

**PENGARUH KEMAMPUAN IDENTIFIKASI PERILAKU BAIK BURUK
DENGAN BENAR DALAM BERINTERAKSI UNTUK KEMAJUAN BUDAYA
BERNEGARA MASA KINI**

Erly Syarifurrizal

IAIN Ponorogo

ABSTRAK : Kehidupan bernegara suatu Negara dipengaruhi oleh budaya yang hidup. Interaksi komunikatif antara rakyat dengan pemerintahnya atau sebaliknya dapat mempengaruhi roda pemerintahan. Pengaruh interaksi tersebut dapat diketahui melalui perilaku yang ditimbulkan baik dari rakyat atau pemerintah. Keberadaan teknologi digital saat ini mempermudah interaksi penggunaannya. Nyatanya, kehadiran teknologi tersebut masih ada yang mempergunakannya dengan perilaku yang tidak dibenarkan secara sadar atau tidak. Sehingga wajar kegaduhan dalam proses interaksi sering terjadi dan dapat berpengaruh besar pada stabilitas bernegara. Oleh karena itu, perlu upaya pencegahan diantaranya dengan meningkatkan dan mengasah kemampuan melakukan identifikasi perilaku baik buruk dengan benar dalam berinteraksi. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dilakukan dengan benar dalam berinteraksi dan pengaruhnya terhadap kemajuan budaya bernegara masa kini. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan, dengan teknik pengumpulan data berupa telaah terhadap buku-buku, literasi berbasis internet dan sumber lainnya yang relevan dengan objek pembahasan dimaksud. Analisis data diolah secara deskriptif dengan pola pikir induktif. Hasil penelitiannya adalah: a) kemampuan tersebut dapat menghantarkan pada situasi dan kondisi yang dapat menentukan kualitas dan memajukan budaya bernegara. Implikasinya berdampak pada usaha menjaga stabilitas bernegara dan membangun peradaban unggul dalam pergaulan dunia. b) Pengaruhnya adalah mampu menghindarkan konsekuensi negative yang ditimbulkan dari teknologi digital. Sedangkan sumbangsuhnya merupakan langkah antisipasi dalam menanggulangi perilaku yang tidak dibenarkan yang menghambat proses terwujudnya kemajuan budaya bernegara yang baik dan sehat. Maka dari itu, penting bagi seseorang memiliki kemampuan ini dengan pemahaman yang baik dan benar dalam berinteraksi. Hal ini bertujuan semata-mata untuk mewujudkan kehidupan budaya bernegara yang berkualitas dan maju.

Kata kunci : identifikasi, perilaku baik buruk, interaksi, budaya bernegara.

PENDAHULUAN

Kehidupan bernegara tidak lepas dari adanya 3 (tiga) unsur utama Negara yaitu; wilayah, pemerintahan, dan rakyat. Hubungan interaksi yang baik dan benar antara rakyat dengan pemerintahan ataupun sebaliknya dapat mewujudkan keharmonisan yang saling menguntungkan dalam bernegara. Kondisi ini tentu berdampak pada terciptanya kondisi budaya bernegara yang maju dan unggul yang menjadi impian setiap insan di dunia ini.

Dalam bernegara terdapat beberapa macam interaksi, diantaranya interaksi masyarakat dengan masyarakat, interaksi masyarakat dengan pemerintah ataupun sebaliknya, interaksi antar instansi atau lembaga dalam pemerintahan dan interaksi antar pemerintahan lintas negara. Interaksi tersebut dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung dengan didukung fasilitas atau sarana yang ada. Tidak luput dari bagaimana bentuk interaksi satu dengan lainnya bahwa interaksi yang timbul dapat dipengaruhi oleh perilaku atau tindakan yang menyertainya.

Perilaku keseharian seseorang dalam proses interaksi di kehidupan bernegara memiliki hubungan terhadap budaya yang hidup, karena kehidupan bernegara yang harmonis selalu memiliki keterkaitan dengan proses interaksi seseorang pada perilakunya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Negara yang memiliki budaya yang baik mampu menghasilkan dampak positif dalam menciptakan rasa ketentraman, keamanan, keadilan, dan keharmonisan bagi penduduknya, demikian juga bagi warga asing yang berkunjung ataupun beraktifitas kerja.

Negara-negara di dunia saat ini, khususnya Indonesia tidak luput dari perkembangan zaman yang menyertainya, terutama dalam perkembangan teknologi berbasis digital (baca: teknologi digital), yang memberikan dampak signifikan terhadap budaya bernegara. Dampak perkembangan teknologi digital yang bernilai positif tentu sangat bermanfaat untuk keberlangsungan dan kemajuan Negara. Namun, disamping nilai positif yang timbul tersebut harus diimbangi dengan kewaspadaan terhadap nilai negative yang ditimbulkan dari adanya perkembangan teknologi digital. Upaya untuk menekan dampak negative yang ditimbulkan merupakan langkah keniscayaan dalam mempertahankan kualitas budaya dalam bernegara.

Awalnya, keberadaan teknologi digital merupakan wadah untuk mempermudah aktifitas berinteraksi dan hal ini disambut positif oleh semua orang. Namun, ada juga sebagian orang yang mempergunakannya untuk hal-hal yang dipandang negative.

Dampak negative perkembangan teknologi digital saat ini banyak ditemukan pada hal-hal yang berkaitan dengan proses interaksi komunikatif. Misalnya, perangkat teknologi digital berupa smartphone (telpun pintar) dan sejenisnya yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan kemudahan akses diantaranya berupa media sosial.¹ Dampak negative atas perilaku penggunaan media sosial yang salah sering sekali terjadi dan viral, diantara yang didapatkan yaitu:

1. Konten video asusila seperti pelecehan, pornografi dan sejenisnya.
2. Konten satir yang dilakukan oleh publik figure.
3. Konten profokatif mengarah pada ajakan ujaran kebencian.
4. Konten yang mengandung candaan yang amoral.
5. Postingan terhadap perilaku diskriminatif yang diterima.
6. Postingan terhadap tulisan memiliki unsur hoax dan diskriminasi SARA.
7. Komentar terhadap konten-konten tertentu dengan maksud menjatuhkan.
8. Komentor berdasarkan reaksi spontanitas dalam merespon kejadian atau berita yang kemudian atas respon tersebut menimbulkan tendensi buruk, dst.

Dampak negative seperti yang disebutkan diatas sering kali terjadi dan kadang ada yang berulang, hal ini menambah rekam jejak yang kontra-produktif terhadap kemajuan budaya bernegara. Oleh karena itu, perlu adanya koreksi dan langkah antisipasi terhadap dampak negative yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial yang kontra-produktif. Diantara upaya koreksi dan antisipasi yaitu menumbuh-kembangkan kemampuan dalam mengidentifikasi secara benar perilaku atau tindakan apa saja yang dapat dikatakan baik dan perilaku atau tindakan apa saja yang dapat dikatakan buruk.

Hadirnya perkembangan teknologi digital yang menawarkan berbagai macam kemudahan sedikit banyak memberikan pengaruh pada gejala perubahan perilaku sosial dalam berinteraksi. Keadaan ini mungkin tidak bisa dihindarkan, karena pada dasarnya manusia memiliki kebutuhan akan kecenderungan terhadap hal-hal yang mambantu dan mempermudah aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tawaran kemudahan tersebut haruslah dipergunakan pada aktifitas-aktifitas yang berdampak positif yang mampu menopang dan meningkatkan kualitas budaya bernegara di mata dunia internasional.

¹ Sebuah media daring yang digunakan satu sama lain yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berinteraksi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Blog, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial, diakses 28 Mei 2021.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dilakukan dengan benar dalam berinteraksi dan pengaruhnya terhadap kemajuan budaya bernegara masa kini. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan. Metode penelitian kualitatif merupakan metode untuk meneliti kondisi objek secara alamiah, dengan peneliti sebagai instrument kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan dengan analisis data bersifat induktif dan hasilnya menekankan makna daripada generalisasi.² Pengumpulan data berupa telaah terhadap informasi dari buku-buku, literasi berbasis internet dan sumber lainnya yang relevan dengan objek pembahasan dimaksud kemudian disaring dan dikompromikan dengan kritis. Analisis data diolah secara deskriptif dengan pola pikir induktif.

PEMBAHASAN

Perilaku Baik Buruk

Perilaku adalah respon individu terhadap stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan, baik disadari ataupun tidak. Perilaku merupakan kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Sering tidak disadari bahwa interaksi yang terjadi sangat kompleks sehingga kadang tidak sempat memikirkan penyebab seseorang menerapkan perilaku tertentu.³

Perilaku merupakan segala tindakan atau perbuatan manusia yang kelihatan atau tidak kelihatan yang tidak disadari termasuk didalamnya cara berbicara, berjalan, cara melakukan sesuatu dan cara bereaksi terhadap sesuatu yang datangnya dari luar ataupun dari dalam dirinya.⁴ Perilaku dapat diartikan juga sebagai suatu aksi-reaksi organisme terhadap lingkungannya. Perilaku dapat terjadi apabila ada suatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi yakni disebut rangsangan. Maksud rangsangan ini adalah rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi atau perilaku tertentu.⁵

Dalam perkembangan ilmu yang membahas terkait perilaku, teori behavioristik memberikan pemahaman dengan asumsi dasar bahwa perilaku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, dapat diramalkan dan ditentukan. Misalnya, seseorang melakukan perilaku

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 3.

³ A. Wawan, M. Dewi, *Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2010), 48.

⁴ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV Remaja Karya, 1990), 32.

⁵ Notoatmodjo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan* (Jakarta: Reneka Cipta, 2003), 114.

tertentu karena ia telah mempelajarinya melalui pengalaman-pengalaman terdahulu dan menghubungkan perilaku tersebut dengan hadiah. Begitu juga, jika seseorang menghentikan suatu perilaku, kemungkinan karena perilaku tersebut belum diberi hadiah atau berdampak mendapatkan hukuman.⁶ Teori ini dikembangkan oleh Pavlov dengan model yang ditawarkan yaitu model *classic conditioning* (pengkondisian atau persyaratan klasik) yang menjelaskan bahwa perangsang asli dan netral yang dipasangkan dengan stimulus bersyarat secara berulang-ulang sehingga memunculkan reaksi yang diinginkan. Sehingga individu dapat dikendalikan melalui cara dengan mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan, sedangkan individu tersebut tidak sadar bahwa ia sedang dikendalikan oleh stimulus dari luar dirinya.⁷

Adapun istilah baik buruk memiliki makna beragam. Menurut KBBI, baik berarti elok, patut, teratur (apik, rapi, tidak ada celanya, dsb)⁸ dan buruk berarti rusak atau busuk, jahat atau tidak menyenangkan, tidak elok, jelek.⁹ Makna beragam dari baik buruk diantaranya:

1. Hal yang dikatakan baik, jika:
 - a. Perbuatan baik memiliki hubungan dengan kesempurnaan. Hal baik disebut dengan baik apabila segala tindak lakunya dikerjakan secara sempurna.
 - b. Perbuatan baik adalah perbuatan yang menjadikan pelakunya merasa puas dan senang dalam tindakan yang dikerjakannya, baik untuk dirinya atau orang lain.
 - c. Perbuatan baik adalah perbuatan yang memiliki nilai kebenaran dan dapat memberikan rahmat dari apa-apa yang telah dilakukan.
2. Hal yang dikatakan buruk, jika:
 - a. Perbuatan buruk adalah perbuatan yang tidak memiliki kesempurnaan dalam mengerjakannya.
 - b. Perbuatan buruk adalah perbuatan yang menimbulkan rasa tidak senang dan tidak puas dalam melakukannya, baik untuk dirinya atau orang lain.
 - c. Perbuatan buruk adalah perbuatan yang tidak memiliki kebenaran dan tidak dapat memberikan rahmat, bahkan pelakunya melakukan sesuatu yang keji dan perilaku tersebut tidak diterima oleh orang lain dan tidak memiliki moral.¹⁰

⁶ Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 26-27.

⁷ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Prenamadia Group, 2013), 100-102.

⁸ KBBI, 118-119.

⁹ *Ibid*, 240-241.

¹⁰ Asmaran, *Pengantar Studi Akhlak* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1994), 25.

Penjelasan baik buruk ini sangat dekat hubungannya dengan etika. Karena etika sendiri merupakan cabang ilmu filsafat. Etika merupakan ilmu yang menjelaskan arti baik dan buruk, hal apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia, memberikan pernyataan atas tujuan yang harus dituju oleh manusia dalam perbuatannya dan menuntun jalan untuk melakukan apa yang seharusnya diperbuat.¹¹

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku baik buruk adalah suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh manusia baik kelihatan atau tidak kelihatan yang dihasilkan atas suatu aksi-reaksi yang ditimbulkan dari lingkungan yang menyertainya. Perilaku baik berdasar atas aksi-reaksi dengan unsur kebaikan dan perilaku buruk berdasar atas aksi-reaksi dengan unsur keburukan.

Interaksi

Interaksi merupakan dinamika yang ada dalam kehidupan manusia yang memiliki kesadaran. Interaksi secara etimologi berasal bahasa Inggris *interaction* yang berarti pengaruh timbal balik atau proses saling mempengaruhi. Interaksi dapat pula diartikan sebagai saling mempengaruhi perilaku masing-masing yang bisa terjadi antara individu dan kelompok atau kelompok dengan kelompok lain.¹² Adapun Soerjono Soekanto berpendapat bahwa interaksi merupakan proses sosial mengenai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem dan hubungan sosial.¹³ Ia menambahkan bahwa interaksi akan terjadi bila seseorang melakukan aksi terhadap orang lain dan kemudian atas aksi tersebut mendapat balasan sebagai bentuk reaksinya. Dapat dikatakan dengan istilah aksi-reaksi yakni saling berhubungan dan melakukan tindakan timbal balik.¹⁴

Ada empat faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial, yakni:

1. Imitasi, yaitu dorongan individu untuk melakukan perbuatan atau nilai yang berlaku di dalam kelompok atau masyarakat.
2. Sugesti, yaitu proses pemberian pandangan atau sikap dari diri seseorang kepada orang lain dari luar tanpa adanya kritik.

¹¹ Dalam KBBI etika memiliki arti ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak serta kewajiban moral, kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak, asas perilaku yang menjadi pedoman. KBBI, 402.

¹² E. Jusuf Nusyriwan, *Interaksi Sosial dalam Ensiklopedia Nasioanl Indonesia* (Jakarta: PT. CIpta Adi Pustaka, 1989), 192.

¹³ Soerjono Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1990), 78.

¹⁴ *Ibid*, hal 58

3. Identifikasi, yakni mendorong seseorang untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain secara lahiriah atau batiniah.
4. Simpati, yakni ketertarikan individu terhadap tingkah laku individu lainnya yang mendorong kelompok untuk memahami pihak lain dan untuk bekerjasama.¹⁵

Adapun syarat terjadinya interaksi sosial menurut pendapat Burhan Bungin adalah adanya kontak sosial dan komunikasi.¹⁶ Diuraikan sebagai berikut:

1. Kontak sosial merupakan awal terjadinya interaksi, artinya ada hubungan dan saling berinteraksi antara seseorang dengan yang lain. Kontak sosial dibedakan berdasarkan kontak sosial primer yaitu hubungan antara seseorang dengan yang lainnya baik individu atau kelompok dilakukan secara langsung pada suatu tempat dan waktu yang bersamaan. Dan kontak sosial sekunder yaitu hubungan yang terjadi antara dua orang atau lebih, tetapi para pihak dalam melakukan interaksi tidak saling bertemu secara fisik, namun dapat berinteraksi menggunakan perangkat seperti radio, televisi, telepon, surat, alat komunikasi berbasis internet, dan lainnya.
2. Komunikasi merupakan faktor penting dalam pembentukan interaksi sosial. Komunikasi yang baik memudahkan seseorang menyampaikan maksudnya dalam berinteraksi. Komunikasi dapat disampaikan dengan melakukan pertukaran pesan baik secara verbal atau non-verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata secara lisan atau tulisan. Melalui kata-kata seseorang mampu mengungkapkan perasaan, emosi, pikiran, gagasan atau maksud, menyampaikan data dan informasi, saling tukar perasaan dan pikiran.¹⁷ Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang memudahkan seseorang dalam memahami maksud ucapan atau bahasa yang diterima. Sedangkan komunikasi non-verbal adalah komunikasi dengan melakukan pertukaran pesan tidak menggunakan kata-kata atau non-linguistik. Komunikasi ini mementingkan hal-hal apa saja yang diperlihatkan lebih penting dari apa yang diucapkan,¹⁸ dan dikatakan juga bahwa komunikasi ini lebih jujur dibandingkan dengan komunikasi secara verbal. Komunikasi non-verbal dapat

¹⁵ Kaare Svalastoga, *Diferensiasi Sosial*, terj. Alimandan SU (Jakarta: Bina Aksara, 1989), 48.

¹⁶ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2009), 56-57.

¹⁷ Agus M Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal* (Yogyakarta: Kanisius, 2003), 22.

¹⁸ Muhammad Budyatna, Leila Mona Ganiem, *Teori Komunikasi Antar Pribadi* (Jakarta: Kencana, 2011), 110.

disampaikan melalui nada suara, gerakan tubuh, sikap tubuh, kontak mata, ekspresi muka, dan lainnya.

Pandangan komunikasi sebagai interaksi menyetarakan komunikasi dengan proses sebab-akibat atau aksi reaksi, yang arahnya bergantian. Seseorang menyampaikan pesan, baik verbal atau nonverbal, seseorang penerima bereaksi dengan memberi jawaban verbal atau menganggukan kepala, kemudian orang pertama bereaksi lagi setelah menerima respons atau umpan balik dari orang kedua, dan begitu seterusnya.¹⁹

Budaya Bernegara

Budaya bernegara terdiri dari dua susunan kata, yaitu budaya dan bernegara. Penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut: Budaya dalam KBBI berarti pikiran dan akal budi, sedangkan kebudayaan berarti hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat.²⁰ Hal ini seirama dengan pendapat Selo Soemadjan dan Soeleman Soemardi dalam merumuskan kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat.²¹

Webster's New Collegiate Dictionary mendefinisikan budaya sebagai pola terintegrasi dari perilaku manusia termasuk pikiran, pembicaraan, tindakan, dan artefak serta tergantung pada kapasitas orang untuk menyimak dan meneruskan pengetahuan kepada generasi penerus. Dalam pandangan Jeff Cartwright, budaya adalah penentu yang kuat dari keyakinan, sikap dan perilaku orang, dan pengaruhnya dapat diukur melalui bagaimana orang termotivasi untuk merespon pada lingkungan budaya mereka. Atas dasar tersebut, cartwright mendefinisikan budaya sebagai sebuah kumpulan orang yang terorganisir dengan berbagi tujuan, keyakinan dan nilai-nilai yang sama dan dapat diukur bentuk pengaruhnya pada motivasi.²²

1. Bernegara

Istilah bernegara dalam KBBI memiliki arti mempunyai Negara, menjalankan pemerintahan Negara. Bernegara adalah manusia yang mempunyai

¹⁹ Kinkin Yuliaty, *Teori Komunikasi*, 32.

²⁰ KBBI, 225.

²¹ Jacobus Ranjabar, *Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2006), 21.

²² Cartwright, J. *Cultural Transformation: Nine Factors For Continuous Business Improvement*, dalam Sumarto, *Budaya, Pemahaman Dan Penerapannya "Aspek System Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian Dan Teknologi*, *Jurnal Literasiologi*, vol 1 no.2 Juli-Desember 2019, <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/download/49/63> diakses 2 juni 2021.

kepentingan yang sama dan menyatakan dirinya sebagai satu bangsa serta berproses di dalam satu wilayah dan mempunyai cita-cita yang berlandaskan niat untuk bersatu secara emosional dan rasional dalam membangun rasa nasionalisme secara elektrik ke dalam sikap dan perilaku antar yang berbeda ras, agama, asal keturunan, adat, bahasa, sejarah²³ dan perbedaan lainnya.

Kesadaran berbangsa dan bernegara adalah kesadaran berada di tempat yang memiliki bahasa, ideology, budaya dan sejarah yang sama dan mempunyai aturan-aturan baik dalam bidang politik, militer, ekonomi, sosial maupun budaya yang diatur oleh Negara. Kesadaran berbangsa dan bernegara merupakan sikap yang harus sesuai dengan kepribadian bangsa yang dikaitkan dengan cita-cita dan tujuan hidup bangsa itu sendiri.²⁴

Dengan demikian kesimpulan yang didapatkan dari uraian pengertian diatas bahwa budaya bernegara yang dimaksud adalah suatu pola terintegrasi dari perilaku manusia yang lahir dari pemikiran dan akal budi kemudian diwujudkan dalam bentuk motivasi bersama meliputi ikatan emosional dan rasional untuk menjalankan kehidupan pada suatu wilayah Negara dengan tujuan hidup bersama yang berkelanjutan.

Pentingnya Identifikasi Perilaku Baik Buruk Dengan Benar Dalam Berinteraksi Untuk Kemajuan Budaya Bernegara

Permasalahan Dalam Berinteraksi Masa Kini

Kehidupan peradaban masa kini ditampakkan dengan berbagai perkembangan yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi berbasis internet. Persaingan kompetitif dapat dirasakan dari internetisasi alat komunikasi yang dikenal dengan sebutan *smartphone* (*telepon pintar*) yang dilengkapi fitur-fitur pendukung yang memudahkan terjadinya interaksi komunikatif. Tentu hal ini dilihat dari berbagai kemudahan yang ditawarkan dan mudah dijangkau berbagai kalangan. Kemudahan yang ditawarkan teknologi *smartphone* ini menjadikan seseorang dalam menjalankan rutinitas menjadi ringan karena efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas dan produktifitas sehari-hari.

²³ <https://kesbangpollinmas.klungkungkab.go.id/2017/06/22/kesadaran-berbangsa-dan-bernegara/> diakses 2 Juni 2021.

²⁴ Cut Mutiawati, Materi Pengenalan Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara Oleh Rector Universitas Malahayati Bandar Lampung diposting tanggal 22 September 2016, <http://malahayati.ac.id/?p=34912>, diakses 2 juni 2021.

Penggunaan smartphone ini bergantung pada kebutuhan penggunanya, karena setiap pengguna memiliki kebutuhan dan tujuan penggunaannya berbeda satu sama lain. Dibalik kemudahan-kemudahan dalam mempergunakannya, ternyata terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan agar tidak merusak tatanan sosial kemasyarakatan. Hal ini mengingatkan sifat *borderless* yang melekat pada smartphone, dalam artian bahwa setiap orang yang memiliki smartphone dalam mempergunakannya tidak ada batas ruang dan waktu. Batasannya hanya terdapat kontrol dan kebijaksanaan dalam diri penggunaannya. Koneksifitas yang tidak ada batas ruang dan waktu ini dapat menjadi boomerang bagi penggunanya apabila tidak disikapi dengan tindakan yang bijak.

Hadirnya teknologi ini khususnya di Indonesia membuat kita hidup dalam dua kondisi yaitu dunia nyata dan dunia maya. Kekawatiran akan hadirnya dunia maya dalam kehidupan bernegara saat ini menimbulkan *shock culture* karena langkah antisipasi yang dipersiapkan tidak memadai atau ampuh dalam membendung dampak negative yang ditimbulkan pada aktifitas jejaring sosial di dunia maya. Hingga saat ini banyak temuan berupa konten, postingan ataupun komentar yang disajikan dengan cara yang tidak dibenarkan. Sebagaimana beberapa poin tentang temuan yang telah disinggung sebelumnya yaitu:

- a. Konten video asusila seperti pelecehan dan pornografi atau sejenisnya.
- b. Konten satir yang dilakukan oleh pablik figure.
- c. Konten profokatif mengarah pada ajakan ujaran kebencian.
- d. Konten yang mengandung candaan yang amoral dan nir etika.
- e. Postingan terhadap perilaku diskriminatif yang diterima.
- f. Postingan terhadap tulisan memiliki unsur hoax dan diskriminasi SARA.
- g. Komentar terhadap konten-konten tertentu dengan maksud menjatuhkan.
- h. Komentar atau postingan berdasar atas reaksi spontanitas dalam merespon kejadian atau berita yang kemudian atas respon tersebut menimbulkan tendensi buruk.
- i. Pemberitaan di media elektronik dengan narasi berita yang dibangun menimbulkan kegaduhan, dan seterusnya.

Adanya konten yang memiliki unsur diatas yang disebarakan di platform aplikasi tertentu dapat memberikan tambahan popularitas, eksistensi bahkan finansial. Namun, apakah cara tersebut melalui proses pertentangan dengan akal dan hati nurani dalam

mempergunakan kemanfaatan dunia teknologi. Tentu banyak orang akan menilai cara tersebut sebagai cara instan yang menuai polemik karena timbul dari hasil perilaku berinteraksi yang buruk bahkan dapat menyesatkan. Apabila situasi ini tak terkendali, maka sistem sosial yang sudah dibangun dan dipertahan menjadi berubah secara perlahan tanpa sadar.

Kondisi kehidupan sosial saat ini tengah diuji dengan adanya pandemi wabah penyakit menular yaitu coronavirus (Covid-19) yang telah menyebar secara luar di dunia termasuk Indonesia. Berbagai macam pemberitaan muncul dengan reaksi yang beraneka ragam. Bentuk interaksi ini menimbulkan gejolak sosial yang besar antara yang mempercayai dan yang tidak mempercayainya dengan memberikan reaksi tindakan yang tidak patut untuk dicontoh. Pemberitaan yang tidak benar yang didapatkan dari dunia maya mampu mempengaruhi sikap dan perilaku tidak baik seseorang dalam dunia nyata. Hal ini mengisyaratkan bahwa kehidupan budaya bernegara kita mengalami kemunduran. Oleh karena itu, kedewasaan dan kebijaksanaan dalam menghadapi situasi pandemic ini sangat diperlukan agar mampu meredakan serta menghentikan penularan, sehingga aktifitas diharapkan kembali normal dengan segera.

Inventarisasi perilaku baik buruk

Istilah inventarisasi biasanya digunakan untuk kegiatan dalam hal pencatatan atau pendaftaran terhadap suatu benda. Namun, dalam hal ini inventarisasi dimaknai sebagai upaya untuk menghimpun bentuk-bentuk perilaku manusia melalui kategori perilaku baik dan buruk yang dapat dilakukan secara mandiri atau kelompok yang kemudian atas pemahaman perilaku tersebut dijadikan dasar berperilaku dalam kehidupan sosial.

Upaya inventarisasi terhadap bentuk-bentuk perilaku baik buruk dapat dengan mudah ditemukan pada hal-hal yang berkaitan dengan agama, adat, hukum, doktrin, etika dan moral. Ke-lima sumber pengetahuan tentang perilaku baik buruk diatas memberi kesimpulan yang sama ketika dihadapkan pada hubungan sebab akibat sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Ketika orang berperilaku seperti berbakti kepada orang tua, bertutur kata baik, saling menasihati, tolong menolong dalam kebaikan dan perilaku-perilaku sejenisnya yang mendatangkan kemanfaatan, keuntungan, dan kebahagiaan dapat dikatakan sebagai perilaku baik. Sebaliknya, ketika orang berperilaku seperti durhaka kepada orang tua, bertutur kata buruk, menghina atau merendahkan orang lain, dan perilaku-perilaku sejenisnya yang

mendatangkan kerugian, kesengsaraan, kebencian, pertikaian hingga nyawa ditaruhkan akan dikatakan sebagai perilaku buruk.

Proses inventarisasi perilaku baik buruk ini umumnya lebih mudah dilakukan melalui pendidikan, baik formal maupun informal. Ketika seseorang mendapatkan pendidikan dengan rentan waktu yang lama, harapannya orang tersebut akan memiliki wawasan yang luas tentang perilaku baik buruk. Sehingga terkumpul koleksi atau perbendaharaan tentang pengetahuan perilaku baik buruk sebagai khazanah pengetahuan sebagai basis berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan identifikasi

Setiap orang memiliki kapasitas kemampuan yang berbeda dalam menjalankan aktifitasnya. Kemampuan ialah bakat melekat seseorang dalam melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang diperoleh sejak lahir, belajar dan pengalaman.²⁵ Ketika seseorang memiliki banyak kemampuan tentu akan sangat mudah menjalankan aktifitas atau kegiatannya dibandingkan dengan seseorang yang memiliki sedikit kemampuan. Sehingga kadar kemampuan seseorang akan berbanding lurus dalam menentukan perilaku dan hasilnya. Kemampuan seseorang dibedakan atas dua hal yakni kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.

Kemampuan identifikasi memberikan pemahaman bahwa upaya seseorang dalam menilai secara intelektual maupun fisik suatu aktifitas dengan cara meneliti atau menelaah aktifitas tersebut sebelum dilakukan pada aktifitas nyata. Proses identifikasi yang sederhana akan mudah dilakukan sebagaimana proses pemecahan masalah rasional, yaitu: a) selidiki situasi, b) kembangkan alternative, c) evaluasi alternative dan pilih yang terbaik, d) laksanakan dan adakan tidak lanjut.²⁶

Pertama, selidiki situasi. Telusuri berbagai hal yang berkaitan dengan situasi yang dimaksud agar jelas unsur kebenaran dan kemanfaatannya. *Kedua*, kembangkan alternative. Uraikan beberapa (banyak) kemungkinan yang akan terjadi apabila aktifitas yang dimaksud telah dilakukan. Apabila memungkinkan, berikan juga masukan-masukan untuk mempertegas unsur kebenaran dan kemanfaatan yang telah ditelusuri

²⁵ Sigit Soehardi, *Perilaku Organisasi* (Yogyakarta: BPFE UST, 2003), 24.

²⁶ Heri Rohayuningsih Dan Eko Handoyo, Berpikir Kreatif Dalam Pengambilan Keputusan, *Jurnal Forum Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang*, vol. 42 1 juni 2015, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/FIS/article/view/9248> diakses 2 Juni 2021.

sebelumnya. *Ketiga*, evaluasi alternative dan pilih yang terbaik. Petakan dan eliminir secara selektif dari hasil penelusuran situasi dan pengembangan alternative. Kemudian sesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas agar apa yang akan dilakukan sesuai dengan perkiraan. *Keempat*, laksanakan dan adakan tindak lanjut. Ketika aktifitas tersebut terlaksana, maka apabila terjadi kesalahpahaman lakukan tindak lanjut seperti feedback atau sejenisnya. Hal ini dikarenakan bahwa kemampuan memahami setiap orang berbeda satu dengan lainnya. Apabila kesalahpahaman tidak diluruskan maka prasangka buruk akan terjadi.

Hubungan Kemampuan Identifikasi Perilaku Baik Buruk Dengan Benar Dalam Berinteraksi Dengan Kemajuan Budaya Bernegara

Negara yang maju memiliki korelitas dengan keadaan penduduk yang berbudaya. Dalam kehidupan bernegara yang baik dan sehat²⁷, hubungan antara masyarakat dengan pelaksana pemerintahan harus terjalin dengan baik. Keterjalinan hubungan tersebut dapat terjadi dengan baik apabila bentuk dan cara berperilaku kedua belah pihak berjalan dengan baik dan sehat. Sehingga keadaan ini kemudian diharapkan akan muncul model budaya bernegara yang produktif.

Era perkembangan zaman sekarang ini, kemunculan teknologi yang berkembang sangat cepat mampu memberikan warna budaya pada setiap masyarakat dalam bernegara. Apresiasi keberadaan teknologi ini, ada yang menyambutnya dengan tangan terbuka lebar, ada yang terbuka dengan syarat dan ada juga yang bersifat tertutup dalam hal tertentu. Terhadap apresiasi terbuka dengan syarat dan tertutup dalam hal tertentu, besar kemungkinan langkah tersebut diambil dengan mempertimbangkan kelestarian budaya yang ada dan hidup agar tidak luntur bahkan rusak terhadap gempuran perkembangan teknologi.

Dua realitas kehidupan saat ini yaitu kehidupan dunia yang nyata dan kehidupan dunia maya. Walaupun pada dasarnya keberadaan dunia maya merupakan wadah dari dunia nyata, namun hal yang mampu membedakan keduanya adalah ukuran ruang dan waktu. Hal ini berdampak pada hal-hal tertentu yang dilakukan seseorang di dunia nyata dapat dilakukan dengan sangat mudah dalam dunia maya, tak terkecuali dalam hubungan interaksi. Sehingga hubungan interaksi terbangun dengan berbagai macam

²⁷ Sehat yang dimaksud adalah keadaan yang menghendaki adanya perkembangan yang membangun dan bernilai positif.

pola. Pola-pola umum yang sering didapati dalam interaksi di dunia maya dapat dihimpun diantaranya berdasarkan pada:

- a. Layanan video call.
- b. Info, berita, ataupun pesan baik dalam bentuk kalimat, dokumen, gambar, atau video yang diteruskan atau dibagikan.
- c. Histori yang ditonton.
- d. Penyertaan hashtag atau tagar.
- e. Layanan iklan, pada kasus tertentu kita tidak bisa menghindari iklan yang ditampilkan dalam aplikasi tertentu saat mengakses menggunakan smartphone.
- f. Kata kunci yang tranding atau populer.
- g. Berita terkini atau terupdate.
- h. Subscribe dan notif lonceng.

Sebagai seseorang dengan kemampuan yang matang (intelektual ataupun fisik) atas pengetahuan perilaku baik buruk secara benar, tentu akan bersikap bijaksana dalam menyikapi pola-pola yang disebutkan diatas dengan penuh pertimbangan manfaat dan dampak yang menyertainya. Ketika cara berinteraksi yang dibangun dengan baik tentu mendapatkan apresiasi yang baik, begitupula dengan cara berinteraksi yang dibangun dengan buruk maka akan mendapatkan timbal balik buruk juga.

Sikap dan perilaku mulia dapat terjadi ketika mengedepankan sikap dan perilaku budaya bernegara yang baik dan sehat terhadap interaksi yang dibangun secara buruk yakni dengan cara tidak melakukan tindakan timbal balik yang buruk tetapi dengan cara memberikan timbal balik yang bernilai kebaikan dan kesopanan. Mengingat budaya yang ada pada suatu Negara sangat dipengaruhi oleh perilaku masyarakatnya. Maka dari itu, dibutuhkan pemahaman yang mendalam terhadap kemampuan melakukan identifikasi dalam berinteraksi yang didasarkan pada inventarisasi dari hasil identifikasi perilaku baik buruk yang dilakukan dengan benar dan tepat sesuai sumber ajaran perilaku yang didapatkan. Sehingga kehidupan sehari-hari yang terjadi merupakan proses interaksi guna membangun, menjaga, dan melestarikan budaya bernegara yang baik dan sehat.

Identifikasi perilaku baik secara benar mampu menghasilkan motivasi untuk melakukan dan menyebarkan perilaku kebaikan ke dalam aktifitas yang dapat memberi kemanfaatan atau kebahagiaan bagi pelakunya. Sedangkan identifikasi

perilaku buruk secara benar mampu menghasilkan motivasi untuk tidak melakukan segala perilaku yang memuat unsur dan dampak keburukan bahkan menyebarkan perilaku buruk sebagai perilaku menyimpang yang memberi ketidakmanfaatan atau kesengsaraan bagi pelakunya.

Kadar kebenaran dalam melakukan identifikasi merupakan hal yang penting untuk selalu mendapat perhatian yang lebih intens. Karena ketika identifikasi tersebut dilakukan dengan tidak tepat atau keliru bahkan salah, maka yang terjadi adalah penurunan kualitas kehidupan budaya dalam bernegara. Misalnya, perilaku yang benar dianggap salah dan perilaku yang salah dianggap benar.

Sejauh ini terdapat tiga macam kebenaran, yaitu: kebenaran mutlak atau hakiki, kebenaran objektif, dan kebenaran subjektif. Kebenaran mutlak dan kebenaran objektif merupakan kebenaran yang dapat dipahami secara rasional dan umum. Namun, kebenaran subjektif belum dapat diterima sebagai kebenaran secara umum karena masih bersifat kebenaran individual dan masih bisa diperdebatkan kebenarannya. Sehingga perlu upaya menjadikan kebenaran subjektif menjadi kebenaran objektif agar dapat diterima oleh khalayak umum. Hal ini terjadi karena kita tidak bisa terlepas dari status sebagai makhluk sosial. Ketika kita berselancar di dunia maya, kita harus mengedepankan kebenaran objektif dari pada kebenaran subjektif. Tentu ini harapannya agar tidak dianggap egois atau benar sendiri yang dapat mengundang pernyataan yang kontroversial.

Dengan demikian, keterhubungan antara kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dengan benar dalam berinteraksi dengan kemajuan budaya bernegara adalah ketika seseorang mampu melakukan identifikasi dini dengan benar dalam berinteraksi terhadap apa saja yang berkaitan dengan perilaku baik buruk yang terjadi di dunia maya, maka hal-hal yang tidak diinginkan dan tidak dapat diprediksi di kemudian hari mampu dicegah. Dan harapannya mampu mengalihkan pandangan perilaku buruk dalam mempergunakan manfaat teknologi di dunia maya menjadi perilaku yang baik, sehat dan produktif. Manusia sebagai makhluk sosial menghendaki perilaku keseharian yang dilakukan mengandung nilai positif yang bermanfaat untuk khalayak luas. Langkah ini menjadi penting karena merupakan metode sederhana untuk meminimalisir dan mencegah dampak buruk dari interaksi yang salah terutama dalam penggunaan perangkat teknologi, serta mampu menghantarkan pada situasi dan kondisi yang dapat menentukan kualitas dan memajukan budaya bernegara. Implikasinya berdampak pada

usaha menjaga stabilitas bernegara dan membangun peradaban unggul dalam pergaulan dunia.

Pengaruh Kemampuan Identifikasi Perilaku Baik Buruk Dengan Benar Dalam Berinteraksi Terhadap Kemajuan Budaya Bernegara Masa Kini

Mewujudkan budaya bernegara yang baik harusnya disertai dengan berbagai upaya-upaya futuristik agar kita sebagai Negara tidak mengalami *shock culture* berkepanjangan. Pengaruh perkembangan di kehidupan masa kini akan banyak mempengaruhi pada pelestarian dan mempertahankan budaya yang hidup. Oleh karena itu, pengaruh yang ada disajikan dengan uraiannya dalam bentuk konsekuensi dan sumbangsih, sebagai berikut:

1. Konsekuensi

- a. Negara yang demokratis selalu memberikan ruang berekspresi bagi warganya. Peran teknologi digital menyuguhkan fasilitas untuk berekspresi yang saat luas. Segala bentuk informasi dapat tersalurkan dan dapat diakses oleh siapapun yang menggunakan media teknologi digital. Atas kemudahan yang terfasilitasi tersebut tidak jarang masih terdapat penyelewengan dan penyalahgunaan dalam melakukan interaksi di zaman serba teknologi sekarang ini. Perilaku penyelewengan dan penyalahgunaan ini harus mendapatkan perhatian yang lebih agar dapat mampu mencegah kerugian yang berdampak pada kelangsungan budaya bernegara baik dan sehat. Perhatian tersebut dilakukan dengan membatasi ruang gerak berekspresi yang mengarah pada perilaku penyelewengan dan penyalahgunaan dalam penggunaan teknologi digital. Pembatasan ruang gerak dalam penggunaan teknologi digital dapat dimulai dari kesadaran individu masing-masing. Kesadaran dan kebijaksanaan individu dalam mempergunakan teknologi dengan bijak merupakan pintu utama dalam mencegah terjadinya perilaku penyelewengan ataupun penyalahgunaan. Hal ini juga harus didorong dengan kemampuan mengidentifikasi secara benar perihal perilaku baik buruk. Ketika seseorang mampu mengidentifikasi perilaku baik buruk dengan benar dan dipahami dengan penuh kesadaran akan sebab dan akibat yang ditimbulkan, maka harapannya akan terjadi adalah terwujudnya cara berinteraksi yang menuju situasi dan kondisi budaya bernegara yang baik, sehat, produktif dan unggul. Begitupun sebaliknya, ketika seseorang tidak atau kurang

mampu mengidentifikasi perilaku baik buruk dengan banar dan kurangnya kesadaran, maka konsekuensinya adalah kekawatiran terjadi perilaku penyelewengan dan penyalahgunaan dalam mempergunakan teknologi. Apabila ini terjadi dan sulit untuk ditanggulangi, maka berdampak pada citra budaya bernegara yang jelek dan kontra produktif. Setidak-tidaknya kita sebagai bagian dari Negara dalam menjaga dan melestarikan cara budaya bernegara yang benar yakni dengan menjadikan diri kita sendiri sebagai pegiat kebaikan dalam mempergunakan teknologi digital.

Selain batasan yang dilakukan seseorang secara individual dan mandiri, pembatasan juga dilakukan dan difasilitasi oleh Negara Indonesia dengan dibentuknya lembaga seperti Komisi Penyiaran Indonesia, Kementerian Komunikasi dan Informasi, Kepolisian Unit Cybercrime dan Lembaga Sosial Masyarakat yang fokus menaruh perhatiannya pada perilaku interaksi warga untuk kemajuan budaya bernegara.

Tantangan dari upaya melakukan pembatasan ini adalah jangan lalai dan jenuh untuk selalu mengawasi dan membatasi ruang gerak perilaku buruk dalam berinteraksi menggunakan teknologi. Pola-pola seperti yang telah disebutkan sering ditemukan dalam penggunaan teknologi ketika dilakukan pengawasan dan pembatasan ruang gerak perilaku buruk, yakni ketika didapatkan perilaku buruk kemudian dilakukan pembatasan dengan cara diblokir (ditutup) namun muncul lagi. Jejak digital itu sendiri tidak akan hilang ketika mempergunakan teknologi digital. Jejak tersebut dapat ditelusuri melalui riwayat interaksi ataupun perekaman. Maka dari itu dalam menjaga keberlangsungan budaya bernegara yang baik, sehat dan produktif, kelalaian dan kejenuhan merupakan hal yang harus dihindari. Karena terlambat sedikit saja dapat memberikan dampak pada penyebarluasan yang massif dan akan dikonsumsi oleh khalayak umum, sehingga menimbulkan kerugian yang tidak sedikit.

Dalam kehidupan bernegara, interaksi yang buruk dapat memberikan indikator luntur dan rapuhnya kepercayaan yang dapat menghambat terwujudnya *good government* (pemerintahan yang baik). Maka dari itu, komunikasi interaktif antara masyarakat dan pemerintah yang dibangun dengan baik menghantarkan pada misi pembangunan berkelanjutan yang baik untuk kemajuan budaya bernegara. Program-program pembangunan pun akan mudah terlaksana dan terwujud.

- b. Berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam melakukan identifikasi. Ketika identifikasi suatu perilaku terjadi maka terjadi pembagian dan pemisahan mana yang tergolong sebagai perilaku yang baik dan mana yang tergolong sebagai perilaku yang buruk. Apabila kemampuan identifikasi perilakunya tidak benar maka akan terjadi peruntukan yang keliru dan salah dalam berperilaku.

Penyimpangan pemahaman terhadap perilaku buruk dalam mempergunakan teknologi digital sering kali ditemukan. Misalnya, ada orang malah merasa bangga telah melakukan perbuatan buruk. Ketika perbuatan buruk tersebut diketahui orang lain baik dalam pergaulan dunia nyata ataupun dunia maya timbul reaksi kemarahan dan bahkan diadili sesuai hukum. Pada akhirnya pelaku tersebut sadar dan merasa bersalah bahwa perbuatannya tersebut adalah salah dan tidak layak untuk dibanggakan. Perilaku buruk atau perilaku yang berdampak buruk yang sering dipertontonkan tanpa ada upaya menghentikan atau pelarangan, maka akan timbul pemahaman bahwa perbuatan yang mulanya buruk menjadi sebuah kewajaran. Ketika perilaku ini dianggap wajar tanpa ada pelarangan, dikawatirkan muncul anggapan perilaku tersebut boleh dilakukan. Hal seperti inilah yang dapat memberikan dampak negative pada perubahan perilaku dan tatanan sosial dalam budaya bernegara.

Sering terjadi di kehidupan budaya bernegara masa kini, khususnya dalam berinteraksi di dunia maya. Misalnya, keliru menempatkan kata atau kalimat dalam menyampaikan pesan, kemudian pesan yang tersampaikan tersebut menimbulkan kegaduhan. Hingga pada akhirnya diselesaikan dengan memberikan klarifikasi dan minta maaf dengan tidak mengulangi perbuatan serupa saat konverensi pers. Pertanyaannya, apakah membantu mewujudkan cara budaya bernegara yang baik dan maju harus ada kegaduhan terlebih dahulu? Tentu tidak mungkin. Permisalan lain yaitu hiburan yang dipertontonkan dengan niat awal hanya untuk seru-seruan atau lucu-lucuan tapi memiliki dampak mencelakakan diri atau orang lain. Namun, hiburan seperti ini kadang sengaja dijadikan rujukan untuk berbuat jahil.

Hal lain pula dapat ditemukan pada pembuatan konten ataupun komentar yang terdapat pada dunia maya. Misalnya, agar konten yang dibuat tersebut banyak yang melihat dan membagikan, maka disisipi dengan hal-hal yang memiliki unsur keseksian, fulgar dan sejenisnya. Konten yang dibuat menurut

kecenderungan dan minat ini, apabila ditampakkan dan dikonsumsi secara terus menerus berdampak pada perubahan psikologis dan perilaku seseorang. Perilaku ini dalam pandangan umum merupakan perilaku buruk yang menyalahi etika, agama dan lainnya. Ketika hal ini dibiarkan, lambat laun mampu merubah tatanan sosial yang menggerogoti nilai budaya bernegara yang baik, sehat dan produktif. Kreatifitas adalah hal yang baik karna menjadi salah satu pendorong berkembangnya budaya. Namun kreatifitas akan sangat bernilai apabila ditopang dengan hal-hal yang berkaitan dengan kebaikan dan kemanfaatan. Godaan, rasa ingin tahu, dan semangat kompetitif akan dapat dikendalikan dengan baik melalui kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dengan benar yang dapat memberikan konsekuensi positif apabila dilakukan dengan benar dan tepat. Begitupun sebaliknya. Kecenderungan dan minat dalam berkreatifitas khususnya dalam mempergunakan teknologi ada baiknya dibarengi dengan kemampuan tersebut, agar tidak menyimpangi nilai-nilai budaya yang berdasar pada kebaikan dan kemanfaatan, serta mampu memberikan tendensi pada kemajuan budaya bernegara baik saat ini maupun dikemudian hari.

- c. Teknologi digital yang dikemas kedalam bentuk smart phone yang simple dan mudah dibawa kemana-mana, dapat digunakan oleh banyak kalangan mulai dari usia kanak-kanak hingga lanjut usia. Ketika penggunaannya kepada hal-hal yang benar dan tepat, maka mampu mendorong kepada perkembangan sumber daya manusia yang unggul. Demikian pula sebaliknya, bila penggunaannya tidak dibenarkan dan tidak tepat, maka akan menimbulkan dampak negative dan menghambat terwujudnya sumberdaya manusia yang unggul. Maka dari itu, dibutuhkan langkah konkrit dalam menindaklanjuti keawatiran dari adanya dampak negative yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi tersebut, salah satunya dengan pendidikan. Pendidikan terhadap pemanfaatan teknologi ini harusnya diberikan kepada seseorang sebelum orang tersebut secara bebas menggunakannya. Pembelajaran dapat dilakukan dengan mandiri (sendiri atau orang dekat) ataupun kolektif (sarana pembelajaran kelompok).

Arah pendidikan dalam hal ini ditujukan pada upaya memberikan wawasan yang luas akan manfaat dan kerugian dari adanya teknologi digital ini, kemudian dilanjutkan dengan mengasah dan mengembangkan kemampuan atas pengetahuan perilaku baik buruk yang didapatkan dengan cara identifikasi secara benar dan tepat. Kombinasi dari kedua tahap tersebut diharapkan dapat

dipraktekkan ketika seseorang memiliki perangkat teknologi digital. Sehingga teknologi digital yang aksesibel dapat diarahkan kepada pemanfaatan yang sebesar-besarnya untuk peningkatan kualitas sumberdaya manusia. Ketika hal ini terjadi, maka interaksi yang terjadi atas penggunaan teknologi digital akan mampu mendorong pada kemajuan budaya bernegara.

Tantangannya adalah upaya mempertahankan yang telah dinyatakan benar adalah benar dan yang telah dinyatakan salah adalah salah merupakan hal yang tidak mudah dalam realitas kehidupan modern dan nyata sekarang ini. Hal ini membutuhkan tekad yang besar dalam menjalankannya, karena tak sedikit godaan yang datang seiring waktu dan keburukan itu sendiri sangat mudah menyebar dibandingkan kebaikan. Oleh karena itu, setidaknya menjadi pegiat kebaikan lebih mulia daripada tidak sama sekali.

Sumbangsih

- a. Menumbuhkan kepada setiap orang tentang nilai kebijaksanaan dan kesadaran berperilaku baik memberi dampak positif dan berkemanfaatan, begitupun sebaliknya. Kadang terhadap situasi tertentu seseorang terjebak pada perilaku yang tidak baik karena khilaf, dengan kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dengan benar setidaknya menjadi langkah antisipasi untuk melakukan suatu tindakan. Implikasinya pada kehidupan sosial saat ini yang dilanda pandemi Covid-19 adalah sebagai langkah preventif dari dampak perilaku buruk yang ditimbulkan dari interaksi yang terjadi di dunia nyata maupun dunia maya. Hal ini memberikan kontribusi berupa stimulus psikologis pada setiap orang dalam membantu meredakan serta menghentikan penularan penyakit, sehingga aktifitas yang sebelumnya diberlakukan pembatasan diharapkan kembali normal dengan segera.
- b. Ketika seseorang memiliki kemampuan yang baik dalam mengidentifikasi perilaku baik buruk dengan benar saat melakukan interaksi diharapkan mampu mengambil keputusan yang benar dan tepat dalam bertindak. Sehingga mampu menghindari perilaku yang mengakibatkan anggapan awal berupa kesalahpahaman dari adanya interaksi.

- c. Seseorang yang memiliki kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dengan benar dalam berinteraksi dapat dijadikan sebagai proteksi dini untuk menghindari berbagai hal atas kekawatiran negative yang ditimbulkan selama berinteraksi. Proteksi ini sangat berguna untuk membangun budaya bernegara yang baik dengan nuansa etika pergaulan yang bernilai positif. Proteksi ini juga dapat dijadikan sebagai konseling terutama pada orientasi kemandirian.²⁸

Konseling yang orientasinya pada kemandirian ini harapannya adalah seseorang akan terbantu untuk mengembangkan kemampuan untuk mengenal diri sendiri dan lingkungannya sebagaimana adanya. Mampu menerima diri sendiri dan lingkungan secara positif dan dinamis. Mampu mengambil keputusan untuk dan oleh diri sendiri serta mengarahkan dirinya sesuai keputusan yang telah dibuat. Mampu mewujudkan diri secara optimal sesuai dengan potensi, minat dan kemampuan yang dimiliki.

Arah konseling ini mendorong individu menumbuhkan integritas diri dengan penuh kesadaran yang konsisten. Fokusnya terletak pada proses individuasi yang terwujud dalam interaksi yang sehat antara individu dengan budaya atau lingkungan dalam upaya menumbuhkan kemandirian individu.²⁹

- d. Terwujudnya kondisi interaksi yang baik dan produktif dengan modal awal kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dengan benar, mampu memberi kontribusi menjaga keseimbangan dan stabilitas Negara dalam politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan (poleksosbudhankam) secara nasional. Dan berkontribusi secara luas sebagai *role model* yang dapat ditawarkan kepada Negara-negara lain dalam pergaulan dunia, serta mendorong pada kemajuan kehidupan peradaban dunia yang harmonis, aman, tentram, dan sejahtera.
- e. Indonesia sebagai Negara yang memiliki kemajemukan budaya, penguasaan atas kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dengan benar dalam berinteraksi diharapkan mampu mempermudah menjalankan dan melestarikan lima dasar Negara dalam Pancasila sebagai pemersatu dalam kehidupan sehari-hari. Dan diharapkan pula menjadi alat penyaring (filter) tambahan terhadap perilaku menyimpang, sehingga memudahkan jalan menuju peradaban yang luhur.

²⁸ Orientasi kemandirian yaitu dalam konseling memusatkan perhatian pada membantu individu mencapai kemandirian, membantu individu agar mampu menolong diri sendiri.

²⁹ Mungin Eddy Wibowo, *Profesi Konselling Abad 21* (Semarang: Unnes Press, 2018), 134.

KESIMPULAN

Keberadaan teknologi memberikan pengaruh pada kinerja kehidupan sekarang yang terlaksana dengan efisien dan efektif. Penggunaan teknologi dengan benar tentu menghantarkan pada pola kehidupan yang produktif. Dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang maupun kelompok untuk memahami dengan sadar akan manfaat identifikasi perilaku baik buruk dengan benar dalam melakukan berbagai macam interaksi dapat mendorong pada situasi kemajuan dalam budaya bernegara masa kini.

Pentingnya memiliki kemampuan identifikasi perilaku baik buruk dengan benar dalam berinteraksi mengingat bahwa kita sebagai makhluk sosial menghendaki perilaku keseharian yang dilakukan mengandung nilai positif yang bermanfaat untuk khalayak luas. Langkah ini menjadi penting karena merupakan metode sederhana untuk meminimalisir dan mencegah dampak buruk dari interaksi yang salah terutama dalam penggunaan perangkat teknologi.

Sedangkan pengaruhnya menghantarkan pada kesadaran dalam memahami konsekuensi yang ditimbulkan dari perilaku baik ataupun buruk, sehingga perilaku yang dinilai baik berkonsekuensi pada timbal balik yang baik dan bermanfaat secara luas dan begitupun sebaliknya. Adapun pengaruh lainnya yakni apabila kemampuan identifikasi perilaku baik buruk ini dilakukan dengan benar akan memberikan sumbangsih terhadap aktifitas interaksi yang terjadi di dalam negeri dan di luar negeri. Sumbangsih untuk dalam negeri berupa kemajuan budaya bernegara dalam mewujudkan keseimbangan dan stabilitas Negara meliputi poleksubudhankam. Sedangkan sumbangsih untuk luar negeri berupa role model yang dapat ditawarkan kepada Negara lain dalam pergaulan dunia, demi tercapainya kemajuan kehidupan peradaban dunia yang harmonis, aman, tentram, dan sejahtera

Harapan penulis bahwa penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk memperluas khasanah keilmuan dalam membangun interaksi dalam bersosial dan bernegara serta dapat menjadi solusi alternative seiring berkembangnya budaya global yang terjadi kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk melakukan temuan atau penelusuran lain yang berkaitan dengan perilaku interaksi dalam memajukan budaya bernegara yang unggul. Namun demikian, saran dan masukan akan sangat bermanfaat dan menambah kesempurnaan terhadap penelitian ini.

REFERENSI

- Asmaran. *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1994.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Jakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Budyatna, Muhammad., Ganiem, Leila Mona. *Teori Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Chaplin, J.P. *Kamus Lengkap Psikologi*. terj. Kartini Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Fahyuni, Eni Fariyatul., Istikomah. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Hardjana, Agus M. *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenamadia Group, 2013.
- Notoatmodjo. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Reneka Cipta, 2003.
- Nusyriwan, E. Jusuf. *Interaksi Sosial dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1989.
- Purwanto, M. Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Remaja Karya, 1990.
- Putri, Kinkin Yuliaty Subarsa. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Graha Pena Jakarta, 2007.
- Ranjabar, Jacobus. *Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2006.
- Soehardi, Sigit. *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: BPFE UST, 2003.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1990.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Svalastoga, Kaare. *Diferensiasi Sosial*. terj. Alimandan SU. Jakarta: Bina Aksara, 1989.
- Wawan, A., Dewi, M. *Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2010).
- Wibowo, Mungin Eddy. *Profesi Konselling Abad 21*. Semarang: Unnes Press, 2018.
- Sumarto, Budaya, Pemahaman Dan Penerapannya “Aspek System Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian Dan Teknologi, *Jurnal Literasiologi*, vol. 1 no. 2 Juli-Desember 2019. (Online). <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/download/49/63>, diakses 2 juni 2021.
- Wikipedia. *Identifikasi*. (Online). <https://id.wikipedia.org/wiki/Identifikasi> diakses 3 Juni 2021.
- Wikipedia. *Media Sosial*. (Online). https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial diakses 28 Mei 2021.
- Rohayuningsih, Heri. Dan Handoyo, Eko. Berpikir Kreatif Dalam Pengambilan Keputusan. *Jurnal Forum Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang* vol. 42 1 juni 2015. (Online). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/FIS/article/view/9248>. diakses 2 Juni 2021.
- Mutiawati, Cut. 22 september 2016. *Materi Pengenalan Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara Oleh Rector Universitas Malahayati Bandar Lampung*. (Online). <http://malahayati.ac.id/?p=34912> diakses 2 juni 2021.
- <https://kesbangpollinmas.klungkungkab.go.id/2017/06/22/kesadaran-berbangsa-dan-bernegara/> diakses 2 Juni 2021.