

KOMUNIKASI: NYATA, MAYA DAN HUBUNGANNYA DENGAN PENDIDIKAN

Primadi Tabrani

Institut Teknologi Bandung

ABSTRACT

Human communication is the topic of this article. It begins with Direct-Contact Communication in prehistory and during childhood. Then follows Distance-Communication that begins with talking, than writing and reading follows. Since the beginning there are always criticism every time a new communication media emerge. This criticism accelerate with the habit of indulging reading literature in the train, chatting by amateur radio and end up in BB's cyberspace and its facebook. Besides its positive effect, we are intoxicated by this IT communication. So we loose many productive hours of working time. The IT (Information Technology) becomes frightening with its "clever" CDs in general education and so is the training of skills and competency with the help of IT simulators. Are we educating real human or virtual humans? Is this excess of IT happening a common happening, a risk of being modern? Or are there somekind of education missing? How to overcome it?

Keywords: Communication, Intoxicated, Information Technology, Education

1. KOMUNIKASI KONTAK LANGSUNG

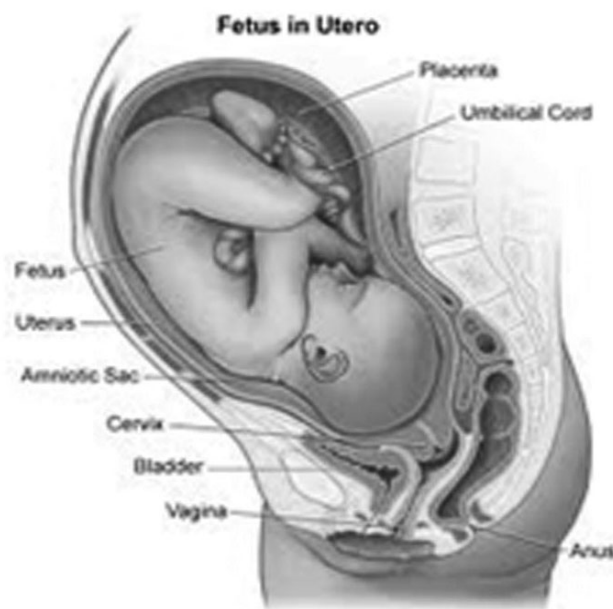
Komunikasi pertama manusia prasejarah adalah gerak. Begitu pula komunikasi pertama bayi manusia adalah gerak dan ini sudah dimulai sejak janin masih dalam kandungan. Ia menyepak, meninju, menggeliat, terkadang jungkir balik (*gambar 1*). Setelah lahir ditambah dengan tangis, dan pandangan mata yang sungguh pun belum bisa melihat dengan jelas, namun telah dapat merasakan ada sesuatu di luar sana, begitu pula dengan telinga (Primadi, 2009: 35).

Demikianlah pada saat bayi baru bisa menangis, meraba dan berceletoh, komunikasi utamanya dengan lingkungan jarak dekatnya adalah komunikasi kontak langsung dengan indera raba – rasa- gerak – mata. Baik dengan tangan, kaki, mulut, hidung maupun mata. Segala sesuatu yang dalam jangkauannya diremas, dipegang,

disepak, ditarik, didorong, diemut, dihisap, dicium, dan dipandang.

Di masa-masa ini komunikasi raba – rasa – gerak – mata antara bayi dengan ibu bapaknya sangat penting untuk menumbuhkan kembangkannya secara alami. Dipeluk, dielus, diuyel-uyel, diempok-empok, dicium, digendong, diayun, dihumbalangkan, dan sebagainya (*gambar 2*).

Namun di masa modern, budaya komunikasi kontak langsung orang tua – bayi ini telah tergerus zaman dan merupakan kesempatan (pendidikan) yang terlewat karena kesibukan para orang tua (Primadi, 2009, h:37). Tidak heran bila di masa kini muncul “pijat” bayi, “spa” bayi dan sebagainya, untuk menggantikan apa yang terlewat, agar bayi masa kini dapat tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya.



Gambar 1. Komunikasi pertama manusia
sumber:<http://www.google.com/image?q=indonesia,+janin+kehamilan.&start>
diunduh 6.5.2012.



Gambar 2. Komunikasi ibu dan bayi
sumber:<http://www.google.com/image?q=indonesia,+bayi+di+uyel+uyel+ibu,.&start>
diunduh 6.5.2012..



Gambar 3. Tos
sumber: <http://www.google.com/image?q=indonesia,+komunikasi+kontak+langsung&start>
diunduh 6.5.2012

1.1 Komunikasi Kontak Langsung Manusia Masa Kini

Komunikasi kontak langsung bayi tersebut di atas, terjadi juga di masa prasejarah, berlanjut di masa primitif, masih kuat di masa tradisi, bahkan di masa kini masih ada “sisa”-nya pada berbagai bangsa di dunia. Kita terkadang merasa “geli” bila berkunjung ke bangsa-bangsa tersebut, karena kita seakan *diuyel-uyel* seperti “bayi”. Dipeluk, dicium, ‘ditoel’, dicubit, ditampar, ditabrak, dan sebagainya, bahkan pada anak gaul masa kini ada yang dinamakan ‘tos’ (*gambar 3*).

1.2 Komunikasi Inderaja

Kemudian manusia memahirkan diri dalam bertutur, ini perluasan dari komunikasi kontak langsung, dan permulaan dari komunikasi inderaja (penginderaan jauh) (*gambar 4*). Sudah ada jarak antara para komunikator. Untunglah jaraknya masih “sejangkauan tangan”, paling jauh se”lengking” teriak, hingga kontak langsung masih bisa tetap membudaya.

Selanjutnya manusia menciptakan tulisan (*gambar 5*). Komunikasi inderaja makin jauh jaraknya, tidak perlu kontak langsung dan tidak perlu bertatap muka. Di masa itu para tetua sudah memberi petunjuk bahwa berkata sudah mengurangi maksud hati, sedang menulis mulai mengendorkan keakraban pergaulan, karena kita tidak lagi berkontak langsung maupun bertatap muka. Dalam perjalanan sejarahnya hal ini menyebabkan terpisahnya praktek dengan teori. Semula praktek dan teori ini dikerjakan oleh orang yang sama, kini oleh dua orang dengan profesi yang berbeda dan memicu terjadinya jarak antara kerja/praktek dengan teori. Dan kemudian teori dinilai lebih tinggi (McLuhan, 1964, h: 310; Primadi, 2009, h:39).

Misalnya, seorang kriawan atau seniman sulit jadi doktor, tapi ilmuwan mudah. Padahal di masa tradisi kita kenal istilah *empu* yang bisa disandang oleh mereka yang berprestasi, baik seniman, ilmuwan maupun budayawan.



Gambar 4. Komunikasi Inderaja

sumber: <http://www.google.com/image?q=indonesia,+manusia+bertutur&hl> diunduh 6.5.2012.



Gambar 5. Menulis

sumber: <http://www.google.com/image?q=indonesia,+manusia+budaya+tulis&hl>
diunduh 6.5.2012.

Apa yang telah terjadi pada perjalanan kebudayaan manusia? Perkembangannya mengapa jadi seperti sekarang? Kesempatan pendidikan apa yang terlewat selama ini?

2. BUDAYA MEMBACA

Penulis beruntung bisa memperoleh pendidikan tambahan diberbagai bagian dunia. Yang menarik adalah, di “Barat”, saat naik kereta api pulang kuliah, maka banyak penumpang orang dewasa Barat yang setelah duduk lalu mengeluarkan buku sastra dan terbenam dalam kesibukan membaca (*gambar 6*).

Tidak jelas apa sebabnya. Ada yang menyebut mereka orang sibuk, tidak punya banyak waktu, jadi “sisa” waktu dalam perjalanan kereta api dimanfaatkan untuk “berbudaya” dengan membaca sastra. Hal ini sempat menjadi “ejekan” oleh manusia dari negara berkembang seperti Indonesia, yang senangnya bukan membaca, tapi mengobrol. Kita disebut tidak berbudaya membaca. Mengapa manusia Barat dapat

asyik membaca di tengah kerumunan banyak orang (saat di kereta api, misalnya). Mungkin karena orang-orang itu praktis setiap hari ditemuinya di kereta api yang sama, jadi tidak asyik lagi diajak ngobrol. Mungkin taktik agar tidak diganggu penumpang yang suka mengajak mengobrol. Atau sebaliknya walaupun setiap hari “berdekatan” tapi saling acuh tak acuh dan saling tidak kenal. Tapi bagaimana dengan penulis yang merupakan “orang asing” di sebelahnya atau di hadapannya? Mengapa ia tidak terpancing untuk memperoleh cerita otentik (*first hand*) dari orang asing ini yang entah dari negara di belahan bumi yang mana? Mereka terbiasa terbenam dalam keasyikan dunia maya sastra, tanpa komunikasi secara kontak langsung dan tanpa tatap muka. Tidak heran bila mereka menjadi kurang empati pada orang dan lingkungan sekitarnya.

2.1 Budaya Nge-Break –Chatting

Ditahun 70 – 80-an, radio amatir sedang *booming*. Tak heran bila banyak warga kita yang senang berkomunikasi dalam dunia maya radio, *nge-break* atau *chatting*, bercurhat melalui kios-kios (*booth*) radio amatir, yang menjamur di banyak tempat (*gambar7*). Terkadang, mereka menjadi curhat *alcoholic*, berjam-jam, sampai lupa



Gambar 6. Budaya membaca

sumber: <http://www.google.com/image?q=mbaca+di+kereta+api&start>
diunduh 6.5.2012.



Gambar 7. Budaya nge-break

sumber: <http://www.google.com/image?q=indonesia,+chatting+radio+amati&hl>
diunduh 6.5.2012.

tugas, belajar, bekerja, belanja, memasak, dan sebagainya. Apa sebab mereka terbius dalam dunia maya radio? Apakah mereka kurang “gaul”, orang-orang kesepian dan kurang berani berkomunikasi tatap muka? Mengapa? Kesempatan pendidikan apa yang terlewat?

2.2 Budaya ‘BB’ Dan ‘Facebook’

Kini kita bahkan bisa berselancar di *cyber space* mayanya *handphone* dengan Blackberry (BB) dan *facebook* sebagai pelengkap, yang inderajanya sudah mencakup “ruang angkasa”. Sejak anak sekolah dasar (SD) hingga mahasiswa, anak-anak sampai manusia dewasa seakan tidak dapat lepas dari BB-nya. Berjalan, menyebrang jalan, di bus, di kereta api, sedang menunggu, di kelas, bahkan sedang mengemudi mobil dan naik sepeda motor (*gambar 8*). Mengapa bisa terbius seperti itu? Lalu kapan belajarnya? Bekerjanya, buat pekerjaan rumahnya, merenungnya?

Katanya ingin mengejar ketinggalan dalam

ilmu dan teknologi dari negara-negara maju? Kalau keadaannya seperti tersebut di atas – walaupun seakan “modern” - tapi bisakah cita-cita kita mengejar ketinggalan tercapai? Manusia ber-BB ini kehilangan kepekaan pada lingkungan sekitar, baik lingkungan manusia maupun alam, berkurang keberaniannya untuk gaul dan tatap muka. Mereka kehilangan empati.

3. APA YANG TERLEWAT?



Gambar 8. Budaya BB

sumber: <http://www.google.com/image?q=bb+sambil&start>
diunduh 6.5.2012.



Gambar 9. *software dalam CD*
sumber: <http://3.bp.blogspot.com/>
diunduh 6.5.2012.

Apakah perkembangan eksekusi budaya tutur, tulis, baca, 'curhat' radio, berselancar di dunia maya BB dan *facebook* tersebut di atas sesuatu yang wajar? Apakah risiko "modernisasi" yang harus diterima? Apakah memang seharusnya begitu? Atau ada sesuatu yang terlewat? Bagaimana kita harus mendidik anak-anak agar mereka dapat memakai secara tepat guna dan tidak berlebihan dalam menggunakan perangkat-perangkat modern itu?

3.2 Belajar "Sekolahan"

Di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Umum (SMU) untuk soal ujian umumnya memiliki jawaban yang benar hanya satu. Tidak heran bila murid SD lebih suka menghafal karena jawabannya hanya satu, sehingga mudah dihafal. Pada pelajaran MIPA (matematika dan ilmu pengetahuan alam) di tingkat SMP-SMU, selain hanya satu jawaban yang benar juga ditambah dengan rumus dan algoritma (langkah-langkah untuk memecahkan soal). Jadi bila rumus dan algoritma dikuasai, maka seorang murid akan mampu membuat semua soal MIPA. Hal ini bersifat positif karena memudahkan proses belajar mengajar. Namun menguasai begitu banyak rumus dan setumpuk algoritma tentunya tidak mudah. Oleh sebab itu tidak aneh bila

terkadang diperlukan contekan rumus dan bimbingan belajar jadi membudaya.

Namun di zaman IT (*information technology*) ini ada kekhawatiran yang lebih besar sedang mengintip. Semua rumus dan algoritma tersebut seragam di seluruh dunia dan bersifat pasti, oleh sebab itu bisa dibuat *software*-nya, lalu dimasukkan ke *compact disc* (CD), tambahkan resep untuk meraciknya, dan komputer akan mampu membuat semua soal MIPA tanpa salah, tanpa lupa dan cepat. Seperti yang sudah terjadi pada semua ilmu yang memiliki *data base*, seragam dan pasti, yang bisa di disimpan ke dalam CD (*software*, memprogram komputer dan teknologi IT) seperti misalnya ilmu statistik, ilmu akuntansi, dan sebagainya (Pink, 2005, h 36-40) (*gambar 9*).

Setelah memasuki zaman IT seharusnya kita benar-benar perlu mempertanyakan apa sebenarnya pendidikan MIPA di SMP dan SMU? Apakah murid harus bersaing dengan komputer? Tentunya tidak mungkin sebab komputer lebih "pandai" dan murid akan kalah. Manusia adalah komputer nasi, sedang komputer berupa komputer elektronik yang serba cepat dan pasti.

Keunggulan manusia bukan bisa "tanpa salah, tanpa lupa, dan cepat" (*lihat Primadi, 2006, h:365-389*). Manusia adalah satu satunya makhluk yang mendapat anugerah imajinasi, intuisi dan kreativitas, disamping rasio. Di rasio kita bisa kalah dari komputer, tapi keunggulan manusia adalah di imajinasi, intuisi, kreatif, yang tidak dimiliki komputer (*gambar 10*). Kita memiliki pendapat pribadi, dapat berimprovisasi, berinovasi dan berkreasi (Primadi, 2000, h:5-9,59; Primadi, 2002, inSEA World Congress ; Primadi, 2006, h:328-322). Keunggulan manusia bukan hanya kognitif



Gambar 10. Limas Citra Manusia & Bahasa Rupa
sumber: Primadi, 2007

dan kompeten, tapi lebih dari sekedar itu, kita hidup di dunia nyata, bukan di dunia maya (*virtual*). Seharusnya zaman IT ini menyadarkan kita untuk segera merubah proses belajar mengajar MIPA di tingkat SMP dan SMU, agar pendidikan benar-benar memanusia.

4. KOMPETENSI MASA KINI

Ada persoalan lain yang terlibat dalam IT yang modern ini. Hampir semua “keterampilan” masa kini diajar dengan bantuan simulator IT (Michael Collins dalam Stewart Kranz, 1974: 148-150). Sejak mengemudi mobil, jadi pilot pesawat komersil, pilot pesawat tempur, jadi awak pesawat ruang angkasa, jadi nahkoda kapal niaga, jadi awak kapal tempur, sampai jadi polisi, jadi tentara, latihan menembak, dan sebagainya (*gambar 11*). Umumnya menggunakan simulator IT. Positifnya adalah kita dipermudah dan dipercepat memperoleh keterampilan yang secara teori termasuk kompeten.

Tapi bisakah simulator IT menghasilkan manusia yang sebenarnya, tentara yang

sebenarnya, polisi yang sebenarnya, pilot yang sebenarnya? Manusia yang bisa bersikap atas situasi dan kondisi yang timbul secara tidak terduga? Manusia yang beryawa, berdarah, berdaging, bertulang, yang punya perasaan, kecemasan, ketakutan dan keberanian. Yang bukan hanya bertindak secara kompeten, tapi pula bijak, mampu berimprovisasi, inovasi, kreasi, dan berani ambil risiko? Sebab, bagaimanapun juga kita harus membina manusia yang berani hidup di dunia nyata dan bukan menghasilkan manusia yang hanya berani berselancar di dunia maya (*virtual*).

4.1 Belajar Dari Bali

Sejumlah budayawan Barat pernah merenung, mengapa pendidikan yang diberikan di sekolah-sekolah hanya menghasilkan manusia manusia yang jadi peserta pasif dalam budaya bangsanya!? Baik di Barat, maupun di Indonesia yang meniru pola pendidikan dari Barat. Mereka kagum pada bagaimana manusia Bali mendidik anak sejak dalam kandungan sampai dewasa hingga menjadi peserta aktif dalam budaya Bali (Boyd Compton dalam Stewart Kranz, 1974: 38, 61). Boyd antara lain menyebut..... “*In Java and Bali, I observed the constant intimacy of adults and children in shared activities*”..... Ini hanya salah satu “rahasia” pendidikan tradisional di Bali.

Walaupun belum diteliti, kuat dugaan penulis bahwa pendidikan tradisional sejak anak di Bali itu telah bersinergi dengan Limas Citra Manusia (*lihat gambar 10 dan catatan kakinya*). Manusia juga memiliki dunia maya alami yaitu imajinasi. Namun Limas Citra Manusia menunjukkan bahwa apapun prestasi manusia selalu merupakan hasil kerja sama seluruh unsur limas: Fisik, Kreatif, Rasio, Imajinasi, Perasaan,



Gambar 11. Pesawat ruang angkasa

sumber: <http://www.google.com/image?q=astronaut+simulator.&hl> diunduh 6.5.2012.

Gerak, dan ketiga sudutnya: Intuisi, *Correctness* dan *Goodness*. Bukan hanya hasil kerja salah satu atau salah dua dari unsur atau sudutnya. Imajinasi, intuisi dan kreativitas berjasa besar untuk “bermimpi” mencari sesuatu yang baru. Tapi seluruh perkembangan kebudayaan kita, semua artefak, semua ilmu, teknologi dan seni yang kita hasilkan membuktikan bahwa kerja sama semua unsur dan sudut limas tersebut selalu memungkinkan kita untuk mampu kembali memasuki dunia nyata, dunia kebersamaan yang bukan hanya kita alami dan jalani, tapi pula kita hayati. Sudahkan pembelajaran dengan bantuan IT kita mengarah kesana?

5. KESIMPULAN

Barangkali dengan meneliti sejumlah pendidikan tradisional, bukan hanya di Bali, misalnya di Nias, Yogya, Solo, dan sebagainya, mungkin kita bisa menemukan kesempatan apa yang terlewat dalam



Gambar 12. Penari Bali

sumber: <http://www.google.com/image?q=bali+melatih+anak+menari&hl> diunduh 7.5.2012..

pendidikan kita selama ini, mengapa kita kurang mampu menghasilkan manusia yang di samping ber-IPTEK, sekaligus berseni dan berbudaya. Misalnya, di Bali, apapun profesinya setelah dewasa, pendidikan dasarnya adalah menari yang merupakan olah tubuh, olah seni dan olah musik serta sekaligus mencintai budaya (*gambar 12*). Ini hanya sekelumit dari rahasia pendidikan tradisional Bali (Primadi, 2009, h:115). Dari pendidikan di STSI, ASTI dan FPOK, kini sudah tahu bahwa tari dan musik akrab dengan matematik. Selain itu musik juga akrab dengan fisika. Dan olah tubuh akrab dengan ilmu faal, mekanika dan ilmu gizi.

Mari kita kaji mutiara-mutiara terpendam dalam pendidikan lokal jenius tradisi kita dan kemudian mengangkatnya untuk menyelaraskan pendidikan modern kita, daripada selalu “meminjam” dari Barat yang dari pengalaman selama dan sebelum ini belum tentu cocok untuk kita.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Kranz, Stuart, 1974, *SCIENCE & Technology In The Arts*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- McLuhan, Marshall, 1964, *Understanding Media*, McGraw-Hill Book Company, New York.
- Pink, Daniel H, 2005, *The Whole New Mind*, Penerbit Abdi Tandur.
- Primadi Tabrani, 2000, *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*, Penerbit ITB.
- , 2002, *Pyramid of Man's Mind, for an Integral Education*, InSEA 31st World Congress, New York.
- , 2006, *Kreativitas & Humanitas*, Penerbit Jalasutra.
- , 2009 (2005), *Bahasa Rupa*, Penerbit Kelir, Kabupaten Bandung.