

# Budaya di Era Digital: Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia

Nuhsandriya Hermawan<sup>1\*</sup>, Dinie Anggraeni Dewi<sup>2</sup>, Muhammad Irfan Ardiansyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia

nuhsandriya@upi.edu\*



e-ISSN: 2987-811X

**MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin**

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 1 Maret 2024

Page: 1-6

## Article History:

Received: 28-12-2023

Accepted: 04-01-2024

**Abstrak** : Budaya di era digital ini sangat erat kaitannya dengan pengaruh-pengaruh dari internet, kemudahan internet untuk diakses oleh banyak orang memberikan berbagai dampak, tidak hanya positif maupun negatif, tapi keduanya bisa diterima oleh warga Indonesia. Budaya yang dulunya sebatas menyebar secara lambat dari literatur; perilaku orang lain; dan sejarah, kini bertambah dengan internet. Bentuk audio-visual yang menyebar melalui sosial media seperti TikTok, Instagram atau juga YouTube adalah hal yang diterima oleh banyak warga internet. Fenomena viral merupakan bentuk lebih cepat dari meme, fenomena ini mampu memengaruhi banyak orang dalam waktu singkat, fenomena ini sering terjadi di internet, baik pada fenomena yang bernilai positif atau pun negatif. Budaya luar negeri yang masuk ke Indonesia, umumnya tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang dimiliki Indonesia, bahkan cenderung berbanding terbalik. Budaya ini tentu dapat mengancam identitas serta jati diri yang dimiliki dan masih bertahan sejak lama oleh bangsa Indonesia.

**Kata Kunci** : Budaya; Internet; Kewarganegaraan

## PENDAHULUAN

Umat manusia telah sejak lama menggunakan budaya sebagai cara menjalani kehidupannya. Hingga saat ini, budaya yang sudah tercipta sejak lama, masih banyak digunakan oleh manusia. Sebagian besar budaya yang digunakan sekarang, merupakan budaya yang sudah ada sejak lama dan diturunkan melalui generasi sebelumnya, sebagiannya lagi merupakan budaya yang baru tercipta seiring berkembangnya era.

Sebelum adanya internet, persebaran budaya luar negeri di Indonesia sangatlah lambat, budaya sebatas menyebar melalui buku-buku, perilaku turis asing, hingga sejarah mengenai bangsa asing. Berbeda dengan sekarang yang segala sesuatunya bisa

bebas diakses dengan mudah melalui internet, pesatnya perkembangan teknologi membuat banyak hal terbawa dengan cepat juga. Kebebasan berinternet ini memberikan dampak yang banyak bagi masyarakat Indonesia, dampak yang diberikan internet ini bisa positif, negatif, dan bisa juga keduanya.

Internet mulai merubah gaya hidup masyarakat Indonesia mulai dari hal terkecil, perantara audio; visual; dan audio-visual, menjadi perantara dari perubahan gaya hidup ini, dampak positif dari internet tidak lain adalah akses pengetahuan yang mudah didapat, sebaliknya dari hal positif, hal negatif memberikan dampak yang berpengaruh sangat besar terhadap masyarakat Indonesia, seperti menjauhkan setiap warga negara Indonesia dari nilai-nilai Pancasila dan kebhinekaan, yang mana tentunya berpotensi menimbulkan perpecahan akibat lunturnya kesadaran setiap warga negara Indonesia atas nilai-nilai dasar Indonesia. Pancasila yang dimiliki oleh Indonesia seharusnya menjadi penyaring dari berbagai budaya luar negeri yang tidak sesuai dengan nilai dan moral yang terkandung dalam Pancasila (Dewi, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dari penelitian ini adalah metode studi literatur dan juga budaya non-material. Penelitian dengan studi literatur sebuah penelitian yang persiapannya sama dengan penelitian lainnya akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Melfianora, 2019). Sementara itu, aspek kebudayaan non material diartikan sebagai ciptaan-ciptaan atau kreasi manusia yang tidak tampak secara fisik (*intangibile*). Di antara contoh yang disebutkan adalah pemikiran, bahasa, nilai-nilai, kepercayaan, perilaku, dan institusi sosial (Stolley, 2005).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil**

#### **1. Budaya**

Budaya merupakan hasil ciptaan manusia yang kemudian digunakan dalam kehidupan sehari-harinya sebagai cara menjalani kehidupan, seperti yang dikatakan juga oleh Koentjaraningrat (2015) kebudayaan secara luas adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Budaya di Indonesia tentu sangatlah beragam, perbedaan iklim; keanekaragaman hayati; dan kondisi lingkungan di berbagai wilayah yang berbeda mendorong munculnya kebudayaan-kebudayaan yang berbeda pula, kebudayaan ini disesuaikan dengan kebutuhan hidupnya di setiap wilayah. Budaya luar negeri yang datang menjadi tantangan bagi Indonesia, walaupun budaya luar negeri yang masuk tidak langsung diterima secara utuh, nilai-nilai negatif berpotensi untuk masuk dan merusak jiwa bangsa Indonesia dari nilai dasar Pancasila.

Ini juga bisa membuat akulturasi budaya, yaitu proses perubahan sosial, psikologis, dan budaya yang berasal dari penyeimbangan dua budaya sambil beradaptasi dengan budaya masyarakat yang berlaku (Jacob, 2020). Menurut Berry (1997), akulturasi bisa dibagi ke dalam empat model, (1) Asimilasi, terjadi ketika individu mengadopsi norma-norma budaya-budaya dominan atau tuan rumah, atas budaya asli mereka. Terkadang dipaksakan oleh pemerintah. (2) Pemisahan, terjadi ketika individu menolak budaya dominan atau tuan rumah

demikian melestarikan budaya asal mereka. Pemisahan sering difasilitasi oleh imigrasi ke kantong-kantong etnis. (3) Integrasi terjadi ketika individu dapat mengadopsi norma-norma budaya dominan atau tuan rumah sambil mempertahankan budaya asal mereka. Integrasi mengarah pada, dan sering identik dengan bikulturalisme. (4) Marginalisasi terjadi ketika individu menolak budaya asal mereka dan budaya tuan rumah yang dominan.

## 2. Internet

Internet memberikan informasi, baik secara audio; visual; atau juga audio-visual, hal tersebut salah satunya menyebar melalui media sosial seperti *TikTok*, *Instagram*, dan *YouTube*. Berkaitan dengan budaya, banyak hal bermunculan muncul di internet, *meme* adalah salah satunya. Menurut Dawkins (1976), *meme* adalah "ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari orang ke orang dalam suatu budaya". Hal tersebut sudah tidak asing di era digital ini, di mana hal tersebut bisa juga didapat di internet. Dalam konteks internet, *meme* berangkat dari pernyataan tersebut, yang merupakan suatu penyebaran ide yang kemudian diubah isinya menjadi hal lain, tanpa mengubah konsep dasar dari ide tersebut. *Meme* ini bisa menyebar dengan sangat cepat, atau yang biasa disebut dengan fenomena viral, dalam KBBI berarti "bersifat menyebar luas dan cepat seperti virus".

## 3. Kewarganegaraan

Kewarganegaraan adalah keanggotaan manusia untuk suatu pemerintahan (Dominique, 2006). Menjadi warga negara Indonesia, tentu memahami nilai-nilai dari Pancasila; norma budaya; dan hukum yang ada itu harus.

Makna dari setiap sila-sila yang terdapat pada Pancasila itu sendiri adalah (1) Nilai Ketuhanan, yang dijadikan sebagai sila pertama menunjukkan bahwa Tuhan menjadi pedoman yang utama bagi setiap manusia dalam menjalankan kehidupan dengan ini manusia harus senantiasa berperilaku sesuai ajaran agama mereka, menjalankan apa yang diperintahkan agama serta hal-hal baik yang diajarkan agama dan menghindari perbuatan yang menyimpang dari ajaran agama; (2) Nilai kemanusiaan, yaitu mengakui persamaan derajat, persamaan hak dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan sebagainya serta gotong royong. Dengan ini Indonesia akan menjadi bangsa yang harmonis di tengah perbedaan yang ada; (3) Persatuan Indonesia, makna dari sila ketiga ini yaitu walaupun bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, agama, dan unsur latar belakang yang berbeda namun tetap bisa bersatu untuk negara. Hal ini juga menunjukkan bahwa perbedaan bukan menjadi halangan atau masalah untuk mewujudkan suatu kehidupan masyarakat yang damai dan sejahtera; (4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, makna dari Pancasila sila keempat ini adalah menjadikan musyawarah sebagai solusi untuk setiap perbedaan atau pertentangan yang terjadi di kehidupan, sila ini juga mengajarkan dalam menyelesaikan setiap masalah dan konflik di masyarakat tidak boleh dengan tindakan kekerasan atau sewenang-wenang; (5) Nilai keadilan yaitu suatu keadilan sosial yang berhak didapat oleh setiap masyarakat tanpa melihat status maupun kedudukannya serta negara ini menjamin kemakmuran dan kesejahteraan rakyat Indonesia (Astuti & Dewi, 2021).

## B. Pembahasan

Berdasarkan data SUSENAS 2022 yang sudah dilaksanakan oleh Badan Pusat Statistik, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022 sudah mencapai angka 66,48 persen dari seluruh total masyarakat Indonesia, yang mana pada tahun sebelumnya baru 62,10 persen dari total penduduk pada tahun 2021, angka ini menunjukkan berapa banyak masyarakat Indonesia yang sudah merasakan derasnya arus digitalisasi. Bagi masyarakat terpencil seperti suku-suku pedalaman tentunya tidak ikut terbawa arus digitalisasi yang berdampak positif maupun negatif, mereka masih hidup dengan kebudayaan yang ada tanpa terpengaruh dari keadaan di luar lingkungannya (Clark, 2019).

Berbeda dengan masyarakat Indonesia yang sudah bisa menikmati internet dengan lancar, berbagai pengaruh secara tidak langsung diterima dari internet. Tidak hanya pengaruh negatif atau positif saja yang diberikan internet, tetapi juga keduanya sekaligus. Terdapat salah satu budaya luar negeri yang masuk dan menyebar luas di Indonesia, ialah *scene* punk, budaya luar negeri yang berasal dari Inggris, diperkirakan masuk ke Indonesia pada tahun 90-an di Jakarta (Karib, 2009). Budaya yang berideologi anti-kemapanan dan anti-pemerintah ini jika dilihat dari sudut pandang Pancasila, belum sepenuhnya menanamkan nilai-nilai Pancasila. Nilai kemanusiaan, kesatuan, kerakyatan, dan keadilan memang dijunjung sangat tinggi oleh *scene* punk, tetapi nilai ketuhanan yang seharusnya dimiliki dan dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila selanjutnya belum tertanam pada punk. Adanya internet, mengubah *scene* punk ke dalam bentuk-bentuk baru yang ketertanamanan ideologinya lebih lemah dari sebelumnya.

Di era digital ini, budaya luar negeri yang datang sudah tidak hanya dari Barat, tetapi bertambah juga dari Korea dan Jepang. Budaya barat yang kemudian memengaruhi warga Indonesia ini dikenal dengan istilah westernisasi, westernisasi memberikan dampak besar yaitu dengan masuknya budaya Barat konsumerisme, hedonisme dan materialisme. Dominasi ini menghasilkan gaya hidup baru yang ditandai dengan perubahan gaya hidup dari segi makanan, hiburan dan pemikiran (Husaini, 2006). *Hallyu* atau gelombang Korea merupakan istilah yang merujuk pada tersebarnya budaya Korea secara global di berbagai negara di seluruh dunia dimulai dari tahun 1990-an (Ravina, 2009). Indonesia sudah terkena oleh gelombang ini, yang berdampak kepada makanan yang dikonsumsi dan juga hiburan yang tidak bisa dilepaskan dengan Korea. Sama halnya dengan gelombang korea, budaya Jepang sudah mulai banyak masuk, mulanya dari animasi Jepang yang ditayangkan di televisi. Budaya luar negeri ini banyak masuk dan melupakan warga Indonesia terhadap budaya asli di sekitarnya.

*Meme* internet bukanlah sesuatu yang dapat menggelitik perut atau membuat tertawa, tetapi merupakan budaya (seperti ide, perilaku, atau gaya) yang disebarkan melalui internet, masih sama seperti yang dikatakan Dawkins (1976) hanya saja internet menjadi tempat penyebarannya. *Meme* internet ini bisa digunakan untuk memberikan pesan tertentu melalui gambar atau video yang dipublikasikan di internet. Karena *meme* bisa dibuat siapa saja dengan ide yang dimilikinya maka tidak heran jika *meme* lebih banyak *meme* yang memiliki isi yang berbeda dari *meme* lainnya. Terdapat juga fenomena viral yang sering kali terjadi di internet dan diikuti oleh banyak orang karena ingin ikut merasakan juga. Fenomena di internet ini bukan tentang jumlah penayangannya yang banyak, tetapi seberapa melekat hal ini

di kepala warga internet, sesuatu yang viral sangat berdampak kepada keadaan sosial di Indonesia.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Budaya yang cenderung bernilai positif tentunya dibutuhkan oleh Indonesia, banyak budaya-budaya terdahulu yang bernilai positif tapi sudah mulai tidak digunakan, karena tergantikan oleh budaya luar negeri yang lebih relevan dengan keadaan sekarang. Budaya yang terdahulu agar tetap digunakan tentunya harus mengikuti perkembangan era tanpa mengurangi nilai-nilai pokok yang ada sebelumnya, hal ini menjadi tugas bagi generasi-generasi Indonesia selanjutnya untuk tetap mempertahankan dengan cara menggunakan budaya asli Indonesia. Budaya asli Indonesia yang kian tergantikan oleh budaya yang jauh dari nilai-nilai Pancasila juga berpotensi merubah bangsa Indonesia menjadi bangsa yang tidak memiliki identitas di mata dunia. Internet memiliki peran yang penting dalam perubahan budaya yang ada di Indonesia, kembali lagi kepada warga internet bagaimana menggunakan sosial media dan memilah konten-kontennya. Maka dari itu, semua ini kembali lagi kepada warga Indonesia sendiri, atau masuknya peran pendidikan dalam meningkatkan pemahaman budaya dan internet, untuk menjadi warga negara yang baik. Terdapat juga saran dari penelitian ini bagi peneliti selanjutnya dan juga pembaca, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti tentang bagaimana cara yang cocok untuk mengontrol kebudayaan-kebudayaan di Indonesia dan saran bagi pembaca adalah tetap pelajari kebudayaan yang ada di sekitar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan sebanyak-banyaknya bagi banyak pihak yang sudah terlibat dalam pembuatan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astuti, N. R. W., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Menghadapi Perkembangan IPTEK. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 41-49.
- [2] Asyari, D., & Dewi, D. A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Generasi Milenial dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 30-41.
- [3] Badan Pusat Statistik (2022). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022.
- [4] Berry, J. W. (1997). Immigration, Acculturation, and Adaptation. *Applied Psychology*, 46(1): 10.
- [5] Clark, C. (2019). ALL QUIET ON THE WATER-FRONT: UNCONTACTED TRIBES IN THE MODERN ERA. *Harvard International Review*, 40(2), 9+.
- [6] Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- [7] Dewi, D. A. (2022). Peran Pancasila dalam Menumbuhkan Kesadaran Nasionalisme dan Patriotisme Generasi Muda di Era Globalisasi. *Journal on Education*, 4(4), 1097-1102.
- [8] Dominique, L. (2006). Citizenship. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- [9] Grasberger, K. (2016). *The Viral Video Phenomenon. What makes videos go viral?*. GRIN Verlag.

- [10] Husaini, A. (2005). *Wajah Peradaban Barat: Dari Hegemoni Kristen ke Dominasi Sekuler Liberal*. Jakarta: Gema Insani.
- [11] Jacob, L. M. (2020). Acculturation. *Salem Press Encyclopedia*.
- [12] Karib, F. (2012). Sejarah Komunitas Punk Jakarta. *artikel dalam <http://www.jakartabeat.net/musik/kanal-musik/ulasan/147-sejarahkomunitas-punk-jakarta-bagian-1.html> diunduh tanggal, 15 Oktober 2023*.
- [13] Koentjaraningrat, K. (2015). Pengantar Ilmu Antropologi (Revised). *Rineka Cipta*.
- [14] Lim, C. (2020). Hallyu in Indonesia: Koreanization through advertisements.
- [15] Melfianora, M. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Open Science Framework*, 12(1), 14-26.
- [16] Ravina, M. (2009). Introduction: conceptualizing the Korean wave. *Southeast Review of Asian Studies*, 31, 3-10.
- [17] Stolley, K. S. (2005). *The basics of sociology*. Greenwood Press.