



### DIALEKTIKA SOCRATES: SEBUAH ALTERNATIF MENYIKAPI PRAHARA HOMO DIGITALIS

**Albertus Daniel<sup>1</sup> Nelson Hasibuan<sup>2</sup>**

Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta<sup>1</sup>, Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta<sup>2</sup>

[albertus.daniel@sttekumene.ac.id](mailto:albertus.daniel@sttekumene.ac.id)<sup>1</sup>, [nelson.hasibuan@sttekumene.ac.id](mailto:nelson.hasibuan@sttekumene.ac.id)<sup>2</sup>

#### ABSTRACT

#### Keywords:

Dialektika;  
Homo Digitalis;  
Socrates.

Accepted: 17-08-2023

Revised: 15-09-2023

Approved: 30-09-2023

*Progress of the times brings digital technology. Most homo digitalis fail to respond to this. As a result, homo digitalis created a storm in the digital world. The widespread distribution, consumption of hoax news and brutality have even led to banality. This research uses a research method with library research, after being collected theoretically and arranged systematically, then the researcher uses the hermeneutic method. Socratic dialectics leads to balancing relationships, while at the same time responding to the tempest of homo digitalis. Of course, critical thinking will prevent the provocation of wrong information. By implementing Socratic dialectics, 1) Homo digitalis awakens from its deep sleep of the shackles of "banality". 2) By consistently realizing the virtue of "arate", it will deliver to a good soul "eudaimonia". 3) A good soul is obtained from good knowledge, good knowledge leads to good actions; Good actions that are habitual will become good character.*

#### ABSTRAK

#### Kata Kunci:

Dialektika;  
Homo Digitalis;  
Socrates.

diterima: 17-08-2023

direvisi: 15-09-2023

disetujui: 30-09-2023

Kemajuan zaman menghadirkan teknologi digital. Sebagian besar homo digitalis gagal dalam menyikapinya. Alhasil, homo digitalis membuat prahara di dunia digital. Maraknya penyebaran, pengonsumsi berita hoax serta brutalitas, bahkan berujung pada banalitas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan studi kepustakaan atau library research, setelah terkumpul secara teoritis, dan disusun secara sistematis, kemudian peneliti menggunakan metode hermeneutika. Dialektika Socrates mengantarkan pada penyeimbangan relasi, sekaligus menyikapi prahara homo digitalis. Tentunya dengan pemikiran yang kritis akan menghindarkan dari provokasi informasi yang salah. Dengan mengimplementasikan dialektika Socrates, 1) Homo digitalis terbangun dari tidur nyenyaknya atas belenggu "banalitas". 2) Dengan merealisasikan nilai keutamaan "arate" secara konsisten akan menghantarkan pada jiwa yang baik "eudaimonia". 3) Jiwa yang baik diperoleh dari pengetahuan baik, pengetahuan yang baik membawa pada tindakan baik; tindakan baik yang dibiasakan akan menjadi karakter yang baik.

## I. PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat era modern mengalami kontaminasi dari sentuhan teknologi digital. Kemajuan teknologi melahirkan distribusi informasi yang begitu cepat melalui media sosial. Sebagian besar masyarakat menjadikannya sebagai tujuan awal ketika terbangun dari tidurnya. Bisa disebut sebagian besar

kehidupan masyarakat tidak terlepas dari internet, karena melalui internet informasi diperoleh (Cahyono, 2016). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survei dan mencatat bahwa, penembusan internet di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2018 penembusan internet di Indonesia mencapai 64,8%, kemudian melonjak naik di angka 73,7% di tahun 2019-2020. Sedangkan, di tahun 2021-2022 terjadi peningkatan 1,17% dari tahun sebelumnya, menjadi 77,02% (Finaka & Nurhanisah, 2023). Di tahun 2023 penembusan Internet sudah mencapai 78,19%, yang apabila dikalkulasikan secara populasi jiwa telah menembus 215.626.156 jiwa dari total sebesar 275.773.901 jiwa. Berhubungan dengan hal ini, Muhammad Arif sebagai Ketua Umum APJII mengungkapkan peningkatan ini didorong oleh penggunaan internet yang kian hari sudah menjadi kebutuhan masyarakat, terkhusus semenjak pandemi Covid-19 lalu (Yati, 2023).

Melihat data tersebut, internet sudah menjadi aktivitas sehari-hari bagi masyarakat di Indonesia. Internet menjamah berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan dan lainnya. Setiap aspek kehidupan yang dijalani, internet bagaikan dua sisi mata uang yang berdampak positif dan negatif. (Gani, 2014) mengungkapkan internet berdampak positif dalam pendidikan, contoh saja pada guru dan siswa. Bagi para guru, internet membantu dalam berkomunikasi dengan rekan sejawat, dipermudah dalam pencarian sumber pengetahuan dan bermanfaat sebagai sumber bahan ajar. Sedangkan, siswa dipermudah dalam hal peningkatan pengetahuan, interaksi dengan teman dan kepekaan terhadap permasalahan di belahan dunia. Namun, tersebar nya informasi tanpa batas, tidak hanya berdampak positif melainkan juga negatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan (Rafiq, 2020) pada keempat informan, para informan merasakan dampak negatif dari media sosial. Informan pertama mengungkapkan *“medsos dapat menjauhkan orang terdekat dan sebaliknya, dan orang yang terjebak dalam medsos bertendensi mengabaikan orang-orang di kehidupan kesehariannya”*. Informan kedua mengungkapkan *“berinteraksi secara tatap muka cenderung menurun, karena kemudahan dalam berinteraksi di medsos membuat malas untuk berinteraksi secara langsung”*. Informan ketiga mengungkapkan *“media sosial membuat orang terikat dan akhirnya ketergantungan”*. Dan, Informan terakhir mengungkapkan *“banjirnya informasi bertendensi pada kontaminasi pengaruh buruk, berita hoax, pornografi dan lain-lain”*.

Manusia sebenarnya merupakan komponen media komunikasi. Sekarang di era digital, keasyikan berdialektika bisa didapatkan tanpa perlu hadir secara ragawi. *Homo digitalis* bisa menjadi istilah yang tepat untuk dikenakan pada manusia yang dikendalikan media dan mengendalikan media (Hardiman, 2018). *Homo digitalis* cenderung menghabiskan waktu di media digital, *exploring internet, chatting* dan lain-lain. Kecenderungan perilaku ini mereduksi relasi antar manusia dengan baik. Pembicaraan tulus dari hati ke hati mulai berkurang, dan terperangkap dalam kekaburan antara otentisitas dan artifisialitas. (Maesurah et al., 2022) menjelaskan bahwa, dewasa ini manusia dikacaukan dengan satu fenomena baru, yaitu kontes hoaks. Manusia komunikasi modern atau *homo digitalis* memanfaatkan kecanggihan alat komunikasi modern untuk mencari pembenaran bukan kebenaran. Sedangkan (Hardiman, 2018) menjelaskan bahwa dampak revolusi digital bersifat ambivalen, yakni: membuka kebebasan-kebebasan baru dalam komunikasi, tetapi sekaligus juga melepas kebebasan alamiah manusia dalam bentuk *brutalitas* dalam dunia digital.

Terkait prahara *homo digitalis*, supaya penelitian ini tidak jatuh dalam teoritis saja, melainkan mampu mendarat pada unsur praktikal. Maka, dalam penelitian ini, peneliti ingin menjawab pertanyaan, seperti berikut :

1. Apa manfaat dari Dialektika Socrates?
2. Bagaimana mengimplementasikan Dialektika Socrates?

Penelitian tentang *homo digitalis* pernah dilakukan oleh beberapa akademisi dari berbagai sudut pandang, diantaranya 1) David Eko Setiawan yang menjelaskan bahwa *homo digitalis* hidup dalam iklim teknologi digital dan era *post-modernisme* (D. Setiawan, 2022). Tentunya, fenomena yang akan terjadi pada *homo digitalis* adalah kebanjiran informasi dan individualistis. Di lain sisi, 2) Maesurah, dkk menjelaskan bahwa *homo digitalis* memanfaatkan kecanggihan alat komunikasi modern untuk mencari pembenaran bukan kebenaran. Kontes hoaks merebak secara meluas tidak hanya dalam satu negara tapi mendunia sehingga bisa disebut pandemi hoaks yang telah meracuni seantero manusia jagat raya ini (Maesurah et al., 2022).

Beranjak dari kedua penelitian terdahulu di atas, maka penelitian ini ingin mengkaji *homo digitalis* dan dialektika Socrates. Penulis menggunakan Dialektika Socrates sebagai alternatif bagi *homo digitalis* dalam menyikapi prahara digital. Dimasa lampau, Socrates mengimplementasikan dialektika sebagai metode agar tidak terperangkap dalam pola serta informasi yang salah. Tentu, hal ini berkorelasi dengan *homo digitalis* “kebanjiran informasi” yang belum tentu akan kebenarannya. Dalam hal ini, Dialektika Socrates menjadi alternatif agar tidak tersesat dengan banjirnya informasi yang belum tereditorialisasi.

## II. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini merupakan metode penelitian dengan menggunakan studi kepustakaan atau library research (Anggito, 2018). Peneliti berusaha mengumpulkan berbagai data dan sumber dari berbagai literatur, seperti jurnal, berita di media sosial dan buku-buku. Dalam hal ini, peneliti membaca dan menelaah bahan-bahan kepustakaan tersebut, yang kemudian di filter dan disusun menjadi sebuah kerangka pemikiran secara teoritis (Sugiyono, 2017). Setelah terkumpul secara teoritis, dan disusun secara sistematis, kemudian peneliti menggunakan metode hermeneutika. Metode hermeneutika sangat membantu, seperti yang diungkapkan Paul Ricoeur “*hidup itu sendiri adalah interpretasi, dan seluruh filsafat adalah interpretasi terhadap interpretasi*” (Sumaryono, 1999). Metode hermeneutika akan mengupas tentang makna yang tersembunyi dalam teks, sehingga makna menyembul keluar.

## III. PEMBAHASAN

### 3.1 Prahara Homo Digitalis

Perkembangan zaman bukanlah suatu sukacita penuh bagi manusia. Di tengah angan yang membahagiakan terkandung sebuah prahara yang membuat ketar-ketir. Era digital memberikan begitu cepat informasi dan berbagai penawaran cara hidup, tapi tawaran itu justru membuat individu kebingungan dan kesulitan dalam mencari jati dirinya. Bahkan perlahan-lahan, disadari ataupun tidak, mereka melekat dan tidak bisa melepaskan dirinya dari kurungan

dunia digitalnya. Ini merupakan peralihan *Homo Sapiens* menjadi *Homo Digitalis* (Hardiman, 2018).

Sebelum mengetahui prahara *homo digitalis*, harus diketahui terlebih dahulu siapa itu *homo digitalis*? Untuk memahaminya, perlu memahami arti dari kata digital itu sendiri. Secara etimologi *digital* berasal dari bahasa Latin *digitus* yang mengartikan *jari*. Sedangkan *homo* mengartikan manusia (Subiyanto, 2021). Jadi *homo digitalis* dapat diartikan manusia yang memiliki rutinitas perangkat dan didominasi dengan menggerakkan jari.

Pada dasarnya *homo digitalis* merupakan manusia dengan berbagai kompleksitas kehidupannya. Kehadiran kecanggihan teknologi digital tidak serta merta menjawab kebutuhan kehidupan. Dalam perjalanan waktu, tidak sedikit yang terjerat dengan teknologi dan sulit untuk keluar dari kurungan teknologi (D. Setiawan, 2022). Perangkat tersebut mengantarkan pada perpindahan dunia nyata (*world*) ke dunia maya (*www*). Banyak orang sudah tidak lagi *I think* (mengandalkan otak), tapi beralih ke *I search* (mengandalkan mesin pencari seperti Google). Berbagai kehidupan keseharian bisa didapatkan di dunia maya, seperti *uploading*, *chatting*, *sharing*, dan aktivitas lainnya yang dimudahkan dengan cara *I search* (Hardiman, 2018). Berbagai aktivitas dunia maya, bukanlah suasana yang nyaman, tapi terdapat prahara di dalamnya. Adapun prahara *homo digitalis* seperti :

### **3.1.1 Kebebasan beralih Brutalis**

Teknologi digital merupakan fasilitas yang tanpa batas bagi *homo digitalis*. Tatanan dan moralitas bagi pengguna media sosial tidak jelas, kebebasan dalam teknologi digital bagaikan dunia tanpa aturan. Narsis, pamer dan pornografi mendapatkan panggung seluas-luasnya di dunia digital. Kebebasan di ruang digital memudahkan *homo digitalis* memposting berita dan berbagai video. Saat ini kebebasan *homo digitalis* telah menjelma menjadi *homo brutalis* yang bersifat destruktif (Hardiman, 2021).

Kebebasan merupakan manifestasi fundamental yang dimiliki manusia. Manifestasi tersebut merupakan konsekuensi akal yang dimiliki manusia, karena manusia merupakan makhluk yang berpikir. Kebebasan berpikir membantu individu dalam melakukan aktivitas (Rahmatillah, 2020). Selaras dengan hal ini, Jean Paul Sartre mengungkapkan bahwa, manusia sebagai *Etre pour Soi* memiliki kebebasan (*la liberte*) untuk membedakan segala sesuatu benda-benda dengan dirinya sendiri. Kebebasan yang dimiliki *Etre pour-soi* adalah manifestasi manusia untuk mencari kemungkinan-kemungkinan dan meniadakan atau bahkan menyangkal segala sesuatu (Farida Tambunan, 2016). *Homo digitalis* beraktivitas bebas di dunia digitalnya, tapi tidak bisa disangkal banyak prahara di dunia digitalnya, karena bertebaran berbagai informasi di media digital.

Media digital kini menjadi kendaraan bagi *homo digitalis* dalam mengutarakan ujaran kebencian. Dalam konteks agama adanya oknum yang menyebar provokasi pada massa. Kepala Biro Humas Ferdinandus Setu, mengungkapkan adanya oknum seperti orang terdidik yang memiliki wawasan luas melakukan provokasi bertujuan untuk mendapatkan uang atau ketenaran yang dibuatnya melalui kontroversi. Dalam dunia digital, apabila berita kontroversi semakin memanas, maka akan semakin banyak yang menonton (Kominfo, 2019).

Dilain sisi terdapat oknum yang memanfaatkan wadah ini untuk kepentingan pribadi yang orientasinya pada konsolasi diri atau menghancurkan pihak tertentu (Taufik & Suryana, 2022). Salah satunya dalam kasus Al-zaytun yang dianggap sesat beberapa kalangan Islam, meskipun begitu Panji Gumilang sebagai pemimpin pesantren Al-zaytun, mempertanyakan apa landasan mereka mengatakan kami sesat? Meskipun Undang-undang Dasar memberikan kebebasan orang melaksanakan agama dan kepercayaannya masing-masing, Ujarnya (CNN, 2023).

Isu yang beredar dalam dunia digital dapat di gembor-gemborkan oleh *homo digitalis* sehingga menjadi kontroversi. Namun, pada dasarnya kontroversi tersebut tidak terlepas dari provokasi. Massa yang terprovokasi oleh oknum *homo digitalis* dapat bertindak *brutalitas*. Lihat saja, penilaian sesat pada Al-zaytun, mendorong Habib dan Ulama dari Madura beserta dengan massanya untuk mendesak agar MUI mengeluarkan fatwa bahwa ajaran pondok pesantren Al-zaytun sesat. Selain itu, mereka menuntut agar Al-zaytun ditutup secara permanen (Kamaluddin, 2023).

Terkait dengan provokasi *homo digitalis* menjadi *brutalis* karena termakan oleh provokasi. Contoh saja pengeroyokan terhadap empat pengemis yang terjadi di Gujarat India. Salah satu dari keempat pengemis merengang nyawa, Shintadevi Nath (45 tahun) terlanjur meninggal saat sampai dirumah sakit. Penyebab pengeroyokan adalah massa mengira bahwa empat pengemis tersebut komplotan penculik anak. Informasi tersebut beredar di Media sosial facebook dan Whatsapp. Massa termakan oleh berita provokasi di media sosial, sehingga melakukan pengeroyokan (Kurnia, 2018). Hal ini sangat memilukan, massa main hakim sendiri tanpa mengetahui kebenarannya.

Selain maraknya provokasi yang beredar, media digital juga mengalami banjir konten seksual dalam satu dekade terakhir. Kini pornografi menjadi pandemi (wabah) yang sulit dihindari dalam kehidupan masyarakat. Dilansir Kompas.com yang mengutip dari WebMd. Dalam skala besar situs pornografi Pornhub tercatat bahwa terdapat 42 miliar kunjungan selama 2019 yang artinya terdapat 115 juta yang mengunjungi situs tersebut per hari dari seluruh pengguna internet (Nariswari, 2021) Data ini menunjukkan secara jelas bahwa pornografi memiliki panggung yang luas di dunia digital. Anak-anak yang terkontaminasi pornografi berperilaku brutal, banyak terjadi kasus pemerkosaan bahkan berujung pada pembunuhan. Kasus Yuyun salah satunya, seorang siswi SMP di Bengkulu, yang di perkosa beramai-ramai dengan 14 pelaku pengonsumsi aktif konten pornografi. Naasnya, pelaku dengan brutal membunuh dan membuang jenazahnya ke jurang sedalam 5 meter (Santoso, 2016). Ini merupakan beberapa contoh brutalitas yang termanifestasi dalam tindakan keji. Nyatanya kebebasan yang selalu dicari dan di dambakan oleh banyak orang mengantarkan pada keablasan yang *brutalis*.

### **3.1.2 Kebenaran Beralih Hoax**

Media digital bagaikan panggung yang menyuarakan berbagai informasi, kini informasi bertebaran dan berserakan. *Homo digitalis* berlomba-lomba berbicara di panggungnya, sebagian lagi hanya menjadi penonton. Informasi yang bertebaran di dunia digital sulit untuk diverifikasi kebenarannya, semua tercampur dan berserakan. F. Budi Hardiman menyinggung bahwa penggunaan frasa haus kebenaran sudah

tidak relevan lagi bagi para pengguna gawai di era revolusi digital ini, frasa yang lebih tepat adalah haus informasi (Hardiman, 2018). Benar saja, dunia digital bukan sekedar panggung untuk menemukan kebenaran, banyak informasi hoax bertebaran di dalamnya.

Kini *homo digitalis* dipenuhi dengan berbagai informasi baik kebenaran maupun hoax, sadar atau tidak disadari *homo digitalis* mengkonsumsinya. Banyak kasus yang terjadi dalam kehidupan yang menghantarkan *homo digitalis* menganggap hoax sebagai kebenaran, contoh saja maraknya hujatan di Twitter pada menteri Agama Yaqut Cholil Qoumas (Gus Yaqut). Hal tersebut disebabkan karena ia merencanakan untuk memindahkan sholat jumat ke hari sabtu. Untung saja, Kominfo cepat mengambil sikap dan memberi keterangan bahwa itu berita hoax (Putri Jurianto, 2023). Meskipun ada kata *untung* berita tersebut diatasi, tetap saja fase yang telah dilalui *buntung*. Banyak *homo digitalis* yang termakan berita hoax, sehingga sentuhan jarinya menghasilkan berbagai hujatan.

Sebagian besar *homo digitalis* yang haus informasi memiliki tendensi besar kebingungan dalam memilih informasi. Alhasil, algoritma media digital lah yang mengontrol mereka. Selaras dengan hal ini, seorang filsuf Amerika, Abraham J. Heschel dalam bukunya yang berjudul “Who Is A Man”, mengungkapkan “*Tragedi manusia di zaman modern berhubungan dengan fakta bahwa manusia gagal menemukan siapa dirinya sendiri, atau tersesat pada identitas palsu yang membuatnya gagal menemukan dirinya. Kegagalan tersebut bukan disebabkan karena kurangnya pengetahuan melainkan karena mendapatkan pengetahuan yang salah*” (H. Setiawan, 2014).

### **3.1.3 Banalitas**

Media merupakan alat komunikasi digital yang seharusnya disadari sebagai sarana agar tidak mudah memperalat penggunaannya. Saat kesadaran meredup oleh karakter alat, terdapat bahaya yang menggentayangi para pengguna. Tentunya, pengguna menjadi budak atas alat. Maka dari itu, perlu untuk menata kembali kesadaran pengguna atas serial tindakan digital-nya (Hardiman, 2021).

Menurut Hardiman, *homo digitalis* saat ini tidak selalu rasional. Hal itu tampak dalam sikap adaptif terhadap tuntutan yang ditawarkan oleh internet. Internet seakan menguasai seluruh persepsi dan pikiran manusia, sehingga sebagian besar orang butuh bertindak sesuai standar internet. Realitas ini perlahan mengubah batin manusia termasuk dengan kesadaran akan baik dan buruk (Hardiman, 2021). Permasalahan ini menurut Hannah Arendt adalah banalitas kejahatan. Dalam tesisnya, Arendt menceritakan seorang penjahat Nazi, Adolf Eichmann (1961) dianggap bertanggung jawab atas pembunuhan massal terhadap enam juta orang Yahudi selama Perang Dunia II. Hal menarik yang ditemukannya adalah, Arendt tidak melihat adanya rasa bersalah oleh Eichmann selain tindakan tersebut dilakukan atas dasar kepatuhan atas tugas. Fenomena itu disebut sebagai “*banality of evil*” (Arendt, 1986).

Kejahatan seperti itu tidak radikal melainkan dangkal. Oleh karena kedangkalan itu, justru hal mengerikan terjadi karena kesadaran moral praktis memudar. Gagasan Arendt ini kemudian ditempatkan dalam ranah digital oleh Budi Hardiman. Dirinya melihat bahwa ketika seseorang ditempatkan dalam situasi kejahatan secara rutin bersama-sama orang lain,

niscaya orang tersebut akan kehilangan kemampuan berpikirnya dan sensibilitas akan hal yang baik. Hal yang paling parah adalah saat kejahatan tersebut dilakukan tanpa ada rasa bersalah (Kevin, 2023).

*Banalitas* menghantarkan individu pada degradasi moral, nilai baik dan buruk bagi *homo digitalis* telah tereduksi. *Homo digitalis* teralienasi dalam kepentingan pribadi yang bersifat destruktif. *Banalitas* membuat *homo digitalis* tidak lagi menyadari kejahatan. Di lain hal, kebaikan juga tidak lagi diindahkan, melainkan dijadikan kesombongan.

### 3.2 Selayang Pandang Mengenai Socrates

Socrates seorang filsuf Yunani yang lahir di Athena pada tahun 470 SM, kemudian meninggal tahun 399 SM. Socrates dilahirkan dari Ibu yang berprofesi sebagai bidan dan ayahnya seorang ahli patung. Sedari muda Socrates giat membantu ayahnya memahat patung. Berjalannya waktu Socrates merubah haluannya, sebelumnya pemahat patung beralih pada pemahat watak manusia. Sosok Socrates tidak menawan secara fisik seperti idealnya orang Yunani pada masa itu. Socrates memiliki postur tubuh yang pendek, mulut yang lebar, sedikit gemuk, hidungnya pesek dan matanya melotot keluar. Meskipun Socrates terlihat tidak menawan secara fisik, namun kepribadiannya merupakan kelebihanannya (Germia Dinora, 2017).

Socrates memiliki kepribadian yang mengesankan, ia adil, kepentingannya tidak merugikan umum, ia cerdas dan cenderung tidak terpeleset ketika menimbang baik dan buruk. Socrates menjalani kehidupannya dengan sederhana, tidak ambisius, periang dan seorang yang tenang. Dialektika yang dilakukan Socrates berorientasi pada pencarian kebenaran yang universal. Ketika ber-dialektika, Socrates gemar membincangkannya dengan banyak orang, tempat favoritnya adalah pasar dan jalan-jalan di kota Athena. Socrates meyakini bahwa setiap orang yang ditemuinya selalu menarik untuk diajak berdiskusi (Ananta Zamzamy, 2023).

Dibalik kesenangan Socrates ketika berdialektika, cukup banyak orang yang tidak nyaman dengannya. Banyak orang merasa terpojok dan tidak bisa menjawab pertanyaannya. Dalam hal ini, Socrates seakan-akan menunjukkan bahwa mereka bodoh atas argumen yang mereka sampaikan. Socrates sangat pandai untuk mengutarakan pertanyaan dan pandai dalam mengungkapkan kesalahan logika lawan bicaranya (Germia Dinora, 2017). Socrates sangat dikagumi anak-anak muda pada saat itu. Anak-anak muda menjadi salah satu alasan kuat dijatuhkannya hukuman mati pada Socrates. Peristiwa dilematis dialami oleh Socrates saat dijatuhi hukuman mati di usianya yang ke tujuh puluh tahun. Plato sebagai muridnya sangat frustrasi atas kejadian yang menimpa gurunya tersebut, atas kejadian tersebut Plato benar-benar mengurungkan niatnya untuk menjadi pejabat pemerintah. Persoalan tentang sebab dan akibat yang berujung pada eksekusi matinya Socrates, memang nampak pelik dan kontroversial (Nurhayati, 2023).

Eksekusi mati yang dijalani Socrates disebabkan karena ia telah merusak pikiran pemuda Athena dan telah mendustai ajaran para dewa. Socrates dijatuhi hukuman mati oleh rezim demokrasi di Athena dengan cara meminum racun. Pengaruh Socrates di berbagai kalangan begitu besar, kemampuan diskusinya dan penalaran yang logis itulah yang membuat Socrates benar-benar dikagumi oleh banyak kalangan, serta banyak pula kajian ilmu yang diajarkan kepada pemuda-pemuda Athena seperti, filsafat, ilmu negara, ilmu hukum, ilmu politik

dan etika. Disisi lain Socrates mungkin juga dilihat sebagai ancaman secara tidak langsung bagi pemerintah dan pemuka agama waktu itu, karena seolah menjauhkan anak muda Athena dari agama dan para dewa (Ananta Zamzamy, 2023).

### **2.2.1 Dialektika Socrates**

Dialektika Socrates merupakan reaksi pada ajaran sofisme yang merajalela pada waktu itu. Ajaran sofisme menekankan pada kebenaran yang bersifat relatif. Kaum sofis cenderung berargumen dan menyatakan kebenaran kepada hal yang subyektif, kepada siapa yang memintanya dan kepada siapa yang membayarnya. Segala sesuatu dapat dibenarkan asalkan mendapat persetujuan dari banyak orang. Apabila banyak orang yang setuju, maka hal tersebut dianggap sebagai kebenaran. Ajaran ini mengkerdikan pengetahuan (Mahfud, 2019).

Menyikapi ajaran sofisme yang mengkerdikan pengetahuan, Socrates hadir dengan dialektikanya untuk membuktikan bahwa terdapat kebenaran yang bersifat universal. Socrates meyakini bahwa dengan cara memaksimalkan akal akan mengantarkan pada kebenaran sejati. Socrates berpendapat bahwa "*yang membuat manusia berdosa adalah kurangnya pengetahuan. Seandainya dia tahu, ia tidak akan berdosa, satu sebab keutamaan kejahatan adalah ketidaktahuan*" (Germia Dinora, 2017).

Dialektika socrates merupakan suatu teknik dalam mencari dan menelaah suatu masalah dalam kehidupan. Socrates menanyakan pertanyaan awal yang bersifat umum, kemudian mengarah pada pertanyaan yang lebih spesifik, hingga suatu pertanyaan tidak memiliki jawaban sebagai titik temu. Dialog Socrates memunculkan seni bertanya pada sebuah kesadaran. Seni mengajukan pertanyaan bukan berarti menghindari tekanan pendapat dan bukan sewenang wenang memenangkan argumen. Dialektika, merupakan kemampuan bertanya, membuktikan diri pada bagaimana mengajukan pertanyaan sampai pada mempertahankan pertanyaan, yang termasuk dalam kemampuan memelihara keterbukaan (Hartanti, 2022).

Bagi Socrates, jiwa merupakan intisari manusia, dan pada hakikatnya manusia adalah pribadi yang bertanggung jawab. Maka dari itu, manusia wajib bertanggung jawab atas kebahagiaan jiwanya (*eudaimonia, memiliki jiwa yang baik*). Kebahagiaan jiwa lebih dari kebahagiaan lahiriah seperti kesehatan dan kekayaan. Jadi, hidup saja tidak cukup, tetapi hidup baik adalah mencapai kebahagiaan. Untuk mencapai "*eudaimonia*", diperlukan pemikiran yang kritis. maka dalam dialektika Socrates akan diajukan pertanyaan, seperti :

1. Klarifikasi: Mengapa Anda berkata demikian? Apakah ada pendapat lain? Tolong beri saya contoh atas statemen Anda?
2. Anggapan penelitian Apa yang Anda pikirkan, misalnya? Dari mana Anda mendapatkan anggapan seperti itu? Interpretasi, analisis, penilaian, dan pengambilan keputusan.
3. Argumen dan bukti Investigasi Misalnya: Bagaimana Anda mengetahui? Mengapa Anda percaya itu kebenaran? Apa yang dapat mengubah perspektif Anda?
4. Perspektif dan persepsi Apa yang Anda bayangkan dengannya, misalnya? Hasil apa yang dapat dicapai? Apa pilihan lain yang ada?

5. Implikasi dan Konsekuensi Investigasi Contoh: Bagaimana kita bisa mengetahuinya? Apa isu utamanya? Generalisasi apa yang bisa kita buat?
6. Pertanyaan tentang pertanyaan Contoh: Apa artinya? Apa maksud dari pertanyaan ini? (Edward Siagian et al., 2023).

Pertanyaan tersebut merupakan metode *maieutika tekhnē* (teknik kebidanan) yang berarti menggali atau membedah sesuatu dengan cara berdialog, ia membidani jiwa dan pengetahuan dalam jiwa manusia. Tujuan kehidupan manusia adalah membuat jiwanya sebaik mungkin karena jiwa (*psikhe*) adalah inti manusia. Menurut Socrates, manusia tidak berbuat kesalahan karena sengaja, tapi karena keliru atau ketidaktahuan. Seandainya tahu apa yang baik baginya, maka ia akan melakukan kebaikan itu (Germia Dinora, 2017).

1. Mencapai kebahagiaan dengan arete (virtue, kebajikan, keutamaan).
2. Keutamaan adalah pengetahuan diartikan secara moral. Keutamaan sebagai pengetahuan tentang yang baik merupakan pengetahuan menyeluruh.
3. Keutamaan yang membuat manusia menjadi baik adalah pengetahuan (Mahfud, 2019).

### 3.3 Relevansi Metode Socrates pada *Homo Digitalis*

Dipermudahkannya kehidupan membuat banyak orang terlena, orang terlena ketika menggunakan kebebasannya dalam dunia digital. Socrates mengungkapkan seharusnya manusia menggunakan kebebasannya untuk mencapai jiwa yang bahagia (*eudaimonia*, memiliki jiwa yang baik). Karena Kebahagiaan jiwa lebih utama dibandingkan kebahagiaan lahiriah. Namun, tidak bisa disangkal kini *homo digitalis* menggunakan kebebasannya ke arah yang bablas “*brutalis*”, menyebarkan hoax atau termakan hoax, bahkan berujung pada *banalitas*. Menyinggung hal ini, Socrates mengingatkan “*bahwa yang membuat manusia berdosa adalah kurangnya pengetahuan dan satu sebab keutamaan kejahatan adalah ketidaktahuan*” (Germia Dinora, 2017).

Apakah *homo digitalis* kekurangan akan pengetahuan di dunia digital ini? Seorang filsuf Amerika, Abraham J. Heschel mengatakan bahwa tragedi kegagalan manusia modern bukan disebabkan karena kurangnya pengetahuan melainkan karena mendapatkan pengetahuan yang salah (H. Setiawan, 2014). Dalam konteks ini, *homo digitalis* tidak kekurangan akan pengetahuan, melainkan mendapatkan pengetahuan yang salah. Pengetahuan salah menghasilkan tindakan yang salah, apabila tindakan yang salah tersebut berlanjut akan menjadi kebiasaan, yang kemudian akan menjadi karakter. Selaras dengan hal ini, David Hume (1711-1776) mengingatkan “*Character is the result of a system of stereotyped principals*” (Zufar, 2021).

Socrates pada zamannya menentang pengetahuan kaum sofis yang keliru. Ketika itu, pengetahuan bersifat relatif dan didasarkan pada suara terbanyak, apabila disetujui oleh banyaknya suara, maka hal tersebut dijadikan pengetahuan yang benar. Menurut Socrates, pengetahuan relatif ini, bersifat mengkerdulkan dan menjauhkan dari pengetahuan sebenarnya (Ananta Zamzamy, 2023). Dalam dunia digital saat ini, seperti terjadi pengulangan seperti pada zaman Socrates. Pada zaman ini, pengetahuan yang bersifat relatif, contoh saja banyak konten kreator yang mengkerdulkan masyarakat dengan konten negatif, seperti penyebaran hoax, konten bernuansa pornografi dan lain-lain. Ketika terdapat

berita di dunia digital yang begitu ramai, sebagian *homo digitalis* sudah mengklaim berita tersebut sebagai kebenaran, tanpa perlu menguji secara kritis. Kesalahan ketika termakan atau sebagai pelaku dalam prahara digitalis,

Prahara digital, dapat membuat *homo digitalis* mengalami alienasi. Dalam hal ini, setiap kesalahan yang tidak sengaja menjadi di sengaja. Kebebasan beralih pada *brutalitas*. Kejujuran tidak diindahkan lagi; bahkan beralih pada hoax. Kebiasaan tersebut apabila tidak diantisipasi dan tidak disadari akan beralih pada *banalitas*. Tentu *banalitas* berujung pada alienasi, nilai moral tidak diindahkan dan pencarian pengetahuan pun bukan atas dasar “*arate*” keutamaan.

Prahara digital tidak perlu dihindari, melainkan harus dihadapi dengan bijaksana. *Homo digitalis* harus senantiasa berjuang di tengah prahara digital. *Maieutika tekhnē* (teknik kebidanan) akan membantu untuk meminimalisir kesesatan berpikir dan bertindak atas prahara digital. *Homo digitalis* perlu mengambil sikap untuk mengantisipasi permasalahan fundamental ini. Dialektika Socrates akan menghantarkan pada keseimbangan relasi. Dialog Socrates memunculkan seni bertanya pada sebuah kesadaran sadar. Seni mengajukan pertanyaan bukan berarti menghindari tekanan pendapat dan bukan sewenang wenang memenangkan argumen. Dialektika, merupakan kemampuan bertanya, membuktikan diri pada bagaimana mengajukan pertanyaan sampai pada mempertahankan pertanyaan, yang termasuk dalam kemampuan memelihara keterbukaan (Hartanti, 2022). Dilain sisi, dialektika Socrates menyadarkan diri terlepas dari *banalitas* “perangkap digitalis”.

Akumulasi kesalahan *homo digitalis* yang tenggelam akan menghantarkan pada *banalitas*. Dalam hal ini, individu terperangkap pada ketidaksadaran akan kesalahan, kesadaran moral orang praktis seakan menghilang. Apabila *homo digitalis* ditempatkan dalam situasi kejahatan secara rutin bersama-sama orang lain, niscaya orang tersebut akan kehilangan kemampuan berpikirnya dan sensibilitas akan hal yang baik. Hal yang paling parah adalah saat kejahatan tersebut dilakukan tanpa ada rasa bersalah (Kevin, 2023).

Prahara *homo digitalis* yang telah terperangkap dalam *banalitas*, perlu di bangun dari tidur nyenyaknya “kesadarannya”. Tentunya mengimplementasikan dialektika Socrates pada *homo digitalis* akan menghantarkan pada kesadaran yang telah tenggelam akibat akumulasi pada kesalahan “*banalitas*”. Kesadaran yang telah tercelikkan akan menghantarkan pada penyusunan kembali nilai atau keutamaan “*arate*”. Setelah itu, *homo digitalis* menyadari nilai keutamaan “*arate*”, maka langkah selanjutnya menanyakan nilai tersebut. Seperti, terkait memverifikasi nilai, bagaimana dapat mengetahui? Mengapa harus percaya pada kebenaran ini? Apakah ada kebenaran lain, selain ini?

Dengan membangunkan *homo digitalis* dari tidur nyenyaknya “*banalitas*”, akan mengembalikan kemampuan berpikir. Kesadaran akan menghantarkan *homo digitalis* dalam memilih dan menyadari prahara di dunia digital. Sehingga, *homo digitalis* dapat menyikapi prahara digitalis dengan nilai keutamaan yang sudah di pegang “*arate*”. Konsistensi dalam merealisasikan nilai keutamaan akan menghantarkan pada jiwa yang bahagia (*eudaimonia*) (Germia Dinora, 2017). Jiwa yang baik akan menghasilkan tindakan yang baik, seperti ungkapan David Hume (1711-1776) “*Character is the result of a system of stereotyped principals*” (Zufar, 2021).

#### IV. SIMPULAN

Era digital sudah tidak dapat dihindari, karena sebagian besar manusia hidup di dalamnya. Namun, manusia tidak boleh terlena dan harus mampu menyikapinya dengan bijak. Prahara digital terjadi atas keterlenaan dalam menyikapinya. Maka dari itu, diperlukan antisipasi untuk belajar dari kesalahan *homo digitalis* yang menyebarkan hoax, *brutalitas* dan terperangkap pada *banalitas*. Dialektika Socrates akan membangunkan *homo digitalis* dari tidur nyenyaknya "*banalitas*". Kesadaran tersebut akan menghantarkan pada penilaian baik dan buruk, karena *homo digitalis* telah memiliki nilai keutamaan "*arate*". Nilai keutamaan akan memfilterisasi dari informasi yang salah.

Dialektika akan mengajak untuk menganalisis, mempertanyakan, mendiskusikan dan menyimpulkan. Dalam berdialektika, milikilah tujuan baik yang membawa kepada "*eudaimonia*" memiliki jiwa yang baik. Tentu saja, jiwa yang baik diperoleh dari pengetahuan baik, pengetahuan yang baik menghantarkan pada tindakan baik, tindakan baik yang dibiasakan, akan menjadi karakter yang baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananta Zamzamy, M. (2023). *Dari Guru Ke Murid: Socrates, Plato, Aristoteles* (1st ed.). Jejak.
- Anggito, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (1st ed.). CV Jejak.
- Arendt, H. (1986). *Eichmann in Jerusalem: Ein Bericht von der Banalität des Bösen*. Piper.
- Cahyono, A. S. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA. *Publiciana*, 9. <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>
- CNN, I. (2023). Panji Gumilang Geram Al Zaytun Dicap Sesat: Yang Tetapkan Siapa? *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20230710164034-20-971702/panji-gumilang-geram-al-zaytun-dicap-sesat-yang-tetapkan-siapa>
- Edward Siagian, B., Abdul Aziz, T., & El Hakim, L. (2023). Implementasi Metode Socrates Di Era Pendidikan. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 188–197. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.289>
- Farida Tambunan, S. (2016). KEBEBASAN INDIVIDU MANUSIA ABAD DUA PULUH: FILSAFAT EKSISTENSIALISME SARTRE. *LIPI Jurnal Masyarakat Dan Budaya*, 18. <https://doi.org/10.14203/jmb.v18i2.412>
- Finaka, A., & Nurhanisah, Y. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Makin Tinggi. *Indonesia Baik*. *Id*. <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi>
- Gani, A. (2014). PENGENALAN TEKNOLOGI INTERNET SERTA DAMPAKNYA. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 2(2). <https://doi.org/10.35968/jsi.v2i2.49>
- Germia Dinora, A. (2017). *Aristoteles, Socrates, Plato: Biografi filsuf Yunani paling berpengaruh*. Sociality.
- Hardiman, F. B. (2018). Manusia Dalam Prahara Revolusi Digital. *DISKURSUS - JURNAL FILSAFAT DAN TEOLOGI STF DRIYARKARA*, 17(2), 177–192. <https://doi.org/10.36383/diskursus.v17i2.252>

- Hardiman, F. B. (2021). *Aku klik maka aku ada: Manusia dalam revolusi digital*. Penerbit PT Kanisius.
- Hartanti, J. (2022). DIALOG SOCRATES DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING. *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 3. <https://doi.org/10.1234/pdabkin.v3i1.142>
- Kamaluddin. (2023). Habib dan Ulama Madura Demo Desak Ponpes Al-Zaytun Dibubarkan-Panji Diadili. *Detikjatim*. <https://www.detik.com/jatim/berita/d-6793441/habib-dan-ulama-madura-demo-desak-ponpes-al-zaytun-dibubarkan-panji-diadili>
- Kevin, A. (2023). Analisis Fenomena Cancel Culture dalam Etika “Klik” Manusia di Era Digital Menurut F. Budi Hardiman. *SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, 2. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1930>
- Kominfo, B. (2019). Inilah Tiga Tipe Pelaku Penyebaran Hoaks di Dunia Maya. *Kominfo*. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/15882/inilah-tiga-tipe-pelaku-penyebaran-hoaks-di-dunia-maya/o/berita\\_satker](https://www.kominfo.go.id/content/detail/15882/inilah-tiga-tipe-pelaku-penyebaran-hoaks-di-dunia-maya/o/berita_satker)
- Kurnia, T. (2018). Karena Hoax di WhatsApp, Pengemis Tewas Dihajar Massa. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/teknoread/3572246/karena-hoax-di-whatsapp-pengemis-tewas-dihajar-massa>
- Maesurah, S., Cangara, H., & Hasrullah. (2022). Homo Digital Fenomena Anomali Komunikasi Di Era Revolusi Informasi. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 19. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2022.19.3.686-700>
- Mahfud. (2019). MENGENAL FILSAFAT ANTARA METODE PRAKTIK DAN PEMIKIRAN SOCRATES, PLATO DAN ARISTOTELES. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 5.
- Nariswari, S. (2021). Kenali, Gejala Kecanduan Pornografi dan Dampak. *Kompas.Com*.
- Nurhayati, I. (2023). KONSEP KEADILAN DALAM PERSPEKTIF PLATO. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humaniora*.
- Putri Jurianto, I. (2023). Contoh Berita Hoax di Indonesia, Cek Dulu Keasliannya! *Detikedu*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6723337/contoh-berita-hoax-di-indonesia-cek-dulu-keasliannya>
- Rafiq, A. (2020). DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL SUATU MASYARAKAT. *GLOBAL KOMUNIKA*, 1.
- Rahmatillah, A. (2020). Filsafat: Sarana Berpikir pada Manusia Philosophy: Means of Thinking in Humans. *Manhajuna*, 1.
- Santoso, A. (2016). Psikolog: Kasus Seperti Yuyun Terjadi karena Kecanduan Pornografi. *Liputan 6.Com*. <https://www.liputan6.com/news/read/2501381/psikolog-kasus-seperti-yuyun-terjadi-karena-kecanduan-pornografi>
- Setiawan, D. (2022). Spiritualitas Homo Digitalis: Memperjumpakan Injil dengan Masyarakat Siber di Era Postmodern. *Temisien*, 2. <https://doi.org/10.9876/temisien.v2i2.48>
- Setiawan, H. (2014). *MANUSIA UTUH: Sebuah kajian atas Pemikiran Abraham Maslow*. PT Kanisius.
- Subiyanto, P. (2021). “Dilema Homo Digitalis Di Era 4. 0.”
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sumaryono, E. (1999). *Hermeneutika: Sebuah Metode Filsafat*. Kanisius.
- Taufik, C. M., & Suryana, N. (2022). *Media Kebenaran dan Post-Truth*. Widina

Bhakti Persada Bandung.

Yati, R. (2023). Survei APJII: Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang. *Bisnis Tekno*.

<https://teknologi.bisnis.com/read/20230308/101/1635219/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>

Zufar, M. (2021). Kata-kata bijak para filsuf ini bisa mengubah hidupmu, resapi!

*Brilio Net*. <https://www.brilio.net/kepribadian/kata-kata-bijak-para-filsuf-ini-bisa-mengubah-hidupmu-resapi-160226l.html>