

SISYPHUS ERA DIGITAL: TELAAH ABSURDISME ALBERT CAMUS DALAM REALITAS KONTEN KREATOR DI PLATFORM DI MEDIA SOSIAL

Paternus Yohanes Asia Dirma¹, Eduardus Makung², Atanasius Ojan³
yondirma306@gmail.com¹, edumakung44@gmail.com², ojanatanasius@gmail.com³

Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif Ledalero

ABSTRAK

Tanpa disadari manusia selalu hidup berdampingan dengan absurditas. Konsep ini dikembangkan oleh Albert Camus sejak abad 20. Menurutnya, absurditas adalah kondisi ketiadaan makna, yaitu suatu keadaan di mana manusia berusaha mencari makna, namun dunia tidak memberi jawaban. Di era digital ini, absurditas hadir dalam bentuk baru dan menyembur di balik layar. Di era digital yang semakin berkembang saat ini, begitu banyak peluang bagi setiap orang untuk berkarya dan berkreativitas. Namun yang menjadi pertanyaan ialah, apakah dengan berkarya dan berkreativitas manusia dapat memperoleh kebahagiaan? Artikel ini bertujuan untuk menelaah konsep absurditas Camus yang termanifestasi dalam realitas konten kreator di berbagai platform media sosial, serta menunjukkan bagaimana fenomena tersebut menandai hadirnya Sisyphus era digital.

Kata Kunci: Konsep, Albert Camus, Absurditas, Media Sosial.

ABSTRACT

Without realizing it, humans always live side by side with absurdity. This concept was developed by Albert Camus in the 20th century. According to him, absurdity is a condition of meaninglessness, a state in which humans try to find meaning, but the world does not provide answers. In this digital age, absurdity comes in new forms and bursts out from behind the screen. In today's increasingly developed digital era, there are so many opportunities for everyone to work and be creative. However, the question is, can humans find happiness through work and creativity? This article aims to examine Camus' concept of absurdity as manifested in the reality of content creators on various social media platforms, as well as to show how this phenomenon marks the presence of Sisyphus in the digital age.

Keywords: Concept, Albert Camus, Absurdity, Social Media.

PENDAHULUAN

Kehadiran media sosial sangat membantu manusia dalam memperoleh informasi dan sebagai media berkomunikasi yang memadai. Manusia hidup di zaman ketika informasi dan komunikasi mengalir seperti sungai deras. Ironisnya, fakta-fakta yang obyektif tidak lagi menjadi dasar kebenaran dalam membentuk opini publik. Realitas ini berdampak pada pengeseran kebenaran ke arah subjektivitas. Pergeseran ini ditandai dengan adanya hal-hal baru yang ditawarkan oleh media bagi kehidupan manusia. Hal ini menimbulkan problem dan akan ada konsekuensi logis yang akan dialami oleh manusia saat ini yakni, ruang privasi tidak diindahkan lagi.

Kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi mengalami revolusi besar-besaran dan menawarkan berbagai kemudahan bagi manusia. Fenomena ini bukan hanya mengubah cara manusia berinteraksi dengan sesama, tetapi mempengaruhi cara manusia memahami identitas, makna dan peran komunikasi dalam kehidupan bersama. Keadaan ini menjadi tongak penting lahirnya fenomena kekinian yang dikenal dengan nama konten kreator. Konten kreator merupakan istilah yang menjadi profesi kekinian, yang digeluti oleh banyak orang dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan. Konten kreator adalah istilah yang digunakan bagi para pembuat konten, baik secara

individu maupun perorangan. Bagi mereka yang aktif dalam pembuatan konten dapat membaginya kepada audiens melalui platform media sosial.¹ Menjadi seseorang konten kreator bukanlah impian tetapi suatu kebahagiaan.

Kebahagian dalam hidup merupakan cita-cita semua makhluk ciptaan terutama manusia. Selain itu, hidup bahagia atau kebahagian merupakan bagian dari fitrah hidup manusia. Bercita-cita untuk hidup bahagia merupakan salah satu tujuan primer hidup dan eksistensi manusia. Kebahagiaan itu sendiri sungguh sangat melekat dalam diri manusia. Kendati kebahagiaan itu merupakan sutau situasi, namun kehidupan manusia berorientasi padanya. Namun, untuk bisa mencapai kebahagian itu, manusia mesti berjuang-gigih dan menggunakan berbagai cara untuk memperolehnya. Teknologi atau era digital merupakan salah satu sarana dari sekian banyak cara untuk memperoleh kebahagian. Di era digital yang semakin berkembang saat ini, begitu banyak peluang bagi setiap orang untuk berkarya dan berkreatifitas. Berkarya dan berkreativitas merupakan bakat dan talenta yang ada dalam diri setiap orang. Namun yang menjadi pertanyaan ialah, apakah dengan berkarya dan berkreatifitas manusia dapat memperoleh kebahagiaan?

METODE PENELITIAN

Dalam mengulas artikel ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Artinya bahwa dalam meramu tulisan ini penulis menggunakan sumber-sumber kepustakaan seperti; buku-buku, artikel jurnal sebagai sumber utama penulisan artikel ini. Selain itu, penulis juga menggunakan media internet sebagai tambahan dalam penulisan artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Absurditas Albert Camus

Riwayat Hidup

Albert camus lahir di Mondovi, Aljazair pada 7 november 1913. Ia adalah seorang filsuf, sastrawan, dan esais keturunan Spanyol.² Ia lahir dari keluarga miskin namun pekerja keras. Ia belajar filsafat di Universitas Aljir dan memperoleh berbagai penghargaan saat usianya mencapai 22 tahun. Adapun penghargaan itu diperolehnya ketika menerbitkan kumpulan esai dan kemudian melanjutkan karyanya seagai penulis novel sehingga menerima nobel sastra terbaik pada tahun 1957.

Albert Camus sangat dipengaruhi dan terinspirasi oleh para penulis dan filsuf eksistensial seperti frederich Nietzsche. karya-karyanya mengeksplorasi tema-tema filsuf eksistensialis berupa kekecewaan, keterasingan di masa perang yang membuat-orang-orng merasa ditinggalkan oleh Tuhan dan kehidupan tanpa makna.³ Kontribusi terbesar albert camus dalam ilmu filsafat yakni teori absurditas yakni ketegangan antara kerinduan manusia akan makna, tatanan, dan kejelasan dengan keadaan dunia yang sunyi dan kacau.

Absurditas dan Bunuh Diri

Sudah dijelaskan sebelumnya bahwa pemikiran Camus sangat dipengaruhi oleh pemikir-pemikir sebelumnya seperti Nietzsche dan Kiergaard, sehingga gagasanya tentang absurditas merupakan konsekuensi langsung dari ketiadaan Tuhan. Tanpa Tuhan, ketidaksesuaian antara aspirasi manusia dan dunia menjadi tajam.⁴ Ketidaan Tuhan

¹ Raka Sarinating Gati, "Jurus Ampuh Menjadi Konten Kreator di Youtube, Instagram, dan Tiktok: Panduan dari nol hingga Monetisasi", (Yogyakarta:Diva Press, 2024), hlm. 10

² Neni Suhaeni, Albert Camus: Memberontak Terhadap Hidup Yang Absurd, (Nusa Cendikia: Bandung, 2021), hlm. 1

³ Casey Scott, *Life is Absurd! Exploring Albert Camus' Rebellious Philosophy*, <https://www.thecollector.com>, diakses pada 3 September 2025

⁴ Albert Camus, *The Myth Of Sisyphus and Other Essays*, Terj. Justin O'Brien. (New York:Vintage Book,

memang memperjelas pengalaman absurditas, tetapi bagi Camus, absurditas lebih luas dari sekadar ketiadaan Tuhan. Absurditas adalah kondisi dasar manusia yang ingin mencari makna, tapi dunia tidak memberikannya.

Albert Camus membahas pokok persoalan mengenai absurditas dalam bukunya dengan memproyeksikan pernyataan mengenai bunuh diri. Menurutnya hanya ada satu persoalan filsafat yang benar-benar serius, yaitu bunuh diri. Menilai apakah hidup layak atau tidak dijalani sama dengan menjawab pertanyaan paling mendasar dari filsafat.⁵ Absurditas adalah kondisi eksistensial dimana manusia menyadari bahwa hidup tidak punya makna. Pandangan Camus tentang absurditas lahir dari benturan antara pencarian makna, dan keheningan dunia.

Absurditas bisa terletak dalam keinginan manusia untuk memahami kehidupan seluas dan sedalam mungkin, tapi kenyataannya manusia itu terbatas. Manusia hidup dalam ruang dan waktu, sehingga yang dipahami manusia terbatas pada apa yang bisa dijangkau oleh indera dan dipahami akal budi, sehingga manusia merasa bahwa yang ditangkapnya itu adalah hakekat hidup. Inilah absurditas. Kodrat manusia yang seutuhnya menginginkan penjelasan yang menyeluruh sifanya, sementara dilain pihak ternyata dunia telah telah menyembunyikannya dengan hanya menyajikan penjelasan tersebut hanya setengah-setengah.⁶ Ketika manusia masuk dalam fase ini, manusia sering kali bermanuver atau lari dari realitas dan menenggelamkan diri pada agama, ideologi, atau bahkan bunuh diri.

Dalam pandangan Albert Camus bunuh diri berarti, manusia menyerah pada absurditas dengan demikian menghapus segala kemungkinan untuk hidup manusia. Ada banyak penyebab bunuh diri, namun penyebab paling kentara bukanlah penyebab yang paling menentukan. Bunuh diri langsung mengarahkan orang pada nihilisme dan justeru memperparah penyakit yang konon mau disembuhkan.⁷ Bunuh diri adalah bentuk pelarian atas pertanyaan tentang hidup ini layak atau tidak untuk dijalani.

Pandangan berikut bermuara pada bunuh diri filosofis. Manusia memiliki kecendrungan untuk mencari sandaran ketika mengalami nasib buruk dalam hidupnya. Kebanyakan orang lari kepada agama yang diyakini sebagai penenang dan tempat bersandar paling aman. Inilah yang disebut Camus sebagai bunuh diri filosofi. Orang memilih pasrah secara total, dan menyangkal untuk berpikir rasional. Namun bunuh diri filosofis bukan jalan keluar yang tepat menghadapi absurditas. Contoh kasus bunuh diri secara filosofis dapat dilihat dalam kehidupan filsuf eksistensialis Denmark, yaitu Soren Kierkegaard. Ia memahami jika hidup tidaklah masuk akal. Namun, Ia tidak pernah merangkul kehidupan yang tidak masuk akal tersebut, Ia justru melarikan diri kepada Tuhan.⁸

Mythe Of Sisyphus⁹: Pemberontakan Terhadap Absurditas

Sisyphus dalam mitologi Yunani dikenal sebagai manusia yang cerdas, berani menipu para dewa. Karena kelancangannya itu, para dewa menjatuhkan hukuman abadi: ia dipaksa tanpa henti mendorong sebuah batu besar ke puncak gunung, hanya untuk melihatnya jatuh kembali oleh beratnya sendiri. Hukuman ini melambangkan kerja yang

1991), hlm. 1.

⁵ Albert Camus, *log.cit.*

⁶ Bdk. Faiz Fahrui, “Albert Camus-Absurditas”. Ngaji Filsafat 224 Masjid Jenderal Sudirman Yogyakarta. <https://youtube.com/watch?v=UCRw1ZKwSLQ&t=711s>, diakses pada 19 September, 2025

⁷ K. Bartens, Filsuf-filsuf Besar Tentang Manusia, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017), hlm. 179

⁸ <https://medium.com/@candybareta/melawan-bunuh-diri-dan-absurditas-hidup-ala-albert-camus-605ec3ea4b11>, diakses pada 24 september 2025

⁹ Albert Camus, *Op. Cit.*, hlm. 95-98

sia-sia, penderitaan tanpa akhir, dan ketiadaan makna.

Namun bagi Camus, justru di situlah Sisyphus menjadi “pahlawan absurd.” Ia sadar sepenuhnya bahwa pekerjaannya tidak akan pernah selesai, tetapi kesadaran itu menjadikannya agung. Saat ia turun kembali mengambil batunya, ia bukan hanya kembali kepada penderitaan, melainkan juga kepada kesadaran penuh akan nasibnya. Kesadaran ini adalah saat kemenangan: ia lebih kuat daripada batunya karena ia tahu betul absurditas yang menjeratnya, namun tidak melarikan diri. Ia tidak mencari penghiburan transenden, tidak menyerah pada keputusasaan, melainkan menerima nasibnya dengan sikap memberontak. Camus menekankan bahwa kebahagiaan dan absurditas lahir dari tanah yang sama; keduanya tak terpisahkan. Perjuangan yang tanpa akhir itu sendiri sudah cukup memberi makna pada hidup manusia. Demikian pula Sisyphus menemukan kebebasan dalam menerima bebannya. Setiap atom dari batunya, setiap langkah menuju puncak, menjadi dunianya sendiri.

Karena itu, meskipun batunya akan selalu jatuh, Sisyphus tetap menjadi tuan atas hidupnya. Ia mengajarkan kesetiaan yang meniadakan para dewa dan menemukan makna dalam perjuangan itu sendiri. Alam semesta yang tanpa tuan tidaklah sia-sia, sebab pergumulan manusia menuju ketinggian sudah cukup untuk memenuhi hati. Maka, seperti penutup Camus yang terkenal, pada akhirnya kita harus membayangkan Sisyphus bahagia.

2. Media Sosial: *Arsitek Citra Digital*

Mengenal Media Sosial

Media sosial adalah platform digital yang memfasilitasi penggunanya untuk saling berkomunikasi, baik itu dalam bentuk tulisan, foto maupun video tanpa terhalang oleh ruang dan waktu.¹⁰ Media sosial memang mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, baik berupa komentar maupun membagikan informasi dengan cepat dan dalam jumlah tak terbatas. Media sosial seperti path¹¹ menyediakan aplikasi dimana pengguna bisa mengunggah informasi apa yang sedang dilakukan oleh pemilik akun. Ada ikon seperti musik, penanda lokasi, foto status, sampai ikon untuk menunjukkan bahwa pengguna sedang bangun atau tidur. Media sosial juga merupakan aplikasi internet yang memungkinkan pengguna menciptakan dan berbagi konten yang dihasilkan oleh pengguna itu sendiri. Platform ini dibangun berdasarkan teknologi web 2.0 dan memiliki berbagai bentuk, seperti jaringan sosial, forum, blog, microblog, wiki, podcast, dan lain-lain. Media sosial juga mampu mendekatkan orang-orang yang jauh karena terhubung lewat sebuah jaringan global yang bersifat virtual. Namun, media sosial juga menjauahkan orang-orang yang dekat. Orang di depan muka menjadi tak berarti karena sibuk berkomunikasi dengan keluarga yang mungkin tinggal jauh.¹²

Adapun karakter media sosial seperti membentuk jaringan di antara penggunanya, memberikan informasi, Arsip, interaksi, simulasi sosial, konten oleh penggunanya, dan

¹⁰<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/?srsltid=AfmBOooGhr3ZXNdp7I6iY9enKhFhuAbmO53TygeJPm7rVorpGXf86FdB#google-vignette>. Diakses pada 18 september 2025.

¹¹ Path adalah aplikasi jejaring social yang sudah tidak aktif dan variable lingkungan pada system operasi computer yang merujuk pada lokasi direktori untuk mencari program. Path juga bisa diartikan sebagai jalur atau lintasan. <https://media.neliti.com/media/publications/31939-ID-konstruksi-makna-path-sebagai-media-komunikasi-interpersonal-dalam-dunia-sosial.pdf#:~:text=Ilmu%20Komunikasi%20Universitas%20Riau%20Pertemanan%20di%20dalam,meskipun%20masing%2Dmasing%20individu%20belum%20pernah%20mengenal%20sebelumnya>. Diakses pada 6 September 2025.

¹² Reza A. A. Wattimena, *memaknai digitalitas; Sebuah Filsafat Dunia Digital*, (Penerbit, PT Kanisius, 2023), hlm. 75.

penyebaran (share/sharing). *Pertama* Jaringan. Tidak peduli apakah di dunia nyata (offline) antarpengguna itu saling kenal, namun kehadiran media sosial memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi. Jaringan yang terbentuk antar pengguna ini pada akhirnya membentuk komunitas atau masyarakat yang secara sadar maupun tidak akan memunculkan nilai-nilai yang ada di masyarakat dalam teori-teori sosial.¹³ Tentunya ruang ini membutuhkan suatu sistem saraf dalam tubuh manusia yang juga berkarakter digital (digital nervous system) untuk dapat bereaksi menanggapi semua keadaan dan dinamika yang terjadi dalam ruang digital secara sepadan.¹⁴

Kedua informasi. Informasi menjadi entitas yang penting dari media sosial. Informasi menjadi semacam komoditas dalam masyarakat informasi. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antarpengguna itu sendiri. Dari kegiatan inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat berjejaring (*network society*).¹⁵ Masyarakat informasi memungkinkan semua proses penyaluran komunikasi dan informasi berjalan dengan lebih cepat dan efektif. Semua proses itu terjadi dengan adanya kecepatan, jaringan dan virtuallitas. Kecepatan merujuk pada informasi yang disajikan beredar dengan sangat cepat sehingga memperbarui informasi untuk terus bertahan.¹⁶

Ketiga Arsip. Arsip memiliki karakter yang mampu menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apa pun. Arsip di dunia maya tidak hanya dipandang sebagai dokumen resmi semata yang tersimpan. Arsip di internet tidak pernah benar-benar tersimpan, ia selalu berada dalam jaringan, oleh sebab itu internet bisa diempatkan sebagai medium pustaka digital dan computer, atau perangkat lainnya, menjadi semacam portal untuk mengakses arsip-arsip yang tersimpan di ribuan bahkan jutaan computer lainnya.¹⁷ *Keempat* Simulasi Sosial. Baudrillard mengatakan bahwa simulasi merupakan suatu kesadaran akan yang real di benak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Kondisi ini disebabkan oleh imaji yang disajikan media secara terus-menerus. Khalayak dibuat seolah-olah berada diantara realitas dan ilusi sebab tanda yang ada di media sepertinya telah terputus dari realitas.¹⁸

Konten creator

Berdasarkan akar katanya, "*content creator*" atau "kreator konten" terdiri dari dua kata: "content" (konten) yang berarti isi atau muatan, dan "creator" (kreator/pencipta) yang berarti orang yang membuat atau menghasilkan sesuatu. Jadi Content creator merupakan sebutan bagi seseorang yang melahirkan berbagai materi konten baik berupa tulisan, gambar, video, suara, maupun gabungan dari dua atau lebih materi.¹⁹ Topik-topik yang dipilih oleh para content creator juga sangat beragam, mulai dari fashion, beauty, kuliner, sampai daily vlog. Pemasaran dan promosi mungkin merupakan bagian dari pekerjaan seorang content creator, tetapi itu bukanlah fokus utama mereka. Yang menjadi Fokus

¹³ Dr. Rulli Nasrullah, M.Si, *media social: perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi* (penerbit, PT Remaja Rosdakarya Bandung, 2017), hlm. 16.

¹⁴ P. Agus Alfons Duka, SVD, *komunikasi pastoral era digital memaklumkan injil di jagat tak berhingga*, (penerbit, Ledalero, 2017), hlm. 18.

¹⁵ Ibid. 19.

¹⁶ Tarsisius Mariyano Agustus Rewos, *Peran Media Online Pada Masyarakat Modern Dalam Terang Dekrit Inter Mirifica*, (Skripsi, Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, 2020), hlm. 27.

¹⁷ Nasrullah *op. cit.* hlm. 22.

¹⁸ Ibid. 28.

¹⁹ <https://campus.quotter.com/careers/content-creator>. Diakses pada 30 September 2025.

utama dari seorang content creator adalah pada proses kreatif dan produksi konten yang berkualitas. Mereka berusaha untuk menyampaikan pesan atau cerita mereka melalui karya-karya mereka.

Jenis-Jenis Media Sosial Yang Sering Digunakan Oleh Para Konten Kreator

Facebook merupakan suatu alat atau *jejaring media sosial* (medsos) yang digunakan lebih dari 2 miliar pengguna diseluruh dunia. *Jejaring Facebook* ini pertama kali diperkenalkan oleh Mark Zuckerberg dan beberapa temannya pada 4 Februari 2004²⁰. Dengan ungkapan lain, *Facebook* merupakan sebuah platform teknologi komputer yang berbasis website dan mobile devices. *Facebook* sebagai sebuah platform media sosial menawarkan fitur teknologi kepada para pengguna untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan secara gratis dan terbuka dalam berbagai kepentingan.²¹

Fitur-fitur yang ditampilkan dalam *facebook* ialah seperti; Profil, pembaruan berita (New feed), pesan *facebook* (messenger), kegiatan (Events), video, reels, foto, pencarian, Halaman, Marketplace dan Free Basic by *facebook*. Dalam perkembangannya, *facebook* dibagi kedalam dua versi yaitu *facebook* lite dan *facebook* pro. Pertama, *facebook* lite. *Facebook* lite merupakan sebuah versi yang mana dalam penggunaanya hanya memerlukan data sedikit dan bebas akses, baik di tempat yang memiliki akses jaringan selulernya baik mapun di tempat yang akses jaringan selulernya dibilang buruk. Versi *facebook* lite ini sangat membantu para pengguna ketika berada di wilayah yang memiliki akses data seluler yang cukup sulit.

Kedua facebook pro. Merupakan versi di mana para pengguna dapat mengakses fitur-fitur profesional.²² Dengan mengaktifkan mode profesional, eksistensi para pengguna bisa disebut sebagai konten kreator. Dalam mengases mode profesional, para pengguna tetap menjaga hubungan pribadi dengan teman, keluarga serta mengembangkan pengikut yang tergolong sebagai komunitas global. FB Pro memberikan akses ke fitur profesional, keamanan yang ditingkatkan, dan produk monetisasi²³ dengan beberapa syarat, seperti usia minimal 18 tahun. Awalnya, FB Pro hanya bisa digunakan pada Halaman Publik, kini fitur ini juga tersedia langsung pada profil pribadi pengguna. Fitur utama FB Pro termasuk dasbor profesional dengan insight tentang pengikut, jangkauan, dan interaksi postingan, pengaturan pengikut yang bersifat publik, perubahan kategori profil menjadi Kreator digital, serta peluang monetisasi seperti iklan dan dukungan dari pengikut. Pengguna dapat memilih siapa yang melihat postingan mereka dan mendapatkan bantuan dukungan dari Facebook jika memenuhi syarat. FB Pro membantu kreator untuk lebih mudah ditemukan dan direkomendasikan oleh Facebook.

Tiktok

Tiktok merupakan sebuah aplikasi media sosial yang sampai saat ini terkenal populer dan banyak peminta. Aplikasi ini telah diunduh oleh sekitar 2 miliar diseluruh

²⁰ <https://tirto.id/author/ilham-choirul-anwar> diterbitkan pada 1 Jan 2022 01:27 WIB, dan diakses pada 19 oktober 2025.

²¹chrome-extension://efaidnbmnnbhpcajpcglclefindmkaj/https://repository.uin-suska.ac.id/16679/9/9.%20BAB%20IV_2018397KOM.pdf. Diakses pada 3 oktober 2025.

²²Mengenal FB Pro, Fitur Facebook Profesional yang Bisa Hasilkan Uang.

<<a href="https://www.ocbc.id/id/article/2024/08/26/cara-dapat-uang-dari-fb_pro#:~:text=Apa%20Itu%20FB%20Pro?,digunakan%20juga%20pada%20profil%20pribadi. Diakses pada 3 oktober 2025.

²³ Produk monetisasi adalah produk yang diubah menjadi sumber pendapatan, melalui berbagai strategi seperti model freemium, langganan, pembelian dalam aplikasi, iklan atau penjualan langsung. (Dapat share di google tentang, “what is a digital product? Types, examples & monetization).
<<https://www.statsig.com/perspectives/digital-product-types-examples-monetization>>

dunia. Selain itu, aplikasi ini dipandang sebagai sebuah platform yang paling populer di kalangan remaja dan kaum muda. Kenapa demikian? Karena platform ini berorientasi pada sesuatu yang menyenangkan, yang mana para pengguna dapat secara aktif dan kreatif menciptakan, membuat dan membagikan sebuah video pendek, baik itu dalam bentuk gambar, tarian, komedia atau hiburan, maupun tulisan kepada para pengguna diseluruh dunia²⁴.

Selain itu, TikTok juga ingin menjadi tempat di mana pengguna dapat mengekspresikan diri mereka dengan bebas dan menemukan komunitas dengan minat yang sama. TikTok juga ingin menjadi tempat bagi para kreator untuk menunjukkan bakat mereka dan membangun pengikut mereka di seluruh dunia.

Instagram

Kata "insta" diambil dari kata "instan", sama seperti kamera polaroid yang dulunya dikenal dengan sebutan "foto instan". Instagram juga bisa menampilkan foto dengan cepat, mirip seperti polaroid dalam tampilannya. Sementara itu, kata "gram" berasal dari "telegram", yang fungsinya untuk mengirim pesan atau informasi secara cepat kepada orang lain.²⁵ Instagram adalah aplikasi yang digunakan untuk berbagi foto dan video yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil gambar, merekam video, mengedit dengan filter digital, serta membagikannya ke berbagai platform jejaring sosial.²⁶ Instagram menginspirasi setiap pengguna untuk menjelajahi dan melihat dunia yang berbeda-untuk pergi berpetualang, untuk mendokumentasi setiap momen, untuk merekam segala sesuatu yang berada di sekitar dan untuk berbagi apa yang pengguna alami kepada pengguna lainnya.

Youtube

YouTube adalah salah satu platform media sosial berbasis video yang tengah mengalami popularitas yang pesat. Menurut data resmi dari situsnya, YouTube memiliki jumlah pengguna yang melampaui angka satu miliar.²⁷ YouTube menyediakan fasilitas bagi setiap penggunanya untuk mengunggah video yang bisa diakses oleh pengguna lain melalui database video yang lengkap di internet. YouTube termasuk salah satu sistem yang mampu mengelola halaman video milik mereka dengan baik. Fitur utama yang dimiliki oleh media social YouTube seperti; Anotasi (fitur yang merekomendasikan video lain dalam bentuk link), Autoplay (menonton video secara otomatis), kecepatan video (untuk mempercepat atau memperlambat video), subtitle (teks terjemahan pada video), download (agar bisa menonton video offline), live streaming (siaran langsung), YouTube stories (reels), dan YouTube premium (bebas iklan).

Jenis-jenis Media sosial seperti di atas yang sering digunakan oleh para Konten Kreator sebagai ladang penghasilan mereka. Melalui fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut di atas, memudahkan mereka dalam menuangkan segala kreativitas yang dimiliki, dengan cara merubah menjadi sebuah konten yang mampu menghibur semua orang. Masa depan pembuatan konten media sosial tampak cerah dengan adanya fitur terbaru, dengan tren-tren seperti realitas tertambah, dan realitas virtual. Pembuat konten dapat memomentisasi karyanya melalui pendapatan iklan, sponsor, pemasaran afiliasi, konggotaan, dan penjualan produk.

²⁴ <https://www.marketeers.com/tiktok-sejarah-fenomena-dan-pengaruhnya-bagi-kehidupan-digital>, diterbitkan pada 23 April 2023, dan diakses pada 19 Oktober 2025.

²⁵ Atmoko, Bambang Dwi. *Instagram Hanbook Tips Fotografi Ponsel*. (Jakarta: Media Kita, 2012), hlm. 9.

²⁶ https://etheses.iainkediri.ac.id/7950/3/933505416_bab2.pdf. Diakses pada 6 September 2025.

²⁷ Juitania dan I Gede Adi Indrawan, "Dampak Penggunaan Konten YouTube Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Pamulang", Susunan Artikel Pendidikan, vol. 1(2020), hlm 36.

3. Relevansi Kritis *Absurdisme* Terhadap Aksi Konten Kreator Masa Kini Absurdnya Eksistensi humansisme Di Dunia Digital

Di dunia digitalisasi, eksistensi manusia selalu dipertanyakan. Pertanyaan fundamental ditengah dunia digital ini ialah, apakah manusia selalu mencari ruang dan waktu yang tepat, untuk berkelana kedalam dirinya sendiri? Apakah jati diri manusia masih utuh di dalam keberadaanya sendiri? Keberadaan manusia ditengah perkembangan teknologi sesungguhnya mengalami keterlemparan. Eksistensinya bukan hanya tentang kedalamannya sebagai ‘pribadi’ tetapi keberadaanya tidak dapat diukur dan bercorak ganda. Eksistensinya sebagai manusia seakan-akan dikontrol oleh teknologi. Di sini, eksistensinya sebagai makhluk rasional memiliki kebergantungan yang amat dalam dengan teknologi. “Ada teknologi” maka “Aku” sebagai manusia juga ikut berada. Absurnya eksistensi manusia itu berakar dalam pembawaan diri manusia itu sendiri.

Akibatnya manusia bukan lagi sebagai subjek pengontrol, tetapi objek yang selalu dikontrol oleh teknologi. Eksistensinya bukan lagi sebagai *homo digitalis*, tetapi sebagai *homo Brutalis*²⁸. Ditengah kehidupan bersama, eksistensi manusia bukan lagi sebagai pribadi yang selalu berkomunikasi dengan yang lain, tetapi sebagai penonton dan pendengar. Dalam hal ini manusia berperan sebagai penerus pesan²⁹. Kenapa demikian? Karena pesan-pesan yang dikirim akan direspon oleh pesan, bukan manusia³⁰.

Kehampaan Diri Di Tengah Konektivitas

Kehampaan merupakan suatu perasaan kosong, tidak terarah, tidak bermakna dan merasa teralienasi dengan diri sendiri. Dalam dunia digitalitas, perasaan hampa atau kehampaan merupakan sebuah situasi, di mana manusia yang memiliki banyak teman online yang aktif dan selalu terhubung dibanyak platform, namun kedalamannya dirinya (batin) sendiri merasa sendirian, tidak utuh, rapuh atau semacam kehilangan makna akan kehidupan. Fenomena ini pertama kali banyak dibicarakan oleh Sherry Turkle³¹, seorang profesor dari MIT³².

Kemudian Turkle menyebut manusia modern sebagai suatu bentuk “*connected but alone*” yaitu terhubung secara teknis, namun terputus bahkan tidak ada hubungan sedikitpun secara emosional dan eksistensial³³. Kehampaan itu muncul bukan karena teknologi itu jahat, tetapi karena cara manusia menggunakan teknologi telah mengubah makna hubungan, komunikasi, dan kehadiran diri³⁴. Kehampaan dalam konektivitas digital adalah tanda bahwa manusia telah kehilangan keseimbangan antara *terhubung* dan *hadir*. Teknologi memberi jembatan, tetapi hanya hati manusia yang mampu mengisinya dengan makna. Kehampaan ini memanggil manusia modern untuk kembali kepada kesunyian

²⁸ F. Budi Hardiman, *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia Dalam Revolusi Digital*, (Penerbit: Pt. Kanisius), hlm 43.

²⁹ Ibid

³⁰ Ibid, 44

³¹ Dia adalah seorang profesor, penulis, dan peneliti asal Amerika Serikat yang dikenal luas karena karyanya tentang hubungan antara manusia, teknologi, dan identitas diri. Ia lahir pada 18 Juni 1948 di New York City, Amerika Serikat. Turkle kini menjabat sebagai Abby Rockefeller Mauzé Professor of the Social Studies of Science and Technology di Massachusetts Institute of Technology (MIT), tempat ia juga mendirikan dan memimpin MIT Initiative on Technology and Self.

³² Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (New York: Basic Books, 2011), hlm 11.

³³ Ibid, 294

³⁴ Sherry Turkle, *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age* (New York: Penguin Press, 2015), hlm 26.

yang memberi makna, kepada hubungan yang nyata, dan kepada Allah yang hadir dalam keheningan, bukan dalam kebisingan layar.

Keterhubungan yang mengasingkan

Absurditas di era digital dapat menyebabkan keterasingan diantara manusia. ditengah keterhubungan antara satu dengan yang lainnya, manusia akan kehilangan makna dan mengalami ketrasingan dari dirinya sendiri, dan dari sesamanya. Media sosial menjanjikan kebebasan, ekspresi dan kedekatan manusia dengan sesamanya. Namun, dibalik kebebasan semu itu, muncul bentuk keterasingan yang mencerminkan kondisi masyarakat moderen yang kehilangan makna hidup yakni:

Identitas Virtual dan kehilangan jati diri

Konsep identitas digital telah menjadi pusat kehidupan sosial modern. Menurut Turkle (2011), dalam Sukmawati Aldullah menegaskan bahwa individu semakin menampilkan versi diri mereka yang dikurasi secara daring, yang terkadang dapat menciptakan pemutusan hubungan antara identitas virtual dan dunia nyata mereka. Dualisme digital ini memiliki implikasi signifikan terhadap harga diri, kesehatan mental, dan kesejahteraan secara keseluruhan.³⁵

Media sosial mendorong manusia membangun citra diri ideal agar diterima di ruang publik digital. Setiap unggahan menjadi panggung untuk menampilkan "aku" yang disukai, bukan yang sejati. Di balik layar, banyak yang hidup untuk dilihat, bukan untuk dijalani. Inilah bentuk alienasi baru: manusia kehilangan keaslian diri karena tunduk pada algoritma dan tekanan sosial digital. Akibatnya, muncul identity fatigue—kelelahan eksistensial akibat terus memainkan peran yang tidak sepenuhnya mencerminkan diri yang otentik.

Relasi Superfisial

Media sosial dapat menciptakan ilusi kedekatan dan hubungan yang dalam, meskipun interaksi sering kali bersifat dangkal dan terbatas pada "likes" atau komentar pendek.³⁶ Namun di balik intensitas komunikasi, kedalaman relasi semakin menipis. Hubungan manusia direduksi menjadi statistik dan angka keterlibatan (engagement). Fenomena ini menggambarkan alienasi dari sesama manusia: kita berinteraksi, tetapi tidak sungguh berelasi. Sering kali, orang merasa lebih kesepian meskipun dikelilingi oleh ribuan pengikut.

Konsumerisme dan budaya perbandingan

Media sosial mendorong budaya perbandingan tanpa henti. Setiap orang menjadi subjek dan objek pandangan sosial. Dalam atmosfer seperti ini, orang merasa tidak cukup baik atau tidak berharga yang dapat menyebabkan penurunan harga diri dan meningkatkan kecemasan. Manusia selalu ingin berkembang agar tetap eksis secara sosial. Alienasi muncul karena individu kehilangan rasa cukup dan damai dengan dirinya sendiri. Nilai manusia diukur dari likes, followers, dan pencapaian yang terlihat. Akibatnya, banyak orang mengalami kecemasan sosial, rendah diri, dan depresi—bukan karena kekurangan relasi, tetapi karena kehilangan makna sejati dari relasi itu sendiri.

Menemukan makna di tengah absurditas media sosial: Sisyphus era digital

Albert Camus memerikan tawaran menarik dan sangat relevan sehubungan dengan pencarian makna di tengah absurditas. Dalam essay *The Mythe of Sisyphus*, Camus menyarankan agar manusia menerima absurditas sebagai bagian dari kehidupan manusia setiap hari. Sisyphus tidak pernah tahu bahwa kapan pekerjaannya akan selesai, ia

³⁵ Sukmawati Abdullah dkk., *Perkembangan Masyarakat Berbasis Digital* (Sumatra barat: Tri Edukasi ilmiah, 2025), hlm. 25

³⁶ Noor Afy Shovmayanti, *Generasi Digital: Mengasah Keterampilan Komunikasi Di Era Teknologi* (Jawa Barat: Mega Press Nusantara, 2024), hlm. 21

kemudia bahagia karena memilih menerima nasibnya. Disinilah tantangan terbesar bagi manusia moderen: apakah kita mampu menerima absurditas tanpa menyerah pada sinisme dan nihilisme?³⁷

Jabawan dan jalan jalan keluar, mungkin ada pada cara manusia untuk menghadirkan makna dalam diri. Ditengah absurdnya hidup, pemberontakan menjadi jawaban atas absurdnya kehidupan di dunia maya. Pemberontakan itu sendiri adalah tindakan penciptaan itu sendiri. Apa yang diciptakan? Di era digital, dengan segala bentuk tantangan dan peluang, memberi konteks baru bagi manusia dalam proses pencarian makna. Dengan menerima bahwa hidup tidak selalu memiliki makna inheren, manusia diberi kebebasan untuk menciptakan makna hidup, menentukan arah, dan menjalani hidup dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Dalam konteks media sosial, penciptaan makan hidup identik dengan proses dimana manusia mengadirkan sesuatu namun, disaat yang sama, penciptaan itu tidak ditujukan semata-mata demi like, komen dari viewers melainkan sebagai bentuk ekspresi diri. Ketika ia berbagi melalui media sosial, bukan demi validasi tetapi demi koneksi dan ketika ia berbicara bukan untuk diakui, tetapi agar mendengar dan didengarkan. Absurditas Camus adalah cermin yang memantulkan paradoks kehidupan manusia moderen: semakin manusia mencari makna di dunia maya, semakin jelas bahwa makna sesungguhnya hanya dapat ditemukan di dunia nyata, dalam dan melalui tindakan. Belajar dari Sisyphus bahwa di tengah absurdnya hidup, ia tidak hentinya mengguling batu dan menyaksikannya jatuh berulang kali, bukan karena dunia memberi alasan, tetapi karena ia memilih melakukannya. Dan dalam tindakan itulah, ia menemukan keberanian untuk hidup.

KESIMPULAN

Manusia selalu berhadapan dengan absurditas, kapanpun dan dimanapun. Albert Camus mengartikan absurditas itu sebagai kondisi dasar manusia yang ingin mencari makna, tapi dunia tidak memberikannya. Ketiadaan makna ini memuat manusia putus asa dan melarikan diri dengan dua cara yakni bunuh diri biologis dan bunuh diri filosofis. Sebagai bentuk pelarian, bunuh diri bukanlah sikap tegas manusia dalam menghadapi absurditas.

Gagasan Absurditas Camus sejak abad ke-18 ini ternyata masih relevan hingga saat ini. Ditengah perkembangan dunia digital dan media sosial, absurditas hadir dalam bentuk baru yang mampu mengasingkan manusia dari sesama dan bahkan dirinya sendiri. ketersinggan atas diri sendiri dan sesama, menuntut manusia untuk kembali mencari makna sejati ditengah hingar-bingar absurditas. Alih-alih melarikan diri dengan cara bunuh diri, Camus menawarkan pandangan yang berbeda, yakni agar manusia mampu menerima absurditas. Absurditas di era digital, dengan segala bentuk tantangan dan peluang, memberi konteks baru bagi manusia dalam proses pencarian makna. Dengan menerima bahwa hidup tidak selalu memiliki makna inheren, manusia diberi kebebasan untuk menciptakan makna hidup, menentukan arah, dan menjalani hidup dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku

- Afy Shovmayanti, Noor. Generasi Digital: Mengasah Keterampilan Komunikasi Di Era Teknologi. Jawa Barat: Mega Press Nusantara, 2024.
- Alfons Duka, Agus. komunikasi pastoral era digital memaklumkan injil di jagat tak berhingga.

³⁷ Hendra Januar, <https://lsfdiscourse.org/sisyphus-di-dunia-maya-ketika-absurditas-menyebar-di-balik-layar/>, diakses pada 18 oktober 2025

penerbit, Ledalero, 2017

- Atmoko, Bambang Dwi. Instagram Hanbook Tips Fotografi Ponsel. Jakarta: Media Kita, 2012.
- Bartens, K. Filsuf-filsuf Besar Tentang Manusia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017.
- Budi Hardiman, F. Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia Dalam Revolusi Digital. Penerbit: Pt. Kanisius.
- Camus, Albert. The Myth Of Sisyphus and Other Essasy, Terj. Justin O'Brien. New York:Vintage Book, 1991.
- Nasrullah, Rulli. media social: perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi. penerbit, PT Remaja Rosdakarya Bandung, 2017.
- Sarinating Gati, Raka. "Jurus Ampuh Menjadi Konten Kreator di Youtube, Instagram, dan Tiktok: Panduan dari nol hingga Monetisasi. Yogyakarta: Diva Press, 2024.
- Suhaeni, Neni. Albert Camus: Memberontak Terhadap Hidup Yang Absurd. Nusa Cendikia: Bandung, 2021.
- Sukmawati Abdullah dkk., Perkembangan Masyarakat Berbasis Digital (Sumatra barat: Tri Edukasi ilmiah, 2025), hlm. 25
- Turkle, Sherry. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. New York: Basic Books, 2011.
- Turkle, Sherry. Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age New York: Penguin Press, 2015.
- Wattimena, Reza A. A. memaknai digitalitas; Sebuah Filsafat Dunia Digital, Penerbit, PT Kanisius, 2023

II. Jurnal & Skripsi

- Juitania dan I Gede Adi Indrawan, "Dampak Penggunaan Konten Youtube Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Universitas Pamulang, vol. 1. Susunan Artikel Pendidikan, 2020.
- Rewos, Tarsisius Mariyano Agustus. "Peran Media Online Pada Masyarakat Modern Dalam Terang Dekrit Inter Mirifica." Skripsi, Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, 2020.

III. Internet

- Bdk. Faiz Fahrurin, "Albert Camus-Absurditas". Ngaji Filsafat 224 Masjid Jenderal Sudirman Yogyakarta. <https://youtube.com/watch?v=UCRw1ZKwSLQ&t=711s>, diakses pada 19 September, 2025
- Casey Scott, Life is Absurd! Exploring Albert Camus' Rebellious Philosophy, <https://www.thecollector.com>, diakses pada 3 September 2025
- Hendra Januar, <https://lsfdiscourse.org/sisyphus-di-dunia-maya-ketika-absurditas-menyebr-di-balik-layar/>, diakses pada 18 oktober 2025
- https://etheses.iainkediri.ac.id/7950/3/933505416_bab2.pdf. Diakses pada 6 September 2025.
- <https://www.marketeers.com/tiktok-sejarah-fenomena-dan-pengaruhnya-bagi-kehidupan-digital>, diterbitkan pada 23 April 2023, dan diakses pada 19 Oktober 2025.
- <<https://www.ocbc.id/id/article/2024/08/26/cara-dapat-uang-dari-fb>
pro#:~:text=Apa%20Itu%20FB%20Pro?,digunakan%20juga%20pada%20profil%20pribadi. Diakses pada 3 oktober 2025.
- <https://tirto.id/author/ilham-choirul-anwar> diterbitkan pada 1 Jan 2022 01:27 WIB, dan diakses pada 19 oktober 2025.
- <https://campus.quirper.com/careers/content-creator>. Diakses pada 30 September 2025.
- <https://medium.com/@candybareta/melawan-bunuh-diri-dan-absurditas-hidup-ala-albert-camus-605ec3ea4b11>, diakses pada 24 september 2025
- https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/?srsltid=AfmBOooGhr3ZXNdp7I6iY9enKhFhuAbmO53TygeJPm7rVorpGXf86FdB#google_vignette. Diakses pada 18 september 2025.
- <https://media.neliti.com/media/publications/31939-ID-konstruksi-makna-path-sebagai-media-komunikasi-interpersonal-dalam-dunia-sosial/>. Diakses pada 6 September 2025.