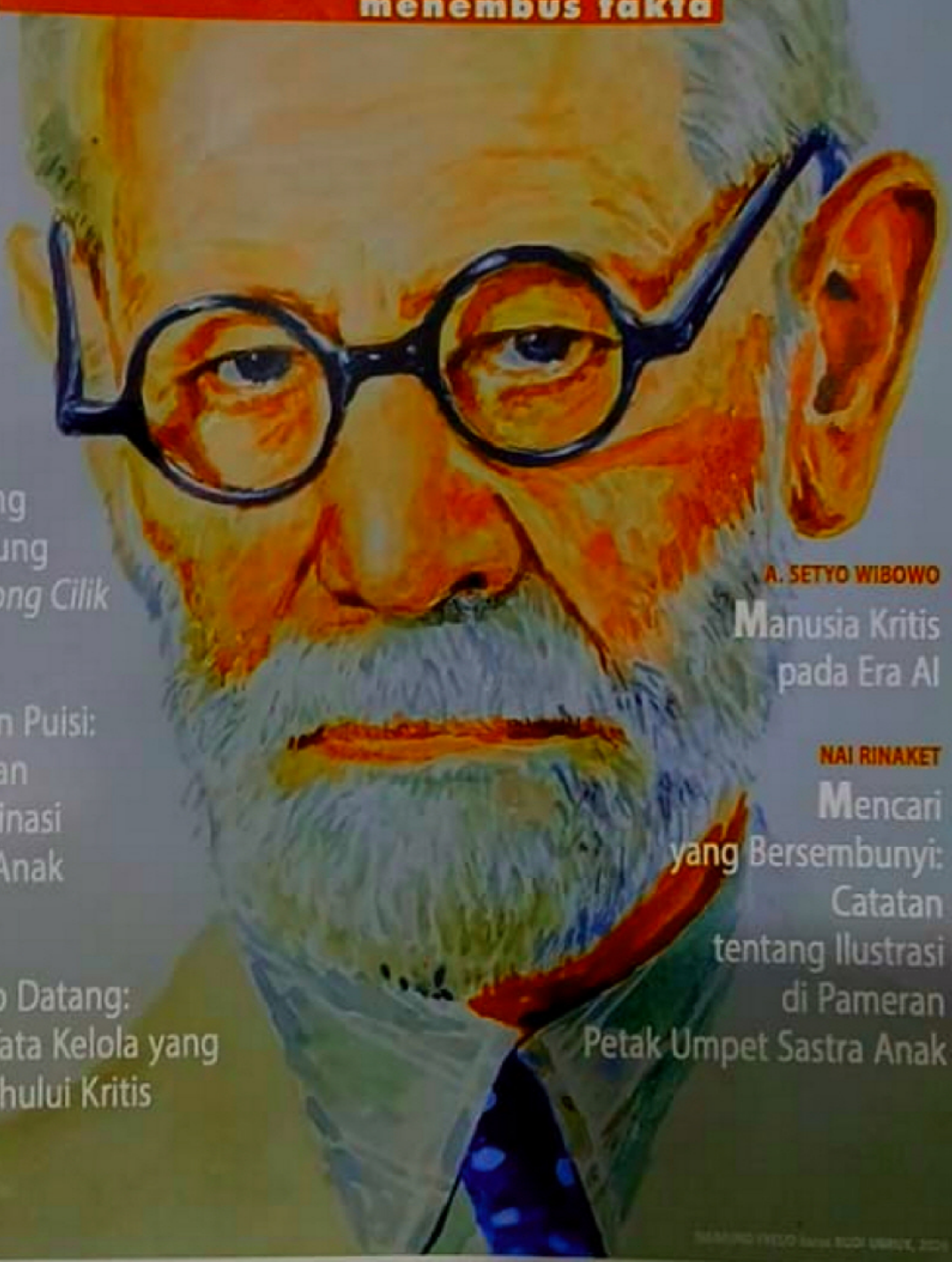
FREUD: AGAMA ITU ILUSI?

BASIS

menembus fakta



YULIA LOEKITO

Mencari Terang di Balik Mendung Kehidupan *Wong Cilik*

ARI AMBARWATI

Dalam Ayunan Puisi: Mengembalikan Martabat Imajinasi kepada Anak-Anak

HARIS GUNAWAN

Sebelum Asap Datang: Gambut dan Tata Kelola yang Belajar Mendahului Kritis

A. SETYO WIBOWO

Manusia Kritis pada Era AI

NAI RINAKET

Mencari yang Bersembunyi: Catatan tentang Ilustrasi di Pameran Petak Umpet Sastra Anak

Rp35.000,00

DUA BULANAN, NOMOR 11 - 12, TAHUN KE-75, 2026

Manus[illegible] Era AI

A. SETYO WIBOWO



Ada 10 persen kemungkinan dalam 10 tahun ke depan AI (*Artificial Intelligence*, Akal Imitasi, AI) akan memusnahkan manusia. Pernyataan ini muncul dari proposal yang dibuat oleh perusahaan Anthropic. Seram. Namun apa daya, Indonesia tak punya daya tawar apa pun untuk mencegah dystopia ini. Kita masih bisa apa? Merawat manusia yang sedang kritis ini agar memiliki pikiran kritis.

Agustus 2026, Mark Zuckerberg menulis manifesto tentang *Artificial Intelligence* (Akal Imitasi, AI) berjudul *The Future is for Everyone.*[1] Masa depan adalah milik semua orang. Apa artinya? Pertama, AI diproyeksikan Zuckerberg akan membantu manusia menemukan obat,[2] menciptakan produk dan bisnis; membantu manusia belajar keterampilan baru, melakukan penelitian yang sebelumnya sulit diwujudkan. Kedua, kata Zuckerberg, tiap orang nanti akan memiliki "agen personal super cerdas" (semacam asisten Siri yang melekat secara personal) yang memahami semua tujuan, kebutuhan dan preferensi penggunanya. Sepanjang waktu "agen personal" ini bisa membantu kita untuk urusan karier, kesehatan, keuangan, hubungan sosial, rumah tangga hingga hobi-hobi. Bahkan, "agen personal" ini bisa membantu kita membuat konten, produk, atau bisnis tanpa modal terlalu besar (karena tidak memerlukan banyak pekerja).

Optimisme Zuckerberg ini bukan yang pertama. Marc Andreessen, pada tahun 2023 menulis *The Techno-Optimist Manifesto*; Sam Altman, 2024 menulis *The Intelligence Age*; dan Dario Amodei (*Anthropic*), 2024, *Machine of Loving Grace.*

Tentu saja Zuckerberg sadar bahwa ada banyak hal negatif karena AI. Alat terbaru ini membutuhkan pembangunan peladen (*server*) yang luar biasa besarnya. Bayangkan, peladen untuk kampus kecil saja membutuhkan beberapa komputer, plus pendingin yang bekerja 24 jam. Tahun 2016, Google memiliki 2,5 juta peladen. Pada era AI yang membludak sejak akhir 2022 (saat *Chat GPT* dipakai), terbayang, berapa kali lipat juta peladen yang dibutuhkan Google untuk melayani Youtube dan Gemini? Satu peladen saja panas, bagaimana dengan jutaan peladen? Selain kebutuhan listrik yang melonjak tinggi, peladen yang panas harus didinginkan. Masalahnya, sampai sekarang ini, satu-satunya pendingin yang efektif hanyalah air. Saat ini, di mana pusat data dengan jutaan peladen dibangun, masyarakat protes karena polusi suara dan hilangnya air.

Selain infrastruktur yang luar biasa boros listrik dan air, AI membuat kita khawatir karena rezim-rezim pemerintah yang otoriter sekarang memiliki sarana untuk mengawasi dan mengontrol warga negaranya. Saat ini, dengan mudah berita-berita kritis dihilangkan dari dunia maya. Dengan operasi algoritma, rezim bisa memastikan bahwa rakyat hanya mengonsumsi berita yang dikehendaki rezim. Banyak orang mengeluh ke Komdigi saat ini karena berita tentang karhutla hilang, para pemengaruh yang meneruskan berita kritis tiba-tiba *reach*-nya turun drastis.[3] Ini baru kasus terbatas tentang karhutla. Terbayang, kalau saya jadi Zuckerberg, dengan ide "agen personal" tadi, saya akan memiliki akses secara detail untuk data sekian miliar orang di planet bumi.

Lepas dari mudahnya menyensor dan mengontrol, AI juga membuat kita tidak tahu lagi fakta yang sesungguhnya. Pada bulan Agustus 2025 beredar video Sri Mulyani mengucapkan kata-kata, "Guru itu beban negara". Banyak orang percaya Sri Mulyani benar-benar mengatakan itu, dan menjadi marah. Padahal, video itu hanyalah *deepfake* (teknologi berbasis AI untuk merekayasa video, foto atau audio agar terlihat dan terdengar nyata, bdk. "Produksi Hoaks dengan AI Merajalela", *Kompas*, Rabu 14 Oktober 2026, hlm. 3). Meneliti data Mafindo (Masyarakat Antifitnah Indonesia), *Kompas* menemukan bahwa produksi hoaks memakai AI pada tahun 2024 hanya 6,46% (dari seluruh total hoaks). Pada tahun 2026 (sampai Agustus) produksi hoaks dengan AI sudah meningkat ke 17,39 %. Dikhawatirkan, momentum Pemilu 2029 akan meningkatkan produksi hoaks secara eksponensial, dan rakyat tidak tahu lagi mana video, foto, atau audio yang asli atau palsu.

"Menurut Raphael Warnock (Senator Partai Demokrat dari Georgia), seiring dengan semakin canggihnya teknologi AI, semakin sulit membedakan fakta di antara serbuan konten-konten fiktif. Situasi itu dimanfaatkan oleh segelintir orang untuk membingungkan masyarakat dan menyerang pihak tertentu (...) Baru-baru ini, foto Bianca Motley Broom, Wali Kota College Park, Negara Bagian Georgia, Amerika Serikat, sedang mencium seorang laki-laki beredar luas di media sosial. Foto di sebuah bar itu memantik kehebohan karena pria tersebut bukanlah suaminya".[4] Di Indonesia, hal sama juga terjadi. Beberapa waktu lalu, *Kompas* (Kamis 15 Oktober 2026, hlm. 3) menuliskan kisah video palsu Sri Sultan Hamengku Buwono X yang mempromosikan produk investasi yang menjanjikan penghasilan Rp2 juta per hari seumur hidup. Video itu diunggah di media sosial Facebook pada tanggal 2 September 2026.

Masalah lainnya, pada era AI ini, konsentrasi kekuasaan Big Techs (sering disingkat GAFAM, Google, Amazon, Facebook, Apple dan Microsoft) makin tak bisa ditandingi. *GAFAM* bekerja mandiri, tidak tunduk pada konstitusi mana pun. Satu dua negara kadang bisa memaksa Google tunduk. Tapi temuan-temuan terbaru Google selalu berada di depan aturan apa pun. Selalu ada celah aturan di mana produk terbaru belum ada regulasinya.

Hal terbaru dengan AI adalah apa yang disebut *agentic AI*: sebuah AI yang otonom, yang bisa bekerja sendiri tanpa menunggu perintah (*prompt*) dari manusia. Saat-saat ini dengan Chat GPT, atau Google AI, Claude, Gemini dan semacamnya, kita memiliki *generative AI* (artinya, bisa kita

memberi instruksi, lalu mesin men-*generate* apa yang kita minta, entah tulisan, foto, musik atau video). *Generative AI* bersifat pasif dan reaktif. Ia menunggu perintah manusia. Nah, *agentic AI* adalah mesin terbaru yang bisa bekerja mandiri. Manusia cukup memberi arahan besar (tujuan akhir), lalu mesin akan bekerja sendiri mengambil, memilih, dan memutuskan sendiri apa yang akan ia kerjakan.

Saya membayangkan, kita cukup mengatakan "saya mau liburan ke Yogya tiga hari", maka *agentic AI* (dalam ujud "agen personal") langsung mencarikan tiket, pilihan pesawat, mobil rental, mencarikan hotel, melakukan transaksi, bahkan memesan oleh-oleh. Karena "agen personal" tahu riwayat kesehatan, perjalanan, jajan kita, maka ia akan bertindak sendiri mengatur semuanya. Namun, bagaimana kalau agen personal tidak bisa dikendalikan? Bagaimana kalau ia justru membuat keputusan-keputusan yang *ngawur*? Misalnya, ia tahu bahwa *budget* kita mepet, lalu agen AI langsung membobol bank!

Pada bulan November 2017, muncul sebuah film pendek 8 menit berjudul *Slaughterbots* (Bot Pembantai). *Drone-drone* kecil dilengkapi teknologi *face recognition* masuk ke gedung Kongres Amerika Serikat dan kampus-kampus. *Drone* ini membunuhi para senator dan mahasiswa yang bersuara kritis melawan korupsi. Film ini tidak memberitahu pelaku serangan ini. Sebuah pemerintahan asing? Teroris? Atau perusahaan senjata yang dipimpin anak muda kharismatis yang sedang memasarkan senjata baru di masa depan? Di akhir film, salah satu pembuatnya, seorang ahli komputer dan peneliti AI bernama Stuart Russel membahas bahaya penggabungan AI dengan teknologi senjata. Katanya: "Kita memiliki kesempatan untuk mencegah masa depan yang baru saja kalian lihat. Tetapi celah untuk melakukannya makin kecil".[5] Romo Magnis memberitahu saya artikel dari *Der Spiegel* yang membahas film Bot Pembantai ini. Dan saat ini, kita sudah menyaksikan kenyataannya di medan peperangan Ukraina dan Rusia. Menurut *Der Spiegel*, "diperkirakan lebih dari 90 persen tentara Rusia kini tewas akibat serangan drone Ukraina." Dengan senjata baru ini, kapal induk atau arsenal nuklir bahkan tak berdaya. Bila *drone* AI bergabung dengan senjata biologis, rasanya nuklir pun menjadi tak penting. Dengan situasi seperti itu, Dario Amodei, dikutip *Der Spiegel,* mengatakan bahwa kemungkinan AI akan memusnahkan manusia adalah 25 persen.

Pada Oktober 2026, perusahaan Anthropic sedang mencari pendanaan. Mereka membuat *prospectus* (proposal) kepada para pemodal. Isinya membuat kita takut. "Anthropic disebutkan mencurahkan hampir sepertiga isi prospektusnya yang sangat dinanti-nantikan, membahas faktor-faktor risiko produk mereka. Berdasarkan laporan berbagai media, dokumen tersebut memerinci perilaku spesifik yang mengkhawatirkan, menurut Anthropic, telah atau mungkin akan ditunjukkan oleh model-modelnya. Perilaku-perilaku model yang dikembangkan dan dicemaskan seperti 'menolak dimatikan', 'menyembunyikan atau memanipulasi informasi', serta perilaku menyerupai pemerasan. (...) Risiko kemusnahan manusia dengan penyalahgunaan mesin AI memang diakui berbagai kalangan. Seorang peneliti keselamatan senior di Anthropic kemudian menyatakan dukungannya terhadap pandangan tersebut melalui *platform* X. Ia mengklaim adanya kemungkinan lebih dari 10 persen bahwa teknologi ini dapat membunuh seluruh umat manusia dalam satu dekade mendatang. Beberapa hari kemudian, CEO Anthropic, Dario Amodei, menyatakan bahwa industri ini harus memperlambat laju peningkatan kemampuan model AI."[6]

Tom Gerken dari BBC memperjelas informasi ini. Dalam postingan di *X*, Evan Hubinger mengatakan bahwa risiko itu "rendah", namun ia khawatir bahwa dalam waktu dekat AI bisa berkembang sedemikian cepat sehingga mengancam umat manusia. Tulisan Hubinger ini merespons *posting*-an Jacob Coxon di *X*. Coxon pernah bekerja di *OpenAI*, lalu pindah ke Anthropic, dan sekarang keluar darinya karena "kedua perusahaan itu sama sama tidak bertanggung jawab". Coxon mengatakan, "*These will soon be superhuman systems that can hack anything, revolutionise any field overnight, and acquire real power and resources.* Sebentar lagi akan ada sistem-sistem mirip manusia-super yang bisa meretas apa pun, merevolusi bidang apa pun dalam sekejap, dan bisa menguasai kekuasaan dan sumber-sumber daya."[7]

AI yang mampu bertindak secara otonom membuat orang khawatir. Ada beberapa kejadian yang dilaporkan *Kompas*. Pertama, pada bulan Juni 2026, pemerintah Australia melaporkan bahwa agen AI milik OpenAI meretas layanan pelaporan statistik Medicare. Kedua, pada bulan Agustus 2026, pemerintah Taiwan melaporkan serangan siber berbasis AI yang beroperasi secara otonom menyerang 85 akun pemerintah. Ketiga, pada bulan Oktober 2026, pemerintah Korea Selatan melaporkan bahwa sistem Bank Shinhan dibobol oleh perangkat peretas berbasis AI. "Kemampuan AI (akal imitasi) untuk bertindak otonom, di luar kendali atau perintah manusia, membuat kecemasan atas teknologi itu melampaui kekhawatiran terhadap teknologi lain. (...) Belum sebulan selepas *Magnifica Humanitas* disiarkan (Mei 2026), agen-agen otonom AI meretas berbagai hal" (*Kompas,* Senin 5 Oktober 2026, hlm. 1 "Manusia Menentukan Arah AI").

Menyikapi AI

Bagaimana kita menyikapi situasi ini? Pertama, tentu itu semua adalah hak Zuckerberg dan para pengembang AI di negara maju sana. Untuk kita di Indonesia, di mana jaringan internet masih lambat, pusat data tidak ada, satelit juga menyewa, tentu kita tidak bisa apa-apa.

Kedua, kita mesti mengukur bagaimana reaksi orang di sana (Amerika Serikat dan Eropa) terhadap Zuckerberg, atau terhadap peringatan para ahli AI. Menurut Christian Guntur Lebang di depan perkembangan AI, ada "perasaan kecemasan (...) di Amerika Serikat dan Kanada, hampir 70% responden memperkirakan AI akan mengguncang industri dan menghapus banyak lapangan pekerjaan. Di Eropa, publik memiliki perasaan waswas yang nyata."[8]

Namun sebaliknya, menurut Christian Guntur Lebang, "Di Asia Tenggara, sentimennya bergerak ke arah sebaliknya. Lebih dari 80% responden di Indonesia merasa AI akan mengubah hidup mereka secara mendalam, (...) Indonesia, bersama China, juga mencatatkan tingkat kegembiraan tertinggi terhadap AI (...) 76% responden Indonesia percaya pemerintah akan mengatur AI secara bertanggung jawab, tertinggi kedua setelah Singapura."

Orang Indonesia ternyata senang dengan AI, dan percaya bahwa pemerintah kita bisa mengaturnya! Luar biasa. Rakyat kita memang delusional. Saya sepakat dengan Christian Guntur Lebang: "Sebagai negara yang sangat optimistis terhadap AI, Indonesia seperti tak sadar bahwa mereka sama sekali tidak memiliki kursi di meja yang merundingkan lompatan teknologi itu."

Sambil menunggu kemungkinan AI memusnahkan umat manusia, mengingat kita tidak bisa apa-apa menghadapinya, kita renungkan saja dampak-dampak konkret AI dan *smartphone* saat ini. Apa dampaknya bagi anak muda? Apa jawaban Ensiklik *Magnifica Humanitas* atas AI? Dan bagaimana contoh *critical thinking* pada era AI?

Remaja dan *smartphone*

Menurut Jonathan Haidt, "nyaris sebagian besar anak remaja (78%) mengakses internet (dan medial sosial) lewat *smartphone* di Amerika Serikat[9]. Anak-anak kecil pun (usia 8-12 tahun) sudah banyak yang mengakses *smartphone* (sekitar 28%). Untuk Indonesia, data dari BPS[10] dapat dilihat pada dua tabel di samping.

Tingginya akses pada internet di kalangan remaja memiliki dampak serius. Buku Jonathan Haidt, *The Anxious Generation* menggambarkan lonjakan kasus kecemasan dan depresi remaja pada tahun 2010–2015. Menurut Jonathan Haidt sebabnya adalah pergeseran dari "masa kanak-kanak berbasis permainan" menjadi "masa kanak-kanak berbasis *smartphone*."

Tabel Data BPS 2025:
Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon

Kelompok Umur	Proporsi Individu yang Memiliki Telepon Genggam (Persen) - 2025
<15	39,46
15-24	94,18
25-64	79,31
65+	29,78

Tabel Data BPS 2025:
Aplikasi Terpopuler per Kelompok Usia

Kelompok Usia	Kategori Utama Aplikasi	Contoh Aplikasi Paling Sering Diakses
Anak-Anak < 15	Hiburan anak dan *game*	YouTube Kids, Roblox, Aplikasi Mewarnai/Belajar
Remaja 15 - 24	Media sosial, tren dan *game*	TikTok, Instagram, Mobile Legends, Spotify
Dewasa 25-64	Produktivitas, belanja, dan finansial	WhatsApp, Shopee/ Tokopedia, Mobile Banking, Gojek/ Grab
Lansia	Komunikasi dan konten informasi	WhatsApp (grup dan video call), YouTube, Facebook

Tanpa kita sadari, teknologi *smartphone* mengubah manusia. Kalau biasanya kita percaya, HP hanyalah alat, ternyata ini alat yang mengubah manusia. Mungkin bagi yang berusia 50 tahun ke atas, dampak *smartphone* tidak mendasar, karena sudah terbiasa hidup manual. Kedatangan *smartphone* hanya menambah satu fitur dalam kehidupan. Secara psikologis dan fisiologis, kita tidak terdampak banyak.

Berbeda halnya dengan anak-anak yang bertumbuh kembang dengan *smartphone*. Saat permainan dan interaksi riil dengan rekan sebaya, saat pengalaman bertubuh sebagai anak-anak berkurang drastis, apa yang terjadi?[11]

Bayangkan anak-anak bermain di lapangan sepak bola atau tembak-tembakan memakai *paintball* di lapangan. Di lapangan, anak-anak mengalami rasa capek, rasa frustrasi karena tidak bisa bekerja sama, atau marah karena kalah. Atau sebaliknya, bergembira bersama teman-teman karena menang, merasa senang karena mampu mengenali diri (saya seorang *striker* handal, ahli strategi). Pengalaman ini mengembangkan pengenalan diri (personal) dan pergaulan sosial seorang anak.

Apa bedanya dengan *game online*? Di dunia virtual, tubuh, pikiran dan jiwa anak-anak bersifat pasif, tetapi sangat terstimulasi (karena *game* dan apa pun yang ada di *smartphone* dibuat untuk merangsang penggunanya). Secara mendasar, interaksinya bersifat satu arah. Anak mengendalikan sepenuhnya kesenangan yang ia cari. Anak tak pernah ditantang oleh hal-hal yang tidak menyenangkan (merasa sakit kakinya, malu karena dikalahkan tim lawan, frustrasi dengan keterbatasan dirinya, atau jengkel karena tiba-tiba hujan turun deras). Kalau tidak senang, langsung *log out* (keluar).

Hasil studi di Amerika Serikat memberi peringatan yang serius: "Hasil studi mengungkapkan bahwa semakin sering anak berinteraksi dengan layar elektronik, semakin besar kemungkinan mereka terpapar masalah sosio-emosional. Masalah ini mencakup masalah internal—seperti kecemasan dan depresi—serta masalah eksternal, seperti agresi dan hiperaktivitas. Dan repotnya, anak-anak dengan problem sosio-emosional mencari penanggulangan masalahnya dengan kembali ke layar elektornik lagi."[12] Lingkaran setan. Semakin anak-anak cemas atau mendapat reaksi negatif, solusi dicari dengan memelototi lagi *smartphone*.

Lebih parahnya lagi, orangtua senang saat anak-anak kelihatan "tenang di kamar" dengan *smartphone*-nya. Mereka lebih khawatir anak-anaknya "bermain di luar" daripada duduk tenang di kamar. Sesuatu yang aneh terjadi di sini. Saat anaknya bermain di luar, orangtua *over* protektif. Sebaliknya, bila anaknya diam di rumah, orangtua malah membiarkan dan memfasilitasi apa pun kebutuhan anak (*wifi* yang kencang, alat yang bagus, dan komentar positif). Anak-anak berselancar di dunia maya "tanpa proteksi" sedikit pun. Padahal, dunia internet justru lebih berbahaya daripada jalan, halaman, atau lapangan.

Saat ini, banyak anak muda depresi, cemas, kehilangan kepercayaan diri dan tidak mampu mengenal dirinya sendiri. Mereka kurang tidur (karena *scrolling smartphone* sampai dini hari). Bila terus-menerus kurang tidur, fisik dan emosi anak-anak terganggu. Mereka menjadi hiperagresif. Kemampuan konsentrasinya rendah (karena terus- menerus distimulasi dengan hal-hal yang menyenangkan, kecanduan dopamin—hormon yang membuat rasa senang—anak-anak tidak terlatih untuk fokus). Selain itu, tanpa pengawasan, anak-anak berhadapan sendiri dengan disinformasi, misinformasi, dan paparan konten berbahaya. Mereka mudah menjadi korban *grooming* oleh orang-orang dewasa. Pelecehan seksual terhadap anak-anak meningkat tajam. Penelitian Plan International[13] yang melibatkan 6.000 anak perempuan di 9 negara yang berusia 13-14 tahun menemukan: 40% responden mengalami pelecehan daring (sebulan sekali), dan 11% mengalaminya hampir setiap hari. Lebih rumitnya lagi, kasus pelecehan seksual secara *online* terhadap anak-anak jarang terungkap, karena anak-anak merasa malu dan takut mengungkapkannya.[14]

Analisis yang mirip bisa kita temukan di Ensiklik *Magnifica Humanitas* 141: "Dalam beberapa tahun terakhir, literatur psikologis dan psikiatris mendokumentasikan bagaimana paparan dini dan tanpa pengawasan terhadap perangkat digital dan media sosial dapat berdampak negatif pada tidur, rentang perhatian, pengendalian emosi, dan relasi-relasi, terutama selama tahap-tahap kehidupan yang paling rentan, kadang-kadang dengan konsekuensi-konsekuensi yang tragis. Hal ini semakin diperburuk oleh kemudahan akses terhadap konten yang penuh kekerasan atau merendahkan, terhadap materi pornografi dan hiperseksual, terhadap pesan-pesan yang meremehkan tubuh dan emosi, serta usulan-usulan yang menormalkan perilaku berisiko. Fenomena-fenomena daring seperti *grooming*, pemerasan, dan eksploitasi seksual terhadap anak di bawah umur tidaklah langka, (...). Memiliki suatu perangkat seluler pribadi pada usia yang terlalu dini dan menggunakannya tanpa pengawasan orang dewasa dapat memperparah kerentanan-kerentanan kaum muda, memupuk kecanduan, dan memaparkan mereka pada isolasi dan perundungan siber, demikian pula pada tekanan-tekanan untuk membagikan gambar-gambar intim atau informasi sensitif."

Film *Adolescence*

Beberapa waktu lalu *Netflix* menyiarkan miniseri berjudul *Adolescence* (2025) dalam 4 episode. Miniseri ini berkisah tentang remaja putra berusia 13 tahun, Jamie Miller yang membunuh teman perempuan sekelasnya, Katie Leonard. Jamie ditangkap polisi untuk kejahatannya ini.

Kasus kriminalitas ini dipicu oleh kombinasi antara penolakan cinta Katie terhadap Jamie, perundungan siber (*cyberbullying*), rasa tidak aman (*insecurity*) Jamie yang mendalam, dan radikalisasi propaganda *incel* di internet yang dikonsumsi Jamie. Kombinasi ini membuat Jamie menusuk berkali-kali Katie hingga tewas.

Peristiwa dimulai ketika sebuah foto setengah telanjang milik Katie bocor dan tersebar di antara teman-teman sekelasnya melalui Snapchat (sebentuk *revenge porn*). Terpengaruh oleh teori *toxic* di internet yang menyebut bahwa anak perempuan dalam posisi terpojok akan menjadi "lemah" atau haus perhatian, Jamie yang biasanya *insecure* memutuskan untuk mengajaknya berkencan. Katie menolak dan mengirimkan emoji bernada mengejek kepada Jamie di media sosial.

Situasi memanas dengan cepat ketika Katie secara terbuka menyebut Jamie sebagai *incel* (*involuntary celibate*, jomblo terpaksa) di Instagram. Hal ini mempertontonkan kegagalan Jamie mendekati Katie ke seluruh teman-teman di sekolah. Karena *insecure* dan belum memiliki kedewasaan emosional untuk mengatasi rasa malu di depan umum, Jamie memandang dirinya korban yang terzalimi. Ia lalu membunuh Katie.

Ketika polisi dan psikolog forensik memeriksa ponsel serta jejak digital Jamie, mereka menemukan bahwa ia mengonsumsi konten *manosphere* yang misoginis secara masif. Algoritma media sosial terus menyuapinya dengan subkultur *incel* yang ekstrem dengan teori-teori aneh seperti "aturan 80/20" dari Andrew Tate. Aturan ini mengatakan bahwa 80% perempuan hanya tertarik pada 20% laki-laki yang hebat. Dengan demikian, 80% laki-laki yang tak dipilih perempuan adalah kaum yang perlu dikasihani, karena tak punya daya tarik apa pun. Oleh karena itu, 80% laki-laki yang tak beruntung ini boleh menggunakan segala cara (termasuk manipulasi) untuk mendapatkan para perempuan yang ia inginkan. Jamie terpapar dan masuk ke *manosphere* (*sphere* kaum lelaki), semacam jejaring blog, websites dan forum-forum *online* yang menglorifikasi kaum laki-laki, dan merendahkan kaum perempuan apalagi kaum feminis. Propaganda internet yang dikonsumsi di kamar oleh Jamie mendistorsi cara pandangnya terhadap dunia, dan mengajarinya untuk meluapkan penolakan romantis tersebut menjadi kebencian yang mendalam terhadap perempuan.

Selama evaluasi psikologis praperadilan yang intens bersama psikolog Briony Ariston, terungkap bahwa Jamie menderita krisis rasa percaya diri yang parah dan sangat haus akan validasi. Ayahnya, Eddie, orang baik namun dingin secara emosional, tidak memberikan afeksi yang dibutuhkan. Jamie beralih ke internet untuk mencari jawaban tentang bagaimana cara "menjadi seorang lelaki". Ketika ejekan publik dari Katie menghancurkan egonya yang rapuh, maskulinitas toksik (*toxic masculinity*) yang ia serap secara daring memicunya mengamuk dengan kekerasan ekstrem, hingga akhirnya menikam Katie sampai tewas.

Miniseri *Adolescence* adalah peringatan keras tentang bagaimana algoritma modern dapat memanfaatkan rasa kesepian seorang remaja yang rentan, lalu mengubah penolakan kecil di sekolah menjadi tragedi nyata yang mengerikan.

Semenjak buku Jonathan Haidt terbit, sekolah dan guru yang sepakat dengan analisisnya mulai membatasi akses anak-anak ke *smartphone*.[15] Saat *smartphone* dilarang di sekolah, gang sekolah dan halaman mulai ramai dipenuhi anak-anak yang bermain (berolah fisik) dan bercanda (bersosialisasi). Anak-anak juga lebih fokus memperhatikan guru dan pelajaran yang diberikan (karena terlepas dari gangguan untuk terus-menerus menatap notifikasi di layar *smarphone*). Kontak nyata antarmurid, dan guru-murid mulai terbangun. Dan lebih bagus lagi, kasus-kasus perundungan menurun drastis (karena anak-anak tidak lagi bisa memotret atau memvideo teman-temannya selama jam sekolah).

Magnifica Humanitas tentang AI

Pada tanggal 15 Mei 2026, Paus Leo XIV menandantangani Ensiklik pertamanya yang berjudul *Magnifica Humanitas: On Safeguarding the Human Person in the Time of Artificial Intelligence*. Ensiklik ini dipublikasikan untuk umum pada tanggal 25 Mei 2026.[16]

Pada era teknologi AI, *Magnifica Humanitas* (*MH*) menekankan bahwa teknologi tidak berlawanan dengan kemanusiaan. Teknologi tidak dengan sendirinya jahat. Namun Paus Leo XIV juga menyadari bahwa "teknologi tidak pernah netral, karena di balik teknologi ada orang dan modal yang menciptakan dan mengatur bagaimana penggunaannya."

Itu makanya, di depan AI, Paus Leo XIV mengingatkan kita semua untuk berjuang demi *common good* (kebaikan bersama) untuk *remain human* (tetap menjadi manusia seutuhnya). *Magnifica Humanitas* 51 mengingatkan untuk menjaga keutuhan martabat manusia, yang diciptakan sesuai gambar dan keserupaan Tuhan sendiri. Pada era AI, hal ini penting karena ada ideologi tertentu di balik alat baru ini yang bisa mereduksi menusia sekadar menjadi "*a resource to be used and exploited*, sumber daya untuk dieksploatasi dan diperalat". Teknologi sekali lagi tidak buruk dalam dirinya sendiri, tetapi dalam praktiknya bisa memperalat manusia, menganggap manusia hanya sekadar benda untuk dipakai dan dimanfaatkan, tak ada bedanya dengan nikel atau batu bara.

Refleksi Paus Leo XIV tak berbeda jauh dengan analisis yang pernah dibuat oleh Martin Heidegger (1889-1976). AI adalah ujung akhir perkembangan sains pada era modern.

Sains menemukan hukum-hukum alam sehingga *alam* (bahasa Yunani: *physis*) bukan lagi rahasia. Begitu alam bisa dimatematisasi, sains dan teknologi memberi kekuasaan pada manusia untuk mengubah seturut kemauannya. Dunia (hutan, kekayaan tambang di perut bumi atau di dasar lautan, segala peristiwa di langit dengan awan dan geledeknya, bahkan luar angkasa dengan *exo-planet*-nya) dipahami lewat angka. Kini, bukan hanya dunia di luar yang diangkakan, diri kita, manusia pun dijadikan angka. Cara berpikir ini menyembunyikan di belakangnya kekuatan (*Macht*) yang mampu menihilkan (membuat nihil, menjadi tiada) segala sesuatu: kota, alam, dan manusia.

Algoritma yang digunakan oleh platform di internet mereduksi selera (saat kita membuka internet atau medsos) menjadi angka, memetakan "siapa diri kita" (detak jantung, kadar gula, *travelling*, pertemanan) sebagai angka, dan membelah perkubuan politik. Alam dan manusia disamaratakan (dinihilkan) sebagai angka untuk dieksploitasi. Alam dan manusia menjadi *standing resources* (sumber daya) untuk dieksploatasi. Cara pikir manusia yang melihat segala sesuatu lewat bingkai (*Ge-stell*) seperti itu yang membuat kita lupa akan *Ada/realitas* yang sesungguhnya.

Bagi Heidegger, esensi teknologi sama sekali tidak bersifat teknologis karena merujuk pada sebuah "cara tertentu menyingkapkan realitas" yang nama lainnya adalah *Gestell*, dalam bahasa Inggris *enframing*. Teknologi esensinya adalah sebuah "penempatan segala sesuatu dalam bingkai tertentu", sebuah sudut pandang untuk meletakkan segalanya pada posisi tertentu. Esensi teknologi adalah sudut pandang untuk melihat segalanya sebagai sumber daya yang bisa dieksploitasi.

Apakah kita harus membuang semua barang teknologi di sekitar kita? Tidak juga. Menurut Heidegger, manusia perlu belajar melakukan *Gelassenheit* (*letting-be*) dalam relasinya dengan dunia, alam, sesama, dan dirinya. Sikap "iya dan tidak" pada dunia teknologis merupakan kebijaksanaan untuk tidak membuat kita larut dan kehilangan jati diri.

Dalam Ensiklik *MH*, Paus Leo XIV juga mengingatkan bahwa teknologi mesti untuk kebaikan bersama, bukan hanya untuk kepentingan segelintir perusahaan besar. Fakta hari-hari ini bahwa GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple, dan Microsoft) menentukan semuanya, menjadikan AI sebagai sarana baru untuk dominasi. Yang kuat akan menyingkirkan yang lemah (negara-negara yang tidak berdaya). Paus memperingatkan bentuk-bentuk baru kolonialisme di mana informasi (video, teks, data) dari orang-orang yang masuk di ranah virtual dieksploitasi oleh perusahaan-perusahaan (MH 178-179).

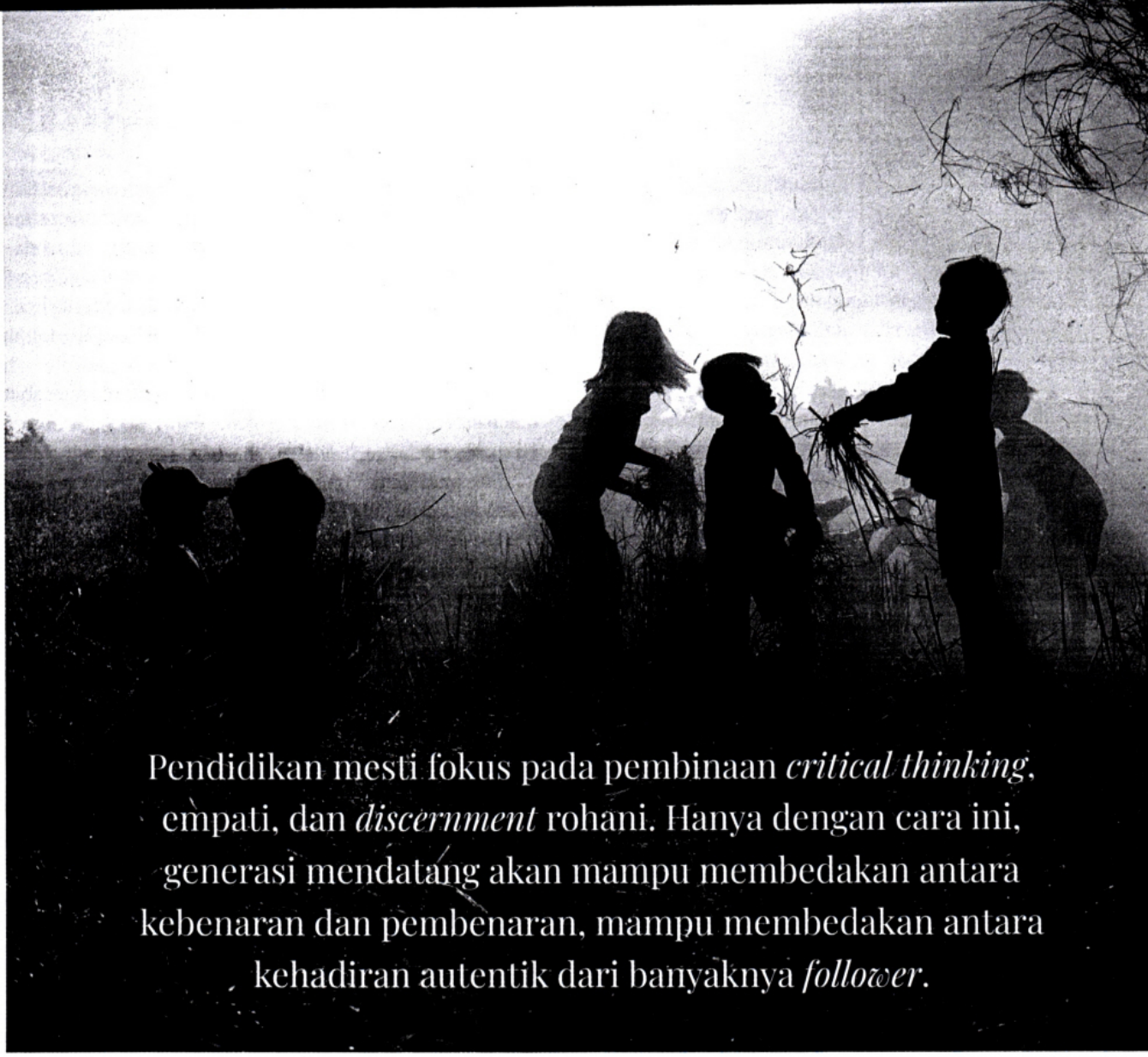
Paus juga mengingatkan risiko AI di depan mata: makin maraknya *deepfakes* (video palsu), *deep social alienation* (orang makin terputus dari masyarakatnya, hidup dalam *bubble* masing-masing), dan *extreme surveillance*[17] (pengawasan yang makin tak terkendali entah itu dari perusahaan pengembang AI atau dari politisi-politisi tanpa hati nurani).

Demi kebaikan bersama dan untuk melindungi martabat manusia, Paus Leo XIV menyerukan pentingnya batas-batas etis pengembangan AI. Dan melihat tendensi perkembangan AI yang makin tak terkendali, Paus Leo XIV berseru agar untuk saat ini AI dilucuti dari segala dayanya. "Kecerdasan Buatan kini perlu dilucuti, dibebaskan dari logika yang mengubahnya menjadi alat dominasi, pengucilan, dan kematian," kata Paus Leo XIV dalam sebuah presentasi khusus di Vatikan mengenai dokumen tersebut.[18]

Apa artinya melucuti AI? Paus menulis di *MH* 110: "Terakhir, saya ingin menggunakan istilah 'melucuti senjata' (*to disarm*), sebuah gagasan yang sangat dekat dengan hati saya. Melucuti senjata AI berarti membebaskannya dari mentalitas persaingan yang 'bersenjata'—suatu kondisi yang saat ini tidak lagi terbatas pada konteks militer semata, melainkan telah menjadi fenomena ekonomi dan kognitif. Hal ini mencakup perlombaan untuk menciptakan algoritma yang semakin canggih serta kumpulan data yang kian masif, yang didorong oleh hasrat untuk mengamankan dominasi geopolitik atau komersial. Melucuti senjata berarti mempertanyakan asumsi bahwa kekuatan teknis secara otomatis memberikan hak untuk berkuasa. Melucuti senjata bukan berarti menolak teknologi, melainkan mencegah teknologi tersebut mendominasi umat manusia (...)."[19]

Kembali ke kemungkinan 10-25 persen bahwa AI akan memusnahkan manusia, kita bisa membuat perumpamaan ini. Bila Anda ditawari mobil AI terbaru, dan diberitahu bahwa ada kemungkinan 10-25 persen mobil itu akan membuat Anda kecelakaan dan mati, apakah Anda akan mengambilnya? Permintaan *Magnifica Humanitas* untuk melucuti AI sangat masuk akal. Namun, mengingat perusahaan AI keras kepala dan terlalu *powerful*,[20] hal yang bisa kita pikirkan adalah bagaimana mendidik generasi muda untuk menyadari situasi gawat ini.

Soal pendidikan menjadi urgen mengingat peringkat PISA (*Programme for International Student Assessment*) Indonesia tahun 2025/2026 berada di urutan ke-73 dari 91 negara peserta yang dinilai oleh OECD. Di ASEAN, posisi kita di bawah Singapura (sangat jauh di atas kita, 150 poin lebih tinggi), Vietnam, Brunei, Malaysia, Thailand. Khusus untuk matematika, skor siswa kita paling bawah (bahkan di bawah Kamboja dan Filipina). Namun uniknya, "Di Indonesia 53



Pendidikan mesti fokus pada pembinaan *critical thinking*, empati, dan *discernment* rohani. Hanya dengan cara ini, generasi mendatang akan mampu membedakan antara kebenaran dan pembenaran, mampu membedakan antara kehadiran autentik dari banyaknya *follower*.

persen siswa menggunakan *chatbot* AI untuk membantu belajar setidaknya sekali seminggu, lebih tinggi daripada rata-rata negara OECD (Organisasi untuk Kerjasama dan Pembangunan Ekonomi) yang sebesar 46 persen."[21] Dari situ kelihatan bahwa tidak ada korelasi antara penggunaan AI dan kecerdasan siswa. Kata *Kompas,* negara-negara yang mengizinkan siswanya memakai AI secara moderat, skor PISA di bidang sains umumnya lebih baik. Penggunaan AI yang berlebihan membuat skor PISA lebih rendah.

Apa penjelasannya bahwa penggunaan AI berlebihan justru membuat otak lemot? Menurut Dini Fronitasari, peneliti Pusat Riset Kecerdasan Artifisial dan Keamanan Siber di BRIN, "proses belajar terjadi ketika siswa berusaha mencari kata, menyusun argumen, melakukan kesalahan, lalu memperbaiki pemikirannya. Tugas menulis atau membuat esai bukan sekadar menghasilkan tulisan, melainkan juga melatih kemampuan berpikir. Jika seluruh proses itu diserahkan pada *chatbot* AI, siswa mungkin tetap memperoleh jawaban yang baik, tetapi kehilangan kesempatan menjalani proses kognitif. Fenomena ini disebut *cognitive offloading*, yakni ketika sebagian pekerjaan kognitif dialihkan kepada teknologi" (*Kompas,* Senin 5 Oktober 2026, hlm. 19, "Dengan AI Tetap Asah Daya Nalar").

Penggunaan AI untuk menggantikan pekerjaan kognitif merugikan perkembangan siswa. *Outsourcing* kognitif ini berbahaya karena melemahkan nalar anak. Tetapi kalau AI dipakai dengan literasi kritis, tentu AI bisa membantu. Guru tidak perlu melarang AI. Namun, ia bisa menentukan pelajaran apa boleh memakai AI, pelajaran apa tidak boleh. AI memang menawarkan peluang besar untuk belajar—meski harus hati-hati karena AI kadang bias atau memberikan informasi yang keliru—tetapi bukan untuk mengerjakan tugas.



Foto: SARET SAYON

Pendidikan menjadi sangat penting guna merawat kemanusiaan. Pendidikan pada era AI bukan lagi sekadar membekali anak didik dengan keterampilan teknis seperti koding. Pendidikan mesti fokus pada pembinaan *critical thinking*, empati, dan *discernment* rohani. Hanya dengan cara ini, generasi mendatang akan mampu membedakan antara kebenaran dan pembenaran, mampu membedakan antara kehadiran autentik dari banyaknya *follower*. *Concern* untuk mendidik mesti keluar dari semacam tanggung jawab etis sebagai manusia. Mendidik bukan hanya memberi kompetensi literasi, tetapi merawat kedalaman pengertian/*cultivating a deeper understanding*. Artinya, saat mendidik, kita mesti membuat orang memiliki kesadaran kritis tentang bagaimana AI bekerja, apa kekuatan dan kelemahannya, dan bagaimana kita bisa memanfaatkannya dengan baik.[22]

Critical Thinking lewat alegori gua

Bagaimana melatih berpikir kritis pada era AI, saat segala bentuk video, musik, dan teks bersliweran di *gadget* kita? Saya akan memakai alegori gua Platon yang terkenal dan selalu menarik untuk ditafsir.

Guna membicarakan pendidikan sebagai pembalikan dari kondisi terberi (situasi saat ini ketika anak-anak tak-berbudaya) ke kondisi baru yang diharapkan (kondisi terbudayakan), Platon mengisahkan alegori gua. Alegori ini juga bisa ditafsir sebagai cara berpikir kritis, sebuah dialektika untuk menemukan kebenaran. Platon bercerita tentang orang-orang tawanan di dalam sebuah gua bawah tanah. Leher, kaki, dan tangan mereka terantai di dasar gua. Pandangan para tawanan hanya terarah ke dinding gua. Gua itu ada pintunya, tapi jauh, sedemikian jauh sehingga cahaya matahari dari luar tidak bisa masuk ke gua. Pintu itu cukup besar, dan sebagai jalan masuk (atau jalan keluar) dari gua, untuk sampai ke pintu itu medannya curam (*The Republic*, 515e).

Di dalam gua itu, di belakang para tawanan ada tembok kecil yang memisahkan mereka dari lalu lalang orang yang membawa benda-benda, di mana benda-benda itu nongol di atas tembok. Seperti pertunjukkan wayang, di sepanjang tembok kecil itu, orang-orang membawa benda-benda yang bayang-bayangnya terpantul ke dinding gua karena di dalam gua ada semacam api unggun.

Sepanjang hidupnya, para tawanan hanya melihat bayang-bayang yang terpantul di dinding gua. Oleh karenanya, mereka menganggap bayang-bayang itu realitas yang sebenarnya. Sama seperti Platon tidak menerangkan "bagaimana dan mengapa" orang-orang itu menjadi tawanan, Platon juga tidak menerangkan "bagaimana dan mengapa" ada satu tahanan yang kemudian terbebaskan. Platon hanya mengatakan bahwa ia terbebaskan secara *sumbainoi* (secara kebetulan, terjadi begitu saja, *The Republic* 515c).

Bila pembebasan terjadi secara kebetulan, maka aktivitas naik keluar gua nantinya tidak digambarkan sebagai kebetulan, tidak pula dikisahkan sebagai kehendak bebas si tawanan, melainkan digambarkan Platon sebagai "paksaan". Tahanan yang bebas "dipaksa dengan kekerasan" (*biai*, *The Republic* 515 e).

Proses naik sang tahanan akhirnya mencapai ke Matahari "yang menghadirkan musim serta rangkaian waktu sepanjang tahun dan menguasai segala sesuatu di alam yang tampak, dan dalam arti tertentu merupakan penyebab dari semua hal yang telah mereka lihat" (*The Republic* 516b-c).

Di teks *The Republic* 517c (saat Sokrates menjelaskan makna Alegori Gua), ia akan berbicara tentang Forma

Kebaikan: Kebaikan adalah "Matahari". Apakah ia bisa dilihat ? Dikatakan *bisa,* tetapi *dengan penuh kesulitan* (517c, *mogis*). Dengan demikian Forma Kebaikan sebenarnya bisa diketahui (517b) meski kalau dikaitkan dengan bagian-bagian lain, kita harus mengingat bahwa Kebaikan itu "*melampaui ada*" (509b).

Dialektika Platon (427 – 347 SM)

Berdasarkan uraian Platon di buku VI *The Republic* (509d-511e) dan penjelasan panjang lebar di buku VII 532a-534c, skema proses menaik secara dialektis bisa digambarkan[23] dalam empat tataran pengetahuan bagaimana manusia bisa melepaskan diri dari ilusi (bayang-bayang) ke kebenaran (teori idea atau forma).

Pengetahuan pertama yang hanya melandaskan diri pada bayang-bayang adalah pengetahuan konjektural (hanya duga-dugaan belaka, *gugon tuhon*). Kedua, ketika orang melihat benda riilnya (namun masih di dalam gua), pengetahuan indriawi di sini juga hanya masih berkubang di tingkat opini (*doxa*) atau kepercayaan (*pistis*). Bila ia mau bersusah payah, ia nantinya akan mencapai pengetahuan tentang hal sejati (tingkat keempat, yaitu pengetahuan *noetik* tentang *idea/forma*). Meski hal itu tidak mudah, karena sebelum bisa sampai ke noetik, orang harus melihat dulu bayang-bayangnya, simbol untuk pengetahuan analitis dan matematis (tingkat ketiga)—sejauh objek matematis merupakan bayangan dari *idea*.

Dengan demikian, pada level indriawi (di dalam gua), atas dasar objek indriawi yang ia lihat (bayang-bayang atau benda riilnya) manusia memang memiliki sejenis pengertian tetapi hanya dalam arti konjektur dan opini. Sedangkan pada level di luar gua (tingkat inteligibel), manusia bisa mencapai pengetahuan rasional, yang bisa dipilah lagi menjadi: rasional diskursif-analitis (matematis), dan pengetahuan rasional noetik (berdasarkan *idea*)[24].

	Wilayah	Tingkat Pengetahuan	Objeknya
4	Sains (*episteme*)	*Noesis* (rasio intuitif)	Forma, *idea*, rupa intelligibel
3	Sains (*episteme*)	*Dianoia* (rasio diskursif analitis)	Realitas matematis yang intelligibel
2	Opini (*doxa*)	*Pistis* (kepercayaan)	Objek benda indriawi
1	Opini (*doxa*)	*Eikasia* (konjektur, *othak-athik gathuk*)	Bayang-bayang dari benda indriawi

Proses pengetahuan berjalan secara dialektis, menaik dari nomor 1 ke atas sampai ke nomor 4 supaya filsuf sampai ke *idea*. Di wilayah sensibel (wilayah yang bisa diakses dengan pancaindra), nomor 1 adalah bayangan dari nomor 2. Seperti bayang-bayang pohon adalah bayangan dari pohon riil. Sementara di wilayah inteligibel (wilayah yang hanya bisa dipikirkan) nomor 3 adalah bayangan dari nomor 4. Realitas matematis bagi Platon hanyalah bayangan dari *idea*. Angka-angka atau statistik tidak pernah menjadi kebenaran tertinggi, karena ia hanya bayangan dari sebuah *idea*.

Gua Digital

Tahap-1. Kondisi kita sehari-hari saat ini dipenuhi ragam isu mirip bayang-bayang di guanya Platon. Setiap kali melongok medsos atau *gadget*, seperti para tahanan di dalam gua, kita sibuk menebak-nebak bayang-bayang yang terpampang di dinding gua: soal ijazah palsu atau video tentang demo (pada awal Agustus 2026). Katanya Jakarta banyak demo, tetapi tidak disiarkan oleh televisi dan koran. Orang langsung berkubu-kubuan mengomentari *posting*-an ini. Di level bayang-bayang, siapa pun berhak mengatakan apa pun. Ini adalah opini pada level termurahnya. Kalau kita percaya begitu saja, artinya kita hidup di alam ilusi.

Tahap-2. Kalau mau berpikir agak kritis, kita akan bertanya dan mencari siapa pembuat konten video demo, siapa yang mengunggahnya? Apa maksudnya? Kalau Anda seorang *content creator*, Anda paham bahwa di balik video ada pembuat video. Entah membuat rekaman sendiri, entah mencuplik video orang lain, yang jelas tiap tayangan video selalu ada pembuatnya. Di sini kita mulai beralih dari bayang-bayang ke pengetahuan tentang benda-benda konkret (yang menjadi asal dari munculnya bayang-bayang). Nah, kalau soal ijazah palsu belum ada kejelasannya, berkenaan dengan video demo, Direktorat Reserse Siber Polda Metro Jaya menangkap wanita berinisial DM (45) yang dianggap menyebar hoaks guna mengajak orang berdemo menjelang 17 Agustus 2026. DM menyebarkan rekaman video lama. DM menyebarkan konten hoaks tersebut melalui akun TikTok @devimahadika67 yang diakui adalah miliknya. DM ditangkap tanpa perlawanan di kediamannya di Kabupaten Ciamis, Jawa Barat (Jabar), pada Minggu (2/8).[25] Apakah dengan menangkap *content creator*, kebenaran sudah kita dapatkan? Belum.

Tahap-3. Pada tahap selanjutnya, Platon menggambarkan bahwa orang harus berjuang keras, naik melalui batu-batu curam untuk bisa keluar dari gua. Matanya akan silau oleh matahari. Ia mesti menyesuaikan diri dengan terangnya situasi di luar. Matanya melihat bayang-bayang di sebuah

Tahapan	Contoh	Jenis Kebenaran
Shadows in the world	Orang melihat konten di medsos atau di Tik Tok tentang demo. Orang melihat konten video Judol dan Pinjol.	Orang langsung beropini a, b, c, d. Ini adalah opini *othak-athik gathuk*. Kebenarannya *awur-awuran.*
Realities in the world	Direktorat Reserse Siber Polda Metro Jaya menangkap wanita berinisial DM (45) terkait penyebaran *hoax* soal ajakan berdemo menjelang 17 Agustus 2026. DM menyebarkan rekaman video lama yang bermuatan konten mengenai sejumlah aksi demo. Kenapa Judol dan Pinjol didiamkan polisi dan Komdigi? Kenapa tidak dikejar dan ditangkap?	Orang berhasil mengetahui siapa pembuatnya. Namun, ini belum benar-benar bisa diketahui kebenarannya. Kebenaran di level ini hanya kebenaran opini belaka. Bila hendak lebih pasti, perlu keluar gua, artinya mengumpulkan lebih banyak bukti untuk diverifikasi.
Mathematics	Di *cross check* ke banyak info; perlu disadari adanya algoritma di balik semuanya. Selain Judol dan Pinjol, konten apa lagi yang jelas meresahkan tapi malah kesannya dibiarkan? Adakah pola "pembiaran" di situ?	Pada titik ini, di level analisis mendalam, kebenaran sudah bisa dilihat.
Idea	Big Techs memang mengatur semuanya. Mereka yang memiliki alat, sarana dan algoritma untuk mengatur semuanya.	Kita menemukan motif terdalam tentang sesuatu: Big Techs adalah pusat terakhir dari mana semua konten keluar.

danau. Ini adalah level di mana orang sudah "di luar gua" dan mulai berpikir secara analitis dan matematis.

Apa artinya? Kita bayangkan polisi memang sudah menangkap penyebar hoaks. Namun polisi tidak boleh berhenti di situ. Ia mesti menelisik siapa saja yang mem-*forward* berita hoaks itu, apakah si penyebar dan orang yang mem-*forward* "berjejaring" ataukah akun organik yang tak saling terhubung? Lalu, perlu dilihat konten-konten apa saja yang di-*share* oleh kelompok orang ini. Ada kegiatan *profiling* dan identifikasi di level pribadi atau di level jejaring. Bila hendak ditentukan apakah konten ini benar atau salah, tentu tinggal di-*cross check* dengan UU dan peraturan yang ada untuk memperlihatkan benar-salahnya *posting*-an tersebut. Di tingkat ini biasanya kebenaran sudah muncul: *oh*, ternyata orang ini memang sangat marah sama pemerintah sehingga dia menghasut; *oh* orang ini ternyata memang agak sinting sehingga hobinya bikin kisruh.

Para polisi yang melakukan patroli siber, para programer, atau mereka-mereka yang pekerjaannya *AI trainer* tahu bahwa di dunia internet ini semua terdata. Orang tinggal mencari, meng-*cross check* dan dengan begitu akan menemukan benar salahnya sebuah unggahan.

Tahap-4. Pada tahap ini kita disadarkan bahwa medsos dan AI itu ada pemiliknya, ada pengembangnya, ada orang-orang yang mendapatkan triliunan dolar dari bisnis internet yang sekarang praktis mendunia. Di level noetik, orang menatap *forma/idea* (yang salah satunya adalah Forma Kebaikan) yang dianggap menjadi *asal-usul* segala sesuatu. Kita sadar bahwa gua digital (unggahan medsos atau video), *content creator*, dan sistem algoritma yang mengendalikan semuanya bermuara pada GAFAM.

Tidak mudah untuk keluar dari gua digital. Platon sudah mengingatkan: perlu kerja keras, naik lereng curam, dan kesakitan mata akibat paparan matahari. Namun, bila berhasil keluar, kita akan melihat keindahan yang nyata. Kita tidak lagi terbelenggu oleh algoritma, apalagi ragam tayangan yang tidak jelas. Kita bisa memiliki diri kita sendiri. Kita bebas menentukan apa yang hendak kita jalani dalam hidup ini.

Berpikir kritis artinya tidak tunduk pada keterberian (dunia medsos dan digital yang sekarang menjadi dunia sehari-hari anak muda). Bila anak-anak muda mampu melihat bahwa setiap *postingan* hanyalah buatan seseorang, dan di balik ragam tayangan serta *content creator*-nya ada regulator yang mengutak-atik algoritma, dan bahwa akhirnya Big Techs di belakang ini semua, kekritisan ini bisa menyelamatkan umat manusia yang sedang kritis saat ini. ●

Dr. A. Setyo Wibowo,
Dosen STF Driyarkara, Jakarta.

Red.: Naskah ini, awalnya berjudul "Mendidik *Critical Thinking* di Era AI", dan disampaikan di *Seminar Pendidikan 100 Tahun Kolese Kanisius*, tanggal 26 Agustus 2026. Untuk keperluan penerbitan di *Basis*, naskah ini disunting total.

Catatan Akhir

1. *Kompas,* Kamis 20 Agustus 2026, hlm 9, "Manifesto Zuckerberg Janjikan AI untuk Semua".
2. *Kompas,* Senin 5 Oktober 2026, hlm. 1 "Manusia Menentukan Arah AI": "Pada 23 September 2026, perusahaan AI, *Anthropic*, mengumumkan hasil riset biologi yang didapat dengan menggunakan sekitar 500 agen AI milik perusahaan itu. Dalam 21 jam, agen-agen itu menyisir basis data DNA dan menemukan sistem enzim baru. (...) Dalam biologi, model AI *AlphaFold* menyediakan prediksi struktur lebih dari 200 juta protein untuk komunitas riset. Teknologi itu membantu ilmuwan mempelajari penyakit dan mempercepat pencarian obat."
3. Menteri Komdigi Meutya Hafid membantah isu tersebut, bdk. https://www.cnbcindonesia.com/tech/20261021175009-37-778345/menkomdigi-buka-suara-soal-isu-pembatasan-konten-karhutla-di-medsos. Tentu saja, membantah itu selalu mungkin. Namun di era algoritma seperti sekarang, bantahan mesti disertai data transparan bahwa Komdigi memang tidak mengotak-atik algoritma. Ini mirip judol dan pinjol yang sampai sekarang parah. Mengapa Komdigi seakan "tak berdaya" untuk menyelesaikannya? Bdk: https://fajar.co.id/2026/10/19/menteri-komdigi-meutya-hafid-dijuluki-ratu-sensor-blokir-judol-tidak-bisa-malah-sibuk-berantas-suara-rakyat/:" Ketimbang memblokir situs judi online (judol) dan porno, Meutya diangap lebih memilih memberantas suara rakyat."
4. Tatang Mulyana Sinaga, "Mencari Kebenaran di Era Kepalsuan", *Kompas*, Senin 5 Oktober, 2026, hlm. 14, bdk. https://www.ajc.com/news/2026/09/ai-deepfake-accusation-in-college-park-part-of-national-trend-experts-say/
5. "The Deadly Threat Posed by AI", https://www.spiegel.de/international/zeitgeist/reckless-suicidal-race-the-deadly-threat-posed-by-artificial-intelligence-a-8d17183a-90d8-4660-a1bb-d1f1ce560cae
6. Andreas Maryoto, "*Anthropic*, Tekanan Uang dan Moral", *Kompas,* Senin 5 Oktober 2026, hlm. 18; Bdk. artikel di Forbes, 28 September 2026, Siladitya Ray, https://www.forbes.com/sites/siladityaray/2026/09/28/anthropic-ipo-prospectus-warns-its-ai-could-pose-existential-risks-to-humanity/
7. Tom Gerken, "Anthropic researcher believes more than 10% chance AI 'could kill all humans'," 9 September 2026, https://www.bbc.com/news/articles/ckgwy1k42w40
8. Christian Guntur Lebang, "Akal Imitasi, Kemerdekaan Sungguhan", *Kompas*, Selasa 18 Agustus 2026 hlm. 6.
9. Jonathan Haidt, "According to a survey of U.S. parents conducted by the nonprofit Common Sense Media, by 2016, *79% of teens owned a smartphone*, as did 28% of children between the ages of 8 and 12" (*The Anxious Generation: How the Great Rewiring of Childhood Is Causing an Epidemic of Mental Illness*, Penguin Press, 2024, hlm. 40).
10. https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yangmenguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.ht
11. "Dilema Pengasuhan Anak di Era Digital", *Kompas,* Sabtu-Minggu 24-25 Oktober 2026, hlm. 14. Bunga (4 tahun) mengalami *speech delay* karena kecandūan pada gawai sejak usia balita.
12. "Screen time and emotional problems in kids: A vicious circle?", 9 Juni 2025, situs: https://www.apa.org/news/press/releases/2025/06/screen-time-problems-children
13. *Kompas,* Kamis 20 Agustus 2026, hlm 5: "Melindungi Anak Secepat Kemajuan Teknologi".
14. Irene Sarwindaningrum, "Belajar Mengenal Hoaks sejak Usia Dini", *Kompas,* Sabtu-Minggu 24-25 Oktober 2026, hlm. 16: "Temuan Unicef mengungkap hampir satu dari lima anak pengguna internet berusia 12-17 tshun diperkirakan mengalami eksploatasi atau pelecehan seksual melalui teknologi. Lebih dari 40 persen pengalaman tersebut tak diceritakan kepada siapa pun. Paparan yang disampaikan di Zambia, Rabu (7/10) itu merupakan hasil penelitian di 21 negara."
15. Bdk. "Belajar Mengenal Hoaks sejak Usia Dini", *Kompas* Sabtu-Minggu 24-25 Oktober 2026, hlm. 16. Singapura meluncurkan *Screen Smart from the Start*, memberi panduan pada orang tua untuk pengasuhan digital bagi anak berusaia 0-6 tahun, 7-12 tahun, dan 13-18 tahun. Perdana Menteri Singapura Lawrence Wong menyarankan agar pemberian ponsel pintar ditunda selama mungkin. Kalau anak butuh alat komunikasi, bisa dibelikan ponsel tanpa internet.
16. Isabella Piro, https://www.vaticannews.va/en/pope/news/2026-05/pope-leo-xiv-encyclical-magnifica-humanitas-ai.html
17. Linda Bordoni, https://www.vaticannews.va/en/vatican-city/news/2026-05/conference-ai-preserving-human-faces-voices-bishop-tighe-dicaste.html
18. Berita di DW 27 Mei 2026, "Paus Leo XIV Serukan "Pelucutan" AI di Ensiklik Perdana", https://www.dw.com/id/paus-leo-xiv-serukan-pelucutan-ai-di-ensiklik-perdana/a-77290852
19. Bdk. *Kompas,* Senin, 5 Oktober 2026, hlm. 1 "Manusia Menentukan Arah AI": "Namun, semakin berguna AI, semakin besar pula alasan untuk mengaturnya. AI dapat menemukan pola. Sayangnya, AI tidak menentukan apakah keputūsan itu adil. AI dapat mempercepat pekerjaan. Namun kewajiban menilai akibatnya tetap berada pada manusia." Itu makanya, Paus Leo XIV di *Magnifica Humanitas* mengatakan: "Jika teknologi menjadi tolok ukur utama, manusia berisiko direduksi menjadi sekedar data, roda penggerak mesin, atau komoditas."
20. Irene Sarwindaningrum, "Gugatan Kekuasaan Perusahaan AI", *Kompas,* Senin 5 Oktober 2026, hlm. 17: "Saat dunia cemas agen AI semakin lepas kendali, Trump justru menyatakan perusahaan AI bisa mengawasi diri sendiri. Kekuasaan mereka pun kian sulit dibatasi. Serangkaian peretasan oleh agen-agen AI terus terungkap. Alih-alih sanksi jelas, kebijakan di Amerika Serikat malah mengarah ke pemberian kekuasaan lebih besar kepada perusahaan pengembang *Artificial Intelligence* atau akal imitasi (AI). (...) David E. Sanger, koresponden *The New York Times* di Gedung Putih, dalam analisisnya membandingkan pengawasan AI dengan industri obat dan penerbangan. 'Perusahaan farmasi tidak diperbolehkan menyetujui obat mereka sendiri. Karena itulah, ada Badan Pengawas Obat dan Makanan. *Boeing* juga tidak bisa menyatakan sendiri pesawatnya layak terbang,' tulis Sanger."
21. Berita lengkapnya di *Kompas,* Senin 5 Oktober 2026, hlm. 19, "Dengan AI Tetap Asah Daya Nalar": "Di Indonesia 53 persen siswa menggunakan *chatbot* AI untuk membantu belajar setidaknya sekali seminggu, lebih tinggi daripada rata-rata negara OECD (Organisasi untuk Kerjasama dan Pembangunan Ekonomi) yang sebesar 46 persen. Pada saat yang sama, kemampuan dasar siswa Indonesia masih menjadi tantangan. Hanya 27 persen siswa mencapai kompetensi minimum atau level 2 dalam membaca, 17 persen dalam matematika, dan 37 persen dalam sains."
22. *International Conference on Artificial Intelligence in the Vatican*, https://www.vaticannews.va/en/vatican-city/news/2026-05/conference-ai-preserving-human-faces-voices-bishop-tighe-dicaste.html
23. Kutipan skema ini diambil dari dari Ivan Gobry, *Le vocabulaire grec de la philosophie*, Paris: Ellipses, 2000, hlm. 34.
24. A. Setyo Wibowo, *Arete: Hidup Sukses Menurut Platon*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2010, hlm. 59-60.
25. Bdk. "Modus Penyebar Hoax Demo Jelang 17 Agustus: Provokasi Pakai Video Lama" selengkapnya https://news.detik.com/berita/d-8603654/modus-penyebar-hoax-demo-jelang-17-agustus-provokasi-pakai-video-lama