



LAPORAN KEIKUTSERTAAN

Public Lecture “The Hegemony of Information Technology: The Novel Frontier of Global  
Capitalists”

Auditorium Gedung I FIB UI, 2 Maret 2020

Disusun Oleh:

Ayudya Tri Nardanti (218080758)

## **A. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak masuknya budaya barat dan menciptakan perubahan pola perilaku masyarakat. Masyarakat teknologi menjadikan etika atau moralitas masyarakat sebagai makhluk sosial mengalami pergeseran. Etika komunikasi, etika berpenampilan, etika berbicara, etika makan, etika berkendara, dan yang lainnya lebih sering bermain dan berkomunikasi dengan produk-produk teknologi. Komunikasi tatap muka berkurang dan tergantikan dengan komunikasi melalui peralatan teknologi. Perkembangan teknologi dengan segala kemudahannya juga mengakibatkan kemunduran moral manusia. Manusia sudah terdominasi akan teknologi dan produk-produknya.

Hegemoni teknologi saat ini, menyetir cara hidup seolah-olah ideal dan bahagia dengan adanya teknologi. Masyarakat secara ideologi digerakkan oleh kelompok-kelompok tertentu yang punya kuasa atas teknologi. Dalam berbagai hal, masyarakat telah disetir secara ideologis oleh kelompok-kelompok elit, melalui kuasa mereka mengendalikan alat-alat hegemoni, seperti teknologi dan produk-produknya, agar manusia merasa bahwa zaman teknologis ini sebagai hal yang wajar dan normal untuk diterima. Teknologi yang ada, terasa mengarahkan manusia pada kerangka hegemoni menuju masyarakat teknologi. Teknologi menyebabkan hegemoni sistem nilai etik atau moral manusia kearah kemunduran moral jika tidak dimaknai secara wajar dan segera dipecahkan.

## **B. TUJUAN KEGIATAN**

Acara ini diselenggarakan oleh Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia dalam rangka persiapan pembukaan program Doktor Kajian Informasi (*Information Studies*).

## **C. PELAKSANAAN**

Kegiatan kuliah umum dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Senin, 2 Maret 2020

Waktu : Pukul 09.00 – 12.00 WIB

Tempat : Auditorium Gedung 1 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,  
Universitas Indonesia

## **D. PEMBICARA**

Pembicara 1: Dr. Fuad Gani, S.S., M.A.

Pembicara 2: Prof. Dr. Ibnu Hamad

## **E. PESERTA**

Peserta yang mengikuti kegiatan *Public Lecture "The Hegemony of Information Technology: The Novel Frontier of Global Capitalists"* adalah mahasiswa, dosen, praktisi akademik sejumlah 80 orang.

## **F. MATERI**

### **Materi I Hegemoni Teknologi Informasi: Batas Depan Selalu Terbarukan Kapitalis Global**

Teknologi informasi merupakan inovasi baru dari rangkaian gelombang perkembangan teknologi yang dibutuhkan ekonomi pasar bebas. Sementara, isu penting menyangkut budaya, politik dan sosial ditekan dan diabaikan dengan kehadiran hegemoni teknologi informasi. Hegemoni Teknologi Informasi adalah seperangkat nilai-nilai dan pernyataan ke depan yang mewakili perluasan alami kekuatan kapitalisme untuk mengkomoditifikasikan seluruh cakupan kehidupan ekonomi dan budaya. Ideologi ini menghubungkan adopsi teknologi informasi dengan nilai-nilai pasar bebas dan komodifikasi informasi. Hegemoni Teknologi Informasi berkeyakinan bahwa penggunaan informasi yang meningkat, aplikasi teknologi canggih untuk mengolah dan menyebarkan informasi, dan privatisasi produksi dan distribusinya adalah sesuatu yang krusial untuk meningkatkan produktifitas dalam ekonomi informasi global. Kondisi ini tidak dapat dihindarkan karena kemenangan teknologi informasi dan ekonomi pasar bebas. Tuntutan besar Hegemoni Teknologi Informasi adalah semua kebutuhan informasi harus dipenuhi melalui transaksi ekonomi pasar bebas. Akibatnya, perbedaan antara data, informasi, dan pengetahuan dijadikan satu konsep yaitu "INFORMASI", komoditas yang dapat dikemas menjadi kepingan (bits) elektronik dan dipasarkan secara langsung ke konsumen melalui jaringan kerja elektronik.

### **Materi II Anxiologi Informasi dan Pelengkap Hegemoni Teknologi Informasi**

Setelah hadirnya ICT atau media social, bagaimana hegemoni berada? Karena lanscape media social *publishing > sharing > discussing > networking*. Sebelum ada zaman digital dikenal prinsip AIDMA (*Awareness; Interest; Desire; Memory; Action*) namun sekarang lahirlah AISAS (*Awareness; Interest; Search; Action; Share*).

"Konten sebagai Arena Hegemoni". Sebelum era media sosial, hegemoni terjadi pada dua dimensi yaitu alat (media) dan isi (konten). Di era media sosial, konten (postingan) menjadi area hegemoni melalui proses konstruksi realitas hingga menimbulkan fenomena post truth. Hegemoni melewati tiga proses konstruksi realitas yaitu *signing, framing* dan

*priming*. Atas dasar memainkan tiga alat konstruksi realitas maka pesan hegemoni bisa mengarah pada *post-truth*. Fenomena *post-truth* sebagai hegemoni konten seperti *lie* (berbohong); *deception*; *exasperation*; *euphemism*; *flannel*; *waffle*; *spin*; *selective use of the facts*; *artifice*; *insincerity*; *pure nonsense*; *gibberish*.

Dengan hadirnya media sosial peluang masuknya hegemoni semakin terbuka karena “*content is king but distribution is king kong*”. Satu kali postingan dibuat dalam bentuk hegemoni tidak sadar karena “melek” informasinya kurang bagus, kurang kritis langsung diteruskan ke orang lain. *Buzzer* adalah pelaku *post-truth* hegemoni konten. Baik yang menampakkan diri maupun yang menyamarkna diri *buzzer* ramai mempermainkan alat konsturksi untuk membuat *post-truth*.

13 celah *post-truth* (post fact) dalam ilmu pengetahuan

1. Prosedur vs Produser
2. Epistemologi vs Ontologi
3. Obyektif vs Subyektif
4. Apriori vs Oposteriori
5. *History* vs *His Story*
6. Representasi vs Abstraksi
7. Keutuhan vs Perspektif
8. Deskripsi vs Konstruksi
9. Dinamisme Realitas vs Statisme Bahasa
10. Sepanjang waktu vs Sementara waktu
11. Universalitas vs Lokalitas
12. Nama besar vs Peneliti professional
13. Bebalisme dalam penelitian (percaya akan hasil penelitian yang dibuat sendiri pada dahulu kala).

Karena itu *axiology* informasi harusnya menuju kebebasan konten dari perilaku hegemonik baik dalam bidang ekonomi, sosial, politik, agama bahkan ilmu pengetahuan.

## G. FOTO KEGIATAN

