

ICT dan Teori Kebutuhan Maslow

Sejak awal pengembangan ICT di akhir Perang Dunia II, hanya memerlukan waktu kurang dari satu abad ICT telah masuk ke dalam hampir seluruh sendi kehidupan dewasa ini. Menurut Alvin Toffler dalam bukunya *The Third Wave*, setidaknya ada 3 gelombang masyarakat yang telah terjadi, yaitu Era Agrikultur, Era Industrial, dan Era Informasi. Setiap Era ditandai oleh gaya hidup dan budaya masyarakat yang kontras dengan era sebelumnya, dan Era Informasi melalui ICT telah memaksa masyarakat global untuk turut mengadopsinya meskipun dalam beberapa masyarakat bahkan untuk mengadopsi era-era sebelumnya mereka belum dapat dikatakan cukup matang.

ICT dapat memaksa karena ia dibutuhkan. Namun sampai sejauh apakah ICT ini dibutuhkan. Esai ini akan mencoba untuk menganalisa sedalam apakah kadar ICT berdasarkan piramida Teori Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow, dimulai dari puncak piramida hingga ke dasar.

Pertama, yaitu kebutuhan akan aktualisasi diri. Keinginan akan mengekspresikan diri oleh seseorang saat ini telah sangat bisa diakomodir oleh ICT. Karya-karya artistik seperti tulisan, lukisan, dan musik dapat diciptakan dengan lebih mudah melalui ICT dengan menggunakan berbagai perangkat lunak yang tersedia, baik secara komersil maupun *open-source*. Tidak hanya itu, ICT juga memungkinkan manusia dalam menciptakan karya artistik melalui media yang sebelumnya belum pernah terbayangkan, sebagai contoh ialah teknologi Tilt Brush oleh Google memungkinkan pengguna untuk melukis dalam 3 dimensi dalam ruang VR (Virtual Reality). (<https://www.youtube.com/watch?v=TckqNdrdbgk>)

Kedua, ialah psikologis berupa kebutuhan akan penghargaan diri. Media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, dsb memiliki basis pengguna yang raksasa. Meskipun sebuah riset menyatakan bahwa penggunaan media sosial memiliki dampak buruk terhadap penghargaan diri seseorang (<http://eujournal.org/index.php/esj/article/view/9815/9318>), namun tiada surutnya media sosial tetap digunakan oleh banyak orang sebagai media untuk mencari penghargaan diri dengan cara mereka masing-masing, baik melalui hal-hal yang dianggap positif seperti hasil karya cipta maupun melalui cara-cara lainnya seperti memamerkan harta atau menciptakan kontroversi agar dikenal oleh banyak orang.

Lalu, kebutuhan akan sosial serta kasih sayang juga saat ini telah dapat dicari melalui ICT. Di luar dari aplikasi *chatting*, hal ini dapat kita lihat lebih jelas melalui fenomena banyaknya peminat untuk aplikasi-aplikasi *dating* seperti contoh ialah Tinder dan beberapa pasangan yang menikah dari perkenalan mereka melalui aplikasi Facebook.

Di bagian piramida selanjutnya akan kita temukan kebutuhan akan rasa aman. Semakin dalamnya ICT berperan dalam kehidupan sehari-hari manusia, maka ada hal-hal yang baru yang dapat menimbulkan rasa kurang aman dalam penggunaan media digital, sebagai contoh adalah privasi digital seseorang. Pengembangan teknik-teknik pengamanan digital seperti enkripsi sangat esensial dalam bidang ICT agar dapat memberikan rasa aman bagi penggunaannya.

Meskipun ICT telah berperan penting di 4 bagian piramida sebelumnya, belum ada kebutuhan fisiologis yang harus dipenuhi oleh ICT pada saat tulisan ini dibuat. Namun ada beberapa gagasan memindahkan kesadaran manusia ke dalam bentuk digital yang dikenal sebagai proses *mind uploading* (<https://www.youtube.com/watch?v=Z2YqQkvzXuo>). Jika gagasan ini benar dapat terjadi di masa depan, maka ini akan berimplikasi kebutuhan fisiologis manusia akan berpindah ke dalam bentuk digital dan diatur oleh ICT dibandingkan diatur oleh sistem biologis.

Sehingga dari perkembangan ICT dan dampak yang diberikannya dalam mengubah gaya hidup manusia, kita dapat melihat bahwa ICT memiliki peran yang cukup besar di dalam 4 lapis kebutuhan manusia berdasarkan Teori Kebutuhan Maslow yaitu dalam aktualisasi diri, penghargaan diri, kasih sayang dan sosial, serta kebutuhan akan rasa aman. Bahkan tidak menutup kemungkinan juga bahwa ICT akan merambat ke kebutuhan fisiologis sebagai kebutuhan paling dasar manusia.