

**PENANGGUNG JAWAB**  
Dekan FIKOM  
Evie Sofiaty MI, M.I.Kom

Sekretaris Dekan  
Dian Marhaeni K, M.Si

Ketua Penyunting  
Made Dwi Adnjani, M.Si

Sekretaris  
Mubarok, M.Si

Bendahara  
Parwati, SH

Dewan Penyunting  
Trimamah, M.Si  
Edi Ismoyo, M.Si  
Suharyoso, S.Sos

Seksi Usaha  
Endang Winarsih, S.Sos

Sirkulasi dan Distribusi  
Novi, S.Sos

Alamat Redaksi  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam  
Sultan Agung Semarang  
Jl. Raya Kaligawe Km. 4  
Po. Box 1054/SM  
Semarang 50112  
Telp. (024) 6583584  
ext. 448/ 449  
Fax. (024) 6582455  
email : jurnalfikom@yahoo.co.id

Perilaku Politik Legislator Perempuan Dalam Memperjuangkan Kepentingan Perempuan

*Rahmi Nuraini*

*rahmi\_bigtree@yahoo.com*

105 - 115

Spasialisasi Surat Kabar Kedaulatan Rakyat

*Mochamad Gifari*

*emgifari@ymail.com*

116 - 124

Barbie Sebagai Ikon Gaya Hidup Wanita Modern

*Kheyene Molekandella Boer*

*delux\_boer@yahoo.com*

125 - 131

Ruang Publik Alternatif dalam Cyber Space  
(Geliat Weblog sebagai Online Citizen Journalism)

*Filosa Gita Sukmono*

*filosa2009@gmail.com*

132 - 139

Visit Kalbar 2010 : Program Pengelolaan Komunikasi  
Dalam Meningkatkan Pariwisata Daerah Kalimantan Barat

*Niken Puspitasari*

*nikenpuspita@yahoo.com*

140 - 164

Kompetensi Praktisi Pr Di Kota Semarang 2012 (Pada  
Badan Usaha Milik Negara)

*Yanuar Luqman*

*yanuar@undip.ac.id*

165 - 174

Pengadilan Opini Dan Efek Media Pada Perempuan  
Yang Terlibat Kasus Hukum

*Made Dwi Adnjani*

*made@unissula.ac.id*

175 - 182

Media Dan Kekerasan Berlatar Agama  
(Urgensi Praktek Jurnalisme Damai)

*Mubarok*

*mubabus@gmail.com*

183 - 193

Sosialita di Era Internet

*Muna Madrah*

*munamadrah@unissula.ac.id*

194 - 199



## Sosialita di Era Internet

Oleh :

**Muna Madrah**

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung  
[munamadrah@unissula.ac.id](mailto:munamadrah@unissula.ac.id).

### **Abstract :**

*Although many experts see that through the information superhighway, communication technology eliminated the boundaries of class, power and gender and other forms of social segregation, which in an earlier era dominated by the elite class (Nasikun: 2005). It can not be denied also that the technological advances that have brought us to the “global world” in many side benefit. For example, information about the science we can easily access without the need to depend on the teacher or someone to provide an explanation.*

*The development of information technology also creates new classes and new dominances that led to the capitalism, just who are the layers that can access and control of information technology will have the power in describing as Foucoult relations of knowledge and power (Ritzer: 2003:79). Nasikun Further (2005) worrying that instead of making the power elite into a liquid because of the ability of technology to transform the society more open, uncontrolled and it makes the cultural and social values do not have the ability to respect humanity.*

*“by dint of meaning, information and transparency our society have passed beyond the limit point, that of permanent ecstasy of the social (the masses), the body (obesity), sex (obscenity), violence (terror), and information (simulation)” (Baudriallard :1987)*

### **Abstrak :**

*Banyak ahli telah melihat bahwa melalui teknologi informasi yang cepat (superhighway information) telah menepiskan batas-batas kelas, kekuasaan dan jender dan bentuk lain dari segregasi sosial pada era sebelumnya di dominasi oleh kelas elit (Nasikun : 2005). Tidak dapat dipungkiri pula bahwa kemajuan teknologi yang telah membawa kita ke “dunia global yang” dalam banyak sisi manfaat. Misalnya, informasi ilmu pengetahuan dapat dengan mudah diakses tanpa perlu tergantung pada guru atau seseorang untuk memberikan penjelasan.*

*Perkembangan teknologi informasi juga menciptakan kelas baru dan dominasi baru yang mengarah ke kapitalisme, hanya mereka yang merupakan lapisan yang mempunyai akses informasi dan teknologi yang memiliki kekuatan (power) sebagaimana digambarkan Foucoult dalam pengetahuan dan kekuasaan (Ritzer: 2003:79 ). Nasikun selanjutnya (2005) mengkhawatirkan bahwa alih-alih membuat elite kekuasaan menjadi cairan karena kemampuan teknologi untuk mengubah masyarakat lebih terbuka, secara tidak terkendali hal ini dapat membuat nilai-nilai budaya dan sosial tidak memiliki kemampuan untuk menghormati kemanusiaan.*

*“Informasi dan transparansi di masyarakat kita telah melampaui titik batas, yang ekstasi permanen (massa), tubuh (obesitas), jenis kelamin , kekerasan sosial (teror), dan informasi (simulasi) “(Baudriallard: 1987)*

**Kata kunci :** teknologi informasi, humanity, sosialita.

## Pendahuluan

Internet sudah bukan menjadi barang asing lagi diantara kita. Temuan teknologi terkini tersebut telah merambah ke seantero dunia dengan cepat dan mempengaruhi kehidupan kita. Melalui internet dengan dunia *cyber* nya (*cyberspace*) bisa dikatakan bahwa manusia telah sampai pada sebuah penjelajahan global melampaui batas-batas yang tidak mungkin dilakukan pada abad sebelumnya. Internet dewasa ini dianggap sebagai penyelesaian masalah terhadap segala keterbatasan manusia untuk mengembara dalam berbagai bentuk realitas tanpa batas (Astar Hadi:2005:4)

Dalam sebuah penelitian, Rainie (2006) sebagaimana dipaparkan oleh Kamaluddin (2011) mengemukakan bahwa pengguna internet lebih dari 57,8 juta orang mengikuti laju pertumbuhan layanan teknologi broadband dan jaringan seluler. Pemakaian telephone seluler mencapai angka 170 juta orang dan angka pengguna komunikasi bergerak (*mobile telecommunications*) akan akan berlipat 50% dalam waktu 2 atau 3 tahun kedepan.

Dunia *cyber* menjadi dunia baru layaknya dalam kehidupan nyata menawarkan hal-hal yang bisa dilakukan pada dunia nyata. Mulai dari *chatting*, *conference*, berbelanja sampai mencari jodoh bisa dilakukan di dunia maya ini, bahkan kuliahpun saat ini bisa dilakukan melalui dunia maya ini. Hanya dengan "*click*" kita diajak untuk memasuki "ruang" dimana kita bisa mencari apa saja yang kita inginkan, memasuki "komunitas" yang memiliki minat yang sama dengan kita, atau malah membentuk "komunitas" baru sesuai dengan keinginan kita, tidak dibatasi oleh jarak dan waktu yang di sebut oleh Mc Luhan sebagai "*Global Village*".

Sebetulnya apa yang dimaksud dengan *cyberspace*? Sebagai sebuah fenomena baru dalam jagat raya informasi dan komunikasi global, *cyberspace* menjadi sulit didefinisikan secara utuh. Hal ini di karenakan kecenderungan sifatnya yang plural dan dipenuhi oleh over produksi citra,

simbol, dan tanda-tanda yang sarat makna yang seringkali tumpang tindih (Astar Hadi : 2005). Istilah *cyberspace* pertama kali dipakai oleh William Gibson dalam novelnya *Neoromancer*, dalam novel tersebut Gibson menggambarkan *cyberspace* sebagai pemandangan yang dihasilkan komputer-komputer yang di tancapkan langsung yang kadang-kadang juga berupa soket-soket yang langsung di tanamkan di otak (Antariksa : 1999). Bagi Gibson bukan sistem jaringannya yang menjadi penting akan tetapi *cyberspace* adalah sebuah pengalaman masyarakat yang memakai teknologi baru untuk melakukan sesuatu yang sebenarnya secara genetis telah di programkan yaitu komunikasi. *Cyberspace* menerangkan sebuah tempat yang tidak ada di manapun, di mana e-mail hilir mudik, transfer elektronik dan pesan-pesan digital lainnya berlalu lalang dan situs-situs World Wide Web (*www*) diakses. Ogden menggambarkan *cyberspace* sebagai suatu tempat tanpa ruang secara konseptual di mana kata-kata, hubungan antar manusia data, status dimunculkan oleh orang-orang yang menggunakan teknologi komunikasi dengan perantara computer (Barker 2000: 327), *cyberspace* sebagai bentuk jaringan komunikasi dan interaksi global (Hadi:2005:7), sedang Yasraf Amir Piliang (2004:16) mendefinisikan sebagai ruang halusinatif yang dibentuk melalui media digital, yang menghasilkan pengalaman-pengalaman halusinasi. *Cyberspace* dengan bangga menawarkan system nilai dan bentuk komunitas sendiri, yaitu yang disebut komunitas virtual.

Tidak dapat dinafikan bahwa fokus sosiologi akan mengalami transformasi dari masyarakat (*society*) ke mobilitas (*mobility*). Dalam pandangan Tourine (1988) yang saya kutip dari Gumilar (2012) bahwa basis tradisional sosiologi yaitu masyarakat telah ketinggalan zaman. Apakah benar demikian adanya?

Para pendiri sosiologi telah meletakkan dasar-dasar penting dalam penelitian tentang masyarakat, fakta-fakta sosial sebagaimana dipaparkan Durkheim, determinasi ekonomi

Marx ataupun gagasan rasionalisasi weber (Ritzer & Goodman: 2004) adalah alat-alat analisa yang masih relevan di pakai. Sebagai ilmu pengetahuan yang berkembang tentu saja sosiologi tidak dapat secara kaku menetapkan preasumsi-preasumsi tentang masyarakat, dimana definisi masyarakat, *society*, *groups* telah bertransformasi dalam bentuknya yang baru. Masyarakat tidak lagi terbentuk dengan pola linier seagaimana dibayangkan oleh para sosiolog modern. Pola yang kompleks telah berkembang sejurus dengan perkembangan teknologi dan teknologi informasi yang cepat, yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya.

### Internet sebagai media komunikasi massa

Lebih dari setengah abad kebelakang, Amerika Serikat dan Negara-negara ekonomi maju secara *gradual* telah membuat perubahan kedalam apa yang biasanya disebut masyarakat informasi “era informasi” (Fukuyama: 2000). Dan keberadaan internet sebagai salah satu media masa yang bertujuan memberikan informasi yang seluas-luasnya kepada khalayak.

Kita sedang berada pada sirkuit dimana kita dituntut untuk berpacu menerima dan mereproduksi informasi-informasi baru. Sehingga sangat sulit lagi di bedakan mana informasi-informasi yang asli dan mana yang salinan. Hampir tidak ada lagi originalitas sebuah informasi. Dengan jaringan kerja yang begitu luas dan kemampuan akses yang cepat dengan jarak yang luas teknologi ini menawarkan sisi lain dari komunikasi yang mendunia. Sekali lagi dengan “*click*” kita bisa mengirmkan, mengkopi atau mendownload dan menyebarkan kebalikan informasi tersebut bersamaan dengan munculnya informasi itu sendiri. Bahkan kehidupan yang paling pribadi dari para selebritis yang mungkin tidak dapat di akses melalui media informasi lainnya seperti TV atau radio beredar dengan mudah pada situs-situs *cyber*. Simak saja video-video mesum dari beberapa artis kita, cukup dengan “*click*” dan kita disuguhi tayangan bebas tanpa sensor. Berita tentang drama politik di senayan dapat disajikan pada kita pada “real

time”nya.

Internet dalam sifatnya sebagai media informasi yaitu media yang sama-sama tertuju pada khalayak dan kemajemukan yang luas tidak dapat dipisahkan dengan media komunikasi massa lainnya (misalnya televisi, surat kabar, radio, dsb), akan tetapi ada perbedaan karakteristik yang cukup signifikan antara internet dan media-media informasi lainnya. Sejak teknologi ini dikembangkan pada sekitar era 80 an disamping kemampuannya menyediakan perubahan informasi yang radikal dan universal dengan jaringan kerja yang begitu luas dan kemampuan akses yang begitu cepat internet menawarkan sisi komunikasi yang mendunia (Hadi:2005). Pada dasarnya kemampuan internet dalam menciptakan realitas virtual atau pengalaman ruang yang dihasilkan oleh teknologi computer terdapat juga pada teknologi televisi, telepon atau film. Tetapi internet menampilkan virtualitas yang berbeda, dimana kontrol atau kendali komunikasi terletak pada pemakai (*user*) bukan pada pencipta atau medium komunikasi. Sifatnya yang senantiasa on line tentu saja membawa pada sifat interaktif dimana memungkinkan semua pihak dapat berhubungan dan berinteraksi setiap saat, yang memungkinkan partisipasi pemakai begitu tinggi dan kompleks.

### Generasi “Online”

Mau tidak mau generasi yang lahir pada abad ini adalah generasi “online”. Di Indonesia Warnet-warnet tumbuh bagai jamur dimusim hujan menggantikan “wartel” di era 1980-1990 an. Anak-anak terbiasa dengan video game online dan berkompetisi dengan berbagai orang di penjuru dunia. Rainie (2006) dalam penelitiannya menyebutkan data-data sebagai berikut:

## Cyber Generation Phenomenon



Secara sosiologi telah terjadi pergeseran dalam struktur masyarakat *on line* yang juga tentu saja bentuk-bentuk interaksi sosial yang di bangun oleh generasi *on line* ini. Sekarang ini, apakah masih penting memasukkan “kontak fisik” kedalam prasyarat terjadinya interaksi sosial?

Teknologi telah membentuk karaktersitik masyarakat cyber, sebagai contoh keintiman interaksi antar individu di dunia maya, belumlah tentu terjadi pada dunia nyata. Interaksi bias saja terjadi tanpa ekspresi dan tanpa rasa dan menguap begitu saja dalam beberapa detik.

Apa yang terjadi pada generasi *on line*? pengejawantahan interaksi seorang anak dengan *on line game* yang memungkinkan mereka menghujat, membunuh lawan tanpa “rasa” apapun dapat kita saksikan pada meningkatnya kasus tawuran pelajar. Kasus perkosaan anak dan bunuh diri pada anak dan remaja. Tentunya perlu penelitian dan kajian sosiologi mendalam atas fenomena tersebut.

Sosiologi kiranya dapat memberikan solusi dengan rekonstruksi norma, etika, budaya pada masyarakat cyber. Tampaknya agak sulit diterapkan dimana pada masyarakat cyber batas-batas definisi *society*, *groups* dan *culture* tidak ada lagi.

### Terperangkap dalam realitas yang semu

Teknologi virtual ini telah memberi kita pengalaman luar biasa yang mungkin tidak dapat kita temui pada dunia nyata. Dunia ini bukanlah seperti ruang dalam arti

sesungguhnya, melainkan sebuah metafora , sebuah “ruang simbolis” yang menjadi ruang jutaan manusia tidak dalam pengertian fisik (Piliang: 2004). Sebagai contoh apabila kita berkomunikasi melalui *chatting* di internet di mana orang-orang akan bertemu dalam “ruang simbolis” yang memungkinkan kita berbagi informasi dan berinteraksi dengan keterlibatan emosi sebagaimana di dalam ruang sesungguhnya. Ekspresi kita bisa tergantikan oleh ikon-ikon yang tersedia pada ruang *chatting* seolah-olah kita sedang berbicara secara langsung. Tertawa, menangis, sedih dan marah bisa terwakilkan oleh *smiles* pada ikon-ikon yang sudah tersedia tersebut.

Kita diajak untuk mendapatkan pengalaman lain mengembara dalam realitas tanpa batas, tidak hanya melihat gambar visual, lebih jauh lagi merasakan pengalaman yang sangat kompleks, dan hebatnya semua dapat kita lakukan tanpa beranjak dari tempat duduk kita. Cukup “*click*” saja.

Dalam bahasa Baudrillard kita sedang hidup di “zaman simulasi” (Ritzer: 2003:161) di mana keaslian dan dunia kultural menjadi cepat lenyap. Keberadaan simulasi yang tersebar luas adalah alasan umum bagi pengikisan perbedaan antara yang nyata dan yang imajiner, yang benar dan yang palsu. Kita telah banyak di manipulasi oleh *image* semu yang nyata. Virtualisasi media ini telah mampu mensimulasi berbagai bentuk realitas dalam ruang-ruang maya (Piliang:2001:179) di mana dalam sifat virtualitas media elektronika realitas bisa dikonstruksikan atau di rekonstruksi Inilah yang disebut oleh Jean Baudrillard sebagai *hyper-reality* untuk menjelaskan rekayasa makna dalam media. *Hyper-reality* tidak produksi melainkan ia selalu siap direproduksi (Ritzer :2003). Dalam dunia *hyper-reality* tidak ada cara mendapatkan sesuatu dari sumbernya, dari realitas yang asli.

*Hyper-reality* bukan berarti matinya realitas. Dalam *cyberspace*, *hyper-reality* dapat dipahami sebagai sesuatu yang menjadi “diboleh-lebihkan” sehingga membuat batas-batas antara yang nyata dan yang semu menjadi

kabur (*blurred*). Yasraf dalam menjelaskan “ruang semu” yang dimaksud Baudrillard ini sebagai antitesis dari representasi atau dekonstruksi dari representasi itu sendiri hal ini karena model kebudayaan dewasa ini mengikuti model produksi yang disebut Baudrillard sebagai “simulasi” tadi. Dalam wacana simulasi manusia mendiami ruang realitas dimana perbedaan antara yang “nyata” dan “fantasi” menjadi sangat tipis (Subandy (ed) : 2004:173), dan inilah yang dimaksud dengan terperangkap dalam dunia semu. Mark Slouka melihat bahwa hibriditas dunia *net* merupakan rimba raya yang menyesatkan (Hadi:2005:118), ia mengaburkan realitas sesungguhnya dengan paradoks metaforis, pertukaran makna dan permainan bahasa yang plural. Secara ekstrim Mark Slaouka melihat realitas *cyberspace* bukanlah realitas sesungguhnya, karena menurutnya dalam *cyberspace* realitas kita hilang dan menyatu kedalam dunia maya, dimana teknologi yang memberi kemudahan dan memanjakan manusia menghancurkan batas-batas manusia dengan mesin.

Pada akhirnya era globalisasi dan abad virtual dewasa ini telah menjadikan konsep sosial seperti integrasi, kesatuan, persatuan, nasionalisme dan solidaritas menjadi semakin kehilangan realitas sosialnya dan akhirnya menjadi mitos, dan menggiring masyarakat global kearah akhir sosial (Piliang : 2004:133).

Interaksi dalam realitas semu yang lebih dari sekedar nafsu informasi dan komunikasi pada akhirnya mempengaruhi kehidupan kita. Kita menjadi lupa bahwa “realitas” dalam arti sesungguhnya disekitar kita masih membutuhkan uluran tangan kita. Nilai-nilai sosial yang lebih banyak menuntut norma, toleransi dsb mulai luntur dan tidak populer. Ataukah malah *cyberspace* lalu menjadi tempat “pengungsian” dari rumitnya kehidupan di dunia nyata? Keasyikkan *bercyber* dalam dunia maya telah mengurangi waktu untuk berinteraksi dengan orang lain dalam arti yang sebenarnya. Jarak hanya sejauh jangkauan jari telunjuk kita untuk meng *click mouse*.

## Simpulan

Meski banyak ahli melihat bahwa melalui *information superhighway*, teknologi komunikasi menghapuskan batas-batas kelas, kekuasaan dan jender dan bentuk-bentuk pemilahan sosial yang lain, yang mana pada era sebelumnya didominasi oleh kelas elit (Nasikun:2005), dan kita sedang menuju pada kebebasan yang seluas-luasnya. Tidak dapat dipungkiri pula bahwa kemajuan teknologi yang telah membawa kita pada “dunia global” dibanyak sisi mendatangkan manfaat. Sebagai contoh informasi tentang ilmu pengetahuan dapat dengan mudah kita akses tanpa perlu tergantung pada guru atau seseorang untuk memberikan penjelasan. Akan tetapi ada juga yang melihat bahwa berkembangnya teknologi informasi ini justru akan membuat kelas-kelas baru dan dominasi-dominasi baru yang berujung pada kapitalisme, hanya yang berada pada lapisan-lapisan yang mampu mengakses dan menguasai teknologi informasi akan mempunyai kekuasaan sebagaimana Foucoult dalam menggambarkan relasi pengetahuan dan kekuasaan (Ritzer :2003:79). Lebih lanjut Nasikun (2005) mengawatirkan bahwa alih-alih membuat kekuasaan elit menjadi cair karena kemampuan teknologi untuk mentransformasikan masyarakat yang lebih terbuka, justru perkembangannya yang tidak terkontrol dapat membuat kebudayaan dan nilai-nilai sosial tidak mempunyai kemampuan untuk menghormati kemanusiaan.

Ada banyak nilai-nilai humanis mulai hilang, interaksi yang menjadi syarat dalam kehidupan sosial telah mengalami erosi. Kita telah dipaksa untuk merekonstruksi definisi-definisi kehidupan sosial yang telah dijungkir balikkan oleh kehidupan sosial lain dalam dunia nyata yang semu. Pada akhirnya apakah kita akan bertahan atau terbawa ke dalam rimba raya, itu menjadi pilihan kita. Sangat diperlukan kearifan dan pemahaman untuk menghindari hancurnya tatanan sosial, sebagaimana di ramalkan oleh Francis Fukuyama perubahan-perubahan yang dramatis memunculkan “*Great Disruption*” (Fukuyama:2002)

**Daftar Pustaka :**

- Antariksa. 1999. "Cyberculture". Dimuat dalam newsletter KUNCI no 2, September 1999 dapat di akses di <http://www.kunci.or.id/esai/nws/02/cyberculture.htm>
- Barker, Chris.2004, "*Cultural Study*". Yogyakarta: Kراسي Wacana
- Fukuyama, Francis.2002. *The Great Disruption, Hakikat Manusia Dan Rekonstruksi Tatanan Sosial*". Yogyakarta :Qalam
- Hadi, Astar. 2005. "*Cyberspace, Kritik Humanis Mark Slouka Terhadap Jagat Maya*". Yogyakarta : LKIS
- Kamaluddin, Laode Masihu, "*Goes beyond technological frontier;The application of mobile learning as a pathway to digital revolution in education*" , Makalah Presentasi disampaikan pada forum Indo Global Education Summit, India:2011
- Nasikun, 2005. *Peran Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora bagi Liberasi dan Humanisasi Teknologi* dalam Jurnal Ilmu Sosial dan Politik Vol.9 No 2, 2005, Yogyakarta: FISIP UGM
- Piliang, Yasraf Amir, *Realitas-Realitas Semu Masyarakat Konsumer* dalam "*Lifestyle Ecstay, Kebudayaan Pop Dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*" Ibrahim, Idi Subandy (editor).2004.. Yogyakarta :Jalasutra 2004
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. "*Dunia Yang Dilipat, Tamasya Melampai Batas-Batas Kebudayaan*". Yogyakarta :Jalasutra
- Ritzer, George.2003. "*Teori Sosial Postmodern*". Yogyakarta: Juxtapose research study bekerjasama dengan Kreasi Wacana
- Sumantri, Gumilar Rusliwa,"*Sosiologi di Era Migrasi dan Globalisasi*", <http://skripsites4u.blogspot.com/2012/06/sosiologi-di-era-migrasi-dan.html> di akses tanggal 13 Oktober 2012 pukul 10.00

### **Terima kasih kepada Mitra Bestari**

Berkaitan dengan diterbitkannya Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang, maka kami menghaturkan banyak terima kasih kepada para Mitra Bestari yang telah berkenan membantu proses penyuntingan artikel ilmiah Makna sampai layak untuk dipublikasikan. Beberapa Mitra Bestari yang terlibat dalam proses penyuntingan :

1. Prof. Deddy Mulyana, MA., Ph.D dari Universitas Padjajaran (UNPAD) Bandung
2. Dr. Turnomo Rahardjo dari Universitas Diponegoro (UNDIP)
3. Dr. Sunarto dari Universitas Diponegoro (UNDIP)
4. Dra. Prahastiwi, Ph.D dari Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS)