

Filsafat Stoicism dan Relevansinya dengan Kebahagiaan Manusia: Studi Kebahagiaan Konsumtif dalam Dunia Digital Metaverse

Muhammad Samsul Ma'arip¹, Radea Yuli Ahmad Hambali²

^{1,2}Jurusan Aqidah & Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin,
UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia
akhiisyaam@gmail.com, radeahambali@uinsgd.ac.id

Abstract

This article aims to discuss the concept of happiness in the view of stoicism philosophy which explores consumptive happiness in digital metaverse technology which is now a hot issue discussed in the world. Happiness is a state of life and a condition of the heart that can give the impression of happiness and happiness in the view of stoicism that is often the most basic goal in life. In this study, as research material sourced from literature studies using library research and reviewing the description of the concept of happiness and analyzing consumptive happiness in the metaverse. But basically happiness is relative, but someone to be happy is the path of life's choice as a user of the metaverse itself. Regarding the findings in this article that the point of relevance of the concept of happiness in the philosophy of stoicism with happiness in this digital metaverse technology lies in happiness itself which is relative, where what is meant by happiness is relative here, it depends on the metaverse users themselves who are good at responding to situations. and conditions as described in the section on positive and negative impacts.

Keywords: Digital Metaverse Technology; Happiness; Stoicism Philosophy

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk membahas konsep kebahagiaan menurut filsafat Stoicism yang dikaitkan dengan kebahagiaan konsumtif era teknologi digital Metaverse. Kebahagiaan adalah suatu keadaan hidup dan kondisi hati yang dapat menimbulkan kesan bahagia. Adapun menurut Stoicism, kebahagiaan inilah yang menjadi tujuan yang paling mendasar dalam hidup. Bahan penelitian ini bersumberkan pada kajian literatur dengan menggunakan metode penelitian studi pustaka (*library research*). Setelah mendeskripsikan tentang kebahagiaan selanjutnya

dianalisa dengan melihat kebahagiaan konsumtif pada metaverse. Mengenai temuan dalam artikel ini bahwa titik relevansi konsep kebahagiaan dalam filsafat Stoicism dengan kebahagiaan pada teknologi digital metaverse ini adalah terletak pada kebahagiaan itu sendiri yang bersifat relatif, di mana yang dimaksud bahagia bersifat relatif di sini adalah tergantung pada pengguna metaverse itu sendiri yang pandai dalam menyikapi situasi dan kondisi sebagaimana telah dipaparkan dalam bagian dampak positif dan negatif.

Kata Kunci: Filsafat Stoicism; Kebahagiaan; Teknologi Digital Metaverse

Pendahuluan

Ketika menjalani kehidupan, setiap manusia ingin memenuhi kesempurnaan yang ada dalam dirinya, yaitu kebahagiaan. Konsep tentang kebahagiaan sudah banyak dibicarakan oleh para filsuf Yunani seperti Socrates, Plato, dan Aristoteles. Ketiganya berpendapat bahwa jiwa manusia merupakan suatu hal yang menjadi poros utama dibandingkan dengan semua materi (jabatan, pangkat, kekayaan, kesenangan, dan kekuasaan). Oleh sebab itu, dalam perspektif para filsuf Yunani kebahagiaan bukanlah suatu hal yang hanya bersifat subjektif (Bertens, 2018). Menurut Socrates, jalan terbaik menuju kebaikan adalah jalan untuk kesenangan hidup, baik pada diri sendiri maupun pada orang lain (Arrasyid, 2020). Sedangkan menurut muridnya yakni Plato, puncak kebahagiaan tertinggi diperoleh ketika jiwa sudah lepas/berpisah dari badan. Menurut Plato kebahagiaan yang sejati adalah kebahagiaan yang dirasakan manusia ketika di akhirat (Pramono & Maulidia, 2022). Berbeda dengan Plato, Aristoteles memiliki pandangan berbeda tentang kebahagiaan. Menurutnya, kebahagiaan adalah tujuan hidup manusia yaitu menjalani kehidupan yang baik, membuat hidup menjadi memuaskan terhadap segala sesuatu, dan terciptanya kebahagiaan adalah ketika manusia serius dan berupaya dalam mengusahakannya (apa yang manusia cari demi dirinya sendiri), seperti mengejar pencapaian hidup, prestasi, jabatan, dan kekayaan materi. Pandangan Aristoteles ini lebih mengarah pada kebahagiaan yang berkaitan dengan materi (duniawi).

Kaum Stoa mengartikan konsep kebahagiaan A. Setyo Wibowo sebagai keadaan tidak sedang mengalami penderitaan, yaitu ketika seseorang terbebas dari kekangan yang berupa perasaan, kondisi, tekanan batin, situasi, amarah, dan nafsu yang dapat menggangukannya (Wibowo, 2019). Kebahagiaan menjadi tujuan hidup manusia guna dapat menjalani kehidupan dengan sempurna. Secara bahasa, kebahagiaan berasal dari bahasa Yunani yaitu *eudaimonia* yang artinya mempunyai jiwa yang baik

(Ayob, 2019). Makna jiwa yang baik tersebut dapat diartikan sebagai kebahagiaan yang bersifat objektif, sama halnya dengan arti rasa nikmat, rasa senang, rasa tenang dalam hidup. Kebahagiaan dalam pemikiran filsuf Yunani secara universal menunjukkan keadaan tidak berporos pada suatu hal yang bersifat subjektif sebagaimana seperti pada perasaan seseorang secara individualis (Manampiring, 2019).

Kebahagiaan mengandung dua unsur yaitu unsur jiwa dan unsur jasmani. Kedua unsur tersebut saling berkorelasi, saling berhubungan demi mencapai kebahagiaan dalam menjalani hidup (Risky dkk., 2018). Terlebih sebelumnya di masa pandemic Covid-19, manusia ingin menjalani hidupnya dengan bahagia, terlepas dari kegelisahan, dan kesengsaraan di masa pandemi. Seiring berjalannya waktu, manusia yang sudah menjalani aktivitas sehari-hari di rumah pada masa pandemic Covid-19 mulai terbiasa dengan dukungan dunia teknologi seperti smartphone dan fasilitas lainnya yang memudahkan pekerjaan jarak jauh (Marsiding, 2021). Namun belakangan ini, media berita digegerkan dengan adanya sebuah informasi terobosan terbaru dalam bidang teknologi digital. Terobosan terbaru tersebut adalah teknologi digital metaverse yang menjadi sebuah topik yang hangat diperbincangkan di seluruh dunia (Wiharjokusumo dkk., 2022). Istilah metaverse sendiri sebenarnya bukan suatu istilah baru karena sudah muncul di tahun 1992 dalam novel yang berjudul *Snow Crash* karya Neal Stephenson (Putra, 2022). Istilah metaverse ini merujuk pada dunia virtual dengan bentuk 3D sehingga pengguna cukup melihat layar saja. Metaverse adalah suatu dunia virtual yang dapat menghubungkan lingkungan sekitar seperti bertemu, bermain, dan bekerja yang selayaknya dalam dunia nyata. Teknologi metaverse ini hadir berkat adanya bantuan teknologi AR (*Augmented Reality*) dan VR (*Virtual Reality*) (Ulfah, 2022).

AR merupakan suatu sistem teknologi yang dapat menyaksikan realitas (lingkungan sekitar) di dalam dunia maya yang berkualitas tiga dimensi dan teknologi tersebut mampu memproyeksikan suatu benda-benda disekitar seperti nyata (Endarto & Martadi, 2022). Sedangkan VR merupakan suatu sistem teknologi yang dapat memberikan kesan simulasi, yang mana simulasi tersebut sangat mirip sekali pada kenyataan, maksudnya adalah di mana seseorang dapat menjelajahi dengan sesama pengguna internet lainnya dalam wujud avatar dirinya sendiri. VR dapat memberikan simulasi ketika pengguna teknologi ini menikmati perjalanan ke sebuah tempat, bekerja seperti mengetik di Microsoft Word pada laptop, dan menariknya file penting pekerjaan bisa di simpan selayaknya dalam dunia nyata (Ratriani, 2022).

Penelitian yang membahas terkait filsafat kebahagiaan menurut Stoicisme telah banyak dilakukan oleh para peneliti. Beberapa tokoh filsafat seperti Zeno, Stobeo, Michael de Eiffel mengungkapkan bahwa stoicisme

menekankan cara hidup manusia yang sebenarnya yaitu dengan mengikuti arus kehidupan, menjalani kewajiban, menekankan hidup sesuai dengan kebajikan dan hidup selaras dengan alam. Selain itu Cicero menambahkan kebajikan lain, mengatakan bahwa hidup dengan benar dan jujur adalah sukacita (Tinambunan, 2014). Filsafat Stoic menekankan ajaran yang fokus pada pengendalian diri manusia, karena inilah yang membuat manusia bahagia. Peran kebijaksanaan dalam filsafat adalah memberi manusia kekuatan mental, mengendalikan interpretasi ketika menghadapi masalah yang muncul, dan membuat pikiran menjadi lebih damai, karena muara yang ingin dicapai adalah kebahagiaan (Hermawan, 2022).

Penelitian terdahulu telah banyak mengulas terkait filsafat Stoicisme tentang kebahagiaan. Namun penelitian terkait kebahagiaan konsumtif manusia dalam dunia digital metaverse terutama relevansinya dengan filsafat Stoicisme masih minim dilakukan, sehingga penelitian ini dirasa penting untuk menutup gap yang ada.

Sebagai kerangka berpikir dalam penelitian, peneliti menguraikan objek kajian tentang kebahagiaan dan dunia digital metaverse. Kebahagiaan dalam filsafat Stoicism, berdasarkan dari buku-buku etika Yunani Kuno seperti pada karya Filsuf Plato, Aristoteles, Epikuros, Seneca, Epictetus, dan Marcus Aurelius yang dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan moral/karakter, mengakui bahwasanya kekayaan, penghargaan, prestasi, kecerdasan, kecantikan, ketampanan sesungguhnya itu semua sama sekali tidak memiliki peran dalam mencapai jalan kebahagiaan pada manusia itu sendiri. Sementara adapun menurut Aristoteles terdapat empat cara meraih kebahagiaan (eudaemonia), yaitu dengan: 1) kesehatan, kebebasan, kemerdekaan, kekayaan, dan kekuasaan; 2) kemauan; 3) perbuatan baik; dan 4) pengetahuan batiniah (Qorib & Zaini, 2020).

Aliran Stoicism berasumsi bahwa pada hakikatnya semua manusia tentu ingin memperoleh kebahagiaan sebagai tujuan akhir dalam hidup manusia. Aktivitas yang dilakukan seperti makan dan minum, bekerja, membangun rumah tangga hingga menciptakan suatu teknologi merupakan bentuk-bentuk upaya manusia dalam mencapai kebahagiaan. Hal ini tentunya meningkatkan kualitas hidup manusia menjadi lebih baik, berkembang, sejahtera, dan mudah.

Adapun metaverse adalah suatu teknologi yang dapat memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan teman, sahabat, rekan kerja, dan keluarga secara virtual. Kini metaverse kerap dianggap sebagai simulasi dunia nyata manusia yang dapat diimplementasikan dalam dunia maya. Dengan adanya kehadiran metaverse ini dapat mempermudah dan membuat bahagia bagi penggunaannya dalam segala aktivitas. Metaverse kini semakin banyak diperbincangkan ketika CEO Facebook yang bernama

Mark Zuckerberg mengubah nama platform aplikasi Facebook menjadi "Meta", Meta sendiri yang diambil dari kata "Metaverse" tersebut sebagai bentuk perwujudan internet (Sanusi, 2022).

Sebagai landasan teoritis dalam penelitian ini, maka sangat dibutuhkan tinjauan pustaka. Berbagai pandangan dari berbagai aliran filsafat hingga agama membahas hal ini termasuk filsafat Stoic yang disebut juga Stoicism atau di Indonesia disebut juga populer sebagai Filsafat Teras. Stoicisme melalui ajaran implementatifnya membantu manusia untuk mengatasi emosi negatif dan membentuk mental yang kuat dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Stoicisme juga dianggap sangat praktis dan relevan untuk kehidupan kontemporer (Somawati, 2021). Sedangkan, rumusan etika eudaimonia dalam filsafat Stoicisme dapat membantu manusia dalam menjalani kehidupan yang sempurna serta sebaik mungkin sebagai jalan untuk mendapatkan kebahagiaan yang sejati (Abror, 2021).

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji relevansi filsafat Stoicisme dengan kebahagiaan konsumtif pada teknologi digital metaverse. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kebahagiaan dalam perspektif filsafat Stoicism, dan bagaimana relevansinya konsep kebahagiaan dalam Filsafat Stoicism terhadap kebahagiaan konsumtif pada teknologi digital metaverse. Penelitian ini diharapkan menjadi manfaat bagi berbagai kalangan ahli dan akademisi baik secara teoritis maupun praktis. Secara praktis, penelitian ini memberikan pemahaman terkait filsafat Stoicism tentang kebahagiaan dan digital metaverse yang menjadi terobosan terbaru di Era Modern ini. Sedangkan secara teoritis, penelitian memberikan suatu pedoman bagi kalangan akademisi dan ahli untuk menjadi pijakan terkait kajian filsafat Stoicisme.

Metodologi Penelitian

Artikel ini menerapkan metode penelitian kepustakaan (library research) (Sugiyono, 2016). Hal ini didasarkan untuk mengkaji Filsafat Stoicism dan relevansinya terhadap kebahagiaan konsumtif pada teknologi digital metaverse. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, dan analisis untuk mengurai masalahnya menggunakan analisis deskriptif yaitu melihat relevansi filsafat Stoicism terhadap kebahagiaan konsumtif pada teknologi digital metaverse (Darmalaksana, 2020). Adapun langkah analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah memilih kajian kebahagiaan terutama dalam filsafat Stoicism yang diturunkan dari sumber-sumber primer dan sekunder berupa buku-buku yang berkaitan dengan filsafat Stoicism, artikel tentang kebahagiaan, dan website yang membahas tentang teknologi digital metaverse. Dalam menganalisis data, peneliti berupaya melihat bagaimana relevansi kebahagiaan pada digital Metaverse ketika disandingkan dengan kajian Filsafat Stoicism tentang kebahagiaan. Lalu

diakhiri dengan menampilkan hasil temuan yang sesuai dengan jawaban pertanyaan rumusan masalah (Darmalaksana, 2020).

Hasil dan Pembahasan

1. Kebahagiaan dalam filsafat Stoicisme

Secara bahasa, kebahagiaan dalam berbagai bahasa memiliki istilah yang berbeda. Kebahagiaan dalam bahasa Jawa yakni "*Rahayu*", dalam bahasa Inggris yakni "*Happiness*", kemudian dalam bahasa Arab yaitu "*Sa'adah*", dan dalam bahasa Yunani adalah "*Eudaimonia*" (Fuad, 2015). Kebahagiaan merupakan suatu perasaan yang timbul akibat kecintaan, rasa puas, kenikmatan, rasa gembira, dan berkecukupan secara intens dengan kondisi kehidupan seseorang. Sebenarnya kebahagiaan adalah sebuah konsep yang amat luas, yang memiliki makna yang beragam. Oleh karena itu, seseorang dikatakan bahagia apabila ia merasa cukup dan puas atas apapun kondisi hidup mereka (Banusu & Firmanto, 2020). Sedangkan kebahagiaan dalam kamus Tesaurus diartikan sebagai kondisi hidup yang sejahtera, makmur, ketentraman, keberuntungan, perasaan yang tidak gelisah, keceriaan (Wandira, 2021).

Secara istilah, kebahagiaan seringkali dicocokkan dengan hidup yang baik (*the good life*), yaitu suatu keadaan hidup dan kondisi hati yang dapat menimbulkan kesan senang dan tenang. Sebagaimana dalam istilah bahasa Yunani, kebahagiaan dikenal dengan sebutan *eudaimonia*, memiliki jiwa yang baik, kebahagiaan tujuan utama yang paling mendasar dalam hidup (Bertens, 2018). Berdasarkan penjelasan diatas tampak dengan jelas kebahagiaan berbeda dengan kenikmatan. Dapat dikatakan seseorang bisa saja memiliki banyak kenikmatan dalam hidupnya namun dia tidak bisa merasakan kebahagiaan dari kenikmatan yang diperolehnya.

Ajaran-ajaran tentang kebahagiaan filsuf Stoa, baik yang disampaikan oleh Epikuros, Senneca, Epictetus maupun Marcus Aurelius banyak dijadikan acuan dan dasar pengembangan moral atau karakter. Para filsuf Stoa mengakui bahwasanya kekayaan, penghargaan, prestasi, kecerdasan, kecantikan, ketampanan tidak memiliki peran dalam mencapai jalan kebahagiaan itu sendiri.

Aliran Stoicism berasumsi bahwa pada hakikatnya semua manusia ingin memperoleh kebahagiaan dan menjadikannya sebagai tujuan akhir yang dapat diperoleh dalam hidup. Seseorang dikatakan bahagia jika ia memiliki hidup yang berkembang baik secara moral ataupun intelektual dengan diimbangi oleh rasa puas atau kenikmatan hidupnya. Menurut Senneca, penalaran adalah kunci utama untuk mencapai kebahagiaan, sebab kebahagiaan itu sendiri berpusat pada perkembangan manusia pada akalnya. Akallah yang dapat menyempurnakan manusia dalam mencapai kebahagiaan (Simon, 2021). Berdasarkan argumentasi dari Seneca tersebut

dapat diartikan bahwa manusia diberkahi akal oleh Tuhan, maka dengan adanya akal manusia mampu menggunakannya dengan baik, sehingga hasil dari menggunakan akal dengan baik tersebut adalah menciptakan sesuatu yang dapat bermanfaat bagi sesama manusia dalam hidupnya.

Sedangkan menurut argumentasi Epictetus, bahwa peristiwa (kebahagiaan) tidak perlu diusahakan agar terjadi sesuai dengan apa yang diimpikan, tapi manusia perlu menjadikan peristiwa sebagai kenyataan yang dapat menciptakan kebahagiaan yang dapat terjadi dalam hidup agar tetap berjalan dengan baik (Keller, 2020). Berdasarkan argumentasi dari Epictetus tersebut dapat disimpulkan bahwa kebahagiaan tidak terjadi secara instan dan selalu sesuai dengan keinginan, akan tetapi dengan mengupayakan kenyataan yang terjadi melalui proses dan tindakan menjadi sebuah bentuk perwujudan dari kebahagiaan.

Adapun contoh yang dapat diperoleh berdasarkan argumentasi Seneca dan Epictetus tersebut adalah manusia menciptakan sebuah perubahan/inovasi/terobosan terbaru salah satunya adalah dalam bidang teknologi di dunia digital khususnya metaverse. Dengan hadirnya teknologi digital metaverse tersebut diharapkan dapat memberikan jalan untuk mencapai kebahagiaan bagi penggunanya.

2. Teknologi Digital Metaverse

Metaverse adalah suatu teknologi yang dapat memungkinkan manusia untuk berinteraksi dengan teman, sahabat, rekan kerja, dan keluarga secara virtual. Kini metaverse kerap dianggap sebagai simulasi dunia nyata manusia yang dapat diimplementasikan dalam dunia maya. Dengan adanya kehadiran metaverse ini dapat mempermudah dan membuat bahagia bagi penggunanya dalam berbagai aktivitas. Metaverse kini semakin banyak diperbincangkan ketika CEO Facebook yang bernama Mark Zuckerberg mengubah nama platform aplikasi Facebook menjadi "*Meta*", yang diambil dari kata "*Metaverse*" sebagai bentuk perwujudan dari internet (Sanusi, 2022).

Cara kerja teknologi digital metaverse ini pada dasarnya dapat dikatakan hampir serupa seperti halnya dalam di dunia nyata, di mana pengguna metaverse diwajibkan untuk masuk terlebih dahulu ke dalam dunia virtual (*login*) dengan adanya bantuan teknologi AR dan VR yang mendukung. Adapun perangkat yang dapat terhubung guna dapat masuk ke dalam metaverse adalah Oculus yakni *headset* berteknologi VR dan didukung oleh koneksi internet. Setelah pengguna metaverse login, maka pengguna bisa melakukan berbagai jenis kegiatan selayaknya pada di dunia nyata dan dengan berbagai kemudahan yang ada di dalamnya sehingga hal ini dapat memberikan rasa puas dan membantu dalam beraktivitas (Maksum, 2022).

Mengenai kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam Metaverse oleh penggunanya sebagai berikut: *Pertama*, dapat menyaksikan konser virtual. Menonton sebuah konser secara virtual melalui metaverse serupa dengan menonton konser secara nyata. Oleh karena itu, berkat bantuan teknologi di dalamnya akan membuat pengguna dapat merasakan kenikmatan, kesan, serta kebahagiaan seperti suasana konser sesungguhnya. *Kedua*, dapat bermain *game*. Bagi seorang pemain (*gamers*), metaverse ini bisa dijadikan sebagai pilihan *platform* di masa depan yang lebih menyenangkan dan seru. Pengguna bisa menikmati suasana dunia *game* seolah ternyata pada dunia nyata.

Ketiga, dapat melakukan kegiatan pekerjaan, misalnya diskusi bersama rekan kerja. Kegiatan ini seringkali disukai oleh pebisnis, karena melakukan kegiatan ini bisa dimana pun secara online dengan rasa pengalaman yang sama ketika berdiskusi di kantor. Untuk kegiatan ini *Meta* memperkenalkan dunia *Horizon Workrooms* pada Agustus 2021. *Horizon Workrooms* adalah suatu fenomena ruang kerja dengan dibekali teknologi VR, sehingga pengguna *Horizon Workrooms* ini dapat berhubungan dengan pengguna *Horizon Workrooms* yang lain dan dapat menuangkan kreasi inovasi bisnis dengan kesan cara diskusi yang belum pernah dirasakan pada sebelumnya. *Keempat*, dapat menyaksikan karya seni lukisan. Menariknya, jika sebelumnya kita melihat karya lukis secara nyata kini bisa melihat lukisan tersebut secara virtual dan dapat membeli lukisan tersebut sehingga dapat dijadikan sebagai aset digital, untuk harganya bervariasi mulai dari puluhan ribu hingga milyaran rupiah (Maksum, 2022).

Dalam kemajuan sebuah teknologi, tentu di dalamnya terdapat dampak positif dan negatif bagi pengguna. Sama halnya dengan Metaverse, juga terdapat dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan (Poerwoto, 2021). Adapun dampak positif dari metaverse yaitu *pertama*, pengalaman. Dengan kehadiran metaverse ini, fantasi dalam menggunakan teknologi digital metaverse ini bisa menjadi sebuah pengalaman bagi siapapun. Dan dengan adanya pengalaman tersebut dapat dijadikan sebagai batu loncatan dalam perkembangan teknologi. *Kedua*, bebas berekspresi. Media sosial pada umumnya hanya menampilkan dalam bentuk gambar pada profil seseorang, namun di dalam dunia metaverse, pengguna dapat menampilkan dirinya dalam bentuk avatar 3 dimensi dan dapat diatur sesuai keinginan (dimodifikasi), misalnya dapat menambah berat dan tinggi badan, pakaian, jenis kelamin hingga warna kulit. Namun, wujud avatar ini bukanlah seperti wujud kartun pada umumnya tetapi real menyerupai penggunanya. Sehingga kebebasan dalam berekspresi bisa dirasakan setiap pengguna dengan segala keseruan dalam kebahagiaan di dalamnya. *Ketiga*, meningkatkan

produktivitas. Dengan kehadiran metaverse ini, pengguna dapat berinteraksi secara virtual dengan pengguna lainnya, sehingga terus meningkatkan produktivitasnya, karena pengguna merasa lebih semangat, lebih bahagia, dan lebih menikmati kemudahan di dalamnya. *Keempat*, teleportasi. Yang dimaksud teleportasi dalam metaverse ini adalah pengguna dapat berpergian ke suatu tempat cukup hanya duduk diam di dalam rumah/ruangan. Sehingga pengguna bisa merasakan *healing* secara virtual selayaknya dalam kenyataan yang dapat menghilangkan stress.

Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan yaitu: *Pertama*, keamanan data diri. Segala sesuatu yang berhubungan dengan internet tentu rawan dengan keamanan data diri yang menjadi privasi setiap orang. Hal ini juga memungkinkan terjadi kebocoran atau pencurian data sehingga dapat disalah gunakan untuk kepentingan tertentu. *Kedua*, menimbulkan kecanduan. Segala sesuatu yang ada di dunia pasti berdampak kecanduan jika dilakukan secara berlebihan. Apalagi jika melakukan sesuatu yang menyenangkan, tentu secara alamiah efek kecanduan akan muncul tidak terkecuali dengan metaverse. *Ketiga*, berakibat depresi. Setiap media sosial, misalnya WA, Tiktok, Instagram, dan lain-lain, meskipun hanya sebatas foto, tulisan, maupun video sangat dimungkinkan dapat membuat depresi bagi orang tertentu. Hal ini juga bisa dimungkinkan dapat terjadi dalam dunia virtual metaverse. *Keempat*, ketergantungan pada teknologi digital. Hal ini cukup beresiko karena dapat menggerus nilai-nilai moral dan entitas sebagai manusia. Ketergantungan pada teknologi ini menjadi ancaman bagi manusia yang menjadikannya sebagai makhluk yang tidak independen dalam menciptakan bahagiannya sendiri.

3. Relevansi Kebahagiaan dalam Filsafat Stoicisme dengan Kebahagiaan dalam Teknologi Digital Metaverse

Konsep kebahagiaan dalam perspektif filsafat Stoicism. Pada dasarnya, kebahagiaan merupakan suatu perasaan yang timbul akibat rasa cinta, rasa puas, rasa nikmat, rasa gembira, dan berkecukupan secara intens dengan kondisi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, apabila seseorang dapat dikatakan bahagia, jika ia merasa cukup dan puas atas apapun kondisi hidup mereka (Banusu & Firmanto, 2020).

Sedangkan konsep kebahagiaan dalam teknologi digital metaverse, penulis menganalisis dengan meninjau dari dampak positif dan negatif dari teknologi ini. Pada sisi dampak positif bahwa, seakan-akan tidak ada suatu kejanggalan dalam memperoleh kebahagiaan melalui jalan teknologi digital metaverse ini. Seseorang dapat memperoleh kebahagiaan jika hanya melihat sisi dampak positif tersebut, sebab pada sisi dampak positif tersebut memang terlihat tidak ada suatu hal yang dapat menghambat jalan seseorang untuk bisa bahagia.

Berbeda jika meninjau dari sisi dampak negatif. Berdasarkan data-data yang ada dan yang telah dipaparkan bahwasanya seseorang bisa saja terhambat jalannya untuk bisa bahagia melalui teknologi ini. Karena ketika berhubungan dengan metaverse, segala sesuatunya sangat dimungkinkan penuh resiko, misalnya resiko kebocoran data privasi, berakibat kecanduan dan depresi. Salah satu kasus misalnya terdapat pengguna metaverse yang data privasinya telah bocor dan disalahgunakan oleh orang lain untuk kepentingan yang dapat merugikan penggunanya. Maka kasus kebocoran data tersebut melahirkan rasa gelisah, tertekan serta gangguan mental yang berujung pada depresi. Akhirnya hal ini menghambat jalan untuk meraih kebahagiaan dalam teknologi metaverse, kemudian gagasan pemikiran filsafat Stoicism tidak bisa relevan ketika disandingkan dengan Metaverse setelah meninjau dampak negatif yang ada di dalamnya.

Setelah memahami makna kebahagiaan dari sudut pandang filsafat Stoicism lalu ditinjau dari sudut pandang sisi positif dan negatif dalam penggunaan teknologi dunia digital, maka penulis mencoba menganalisa lebih dalam serta memberi sebuah asumsi tentang relevansi keduanya. Dari apa yang telah dipaparkan diatas, tujuan hidup yang ingin diwujudkan manusia merupakan kebahagiaan tanpa batas. Sedangkan dapat dipahami bahwa keterbatasan dalam menggunakan teknologi di dunia digital menghalangi wujud kebahagiaan yang diimpikan oleh manusia. Penggunaan teknologi digital saat ini telah menjadi budaya yang melekat erat di tengah-tengah kehidupan manusia kontemporer. Eksistensi manusia sebagai makhluk sosial seakan tergerus oleh kebudayaan teknologi modern saat ini. Tidak hanya itu, teknologi mulai mendominasi dalam memainkan perannya, sementara manusia saat ini hanya sebagai konsumen dari apa yang telah tercipta. Ketergantungan kesejahteraan manusia terletak pada kemampuan mereka dalam penggunaan teknologi digital (Shobrianto, 2021).

Tentunya, dengan ketergantungan manusia pada teknologi duni digital inilah yang akan mengancam bagi otentitas manusia. Teknologi perlahan mereduksi manusia dalam hal kehidupan yang lebih nyata. Setelah itu perilaku dan persoalan baru manusia akan tercipta karena entitas dari teknologi tersebut. Maka dari itu diperlukan pandangan yang holistik dalam melihat dan menilai teknologi sehingga manusia tidak hanya sebatas kebutuhan praktis dalam hidup (Khairani, 2021).

Perkembangan teknologi dunia digital yang secara masif meluas membuat banyak manusia meleburkan dirinya pada batasan ruang dunia pencitraan. Bayangan akan citra kehidupan dapat divisualisasikan di alam maya yang membuat manusia terjebak di dalamnya. Sehingga tanpa sadar teknologi mengonstruksi kehidupan nyata dan menjadi wadah penyalur hasrat hingga munculnya aktifitas manusia yang absurd tanpa tujuan yang

benar. Hal ini membuat kebahagiaan yang tercipta dari kehidupan di dunia digital bersifat semu, tidak abadi, dan ketergantungan pada alat. Tidak sesuai dengan kebahagiaan yang dipaparkan oleh para filsuf Stoa tentang definisi kebahagiaan yang tercipta dari realitas kehidupan (Jumadil, 2021).

Keempat, manusia menjadi makhluk konsumen tiada rasa puas. Di kehidupan sehari-hari, dapat dilihat perilaku manusia yang berlebihan dalam mengonsumsi barang atau jasa hanya semata untuk memenuhi hasrat yang sudah melekat pada dirinya. Barang atau jasa dibuat sebagai citra produk yang membuat setiap individu terhipnotis untuk selalu menggunakannya. Inilah masyarakat *konsumerisme*, masyarakat yang konsumtif pada produk-produk secara berlebihan hasil dari kemajuan teknologi yang mengekang dirinya serta menyita waktunya sebatas untuk terjun ke dalam dunia pencitraan hanya untuk memuaskan hasrat.

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya kebahagiaan itu bersifat relatif dan subjektif, setiap manusia berhak bahagia dengan caranya masing-masing. Akan tetapi untuk bisa bahagia, manusia memiliki pilihan untuk menciptakan sesuatu yang membuat bahagia sesuai dengan penjelasan para filsuf Stoa. Setiap individu, baik maupun seseorang/pengguna Metaverse dan pegiat dunia digital itu sendiripun memiliki caranya sendiri untuk bahagia. Manusia harus memahami juga bahwa kehidupan yang sebenarnya berada pada dunia nyata bukan dunia maya apalagi dunia digital seperti metaverse. Melalui sudut pandang filsuf Stoa yang digunakan sebagai pisau analisa untuk melihat kehidupan dan kebahagiaan yang diciptakan melalui dunia digital Metaverse, maka artikel ini dibuat untuk menyikapi situasi dan kondisi sebagaimana telah dibahas sebelumnya serta memberikan perhatian tentang dampak positif serta negatif serta beberapa relevansi yang terkait pada penggunaan teknologi dunia digital metaverse. Diharapkan penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan dalam tradisi pemikiran filsafat khususnya pemikiran Stoa. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya mengkaji terkait filsafat Stoicisme dan relevansinya dengan kebahagiaan manusia dalam teknologi digital metaverse terbatas pada relevansinya saja sehingga dibutuhkan kajian lebih lanjut dan mendalam.

Daftar Pustaka

- Abror, M. A. (2021). Korelasi Konsep Kebahagiaan dalam Etika Eudaimonia dan Konsep Syukur Abu al-Hasan al-Shadhili. In *Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Ampel Surabaya* (hal. 1-98).
- Arrasyid, A. (2020). Konsep Kebahagiaan dalam Tasawuf Modern Hamka. *Refleksi Jurnal Filsafat dan Pemikiran Islam*, 19(2), 205-220.

- Ayob, M. A. S. (2019). Pemikiran Kebahagiaan dalam Tamadun Yunani Klasik 470 SM-529 M.: Satu Analisis Ringkas. *Jurnal Peradaban*, 12(1), 1-25.
- Banusu, Y. O., & Firmanto, A. D. (2020). Kebahagiaan dalam Ruang Keseharian Manusia. *Forum*, 49(2).
- Bertens, K. (2018). *Sejarah Filsafat Yunani*. Kanisius.
- Darmalaksana, W. (2020). *Cara Menulis Proposal Penelitian*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse pada Media Edukasi Interaktif. *Barik*, 4(1), 37-51.
- Fuad, M. (2015). Psikologi Kebahagiaan Manusia. *Komunika: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 9(1), 114-132.
- Hermawan, A. I. (2022). Nilai Kebijaksanaan Filosofi Stoisisme dalam Pengendalian Stress. *SOSFILKOM: Sosial, Filsafat, dan Komunikasi*, 16(1), 48-53.
- Jumadil, A. (2021). *Metaverse, Kapitalisme, dan Manipulasi Kebahagiaan*. Kumparan.
- Keller, T. (2020). *Walking with God Through Pain & Suffering: Berjalan Bersama Allah Melalui Kesulitan dan Penderitaan*. Literatur Perkantas Jatim.
- Khairani, R. (2021). *Metaverse: Ilusi Kebahagiaan, Jebakan untuk Umat*. Lapan6online.
- Maksum, M. A. (2022). Apa itu Metaverse? Penjelasan, Cara Kerja, dan Contohnya. In *dewaweb*. dewaweb.
- Manampiring, H. (2019). *Filosofi Teras: Filsafat Yunani-Romawi Kuno untuk Mental Tangguh Masa Kini*. Kompas Media Nusantara.
- Marsiding, Z. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33-39. <https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>
- Poerwoto, Y. L. (2021). Dampak Positif dan Negatif Metaverse: Tingkatkan Produktivitas Hingga Timbulkan Adiksi. In *Tribun techno*. Tribun News.
- Pramono, M. F., & Maulidia, R. (2022). Konsep Negara Utama dan Hubungannya dengan Kebahagiaan Menurut Al-Farabi. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(4), 1276-1291.
- Putra, A. B. P. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Profil Pelajar Pancasila Dasar. *Semnas Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila pada PAUD dan Pendidikan*, 1(1).
- Qorib, M., & Zaini, M. (2020). *Integrasi Etika dan Moral: Spirit dan Kedudukannya dalam Pendidikan Islam*. Bildung.
- Ratriani, V. (2022). Apa Itu Metaverse? Begini Cara Kerjanya. In *kontan*. Kontan.co.id.
- Risky, S. N., Saraswati, R. R., & Puspitasari, R. (2018). Agama dan

- Kebahagiaan: A Literatur Review. *Risenologi*, 3(2), 56-63.
- Sanusi. (2022). Arti Metaverse, Cara Kerja, dan Apa Saja Yang Bisa Dilakukan. In *New Economy*. Tribun News.
- Shobrianto, A. (2021). *Metaverse: Ilusi Kebahagiaan Dunia Virtual*. Qureta.
- Simon, J. C. (2021). Pemikiran Filsafat John Calvin dan Relevansinya. *Juteolog: Jurnal Teologi*, 2(1), 34-59.
- Somawati, A. V. (2021). Stoisisme dan Ajaran Agama Hindu: Kebijakan Pembentuk Karakter Manusia Tangguh. *Genta Hredaya*, 5(1), 78-87.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tinambunan, E. R. . (2014). Kebahagiaan Menurut Stoicisme. *Seri Filsafat dan Teologi*, 24(23).
- Ulfah, N. (2022). Metaverse Sebagai Tren Teknologi Digital Terbaru, Plus-Minus, dan 5 Profesi yang Paling Dibutuhkan. In *Technology*. Ekrut Media.
- Wandira, A. (2021). *Konsep Kebahagiaan dalam Tasawuf Menurut Prof. Dr. H. Muzakkir, MA*. Universitas Sumatera Utara.
- Wibowo, A. S. (2019). *Ataraxia: Bahagia menurut Stoikisme*. PT Kanisius.
- Wiharjokusumo, P., Saragih, N. R., Karo-Karo, S., & Siringoringo, P. (2022). Memahami Realitas Metaverse Berdasarkan Teologi Kontekstual. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 239-252.