah sebuah cita-cita pembebasan kaum tertindas yang dibentuk dalam kepedulian.<sup>15</sup>

Teori kritis sebenarnya tidak sepemikiran dengan teori tradisional (positivisme), karena dianggap tidak sesuai dengan semangat pencerahan. Sifatnya yang ideologi tidak mungkin menjadi teori emansipatoris. Tujuan dari ideologi bukanlah untuk meningkatkan keadaan modernitas, melainkan untuk mempertahankan *status quo*. Hal ini yang akan menjadi teori yang menindas dan membatasi kemandirian masyarakat. Teori kritis melakukan kritik untuk membuat keadaan yang saat ini menjerat masyarakat untuk melakukan pembebasan dari gejala kemajuan teknologi. Pemikiran teori kritis sangat radikal. Dalam artian teori ini menginginkan mengobrok-abrik tatanan masyarakat yang dianggap sudah mengusung penindasan dan juga ketidakadilan yang

---

<sup>15</sup> Luthfiyah, Kritik Modernitas Menuju Pencerahan: Perspektif Teori Kritis Mazhab Frankfurt, *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* Vol. 2 No. 1 April 2018, h. 280.

sangat sistematis, tetapi sebenarnya teori kritis tidak menginginkan adanya kekerasan.<sup>16</sup>

Teori kritis itu pada dasarnya membuka irasionalitas daripada pengandaian-pengandaian sistem yang ada. Teori Kritis membuka bahwa sebenarnya produksi itu tidak untuk memenuhi kebutuhan manusia, tetapi melainkan kebutuhan manusia diciptakan, dimanipulasi demi untuk produksi. Dan harapan Teori Kritis bahwa rasionalitas semu sistem itu sudah rusak, mematahkan belenggu dan membebaskan pada kemanusiaannya yang sebenarnya. Teori Kritik Mazhab Frankfurt sebenarnya ingin menyadarkan manusia dengan kesadaran kritisnya bahwa sebenarnya manusia ditindas oleh hasil ciptaanya sendiri, sehingga yang tadinya rasional berubah menjadi irasional.<sup>17</sup>

Pada masa pencerahan mazhab frankfrut ini sebenarnya ingin menyadarkan manusia dengan kesadaran kritisnya yang menginginkan merubah dunia menjadi dunia kritik tetapi tidak terjadi karena dengan adanya dunia digital menjadi susah untuk berfikir kritis. Karena dengan adanya kenyamanan yang dibuat oleh teknologi menjadikan manusia larut kedalam kenyamanan dan membuat manusia merasakan mendapatkan apa yang mereka butuhkan.

### **C. Rasionalitas dan Kepentingan Dalam Filsafat**

Rasionalitas sendiri berasal dari kata '*rasio*', menurut Marcuse hal ini merujuk kepada makna '*rasio*' pada zaman Yunani kuno, yang memiliki arti kemampuan kognitif untuk bisa memilih antara yang benar dan yang salah. Yang benar dan salah dalam hal ini adalah harus bisa

---

<sup>16</sup> Suci Fajarni, "Teori Kritis Mazhab Frankfurt: Varian Pemikiran 3 (Tiga) Generasi Serta Kritik Terhadap Positivisme, Sosiologi, dan Masyarakat Modern", *Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, Vol. 4, No. 1 (April 2022). h. 75.

<sup>17</sup> Ambo Upe dan Abdul Wahid, *Paradigma Teori Kritis, Suatu Pengantar Untuk Memahami Sosiologi Kritis*, (Kendari: Literacy Institute, 2019), 63-54.

masuk kedalam ranah keadaan 'yang ada' (*Being*) dan dalam 'kenyataan' (*Reality*).<sup>18</sup> Namun, pengertian rasio di zaman modern sedang mengalami perubahan yang signifikan. Pergeseran rasio pada masa modern membuat rasio terjebak sebagai sarana dalam memperoleh tujuan. Rasio yang dulunya mempunyai kekhasan kritis terhadap mitos dan segala otonom kekuasaan, tetapi harus menjelma menjadi rasio yang tunduk dan mengabdikan pada kekuasaan. Rasio yang awalnya bersifat teoritis dan praktis telah beralih semata-mata hanya praktis, sehingga rasio bersifat teknis yang bisa dikondisikan.

Masyarakat teknologis adalah suatu sistem dominasi yang memiliki cara kerja dan juga memiliki sistem sendiri secara *a priori* yang menentukan tuntutannya sendiri.<sup>19</sup> Selain itu juga rasionalitas teknologis juga memberikan reduksi estetis yang muncul dalam transformasi teknologis.<sup>20</sup> Rasionalitas teknologi mampu membawa perubahan yang mempercepat kemajuan. Pemikiran yang represif dan totaliter digunakan untuk mempertahankan status quo. Kemajuan teknologi memperlihatkan kemustahilan teknis untuk menjadi otoritas dalam privasi dan menyuguhkan rasionalisasi yang luar biasa atas ketidakbebasan masyarakat. Kemajuan teknologi tidak hanya berpotensi untuk meningkatkan kebutuhan sehari-hari masyarakat tetapi juga dapat menurunkan fungsi teknologi bagi masyarakat.

Dikatakan bahwa teknologi menindas, dikatakan menindas karena adanya balutan ideologis, maka dari itu teknologi tidak dapat lagi dikatakan sebagai suatu yang netral.<sup>21</sup> Dengan adanya campur tangan yang dilakukan oleh dominasi teknologi membuat teknologi menjadi

---

<sup>18</sup> Ghulam Falach, "Konsumerisme Manusia Satu Dimensi", dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, April 2018, h. 73.

<sup>19</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 228.

<sup>20</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 349.

<sup>21</sup> Rangga Kala Mahaswa, Rasionalitas Teknologi Herbert Marcuse, *Artikel Cocto*, 23 Desember 2016.

menjauh dari sifat netralnya. Secara terkhusus rancangan yang ada pada platform digital yang ada dalam teknologi membentuk masyarakat industri berbasis nilai dominasi atas manusia. Oleh sebab itu teknologi tidak bisa dikatakan betul-betul terbebas dari nilai, tetapi ikut serta kedalam tatanan dari *status quo* atau adanya kondisi yang saat ini sedang terjadi.

Dinamika kemajuan teknis yang tidak ada hentinya telah menyerap menjadi satu dengan politisi, dan Logos teknik beralih menjadi Logos perbudakan yang berlanjut.<sup>22</sup> Kuatnya teknologi yang memberikan sebuah kebebasan berubah menjadi sebuah belenggu kebebasan bagi pengguna teknologi, karena teknologi menciptakan ruang sosial baru. Namun, setelah terbentuknya platform digital, orientasi menjadi kekuatan yang dominan. Ada proses transformasi rasionalitas teknologis dari positivisme ke teknologos.<sup>23</sup>

Manusia memiliki daya pikir dialektis yang kritis yang berasal dari logos pada awalnya, namun setelah itu, keahlian manusia dialihkan ke mesin. Platform digital dikalangan manusia membuat kepentingan yang kompleks, teknologi dapat menjadi penolong namun dapat menindas manusia. Teknologi berkembang karena adanya penambahan subjek baru yang dapat digunakan dan dikembangkan. Karena dua faktor yang semakin dibayang-bayangi oleh logos yang berpotensi menurunkan citra manusia. Herbert Marcuse mengkritik atas ambivalensi teknologi atau perasaan yang tidak pengguna sadari saling bertolak belakang mengenai keadaan yang sama.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 230.

<sup>23</sup> Teologos pada awalnya manusia memiliki daya nalar dialektis kritis yang muncul dari logos, tetapi kemudian kemampuan manusia diarahkan ke dalam mesin. Teknologi hadir dalam bingkai kebutuhan yang bermata ganda, dapat menjadi penyelamat maupun penindas manusia. Lihat artikel cocto dalam Rasionalitas Teknologi Herbert Marcuse.

<sup>24</sup> Ranga Kala Mahasiswa, Rasionalitas Teknologi Herbert Marcuse, *Artikel Cocto*, 23 Desember 2016.

Masyarakat industri maju mempunyai kemungkinan yang objektif supaya bisa mewujudkan kepuasan akan kebutuhannya.<sup>25</sup> Namun, manusia selalu dirugikan oleh keadaan seperti tekanan, kekangan, dan penindasan. Ukuran dari rasionalitas masyarakat adalah rasionalitas teknologi. Teknologi modern memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan manusia. Tidak hanya di bidang industri, tetapi juga di semua aspek kehidupan sehari-hari. Dengan teknologi, manusia dengan mudah dapat dimanfaatkan, dikuasai, dimanipulasi, dan bahkan diperalat. Manusia telah didorong ke dalam era baru teknologi, yang telah menghasilkan banyak peluang baru. Masalah rasionalitas ada bersama untuk mengubah situasi yang menindas. Cara memperbaiki situasi dengan mempraktikkan pemikiran kritis dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, pada zaman kejayaan akal budi individu di pandang sebagai benda dan alat netral selama periode instrumentalisme. Individu di zaman sekarang membutuhkan identifikasi. Horkheimer mengatakan bahwa tujuan pengembangan individu di zaman sekarang adalah agar individu dapat berpikir untuk diri mereka sendiri.<sup>26</sup> Individu harus mengkomunikasikan semua kemampuan, ide, dan kepeduliannya kepada perusahaan. Sekarang realitas menjadi sangat kejam bagi individu, yang hanya mendorong suatu cara agar setiap individu bisa mempertahankan dirinya. Yakni dengan cara menyerahkan dirinya dan meniru realitas itu. Realitas kini disiarkan melalui media komersial. Realitas disini tentunya dengan berkembangnya teknologi yang saat ini sudah menyebar ke seluruh penjuru negeri. Dari sudut pandang realitas

---

<sup>25</sup> Agus Darmaji, Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi, *Jurnal Ilmu Ushuluddin*, vol. 1, No. 6 (Juli 2013), h. 520.

<sup>26</sup> Sindhunata, *Dilema Usaha Manusia Rasional: Teori Kritis Sekolah Frankfurt*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019), h. 184.

kini diproduksi tanpa henti, dengan melalui cara apapun, tanpa disadari bahwa masyarakat sedang tertipu.<sup>27</sup>

Menurut Horkheimer, terjadinya rasio instrumentalis adalah hasil dari perkembangan rasio manusia atau *Aufklarung* sendiri.<sup>28</sup> Upaya manusia rasional untuk tampil benar-benar rasional dan berhasil harus dibayar dengan kenisataan yang tiada tara. Rasio instrumentalis berkembang dalam tradisi empirisme, di mana rasio hanya digunakan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan subjektif. Rasio instrumentalis menekankan pada kegunaan. Tujuan dari rasio instrumentalis adalah untuk memberi manfaat bagi individu. Rasio instrumentalis lebih menekankan cara dari pada tujuan. Kebalikan dari instrumentalisme adalah objektif. Ini adalah kriteria yang berlaku secara universal. Artian rasio ini membuat konsep-konsep tentang ide dari apa yang paling baik dan benar. Sudut pandang objektif tidak bersifat universal karena memiliki tujuan yang harus dipenuhi oleh manusia. Sama halnya dengan rasio instrumentalis yang merupakan alat bahkan diperalat, ia bersifat netral. Netral dalam rasio instrumentalis dapat digunakan untuk tujuan apapun yang tidak berasal dari dirinya.

Pada zaman *Aufklarung* adalah zaman berkembangnya akal budi manusia. Sebelum pada abad ke 18, akal budi manusia sudah dianggap tenggelam dalam kegelapan. Tapi apakah *Aufklarung* bisa memberikan pencerahan bagi masa depan dan kebahagiaan bagi manusia saat ini. *Aufklarung* yang ingin membebaskan rasio dari mitos tetapi malah berbalik menjadi mitos lagi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi malah tidak mengarahkan pada kebebasan dan kesadaran diri bagi manusia. Tetapi malah menahan manusia untuk menjadi tahanan yang diikat dengan rantai konsumerisme kapitalis. Jiwa manusia malah

---

<sup>27</sup> Sindhunata, *Dilema Usaha Manusia Rasional: Teori Kritis Sekolah Frankfurt*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019), h. 184-185.

<sup>28</sup> Juli Natalia Silalahi, Kritik Atas Rasio Instrumental Pada Pengguna Smartphone Terkini Yang Ditinjau Dari Teori Kritik Max Horkheimer, *artikel Braindialog Sosiologi Indonesia*, 4 April 2017.

menjadi terperangkap kedalam perbudakan. *Aufklarung* bisa dikatakan sebagai suatu jalan keluar bagi manusia untuk pergi, dengan meninggalkan ketidak dewasaanya yang diakibatkan oleh kelalaian dan kesalahannya sendiri.<sup>29</sup>

Hancurnya identitas individu berada pada puncak zaman kejayaan akal budi instrumental. Usaha manusia yang hendak membebaskan dan memberi pengertian tentang rasionalitas individu. Namun ternyata malah sebaliknya usaha manusia rasional itu malah justru mengirasionalkan, menghancurkan dan juga memperbudak individu. Tetapi semakin individu mencari pengertian rasional tentang identitasnya maka akan semakin menghancurkan identitasnya. Karena manusia sudah tidak mendapatkan kritis lagi terhadap segala tuntutan masyarakat. Tetapi malah menerima dan mencontohnya tanpa mempermasalahkan lagi apakah tuntutan itu masih bisa disebut sebagai rasional.<sup>30</sup>

#### **D. Masyarakat Tanpa Perlawanan**

Masyarakat industri maju akan menyadari bahwa kenyataan akan datang dengan cepat dengan hadirnya industri maju bisa menjadi lebih besar, lebih kaya, dan juga lebih baik sebagaimana masyarakat bisa mempertahankan bahayanya.<sup>31</sup> Rasionalitas teknologi memiliki peran yang paling dominan dalam masyarakat industri maju. Dan telah membagi hubungan antara kaum borjuis dan proletar. Kaum proletar menjadi tertindas karena mengikuti kaum borjuis dalam kekuasaan dan memaksa supaya produktivitasnya terus bisa ditingkatkan. Kaum proletar akhirnya hanya mempunyai satu pilihan yaitu hidup dan revolusi.

---

<sup>29</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang", *Majalah Basis*, No. 05-06, (Februari 2019), h. 53.

<sup>30</sup> Sindhunata, *Dilema Usaha Manusia Rasional: Teori Kritis Sekolah Frankfurt*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019), h. 190-193

<sup>31</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. xvi.

Kaum borjuis bisa dikatakan sebagai golongan utama dalam pelapisan sosial di masyarakat. Yang mempunyai modal dan alat-alat produksi sendiri hingga memperoleh hasil produksi yang dimilikinya. Sedangkan kaum Proletar ketergantungan dengan produsen untuk memperoleh pekerjaan dan keberlangsungan hidupnya. Inilah yang menjadi perbedaan dari masyarakat industri maju.

Secara perlahan-lahan perilaku individu telah kehilangan kepribadian yang sebelumnya dari rasionalitas (kritis seperti perbedaan pendapat, otonom, kekuatan negasi dan lain-lain. Dari paragraf sebelumnya dapat diketahui bahwa terciptanya ruang baru yang mulai menerapkan kapitalisme digital. Saat ini, ada jenis kontrol baru yang menyebabkan masalah dengan mobilitas total. Masyarakat industri maju adalah masyarakat yang represif, meskipun ada kepercayaan luas bahwa mayoritas penduduknya lebih liberal dan toleran. Pandangan Herbert Marcuse menganggap bahwa masyarakat industri maju dipandang sebagai seperangkat alat yang ditemukan dalam ranah ilmu pengetahuan kemajuan teknologi, yang muncul dari masa pencerahan atas nalar pengetahuan dan juga peradaban.<sup>32</sup>

Masyarakat yang sudah masuk kedalam jebakan yang dibuat industri maju menjadikan seseorang yang susah untuk menghindarinya. Pada hal ini masyarakat bisa dikatakan sebagai kategori konsumerisme.<sup>33</sup> Suatu mekanisme yang mengikat individu sudah berubah, juga dengan kontrol sosial yang diberikan pada kebutuhan baru yang diproduksi. Perubahan status sosial dan ekonomi masyarakat mempengaruhi cara hidup masyarakat. Karena itu, pola dalam cara hidup seseorang telah menjadi simbol. Dalam benak masyarakat modern, simbol menjadi pengenalan diri. Akibatnya, cara hidup

---

<sup>32</sup> Ghulam Falach, "Konsumerisme Manusia Satu Dimensi", dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, h. 70-71.

<sup>33</sup> Ghulam Falach, "Konsumerisme Manusia Satu Dimensi", dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, h. 102.

masyarakat dapat membantu mengurangi dampak status sosial seseorang.

Masyarakat saat ini seperti yang sudah dijelaskan bahwa telah diistilahkan sebagai manusia satu dimensi.<sup>34</sup> Namun dengan kemajuan industri modern menjadi suatu krisis yang memperlihatkan kemerosotan masyarakat. Masyarakat bergerak sesuai dengan kepentingan sosial. Bahwa masyarakat tidak sadar maksud dari adanya kemajuan industri adalah menindas dan menggerogoti pengguna. Propaganda melalui berbagai bentuk promosi dilakukan. Misalnya, iklan pameran mengenai merek dagang, merek telepon genggam, pusat perbelanjaan, lokasi perumahan, model kendaraan, berbagai perabot rumah tangga, dan masih banyak lagi. Dengan tidak sadarnya pengguna terjerumus kedalamnya dan mengakibatkan tidak bisa melawannya. Karena, sudah terbawa dengan kebiasaan yang dibawa oleh kekuasaan pihak lain yang sudah memberikan segala kepuasan.

Dengan adanya kebutuhan palsu yang membutuhkan, menjadikan pengguna terlena dengan adanya perlawanan.<sup>35</sup> Yang dimaksud dengan kebutuhan palsu disini adalah suatu kebutuhan yang tidak muncul dari dalam diri seseorang yang secara murni tetapi dimaksudkan secara paksa dari luar. Karena baginya yang terbuai dengan adanya kemajuan industri menganggap sebuah kewajaran yang dibuat oleh teknologi. Apa yang individu terima dan konfirmasi dari status quo atau kemajuaan teknologi secara perlahan mulai mengerucut pada paksaan bagi masyarakat modern, yang tidak lain merupakan bentuk suatu totalitarianisme. Totalitarianisme secara tidak langsung telah menyulitkan individu untuk

---

<sup>34</sup> Ghulam Falach, "Konsumerisme Manusia Satu Dimensi", dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, h. 73.

<sup>35</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang", *Majalah Basis*, No. 09-10, Tahun ke-50 (September-Oktober 2001), h. 34.

mengambil jarak secara kritis, yang pada akhirnya individu terjebak kedalam manusia satu dimensi.<sup>36</sup>

### **E. Bentuk Kontrol Filsafat Dalam Masyarakat**

Peradaban industri maju membuat suatu ketidakbebasan yang menyenangkan, lembut, masuk akal dan bahkan demokratis yang berlaku di dalamnya.<sup>37</sup> Hal ini merupakan hasil dari kemajuan teknologi dalam masyarakat saat ini. Kehadiran kapitalisme dan kemajuan teknologi telah menyebabkan masyarakat saat ini berkeinginan untuk menuntut keadaan. Dengan perbaikan sistem ekonomi dan sosial, serta dominasi total dan administrasi. Kebebasan yang merupakan suatu hal yang penting menjadi kehilangan dasar pemikirannya. Individu dirugikan karena kemudahan penggunaan teknologi. Dan perlahan-lahan individu akan kehilangan dari sifat sebelumnya rasional kritis seperti otonomi, perbedaan pendapat, dan lain-lain.

Berkembangnya zaman pada industri saat ini muncul adanya bentuk pengendalian baru yang menjanjikan suatu kebahagiaan dan kebebasan. Yang dimaksud dengan bentuk-bentuk kontrol baru adalah hadirnya teknologi yang superior atas kehidupan manusia. Pada awalnya teknologi diciptakan oleh manusia, tetapi karena keterbatasan manusia akan kemampuan tenaganya dan juga tuntutan efisiensi, maka dari itu manusia menggantungkan dirinya pada kekuatan mesin. Dalam artian manusia harus tunduk pada sistem mesin itu sendiri dan harus mengikuti irama kerjanya dengan irama kerja mesin. Padahal apa yang manusia terima secara tidak langsung memuncak kepada suatu tekanan bagi

---

<sup>36</sup> Ghulam Falach, "Konsumerisme Manusia Satu Dimensi", dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, h. 72.

<sup>37</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 1.

manusia modern, yang tak lain adalah merupakan bentuk dari totalitarian.<sup>38</sup>

Arti pada totalitarian disini adalah bukanlah sekadar koordinasi politik teoritis dari suatu masyarakat. Tetapi juga berusaha untuk menentukan nilai baik dan buruk dari perilaku individu.<sup>39</sup> Hal inilah yang menyusahkan individu untuk mengejar keadilan dengan cara yang kritis. Masyarakat saat ini tidak percaya bahwa kehadiran kontrol-kontrol baru semata-mata hanya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan palsu. Tujuan yang terkandung dalam masa kini yakni untuk memanipulasi berbagai macam bidang untuk kepentingan individu sendiri.

Individu menjadi terlena dalam artian disini adalah individu seperti sadar bahwa kebahagiaan yang individu rasakan adalah suatu kebahagiaan yang sepenuhnya. Padahal di sisi lain tanpa individu sadari telah tertipu oleh kebahagiaan itu sendiri. Seluruhnya yang individu anggap nyata adalah suatu alat yang dikembangkan untuk masyarakat saat ini agar terlena. Sebenarnya masyarakat saat ini sudah cukup untuk memiliki kebebasan dalam menjalankan kebahagiaan yang masyarakat saat ini rasakan. Tetapi sayangnya tanpa disadari itulah penyakit yang berbentuk pengontrolan baru yang ada dibalik dalam kebahagiaan manusia.<sup>40</sup>

Terciptanya pengontrolan baru inilah yang menyebabkan penindasan yang terselubung yang berkedok kebahagiaan untuk dapat melancarkan suatu sistem *status quo*. Para penguasa baru telah melahirkan adanya rasionalitas sebagai akar yang menyebabkan berbagai macam bentuk penindasan, dan juga kepasrahan yang ada pada

---

<sup>38</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang" , *Majalah Basis*, No. 09-10, Tahun ke-50 (September-Oktober 2001), h. 34-35.

<sup>39</sup> [http://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Totalitarian\\_26555\\_widyakartika\\_p2k-unkris.html](http://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Totalitarian_26555_widyakartika_p2k-unkris.html)

<sup>40</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang" , *Majalah Basis*, No. 09-10, Tahun ke-50 (September-Oktober 2001), h. 34

zaman modern. Pandangan Marcuse, keahlian yang ada pada pengontrolan baru berlandung pada *repressive tolerance*. Suatu toleransi pembebasan yang memberikan kesan kebebasan bagi masyarakat saat ini, padahal sebenarnya tujuannya adalah suatu bentuk penindasan. Bisa diartikan sebagai toleransi semu yang mampu membawa manusia pada penempatan dari perangkap suatu kebahagiaan, kebebasan, kesenangan.<sup>41</sup>

Pada perkembangan industri maju individu dihadapkan dengan segala aspek yang paling mengganggu. Dari adanya perkembangan industri maju yang dari karakter rasional berubah menjadi irasional.<sup>42</sup> Adanya produk-produk yang mendoktrinasi dan memanipulasi menjadikan meningkatnya suatu kesadaran palsu yang bersifat kebal terhadap kepalsuannya. Maka dari itu produk yang menguntungkan menjadi selalu tersedia untuk individu pada sebuah kelas sosial. Doktrin inilah yang menjadikan sebagai cara pandang hidup. Kemajuan pada teknologi memberikan perubahan kepada para penggunanya. Dan menjadikan masyarakat saat ini menjadi terkurung kedalam sistem teknologi, dan hanya bisa mengikuti arus yang dibuat oleh penguasa sistem.

## **F. Bentuk Pengekangan**

Kapitalisme adalah suatu sistem perekonomian yang menekankan peran modal, yakni kekayaan yang diambil dari segala jenis. Kapitalisme pada dasarnya adalah investasi uang dengan tujuan mendapatkan keuntungan. Munculnya kapitalisme menyebabkan perkelahian antara kelompok pekerja dan pemilik usaha. Dalam kapitalisme, waktu sangat

---

<sup>41</sup> Ghulam Falach, "Konsumerisme Manusia Satu Dimensi", dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, (April, 2018), h. 74.

<sup>42</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 13.

dipertimbangkan, waktu kerja menjadi pertimbangan tinggi rendahnya upah pekerja. Inilah yang menjadikan waktu luang dipandang sebagai kerugian yang dapat menghilangkan upah uang. Ide awal munculnya kapitalisme hanya untuk mendapatkan uang sebanyak-banyaknya, bisa di simpulkan juga bahwa dengan membawa modal sekecil-kecilnya akan tetap mendapatkan keuntungan yang besar juga dapat menetralkan kerugian. Inilah awal mula lahirnya perbudakan yang dalam pengertiannya menghalalkan segala cara untuk dapat mencapai tujuan.<sup>43</sup>

Marx berpendapat bahwa kapitalisme merupakan suatu bentuk kelas masyarakat yang dibentuk melalui cara yang khusus di mana manusia diorganisasikan untuk produksi kebutuhan hidup. Dengan ini Marx menyebut pemilik modal sebagai kaum borjuis, dan kaum proletar sebagai kaum pekerja. Bagi Marx, kaum proletar adalah buruh yang manual yang mengeluarkan dan menghabiskan energinya di dalam proses bekerja, bahkan jika ketika kaum proletar bekerja dengan menggunakan mesin. Kaum proletar diperbudak dengan pekerjaan yang berat dengan upah yang tidak memadai sedangkan pada kaum borjuis atau si pemilik modal dengan mudahnya mendapatkan kekayaan untuk dirinya.<sup>44</sup>

Seiring dengan berkembangnya zaman perbudakan bukan lagi pada manusia akan manusia, tetapi pada politik, ekonomi, teknologi dan juga ilmu pengetahuan yang berkembang sangat cepat.<sup>45</sup> Dampak dari perkembangan ini adalah dimanfaatkan oleh kapitalisme untuk dapat membentuk pola baru dalam mewariskan tradisi yang menjajah. Sifat yang dimiliki oleh sistem kapitalisme adalah represif dan totaliter, semuanya diarahkan kepada satu tujuan dan menepikan segala sesuatu

---

<sup>43</sup> Ghulam Falach, *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi, dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, (April, 2018), h. 1-2.

<sup>44</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 35-36.

<sup>45</sup> Ghulam Falach, *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi, dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, (April, 2018), h. 3.

yang tidak sama dengan sistem. Sistem disini adalah teknologi di mana teknologi mampu memenuhi kebutuhan masyarakat. Adanya efek yang didapatkan dari kapitalisme menjadikan masyarakat tidak lagi menginginkan perubahan, masyarakat mengikuti sistem yang berjalan seperti saat ini, karena bagi masyarakat hidup di dalam sistem memberikan kenikmatan dan kenyamanan.<sup>46</sup>

Perubahan pada zaman saat ini menjadi begitu sangat canggih, cepat, dan serba otomatis, sampai membuat manusia tidak sanggup untuk melawan dan mengendalikan kemajuan sistem yang dibuatnya sendiri. Saat ini masyarakat terkurung ke dalam kenyamanan yang tidak disadari. Kondisi ini terjadi karena kemajuan teknologi, terbukanya informasi, kebebasan pers yang memberikan warna kepada kehidupan sosial masyarakat modern.

Adanya proses mesin pada dunia teknologi dapat menghancurkan privasi yang terdalam mengenai kebebasan.<sup>47</sup> Manusia dikendalikan oleh mesin yang masuk kedalam kehidupannya dan menjadikan manusia tidak bisa keluar dari dalamnya karena sudah menjadi rutinitas sehari-hari. Dengan ahlinya sistem memanipulasi kesadaran manusia. Dalam perkembangan industri maju cara berfikir individu telah dibentuk dengan adanya kemajuan teknologi yang menjadikan masyarakat individu menjadi terbiasa dengan adanya perubahan. Yang menjadikan segala sesuatunya dibuat ringkas, padat dan juga mudah dicerna. Sementara dengan adanya segala sesuatu yang serba praktis menjadikan individu menjadi terperangkap.

---

<sup>46</sup> Ghulam Falach, *Konsumerisme Manusia Satu Dimensi, dalam tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, (April, 2018), h. 4.

<sup>47</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 42.

## G. Desublimasi Represif

Desublimasi represif artinya manusia bisa memenuhi kebutuhan melalui produk-produk yang dihasilkan oleh teknologi. Padahal menurut Marcuse, kebutuhan itu adalah kebutuhan palsu yang memang sengaja diciptakan dengan menggunakan dunia iklan.<sup>48</sup> Yang dimaksud dengan kebutuhan palsu adalah kebutuhan yang tidak muncul di dalam diri individu, tetapi dimasukkan secara paksa dari luar. Masyarakat saat ini sangat membutuhkan fungsi kritis, atau kemampuan manusia untuk memperbaiki sistem yang ada. Maka dari pada membuat perubahan, lebih mudah untuk mempertahankan sistem yang enak. Cara berpikir yang benar menurut masyarakat saat ini adalah sesuai dengan sistem yang berlaku. Bahkan bahasapun tidak lagi bersifat kritis karena telah dimanfaatkan untuk membantu sistem yang ada, contohnya lewat bahasa iklan yang mempengaruhi penonton agar tergiur dengan iklan yang diberikan. Propaganda kebutuhan palsu, dilakukan lewat aneka macam promosi, pameran dan juga iklan yang disebarakan mengenai merek dagang, tempat wisata, pusat perbelanjaan dan lain-lain.

Represif sendiri bisa dikatakan sebagai suatu sistem yang berbentuk penekanan, kekangan dan juga penindasan.<sup>49</sup> Adanya suatu bentuk pengontrolan menjadikan individu merasa takut. Dengan konsep desublimasi menjadikan individu dikontrol dari realitas teknologi. Dengan memperluas kebebasan dan kesenangan namun hal itu merupakan suatu bagian yang diciptakan. Hadirnya *desublimasi represif* membawa budaya baru yang disebut sebagai *free online culture*, semua orang yang memiliki berbagai bidang profesi didorong untuk membagikan keahlian yang dimilikinya diranah digital secara cuma-cuma. Inilah yang membentuk suatu sistem. Di mana para pemusik,

---

<sup>48</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang", *Majalah Basis*, No. 05-06, (Februari 2019), h. 53.

<sup>49</sup><https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/detik-jabar/pengertian-represif-adalah-berikut-jenis-tindakan-dan-contohnya.html>

penerjemah, penulis, wartawan, dan lain-lain, secara tidak sadar maupun sadar menjadi terkondisikan untuk dapat dengan mudah membagikan karyanya atau kerja kerasnya secara cuma-cuma di dunia maya.

Desublimasi adalah sebuah metode kerja yang mengubah individu menjadi satu dimensi, di mana desublimasi yang ada di dalam diri masyarakat menjadi buram karena munculnya prinsip instingtual yang terus menerus dipengaruhi oleh realitas. Dan konsep selanjutnya adalah quasi-individual, yang merupakan konsekuensi logis dari sistem kapitalisme, dimana individu terus menerus ditimbang dengan kebutuhan yang harus dipenuhi. Marcuse berpendapat bahwa represi adalah hasil dari prinsip kinerja (*performance principle*), di mana nilai-nilai sosial dan budaya terdistorsi oleh ekonomi kapitalis.<sup>50</sup>

Manusia tinggal satu dimensi. Padahal, semenjak Pascal sampai Kant, Hegel dan Marx, filsafat dialektis telah menyuratkan bahwa manusia ada dalam dua dimensi, dimensi adaptasi terhadap realitas dan dimensi transendensi dari realitas, yang nyata ada dan yang mungkin ada.<sup>51</sup> Masyarakat saat ini menjadi masyarakat yang meningkatkan standar hidup dan mengelola ekspektasi masyarakat agar lebih mudah untuk beradaptasi, sehingga mengurangi kebutuhan untuk melampaui kenyataan yang ada, kebutuhan yang seakan-akan harus dipenuhinya. Padahal kebutuhan masyarakat sebagai konsumen bersifat palsu. Selanjutnya masyarakat diintegrasikan ke dalam sistem dominasi massa dan ketidaksetaraan sosial. Yang mengakibatkan desublimasi yang menyebar dalam masyarakat industri maju. Kapitalismelah yang menaklukkan kesadaran yang tidak bahagia dengan melalui segala bentuk kebebasan dan kenyamanan.

---

<sup>50</sup> Yohanes Wahyu Prasetyo, *Membaca Fenomena Kabar Bohong Pilpres 2019 di Indonesia Berdasarkan Kaca Mata Herbert Marcuse, Jürgen Habermas, dan Zygmunt Bauman*, 2020, VOL. 3, NO. 2.

<sup>51</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang", *Majalah Basis*, No. 05-06, (Februari 2019), 2000, h. 53

## **F. Akhlaq Bermedia Sosial**

Kata aqidah berasal dari bahasa arab yaitu kata “Aqqada” yang berarti mengikat, mebukuh, menyimpulkan, mengokohkan, menjanjikan. Aqidah merupakan jamak dari kata “Aqad” yang berarti keyakinan keagamaan yang dianut oleh seseorang dan menjadikan landasan segala bentuk aktifitas, sikap pandangan dan pegangan hidup. Istilah tersebut identik dengan iman (kepercayaan, keyakinan).<sup>52</sup>

Kata akhlak menurut etimologi adalah jamak dari kata khula, mempunyai akar kata yang sama dengan khaliq (penciptaan, yakni tuhan) dan makhluk (yang diciptakan), dari kata khalaq (menciptakan).<sup>53</sup> Dengan demikian akhlak bisa dikatakan sebagai nilai dan sifat yang tertanam dalam diri manusia sehingga dapat menilai suatu perbuatan itu baik atau buruk, kemudia memilih meninggalkan atau melakukan perbuatan tersebut.

Percepatan teknologi yang kian lama semakin berkembang pesat di era saat ini, yang memberikan aspek penting bagi kehidupan. Adanya teknologi dapat mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia yang sebelumnya serba manual dan kini beralih menjadi digital. Perkembangan teknologi tidak hanya membawa perubahan positif saja tetapi juga membawa dampak negatif, namun masyarakat masih banyak yang belum mengerti akan sikap yang harus di ambil dalam menghadapi tantangan di era digital saat ini.

Era digital saat ini sudah menjadi fenomena bagi para masyarakat yang menggunakan fasilitas platform media digital, yang dapat memberikan kemudahan, kebebasan untuk mendapatkan informasi dan

---

<sup>52</sup> Mochammad Setiawan Riskianto, Pengguna E-Learning dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madarasah Aliyah Negeri Lumajang, dalam skripsi IAIN Jember, 2021, h. 48.

<sup>53</sup> Mochammad Setiawan Riskianto, Pengguna E-Learning dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madarasah Aliyah Negeri Lumajang, dalam skripsi IAIN Jember, 2021, h. 47.

lainnya. Setiap saat informasi baru dapat diterima dan tidak punya waktu untuk dapat mengolah dan mencernanya dengan baik. Akhlak dalam bermedia sosial sangat penting bagi khususnya para pengguna media sosial dan umumnya bagi umat islam. Ada beberapa adab yang dapat diterapkan ketika menggunakan media sosial, diantaranya adalah :

Pertama, Muraqadah yaitu kesadaran seseorang muslim bahwa dia selalu berada dalam pengawasan Allah SWT. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Hadid: Ayat 4 yaitu :

وَهُوَ مَعَكُمْ أَيْنَ مَا كُنْتُمْ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Artinya: “Dan dia adalah besertamu di mana saja engkau semua berada”

Bentuk muroqadah dalam bermedsos adalah sikap kehati-hatian, mengecek kebenarannya, sumbernya sehingga tidak segera mengambil keputusan yang terburu-buru, lalu tidak sembarangan menerima informasi sesuatu yang tidak jelas sumber kebenarannya. Sikap kehati-hatian dalam menggunakan media sosial juga akan mendorong kejujuran, karena kesadaran apapun yang dikerjakan selalu diawasi dan dicatat. Muroqodah hanya dimiliki oleh orang beriman kepada Allah SWT, karena pengawasan ini sifatnya ghaib yang berlandaskan dengan iman, bagi orang yang tidak beriman takutnya hanya kepada yang nyata saja.<sup>54</sup>

Kedua, adanya tanggung jawab dapat dimaknai bahwa tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Tanggung jawab merupakan ciri orang beragama, dalam Al-Qur'an surat Al-Mudatstsir ayat 38 yaitu :

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِينَةٌ

---

<sup>54</sup> <https://itspku.ac.id/2020/05/21/akhlak-dalam-bermedia-sosial/>

Artinya: “Tiap-tiap diri (individu) bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya”

Perwujudan dari sikap tanggung jawab ketika bermedia sosial adalah merasa bertanggung jawab karena menyadari adanya akibat baik dan buruk perbuatannya itu. Ketika akan memulai membuka platform media digital dengan membaca Basmallah dan menyadari sepenuhnya dalam hal apapun akan diminta pertanggungjawaban baik dihadapan Allah SWT maupun manusia. Jika adanya kesadaran ini maka akan muncul sikap untuk berhati-hati dan teliti sebelum mengirim pesan ataupun menyebarkan informasi. Sikap bertanggung jawab dalam bermedia sosial merupakan suatu kesadaran bahwa posisi manusia bukan hanya sebagai makhluk yang individu tetapi juga makhluk sosial, maka dengan begitu berkaitan dengan hak-hak orang lain tentang kebenaran, ketentraman sehingga dalam menggunakan media sosial akan bertumpu pada kebahagiaan orang lain.

Ketiga, Dunia itu penuh dengan tipu daya, seperti yang ada dalam ayat Al-Quran Surat Al-Hadid Ayat 20 yang berbunyi :

اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ زِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَسْفَلَ عَظِيمٍ أَخْرَجْتُمُ الْكُفَّارَ بَنَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُمْضِرًا ثُمَّ  
يَكُونُ حُطَاءً وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ

Artinya : Ketahuilah, sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan sendagurauan, perhiasan dan saling berbangga di antara kamu serta berlomba dalam kekayaan dan anak keturunan, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian (tanaman) itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridaan-Nya. Dan kehidupan dunia tidak lain hanyalah kesenangan yang palsu. (Al-Quran Surat Al-Hadid Ayat:20)

Tipu daya yang di maksud adalah kebebasan, keindahan, yang ada hanyalah kapitalisme digital. Kapitalisme digital menyebabkan

pengguna terlena dengan kenikmatan informatif, komunikatif yang disajikan oleh perusahaan-perusahaan platform media digital. Yang masuk secara halus kedalam kehidupan sehari-hari manusia sehingga menyebabkan matinya kritik. Dengan adanya tipu daya itu menjadikan manusia menjadi terlena dan menjadi menjauh dengan apa yang diperintahkan oleh Allah SWT, seperti umat islam harus menghargai waktu dengan hal yang baik, seperti tidak membuang-buang waktu untuk berselancar di media sosial sampai lupa waktu dan akhirnya meninggalakan sholat tepat waktu.

### **BAB III**

#### ***FREE ONLINE CULTURE***

##### **A. Pengertian *Free Online Culture***

*Free online culture* dalam artian budaya online gratis yang memberikan kebebasan dan keadilan dalam menggunakan platform media digital sejatinya itu hanya sebuah ilusi yang diciptakan oleh perusahaan platform media digital. Perusahaan yang mengembangkan layanan digital seperti Google, Amazon, Apple, Facebook, dan platform lainnya. Suatu perusahaan yang muncul dengan citra sebagai kapitalis yang dianggap baik hati.<sup>1</sup> Yang muncul dengan menghadirkan suatu kejutan yang luar biasa dengan memikat dan dibagikan secara gratis. Yang berbentuk layanan digital dengan berbagai macam aplikasi di hampir semua aspek kehidupan. Perusahaan yang hadir untuk membawa masyarakat ke suatu era yang dapat menjamin kehidupan menjadi lebih praktis, berwarna, dan juga bertaburkan keindahan. Dari lanskap komunikasi dan juga informasi digital ditandai dengan semakin kuat dan sistematisnya penerobosan layanan digital ke dalam kehidupan masyarakat. Di balik semaraknya inovasi teknologi yang sering dipaparkan sebagai kemajuan ilmu pengetahuan. Sebenarnya tersembunyi maksud di baliknya.

Korporasi global yang menjadikan masyarakat sebagai objek pemasaran dan juga konsumsi yang tidak ada batasnya atas produk dari teknologi digital.<sup>2</sup> Beberapa orang berpikir mengenai perkembangan teknologi secara positif karena memiliki kemampuan untuk dapat membuka kreativitas masyarakat. Dalam banyaknya aplikasi digital yang diberikan secara gratis, Akan selalu ada aplikasi pendukung yang menyempurnakan aplikasi gratis tersebut. Contohnya seperti instagram,

---

<sup>1</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 249.

<sup>2</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 249.

aplikasi tambahan untuk menyempurnakannya adalah VSCO, *tools* Instagram yang mengubah foto dari kamera *handphone* menjadi indah dengan fitur yang diberikan.

*“Peradaban manusia sedang memasuki era demokrasi digital di mana prinsip-prinsip kebebasan diwujudkan pada tataran yang belum pernah terjadi sebelumnya (Agus Sudibyo: 2019:249)”*

Kemajuan teknologi hadir dengan membawa budaya baru yang disebut sebagai *free online culture*.<sup>3</sup> Layanan digital seperti media sosial, *e-banking*, mesin pencari, online marketing dan lainnya. Yang pada dasarnya dapat diakses dengan mudah dan bahkan diberikan secara gratis. Maka dari itu perusahaan platform mendorong semua orang untuk berkontribusi pada budaya baru dengan cara yang sama. Konsep yang ada pada *free online culture* terkait dengan cara dan proses perusahaan platform digital mengelola data tentang penggunanya. *Free online culture* menjelaskan mengenai para pengguna internet tidak perlu membayar atas layanan yang diberikan oleh platform digital. Namun malah sebaliknya, para pengguna juga tidak dibayar atas keikutsertaannya dalam menyuplai data setiap harinya ke pada perusahaan platform digital. Semakin aktif individu dengan dunia maya dan makin bersemangat sebagai warganet, maka akan semakin banyak juga data diri yang akan individu berikan kepada platform tersebut.

Data yang diberikan diagregasi atau dikelompokkan dan juga akan ditata untuk dapat menghasilkan *big data*. *Big data* inilah yang menjadi induk dari pengembangan sistem iklan digital tertarget, kecerdasan buatan, dan juga *machine learning*.<sup>4</sup> *Big data* atau tepatnya rekayasa atas *big data* dapat menghasilkan prediksi-prediksi yang tidak pernah dibayangkan. Yang mengenai kecepatan dan kemudahan untuk menghasilkan prediksi. *Big data* dan algoritme adalah suatu aset yang

---

<sup>3</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 249.

<sup>4</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 251.

terbesar bagi platform digital yang digunakan untuk menghasilkan data prediksi pengguna internet. Dengan demikian *big data* adalah modal besar yang dibutuhkan periklanan digital untuk pemasukan utama dalam perusahaan platform digital.

Lebih lanjut, tanpa adanya *big data* atau tanpa adanya data perilaku pengguna internet perusahaan platform digital tidak dapat mengembangkan layanan digital tertarget, perusahaan platform digital akan kesulitan untuk mengembangkan lagi produk kecerdasan buatan, yang makin mendekati kapasitas nyata manusia. Jadi, *free online culture* tidak hanya membicarakan tentang layanan digital gratis, tetapi sebuah proses barter antara layanan digital dan data digital gratis. Sebenarnya *free online culture* adalah sebuah barter yang tidak adil. Karena tidak berdasarkan prinsip pasar keadilan. Data pengguna internet sejauh ini hanya diperuntukan oleh perusahaan platform digital yang memiliki pengetahuan, kemampuan, kesiapan untuk bisa mengendalikan data tersebut. Sedangkan para pengguna tidak mempunyai akses dan pengetahuan tentang bagaimana cara menggunakan data tersebut. Para pengguna internet tidak mengetahui telah berkontribusi dalam terwujudnya *big data*. Sistem digital seiring berjalannya waktu menempatkan semua orang seperti pelayan bagi sedikit perusahaan platform digital. Ketidakadilan bagi para pengguna digital dalam kaitannya dengan kecerdasan buatan. Adapun produk buatan yang merujuk pada inovasi teknologi seperti robot, komputer, aplikasi digital yang mampu untuk menirukan atau menggantikan kemampuan manusia dalam berbagai fungsi. Contohnya robot pelayan yang ada di sebuah restoran mewah, meminimalisir tenaga manusia untuk bekerja sesuai dengan kemampuannya, dan masih banyak lagi.<sup>5</sup>

Pandangan kritis mengenai *free online culture* tidak hanya ditujukan dalam konteks hubungan antara pengguna internet dan

---

<sup>5</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 251-252.

perusahaan produk kecerdasan buatan, pandangan kritis juga ditujukan kepada para pemilik profesi yang telah kehilangan pekerjaan akibat industrialisasi kecerdasan buatan. Digitalisasi dipercaya memberikan warna yang baru bagi peradaban. Dengan menghasilkan ekspresi budaya baru yang erat kaitannya dengan kreativitas, ide kebebasan, inovasi baru dan produktivitas. *Free online culture*, sebuah gerakan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan distribusi dan penyebaran karya kreatif dengan memanfaatkan media untuk tujuan non-komersial.<sup>6</sup> Sebuah prinsip berpikir yang menyatakan bahwa ide, seperti udara yang di hirup, mudah dikonsumsi dan gratis. Keterbukaan data dan konten berupa informasi dan ilmu pengetahuan dapat menumbuhkan berbagai inovasi, mengembangkan karya, menciptakan karya baru, menciptakan kolaborasi, dan sebagainya.<sup>7</sup>

Kecerdasan buatan diciptakan untuk dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas manusia. Namun sejauh ini kecerdasan buatan dalam praktiknya tidak luput dari persoalan. Kecerdasan buatan juga menyita waktu penggunanya. Perkembangan konsumsi internet yang paling menonjol daripada produksi daring sendiri karena dianggap bertentangan dengan visi tentang martabat digital. Visi digital yang akan membuat manusia menjadi cerdas, produktif, kreatif, memiliki kepedulian sosial, dan makin baik kehidupan pribadi maupun sosialnya. Konsumsi digital juga dikaitkan dengan makin banyaknya generasi muda yang terlibat dalam kegiatan antisosial seperti perundungan. *Free online culture* secara umum menimbulkan masalah pada kebebasan penggunanya. Pada awalnya ini memang bagus, karena musik yang dibagikan secara gratis dapat memberikan kebahagiaan bagi banyak orang. Tetapi tanpa disadari perkembangan tersebut dalam

---

<sup>6</sup> Anggung Suherman, Open Knowledge Pada Gerakan Free Culture Sebagai Preservasi Budaya di Media Siber, *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 2019, Vol. 4 No. 2, h. 116.

<sup>7</sup> Anggung Suherman, Open Knowledge Pada Gerakan Free Culture Sebagai Preservasi Budaya di Media Siber, *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 2019, Vol. 4 No. 2, h. 117.

pelaksanaanya juga memberikan batasan kepada manusia. Bisa dikatakan begitu karena manusia dikondisikan untuk mengkonsumsi informasi dan hiburan yang ditetapkan oleh algoritme perusahaan platform yang berdasarkan asumsi tentang minat sebagai pengguna internet.<sup>8</sup>

*Free Online Culture* berurusan dengan kebebasan manusia dalam pengertian yang paradoksal.<sup>9</sup> Contohnya saja ketika pengguna ingin mendapatkan video musik tertentu di internet dengan melalui mesin pencarian, secara otomatis sistem algoritme perusahaan mesin akan memandu pengguna untuk menemukannya. Dan di saat itu juga sistem akan mengidentifikasi minat pengguna tentang suatu jenis musik dan setelah itu merekomendasikan jenis musik itu secara otomatis. Padahal bisa saja ketika pengguna mencari musik itu bukan karena menyukainya, tetapi bisa saja karena iseng atau penasaran, atau bahkan hanya untuk kebutuhan riset. Namun sistem algoritme pada mesin pencari tidak melihat opsi itu, algoritme akan menentukan sesuai keinginan pengguna dan akan terus merekomendasikan musik secara daring. Algoritme dalam ini berfungsi sebagai penguasa konteks untuk manusia. Algoritme memisahkan budaya dari konteks dan mengabaikan keberagaman budaya dari produk tertentu. Sistem teknologi digital (dengan algoritma, *big data*, dan *cloud*) telah berevolusi menjadi konteks yang lebih luas untuk konsumsi dan apresiasi terhadap barang, bukan lagi sebagai penghalang teknis yang mempermudah akses terhadap barang yang akan dikonsumsi.

---

<sup>8</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 250-260.

<sup>9</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 260.

*“Perusahaan penyedia layanan media sosial secara selalu hadir dengan janji untuk memperkaya rentang pengetahuan dan pengalaman masyarakat. “Dengan menyediakan akses jejaring ke berbagai kalangan yang memiliki latar belakang, media sosial memperkaya pengetahuan dan perspektif penggunaannya...(Agus Sudibyo: 2021:260)”*

Secara umum dapat diterima bahwa media baru, seperti media sosial dan mesin pencari, telah berkontribusi terhadap perkembangan lingkup pergaulan, pemikiran, dan sudut pandang penggunaannya. Internet hadir menembus berbagai ketidakmungkinan. Saat ini, masyarakat umum dapat memperoleh informasi, data, dan wacana dengan berbagai macam cara yang cukup mudah dan murah. Selain itu, media sosial telah mendorong penggunaannya untuk mengekspresikan diri masyarakat secara aktif, kreatif, dan tanpa batas tanpa menggunakan tekanan atau hierarki yang mengekang. Media sosial juga memiliki dampak negatif terhadap seberapa baik masyarakat umum memahami kebenaran dan bagaimana kebenaran itu dijalankan. Setiap pengguna internet, terutama ketika mengakses berita dan materi palsu, merasa terjebak dengan apa yang dikenal sebagai ruang gema informasi. Di era digital, masyarakat menjadi semakin akrab dengan teknologi tidak hanya dalam hal membaca dan menulis informasi di media elektronik. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (2020) menunjukkan bahwa 76% penduduk Indonesia menjadikan media sosial sebagai sumber informasi. Informasi yang dimaksud menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia menggunakan media sosial dengan tujuan untuk mengumpulkan dan menyebarkan informasi.<sup>10</sup>

Di Indonesia, insiden hoaks di media sosial sangat umum terjadi. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (2022), lembaga pemerintah terkait memiliki akses ke 565.449 item konten

---

<sup>10</sup><https://www.balairungpress.com/2022/04/persebaran-misinformasi-dalam-ruang-gema-media-sosial/>

media sosial selama tahun 2021. Ada banyak unggahan media sosial yang sering diperbarui di Instagram dan TikTok.<sup>11</sup> Namun, masalah ini tidak dapat diselesaikan hanya oleh sebagian populasi yang menggunakan media sosial. Algoritme media sosial yang menciptakan ruang gema juga bertindak sebagai filter untuk informasi yang salah ini. “Efek mengenai ruang gema adalah suatu kondisi dimana seseorang hanya mau mendengar sesuatu yang sudah sepemikiran, sehingga memperteguh sikap mereka. Seperti gema suara di ruang tertutup, pikiran yang berulang memperkuat pandangan yang makin mengental dan ekstrim. Hoaks dan media yang tidak jelas kredibilitasnya pun dianggap sebagai kebenaran karena sesuai dengan suara yang bergema,” ucap Mariam F Barata, Direktur Tata Kelola Aplikasi Informatika, saat acara Smart School Online di Kemendikbud Jakarta, Kamis (14/03/2019).

Jenis misinformasi yang paling banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia adalah misinformasi tentang pandemi atau sistem informasi. Informasi media sosial yang paling terkenal pada awal COVID-19 adalah tentang kalung-anti COVID-19 yang diproduksi oleh Kementerian Pertanian (Kementan). Karena diyakini dapat mencegah virus COVID-19 masuk ke dalam tubuh, kalung anti COVID-19 ini sering menjadi berita utama di media sosial pada tahap awal pandemi. Dalam hal ini, kalung anti-COVID-19 adalah manifestasi dari kebijakan penentuan yang tidak didasarkan pada pengetahuan. Kesalahan ini telah menyebar dengan cepat melalui media sosial. Menurut semua tampilan, perbincangan mengenai kalung ini telah berakhir. Namun, dengan adanya klarifikasi ini, informasi yang keliru yang sudah terlanjur

---

<sup>11</sup><https://www.balairungpress.com/2022/04/persebaran-misinformasi-dalam-ruang-gema-media-sosial/>

menyebarkan di masyarakat tidak dapat dianggap benar atau akurat.<sup>12</sup>  
(balairuang)

Kemampuan untuk melakukan verifikasi adalah hal yang kurang dimiliki oleh para pengguna media sosial. Saat ini, kemampuan, atau mungkin lebih tepatnya kemauan, untuk melakukan verifikasi telah membuat segala sesuatunya menjadi rumit. Dengan media sosial, orang lebih mudah mendengar, berinteraksi, dan bergosip tentang orang-orang yang berbeda yang tanpa terlebih dahulu memeriksa kebenaran informasi, fakta, atau pernyataan yang digunakan. Masyarakat ketika menerima suatu informasi yang ditemukan melalui media sosial, masyarakat akan menyampaikan informasi tanpa terlebih dahulu melakukan konfirmasi dan verifikasi. Inilah fenomena *free online culture* dalam kaitannya dengan pudarnya keterbukaan atas perbedaan pendapat dan keragaman perspektif, dan juga pudarnya kemampuan melakukan verifikasi pada era digital saat ini.<sup>13</sup>

## **B. Kapitalisme Digital**

Kapitalisme digital adalah sebuah versi penjelasan tentang apa yang terjadi dalam hubungan masyarakat dengan perusahaan raksasa digital seperti Google, Facebook, Apple, Amazon, dan Microsoft.<sup>14</sup> Kapitalisme digital menawarkan pandangan kritis tentang fenomena digitalisasi, *internet of things*, dan demokrasi digital. Berikut akan dijelaskan mengenai kapitalisme digital. Digitalisasi digambarkan sebagai ancaman dan malapetaka bagi setiap aspek kehidupan banyak orang sejak manusia terhubung dengan internet, sehingga tidak mengakui adanya pengawasan dan pengendalian. Para pengguna tidak

---

<sup>12</sup><https://www.balairungpress.com/2022/04/persebaran-misinformasi-dalam-ruang-gema-media-sosial/>

<sup>13</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 263.

<sup>14</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 206.

melawannya alih-alih menikmati dengan datangnya kenikmatan-kenikmatan informatif, komunikatif, yang terus menerus disajikan oleh perusahaan-perusahaan platform digital. Revolusi digital adalah istilah untuk menggambarkan suatu fase dalam sejarah perkembangan teknologi ketika terjadi peralihan dari penerapan teknologi mekanik ke analog dan menuju teknologi penerapan elektronik-digital di hampir semua bidang. Dalam kehidupan sehari-hari, dapat dirasakan keberhasilan ini. Salah satu contohnya adalah dunia perbankan yang menggunakan mesin anjungan tunai mandiri (ATM). Dalam industri manufaktur, ada beberapa robot industri yang melakukan tugas-tugas pekerja manusia dengan lebih efisien.

Konsep penting lainnya dalam proses revolusi digital saat ini adalah konsep *Internet of Things (IoT)*. Konsep *IoT* ini didasarkan pada satu kemajuan teknologi komputer. Ada banyak pekerjaan yang ditawarkan oleh *AI (artificial intelligent)* karena kemajuan kecerdasan buatan yang perlahan-lahan mulai masuk ke dunia industri dan menjadi tumpuan baru sehingga banyak pekerjaan yang diambil alih oleh *AI*. Kecerdasan Buatan (*AI*) adalah cabang dari ilmu komputer yang secara khusus dirancang untuk mengatasi masalah kognitif yang biasanya berhubungan dengan kecerdasan manusia, seperti belajar, memecahkan masalah, dan pengenalan pola. Contoh dari salah satu dari kecerdasan buatan yang saat ini sedang populer adalah *Chat GPT* kecanggihan alat ini mampu melakukan percakapan dan memberikan umpan balik mengenai kebutuhan dan pertanyaan pengguna. Interaksi yang terjadi selama percakapan dapat terlihat sangat alami. Istilah "*Generative Pre-Trained Transformer*" (*GPT*) mengacu pada *chatbot* yang akan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan pengguna saat diajukan. Jawaban yang diberikan berupa teks otomatis.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Yoka Pramadi, Tinjauan Buku Indonesia Di Tengah Belantara Digital: Merdeka Atau Tidak Berdaya?, *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, (2020) Vol. 22, No. 2, h. 122.

Sejatinya internet adalah sarana bagi perusahaan-perusahaan *internet of things* untuk mengawasi dan mencatat segala gerak-gerik dan keputusan manusia. Jika sebuah iklan muncul di surel pribadi atau aplikasi WhatsApp pribadi, itu menjadi hal yang tidak mengherankan. Tidak mengherankan juga jika Google atau Facebook memahami kebutuhan manusia dan menyediakan iklan yang relevan karena perusahaan bersama dengan platform lainnya, memanfaatkan *internet of things* dan *big data* untuk terus memantau dan menganalisa perilaku pengguna. Pada tahap awal pengembangan dan perencanaan, setiap perusahaan menawarkan layanan *big data* dan *internet of things*. Hidup lintas telah menjadi simbol kapitalisme modern, sehingga pengguna harus menyadari privasi pengguna. Adapun persoalan dalam dalam *internet of things* adalah pengumpulan data, dan keberhasilannya bergantung pada seberapa banyak dan beragam perangkat yang dapat terhubung untuk meningkatkan efisiensi. Perusahaan yang mendasarkan operasinya pada *Internet of Things* memiliki posisi yang baik untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber dan kemudian menggunakannya untuk proses jangka panjang. Pada titik ini, inovasi dalam *big data* dan *cloud* mulai terbentuk. Masalah dengan penyimpanan data untuk jangka waktu yang lama dapat diatasi dengan sistem *cloud*. Namun *cloud* juga menimbulkan masalah baru, yaitu perlindungan dan keamanan data pribadi.<sup>16</sup>

Dampak yang ditimbulkan dengan adanya *Internet Of Things* adalah pengendalian dan pengawasan perusahaan penyedia layanan *internet of things*. Kendali yang dilakukan oleh perusahaan penyedia layanan secara perlahan tapi meyakinkan telah beralih dan terakumulasi ke tangan perusahaan-perusahaan digital yang mencari keuntungan finansial dari *internet of things* dan *big data*, serta pihak ketiga (perusahaan, lembaga pemerintah, dan pribadi) yang memanfaatkan

---

<sup>16</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 216-218

layanan-layanan perusahaan digital itu. *Big data* dan *internet of things* mempersulit masyarakat untuk mengendalikan kehidupannya masing-masing. Dan persoalan lainnya, tidak ada satupun bisnis digital yang dapat melindungi data pribadi yang telah dikumpulkan. Setiap hari, data bisa langsung dikirimkan kepada siapa saja yang memiliki kebutuhan yang sesuai. Platform bisnis digital hanya berfokus pada cara-cara untuk meraup keuntungan dari *internet of things* dan *big data*, dan mereka tidak dapat mengatasi masalah keamanan data. Sebagai hasil dari situasi ini, konsumen media digital harus memiliki kesadaran akan data yang dibagikan oleh bisnis digital, termasuk kemampuan untuk menghapus data tersebut kapan pun diperlukan.<sup>17</sup>

“...persoalan privasi dan keamanan data diri tersebut diangkat kembali oleh pakar komunikasi Vincent Mosco dalam kaitannya dengan sistem penyimpanan data digital secara nir-ruang fisik yang disebut sebagai *cloud* atau *cloud-computing* (Agus Sudibyo: 2019:219)”

*Cloud* adalah sebuah metafora baru yang menggambarkan makin revolusionernya proses pengumpulan, penataan, penyimpanan, dan pengolahan data yang dihasilkan dari rekayasa teknologi komputer. *Cloud* dapat digambarkan sebagai sistem penyimpanan dan distribusi data, serta aplikasi dan layanan untuk semua orang yang menggunakan internet dan tidak lagi mengakui keabsahan perangkat penyimpanan data tradisional seperti *harddisk*, *flashdisk*, atau server pribadi. Banyak layanan online seperti Twitter, Facebook, Google, dan platform lainnya telah menerapkan sistem baru ini, yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah data dalam ruang fisik yang aman. Bisnis digital saat ini menawarkan dan mengelola sebuah server yang dapat digunakan oleh semua orang yang menggunakan aplikasi atau layanan yang mereka sediakan dengan cara yang terkoordinasi. Yang terjadi dalam teknologi *cloud* adalah bahwa semua data yang digunakan oleh perangkat keras

---

<sup>17</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 218-219.

komputer pribadi, telepon pintar, atau pun komputer di kantor semua itu berada dalam pengawasan dan perlindungan pusat data yang berada di lokasi tertentu yang sama. Banyak data pribadi yang disimpan di satu server di luar lokasi yang terletak di lokasi *cloud* yang berisiko tinggi membuat data di sana rentan diserang karena tidak ada sistem yang komprehensif untuk melindungi dan mengamankan semua data di sana.<sup>18</sup>

Penggunaan internet tidak lagi direkomendasikan untuk menyimpan data dan informasi pribadi seperti surat elektronik, percakapan pribadi, data diri dan lain-lain dalam disk atau server pribadi. Namun, server raksasa dalam hal ini tidak ditawarkan secara cuma-cuma. Setelah disimpan di server raksasa, informasi dan data pribadi tidak lagi secara eksklusif menjadi milik individu, tetapi telah menjadi informasi publik atau, dalam beberapa kasus, menjadi milik perusahaan yang menyediakan server raksasa. Perusahaan yang mengoperasikan server raksasa, seperti Google, Facebook, Twitter, Yahoo, dan platform lainnya, adalah perusahaan yang dapat memanfaatkannya, bahkan melakukan rekayasa terhadapnya. Sistem pengumpulan dan penyebaran data yang dimaksud dikenal sebagai "*cloud*" karena tidak bergantung pada komputer fisik, *harddisk*, atau server. Karena fakta bahwa, seperti yang penulis tunjukkan, volume data yang digabungkan pada dasarnya tidak terbatas dan dapat digunakan oleh siapa saja, *cloud* lebih disukai. *Big data* yang ada di *cloud* saat ini sangat erat kaitannya dengan istilah *big data*, dan masih dapat digunakan sebagai landasan peluncuran untuk pengembangan *Internet of Things* di masa depan.<sup>19</sup>

Facebook adalah media sosial terpopuler dan mendapat peringkat pertama di dunia pada tahun 2023 ini (ayovaksindinkesdi.id).<sup>20</sup> Menurut

---

<sup>18</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 219-220.

<sup>19</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 220.

<sup>20</sup> <https://www.ayovaksindinkesdi.id/media-sosial-paling-populer-2023/>

laporan “Digital 2023 Indonesia” yang dikeluarkan firma riset We Are Social, pengguna Facebook di Indonesia hingga awal 2023 sebanyak 119,9 juta. Angka tersebut sebanding dengan 56,3% total populasi internet yang berjumlah 212,9 juta orang (cnbcindonesia.com).<sup>21</sup> Sama artinya kalau Facebook juga menguasai data diri dan perilaku orang dengan jumlah yang sama. Hal ini terjadi karena saat pengguna mulai mendaftarkan sebenarnya pengguna telah “menyerahkan” data dirinya. Dan juga ketika kemudian pengguna secara aktif membuat status, menceritakan kegiatan mereka sehari-hari, mengunggah foto, bahkan ketika memberi komentar dan me like status atau video orang lain, sesungguhnya pengguna telah menyerahkan dirinya terekam dan teridentifikasi oleh Facebook.<sup>22</sup>

Kebiasaan masyarakat untuk mengakses media sosial dengan menggunakan teknologi digital seperti ponsel pintar mengakibatkan lonjakan konten media sosial. Namun, platform media sosial saat ini tidak lagi hanya mendukung teks saja, tetapi juga menghadirkan berbagai fitur baru yang memungkinkan penyajian rekaman audio, video, dan kombinasinya dari ketiganya. Platform media sosial yang memiliki beragam fitur, karakter, dan keunikan yang disajikan dalam platform media sosial yang seakan memberikan godaan kepada masyarakat umum untuk bergabung dengan platform media sosial.<sup>23</sup>

Media sosial juga berfungsi sebagai sumber kreatif untuk menghasilkan konten yang menggugah pemikiran yang menginspirasi pengguna lain untuk berbagi atau merespons dengan suka, atau komentar. Meskipun demikian, konten yang diproduksi oleh pengguna media sosial adalah yang pada akhirnya mendorong munculnya kapitalisme digital terkait dengan konten yang dibuat oleh pengguna

---

<sup>21</sup><https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230215100902-37-413930/warga-ri-tinggalkan-facebook-instagram-cek-data-terbaru>

<sup>22</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 223.

<sup>23</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 222.

media sosial. Hal ini disebabkan karena, bahwa banyak platform media sosial yang memberikan insentif kepada pengguna jika pengguna berhasil mencapai jumlah penonton, suka, dan komentar yang ditargetkan. Sebuah ide konten yang dibuat dengan berbagai cara untuk dapat menarik minat penonton ini meluas sebagai sarana untuk memperoleh pendapatan melalui media sosial. Untuk mencapai pendapatan yang sesuai dengan prinsip media sosial, pengguna harus terlibat dalam berbagai metode untuk memproduksi konten.<sup>24</sup>

Teknologi digital juga membawa perubahan mendasar dalam cara masyarakat menerima informasi dan berkomunikasi. Di era sekarang, masyarakat memiliki kemampuan untuk mencari dan bahkan menciptakan konten yang diinginkan berkat ketersediaan komunikasi langsung tanpa perantara di semua tingkatan. Konten, data, dan informasi yang diberikan oleh pengguna internet secara sukarela merupakan fondasi dunia digital. Tanpa sepengetahuan publik, hal ini dimanfaatkan oleh lembaga-lembaga terkait semacam kodifikasi dan eksploitasi sebagai sumber pendapatan yang potensial.<sup>25</sup>

Dalam konteks inilah yang dikenal dengan konsep *big data*. *Big data* dan algoritma adalah alat yang paling umum digunakan oleh perusahaan digital untuk mengumpulkan data prediksi tentang pengguna internet. *Big data* dalam konteks ini merupakan paradigma yang paling penting untuk memenuhi kebutuhan perusahaan pemasaran digital. Tanpa banyak basa-basi, media sosial dan penyedia mesin pencari seperti Facebook, Google, Yahoo, YouTube, dan Twitter secara konsisten mengungguli para pesaingnya. Teknologi digital mampu

---

<sup>24</sup> Ignasius Liliek Senaharjant<sup>1</sup>, Gabriela Priscila<sup>2</sup>, Kapitalisme Digital Dalam Media Sosial Bigo Live (Kritik Terhadap Perkembangan Teknologi Digital Berdasarkan Pemikiran Herbert Marcuse), *Jurnal Dialektika Komunika*, 202, Vol. 9, No. 1, h. 79-80.

<sup>25</sup> Ignasius Liliek Senaharjant<sup>1</sup>, Gabriela Priscila<sup>2</sup>, Kapitalisme Digital Dalam Media Sosial Bigo Live (Kritik Terhadap Perkembangan Teknologi Digital Berdasarkan Pemikiran Herbert Marcuse), *Jurnal Dialektika Komunika*, 202, Vol. 9, No. 1, h. 84.

mendeteksi dan merekam identitas diri, dan data pribadi penggunanya berkat algoritme yang terus berkembang.<sup>26</sup>

Kapitalisme pengawasan atau bentuk kapitalisme baru yang muncul dari perkembangan era digital. Satu-satunya aspek terpenting dari negara pengawasan kapitalisme adalah kebutuhan akan lebih banyak data pribadi pengguna internet untuk menghasilkan lebih banyak informasi pribadi yang berlebih dan perkiraan masa depan. Jadi, setiap keputusan, investasi, pengembangan, dan ekspansi yang dilakukan secara permanen berangkat dan berakhir dengan logika yang disebutkan di atas. Ada lebih banyak layanan gratis yang tersedia untuk lebih banyak data gratis. Lebih banyak pengawasan untuk lebih banyak prediksi perilaku.

### C. Data Perilaku Pengguna Internet

*Free services for free data.* Inilah logika dari konsep *free online culture*. Layanan gratis ditukar dengan data penggunaan internet gratis. Pengguna internet menggunakan layanan digital seperti surel, media sosial, mesin pencari, dan platform lainnya dengan mudah, tetapi pengguna juga secara diam-diam membagikan data pribadi pengguna dengan penyedia layanan dan dioperasikan oleh penyedia layanan tersebut. Model digital operasional saat ini mengumpulkan data internet yang dibuat oleh pengguna. Pada awalnya, data ini hanya berada di server ongkongan sampah yang terhubung ke server penyimpanan data platform bisnis digital. Hingga muncul inovasi yang dapat mengubah data ini menjadi "emas" yang dapat dijual kembali, bisnis seperti Google, Amazon, dan Facebook berhasil membangun teknologi *big data* sebagai fondasi untuk mengembangkan bentuk informasi yang lebih menguntungkan seperti iklan bertarget dan intelijen bisnis. Setelah

---

<sup>26</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 224.

mengetahui seberapa banyak informasi yang ada pada pola penggunaan pengguna internet, perusahaan yang menyediakan platform digital mendorong penggunaannya untuk aktif secara online. Semakin banyak orang yang menggunakan media sosial, mesin pencari, atau *e-commerce* berarti semakin banyak data pribadi yang diekspos oleh pemilik platform.<sup>27</sup>

*“...data perilaku pengguna internet bertransformasi menjadi surplus perilaku (behavioral surplus). Hal ini terjadi ketika perhitungan algoritme dan kecerdasan buatan mampu mengolah data perilaku untuk menghasilkan prediksi pola konsumsi, keputusan dan interaksi sosial pengguna internet (Agus Sudibyo: 2019:272)”*

Pengguna menyerahkan data yang dimaksud sesuai dengan layanan digital gratis yang ditawarkan. Data itu kemudian menjadi sangat penting bagi perusahaan platform bisnis digital. Data perilaku pengguna internet atau *big data* secara lebih luas menjadi inti dari pengembangan bisnis perusahaan platform digital. Data pengguna internet dan pemanfaatannya juga dilatar belakangi oleh berkembangnya hubungan antara perusahaan media dan pengiklanan. Penggunaan data oleh pengguna internet (*cache*), yang di permukaan tampak sebagai data yang tidak ada artinya, dapat digunakan oleh algoritme yang kompleks untuk memprediksi pola perilaku penggunaan internet. Prediksi perilaku ini merupakan panduan yang sangat andal untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi periklanan digital. Pada akhirnya, kemampuan untuk mengelola data dan surplus perilaku merupakan keunggulan komparatif platform mesin pencari, media sosial, atau situs *e-commerce* dengan media konvensional, serta daya tarik utama media baru yang dapat diakses melalui sistem pengiklanan dan khalayak media. Iklan digital akan lebih terjamin jika dibaca oleh sekelompok orang yang

---

<sup>27</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 269-270.

tersegmentasi atau personal, bukan populasi umum seperti di media konvensional.<sup>28</sup>

Perilaku data pengguna internet yang mengalami transformasi dari waktu ke waktu menjadi perilaku surplus dalam prosesnya. Hal ini terjadi ketika algoritme dan kecerdasan buatan dapat menghasilkan prediksi pola konsumsi, keputusan, dan interaksi sosial pengguna internet. Dalam dunia media digital, surplus perilaku berfungsi sebagai alat utama untuk monetisasi dan atau komodifikasi, dalam konteks periklanan digital. Surplus saat ini secara otomatis terpusat pada perusahaan-perusahaan besar internasional seperti Google, Amazon, dan Facebook. Ketika iklan muncul di ruang media yang bersifat terbuka dan publik, iklan itu akan menerjang masuk ke ruang pribadi pengguna, seperti pada surel pribadi, akun media sosial, dan lainnya. Iklan ini akan menerobos ke ruang personal tanpa diundang, seakan-akan pengguna tidak memiliki privasi. Di sinilah muncul tumpang tindih antara yang privat dan yang publik.<sup>29</sup>

Secara eksklusif, media sosial, *e-commerce*, dan platform perdagangan bersedia untuk mengarahkan dan memodifikasi maksud dan perilaku pengguna sesuai dengan kebutuhan pengguna. Disebut eksklusif dapat dilakukan karena iklan-iklan digital menembus ruang pribadi tanpa ada pihak yang ikut campur terhadap kepantasan dan kelayakannya. Semakin banyak orang yang menggunakan internet secara aktif, semakin banyak pula data tentang diri pengguna yang digunakan oleh algoritma platform untuk mengambil keputusan. Dengan menggunakan algoritma, dimungkinkan untuk memprediksi perilaku pengguna, yang kemudian berulang kali digunakan untuk memantau aktivitas digital pengguna. Masalah utamanya adalah media sosial telah mendominasi opini publik. Pengguna tidak menyadari bahwa informasi

---

<sup>28</sup> Agus Sudibyo, *Jagat*, h. 271-272.

<sup>29</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 272-273.

yang diberikan sebenarnya adalah tentang bisnis yang bekerja dengan memaksimalkan produksi sambil meminimalkan konsumsi. Namun meskipun demikian, platform digital mengambil banyak hal dari kehidupan pengguna sehari-hari, baik secara pribadi maupun sebagai masyarakat.<sup>30</sup>

Wacana ekonomi politik data perilaku pengguna internet di latarbelakangi pemberlakuan dan penempatan data perilaku pengguna online sebagai aset perusahaan internet (*capital*), alih-alih sebagai jerih payah pengguna internet (*labor*). Apa yang terjadi saat ini adalah pengguna internet didorong untuk terus menerus mengumpulkan data dari pengguna yang memiliki nilai ekonomi tinggi bagi para pelaku bisnis yang menggunakan platform digital. Perspektif data sebagai modal berkaitan erat dengan inisiatif platform bisnis untuk memberikan insentif ekonomi bagi layanan digital yang sebelumnya tidak termanfaatkan, terutama untuk proses *machine learning* dan kecerdasan buatan. Dalam perspektif *data as capital* melihat aktivitas para pengguna internet sebagai kegiatan konsumsi atas layanan-layanan yang telah disediakan oleh perusahaan platform digital, sementara perspektif *data as labor* melihat aktivitas digital itu sebagai proses produksi untuk menghasilkan data perilaku pengguna internet atau *big data*. Sementara perspektif *data as capital* melihat penggunaan internet lebih sebagai bentuk rekreasi dan sarana untuk menghasilkan ide-ide kreatif atau mengisi waktu luang, sementara perspektif *data as labor* melihatnya sebagai sarana untuk menghasilkan *output* ekonomi, yaitu kumpulan data yang dihasilkan dari penggunaan internet atau *big data* sebagai dasar untuk mengembangkan kecerdasan buatan dan proses pembelajaran mesin (*machine learning*).<sup>31</sup> *Machine Learning* digunakan

---

<sup>30</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 273-274.

<sup>31</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 278.

untuk memprediksi hasil di masa mendatang berdasarkan data historisnya yang akan menguntungkan bisnis.

*Data as labor* dan *data as capital* pada dasarnya adalah dua konsep sederhana yang bermanfaat bagi berbagai peran organisasi seperti pengembang, inovator, dan lainnya. Namun, asumsi yang mendasari argumen ini adalah bahwa pembelajaran mesin dan pengembangan kecerdasan buatan tidak dapat dilakukan tanpa mempertimbangkan data penggunaan internet yang disumbangkan oleh pengguna. Data penggunaan internet adalah kekuatan pendorong di balik ekspansi media digital secara global. *Big data* juga dikenal sebagai fondasi bangunan untuk membangun kecerdasan dan proses pembelajaran mesin. Kontribusi pengguna internet terhadap pengembangan literasi digital sangat jelas dipahami, begitu pula kontribusi pengguna terhadap kondisi ekonomi digital saat ini secara keseluruhan. Kecerdasan buatan terus aktif. Ia menjadi lebih sukses dan mendapatkan posisi yang kuat terhadap fungsi tenaga kerja manusia sebagai hasil dari pengguna internet yang terus-menerus menggunakan data pengguna sebagai fondasi bangunan untuk pemodelan dan imitasi peran manusia untuk kecerdasan buatan.<sup>32</sup>

#### **D. Geopolitik Digital**

Geopolitik digitalisasi adalah hal yang mendasar dari permasalahan di jagat digital. Pakar media, Vincent Mosco mengidentifikasi dua cara pandang terhadap jagat digital.<sup>33</sup> Pandangan pertama melihat ranah digital sebagai ruang publik demokratis-deliberatif. Dalam hal ini, setiap orang memiliki akses terhadap informasi, dapat mengekspresikan pendapatnya dengan jelas, dan dapat

---

<sup>32</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 279.

<sup>33</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 23.

berpartisipasi aktif dalam debat publik tentang kepentingan bersama. Demokrasi digital dan kebebasan berinternet kemudian menjadi jargon yang identik dengan ranah ini. Dalam ruang publik yang telah bertransformasi secara digital, peran pemerintah hanya sebatas menjamin akses informasi secara universal. Dalam konteks ini, semua regulasi di tingkat lokal, nasional, dan internasional didesak untuk mengurangi hambatan komunikasi informasi digital. Pandangan kedua, melihat ranah digital sebagai objek pengelolaan dan pengendalian perusahaan digital global dan lembaga intelijen negara. Kekuatan pasar dengan dimensi komodifikasi menjadi faktor utama yang menentukan semua keputusan yang berkaitan dengan proses fasilitas, produksi, manajemen, dan pengelolaan melalui internet. Semua proses ini dikendalikan secara oligopolistik oleh beberapa perusahaan teknologi digital yang terhubung secara internasional. Dalam praktiknya, perusahaan-perusahaan ini bekerja sama dengan badan-badan pemerintah (seperti Departemen Keamanan Dalam Negeri, Badan Intelijen Nasional, dan Departemen Perdagangan) untuk membangun legitimasi dan kepercayaan terhadap sistem politik, yang memungkinkan mereka untuk menyeimbangkan tujuan-tujuan ekonomi dan politik.<sup>34</sup>

*“Dalam konteks inilah pakar media seperti Vincent Mosco, Robert McChesney, serta Dan Schiller meletakkan perkembangan teknologi internet dalam kerangka hubungan kekuasaan secara lebih luas. Internet dan berbagai derivasinya (mesin pencari, media sosial, e-commerce, dan platform lainnya) bukan hanya fenomena teknologi informasi atau ilmu matematika terapan, melainkan juga fenomena ekonomi politik yang mempunyai kecenderungan untuk mengubah masyarakat dan tatanan sosial (Agus Sudibyo: 2019: 24)”*

---

<sup>34</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 24.

Seiring dengan berkembangnya waktu, internet telah menyebar keseluruh penjuru dunia. Tetapi kendati begitu ada juga negara yang membatasi koneksi internet seperti Korea Utara atau bahkan di Suriah akses internet diputus oleh pemerintahnya karena alasan politik (detik.com).<sup>35</sup> Selain itu, kecepatan internet bervariasi dari satu negara ke negara lain. Ada negara yang memiliki koneksi internet yang sangat cepat, dan ada juga negara yang memiliki koneksi internet yang sangat lambat. Dikutip dari *Sdeeptest.net* menyebutkan bahwa Singapura, China dan Chile, merupakan negara yang memiliki kecepatan dalam berinternet. Sementara itu, Indonesia berada pada posisi ke 110 (kompas.com).<sup>36</sup>

Selain peningkatan daya saing yang dibawa oleh internet, isu perdagangan (ekonomi) juga politik muncul ke permukaan. Terciumnya "bau" monopoli atau geopolitik digitalisasi yang sangat penting untuk dibahas. Dominasi Amerika Serikat (AS) di era digital terlihat jelas. Saingan terbesar Amerika Serikat adalah Cina, yang secara konsisten sukses dalam bisnis perdagangan dan kini berusaha menantang dominasi Amerika Serikat. Pemerintah Cina menegaskan transaksi dan kerja sama internasional berbasis internet harus berdasarkan prinsip kesetaraan, saling menghormati, saling membantu, dan saling menguntungkan, sehingga semua pihak harus menahan diri untuk tidak menggunakan kebebasan jaringan (*freedom network*) untuk mencari kekuasaan jaringan (*network hegemony*).<sup>37</sup>

Ranah digital adalah sebuah pasar yang menunjukkan kerja monopolistik platform yang menyeluruh selain berciri monopolistik. *The winner-takse-all market* adalah pasar di mana pemain teratas

---

<sup>35</sup><https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6502036/10-negara-ini-kontrol-penggunaan-internet-warganya-ada-tetangga-ri>

<sup>36</sup><https://www.kompas.com/tren/read/2023/01/31/064500865/10-negara-internet-tercepat-di-dunia-2023-indonesia-nomor-berapa?page=all>

<sup>37</sup> Yoka Pramadi, Tinjauan Buku Indonesia Di Tengah Belantara Digital: Merdeka Atau Tidak Berdaya?, *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, (2020) Vol. 22, No. 2, h. 124.

menerima hampir semua keuntungan yang tersedia. Tujuan pemain lain hanya untuk mendapatkan sedikit keuntungan dan, pada akhirnya, mereka berguguran. Di pasar seperti ini, beberapa perusahaan menggebrak pasar dengan produk inovatif dan pemasaran yang memikat, yang memungkinkan mereka untuk menarik pelanggan secara berlipat-lipat dalam kurun waktu yang efisien. Fenomena *winner-take-all market* diwakili oleh perusahaan-perusahaan raksasa digital yang dikenal sebagai *the Five*, yaitu Google, Facebook, Apple, Microsoft, dan Amazon. Namun, dalam perkembangannya, hal ini seakan-akan tidak terhalang oleh hukum nasional atau internasional. Tidak hanya perlu memperbaiki keadaan media, tetapi juga memperbaiki keadaan teknologi dan manajemen bisnis. Kebangkitan ekonomi digital telah mengharuskan upaya untuk memperbaiki dominasi platform digital seperti Amazon, Google, Facebook, Microsoft, dan lainnya, serta untuk mengatasi berbagai masalah seperti kemerosotan ekonomi, penghindaran pajak, pengangguran akibat alih daya digital, kemunduran media nasional, dan kapitalisme pengawsan. Internet dan berbagai turunannya, seperti sistem pembayaran, media sosial, *e-commerce*, dan platform lainnya, bukan hanya sekedar fenomena teknologi informasi, tetapi juga merupakan fenomena kebijakan ekonomi yang berpotensi meningkatkan taraf hidup manusia dan masyarakat.<sup>38</sup>

## **E. Platform Dalam Dunia Digital**

Isitilah platform yang lazim digunakan untuk merujuk pada semua produk atau layanan yang menyatukan dua atau lebih kelompok. Berdasarkan pengertian ini, baik itu Google dan Facebook pada satu sisi, itu adalah sebuah platform. Penerbit adalah platform yang mempertemukan pembaca dan pengiklan. Namun, definisi platform

---

<sup>38</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 14-15.

digital berfokus pada platform mesin pencari digital, *e-commerce*, media sosial, dan fungsi-fungsi lainnya. Salah satu aspek terpenting dari sebuah platform digital adalah penerapan teknologi atau model bisnis baru. Google, misalnya, menggunakan Google Search, Google News, Google Chrome, dan YouTube. Facebook secara bersamaan mengoperasikan Facebook *News Feed*, Instagram, dan Whatsapp. Ciri yang lain memiliki inventori iklan yang besar dan telah menguasai teknologi yang menunjang periklanan digital.<sup>39</sup> Salah satu aspek yang paling menarik dari hubungan penerbit dan platform adalah bagaimana keduanya mengumpulkan dan menyimpan data pengguna. Penggunaan data sangat penting dalam lingkungan media saat ini. Penggunaan data merupakan faktor kunci dalam industri media, yang sedang bertransisi dari penerbitan tradisional ke penerbitan digital. Perkembangan terkini menunjukkan periklanan digital semakin bertumpu pada kemampuan untuk memetakan profil pengguna sebagai landasan periklanan yang tertarget secara personal.

Dengan kemampuan finansial, teknologi, SDM, dan jejaring yang dimiliki oleh platform digital, platform ini mampu memperluas, menyimpan, dan mengelola data pengguna dalam skala global, dan kemudian menggunakannya untuk tujuan monetisasi yang optimal dan eksklusif. Google adalah platform digital terdepan dalam hal ini. Google memiliki kemampuan yang luas dalam hal menarik sejumlah besar pengguna melalui berbagai layanan untuk menyebarkan informasi yang tepat waktu tentang kehidupan sehari-hari pengguna. Informasi ini kemudian diolah dan ditata untuk mengumpulkan data psikografis sebagai hasil dari penargetan pribadi. Google menggunakan berbagai metode untuk mengumpulkan data pengguna. Metode yang paling menarik adalah mengumpulkan data dalam mode "aktif", di mana pengguna memasukkan informasi ke Google secara langsung dan sadar.

---

<sup>39</sup> Agus Sudibyo, *Dialektika Digital*, h. 99-100.

Misalnya, saat mengakses (*signing in*) ke aplikasi populer seperti YouTube dan *Gmail* untuk pertama kalinya, pengguna harus mendaftar dan menyimpan beberapa informasi pribadi. Metode yang lebih samar adalah proses pengumpulan data dengan cara "pasif", yang terjadi melalui penggunaan program yang dirancang untuk mengumpulkan informasi secara otomatis ketika pengguna menggunakan perangkat lunak. Metode pengumpulan data secara pasif ini umumnya tanpa sepengetahuan pengguna.<sup>40</sup>

Metode pengumpulan data milik Google ini terjadi selama penggunaan platform seperti Android dan Chrome. Begitu luas, lebar, struktur, sistematis, dan jalin-menjalin pengumpulan data secara pasif yang dilakukan Google. Industri media menghancurkan ekosistem data, yang dieksploitasi oleh platform digital seperti Google dan Facebook. Platform digital sebenarnya telah memanfaatkan konten, merek, media, dan jaringan pihak lain, misalnya penerbit, pengiklanan, atau agen periklanan. Namun, setelah ekosistem data terbentuk, platform digital yang eksklusif akan dapat mengeksploitasinya dan memagarinya tanpa memberi akses ke rekanan untuk dapat memanfaatkannya juga. Hal ini dikenal sebagai masalah data *walled garden*.<sup>41</sup>

Dengan jumlah pengguna yang besar dan jumlah pengguna yang banyak, Android dan Chrome adalah platform utama Google untuk mengumpulkan data pengguna. Pada tahun 2021, Android melampaui iOS (Apple) sebagai sistem operasi seluler paling populer di dunia, dengan pangsa pasar sekitar hampir 73 persen. Sebagai perbandingan, pangsa iOS (Apple) Pasar di Seluruh Dunia - Agustus 2021 Android 72,73%, iOS 26,42.<sup>42</sup> Dibandingkan 2019, jumlah perangkat Android yang aktif meningkat hingga 500 juta.

---

<sup>40</sup> Agus Sudibyo, *Dialektika Digital*, h. 155-156.

<sup>41</sup> Agus Sudibyo, *Dialektika Digital*, h. 157.

<sup>42</sup><https://adalah.top/pertanyaan-berapa-persentase-pengguna-iphone-terhadap-pengguna-android/index.html>

Dikutip *Gizchina*, Kamis (20/5/2021),<sup>43</sup> Pada bulan Mei 2017 terdapat lebih dari dua miliar perangkat Android aktif bulanan diseluruh dunia. Chrome menguasai lebih dari 60 persen pasar pengguna peramban web global dengan lebih dari satu miliar pengguna aktif bulanan hingga akhir 2017. pangsa pasar Chrome pada Desember 2022 mengalami penurunan dibandingkan setahun sebelumnya. Sebelumnya, *Chrome* memiliki pangsa pasar mesin peramban di Indonesia sebesar 82,51 persen pada akhir 2021.<sup>44</sup> Menurut Statcounter, *Google Chrome* baru-baru ini meningkatkan pangsa pasarnya di Indonesia menjadi 82,36 persen pada September 2022, sebuah peningkatan yang sangat tinggi. Safari menempati posisi kedua dengan persentase 6,56 persen. Fakta bahwa *Google Chrome* mengungguli Safari di posisi kedua menegaskan bahwa *Google Chrome* adalah pemimpin pasar di Indonesia.<sup>45</sup>

*“...pembukaan akun ini ibaratnya gerbang pertama Google untuk mengumpulkan informasi pribadi seperti nama, alamat surel, dan nomor telepon pengguna. Jika pengguna melakukan registrasi untuk mengakses layanan seperti Google Pay, Android lebih jauh mengumpulkan informasi tentang kartu kredit, kode pos, dan tanggal lahir pengguna. Semua informasi ini menjadi bagian dari informasi pribadi pengguna yang terkait dengan akun Google mereka (Agus Sudibyo: 2022:161)”*

Android adalah alat utama Google untuk melacak khalayak dalam skala global. Android membantu Google dalam mengumpulkan informasi spesifik pengguna seperti nama, nomor telepon, tanggal lahir, kode POS, nomor kartu kredit, dan detail lainnya. Aktivitas pengguna melalui smartphone (aplikasi yang digunakan, situs *web* yang dikunjungi, transaksi elektronik yang dilakukan), dan koordinat lokasi

---

<sup>43</sup><https://www.liputan6.com/tekno/read/4561901/pengguna-aktif-android-tembus-angka-3-miliar-secara-global>

<sup>44</sup><https://teknologi.bisnis.com/read/20230312/84/1636407/google-chrome-jadi-browser-paling-rawan-kena-retas>

<sup>45</sup><https://goodstats.id/article/google-chrome-masih-menguasai-pangsa-pasar-browser-dunia-YOuWq>

pengguna. Selain itu, pramban *Chrome*, yang telah dipasang di lebih dari dua juta komputer hingga awal 2018, telah membantu Google dalam mengumpulkan data pengguna dari perangkat dekstop. *Chrome* mengumpulkan informasi pribadi ketika pengguna mengisi formulir pendaftaran akun dan mengirimkannya ke server domain Google sebagai bagian dari proses sinkronisasi data.<sup>46</sup>

Platform digital bukan hanya melahirkan teknologi penunjang distribusi konten, melainkan juga menghadirkan beragam teknologi penunjang periklanan digital. Penggunaan data pengguna merupakan salah satu faktor yang membedakan iklan digital dengan iklan konvensional. Semakin intensifnya penggunaan data pengguna dalam praktik penargetan suatu iklan berdasarkan minat dan kebutuhan pribadi pengguna, serta semakin bernilai akses terhadap berita yang menjadi induk dari iklan tersebut. Informasi pribadi tentang pengguna yang mengunjungi sebuah situs *web* diubah menjadi kunci digital. Dengan bantuan *big data*, platform digital dapat mempelajari lebih lanjut tentang orang-orang yang mengklik itu, seperti, siapa dia, apa kebiasaan dia, apa yang dia butuhkan, dan apa yang dia lakukan setelah mereka melihat hasilnya.<sup>47</sup>

Data yang dibagikan pada platform media sosial, dan ditambah dengan jejak data pencarian yang terkumpul melalui perangkat *cookie* pada pramban yang digunakan para pengguna, itulah yang akan menghasilkan data perilaku pengguna. Yang dimaksud dengan *cookie* adalah file yang dibuat oleh situs yang pengguna buka. *Cookie* menyimpan informasi penjelajahan untuk membuat pengalaman online pengguna jadi lebih mudah. Dengan *cookie*, situs membuat pengguna

---

<sup>46</sup> Agus Sudibyo, *Dialektika Digital*, h. 158-159.

<sup>47</sup> Agus Sudibyo, *Dialektika Digital*, h. 195.

tetap login, mengingat preferensi situs pengguna, dan memberikan konten lokal yang sesuai dengan pengguna.<sup>48</sup>

Data pengguna akan diolah untuk menghasilkan analisis untuk menentukan format dan tipe iklan untuk jenis produk tertentu.<sup>49</sup> Misalnya saja, apakah suatu produk dengan khalayak tertentu akan diiklankan dalam format video streaming atau iklan banner. Platform bisnis digital menggunakan teknologi untuk memfasilitasi transaksi antara iklan cetak dan iklan online, serta meningkatkan kapasitas teknis dan penyimpanan data. Pengiklanan mengumpulkan data pelanggan dan calon pelanggan penerbit melalui berbagai bentuk interaksi seperti pembelian, dan kunjungan *web*.

## **F. Big Data dan Propaganda Ruang Digital**

Platform media sosial, mesin pencari, dan agregator berita pada mulanya menyediakan akses terhadap pengetahuan dan jejaring sosial. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, semakin jelas bahwa kemajuan teknologi informasi juga berkembang ke arah yang bertolak belakang dengan yang seharusnya. Platform media sosial seperti Twitter, Facebook, dan Instagram semakin banyak digunakan untuk propaganda politik. Algoritma media sosial telah menghasilkan lanskap digital yang mencemari populasi akses publik terhadap informasi palsu dan ujaran kebencian. Bukannya dihindari, kabar bohong dan ujaran kebencian justru disebarluaskan melalui media sosial untuk menghasilkan keuntungan politik dan juga ekonomi. Pada awalnya, platform media sosial memberikan dampak positif sebagai sarana untuk mempercepat perubahan menuju kehidupan yang lebih sejahtera. Namun, platform media sosial menjadi lebih populer sebagai alat

---

<sup>48</sup> <https://support.google.com/chrome/answer/95647?hl=id&co=GENIE.Platform%3DAndroid>

<sup>49</sup> Agus Sudibyo, *Dialektika Digital*, h. 196-200.

mobilisasi politik yang didasarkan pada prasangka, kepalsuan, dan kebohongan. Proses komunikasi dan interaksi sekarang ini mencakup interaksi antara manusia, interaksi antara manusia dan mesin, serta interaksi antara mesin dan mesin. Penyebaran pesan-pesan berbau propaganda semakin terpolakan untuk diserahkan pada perangkat robotik yang mampu berperilaku layaknya manusia secara manipulatif.<sup>50</sup>

Propaganda adalah salah satu jenis strategi komunikasi yang menggunakan bentuk komunikasi lepas,<sup>51</sup> seperti gambar, tulisan, musik, video, media massa, atau film, dengan tujuan utama untuk mempromosikan kepercayaan dan sudut pandang tertentu dengan cara memodifikasi perilaku dan membujuk orang lain bahwa apa yang mereka lakukan bukan karena paksaan. Dengan melalui media, akan dapat secara efektif menyebarkan informasi kepada masyarakat umum, ada kebutuhan yang besar akan ketersediaannya secara luas. Informasi saat ini menjadi pemahaman dan pengetahuan baru yang sangat penting bagi masyarakat umum. Pemahaman seseorang akan menjadi lebih kuat jika tersedia informasi yang akurat dan dapat dipercaya, seperti konten yang berisi informasi yang positif.

Penyebaran berita dan informasi merupakan sebuah propaganda yang sering kali tidak disadari. Jika ada komponen propaganda dalam komunikasi tertentu, maka propaganda akan terjadi. Adapun komponen propaganda yang hadir agar sebuah komunikasi menjadi efektif adalah organisasi yang menyebarkan informasi, apakah itu melalui komunikator, anggota lembaga, atau orang lain yang memiliki pengetahuan tentang topik yang dibahas. Selain itu, media massa dapat digunakan sebagai alat untuk propaganda dan kekuasaan dalam inisiatif peran media dalam pelayanan propaganda. Media dan kekuasaan negara sangat erat kaitannya. Misalnya, selama pelaksanaan pemilu, beberapa

---

<sup>50</sup> Agus Sudibyo, *Tarung Digital*, h. 29-30.

<sup>51</sup> Mukhamad Fakhri Anwar, *Konten-Konten Propaganda Melalui Media Digital*, SKRIPSI, 2018, h. 2.

media massa akan menyajikan informasi yang mungkin tidak didistribusikan secara luas karena beberapa alasan. Media menciptakan isu-isu penting yang dibahas bahkan ketika masyarakat umum belum tentu membutuhkannya. Dalam hal ini, masyarakat jelas membutuhkan nasihat dan informasi yang, pada saatnya nanti, dapat melemahkan kepercayaan.<sup>52</sup>

Dalam konteks komunikasi politik, propaganda komputasional dapat di definisikan sebagai operasionalisasi algoritma yang disesuaikan dengan analisis *big data*, sistem otomatis, dan pengembangan alat untuk mengumpulkan dan menyebarkan informasi dengan cepat melalui jaringan media sosial sambil menghindari risiko bocor ke media massa konvensional. Data perilaku pengguna internet dan produk kecerdasan buatan adalah dasar dari pihak yang memanipulasi opini publik dalam kerangka propaganda komputasional. Perangkat lunak, yang juga dikenal sebagai *bot*, adalah kecerdasan buatan yang diproduksi selama proses pembelajaran mesin. *Bot* politik merupakan instrumen utama dari propaganda ruang digital karena kemampuannya yang dapat membentuk dan meramaikan percakapan daring di situs media sosial secara otomatis.<sup>53</sup>

*“...Data perilaku pengguna internet yang telah dikumpulkan perusahaan platform memberi jalan kepada bot untuk menyelundupkan pesan dan percakapan politik ke ruang-ruang “personal”, katakanlah beranda media sosial dan alamat surel pengguna internet” (Agus Sudibyo 2021:33)*

Fenomena propaganda komputasional, yang menggabungkan penggunaan platform media sosial, juga menggunakan analisis *big data* untuk mempengaruhi, membentuk, atau mengelola opini publik.<sup>54</sup> Sebagai sebuah fenomena politik, propaganda komputasional

---

<sup>52</sup> Andi Youna Bachtiar<sup>1</sup>, Didin Hikmah Perkasa<sup>2</sup>, Mochamad Rizki Sadikun<sup>3</sup>, Peran Media Dalam Propaganda, 2016, Vol. 13, No. 2, h. 82-83.

<sup>53</sup> Agus Sudibyo, *Tarung Digital*, h. 32.

<sup>54</sup> Agus Sudibyo, *Tarung Digital*, h. 34.

didasarkan pada propaganda yang dibuat atau disebarkan dengan menggunakan platform digital. Propaganda komputasional menyebarkan konten dengan jumlah yang besar melalui jaringan media sosial, propaganda komputasional melibatkan beberapa unsur untuk mengelabui pengguna dengan memberikan berita berupa informasi yang salah tentang politik dan kehidupan publik. *Bot* yang melakukan pengolahan dan pengiriman konten secara otomatis, melalui akun media sosial palsu yang dikendalikan secara terpusat.

*Bot* adalah program komputer atau perangkat lunak yang diciptakan untuk melakukan tugas sederhana, berulang, dan umumnya berbasis teks sebelum menjadi instrumen inti propaganda komputasional. *Bot* merupakan singkatan dari kata *robot*, *bot* berfungsi untuk meningkatkan efektivitas kerja komunikatif-informatif secara daring secara komputasional. Dengan demikian, *bot* memiliki potensi untuk meningkatkan produktivitas manusia. Sebagai contoh, banyak pengetahuan umum yang memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi di Wikipedia dibuat dan dikelola oleh *bot*. Di antara fungsi yang lebih penting dari *bot* ini adalah pembaruan otomatis tentang berita dan informasi, serta otomatis berita cuaca dan berita lainnya. *Bot* dikembangkan untuk menirukan kemampuan atau kebiasaan manusia. Ada dua jenis *bot* yang biasa digunakan: *bot* sosial atau *bot* percakapan.

*Bot* sosial untuk berinteraksi dengan orang lain atau sistem komputer yang terkait dengan masalah yang sedang dihadapi. *Bot* sosial merupakan versi perangkat lunak terotomatisasi yang digunakan pada ranah media sosial untuk meniru perilaku, sikap, dan tindakan manusia sungguhan sebagai pemilik akun *bot*. *Bot* sosial juga dapat digunakan untuk mendukung kegiatan yang membahayakan orang lain, seperti mengirim spam dan mengumpulkan data pribadi. Selain itu, *bot* sosial

dapat dengan cepat menyebarkan informasi, berinteraksi dengan konten pengguna, dan membantu memperbaiki atau mengelola masalah sosial.<sup>55</sup>

*Bot* politik dalam bentuknya yang paling dasar adalah bot sosial yang digunakan untuk memanipulasi opini atau persepsi publik. *Bot* politik berperan membentuk percakapan-percakapan media sosial yang mendukung propaganda tersebut. *Bot* politik adalah perangkat komputasi yang memfasilitasi kampanye kebencian secara daring. Platform media yang digunakan untuk mengkoordinasikan penyebaran bot politik melalui Twitter, YouTube, atau Instagram untuk menyebarkan berita dan informasi. Propaganda komputasional menggabungkan penerapan metode analisis *big data*, dan juga *bot* sebagai sarana otomatisasi persebaran konten dan interaksi daring, serta algoritma yang mengurung orang-orang dalam lingkup pergaulan. Lingkup yang dioperasikan oleh propaganda komputasional, yang tidak hanya mencakup media sosial tetapi juga media massa daring.

---

<sup>55</sup> Agus Sudibyo, *Tarung Digital*, h. 35-36.

**BAB IV**  
**ILUSI KEBEBASAN DAN KEADILAN DALAM *FREE ONLINE***  
***CULTURE* PERSPEKTIF HERBERT MARCUSE**

**A. Ilusi Kebebasan dan Keadilan dalam Free Online Culture**

Perkembangan platform media digital mengarahkan dan mengendalikan masyarakat secara perlahan untuk mengikuti segala kemudahan serta kebebasan yang diberikan dari kemajuan teknologi. Sehingga muncul konsep *free online culture* yang menyuarakan mengenai kebebasan dalam menggunakan layanan yang diberikan oleh platform media digital. Media dan produk yang di rekayasa oleh platform media digital dapat mempengaruhi kebiasaan masyarakat sebagai suatu fenomena yang mengharuskan mengikuti tren yang ada.

*Free online culture* menjelaskan mengenai para warga net tidak perlu membayar atas layanan yang sudah disediakan oleh platform media digital. Bahwa sebenarnya itu adalah sebuah ilusi yang diberikan oleh platform media digital, seperti Google, Facebook, Amazon, dan platform lainnya. Faktanya tidak ada yang di katakan gratis, adanya iklan yang muncul pada platform media digital yang dipakai oleh pengguna itulah yang para perusahaan ambil, dengan menambang data pengguna. Data yang diambil itu akan ditampung oleh *big data* yang akan dapat menghasilkan prediksi iklan bagi pengguna platform media digital.

*Free online culture* tidak hanya membahas tentang layanan digital gratis serta proses perdagangan antara layanan digital gratis dan data digital gratis. Tetapi *free online culture* pada dasarnya hanyalah bentuk barter yang tidak adil. Adanya ketidakadilan bagi pengguna digital dalam kaitannya dengan kecerdasan buatan, di mana produk buatan yang merujuk pada inovasi teknologi, seperti adanya robot yang dapat menirukan atau bahkan bisa menggantikan kemampuan manusia

dalam berbagai fungsi. Contohnya, saat ini *teller*, *customer service* di bank, dengan kemajuan teknologi semua orang bisa mengirim uang, pembuatan rekening bisa di lakukan dimana saja, dengan menggunakan aplikasi *m-banking*<sup>1</sup>, atau juga adanya robot pelayan yang ada di sebuah restoran mewah, yang meminimalisir tenaga manusia untuk bekerja sesuai dengan kemampuannya.

Ilusi kebebasan dan keadilan yang disebarkan oleh platform media digital adalah bentuk pengalihan kecemasan bagi pengguna ketika privasi dan data yang ada pada pengguna di tambang oleh para perusahaan platform media digital. *Free online culture* pada umumnya menimbulkan masalah pada kebebasan pengguna platform media digital. Karena manusia cenderung mengkonsumsi informasi dan produk yang telah ditentukan sebelumnya oleh algoritme platform berdasarkan asumsi tentang minat pengguna sebagai pengguna internet. Adapun ilusi kebebasan yang diberikan oleh salah satu *e-commerce* yaitu *Shopee* yang menawarkan penggunaan *Shopeepay*, di mana ketika pembeli ingin membayar produk yang di belinya, *Shopee* akan menyarankan bahwa ketika pembeli membayar dengan menggunakan *Shopeepay* maka pembayaran akan lebih murah, ini adalah bentuk dari ketidakbebasan, ketika pembeli diatur oleh sistem yang ada.

*Internet of things* salah satu dari pengendalian dan pengawasan yang di kendalikan oleh perusahaan penyedia layanan platform media digital untuk para pengguna platform media digital yang mengumpulkan data untuk keberhasilan yang dapat meningkatkan sumber informasi data yang berasal dari pengguna platform media digital. Yang digunakan untuk melihat gerak-gerik pengguna agar iklan apa yang relevan untuk diberikan. Bukan hal yang mengherankan juga jika Google, Facebook memahami kebutuhan pengguna dan menyediakan iklan yang relevan

---

<sup>1</sup><https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6245029/10-pekerjaan-ini-bakal-digantikan-robot-gen-z-siap-siap-ya>

karena Google, Facebook bekerja sama dengan bisnis platform lain dan menggunakan *big data* serta *internet of things* untuk terus memantau dan menganalisis perilaku pengguna. Inilah adanya ketidakadilan bagi pengguna, ketika privasi diterobos masuk tanpa sepengetahuan pengguna dan tidak ada jaminan perusahaan digital mampu melindungi data pribadi yang perusahaan digital kumpulkan.<sup>2</sup>

Teknologi digital juga telah menyebabkan perubahan signifikan dalam cara masyarakat menerima informasi dan berkomunikasi. Saat ini platform media sosial memiliki bermacam-macam fitur yang diberikan, dengan keunikan yang diberikan platform media digital yang seolah memberikan godaan kepada masyarakat agar ikut bergabung dengan platform media digital. Media sosial saat ini dipenuhi dengan kreativitas pengguna untuk dapat menghasilkan konten yang dapat menarik minat penonton, misalnya ada konten yang menyajikan tentang aktivitas pribadi *vlogger*, konten *traveller*, dan ada juga konten tentang kuliner, inilah yang menjadikan minat penonton untuk merespon video yang diunggah dengan memberikan *like*, komentar, dan *subscribe*. Meskipun demikian, konten yang dibuat oleh pengguna media sosial inilah yang pada akhirnya memunculkan kapitalisme digital, yang terkait dengan konten yang dibuat oleh pengguna media sosial. Hal ini disebabkan karena, bahwa banyak platform media sosial yang menawarkan keuntungan kepada pengguna ketika mereka mencapai jumlah *like*, komentar, yang diinginkan.

Banyak sekali ilusi ketidakadilan dan kebebasan dalam jagat digital saat ini. Pengguna internet dapat dengan mudah menggunakan layanan digital seperti media sosial, *e-mail*, mesin pencari, dan platform lainnya, tetapi pengguna juga secara diam-diam menyimpan data pribadi dengan penyedia layanan dan membuatnya dioperasikan oleh penyedia layanan tersebut. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat

---

<sup>2</sup> Agus Sudibyo, *Jagat Digital*, h. 218.

cepat, juga mempengaruhi perilaku masyarakat, masyarakat menjadi mengikuti arus yang ada, mengikuti sistem yang dibuat oleh platform media digital. Ketika pengguna mendapatkan ilusi mengenai mitos yang dibuat oleh *bot* yang memberikan pilihan mengenai rating yang di perlihatkan mengenai seberapa bagusnya produk yang di tampilkan dan seberapa viralnya produk yang ditampilkan, pada dasarnya *bot* mengarahkan kepada sesuatu yang viral, inilah yang menjadikan cara pandang masyarakat mengenai suatu kewajaran dan ideal dalam kehidupan sehari-hari. Platform dalam dunia digital mampu memperluas, menyimpan, dan mengelola data pengguna dalam skala yang global. Platform digital tidak hanya menggunakan teknologi untuk distribusi konten, tetapi juga mencakup berbagai teknologi untuk penunjang periklanan digital. Peran *robotik* menunjukkan bahwa semua itu setingan untuk membuat manusia di perbudak oleh adanya robotik.

Platform media sosial, mesin pencari, dan agregator berita semuanya menyediakan akses ke pemahaman sosial dan interaksi sosial. Semakin banyak orang menggunakan platform media sosial seperti Twitter, Facebook, dan Instagram untuk propaganda politik. Konten digital yang membatasi akses publik terhadap berita dan komentar ahli telah di produksi oleh algoritme media sosial. Untuk mencapai kesuksesan politik dan ekonomi, tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial akan digunakan untuk menyebarkan berita bohong dan ujaran kebencian. Pada masa kini banyak bermunculan berita bohong dan juga banyaknya orang menebar ujaran kebencian. Inilah kebiasaan yang terjadi dalam perkembangan teknologi, di mana semua orang bebas menyuarakan pendapatnya, entah itu benar atau tidak, atau hanya mendapatkan informasi dari sumber yang tidak terpercaya dan mengasumsikan bahwa informasi itu benar adanya. Hoaks memberikan konsumsi kepada masyarakat agar masyarakat senang, karena dengan adanya hoaks masyarakat akan semakin kepo, tertarik dengan berita

yang diberikan, inilah keuntungannya bagi platform media digital agar masyarakat sering membuka atau mengakses platform media digital.

Adanya ilusi kebebasan dan keadilan menciptakan ruang gema informasi, ketika pengguna internet mengakses berita bohong yang dapat mempengaruhi diri pengguna tentang berita yang di sampaikan. Efek mengenai ruang gema adalah suatu kondisi dimana seseorang hanya mau mendengar sesuatu yang sudah sepemikiran, sehingga memperteguh sikap pengguna.<sup>3</sup> Adapun ruang gema yang diciptakan *e-commerce* adalah adanya diskon, *free* ongkir, *cashback* padahal itu tidak ada karena sejatinya itu juga di bebaskan kepada pembeli. Ongkir atau Ongkos Kirim dibebankan kepada pembeli sehingga ketika pembeli melakukan pemesanan barang di toko dan sudah memberikan alamat kirim, maka secara otomatis akan muncul berapa banyak pembelian yang sudah termasuk ongkir. Hasilnya, pembeli akan membayar kepada penjual dengan harga yang tertera pada barang tersebut ditambah dengan pajak yang berlaku. Berdasarkan pengirim, tujuan pengirim, dan jumlah paket yang akan dikirim, maka ongkir akan dibayar pembeli bukan penjual. Kecuali penjual memiliki promo khusus yang siap untuk menanggung ongkirnya.<sup>4</sup>

Kebebasan dan keadilan hanya sebagai teknik market perusahaan digital yang membuat semua pengguna platform media digital tidak bisa lepas akan adanya kesenangan yang dibuat oleh sistem platform media digital. Kebebasan yang ditawarkan akan berujung kepada tuntutan untuk membeli suatu barang yang di pasarkan, inilah yang menjadikan kelas atas semakin berkuasa. Seperti ketika pembaruan perangkat *software* dan *hardware* yang akan terus di update untuk memaksimalkan sistem yang dibuat agar menjadi lebih canggih lagi. Contohnya seperti

---

<sup>3</sup><https://www.balairungpress.com/2022/04/persebaran-misinformasi-dalam-ruang-gema-media-sosial/>

<sup>4</sup><https://www.infoperbankan.com/shopee/ongkir-siapa-yang-bayar.html>

pembaruan mengenai perangkat penyimpanan, sebelum adanya *cloud, drive*, penyimpanan masih menggunakan *flashdisk, harddisk*, kini telah tergantikan dengan kemudahan dan keeluasaan penyimpanan dengan adanya *cloud, drive* dan perangkat penyimpanan lainnya. Namun dengan adanya *cloud* menjadikan jual beli antara produsen dan konsumen, karena ketika ingin menambah besarnya penyimpanan pengguna harus membelinya terlebih dahulu. Inilah bentuk tidak adanya kebebasan karena semua diatur oleh sistem yang mengharuskan manusia untuk mengikuti sistem yang dibuat. Ilusi kebebasan dibuat oleh kaca mata industri kapitalisme digital. Sehingga kebebasan yang seharusnya tidak mungkin disediakan dalam dunia digital tetapi seolah-olah dibuat seperti kesenangan sungguhan. Karena kebebasan itu dibuat oleh sistem, hal ini semakin memperkuat geopolitik digital.

#### **B. Corak Manusia Satu Dimensi Menurut Herbert Marcuse dalam *Free Online Culture***

Dalam dunia digital, banyak orang menggunakan waktu luang untuk terlibat dalam penggunaan media sosial, seperti Facebook, Twitter, dan Instagram. Sebagai pengguna, di sisi lain pengguna adalah pemroduksi konten untuk platform media sosial dengan mengunggah pembaruan status, gambar, komentar, dan suka. Karena pengguna di targetkan oleh banyak iklan saat terlibat dalam aktivitas online, pengguna adalah konsumen. Teknologi dikatakan sebagai teknologi yang menindas, karena bahwa teknologi di katakan menindas sebagai akibat dari adanya ideologi-ideologi yang saling bersaing, maka tidak mungkin lagi menggambarkan teknologi sebagai sesuatu yang netral.

Beberapa orang memiliki pendapat positif terhadap perkembangan teknologi karena teknologi memberikan kemampuan untuk membuka kreativitas. Inovasi dalam teknologi di jelaskan sebagai

komponen kemajuan dari ilmu pengetahuan. Seperti yang ada dalam teori rasionalitas teknologi yang mengatakan bahwa teknologi mampu membawa perubahan yang dapat mempercepat kemajuan.<sup>5</sup> Melalui era digital, masyarakat umum telah menjadi lebih mahir dalam menggunakan teknologi lebih dari sekedar membaca dan menulis tentang informasi melalui media elektronik.

Para pengguna menjalankan aktivitas di media sosial tampak sangat senang seperti sedang bermain-main tanpa memahami bahwa data pengguna dijual oleh perusahaan media sosial sebagai target iklan secara rahasia. Proses komersialisasi informasi konsumen ini adalah contoh dari kapitalisme digital. Pengguna adalah konsumen produktif yang mendapatkan barang dan menghasilkan pendapatan bagi perusahaan media sosial. Sejatinya internet adalah sarana bagi perusahaan-perusahaan *internet of things* untuk mengawasi dan mencatat segala gerak-gerik dan keputusan manusia. Maka dari itulah ketika sebuah iklan muncul di surel pribadi atau aplikasi WhatsApp pribadi itu menjadi hal yang tidak mengherankan. Dan tidak mengherankan juga jika Google atau Facebook memahami keinginan manusia dan menyediakan iklan yang relevan, hal ini karena perusahaan bekerjasama dengan platform lainnya untuk memanfaatkan *internet of things* dan *big data* untuk selalu mengawasi dan memantau perilaku pengguna.

Dalam rasionalitas teknologi masyarakat industri maju mempunyai kemungkinan yang objektif supaya bisa mewujudkan kepuasan akan kebutuhannya, inilah yang menjadikan data pengguna di tambang oleh perusahaan media sosial dengan memperkirakan keuntungan yang akan diperoleh ketika perusahaan media sosial menambang data pengguna. Dampak yang ditimbulkan dengan adanya

---

<sup>5</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, 2000, h. 349.

*internet of things* adalah pengendalian atau pengawasan perusahaan penyedia layanan *internet of things*. *Big data* dan *internet of things* telah membuat masyarakat semakin sulit untuk mengendalikan kehidupan sehari-hari masyarakat secara individual. Selain itu, tidak ada platform bisnis digital yang dapat melindungi data pribadi yang telah di kumpulkan. Data dapat dikirimkan kepada siapa saja yang memiliki kebutuhan yang tepat, setiap hari, tanpa gangguan. Platform bisnis digital hanya fokus kepada tujuan khusus untuk memaksimalkan manfaat dari *internet of things* dan *big data* yang menjadi fokus platform bisnis digital untuk meraup keuntungan. Masyarakat industri maju mempunyai kemungkinan yang objektif supaya bisa mewujudkan kepuasan akan kebutuhannya.<sup>6</sup> Namun, manusia selalu dirugikan oleh keadaan seperti tekanan, kekangan, dan penindasan.

Kemajuan teknologi merubah daya pikir dialektis yang kritis yang berasal dari logos pada awalnya<sup>7</sup>, namun setelah itu, keahlian manusia di alihkan ke mesin. Sistem digital seiring dengan berjalannya waktu menempatkan manusia seperti pelayan bagi sebagian platform media digital. Inilah ketidakadilan bagi para masyarakat mengenai adanya kecerdasan buatan yang dapat mengambil alih profesi. Adapun produk buatan yang merujuk pada inovasi teknologi seperti robot, komputer, aplikasi digital yang mampu untuk menirukan atau bahkan dapat menggantikan keahlian manusia dalam berbagai fungsi. Adanya *free online culture* tidak hanya ditujukan kepada hubungan pengguna yang menggunakan internet dan perusahaan kecerdasan buatan yang memproduksi kecerdasan buatan, tetapi juga ditujukan kepada pemilik profesi yang kehilangan pekerjaan akibat industrialisasi kecerdasan buatan.

---

<sup>6</sup> Agus Darmaji, Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi, *Jurnal Ilmu Ushuluddin*, vol. 1, No. 6 (Juli 2013), h. 520.

<sup>7</sup> Rangga Kala Mahaswa, Rasionlitas Teknologi Herebert Marcuse, *Artikel Cocto*, 23 Desember 2016.

Pada berkembangnya zaman akal budi manusia atau *aufklärung* yang menginginkan membebaskan rasio dari mitos tetapi malah berbalik menjadi mitos lagi. Dengan adanya kemajuan teknologi dan berkembangnya ilmu pengetahuan malah tidak menjadikan manusia mengarahkan kepada kebebasan dan kesadaran diri tetapi malah menjadikan manusia terperangkap seperti tahanan yang diikat oleh rantai konsumerisme kapitalis, yang menjadikan manusia menjadi terperangkap ke dalam perbudakan yang dibuat oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan munculnya platform media digital, memberikan ilusi mengenai mitos yang dibenarkan seperti halnya *e-commerce* yang memberikan perlakuan khusus jika masyarakat mau menjadi member, seperti akan mendapatkan diskon, ataupun *cashback*, padahal itu tidak ada karena sejatinya itu berasal dari seringnya masyarakat membeli produk yang di tawarkan. Adanya perbudakan dalam platform media digital dapat dilihat dari bagaimana perusahaan digital mampu mengambil informasi dari platform media digital ketika melakukan *sign-in* saat awal akan memasuki platform media digital dan otomatis informasi mengenai diri pengguna akan terekam jelas dan data tersebut akan di olah oleh *big data* untuk dapat memunculkan iklan yang akan masuk kedalam platform media sosial pengguna, yang secara tidak langsung pengguna mengikuti sistem yang dibuat dengan menampilkan suatu tren yang diberikan dari iklan platform media digital tersebut.

Kemajuan teknologi memberikan warna baru bagi kehidupan. Kemajuan teknologi menghadirkan berbagai fitur baru yang dapat menyajikan rekaman audio, video, dan kombinasinya juga dengan menampilkan sebuah konten yang menarik minat penonton. Platform media digital memiliki berbagai fitur, karakter, dan keunikan yang ditawarkan dalam platform media sosial yang seakan memberikan godaan kepada masyarakat untuk dapat bergabung dengan platform media sosial. Media sosial yang memberikan sumber kreativitas untuk dapat menghasilkan konten yang menarik dengan harapan memikat

penonton untuk memberikan respon dengan suka, atau komentar. Untuk dapat mencapai pendapatan yang sesuai dengan prinsip media sosial maka pengguna harus selalu terlibat ke dalam berbagai metode untuk mempromosikan konten. Dalam pengembangan ini menjadi banyak perhatian bagi semua kalangan untuk mencari keuntungan. Informasi, data, dan konten yang diberikan oleh pengguna internet secara bebas menjadi fondasi dunia digital. Tanpa sepengetahuan publik, hal ini dimanfaatkan oleh perusahaan digital terkait dengan semacam kodifikasi dan eksploitasi sebagai sumber pendapatan yang potensial. Dari ruang inilah kemampuan kaum proletar menjadi tertindas karena mengikuti kaum borjuis dalam kekuasaan dan memaksa supaya produktivitasnya terus bisa ditingkatkan.<sup>8</sup> Pada titik tertentu hal seperti ini akan disadari, namun kemampuan masyarakat untuk dapat keluar dalam ruangan ini hanya akan menjadikannya sebuah kamufase belaka. Karena teknologi telah berhasil menjadikan cara hidup masyarakat umum sebagai sesuatu yang wajar sekaligus ideal untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Manusia sudah masuk ke dalam jebakan yang dibuat oleh industri maju yang menjadikan manusia susah untuk dapat menghindarinya. Suatu sistem digital yang dapat merubah perilaku individu dengan kontrol sosial yang diberikan pada kebutuhan baru yang diproduksinya. Artinya manusia hanya mengikuti apa yang sistem perintahkan dan bergerak sesuai dengan kepentingan sosial, dan manusia menjadi tidak sadar ketika maksud dari adanya kemajuan teknologi adalah menindas dan menggerogoti pengguna. Inilah yang menjadikan manusia modern sebagai manusia satu dimensi.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, h. xvi.

<sup>9</sup> Ghulam Falach, "Konsumerisme Manusia Satu Dimensi", dalam tesis *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, (April, 2018), h. 73.

Adanya propaganda digital melalui berbagai bentuk iklan. Misalnya, ada pamflet tentang merek dagang, merek telepon genggam, pusat perbelanjaan, lokasi perumahan, model kendaraan, berbagai jenis rumah bergaya rumah tangga, dan masih banyak lagi. Tujuan utama dari propaganda adalah untuk meningkatkan kepercayaan dan hasil yang diinginkan dengan tujuan untuk mempromosikan kepercayaan dan meyakinkan pengguna bahwa apa yang pengguna lakukan bukan karena suatu paksaan. Pengguna terjerumus ke dalamnya dan mengakibatkan tidak bisa melawan. Karena itu, pengguna telah terpengaruh oleh kebiasaan yang telah dibawa oleh kekuasaan pihak lain yang telah memberikan segala kepuasan. Inilah menyebabkan manusia menjadi tidak sadar dengan adanya kebutuhan palsu yang membutuhkan, dan menjadikan manusia terlena dengan adanya perlawanan. Yang dimaksud dengan kebutuhan palsu adalah suatu kebutuhan yang tidak muncul dari dalam diri sendiri secara murni tetapi dimasukkan secara paksa dari luar.

Adanya dominasi teknologi menjadikan masyarakat menjadi masyarakat yang teknokratis. Menurut Marcuse, dominasi tersebut melahirkan dampak bagi masyarakat.<sup>10</sup> Munculnya bentuk-bentuk kontrol yang baru, yang dimaksud dengan adanya bentuk pengontrolan baru adalah hadirnya teknologi yang superior atas kehidupan manusia. Artinya manusia harus patuh kepada sistem mesin dan bahkan manusia harus beradaptasi dengan mempelajari dan menyesuaikan irama kerjanya dengan irama kerja mesin.

Bentuk pengontrolan baru yang menyajikan suatu kebahagiaan dan kebebasan yang diberikan oleh masyarakat saat ini. Munculnya kecerdasan buatan yang dapat memberikan kebahagiaan bagi pengguna karena dengan adanya *bot* memudahkan manusia untuk dapat meningkatkan efektivitas kerja komunikatif dan informatif secara daring

---

<sup>10</sup> Sindhunata, "Dunia Yang Tunggang Langgang", *Majalah Basis*, No. 09-10, Tahun ke-50 (September-Oktober 2001), h. 34.

dengan menggunakan metode komputasional dengan inilah *bot* mampu meningkatkan produktivitas manusia. Sebagai contoh adanya *Chat GPT* yang memberikan kemudahan bagi pengguna ketika mencari informasi, dan banyaknya pengetahuan umum yang memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi dari Wikipedia dibuat dan dikelola oleh *bot*.<sup>11</sup> Sedangkan kebebasan yang dimaksud adalah, kebebasan pengguna dengan menggunakan sosial media yang bagi pengguna dapat memberikan kebahagiaan dan kebebasan dalam melakukan segala hal tanpa rasa khawatir, salah satunya kebebasan dalam berbicara, kebebasan dalam memberikan informasi yang belum terjamin kebenarannya, para pengguna media sosial seringkali pengguna melihat suatu konten yang di tayangkan, lalu melihat postingan yang diberikan suatu akun untuk dapat menyukai suatu konten yang diberikan.

Kebahagiaan yang diberikan oleh perkembangan teknologi menjadikan manusia terlena dengan perkembangan zaman. Kebahagiaan mengenai mudahnya berbelanja melalui daring tanpa harus keluar rumah untuk membeli ataupun membayar barang yang dibeli, dalam perkembangan zaman ini menjadikan manusia menjadi serba praktis, efisien, murah dan mudah dijangkau, yang mengakibatkan masyarakat terjebak kedalam sistem teknologi, dan hanya bisa mengikuti arus yang dibuat oleh sistem. Marcuse mengatakan bahwa pengontrolan ini berlindung kepada *repressif tolerance* atau suatu toleransi pembebasan yang dapat memberikan kesan bahagia bagi masyarakat modern, padahal tujuannya adalah suatu bentuk penindasan. Bisa dikatakan juga sebagai toleransi semu yang mampu membuat manusia terbawa pada penempatan dari suatu perangkat kebahagiaan, kebebasan, dan kesenangan.

---

<sup>11</sup> Agus Sudibyo, *Tarung Digital*, h. 35.

Adanya proses mesin pada dunia teknologi dapat menghancurkan privasi yang terdalam mengenai kebebasan.<sup>12</sup> Kecerdasan buatan dapat memberikan informasi mengenai data diri pengguna melalui data yang masuk ke dalam platform media digital. Perusahaan seperti Google, Amazone, Facebook berhasil mengembangkan teknologi *big data* sebagai fondasi untuk mengembangkan bentuk informasi yang lebih menguntungkan seperti iklan bertarget. Setelah mengetahui informasi yang berasal dari pengguna, perusahaan akan terus mendorong pengguna untuk aktif secara online. Dengan banyaknya orang yang menggunakan media sosial, mesin pencari, atau *e-commerce* maka akan semakin banyak juga data pribadi yang diekspos oleh pemilik platform. Para pengguna platform media digital telah menyerahkan data yang dimaksud sesuai dengan layanan digital gratis yang diberikan. Dengan adanya data yang diolah oleh algoritma inilah yang menjadikan privasi pengguna tidak pada tempatnya, yang membuat iklan masuk kedalam ruang pribadi pengguna.

Menurut Marcuse, bahwa budaya modern pada dasarnya bersifat represif.<sup>13</sup> Kapitalisme mempengaruhi subjektivitas pribadi manusia dan pengalaman manusia. Selain itu, kehidupan masyarakat dihiasi oleh harga, keuntungan, uang dan korporasi monopoli. Dengan konsep desublimasi represif menjadikan individu secara tidak langsung menyebabkan individu menjadi di kontrol dari adanya realitas teknologi. Desublimasi adalah metode kerja yang dapat mengubah individu menjadi satu dimensi, yang di mana pada diri individu menjadi buram karena munculnya prinsip instingtual yang terus menerus di pengaruhi oleh realitas. Represif menjadikan masyarakat tidak boleh

---

<sup>12</sup> Herbert Marcuse, *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja, h. 42.

<sup>13</sup> Yohanes Wahyu Prasetyo, *Membaca Fenomena Kabar Bohong Pilpres 2019 di Indonesia Berdasarkan Kaca Mata Herbert Marcuse, Jürgen Habermas, dan Zygmunt Bauman*, artikel JAP UNWIRA, 2019, Vol. 03, No. 02. h. 2.

berfikiran lain. Contohnya seperti saat ini maraknya penggunaan aplikasi *capcut* untuk mengedit foto dan video, yang saat ini masyarakat hanya tertuju pada aplikasi *capcut*, padahal banyak aplikasi untuk mengedit foto dan video tetapi aplikasi itulah yang saat ini sedang populer.

Masyarakat modern kehilangan fungsi kritis, yaitu hilangnya kemampuan manusia untuk menindak sistem yang ada. Masyarakat modern lebih memilih mengikuti sistem yang sudah enak daripada melakukan perubahan. Berpikir yang benar diyakini sebagai sesuai dengan sistem yang ada. Jaringan online itu membungkam matinya kritik segala kebijakan di jagat digital. Contohnya saja ketika membeli paket data, misalnya saja paket data itu 2 gb dan harganya 10.000, pembeli tidak tahu bagaimana bisa paket data 2 gb harganya 10.000. Adanya viewer misalnya makanan yang memiliki rating tinggi inilah yang menjadikan matinya kritik, karena adanya viewer yang banyak menjadikan tidak bisa mengkritik karena menjadi bahan utama yang susah untuk bisa mengkritik.

Dunia itu penuh dengan tipu daya, seperti yang ada dalam ayat Al-Quran Surat Al-Hadid Ayat 20 yang berbunyi :

اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ زِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ أُنْحَبَتِ السُّيُوفُ بِمَنَاتِهِ ثُمَّ يَسْفِجُ فَتْرَهُ  
مُضْفَرًا ثُمَّ يَكُونُ حُطَامًا وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ

Artinya : Ketahuilah, sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan sendagurauan, perhiasan dan saling berbangga di antara kamu serta berlomba dalam kekayaan dan anak keturunan, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian (tanaman) itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridaan-Nya. Dan kehidupan dunia tidak

lain hanyalah kesenangan yang palsu. (Al-Quran Surat Al-Hadid Ayat:20)

Tipu daya yang di maksud adalah kebebasan, keindahan, yang ada hanyalah kapitalisme digital. Kapitalisme digital menyebabkan pengguna terlena dengan kenikmatan informatif, komunikatif yang disajikan oleh perusahaan-perusahaan platform media digital. Yang masuk secara halus kedalam kehidupan sehari-hari manusia sehingga menyebabkan matinya kritik. Dengan adanya ruang digital menciptakan manusia menjadi manusia satu dimensi, sehingga adanya geopolitik menyebabkan tipu daya atas nama keadilan, kebebasan, kemurahan dan sebagainya. Adanya bentuk pengekangan dengan dalih mengenai kebebasan yang yang dapat menipu manusia. Ketika suatu konten kreator atau *influencer* yang mendapatkan keuntungan, keuntungan yang di dapatkan itu hanya ilusi karena tidak sebanding dengan data yang tertambang. Inilah adanya tipu daya yang terjadi dengan memberikan kesenangan yang sebenarnya hanyalah kepalsuan belaka.

Masa pencerahan pada mazhab frankfurt sebenarnya ingin menyadarkan manusia dengan kesadaran kritisnya<sup>14</sup> atau dengan kata lain ingin merubah dunia menjadi dunia kritik tapi itu tidak terjadi karena dengan adanya dunia digital menyebabkan susahnya untuk menjadi berfikir kritis. Karena manusia sudah nyaman dengan mengikuti arus sistem yang dibuat oleh perusahaan platform media digital. Tidak ada bantahan bagi pengguna karena baginya itu adalah suatu sistem yang sangat menguntungkan bagi pengguna. Karena pengguna merasakan mendapatkan apa yang pengguna butuhkan.

---

<sup>14</sup> Suci Fajarni, "Teori Kritis Mazhab Frankfurt: Varian Pemikiran 3 (Tiga) Generasi Serta Kritik Terhadap Positivisme, Sosiologi, dan Masyarakat Modern", Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin, 2022 Vol. 4, No. 1, h.74

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pembahasan diatas mengenai Ilusi Kebebasan dan Keadilan dalam *Free Online Culture* (Perspektif Herbert Marcuse) maka dapat di simpulkan mengenai beberapa hal yang menjadi fokus tentang penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bentuk ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture* adalah kebebasan yang diberikan oleh perusahaan platform media digital tidak diberikan secara gratis, tetapi harus ada yang dikorbankan yaitu privasi pengguna platform media digital. *Free online culture* menjadikan masalah kepada kebebasan pengguna platform media digital, karena manusia cenderung mengkonsumsi informasi dan produk yang telah di tentukan sebelumnya oleh algoritme platform berdasarkan asumsi tentang minat pengguna sebagai pengguna internet. Kebebasan dan keadilan hanya sebagai teknik market perusahaan digital yang membuat semua pengguna platform media digital tidak bisa lepas akan adanya kesenangan yang dibuat oleh sistem platform media digital. Inilah yang menjadikan manusia menjadi terlena dan menjadi mengikuti sistem yang dibuat oleh perusahaan platform media digital.
2. Corak manusia satu dimensi menurut Herbert Marcuse dalam *free online culture* adalah adanya bentuk pengontrolan, rasionalitas teknologi, adanya masyarakat tanpa perlawanan, bentuk pengekangan, dan *desublimasi represif*. Perusahaan platform media digital seperti Google, Facebook, Youtube, WhatsApp dan yang lainnya, merupakan alat yang diciptakan sebagai sarana dan alat dominan dalam pembentukan ilusi kebebasan dan keadilan menurut kerangka dari teori Herbert Marcuse. Platform media digital berkuasa sebagai penggerak dan mengontrol, menyetir, dan mendikte pengguna, yang menjadikan membangun

kebiasaan dengan mengikuti algoritma sistem, dengan begitu menjadikan pengguna platform media digital menjadi hilang kebebasan dan keadilannya dalam menggunakan platform media digital, karena semua sudah di atur oleh sistem dan dengan begitu menjadikan data yang ada pada pengguna platform media digital menjadi di tambang dan merenggut privasi pengguna. Manusia sudah masuk ke dalam jebakan yang dibuat oleh industri maju yang menjadikan manusia susah untuk dapat menghindarinya dan dengan adanya pengontrolan yang dibuat oleh perusahaan platform media digital yang memberikan kesan kebebasan, keadilan dan kebahagiaan, padahal tujuannya untuk menindas pengguna. Inilah yang menjadikan manusia modern menjadi manusia satu dimensi.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas yang telah penulis berikan, terdapat beberapa saran yang akan diberikan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut :

1. Saran dari penulis, bagi pengguna platform media digital, serta generasi milenial di masa sekarang, untuk bisa lebih cerdas lagi dalam menggunakan platform media digital, menyaring informasi yang lebih positif untuk diri sendiri, agar tidak mudah terkecoh oleh iklan yang ditawarkan, dan juga bijaklah menggunakan platform media digital agar tidak kecanduan sehingga bisa meminimalisir ditambangnya data pengguna.
2. Bagi kalangan masyarakat dengan berkembang teknologi dan ilmu pengetahuan yang melahirkan kemudahan sebaiknya lebih berhati-hati dalam menggunakannya, supaya tidak menjadi manusia yang satu dimensi karena diatur oleh sistem yang ada, dan selalu terjebak kepada arus kemajuan. Untuk dapat meningkatkan sikap dewasa sebagai seorang individu dalam artian semua masyarakat yang menggunakan platform media digital dapat menggunakan

sesuai kebutuhan bukan terlalu berlebihan sampai lupa waktu saat menggunakan platform media digital, sehingga dapat memberikan efek yang positif mengenai kemajuan teknologi.

3. Bagi akademisi dan penelitian selanjutnya, penelitian ini hanya menguraikan tentang adanya ilusi kebebasan dan keadilan dalam *free online culture*. Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut mengenai ilusi keadilan dan kebebasan lebih lanjut pada khalayak dan sasaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Mukhamad Fakhri. "Konten-Konten Propaganda Melalui Media Digital." *Skripsi*, 2018.
- Ambo, Upe, dan Abdul Wahid. "Ambo Upe dan Abdul Wahid, Paradigma Teori Kritis, Suatu Pengantar Untuk Memahami Sosiologi Kritis." (*Kendari: Literacy Institute, 2019*), 2019.
- Ardhoyo, Novalia Agung Wardjito. "Antara Kedaulatan Pengguna Versus Pengebirian Kebebasan Individu Dalam Era Media Baru." *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 2020: 124.
- Bachtiar, Andi Youna, Didin Hikmah Perkasa, dan Mochamad Rizki Sadikun. "Peran Media Dalam Propaganda." 2016.
- Bakker, Anton, dan Achmad Charris Zubair. *Metodologi Penelitian Filsafat*. Yogyakarta: PT KANISIUS, 1990.
- CP, Valentinus Saeng. *Valentinus Saeng, CP. Herbert Marcuse: Perang Semesta Melawan Kapitalisme Global*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012.
- Darmaji, Agus. "Herbert Marcuse tentang Masyarakat Satu Dimensi." *Jurnal Ilmu Ushuluddin*, 2013: 520.
- Dewi, Naimah Yulistika. "ONE DIMENSIONAL MAN (Studi Terhadap Kritik Herbert Marcuse Mengenai Masyarakat Modern)." 2013.
- Fajarni, Suci. "Teori Kritis Mazhab Frankfurt: Varian Pemikiran 3 (Tiga) Generasi Serta Kritik Terhadap Perkembangan Positivisme, Sosiologi, dan Masyarakat Modern." *Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 2022: 74.
- Gultom, Andri Fransiskus. "Konsumtisme Masyarakat Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse." *artikel penelitian*, 2020.
- Karman. "Media Sosial: Antara Kebebasan Dan EksploitasiI ." Juni 2014.

- Luthfiyah. “Kritik Modernitas Menuju Pencerahan: Perspektif Teori Kritis Mazhab Frankfurt.” *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* , 2018.
- Mahaswa, Rangga Kala. “Rasionlitas Teknologi Herebert Marcuse.” *Artikel Cocto*, Desember 2016.
- . “Rasionalitas Teknologi Herbert Marcuse .” <https://lsfcogito.org/rasionalitas-teknologis-herbert-marcuse/#>, Desember 2016.
- Marcuse, Herbert. *Manusia Satu Dimensi*, Terj. Silvester G. Sukur dan Yusup Priyasudiarja. Yogyakarta: Yayasan Bintang Budaya, 2000.
- Octaviana, Rina. “Konsumerisme Masyarakat Modern dalam Kajian Herbert Marcuse.” *artikel aiqdah dan filsafat islam*, 2020.
- Piliang, Yasraf Amir. *Setelah Dunia Dilipat*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2022.
- Pramadi, Yoka. “Tinjauan Buku Indonesia Di Tengah Belantara Digital: Merdeka Atau Tidak Berdaya?” *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 2020: 125.
- Prasetyo, Yohanes Wahyu. “Membaca Fenomena Kabar Bohong Pilpres 2019 di Indonesia Berdasarkan Kaca Mata Herbert Marcuse, Jürgen Habermas, dan Zygmunt Bauman.” 2020.
- Riskianto, Mochammad Setiawan. “Pengguna E-Learning dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Lumajang.” *Skripsi IAIN JEMBER*, 2021.
- Senaharjant , Ignasius Liliek, dan Gabriela Priscila. “Kapitalisme Digital Dalam Media Sosial Bigo Live (Kritik Terhadap Perkembangan Teknologi Digital Berdasarkan Pemikiran Herbert Marcuse).” *Jurnal Dialektika Komunika*, 2022.
- Sholahudin, Umar. “Membedah Teori Kritis Mazhab Frankfurt :Sejarah, Asumsi, dan Kontribusinya Terhadap Perkembangan Teori Ilmu Sosial.” *Jurnal of Urban Sociology*, 2020: 73.

Silalahi, Juli Natalia. “Kritik Atas Rasio Instrumental Pada Pengguna Smartphone Terkini Yang Ditinjau Dari Teori Kritik Max Horkheimer.” *artikel Braindialog Sosiologi Indonesia*, 2017.

Sindhunata. *Dilema Usaha Manusia Rasional: Teori Kritis Sekolah Frankfurt*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019.

Sudiby, Agus. *Tarung Digital: Propaganda Komputasional di Berbagai Negara*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2021.

\_\_\_ . *Dialektika Digital: Kolaborasi dan Komputasi Antara Media Massa dan Platform Digital*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2022.

\_\_\_ . *Jagat Digital: Pembebasan dan Penguasaan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2019.

Suherman, Anggung. “Open Knowledge Pada Gerakan Free Culture Sebagai Preservasi Budaya di Media Siber”, .” *Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 2019: 115.

Ulum, Bahrul, dan Bahrul Ulum. ““Game “Mobile Legends Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse”.” 2018.

#### **Sumber Internet :**

<https://www.beritasatu.com/news/999713/hari-ini-penduduk-dunia-diprediksi-8-miliar-berapa-kontribusi-indonesia>

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/01/31/indonesia-mendominasi-jumlah-penduduk-di-asia-tenggara-berapa-besarnya>

<https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>

[http://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Totalitarian\\_26555\\_widyakartika\\_p2k-unkris.html](http://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Totalitarian_26555_widyakartika_p2k-unkris.html)

<https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/detik-jabar/pengertian-represif-adalah-berikut-jenis-tindakan-dan-contohnya.html>

<https://www.balairungpress.com/2022/04/persebaran-misinformasi-dalam-ruang-gema-media-sosial/>

<https://www.ayovaksindinkeskdi.id/media-sosial-paling-populer-2023/>

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230215100902-37-413930/warga-ri-tinggalkan-facebook-instagram-cek-data-terbaru>

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6502036/10-negara-ini-kontrol-penggunaan-internet-warganya-ada-tetangga-ri>

<https://www.kompas.com/tren/read/2023/01/31/064500865/10-negara-internet-tercepat-di-dunia-2023-indonesia-nomor-berapa-?page=all>

<https://adalah.top/pertanyaan-berapa-persentase-pengguna-iphone-terhadap-pengguna-android/index.html>

<https://www.liputan6.com/tekno/read/4561901/pengguna-aktif-android-tembus-angka-3-miliar-secara-global>

<https://support.google.com/chrome/answer/95647?hl=id&co=GENIE.Platform%3DAndroid>

<https://teknologi.bisnis.com/read/20230312/84/1636407/google-chrome-jadi-browser-paling-rawan-kena-retas>

<https://goodstats.id/article/google-chrome-masih-menguasai-pangsa-pasar-browser-dunia-YOuWq>

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6245029/10-pekerjaan-ini-bakal-digantikan-robot-gen-z-siap-siap-ya>

<https://www.balairungpress.com/2022/04/persebaran-misinformasi-dalam-ruang-gema-media-sosial/>

<https://www.infoperbankan.com/shopee/ongkir-siapa-yang-bayar.html>

<https://itspku.ac.id/2020/05/21/akhlaq-dalam-bermedia-sosial/>