MEDIA, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT

Buku Perkuliahan Program S-1
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya

Penulis:

Advan Navis Zubaidi

Supported by:

Government of Indonesia (GoI) and Islamic Development Bank (IDB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 1
HAKEKAT MEDIA, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket pertama difokuskan pada konsep dasar media, teknologi, dan masyarakat. Kajian dalam paket ini terdiri dari pengertian hakekat, manfaat dan tujuan media, teknologi, dan masyarakat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam paket ini adalah berupa LCD dan sound system, kertas plano, spidol dan media pembelajaran penunjang lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Kemampuan memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mejelaskan pengertian media, teknologi, dan masyarakat
2. menjelaskan sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. menjelaskan dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. teori media, teknologi, dan masyarakat
5. Mengamati secara nyata media, teknologi, dan masyarakat yang ada di lingkungan mereka.

Waktu

2x50 menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Materi Pokok

Media, teknologi, dan masyarakat

1. Hakekat media, teknologi, dan masyarakat
2. Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. Teori media, teknologi, dan masyarakat

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar
2. Menjelaskan indikator
3. Penjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini
4. Brainstorming dengan mencermati tayangan gambar tentang media, teknologi, dan masyarakat

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagai dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Pengertian media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 2: Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 3: Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 4: Teori media, teknologi, dan masyarakat
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen
6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Praktik media, teknologi, dan masyarakat

Tujuan

Mahasiswa mengerti dan memahmi tentang pengertian dan dimensi media, teknologi, dan masyarakat

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, lembar penilaian, kartu nilai, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, mencari materi dan konsep komunikasi antar budaya sesuai dengan tema yang dibagikan.
2. Dari Bahan tersebut mereka menganalisa masing masing difinisi dan memahaminya.
3. Praktikkan! Mencarai dan mengungkapkan fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan tema yang dikaji
4. Jumlahkan nilai masing-masing kelompok, dan tentukan pemenangnya!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 5.1: Daftar Nilai Praktik Kelompok Analisis media, teknologi, dan masyarakat

KELOMPOK	NILAI				JUMLAH
I (Konsep dan Manfaat MTM)					
II (Sejarah MTM)					
III (Dimensi MTM)					
IV (Teori Pendukung MTM)					

Keterangan Nilai:

90 = sangat baik 80 = baik 70 = cukup 60 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

HAKEKAT MEDIA, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT

A. Pengertian Media, Teknologi, dan Masyarakat

Teknologi, Informasi dan komunikasi bukanlah tiga hal yang berbeda dan terpisah. Apabila dipelajari lebih dalam, ketiganya saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya. Keberadaan teknologi menjadikan proses distribusi informasi dan komunikasi menjadi mudah. Jarak, waktu serta biaya yang selama ini mungkin menjadi kendala utama, tidak lagi menjadi hambatan semenjak dimanfaatkannya teknologi sebagai media penghubung komunikasi dan informasi. Sinergi teknologi, informasi dan komunikasi memberikan nilai manfaat baru bagi manusia.

Saat ini, kebutuhan akan teknologi, baik teknologi informasi maupun telekomunikasi sangat tinggi untuk semua lapisan masyarakat, dari mulai golongan menengah ke bawah, menengah, dan menengah ke atas. Menurut catatan Asosiasi Telepon Seluler Indonesia (ATSI), saat ini, sekitar 180 juta penduduk Indonesia sudah menjadi pelanggan layanan seluler. Itu berarti, sekitar 60 persen populasi di tanah air sudah memiliki perangkat telekomunikasi.[1] Dari sumber yang berbeda, Indonesia menduduki peringkat keenam pengguna ponsel terbesar di dunia setelah secara berurutan China, India, AS, Rusia, dan Brazil.[2] 10 tahun terakhir, teknologi telekomunikasi mengalami perkembangan yang signifikan,

[1] Surat kabar harian berita, diakses 10 Desember 2010 <http://www.harianberita.com/jumlah-pemakai-handphone-di-indonesia.html>
[2] Tabloid seluler online, diakses 12 Desember 2010 <http://inigadgetmu.co.cc/cell-phone/indonesia-peringkat-6-pemakai-ponsel-terbanyak-di-dunia>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena beragam pilihan bentuk, fitur dan kecanggihan yang ditawarkan.

Sejak jaman pra sejarah, keberadaan teknologi sudah dimanfaatkan manusia untuk mempermudah pemenuhan hajat hidup mereka, misalnya teknologi memahat untuk membuat candi sebagai kebutuhan ritual beribadah, teknologi pertanian cocok tanam dan berburu untuk memenuhi kebutuhan pangan, dan sebagainya. Dengan demikian, maka teknologi tidak pernah lepas dan menjadi bagian integral dari kehidupan manusia.

Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera. Istilah teknologi berasal dari *techne* atau cara dan *logis* atau pengetahuan. Secara luas pengertian teknologi adalah cara pemenuhan kebutuhan manusia yang dilakukan dengan pengetahuan dan dapat diterima oleh akal. Ada banyak cara dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup, tetapi jika cara-cara tersebut dilakukan dan tidak dapat diterima oleh akal, maka tidak dapat dikatakan sebagai teknologi.

Keberadaan teknologi tidak bisa dilihat hanya dari bentuk fisik produk temuannya yang dapat berupa mesin, telepon, komputer, atau bentuk fisik lainnya, tetapi juga proses penciptaan, penggunaan dan dampak yang ditimbulkan. Everett M Rogers dalam Communication Technology (1986), mengemukakan bahwa "Teknologi informasi merupakan perangkat keras bersifat organisatoris dan meneruskan nilai-nilai sosial dengan siapa individu atau khalayak mengumpulkan, memproses dan saling mempertukarkan informasi dengan individu atau khalayak lain."

Terdapat kerancuan ketika mendefinisikan teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Seringkali, teknologi komunikasi identik dengan proses penggunaan media yang digunakan dalam proses komunikasi. Sedang pembahasan teknologi informasi identik dengan perangkat lunak, keras, dan ragam informasi yang disajikan dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses komunikasi yang dapat berupa tulisan, gambar, maupun sekedar simbol. Akan tetapi, keduanya justru tampak saling berkaitan satu dengan yang lain, bahkan dalam keseharian keduanya terkadang digunakan dalam konteks yang sama, karena keterkaitan dan beberapa kesamaan yang dimiliki.

Teknologi komunikasi adalah proses bagaimana menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada objek yang dituju, teknologi komunikasi adalah cara menyampaikan pesan dalam beragam bentuk yang diinginkan, adakalanya pesan cukup disampaikan dengan komunikasi interpersonal, atau disampaikan menggunakan media telepon maupun internet, bergantung pada kebutuhan saat itu, proses memilih dan mengirimpesan dalam berbagai bentuk inilah disebut teknologi komunikasi. Sedang Teknologi Informasi adalah proses mengolah sebuah pesan agar lebih mudah sampai dan diterima oleh objek yang dituju, dengan cara merubah dalam beragam bentuk. Contoh : untuk mengirim sebuah sebuah gambar melalui email dengan ukuran besar di luar kemampuan email kita, tentu tidak bisa begitu saja di *attach* ke dalam *account* kita, perlu diperkecil terlebih dahulu sehingga mudah untuk dikirim, selanjutnya gambar dikirim dengan pengkodean tertentu melalui koneksi internet, sampai pada akhirnya bisa diterima oleh objek yang dituju. Seluruh proses pengiriman gambar inilah disebut teknologi informasi.

B. Proses Komunikasi

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti ”sama”, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti ”membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling sering disebut sebagai asal usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan

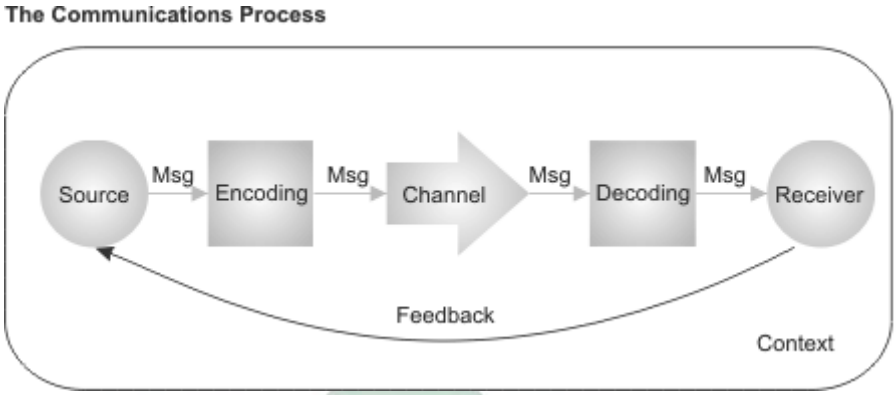
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dianut secara sama. Akan tetapi definisi-definisi kontemporer menyarankan bahwa komunikasi merujuk pada cara berbagi hal-hal tersebut.

Kata lain yang juga mirip dengan komunikasi adalah komunitas (*community*) yang juga menekankan kesamaan atau kebersamaan. Komunitas merujuk pada sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk tujuan tertentu, dan mereka berbagi makna dan sikap. Komunitas bergantung pada ikatan emosi dan pengalaman yang sama.

Definisi komunikasi yang berlaku sangat subjektif dan beragam. Beberapa pengamat melihat betapa pentingnya komunikasi dengan melakukan observasi dan penelitian. Adakalanya terdapat kesamaan dan tumpang tindih diantara beberapa pendapat tersebut. Untuk melihat keterkaitan komunikasi dengan perkembangan teknologi, maka kita akan merujuk pada definisi komunikasi menurut Harold Lasswell. Menurut lasswell, komunikasi adalah ” **Who** says **What** in **Which Channel** to **Whom** With What **Effect**?” (Siapa mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan pengaruh bagaimana?). Dengan demikian, ada lima komponen yang menunjang terjadinya proses komunikasi dan bergantung satu denan yang lain, yaitu: pertama, sumber (*source*), sering juga disebut pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



I. 1 Proses komunikasi [3]

Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan, atau bahkan suatu negara. Dengan memahami karakter penerima dan pesan yang hendak dikirim, sumber berhak menentukan media komunikasi yang digunakan, sesuai dengan yang dibutuhkan. Kedua, pesan, yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal yang berupa rangakain kata atau ucapan. Atau bisa juga berupa pesan non verbal yang hanya disampaikan berupa gerak tubuh, ekspresi, serta tindakan yang mampu merepresentasikan keinginan dari penyampai pesan, misal, acungan jempol berarti sebuah apresiasi, kerutan dahi berarti sebuah keraguan, senyuman berarti sebuah simpati, dsb.

Ketiga, saluran atau media, yaitu alat atau wahana yang digunakan sumber pesan untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Disinilah teknologi berperan sebagai pendukung saluran atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Untuk lebih detailnya akan kita bahas dalam bagian tersendiri. Pemilihan saluran juga menentukan efektifitas sebuah proses komunikasi yang sedang

[3] Bagan proses komunikasi, <http://www.mbaknol.com/wp-content/uploads/2010/04/CommunicationsProcess.gif>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlangsung. Sebagai contoh, kurang tepat rasanya seandainya kita hendak mengirim foto berwarna tetapi masih menggunakan faksimile yang hanya mampu mengirimkan data dalam format hitam putih, atau barangkali terasa mahal dan tidak efisien saat hendak mengirim surat ke kerabat yang berada di luar negeri tetapi masih menggunakan jasa layanan kurir, dibanding jika kita menggunakan email yang hanya dalam hitungan detik surat tersebut sudah bisa diterima dengan utuh tanpa ada yang terkurangi. Dengan demikian, pemilihan saluran dan teknologi pendukungnya sangat menentukan efektifitas sebuah proses komunikasi.

Keempat, penerima (*receiver*), sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), komunikate (*communicatee*), penyandi balik (*decoder*), atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*). Penerimaan pesan oleh setiap orang sangat subjektif dan beragam, bergantung pada lingkungan, budaya, pengalaman atau bahkan tingkat pendidikan yang dimiliki. Sehingga pada pesan yang sama tetapi ditujukan pada dua orang yang berbeda bisa menghasilkan interpretasi pesan yang berbeda.

Kelima, efek, yaitu akibat yang diharapkan oleh penyampai pesan setelah pesan itu sampai pada penerima. Efek yang diinginkan oleh setiap penyampai pesan sangat beragam, namun secara umum efek yang diinginkan antara lain, sekedar memberi informasi, menghibur, mengajak, atau bahkan mempengaruhi.

Kelima komponen ini memiliki keterkaitan dan ketergantungan satu sama lain. Sebuah pesan yang menarik tidak akan sampai begitu saja kepada penerima pesan apabila tidak didukung dengan pemilihan saluran yang tepat, atau mungkin saluran yang tepat, pesan yang menarik tetapi tidak disampaikan dengan cara yang tepat juga akan sulit diterima oleh penerima pesan. Sehingga hilang atau tidak sempurnanya salah satu dari kelima komponen tersebut akan mempengaruhi efektifitas proses komunikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

1. Teknologi, Informasi dan komunikasi bukanlah tiga hal yang berbeda dan terpisah. Apabila dipelajari lebih dalam, ketiganya saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya.
2. Teknologi komunikasi adalah proses bagaimana menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada objek yang dituju, teknologi komunikasi adalah cara menyampaikan pesan dalam beragam bentuk yang diinginkan.

Latihan

1. Jelaskan konsep dan pengertian media, teknologi, dan masyarakat ?
2. Jelaskan pentingnya media dan teknologi dalam proses komunikasi ?

Daftar Pustaka

Hanafi, Abdillah. 1987. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional

Rogers, E.M. dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press.

Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.

Rogers, Everett M, 1995, *Diffusions of Innovations, Forth Edition*. New York: Tree Press.

Brown, Lawrence A., *Innovation Diffusion: A New Perpevtive.* New York: Methuen and Co.

Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta: 1998.

Effendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Ensklopedi Indonesia, Edisi Khusus Suplemen, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

…… *fEdisi Khusus, Jilid 4 KOM-OZO,* PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

Keraf, Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 1994.

Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2007.

Porter, E. Richard, Larry A. Samovar, *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2002.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

The World Book Encyclopedia, vol.2, Field Enterprises Educational Coorporation, Chicago: 1996.

Toffler, Alvin, *Gelombang* Ketiga, PT Pantja Simpati, Jakarta: 1990.

Yenne, *Bill, 100 Peristiwa Yang Berpengaruh Di dalam sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 1993.

Yenne, Bill, *Seri Sekilas Mengetahui, 100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 2002.

Ensiklopedi Indonesia, Jilid 2 & 4, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1989.

Amir, Mafri, *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*, PT. Logos Wacana Ilmu, Jakarta: 1999.

Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Nimmo, Dian, *Komunikasi Politik,* PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1989.

Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, PT RinekaCipta, Jakarta: 1996.

Mufid, Muhammad, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Prenada MediaGroup, Jakarta: 2007.

Effendi, Uchana, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Sutanta, Edhy, *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta: 2005.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa, Suatu Pengantar, Edisi Revisi*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung: 2007.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

http://zamrishabib.wordpress.com/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 2
PERAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PROSES KOMUNIKASI

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket pertama difokuskan pada konsep dasar media, teknologi, dan masyarakat. Kajian dalam paket ini terdiri dari pengertian hakekat, manfaat dan tujuan media, teknologi, dan masyarakat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam paket ini adalah berupa LCD dan sound system, kertas plano, spidol dan media pembelajaran penunjang lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Kemampuan memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mejelaskan pengertian media, teknologi, dan masyarakat
2. menjelaskan sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. menjelaskan dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. teori media, teknologi, dan masyarakat
5. Mengamati secara nyata media, teknologi, dan masyarakat yang ada di lingkungan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media, teknologi, dan masyarakat

1. Hakekat media, teknologi, dan masyarakat
2. Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. Teori media, teknologi, dan masyarakat

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar
2. Menjelaskan indikator
3. Penjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini
4. Brainstorming dengan mencermati tayangan gambar tentang media, teknologi, dan masyarakat

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagai dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Pengertian media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 2: Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 3: Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 4: Teori media, teknologi, dan masyarakat
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Praktik media, teknologi, dan masyarakat

Tujuan

Mahasiswa mengerti dan memahmi tentang pengertian dan dimensi media, teknologi, dan masyarakat

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, lembar penilaian, kartu nilai, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, mencari materi dan konsep komunikasi antar budaya sesuai dengan tema yang dibagikan.
2. Dari Bahan tersebut mereka menganalisa masing masing difinisi dan memahaminya.
3. Praktikkan! Mencarai dan mengungkapkan fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan tema yang dikaji

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Jumlahkan nilai masing-masing kelompok, dan tentukan pemenangnya!

Tabel 5.1: Daftar Nilai Praktik Kelompok Analisis media, teknologi, dan masyarakat

KELOMPOK	NILAI				JUMLAH
I (Konsep dan Manfaat MTM)					
II (Sejarah MTM)					
III (Dimensi MTM)					
IV (Teori Pendukung MTM)					

Keterangan Nilai:

90 = sangat baik 80 = baik 70 = cukup 60 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

PERAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PROSES KOMUNIKASI

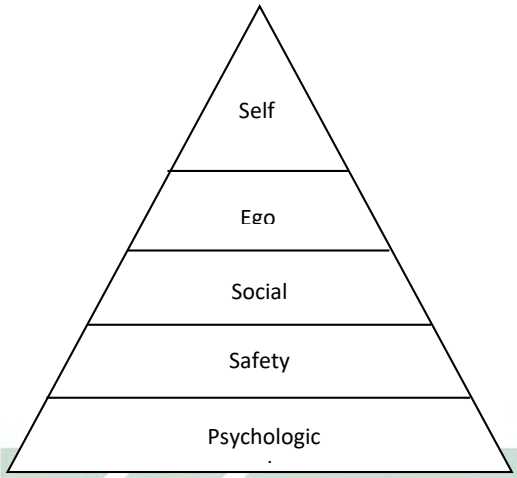
A. Peran Media dan Teknologi dalam Proses Komunikasi

Sebagai mahkluk hidup, manusia selalu dituntut untuk memenuhi segala kebutuhannya dalam mempertahankan kelangsungan hidup. Untuk itu, tidak akan pernah ada habisnya jika kita diminta untuk menyebutkan kebutuhan hidup manusia satu persatu dengan lengkap. Tetapi setidaknya, ada beberapa kebutuhan dasar yang tidak bisa ditawar pemenuhannya. Kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan dasar yang selalu ada dan harus dipenuhi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup manusia.

Keberagaman kebutuhan dasar bagi tiap orang menjadikan kebutuhan dasar bagi Si A belum tentu sama dengan kebutuhan dasar bagi Si B, kebutuhan dasar bagi manusia yang hidup di daerah pegunungan belum tentu sama dengan manusia yang hidup di daerah pesisir, demikian seterusnya. Dalam Teori Hirarki, Abraham Maslow seorang psikolog membagi kebutuhan dasar manusia ke dalam lima tingkat :[1]

[1] Abraham H. Maslow, 1970, *Motivation and Personality*, 2nd edn, Harper & Row, New York, P. 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



I. 1 Maslow's Hierarchy [2]

Pertama, kebutuhan fisiologis (*physiological needs*), adalah sekumpulan kebutuhan dasar yang paling mendesak pemuasannya, karena berkaitan langsung dengan pemeliharaan biologis dan keberlangsungan hidup. Kebutuhan-kebutuhan dasar fisiologis tersebut anatara lain kebutuhan akan makanan, air, oksigen, istirahat, keseimbangan temperatur, seks, dan kebutuhan akan stimulasi sensoris.

Karena merupakan kebutuhan yang paling mendesak, maka kebutuhan fisiologis akan paling didahulukan pemuasannya oleh individu. Dan jika kebutuhan fisiologis ini tidak terpenuhi atau belum terpuaskan, maka individu tidak akan tergerak untuk bertindak memuaskan kebutuhan lain yang lebih tinggi. Sebagai contoh, jika kita sedang lapar, maka kita tidak akan bergerak untuk belajar, berkarya, atau membuat sebuah konstruksi bangunan.

Kebutuhan fisiologis, dalam hal ini kebutuhan akan makanan, merupakan aspek yang penting dalam memahami manusia. Efek yang luar biasa atau kekurangan makanan yang kronis terhadap tingkah laku telah ditunjukkan oleh percobaan maupun kisah nyata. Sebagai contoh, kelaparan yang kronis yang dialami oleh para tawanan di dalam kamp

[2] Ibid, P. 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konsentrasi Nazi pada Perang Dunia II, telah mengakibatkan terjadinya penurunan standard moral yang drastis pada diri tawanan.

Di antara tawanan tersebut, tindakan mencuri atau merebut makanan dari sesamanya adalah tindakan yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya, dan ironisnya, tindakan tersebut menjadi sesuatu yang lumrah. Contoh lain yang lebih dramatis adalah kejadian jatuhnya pesawat terbang penumpang Peru di hutan belantara Amerika Serikat pada tahun 1970. Dalam kejadian tersebut, untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, para penumpang yang selamat memakan daging penumpang lain yang telah meninggal. Tingkah laku penumpang selamat tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai moral yang telah berakar kuat pun akan runtuh oleh keadaan individu yang mengalami hambatan dalam memenuhi kebutuhan fisologisnya akan makanan. Dengan demikian, semakin jelas bahwa kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang mendorong dan mempengaruhi tingkah laku manusia. Dan manusia akan selalu berusaha memuaskannya sebelum memuaskan kebutuhan lain yang lebih tinggi.

K**edua,** yaitu kebutuhan perlindungan atau rasa aman. Apabila kebutuhan fisiologis individu telah terpuaskan, maka dalam diri individu akan muncul satu kebutuhan lain sebagai kebutuhan yang dominan dan menuntut pemuasan, yakni kebutuhan akan rasa aman (*need for self security*). Yang dimaksud oleh Maslow kebutuhan rasa aman adalah suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, kepastian dan keteraturan dari keadaan lingkungannya.

Maslow mengemukakan bahwa kebutuhan rasa aman ini sangat nyata dan bisa diamati pada bayi dan anak-anak karena ketidakberdayaan mereka. Seorang bayi, sebagai contoh, akan memberikan respon ketakutan apabila tiba-tiba mendengar suara keras atau cahaya yang menyilaukan. Tetapi, dengan pengalamannya si bayi di kemudian hari akan memiliki persepsi bahwa suara keras atau cahaya yang menyilaukan itu bukan hal yang membahayakan, oleh sebab itu tidak perlu ditakuti. Dengan demikian, kebutuhan akan rasa aman adalah bawaan, faktor belajar, atau pengalaman yang akan berpengaruh terahadap urgensi kebutuhan akan rasa aman dan peningkatan kemampuan menetralisir stimulus yang mengganggu rasa aman.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebaliknya, peningkatan urgensi atau mendesaknya kebutuhan akan rasa aman juga bisa terjadi karena pengalaman. Sebagai contoh, seorang anak mengalami kecelakaan, akibat kecelakaan tersebut si anak mengalami ketakutan akan banyak hal, yang pada akhirnya menyebabkan si anak memiliki keinginan yang kuat untuk dilindungi dan diperhatikan.

Indikasi lain dari kebutuhan akan rasa aman pada anak-anak adalah ketergantungan. Menurut Maslow, anak-anak akan memperoleh rasa aman yang cukup apabila mereka berada dalam ikatan dengan keluargannya. Sebaliknya, jika ikatan ini lemah atau tidak ada, maka si anak akan merasa kurang aman, cemas, dan kurang percaya diri. Dan kemudian akan mendorong mereka untuk mencari area hidup dimana mereka memperoleh ketentraman dan kepastian akan rasa aman.

Pada orang dewasa pun kebutuhan akan rasa aman dapat dilihat dan berpengaruh secara aktif. Usaha untuk mendapat perlindungan keselamatan kerja, jaminan kesehatan, atau asuransi jiwa, adalah bentuk perilaku manusia untuk memperoleh rasa aman pada orang dewasa. Bagaimanapun juga, manusia hidup di alam dunia ini tidak sendiri, melainkan berkumpul dengan sesama, alam dan hewan, yang semua itu tidak selalu berpihak pada diri kita. Adakalanya ancaman datang dari sesama, terkadang rasa takut dan bahaya datang dari hewan atau bencana alam. Disinilah manusia membutuhkan rasa aman dan perlindungan untuk dapat tetap hidup dan bertahan.

Yang **ketiga** adalah sosialsasi dan berhubungan dengan sesama, termasuk rasa cinta kasih dan saling menyayangi. Kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki (need for love and belongingness) adalah sebuah kebutuhan yang mendorong individu untuk mendorong mengadakan hubungan afektif atau ikatan emosional dengan individu lain.

Bagi individu, keanggotaan dalam kelompok sering menjadi tujuan yang dominan, dan mereka bisa menderita kesepian, terasing, dan tidak berdaya apabila keluarga, pasangan hidup, atau teman-teman meninggalkannya. Menghadapi kesangsian menyangkut data empiris dari konsep kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki yang disusunnya, Maslow menunjuk kepada mobilitas yang tinggi di Amerika Serikat. Mobilitas yang tinggi ini, menurut Maslow, merupakan akibat dari kurang terpenuhinya kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Amerika telah menjadi tanah para nomad (kurang lebih 45 juta orang AS setiap tahunnya selalu berpindah-pindah rumah dari satu ke lain kota atau negara bagian), kawasan sebuah bangsa yang rakyatnya kehilangan sebuah akar, terasing dan mengalami berbagai masalah keluarga dan masyarakat, serta dijangkiti kedangkalan dalam melakukan hubungan interpersonal.

Selanjutnya masih menurut Maslow, terbentuknya kelompok-kelompok pertemuan dan kelompok lain semacamnya, dimotivasi oleh keinginan untuk melakukan kontak dengan orang lain, hasrat untuk menciptakan keintiman dan rasa memiliki, hasrat untuk mengatasi kesepian dan ketarasingan yang kian meningkat. Pendek kata, menurut Maslow, kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki pada masyarakat AS sering terhambat pemuasannya, yang pada gilirannya berkumulasi dan melahirkan masalah baru yang lebih besar. Kegagalan memuaskan kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki, mobilitas sosial yang tinggi akan memunculkan masalah pribadi, keluarga dan masyarakat.

Maslow dengan tegas menolak pendapat Freud bahwa cinta dan afeksi berasal dari naluri seksual yang disublimasikan. Bagi Maslow, cinta dan seks adalah dua hal yang berbeda. Selanjutnya Maslow menegaskan bahwa cinta yang matang menunjuk kepada hubungan yang sehat antara dua orang atau lebih, yang di dalamnya terdapat sikap saling percaya dan menghargai.

Maslow menekankan bahwa kebutuhan akan cinta mencakup keinginan untuk mencintai dan dicintai, kebutuhan ini merupakan prasyarat bagi adanya perasaan yang sehat. Sebaliknya, tanpa cinta, orang akan dikuasai kebencian, rasa tak berharga dan kehampaan. Maslow akhirnya menyimpulkan, bahwa antara kepuasan cinta dan afeksi di masa kanak-kanak dan kesehatan mental di masa dewasa terdapat korelasi yang signifikan. Kebutuhan ini adalah sesuatu yang tidak tampak, tetapi memberikan pengaruh bagi keberlangsungan hidup manusia. Bahkan, manusia rela berkorban nyawa dan harta untuk memenuhi kebutuhan ini.

Selanjutnya yang **keempat** adalah kebutuhan akan penghargaan diri (*need for self esteem*), oleh Maslow dibagi dalam dua bagian. Bagian pertama adalah penghormatan atau penghargaan dari diri sendiri, dan bagian yang kedua adalah penghargaan dari orang lain. Bagian pertama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencakup hasrat untuk memperoleh kompetensi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, kemandirian dan kebebasan. Individu ingin mengetahui atau yakin bahwa dirinya berharga serta mampu mengatasi segala permasalahan dalam hidupnya. Adapun bagian yang kedua meliputi antara lain prestasi kerja. Dalam hal ini individu butuh penghargaan atas apa yang sudah dilakukan.

Susunan bertingkat dari kebutuhan dalam teori Maslow harus selalu diingat. Individu akan berusaha memenuhi kebutuhan akan harga diri jika kebutuhan akan cinta kasih dan rasa memiliki sudah terpenuhi. Dan individu itu akan turun dari pemuasan kebutuhan tingkat 4 (kebutuhan akan harga diri) ke pemuasan kebutuhan tingkat 3 (kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki), apabila kebutuhan tingkat 3 kembali menuntut pemuasan. Contoh penurunan upaya pemuasan kebutuhan adalah sebagai berikut. Seorang pria yang telah menikah (memperoleh cinta) kemudian menyibukkan diri dalam bisnis, dengan harapan dirinya mendapat keberhasilan finansial (memperoleh rasa harga diri). Tetapi, karena merasa diabaikan, istrinya meninggalkan si pria. Akibat dari kejadian ini adalah, si pria menghentikan kegiatan bisnisnya (menunda pemuasan kebutuhan akan rasa harga diri), untuk kembali mendapat cinta istrinya.

Terpuaskannya kebutuhan akan rasa harga diri pada individu akan menghasilkan sikap percaya diri, rasa berharga, kuat, mampu, dan perasaan berguna. Sebaliknya, frustasi atau terhambatnya pemuasan kebutuhan akan rasa harga diri, akan menghasilkan sikap rendah diri, merasa tidak pantas, tidak mampu, dan tidak berguna. Sehingga pada akhirnya, menyebabkan individu mengalami kehampaan, keraguan, dan keputusasaan dalam menghadapi tuntutan-tuntutan hidup, serta memiliki penilaian yang rendah atas dirinya sendiri.

Maslow menegaskan bahwa rasa harga diri yang sehat lebih didasarkan pada prestasi ketimbang prestise, status, atau keturunan. Dengan kata lain, rasa harga diri individu yang sehat adalah hasil usaha individu yang bersangkutan. Dan merupakan bahaya psikologis yang nyata apabila seseorang lebih mengnandalkan rasa harga dirinya pada opini orang lain ketimbang pada kemampuan dan prestasi nyata dirinya sendiri. Mustahil jika ada manusia yang mengatakan bahwa mereka tidak butuh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penghormatan dan penghargaan dari orang lain, setiap orang pasti membutuhkan, hanya mungkin intensitasnya yang berbeda.

Kebutuhan dasar yang **kelima** atau terakhir adalah kebutuhan akan aktualisasi diri (*need for self actualization*). Kebutuhan ini adalah kebutuhan manusia yang paling tinggi dalam teori Maslow. Kebutuhan ini akan muncul apabila kebutuhan-kebutuhan yang ada di bawahnya terpenuhi dengan baik. Maslow menandai kebutuhan akan aktualisasi diri sebagai hasrat individu untuk menjadi orang yang sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimiliki. Atau, hasrat dari individu untuk menyempurnakan dirinya melalui pengungkapan segenap potensi yang dimiliki. Contoh dari aktualisasi diri ini adalah seseorang ilmuan menghasilkan karya ilmiah, atau seorang musisi menghasilkan sebuah komposisi musik.

Maslow mencatat bahwa aktualisasi diri itu tidak hanya berupa penciptaan kreasi atau karya berdasarkan bakat atau kemampuan khusus. Bentuk aktualisasi diri bagi setiap orang bisa berbeda-beda. Bagaimanapun, Maslow mengakui bahwa untuk mencapai taraf aktualisasi diri tidaklah mudah, sebab beragam hambatan akan dijumpai.

Hambatan pertama berasal dari diri individu, dapat berupa ketidaktahuan, wawasan yang sempit, atau ketakutan dalam mengekspresikan dirinya. Sehingga potensi yang dimiliki tidak berkembang dan cenderung laten. Hambatan kedua dapat berasal dari luar atau masyarakat, dapat berupa kecenderungan mendepersonalisasi individu, juga dapat berupa sifat, bakat, atau potensi. Hambatan terakhir adalah pengaruh negatif yang dihasilkan oleh kebutuhan yang kuat akan rasa aman. Seperti diketahui, proses perkembangan menuju kematangan menuntut kesediaan individu untuk mengambil resiko, membuat kesalahan, dan melepaskan kebiasaan-kebiasaan lama yang tidak konstruktif. Semua itu jelas membutuhkan keberanian.

Oleh individu yang kebutuhan akan rasa amannya terlalu kuat, pengambilan resiko, pembuatan kesalahan, dan pelepasan kebiasaan lama yang tidak konstruktif justru akan mengancam dan menakutkan individu sendiri, dan pada gilirannya ketakutan ini akan mendorong individu untuk bergerak mundur menuju pemuasan kebutuhan akan rasa aman.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan dalam kenyataannya, banyak orang yang mengekang dirinya dari pengembangan kreatifitas yang spesifik dan konstruktif, dan lebih suka memilih kebiasaan yang tidak konstruktif, akibatnya mereka justru menutup peluang tercapainya pencapaian aktualisasi diri, hanya karena ketakutan yang berlebihan. Dengan demikian bisa disimpulkan, bahwa pencapaian aktualisasi diri, di samping membutuhkan kondisi lingkungan yang menunjang, juga menuntut adanya kesediaan atau keterbukaan individu terhadap gagagsan dan pengalaman baru.[3]

Kebutuhan ini wajar harus dipenuhi, mengingat manusia adalah makhluk sosial yang harus berinteraksi dengan sesama. Untuk mempermudah mengaktualisasi diri mereka, manusia berkomunikasi dengan sesama dalam berbagai bentuk, baik komunikasi interpersonal, intrapersonal maupun komunikasi kelompok, sebagai upaya untuk menunjukkan eksistensi mereka.

Beberapa orang melihat teori Maslow ini sebagai sesuatu yang *linear*, dimana untuk memenuhi kebutuhan yang kelima harus melalui pemenuhan kebutuhan yang pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Tetapi ada juga yang melihat teori ini hanya sebatas hubungan inter relasi. Pada kenyataannya, beberapa orang melakukan lompatan pemenuhan kebutuhan, di antara mereka lebih memilih untuk memenuhi kebutuhan akan penghargaan atau aktualisasi diri ketimbang pemenuhan kebutuhan akan kasih sayang.

Sahari Besari (2008)[4], dalam konteks yang berbeda mencoba merumuskan kebutuhan dasar hidup manusia dalam 4 hal pokok. Yang **pertama** adalah *pangan* sebagai sumber energi untuk bergerak, tumbuh dan beraktifitas, Saat janin berada dalam kandungan dia butuh nutrisi makanan terlebih ketika tumbuh menjadi manusia dewasa. Kebutuhan **kedua** yang tidak kalah penting adalah *pertahanan***.** Manusia membutuhkan rasa aman untuk tetap hidup dan berlindung dari segala ssuatu yang membahayakan dirinya. Selanjutnya adalah *mobilitas*. Manusia membutuhkan ruang gerak untuk mengekspresikan jiwa dan

[3] E. Koswara, 1991, *Teori-teori kepribadian*, PT. Eresco, Bandung, h. 118-127
[4] Besari, Sahari, 2008, *Teknologi di Nusantara*, Salemba Teknika, Jakarta, Hal. 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pikirannya. Dan kebutuhan dasar yang terakhir adalah *komunikasi*. Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan komunikasi dengan sesama manusia. Dengan begitu, manusia bisa menyampaikan apa yang ada di benak pikirannya dan berbagi dengan sesama.

Kemudian, manakah diantara empat kebutuhan dasar ini yang dianggap paling penting? keempatnya adalah kebutuhan vital, satu dengan yang lainnya saling terkait dan melengkapi, hanya kondisi tertentu dan situasi sesaat yang menjadikan skala prioritas dari keempatnya berbeda-beda. Di saat manusia bekerja dalam sebuah ruangan mewah dan tertutup, gaji besar, dimana segala kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi dengan mudah, tetapi waktu kerja mengharuskan untuk tetap di ruangan selama 24 jam dan tidak memungkinkan untuk berinteraksi dengan dunia luar, maka kebutuhan dasar yang terpenting pada saat itu adalah mobilitas yang mampu memberikan ruang gerak untuk berinteraksi dengan dunia luar.

Berangkat dari definisi Maslow dan Besari dalam merumuskan kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi tersebut, maka tidak ada yang baku dalam menyebutkan kebutuhan dasar manusia, karena hal ini sangat subjektif. Siapapun berhak menyebutkan kebutuhan hidup masing-masing beserta skala prioritas pemenuhannya. Akan tetapi, semua uraian di atas akan bertemu pada satu kesamaan. Jika ditarik benang merah antara kebutuhan dasar versi Maslow, Besari atau siapapun mereka, akan bertemu pada kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial yaitu interaksi dengan sesama sebagai bentuk eksistensi mereka, dan kebutuhan ini dapat terpenuhi dengan cara berkomunikasi.

Kelima kebutuhan dasar tersebut ada sejak manusia diciptakan, hanya saja bentuk dan ragamnya yang berbeda-beda seiring perkembangan jaman. Kelima kebutuhan dasar tesebut juga tidak mengenal perbedaan tempat, jenis dan latar belakang manusia. Semua sama. Manusia yang hidup di kutub pun juga memiliki kebutuhan dasar serupa dengan manusia yang hidup di tengah hutan, demikian juga manusia yang telah mengenyam pendidikan tingkat tinggi, akan memiliki kebutuhan yang sama dengan manusia yang buta huruf, hanya mungkin ragam dan tingkat urgensinya yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu faktor yang mempermudah pemenuhan kelima kebutuhan dasar manusia tersebut adalah pemanfaatan teknologi. Sebagaimana uraian di atas, bahwa keberadaan teknologi memebrikan kemudahan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka. Semakin besar tingkat adopsi teknologi yang dimiliki manusia, semakin besar peluang kebutuhan dasarnya terpenuhi. Disnilah kemudian manusia dituntut untuk paham dan mengerti bagaimana memanfaatkan teknologi dengan benar.

Beberapa pendekatan yang menjadi pertimbangan mengapa teknologi dipandang penting dalam proses komunikasi dan distribusi informasi :

1. Teknologi menjadi perluasan dari keterbatasan manusia

Dalam pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar tersebut, indera manusia memiliki berbagai keterbatasan. Sejauh apapun mata memandang, pasti terbatasi oleh jarak pandang, belum lagi terbatsi oleh ruang, demikian juga pendengaran, memiliki batas dengar yang sudah tidak dapat mendengar dalam skala tertentu. Untuk mempermudah manusia dalam memenuhi empat kebutuhan dasar tersebut, maka manusia membutuhkan sebuah cara dan alat yang lazim disebut *technology*. Teknologi dibentuk dari 2 kata dasar *teknos* dan *logos,* keduanya berasal dari bahasa Yunani yang berarti ”cara” dan ”akal”. Secara istilah teknologi berarti segala sesuatu yang memudahkan manusia dalam mencapai apa yang diinginkan, dan sejauh cara tersebut dapat diterima dengan akal sehat, maka dapat dikatakan teknologi. Sebaliknya, jika manusia dapat meraih apa yang diinginkan, tetapi dilakukan dengan cara-cara yang tidak masuk akal, maka tidak dapat dikatakan sebagai teknologi.

Beberapa wujud dari perkembangan teknologi adalah bagian dari pelengkap atas keterbatasan manusia. Manusia diciptakan dengan berbagai indera yang memiliki fungsi bermacam-macam, dan pasti semua itu memilki keterbatasan dalam menjalankan fungsinya. Keterbatasan itulah yang coba disiasati dengan adopsi teknologi. Dikembangkannya teknologi selular menjadi perluasan jangkauan indera pendengaran manusia, dikembangkannya teknologi video adalah karena keterbatasan pandangan manusia yang tidak mampu menembus batas ruang, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikembangkannya teknologi internet adalah karena kebutuhan manusia akan informasi, hiburan, serta pencarian identitas sosial. Dengan dikembangkannya teknologi, diharapkan semua keterbatasan tersebut dapat terkurangi, bahkan justru terlengkapi.

2. Teknologi dapat menyesuaikan perkembangan jaman (*customize*)

Sejak awal manusia diciptakan, sejak saat itu teknologi digunakan. Manusia selalu berusaha memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasarnya dengan bantuan teknologi. Hanya bentuk dan cara nya yang berbeda. Perkembangan teknologi di daerah yang satu dengan yang lain tentu tidak sama. Di Negara yang satu dengan yang lain juga pasti akan berbeda, perbedaan budaya dan jaman akan mempengaruhi perubahan perkembangan teknologi yang akan dilakukan. Pengaruh teknologi yang kita rasakan saat ini akan jauh berbeda dengan pengaruh yang ada pada beberapa tahun yang lalu, banyak nilai-nilai yang terhilangkan, bahkan berubah ke arah yang lebih baik atau sebaliknya. Dan perkembangan-perkembangan teknologi tersebut tidak dapat ditebak atau bahkan dipastikan, sebab perubahan jaman dan budaya sendiri sangat dinamis, berubah sangat cepat.

Lima tahun yang lalu, jika kita harus mengirim data video dalam ukuran besar, kita harus mengirimkannya dalam bentuk CD atau mini DV melalui jasa kurir, tetapi seiring dengan pertumbuhan jaman yang menuntut manusia untuk bekerja cepat dan seba instan, maka saat ini cara itu tidak lagi dilakukan, hanya dalam hitungan menit bahkan detik, dengan koneksi internet khusus (*dedicated connection*) semua itu dapat teratasi dengan lancar. Ini adalah gambaran, betapa jaman dan tuntutan hidup manusia mempengaruhi perkembangan teknologi komunikasi dan informasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

1. Pemilihan media dan teknologi memiliki peran vital dalam keberhasilan proses komunikasi.
2. Media dan teknologi memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup.

Latihan

1. Jelaskan konsep kebutuhan hidup manusia menurut hirarki maslow ?
2. Bagaimana proses keterlibatan media dan teknologi dalam proses pemenuhan kebutuhan hidupnya ?

Daftar Pustaka

Hanafi, Abdillah. 1987. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional

Rogers, E.M. dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press.

Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.

Rogers, Everett M, 1995, *Diffusions of Innovations, Forth Edition*. New York: Tree Press.

Brown, Lawrence A., *Innovation Diffusion: A New Perpevtive.* New York: Methuen and Co.

Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta: 1998.

Effendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Ensklopedi Indonesia, Edisi Khusus Suplemen, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

…… *fEdisi Khusus, Jilid 4 KOM-OZO,* PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keraf, Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 1994.

Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2007.

Porter, E. Richard, Larry A. Samovar, *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2002.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

The World Book Encyclopedia, *vol.2,* Field Enterprises Educational Coorporation, Chicago: 1996.

Toffler, Alvin, *Gelombang* Ketiga, PT Pantja Simpati, Jakarta: 1990.

Yenne, *Bill, 100 Peristiwa Yang Berpengaruh Di dalam sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 1993.

Yenne, Bill, *Seri Sekilas Mengetahui*, *100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 2002.

Ensiklopedi Indonesia, *Jilid 2 & 4*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1989.

Amir, Mafri, *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*, PT. Logos Wacana Ilmu, Jakarta: 1999.

Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Nimmo, Dian, *Komunikasi Politik,* PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1989.

Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, PT RinekaCipta, Jakarta: 1996.

Mufid, Muhammad, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Prenada MediaGroup, Jakarta: 2007.

Effendi, Uchana, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Sutanta, Edhy, *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta: 2005.

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, *Suatu Pengantar*, *Edisi Revisi*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung: 2007.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

http://zamrishabib.wordpress.com/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 3
DETERMINISME TEKNOLOGI

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket pertama difokuskan pada konsep dasar media, teknologi, dan masyarakat. Kajian dalam paket ini terdiri dari pengertian hakekat, manfaat dan tujuan media, teknologi, dan masyarakat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam paket ini adalah berupa LCD dan sound system, kertas plano, spidol dan media pembelajaran penunjang lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Kemampuan memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mejelaskan pengertian media, teknologi, dan masyarakat
2. menjelaskan sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. menjelaskan dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. teori media, teknologi, dan masyarakat
5. Mengamati secara nyata media, teknologi, dan masyarakat yang ada di lingkungan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media, teknologi, dan masyarakat

1. Hakekat media, teknologi, dan masyarakat
2. Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. Teori media, teknologi, dan masyarakat

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar
2. Menjelaskan indikator
3. Penjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini
4. Brainstorming dengan mencermati tayangan gambar tentang media, teknologi, dan masyarakat

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagai dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Pengertian media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 2: Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 3: Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 4: Teori media, teknologi, dan masyarakat
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Praktik media, teknologi, dan masyarakat

Tujuan

Mahasiswa mengerti dan memahmi tentang pengertian dan dimensi media, teknologi, dan masyarakat

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, lembar penilaian, kartu nilai, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, mencari materi dan konsep komunikasi antar budaya sesuai dengan tema yang dibagikan.
2. Dari Bahan tersebut mereka menganalisa masing masing difinisi dan memahaminya.
3. Praktikkan! Mencarai dan mengungkapkan fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan tema yang dikaji

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Jumlahkan nilai masing-masing kelompok, dan tentukan pemenangnya!

Tabel 5.1: Daftar Nilai Praktik Kelompok Analisis media, teknologi, dan masyarakat

KELOMPOK	NILAI				JUMLAH
I (Konsep dan Manfaat MTM)					
II (Sejarah MTM)					
III (Dimensi MTM)					
IV (Teori Pendukung MTM)					

Keterangan Nilai:

90 = sangat baik 80 = baik 70 = cukup 60 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

DETERMINISME TEKNOLOGI

A. Determinisme Teknologi

Determinisme Teknologi adalah sebuah konsep yang mempermudah dalam memahami hubungan antara teknologi dan komunikasi interpersonal. Teknologi memberikan banyak kelebihan pada manusia, keberadaan teknologi membuat segalanya menjadi cepat, mudah untuk dirubah, serta menjadikan sesuatu yang biasa menjadi sangat menyenangkan[1].

Teknologi menjadi bagian yang berpengaruh dalam kehidupan sosial di segala level. Daniel Chandler mengidentifikasi beberapa asumsi dasar mengenai determinisme teknologi,[2] diantaranya adalah : *Reductionistic,* dimana keberadaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi sekat yang memberi jarak antara teknologi dan budaya. Sehingga, keberadaan teknologi sedikit demi sedikit menghilangkan beberapa nilai budaya yang selama ini ada di tengah-tengah masyarakat, bahkan menurut Neil Postman (1992) keberadaan teknologi menjadi penghancur nilai-nilai budaya yang selama ini tertanam.[3] Jika dulu sebuah penghormatan seorang anak kepada orang tua, atau murid kepada seorang guru salah satunya diukur dari kunjungan atau silaturahmi yang dilakukan dengan mendatangi rumah orang tua atau guru mereka, maka saat ini kondisi itu sulit untuk dijumpai. Sapaan hangat murid kepada guru cukup terwakili dengan telepon atau pesan singkat (sms), sekalipun mereka berada di kota yang sama, padahal tidak sedikitpun terbesit di benak sang murid untuk tidak hormat kepada sang guru, tetapi oleh sebagian orang

---

[1] Krug, Gary, 2005, *Communication Technology and Cultural Change*, Sage Publications, London P.17

[2] Thurlow, Lengel and Tomic, 2004, *Computer Mediated Communication*, Sage Publications, London P.41

[3] LaRose and Starubhaar, 2004, *Media Now*, Thomson Learning, USA P.26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memandang kondisi ini sebagai dampak perkembangan teknologi yang mendistorsi nilai-nilai budaya yang telah tertanam lama.

Dalam sebuah harian nasional, pernah salah sorang pembaca berkeluh. Suatu ketika dia harus mengambil uang melalui mesin ATM, seperti biasa, terjadi antrian panjang di ATM tersebut. Tidak ada aturan baku yang mengatur durasi penggunaan ATM, sehingga nasabah berhak menggunakan ATM sesuka mereka. Sampai akhirnya satu per satu nasabah masuk ATM dan menggunakannya sampai urusan mereka selesai. Beragam layanan yang diberikan oleh ATM, mulai transfer uang, bayar tagihan, bayar listrik, dll menjadikan mereka asyik dengan apa yang ada di hadapan mereka, tanpa harus peduli berapa panjang antrian yang menunggu akses serupa. Kemudian pembaca tersebut menyimpulkan bahwa keberdaan ATM semakin mengurangi kepekaan sesorang terhadap sesamanya, tidak ada lagi rasa malu, sungkan atau perasaan merepotkan, kondisi ini semakin menguatkan bahwa keberadaan teknologi di sisi lain akan mendistorsi norma-norma yang sudah tertanam.

Asumsi dasar yang kedua adalah *Monistic,* determinisme teknologi menjadi faktor penyederhana dari sebuah sistem yang rumit menjadi tampak lebih mudah. Tidak adil rasanya jika teknologi hanya dipandang sisi negatifnya saja, tanpa memperhitungkan sisi positif yang diberikan, harus diakui bahwa keberadaan teknologi juga memberikan nilai positif bagi penggunanya, sejauh digunakan dengan benar. Beberapa pekerjaan manusia yang sulit bahkan mustahil terpecahkan, maka dengan keberadaan teknologi semua permasalahan menjadi mudah. Jika dulu jarak menjadi halangan seseorang dalam berkomunikasi, maka saat ini keberadaan telepon menjadi solusi komunikasi jarak jauh. Kita yang hendak berkomunikasi tatap muka dengan kerabat yang berada di luar negeri, atau hendak memastikan kondisi mereka secara fisik, maka tidak perlu lagi harus pergi ke luar negeri saat itu juga, cukup dengan bantuan *video call* semua keinginan kita dapat terpenuhi. Kita dapat berkomunikasi tatap muka dengan mereka, tanpa harus pergi ke luar negeri dan dengan biaya yang murah. Dengan demikian, tidak hanya dampak negatif yang melekat pada teknologi, tetapi juga sebaliknya.

Asumsi dasar yang ketiga adalah *Neutralizing.* Pada dasarnya sifat teknologi adalah netral (tidak berpihak), pengaruh baik atau buruk dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebuah teknologi sangat bergantung di tangan siapa teknologi tersebut digunakan. Tidak sedikitpun teknologi diciptakan untuk membahayakan penggunannya. Teknologi internet akan menjadi baik jika dimanfaatkan untuk mencari berita atau informasi positif, demikian juga sebaliknya, akan menjadi jahat jika digunakan untuk menipu orang lain. Kurang bijak jika kita terlalu cepat memvonis teknologi sebagai sumber sebuah kesalahan atau kejahatan, padahal kesalahan dan kejahatan tersebut bersumber dari diri pengguna teknologi itu sendiri.[4]

Penciptaan teknologi awalnya berangkat dari keinginan melengkapi kebutuhan manusia, kemudian dikembangakan dengan harapan memberikan kemudahan bagi penggunannya, tetapi jika kemudian digunakan untuk sesuatu yang negatif bahkan sampai merugikan orang lain, maka sangat bergantung pada penggunannya.

Asumsi dasar yang keempat adalah *technological imperative*, teknologi memiliki sifat dasar yang tidak dapat dibendung perkembangannya. Bahkan kecenderungannya semakin dihalangi, maka orang akan semakin mencari celah untuk dapat menggembangkan dan mengkonsumsinya. Contoh sederhana, ketika pemerintah berupaya untuk memberantas aktifitas download musik di internet, atau download konten porno di beberapa situs yang dipandang vulgar, dengan cara memberikan filter pagi pengguna internet, dengan harapan aktifitas-aktifitas tersebut terhentikan atau bahkan terhilangkan. Tetapi pada kenyataannya, aktifitas-aktifitas tersebut masih tumbuh subur dan masih banyak dijumpai di internet. Kondisi ini menjadi bukti bahwa laju pertumbuhan teknologi tidak akan dapat terbendung.

B. Computer Mediated Communication

Computer dan kehidupan kita sehari-hari menjadi dua bagian yang tak terpisahkan, dan keterkaitan tersebut terjadi dalam berbagai bidang, terlebih dalam konteks komunikasi. Computer menjadi media vital yang menentukan efektifitas penyampaian sebuah pesan. Computer menjadi media komunikasi yang mampu mempengaruhi dan membentuk perilaku manusia. Sebab, masing-masing media

[4] Mc Luhan, 2003, *Undesrstanding Media*, Routledge, London P.11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki karakteristik dan pengaruh yang berbeda pula terhadap perilaku penggunanya.[5] Berbagai argumen yang melihat pentingnya peran computer dalam berbagai aspek dan mencoba mendefinisikannya, diantaranya adalah Gery Santoro (1995:11) "CMC meliputi berbagai macam aplikasi computer, seperti program analisis statistic, program financial, dan segala sesuatu yang berkenaan dengan komunikasi antar manusia". Berbeda dengan Gerry, John December (1997) mendidfinisikan CMC "CMC adalah proses komunikasi manusia yang dimediasi oleh computer, yang meliputi menusia yang sedang berkomunikasi, kondisi ketika mereka berkomunikasi serta isi pesan yang disampaikan dengan berbagai macam tujuan". Dan definisi terakhir yang tidak jauh berbeda dengan dua definisi sebelumnya adalah, definisi yang dikemukakan oleh Susan Herring (1996) "CMC adalah sebuah proses komunikasi yang melibatkan manusia dengan perangkat computer". Sekalipun CMC dapat didefinisikan dalam berbagai bentuk, tergantung dari sudut mana CMC dipandang, tetapi ketiga definisi diatas memiliki titik berat yang sama, yaitu pada komunikasi interpersonal manusia yang saat ini banyak dimediasi oleh computer dan internet.

Ruang Lingkup CMC meliputi :

a. Internet Relay Chat (IRC)

   Tidak banyak berbeda dengan email, IRC merupakan media untuk mengrimkan pesan yang berisikan text maupun gambar, hanya saja letak perbedaan anatara IRC dan email hanya pada waktu. Kelebihan IRC adalah proses komunikasi dan penyampaian pesan didalamnya dapat dilakukan secara real time, sehingga komunikasi melalui IRC tidak berbeda jauh dengan komunikasi secara langsung.

[5] Ibid, P.9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. World Wide Web

Seringkali istilah ini disingkat dengan istilah “web” atau “www”, www merupakan salah satu cakupan dari CMC. www menjadi jendela utama pengguna internet ketika akan melakukan aktifitas di dunia maya, sehingga pemilihan kata, bentuk tampilan, tata letak, penggunaan bahasa dan desain grafis dari sebuah web menentukan efektifitas pesan yang ingin disampaikan melalui web tersebut. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Ananda Mitra (1997) bahwa pemilihan kata dan pencitraan yang ada dalam sebuah web menentukan efektifitas sebuah pesan. Ananda membagi pengunjung web dalam dua bagian, ingroup dan outgroup audience. Ingroup audience adalah mereka yang berada dalam satu frame dan field dengan pemilik atau pembuat web, adapun outgroup adalah sebaliknya.

Morris dan Ogan (1996) melihat komputer dan internet sebagai bentuk media komunikasi baru yang memilki karakter dan perbedaan dengan media konvensional. Terdapat lima karakter yang membedakan komputer dan internet dengan media konvensional pada umumnya[6] :

a. Packet Switcing

Packet switching adalah salah satu bagian yang membedakan antara internet dengan media komunikasi yang lain. Paket switching memberikan cara yang berbeda dalam menyampaikan sebuah pesan, dengan packet switching yang dimiliki oleh internet, data yang berupa teks, gambar maupun suara dapat dikirimkan secara bersamaan, tanpa terkurangi sedikitpun.

b. Multimedia

Salah satu karakteristik media internet adalah multimedia. Pesan yang dikirimkan melalui media internet dapat dikemas dalam

[6] Wood and Smith, 2005, *Online Communication*, LEA Publisher, London P.41

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbagai bentuk multimedia, baik itu suara, gambar maupun animasi. Kesemuanya dapat disajikan secara bersamaan dan melalui beberapa channel.

c. Interactivity
Tidak semua media konvensional bersifat interaktif, dimana komunikator dan komunikan bisa saling berhubungan secara real time sebagaimana apabila keduanya bertatap muka secara langsung

d. Synchronicity
Pertukaran pesan yang dilakukan melalui media internet tidak hanya memindahkan pesan begitu saja, tetapi dengan media internet tidak ada lagi batasan ruang dan waktu, semuanya dapat dilakukan kabedapan saja dan dimana saja. Terdapat dua tipe komunikasi online. Synchronous communication, dimana dua atau lebih pengguna computer yang saling berinteraksi dapat berinteraksi secara bersamaan. Berbeda dengan *Asynchromous Communication* yang tidak mampu menghubungkan pengguna satu dengan yang lain dalam waktu bersamaan, Asynchronous Communication sangat bergantung ruang dan waktu. Dalam tipe ini tidak akan terjadi pertukaran pesan secara bersamaan dan real time apabila terjadi perbedaan waktu antara pengguna satu dengan yang lain.

e. Hypertextuality
Media internet menyajikan sesuatu yang berbeda dengan media konvensional, baik segi mengkonsumsinya maupun cara memproduksinya. Dalam memproduksi sebuah pesan di media konvensional, diharuskan mengikuti aturan-aturan pada umumnya. Apabila pesan itu berupa text, maka cara penulisannyapun harus berurutan dan mengikuti atuaran penulisan yang baku, apabila pesan itu berupa sebuah halaman-halaman kertas, maka cara mengkonsumsi dan memproduksinya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pun harus berurutan dan sesuai dengan urutan halaman yang ada. Apbila pesan berupa gambar atau suara, dapat dipilih gambar dan suara yang diinginkan, tidak harus berurutan. Ini semua berbeda dengan media internet yang menyajikan pola produksi dan konsumsi pesan yang dilewatkan media internet. Pengguna media internet dibebaskan menentukan cara mengkonsumsi maupun menmproduksi pesan yang ada, sesuai dengan yang diharapkan pengguna internet.

Rangkuman

1. Determinisme Teknologi adalah sebuah konsep yang mempermudah dalam memahami hubungan antara teknologi dan komunikasi interpersonal. Teknologi memberikan banyak kelebihan pada manusia, keberadaan teknologi membuat segalanya menjadi cepat, mudah untuk dirubah, serta menjadikan sesuatu yang biasa menjadi sangat menyenangkan.
2. Media internet memiliki beberapa karakter dan kelebihan yang tidak dimiliki media konvensional.

Latihan

1. Apa yang membedakan media internet dengan media konvensional ?
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan CMC ?

Daftar Pustaka

Hanafi, Abdillah. 1987. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rogers, E.M. dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press.

Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.

Rogers, Everett M, 1995, *Diffusions of Innovations*, *Forth Edition*. New York: Tree Press.

Brown, Lawrence A., *Innovation Diffusion: A New Perpevtive.* New York: Methuen and Co.

Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta: 1998.

Effendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Ensklopedi Indonesia, Edisi Khusus Suplemen, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

…… *fEdisi Khusus, Jilid 4 KOM-OZO,* PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

Keraf, Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 1994.

Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2007.

Porter, E. Richard, Larry A. Samovar, *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2002.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

The World Book Encyclopedia, *vol.2,* Field Enterprises Educational Coorporation, Chicago: 1996.

Toffler, Alvin, *Gelombang* Ketiga, PT Pantja Simpati, Jakarta: 1990.

Yenne, *Bill, 100 Peristiwa Yang Berpengaruh Di dalam sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 1993.

Yenne, Bill, *Seri Sekilas Mengetahui*, *100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 2002.

Ensiklopedi Indonesia, *Jilid 2 & 4*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1989.

Amir, Mafri, *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*, PT. Logos Wacana Ilmu, Jakarta: 1999.

Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Nimmo, Dian, *Komunikasi Politik,* PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1989.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, PT RinekaCipta, Jakarta: 1996.

Mufid, Muhammad, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Prenada MediaGroup, Jakarta: 2007.

Effendi, Uchana, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Sutanta, Edhy, *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta: 2005.

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, *Suatu Pengantar*, *Edisi Revisi*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung: 2007.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

http://zamrishabib.wordpress.com/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 4
SEJARAH PERKEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket pertama difokuskan pada konsep dasar media, teknologi, dan masyarakat. Kajian dalam paket ini terdiri dari pengertian hakekat, manfaat dan tujuan media, teknologi, dan masyarakat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam paket ini adalah berupa LCD dan sound system, kertas plano, spidol dan media pembelajaran penunjang lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Kemampuan memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mejelaskan pengertian media, teknologi, dan masyarakat
2. menjelaskan sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. menjelaskan dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. teori media, teknologi, dan masyarakat
5. Mengamati secara nyata media, teknologi, dan masyarakat yang ada di lingkungan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media, teknologi, dan masyarakat

1. Hakekat media, teknologi, dan masyarakat
2. Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. Teori media, teknologi, dan masyarakat

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar
2. Menjelaskan indikator
3. Penjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini
4. Brainstorming dengan mencermati tayangan gambar tentang media, teknologi, dan masyarakat

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagai dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Pengertian media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 2: Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 3: Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 4: Teori media, teknologi, dan masyarakat
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Praktik media, teknologi, dan masyarakat

Tujuan

Mahasiswa mengerti dan memahmi tentang pengertian dan dimensi media, teknologi, dan masyarakat

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, lembar penilaian, kartu nilai, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, mencari materi dan konsep komunikasi antar budaya sesuai dengan tema yang dibagikan.
2. Dari Bahan tersebut mereka menganalisa masing masing difinisi dan memahaminya.
3. Praktikkan! Mencarai dan mengungkapkan fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan tema yang dikaji

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Jumlahkan nilai masing-masing kelompok, dan tentukan pemenangnya!

Tabel 5.1: Daftar Nilai Praktik Kelompok Analisis media, teknologi, dan masyarakat

KELOMPOK	NILAI				JUMLAH
I (Konsep dan Manfaat MTM)					
II (Sejarah MTM)					
III (Dimensi MTM)					
IV (Teori Pendukung MTM)					

Keterangan Nilai:

90 = sangat baik 80 = baik 70 = cukup 60 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

SEJARAH PERKEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI

A. Sejarah Media dan Teknologi

Komunikasi adalah salah satu kebutuhan dasar yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Kebutuhan manusia untuk terhubung satu dengan yang lainnya ada sejak manusia diciptakan. Penciptaan hawa untuk adam menjadi indikasi bahwa manusia butuh bergaul dan bersosialisasi dengan sesamanya. Rasa untuk diakui keberadaannya, dihormati, dimengerti adalah modal awal manusia dalam berkomunikasi melalui tanda, simbol dan lambang. Berangkat dari keberadaan tanda, simbol dan lambang inilah kemudian dicoba untuk diterjemahkan ke dalam bahasa lisan agar lebih mudah dipahami

Usaha-usaha untuk manusia berkomunikasi lebih jauh, terlihat dalam berbagai bentuk kehidupan mereka di masa lalu. Pendirian tempat-tempat pemukiman di daerah aliran sungai dan tepi pantai, diplih untuk memudahkan berkomunikasi dengan dunia luar menggunakan perahu, rakit, dan sampan. Pemukul gong di Romawi dan pembakar api yang mengepulkan asap di Cina adalah simbol-simbol komunikasi yang dilakukan oleh para serdadu di medan perang.

Dalam berkomunikasi, manusia menggunakan lebih banyak gerak-gerik, sikap tubuh dan mimik, tetapi perumusan pesan itu sendiri lebih dimungkinkan oleh adanya bahasa dan lambang-lambang yang dapat dipahami bersama. Kemampuan untuk menggambar atau menuliskan lambang-lambang yang memiliki arti adalah suatu keunikan dari spesies manusia, dan ini menjadi salah satu perbedaan paling signifikan antara manusia dengan mahluk yang lain di bumi ini.

Perkembangan komunikasi antar manusia tidak terlepas dari pengaruh naluri kemanusiaan itu sendiri. Untuk bertahan hidup, manusia membutuhkan manusia yang lainnya untuk saling membantu. Sementara pada tahapan saling memberikan bantuan inilah proses komunikasi akan sangat dibutuhkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Zaman Tanda dan Isyarat

Zaman ini merupakan yang paling awal dalam sejarah perkembangan manusia, dan muncul jauh sebelum nenek moyang manusia dapat berjalan tegak. Dalam berkomunikasi satu sama lain, peran insting (meskipun masih sangat rendah) sangatlah penting. Proses komunikasi manusia lebih berdasarkan insting dan bukan rasionya.

Itu semua terjadi karena kemampuan kapasitas otak manusia masih sangat terbatas. Perkembangan otak mereka juga sangat lamban. Oleh karena itu, zaman ini berjalan dalam ribuan tahun sebelum digunakannya gerak isyarat. Bunyi-bunyian dan tanda jenis lain dalam komunikasi. Dengan kata lain, sebenarnya manusia sudah menggunakan "ucapan" dalam berkomunikasi.

Penggunaan tanda dan isyarat bukan berarti manusia pada zaman tersebut tidak dapat berkomunikasi. Gerak isyarat dan tanda dalam komunikasi dikenal dengan komunikasi nonverbal. Hal ini tetap dikatakan proses komunikasi meskipun dengan "bahasa" dan kemampuannya sendiri. Ringkasnya, mereka mengadakan komunikasi dengan sederhana sekali.

Dari fakta yang didapat melalui fosil manusia pada jaman ini, dapat disimpulkan bahwa manusia jaman dahulu tidak dapat berbicara seperti manusia sekarang. Dengan kata lain, mereka tidak bisa berbicara, karena tidak mempunyai kecukupan alat-alat untuk melakukan itu (seperti yang dimiliki manusia saat ini). Ini disebabkan struktur neurologis dan anatominya tidak mecukupi untuk melakukan hal itu.

Perubahan jaman dan alam, serta pertumbuhan manusia pada era ini akhirnya merubah kemampuan dan cara berfikir mereka, perubahan ini juga berdampak pada cara mereka berkomunikasi sekalipun masih menggunakan tanda, symbol, dan isyarat. Seiring berjalannya waktu, pola komunikasi yang dilakukanpun mengalami penyempurnaan untuk lebih baik, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Meskipun ada perkembangan yang lebih maju dalam proses komunikasi, proses itu belum mengarah pada penggunaan bahasa atau percakapan sebagai alat komunikasi yang bisa dilakukan manusia pada era ini. Munculnya tanda dan isyarat sebagai alat komunikasi berasal dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyempurnaan penggunaan suara (geraman, tangisan, dan jeritan) sebagai alat komunikasi.

Zaman Bahasa Lisan

Zaman komunikasi lisan ini berjalan kira-kira 300.000 sampai 200.000 tahun SM. Era ini juga ditandai dengan lahirnya embrio kemampuan untuk berbicara dan berbahasa secara terbata-bata dalam kelompok masyarakat tertentu. Oleh karena itu, manusia pada zaman ini sering disebut dengan *homosapiens*. Dari penelitian yang pernah dilakukan, kemmapuan berbicara dalam sistem bahasa, baru terjadi sekitar 90.000 tahun sampai 40.000 tahun SM. Sementara itu bahasa secara lengkap mulai digunakan kira-kira 35.000 tahun SM.

Manusia jenis Cro Magnon menjadi ciri utama era ini. Di awal periode kehidupannya, manusia jenis ini sudah mempunyai keahlian di dalam membuat peralatan yang berasal dari batu. Pada jaman inilah budaya manusia diawali. Zaman Batu merupakan salah satu perkembangan awal pengenalan bahasa yang ditulis (meskipun hanya berupa gambar yang di buat pada batu).

Meskipun perkembangan teknologi komunikasi diawali dengan penemuan-penemuan mesin pencetak huruf, namun perkembangan komunikasi juga diikuti dengan kepandaian melukis hewan buruan di gua-gua yang diabadikan secara grafik kurang lebih 20.000 tahun yang lalu.

Pada awal sejarah perkembangan manusia dalam mengenal tulisan, mereka telah memahat atau mengukir gambar binatang dan manusia pada tulang, batu, taring, dan bahan-bahan yang lain. Manusia pada era ini biasanya mewariskan lukisan indah pada dinding beberapa gua di daerah mereka tinggal. Ratusan gua itu pernah ditemukan di Spanyol dan Perancis bagian selatan.

Hampir setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya, dan kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan individu yang satu dengan yang lain. Adakalanya pesan tersebut tersampaikan melalui raut wajah, lambaian tangan, bahkan gerakkan kepala yang dilakukan. Gerak tubuh inilah yang lazim dikenal sebagai komunikasi non verbal (*gesture*).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Zaman Tulisan

Kecakapan manusia berkomunikasi secara lisan menurut perkiraan, berlangsung sekitar 50 juta tahun, kemudian memasuki generasi kedua di mana manusia mulai memiliki kecakapan berkomunikasi melalui tulisan. Bukti kecakapan ini ditandai dengan ditemukannya tanah liat yang bertulis di Sumeria dan Mesopotamia sekitar 4000 tahun sebelum masehi. Kemudian berlanjut dengan ditemukannya berbagai tulisan di kulit binatang dan batu arca. Lalu secara berturut-turut dapat disebutkan pemakaian huruf kuno di Mesir (3000 tahun SM), alphabet Phunesia (1800 tahun SM), huruf Yunani Kuno (1000 tahun SM), huruf Latin (600 tahun SM).

Di Mesopotamia kuno banyak sekali kelompok yang menghentikan pengembaraannya dan mulai membangun tempat tinggal yang permanen. Inilah kota-kota yang pertama. Tahun 6000 SM, Lembah Sabit Subur juga menjadi tempat lahirnya peradaban.

Mendekati tahun 3.500 SM, manusia memiliki gagasan untuk mengembangkan serangkaian lambang yang sederhana yang dapat dipahami oleh kalangan luas, yaitu huruf. Huruf mewakili suara yang diucapkan dan dengan berbagai cara, satu huruf dapat digabungkan dengan huruf lain sehingga membentuk apa yang dinamakan kalimat. Sistem ini disebut abjad fonetik.

Abjad fonetik yang pertama berasal dari abjad baji yang dikembangkan oleh orang Sumeria kuno. Penyebarannya yang luas hingga ke wilayah Mesopotamia membuatnya menjadi pendahulu hieroglif Mesir. Abjad Baji lah yang menjadi cikal bakal Abjad Ibrani maupun Abjad Arab. Selain itu, ia juga merintis abjad Yunani, yang pada gilirannya mengantar hadirnya Abjad Romawi yang kini digunakan dalam Bahasa Inggris, Perancis, Jerman dan sebagian besar bahasa-bahasa barat lainnya.

Abjad Sirilik yang digunakan di Rusia dan di negara-negara Slavia juga berkembang dari Abjad Yunani kuno. Abjad Cina yang lahir beberapa waktu kemudian setelah Abjad Timur Tengah kuno, dipinjam oleh sebagian besar bangsa Asia. Umat manusia sudah berada di muka bumi ini setengah juta tahun yang silam. Tulang-belulang *Australopithecus* yang baru-baru ini ditemukan dengan kondisi menyerupai kera, oleh para ilmuwan dipercayai sebagai nenek moyang manusia modern, usianya empat juta tahun.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada juga sebuah bukti bahwa 30.000 tahun yang lalu manusia sudah membuat peralatan dan hidup berkelompok di seluruh benua. Juga ditemukan petroglif, atau lukisan batu, yang usianya kurang lebih 10.000 tahun, dan ada lukisan-lukisan rumit di dinding-dinding gua di Spanyol maupun Perancis yang kira-kira berumur 18.000 tahun.

Sejarah tulisan sendiri merupakan salah satu dari proses pergantian dari gambaran piktografi ke sistem fonetis, dari penggunaan gambar ke penggunaan font sederhana untuk menyatakan maksud yang lebih spesifik.

Tahun yang menandai manusia membentuk kelompok atau hidup bergerombol untuk pertama kalinya adalah tahun 20.000 SM. Beberapa kelompok manusia hidup bersama di sebuah kemah yang acap kali dibuat setengah permanen. Awalnya, mereka tidak pernah menetap di suatu tempat, karena sifat dasar mereka adalah mengembara. Mereka berpindah tempat sesuai dengan musim dan menetap untuk sementara di suatu tempat dimana ditemukan sumber makanan.

Setelah berlangsung ribuan tahun lamanya, sampailah manusia ke zaman tulisan (zaman ini muncul sekitar 5000 tahun sebelum masehi). Komunikasi tidak lagi dilakukan hanya dengan mengandalkan lisan, tetapi didukung pula oleh bahasa tulis. Sebuah prasasti yang ditemukan menginformasikan bahwa sekitar 4000 tahun SM ditemukan kota kuno di Mesopotamia dan Mesir. Sebagaian besar prasasti ini menggambarkan lukisan dengan kasar atau goresan pada dinding bangunan.

Dari penemuan prasasti ini bisa dikemukakan bahwa sudah ada standarisasi makna pesan. Misalnya, secara sederhana gambaran matahari bisa berarti siang hari, membungkuk dengan tanda panah berarti memburu, dan garis yang berombak berarti danau atau sungai. Semua ini menjadi simbol awal dari sejarah kemunculan era tulisan.

Beberapa lukisan di antaranya sudah mengunakan komposisi warna. Bahkan, lukisan tersebut menjadi cikal bakal lukisan-lukisan saat ini. Manusia di zaman ini melukis banteng, rusa kutub, dan binatang lain yang mereka buru. Dan yang lebih penting lagi adalah bahwa mereka telah membuat pakaian dari kulit binatang dan menemukan teknik pengerasan tanah liat dengan menggunakan api.

Lukisan-lukisan yang dibuat oleh manusia jenis Cro Magnon ini menjadi bukti pertama usaha manusia pertama dalam upaya menyimpan informasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sementara itu, tulisan alfabet muncul kurang dari seratus tahun kemudian dan berkembang secara cepat. Tulisan tersebut menyebar ke seluruh dunia kuno, dan baru beberapa abad kemudian sampai ke negeri Yunani. Lambat laun, gagasan penggunaan simbol huruf konsonan dan vokal muncul. Saat itu karakter yang dibutuhkan kurang lebih seratus. Suatu jumlah yang sangat besar, karena saat ini kita hanya mengenal dua puluh enam karakter huruf.

Sesudah banyak variasi pembahasan sejarah perkembangan tulisan, satu kejadian yang tidak boleh ditinggalkan adalah peristiwa di Yunani. Bangsa ini telah secara efektif dan sederhana mempunyai sistem standarisasi huruf. Sekitar 500 tahun SM, mereka telah secara luas menggunakan alfabet.

Akhirnya, alfabet orang-orang Yunani masuk ke Roma yang kemudian dibangun serta dimodifikasi. Penggunaan huruf-huruf kapital (*majuscule*) dan huruf kecil (*miniscule*) saat ini adalah berasal dari Roma. Lambat laun sistem tulisan alfabet ini berkembang secara cepat dan lengkap. Tanpa bantuan sistem tulisan ini bisa jadi populasi penduduk yang buta huruf akan menjadi lebih besar. Perkembangan yang penting pun terjadi pula dalam ilmu pengetahuan, lukisan, pemerintahan, dan keagamaan.

Sekitar 2500 tahun (sebelum munculnya agama Kristen), orang Mesir menemukan metode pembuatan jenis kertas yang dapat tahan lama dari *papyrus*. Dibandingkan dengan batu, *papyrus* memiliki kualitas lebih baik. Sebab, lebih mudah menulis di *papyrus* dengan kuas dan tinta daripada memahat di atas batu. *Papyrus* sendiri ditemukan di muara Sungai Nil.

Media Buku dahulu adalah lempengan tanah liat yang dibakar, yang digunakan sekitar 5.500 tahun yang lalu, di daerah Babilonia dan Nineveh, sebuah daerah di Asia Kecil. Orang-orang Mesir yang tinggal di Lembah Sungai Nil menemukan bahan yang lebih bagus dari pada tanah liat untuk dibuat menjadi buku. Mereka menggunakan semacam tanaman yang disebut dengan "*papyrus*."

Zaman Kemunculan Retorika

Sebagai cikal bakal ilmu komunikasi, retorika mempunyai sejarah yang panjang. Para ahli berpendapat bahwa retorika sudah ada sejak manusia ada. Akan tetapi, retorika sebagai seni bicara yang dipelajari dimulai pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

abad kelima sebelum masehi, ketika kaum Sofis di Yunani mengembara dari tempat yang satu ke tempat yang lain untuk mengajarkan pengetahuan mengenai politik dan pemerintahan dengan penekanan terutama pada kemampuan berpidato.

Pemerintah, menurut kaum Sofis, ketika akan mengambil keputusan harus berdasarkan suara terbanyak atau demokrasi sehingga perlu adanya usaha membujuk rakyat demi kemenangan dalam pemilihan-pemilihan. Maka berkembanglah seni berpidato yang membenarkan pemutarbalikan kenyataan demi mencapai tujuan. Yang terpenting, khalayak bisa tertarik perhatiannya dan terbujuk.

Orang yang pertama-tama dianggap memperkenalkan oratori atau seni berpidato adalah orangYunanai Sicilia. Tetapi tokoh pendiri sebenarnya adalah Corax dari Srakuasa (500 SM). Dialah yang mula-mula meletakkan sistematika oratori atas lima bagian.[1]

Sudah sejak permulaan perkembangan retorika menimbulkan perbedaan pendapat (kontroversi) mengenai beberapa hal yang menyangkut retorika. Kontroversi tersebut menyangkut persoalan pemakaian *unsur stilistika*, menyangkut hubungan antara retorika dan moral, serta masalah pendidikan.

Kontroversi pertama menyangkut persoalan apakah perlu mempergunakan unsur-unsur stilistika dalam pidato. Ada tiga aliran, yaitu yang menyetujui penggunaan unsur stilistika, yang menolak, dan yang berada di luar aliran pertama dan kedua.

Kontroversi kedua menyangkut relasi antara retorika dan moral apakah dalam pidato harus juga diindahkan masalah moral. Dalam pidato biasanya tidak dikemukakan pembuktian-pembuktian secara ilmiah. Pidato lebih banyak berbicara mengenai kemungkinan-kemungkinan, karena pendengar biasanya adalah orang-orang yang tidak berpendidikan, atau orang-orang yang tidak senang mendengarkan pidato. Sebab itu Gorgias dari Leontini, berpendirian bahwa seorang orator harus menyampaikan

[1] Gorys Keraf, 1994, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, h. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bukti-bukti baik mengenai keadilan dan ketidakadilan dengan cara yang sama baik.

Kontroversi ketiga yang juga sudah timbul sejak permulaan perkembangan retorika adalah masalah pendidikan. Ahli-ahli retorika yang siap menerima tanggung jawab moral dalam retorika, mengkritik rekan-rekan mereka yang mencoba memperoleh keuntungan dalam profesi mereka, terutama dalam pengadilan. Akibatnya mereka juga tidak mencapai kata sepakat mengenai topik mana saja yang harus dimasukkan dalam pelajaran retorika di pusat-pusat pendidikan.

Betapa pentingnya retorika dapat dilihat dari peranan retorika dalam demokrasi. Dalam hubungan ini terkenal seorang orator bernama Demosthenes yang pada zaman yunani sangat termasyhur karena kegigihannya mempertahankan kemerdekaan Athena dari ancaman Raja Phillipus dari Macedonia.

Pada waktu itu telah tertanam anggapan umum bahwa dalam sistem pemerintahan yang berkedaulatan rakyat selalu diiringin pemilihan berkala dari rakyat dan oleh rakyat untuk memilih pemimpin-pemimpinnya. Dalam sistem pemerintahan yang demokratis masyarakat memerlukan orang-orang yang mahir berbicara di depan umum.

Demosthenes pada masa jayanya itu meningkatkan kebiasaan retorika yang berlaku pada zamannya, dan lebih menekankan pada:

a. Semangat yang berkobar-kobar
b. Kecerdasan pikiran,
c. Kelainan dari yang lain

Sementara itu di Romawi yang mengembangkan retorika adalah Marcus Tulius Cicero (106-43 SM) yang menjadi termasyhur karena suara dan bukunya yang berjudul *'de Oratore'*. Sebagai seorang orator yang ulung, Cicero mempunyai suara yang berat mengalun, bahkan terkadang pidatonya itu disertai cucuran air mata.

Cicero mengajarkan bahwa dalam mempengaruhi pendengar-ndengarnya seseorang retor harus meyakinkan mereka dengan mencerminkan kebenaran dan kesusilaan. Dalam pelaksanaannnya retorika meliputi:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. *Investio*

Ini berarti mencari bahan dan tema yang akan dibahas. Pada tahap ini bahan-bahan dan bukti-bukti harus dibahas secara singkat dengan memperhatikan keharusan pembicara:

1. mendidik
2. membangkitkan kepercayaan
3. menggerakkan hati

b. *Ordo Collocatio*

Ini mengandung arti menyusun pidato yang meminta kecakan si pembicara dalam memilih mana yang lebih penting, mana yang kurang penting. Penyusun pidato juga diminta untuk memperhatikan:

1. *exordium* (pendahuluan)
2. *narratio* (pemaparan)
3. *confirmation* (pembuktian)
4. *reputation* (pertimbangan)
5. *peroratio* (penutup)

Demikian retorika di Romawi yang banyak persamaannya dengan retorika yang berlaku di Yunani.

Aristoteles berpendapat bahwa pada waktu lahir jiwa manusia tidak memiliki apa-apa, sebuah meja lilin yang siap dilukis oleh pengalaman. Dari Aristoteles, John Locke (1632-1704), tokoh empirisme Inggris, meminjam konsep ini. Menurut kaum empiris, pada waktu lahir manusia tidak mempunyai “warna mental”. Warna ini didapat dari pengalaman dan pengetahuan.

Di Yunani, sejak abad kelima sebelum masehi, terkenal sebuah tempat pemujaan Apollo di Delphi. Di tempat inilah raja-raja dan rakyat banyak meminta nasihat. Seorang pendeta wanita duduk di atas kursi yang dipenuhi asap dari sajian pemujaan. Dalam keadaan fana, pendeta tersebut menjawab pertanyaan pengunjung, dari masalah kontes lagu sampai urusan agama dan politik.

Ketika penjahat-penjahat di koloni Locri meminta nasihat bagaiman mengatasi kekacauan, orakel Delphi menjawab: “Buat hukum bagimu.” Ketika orang-orang bertanya siapa manusia paling bijak, dewa Apollo melalui mulut pendeta Delphi menjawab: ”Socrates”. Dari Delphi menyebar motto yang terkenal :*Gnothi Seauthon* (kenalilah dirimu). Motto

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini mengusik para filsuf untuk mencoba memahami dirinya, sehingga kabarnya motto inilah yang mendorong berkembangnya filsafat di Yunani.

Rangkuman

1. Media dan teknologi berkembang menyesuaikan kebutuhan manusia di jamannya.
2. Media dan teknologi berkembang dari waktu ke waktu dinamis dan semakin lengkap.

Latihan

1. Jelaskan mengapa ?
2. Bagaimana proses keterlibatan media dan teknologi dalam proses pemenuhan kebutuhan hidupnya ?

Daftar Pustaka

Hanafi, Abdillah. 1987. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional

Rogers, E.M. dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press.

Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.

Rogers, Everett M, 1995, *Diffusions of Innovations*, *Forth Edition*. New York: Tree Press.

Brown, Lawrence A., *Innovation Diffusion: A New Perpevtive.* New York: Methuen and Co.

Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta: 1998.

Effendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ensklopedi Indonesia, Edisi Khusus Suplemen, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

…… *fEdisi Khusus, Jilid 4 KOM-OZO,* PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

Keraf, Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 1994.

Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2007.

Porter, E. Richard, Larry A. Samovar, *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2002.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

The World Book Encyclopedia, *vol.2,* Field Enterprises Educational Coorporation, Chicago: 1996.

Toffler, Alvin, *Gelombang* Ketiga, PT Pantja Simpati, Jakarta: 1990.

Yenne, *Bill, 100 Peristiwa Yang Berpengaruh Di dalam sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 1993.

Yenne, Bill, *Seri Sekilas Mengetahui*, *100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 2002.

Ensiklopedi Indonesia, *Jilid 2 & 4*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1989.

Amir, Mafri, *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*, PT. Logos Wacana Ilmu, Jakarta: 1999.

Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Nimmo, Dian, *Komunikasi Politik,* PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1989.

Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, PT RinekaCipta, Jakarta: 1996.

Mufid, Muhammad, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Prenada MediaGroup, Jakarta: 2007.

Effendi, Uchana, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Sutanta, Edhy, *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta: 2005.

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, *Suatu Pengantar*, *Edisi Revisi*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung: 2007.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

http://zamrishabib.wordpress.com/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 5
FAKTOR PENENTU PERKEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket pertama difokuskan pada konsep dasar media, teknologi, dan masyarakat. Kajian dalam paket ini terdiri dari pengertian hakekat, manfaat dan tujuan media, teknologi, dan masyarakat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam paket ini adalah berupa LCD dan sound system, kertas plano, spidol dan media pembelajaran penunjang lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Kemampuan memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mejelaskan pengertian media, teknologi, dan masyarakat
2. menjelaskan sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. menjelaskan dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. teori media, teknologi, dan masyarakat
5. Mengamati secara nyata media, teknologi, dan masyarakat yang ada di lingkungan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media, teknologi, dan masyarakat

1. Hakekat media, teknologi, dan masyarakat
2. Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. Teori media, teknologi, dan masyarakat

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar
2. Menjelaskan indikator
3. Penjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini
4. Brainstorming dengan mencermati tayangan gambar tentang media, teknologi, dan masyarakat

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagai dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Pengertian media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 2: Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 3: Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 4: Teori media, teknologi, dan masyarakat
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Praktik media, teknologi, dan masyarakat

Tujuan

Mahasiswa mengerti dan memahmi tentang pengertian dan dimensi media, teknologi, dan masyarakat

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, lembar penilaian, kartu nilai, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, mencari materi dan konsep komunikasi antar budaya sesuai dengan tema yang dibagikan.
2. Dari Bahan tersebut mereka menganalisa masing masing difinisi dan memahaminya.
3. Praktikkan! Mencarai dan mengungkapkan fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan tema yang dikaji

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Jumlahkan nilai masing-masing kelompok, dan tentukan pemenangnya!

Tabel 5.1: Daftar Nilai Praktik Kelompok Analisis media, teknologi, dan masyarakat

KELOMPOK	NILAI				JUMLAH
I (Konsep dan Manfaat MTM)					
II (Sejarah MTM)					
III (Dimensi MTM)					
IV (Teori Pendukung MTM)					

Keterangan Nilai:

90 = sangat baik 80 = baik 70 = cukup 60 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

FAKTOR PENENTU PERKEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI

A. Sinergi ABC (Acedemician, Birocracy, dan Corporate)

Kisah India yang digambarkan Friedman dalam The World Is Flat cukup tepat untuk menggambarkan keberhasilan India dalam mensinergikan ketiga penentu pada sub BAB di atas (Academician, Bureaucracy, dan Corporate). Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi India patut diperhitungkan oleh negara-negara pengembang Teknologi pendahulunya, seperti Jepang, Amerika, dan beberapa negara di Eropa.

Puluhan tahun lalu, India hanyalah negara miskin dengan sumber daya manusia yang rendah. Pertumbuhan ekonomi India telah lepas landas sejak negara berpenduduk sekitar 1,2 miliar orang itu mulai meliberalisasi ekonomi di awal 1990-an dengan mengurangi kontrol pada perdagangan asing dan investasi. Ekspansi ekonomi India melambat menjadi 6,5 persen pada tahun fiskal 2008-2009 setelah rata-rata tumbuh 9,0 persen dalam empat tahun sebelumnya, pertumbuhan kontras dengan penghematan yang terlihat di banyak negara maju.

India lolos dari beban krisis keuangan global karena naiknya pendapatan yang mendorong permintaan domestik untuk mobil, telepon seluler dan barang tahan lama lainnya sekalipun ekspornya jatuh. Bahkan, diperkirakan ekonomi India terus naik beberapa tahun kedepan.[1]

Titik balik India adalah ketika mereka cepat tersadar bahwa mereka harus berubah karena begitu banyak nyawa yang harus

[1] Pusat pemberitaan antara, diakses 20 Nopember 2010 <http://www.antaranews.com/berita/1277166017/india-targetkan-pertumbuhan-ekonomi-dua-digit-pada-2013>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dihidupi. Sehingga India harus menambang daya pikir warga negaranya dengan mendidik sebagian besar kelompok elit di bidang ilmu pengetahuan, rekayasa, dan kedokteran. Pada tahun 1951, atas dasar keyakinannya, Jawaharlal Nehru, perdana menteri India pertama mendirikan tujuh Institut teknologi India (ITI) yang pertama di kharagpur. Inilah investasi pertama India di bidang pendidikan tinggi.

Dalam waktu 55 tahun, ratusan ribu orang India bersaing untuk masuk dan lulus dari ketujuh ITI dan perguruan tinggi swasta (termasuk enam Institut manajemen India, yang mengajarkan ilmu administrasi bisnis). Dengan populasi lebih dari satu miliar, kompetisi ini menghasilkan ilmuan yang luar biasa. India menjadi sebuah pabrik yang menghasilkan dan mengekspor sebagian orang berbakat di bidang rekayasa teknologi, ilmu komputer, dan perangkat lunak kepada dunia.

Sayangnya, langkah itu hanya merupakan salah satu dari sedikit langkah India yang benar. Seringkali sistem politiknya tidak jalan. Apalagi, Nehru cenderung pro soviet dalam arah ekonomi sosialisnya. Akibatnya, sampai pertengahan 1990-an India tidak bisa memberi pekerjaan yang baik bagi sekian banyak insinyurnya yang berpotensi. Maka, Amerikalah yang menjadi pembeli kedua daya pikir India.

Orang pintar India yang berpotensi harus pergi meninggalkan India dan pergi ke AS, karena hanya inilah satu-satunya cara untuk bisa memenuhi kebutuhan ekonomi mereka. Di AS, sekitar 25.000 lulusan perguruan tinggi teknologi terbaik India menetap sejak tahun 1953. Mereka memperkaya tambang pengetahuan AS berkat pendidikan yang ditempuh disana dengan subsidi pembayar pajak India.

Sukses India melahirkan orang-orang hebat di bidang teknologi komunikasi tidak lepas dari peran kualitas pendidikan ITI, bahkan konon, lebih sulit masuk ITI daripada ke Harvard atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Massachusettes of Technology di USA. Vinod Khosla, salah satu pendiri Sun-Microsystem (salah satu pengembang teknologi informasi terbesar dunia) adalah salah satu bukti ITI berhasil melahirkan ilmuan besar di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Ketika para teknolog yang lama meninggalkan India tersadar bahwa mereka harus kembali ke India dan bangkit untuk membesarkan India, diiringi oleh perubahan politik India yang pro rakyat, selanjutnya India tumbuh seperti sekarang ini. Bahkan raksasa perusahaan teknologi informasi dan komunikasi sekelas IBM, Microsoft dan Intel tidak segan-segan menggelontorkan uang jutaan USD hanya untuk berinvestasi disana.[2] Keberhasilan India cukup menjadi bukti bahwa India berhasil mensinergikan ketiga komponen di atas, Academician, Bureaucracy, dan Corporate untuk membentuk masyarakat informasi.

Disaat teknologi harus dikembangkan untuk mendapat informasi dan pengetahuan sebanyak-banyaknya, dibutuhkan sinergi dan kekuatan pendukunganya. Diantaranya adalah perlu adanya dukungan dari tiga komponen ABC (akademisi, birokrasi/pemerintah, dan *corporate*/industri). Untuk menyatukan ketiganya diperlukan persamaan misi dan tujuan, yaitu membangun masyarakat informasi (*information society*).

B. Sinergi Industri dan Akademisi

Sebuah inovasi teknologi tidak akan begitu saja lahir di tengah masyarakat. Ada beberapa tahapan yang mendasarinya. Pertama, timbulnya suatu masalah. Mengapa inovasi teknologi selalu muncul dan lahir dari negara-negara maju? Jepang sebagai salah satu kiblat teknologi yang banyak melahirkan sebuah inovasi teknologi adalah negara yang penuh dengan permasalahan dan keterbatasan, salah satu permsalahan jepang adalah luas wilayah yang tidak berimbang

[2] Friedman, Thomas, 2009, *The Word is Flat*, Dian Rakyat, Jakarta, Hal. 137

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan dengan jumlah penduduk yang menempatinya. Sehingga kondisi ini menjadikan jepang senantiasa berpikir untuk lepas dari permasalahan ini. Maka, lahirlah inovasi-inovasi teknologi yang menjadi solusi dari keterbatasan masyarakat jepang.

Tahapan kedua dari sebuah inovasi adalah penelitian. Permasalahan yang ada di masyarakat selanjutnya dikaji dan dievaluasi lewat sebuah penelitian. Inilah tugas akademisi untuk menindaklanjuti. Dengan penilitian tersebut diharapakan muncul sebuah tawaran solusi atau jalan keluar yang menguntungkan. Yang ketiga dari tahapan pengembangan inofasi adalah komersialisasi. Apabila sinergi antara industri dan akademisi dioptimalkan, maka akan menguntungkan kedua belah pihak. Akademisi diuntungkan dengan objek penelitian dari permasalahan yang ada.

Sebagai contoh bentuk nyata kerjasama yang dilakaukan oleh kalangan akademisi dan industri adalah, kerjasama yang dibangun antara Universitas Indonesia dengan Huawei Technologies. Kerjasama yang dijalin antara UI dengan Huawei diharapkan dapat memajukan fasilitas riset telekomunikasi dan teknologi informasi, memperkaya penelitian di bidang TIK serta mendukung kebutuhan bangsa Indonesia akan sumber daya manusia (SDM) dengan pengetahuan dan keahlian canggih di bidang teknologi informasi.

Huawei Technologies, perusahaan swasta China yang menyediakan jaringan next generation bagi operator telekomunikasi di seluruh dunia. Perusahaan ini mempunyai komitmen untuk menyediakan berbagai produk, layanan dan solusi yang inovatif serta dirancang sesuai kebutuhan konsumen sehingga akan memberikan nilai tambah dan potensi pertumbuhan dalam jangka panjang bagi konsumen. Huawei telah menawarkan produk dan solusinya di lebih dari 100 negara dan melayani 28 dari 50 operator telekomunikasi terkemuka di dunia serta lebih dari 1 milyar konsumen di seluruh dunia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bukan suatu kebetulan UI menerima hibah dan menjadi pusat pelatihan bagi teknologi Informasi, tetapi melalui suatu proses panjang dan berliku. Bermula pada saat kunjungan Presiden SBY ke China tahun lalu. Pemerintah China menawarkan bantuan untuk mengembangkan TIK di Indonesia. Kementrian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) ditugaskan untuk merealisasikan keinginan dari pemerintah China. Kemudian Kementrian Kominfo melihat beberapa alternatif yang tepat untuk dapat dijadikan tempat pelatihan. Setelah melalui berbagai pertimbangan, akhirnya UI yang ditunjuk sebagai tempat pelatihan dan menerima hibah dari Huawei. Beberpa pegawai Huawei sebelum ke Indonesia, diberikan pelatihan bahasa Indonesia. Beberapa diantaranya mengikuti program pendidikan bahasa indonesia untuk penutur asing (BIPA) Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya.

Bagi UI sendiri kerjasama dan hibah ini merupakan suatu hal yang akan mendukung visi UI hingga 2010 yaitu sebagai universitas riset yang menitikberatkan dalam pengembangan ICT, Nano Technology dan Genome Technology.[3] Bentuk kecil kerjasama ini menunjukkan bahwa industri dan akademisi memiliki keterikatan khusus dalam hal pengembangan teknologi informasi dan komunikasi.

C. Sinergi Industri dan Birokrasi

Indonesia dipandang sebagai lahan investasi yang menggiurkan bagi beberapa investor asing, sumber daya manusia dan alam yang begitu melimpah menjadi daya jual tersendiri bagi mereka. Sektor teknologi informasi dan komunikasi dalam 2 tahun ke depan diproyeksikan mampu menarik investasi baru ke dalam negeri sedikitnya Rp. 30 triliun. Indonesia diyakini berpeluang besar pada

[3] Perusahaan perangkat seluler, diakses 9 desember 2010, <http://www.huawei.ui.ac.id/index.php?option=com_content&task=view&id=1&Itemid=1>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

industri kreatif berbasis TI yang akan diserap oleh sektor telekomunikasi dan penyiaran, serta lnternet.

Kementerian Komunikasi dan Informatika sebagai kepanjangan tangan pemerintah telah menyiapkan sejumlah program untuk mengoptimalkan potensi pasar, SDM, dan investasi di sektor TIK. Strategi lain yang hendak dilakukan pemerintah adalah memberi stimulus bagi industri TIK lokal seperti penggelaran ICT Award (INAICTA) bersama Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi Komunikasi Indonesia (MIKTI), melakukan lobi-lobi kepada pemain besar di industri TIK, membangun cyber city dan sebagainya. Hanya saja, yang disayangkan belanja modal di sektor TIK yang mencapai Rp. 70-80 triliun per tahun masih banyak dimanfaatkan oleh pemain asing.

Industri TIK dan kreatif adalah sektor bisnis yang banyak bergerak di bidang jasa, dimana investasi modal awal yang kecil tetapi memungkinkan untuk mendapat hasil yang besar. Dari beberapa riset yang dilakukan, setiap 1% investasi di TIK akan meningkatkan ekonomi masyarakat 3%, terbukti dalam 3 tahun TIK meningkatkan 5% ekonomi Indonesia.

Upaya yang bisa dilakukan pemerintah sebagai bentuk dukungan terhadap bisnis TIK dan industri kreatif diantaranya adalah melakukan terobosan seperti membuat fasilitas untuk konten kreatif, diantaranya film animasi, pemanfaatan software sumber kode terbuka (*open source*), pemberian insentif pajak bagi pengembang konten kreatif tertentu, penyediaan modal ventura dan harmonisasi regulasi peraturan terkait supply-demand untuk ekosistem industri kreatif.

Pemerintah diharapkan mampu membangun iklim bisnis yang kondusif di tanah air, sehingga tidak ada lagi ketakutan-ketakutan para investor untuk menanamkan uang mereka di Indonesia. Ada beberapa pertimbangan investor menanamkan modal di Indonesia. Dari hasil penelitian Edward K.Y. Chen (Chen, 1981 : 20-23)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikemukakan terdapat 17 motivasi investasi Negara maju ke negara penerima modal atau negara berkembang.[4] yaitu : *lower cost and rent, lower labour cost, diversification of risk to make fuller use of the technical and production know- how developed or adapoted by investee, to avoid or reduce the pressure of competition from other corporation in investee countries, to make use outdated machinery used in the investee corporation, higher rates of profits, avalability of higher levels of technology, lower capability, defending the existing market by directly investing there, to build up a vertically integrated structure, to circumvent tariff s and quotas imposed by develop contries, establishing a subsidiary overseas is similar to investing in financial market overseas, availability of technical and skilled labour force, availability of management manpowert, to open up new markets by directly investing there, availability of raw materials and or intermediate products.*

D. Sinergi Akademisi dan Birokrasi

Dunia akademisi patut bersyukur, 4 tahun belakangan pemerintah memiliki perhatian lebih dalam hal pendidikan, pemerintah memberikan berbagai dukungan dalam berbagai bidang, beberapa diantaranya diwujudkan dalam bentuk pemberian beasiswa prestasi, penghargaan ICT award, hibah penelitian, bahkan sampai bantuan sekolah ke luar negeri. Semua bantuan dan dukungan tersebut dipandang penting, sebab dari para akademisi inilah diharapkan lahir inovasi-inovasi teknologi baru.

Berbagai program pembinaan penelitian telah dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) Kemendiknas dan

---

[4] Chen, Edward, KY., 'Hongkong Multinational In Asia : Trens, Patterns and Objectives', dalam Sumantoro, *Perusahaan Modal Asing dan Pembangunan di Indonesia*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung, 1981, h. 72

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kementrian Negara Riset dan Teknologi serta berbagai institusi pemerintah, telah berkembang cukup banyak pusat-pusat penelitian maupun kelompok-kelompok peneliti unggulan di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Kelompok Peneliti, Laboratorium dan pusat-pusat peneliti tersebut telah memiliki kemampuan dan suasana akademik yang kondusif untuk pengembangan dan pelaksanaan penelitian TIK yang baik.

Perkembangan kelompok peneliti, Laboratorium, maupun pusat-pusat penelitian yang baik tersebut belum merata pada perguruan tinggi di Indonesia. Kenyataan menunjukkan, masih cukup banyak dosen di perguruan tinggi yang relatif masih memerlukan peningkatan kemampuan melaksanakan penelitian yang berkualitas baik. Akses terhadap fasilitas penelitian yang baik dan lengkap belum merata di Indonesia. Kerjasama penelitian antar perguruan tinggi di Indonesia masih perlu didorong dan ditingkatkan, sehingga sinergi pelaksanaan penelitian dapat lebih ditingkatkan dan dioptimalkan.

Pada tahun 2000, melalui Proyek University Research for Graduate Education (URGE) yang sebagian pendanaannya dibantu oleh dana pinjaman dari Bank Dunia, Ditjen Dikti telah meluncurkan skema program penelitian kompetitif Domestic Collaborative Research Grant (DCRG). Karena Proyek URGE hanya berlangsung sampai Desember 2000, program DCRG tersebut tidak dilanjutkan karena beberapa sebab.

Apa yang dilakukan DIKTI adalah sebagian dari bentuk perhatian pemerintah terhadap pengembangan inovasi teknologi, melalui dukungan bantuan proyek penelitian yang diberikan, diharapkan kalangan akademisi memberikan kontribusi pemikiran terkait dengan bagaimana teknologi komunikasi dikembangkan, bagaimana teknologi infomasi berdampak positif dan digunakan dengan tepat oleh masyarakat.

E. Sinergi Antar Industri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Abad 21 adalah era konvergensi, dimana perangkat teknologi semakin menawarkan fitur dan layanan bagi penggunanya. Perangkat TIK tidak sekedar sebagai media komunikasi dan penyampai informasi, melainkan juga berfungsi sebagai perangkat hiburan. Demikian juga komputer, tidak sekedar sebagai perangkat pengolah data, melainkan juga sebagai media komunikasi dan penyampai informasi ketika terhubung dengan internet. Disinilah saatnya industri teknologi yang satu bersinergi dengn industri teknologi yang lain untuk menawarkan nilai lebih bagi penggunanya. Seiring dengan berkembangnya jaman dan kebutuhan hidup manusia, maka semakin dibutuhkan kreativitas industri pengembang TIK dalam melakukan inovasi dan sinergi dengan industri terkait.

Tidak menutup kemungkinan kelak, ketika individu yang satu berkomunikasi dengan individu yang lain, maka transfer data yang dikirimakan tidak sekedar video, suara atau text, melainkan juga hologram wujud individu tersebut, sehingga tampak nyata, sebagaimana yang diimajinasikan dalam film-film asing.

Salah satu contoh bentuk sinergi yang terjadi antara industri yang satu dengan yang lain dapat dijumpai dalam bisnis content provider. Beberapa tahun belakangan, bisnis content provider marak dijumpai melalui iklan-iklan mereka di berbagai media massa, mulai ramalan jodoh, info jalan tol, ringtone, sampai mobile banking. Harapan keuntungan yang berlimpah menjadikan bisnis ini selalu menarik untuk dikembangkan. Maka tidak salah jika salah satu pelopor bisnis penyedia mobile application dan konten di Tanah Air, PT Indototal Ultima Canggih (InTouch) menggarap dengan serius bisnis ini.

Bentuk keseriusan tersebut diwujudkan dengan menggandeng 3 operator seluler sebagai partner bisnis mereka, yaitu Telkomsel, Satelindo, dan Exelcom. Di samping itu, perusahaan ini juga mempunyai link dengan 20 Internet service provider, Telkom dan 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

operator radio panggil. Kongkretnya, InTouch memiliki gateway yang berhubungan dengan content provider.

Apa yang telah dilakukan InTouch menjadi pemicu bagi vendor maupun operator seluler untuk terus berinovasi dan menawarkan nilai lebih kepada pengguna ponsel. Keuntungan bisnis content provider yang berlimpah dengan berbagai kerjasama yang dibangun menjadi motivasi tersendiri bagi para pengembang teknologi infomasi dan komunikasi.

F. Sinergi Antar Akademisi

Saatnya berpikir global, dimana setiap disiplin tidak merasa eksklusif dan merasa lebih penting dari yang lain, tetapi saling bersinergi dan menghasilkan warna baru dalam semua bidang keilmuan, bagaimanapun juga segala sesuatu yang dilakukan dengan kerjasama akan lebih baik daripada dilakukan secara individu. Sebuah kain yang bermotif dan bercorak tentunya lebih mahal daripada kain yang polos. Itulah gambaran sinergi displin ilmu yang satu dengan ilmu yang lain.

Seringkali, kefanatikan seseorang yang fokus pada diplin ilmu tertentu menjadikan keilmuan mereka ekslusif, susah untuk menerima masukan atau bekerja sama dengan bidang ilmu yang berbeda. Akhirnya terjadi dikotomi keilmuan di tengah-tengah pendidikan kita.

Bisa dibayangkan, apa jadinya seandainya inovasi teknologi yang lahir dari para ilmuan di bidang teknik tidak dibarengai dengan konsep pemsaran dan *branding* yang matang, apakah tetap akan memiliki nilai keuntungan?. Bahkan, semua pekerjaan kita akan terasa rumit apabila tidak ada penemuan-penemuan teknologi yang memudahkan setiap pekerjaan manusia. Ini semua adalah gambaran betapa pentingnya kerjasama dan sinergi dari masing-masing bidang keilmuan. Sudah tidak saatnya berpikir dan merasa keilmuan kitalah yang paling bergengsi, keilmuan kitalah yang paling memberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

manfaat kepada masyarakat. Keilmuan yang bermanfaat adalah keilmuan yang mampu memberikan perubahan pada masyarakat sekitar. Apapun disiplin keilmuannya, pasti dapat memberikan perubahan kepada masyarakat luas.

G. Sinergi Antar Birokrasi

Bentuk kerjasama yang terakhir adalah sinergi yang dilakukan oleh birokrat atau pemerintahan, dapat berarti antar atau lintas instansi, kementerian maupun negara. Sebagai contoh sinergi yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan kementerian pendidikan nasional dalam pengadaan jaringan internet di sekolah-sekolah pelosok Indonesia, tujuan kerjasama ini adalah mempermudah pencapaian target yang diharapkan, yaitu upaya membuka wawasan siswa pelosok melalui keberadaan internet.

Wujud yang berbeda ditunjukkan oleh kerjasama pemerintah Indonesia dengan pemerintah jerman. Tantangan yang dihadapi dalam bidang perubahan iklim bersifat global, sehingga untuk mengatasinya diperlukan kerjasama global antar bangsa. Menyadari potensi Indonesia di bidang energi, khususnya Geothermal Jerman menyatakan keinginannya untuk menjadi mitra Indonesia yang kompeten dalam kerjasama teknologi terkait energi. Indonesia dipandang sebagai negara yang membuat langkah maju karena perkembangan-perkembangan positif seperti demokrasi yang stabil dan perbaikan kebijakan di bidang investasi.[5]

Dalam wujud yang berbeda Kementerian Pertahanan menggalang kerjasama tingkat regional dengan Negara-negara ASEAN dalam bidang teknologi militer. Diantaranya telah ditandatanganinya MoU antara Menhan RI dengan Menteri Pertahanan Cina pada tahun 2007, dengan tujuan untuk

[5] Kementerian luar negeri Indonesia, diakses 12 Nopember 2010 <http://www.deplu.go.id/pretoria/Pages/News.aspx?IDP=4074&l=id>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan hubungan kedua negara guna mencapai mutual benefit respect di masa-masa mendatang.

Indonesia banyak mengambil pelajaran dari keberhasilan yang dicapai Negara-negara ASEAN dan Cina dibidang ekonomi, politik dan pemerintahan, serta teknologi dan industri, khususnya kemajuan dibidang teknologi pertahanan. Dalam bidang teknologi militer Cina semakin maju sehingga membuka kesempatan baru bagi negara-negara di kawasan ASEAN, dimana pada masa lalu lebih didominasi oleh negara-negara di kawasan Eropa.

Kerjasama pemerintah Indonesia dengan Cina diharapkan akan terjadi hubungan yang saling menguntungkan. Saat ini Indonesia sedang menggiatkan industri teknologi pertahanan dalam negeri sehingga diharapkan Cina berpartisipasi dalam program pengembangan industri pertahanan di Indonesia, mencakup joint production dan pelaksanaan Transfer of Technology (ToT).

Rangkuman

1. Pengembangan media dan teknologi tidak bisa hanya digantungkan pada masyarakat saja. Butuh elaborasi berbagai pihak.
2. Elaborasi yang dilakukan dalam rangka peningkatan kualitas pengembangan media dan teknologgi

Latihan

1. Apa yang dimaksud dengan dengan ABC ? Jelaskan!
2. Mengapa tiga komponen ABC, harus bekerjasama dan berelaborasi ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar Pustaka

Hanafi, Abdillah. 1987. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional

Rogers, E.M. dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press.

Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.

Rogers, Everett M, 1995, *Diffusions of Innovations*, *Forth Edition*. New York: Tree Press.

Brown, Lawrence A., *Innovation Diffusion: A New Perpevtive.* New York: Methuen and Co.

Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta: 1998.

Effendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Ensklopedi Indonesia, Edisi Khusus Suplemen, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

…… *fEdisi Khusus, Jilid 4 KOM-OZO,* PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

Keraf, Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 1994.

Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2007.

Porter, E. Richard, Larry A. Samovar, *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2002.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

The World Book Encyclopedia, *vol.2,* Field Enterprises Educational Coorporation, Chicago: 1996.

Toffler, Alvin, *Gelombang* Ketiga, PT Pantja Simpati, Jakarta: 1990.

Yenne, *Bill, 100 Peristiwa Yang Berpengaruh Di dalam sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 1993.

Yenne, Bill, *Seri Sekilas Mengetahui*, *100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ensiklopedi Indonesia, *Jilid 2 & 4*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1989.

Amir, Mafri, *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*, PT. Logos Wacana Ilmu, Jakarta: 1999.

Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Nimmo, Dian, *Komunikasi Politik,* PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1989.

Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, PT RinekaCipta, Jakarta: 1996.

Mufid, Muhammad, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Prenada MediaGroup, Jakarta: 2007.

Effendi, Uchana, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Sutanta, Edhy, *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta: 2005.

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, *Suatu Pengantar*, *Edisi Revisi*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung: 2007.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

http://zamrishabib.wordpress.com/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 6
MEDIA, TEKNOLOGI, DAN PERUBAHAN SOSIAL

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket pertama difokuskan pada konsep dasar media, teknologi, dan masyarakat. Kajian dalam paket ini terdiri dari pengertian hakekat, manfaat dan tujuan media, teknologi, dan masyarakat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam paket ini adalah berupa LCD dan sound system, kertas plano, spidol dan media pembelajaran penunjang lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Kemampuan memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mejelaskan pengertian media, teknologi, dan masyarakat
2. menjelaskan sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. menjelaskan dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. teori media, teknologi, dan masyarakat
5. Mengamati secara nyata media, teknologi, dan masyarakat yang ada di lingkungan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media, teknologi, dan masyarakat

1. Hakekat media, teknologi, dan masyarakat
2. Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. Teori media, teknologi, dan masyarakat

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar
2. Menjelaskan indikator
3. Penjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini
4. Brainstorming dengan mencermati tayangan gambar tentang media, teknologi, dan masyarakat

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagai dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Pengertian media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 2: Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 3: Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 4: Teori media, teknologi, dan masyarakat
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Praktik media, teknologi, dan masyarakat

Tujuan

Mahasiswa mengerti dan memahmi tentang pengertian dan dimensi media, teknologi, dan masyarakat

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, lembar penilaian, kartu nilai, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, mencari materi dan konsep komunikasi antar budaya sesuai dengan tema yang dibagikan.
2. Dari Bahan tersebut mereka menganalisa masing masing difinisi dan memahaminya.
3. Praktikkan! Mencarai dan mengungkapkan fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan tema yang dikaji

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Jumlahkan nilai masing-masing kelompok, dan tentukan pemenangnya!

Tabel 5.1: Daftar Nilai Praktik Kelompok Analisis media, teknologi, dan masyarakat

KELOMPOK	NILAI				JUMLAH
I (Konsep dan Manfaat MTM)					
II (Sejarah MTM)					
III (Dimensi MTM)					
IV (Teori Pendukung MTM)					

Keterangan Nilai:

90 = sangat baik 80 = baik 70 = cukup 60 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

Media, Teknologi, dan Perubahan Sosial

Jika ditelusuri sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka dapat dilihat bahwa teknologi merupakan anak dari kebudayaan manusia, dimana teknologi lahir dari buah karsa, cipta, dan karya manusia. Dan buah dari kebudayaan ini tidak selalu positif, justru terkadang berdampak negatif dan menggerus nilai-nilai budaya yang telah lama tertanam.

Idealnya, setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam beraktivitas. Khusus dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK), masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam beberapa waktu terakhir. Teknologi tidak hanya berpengaruh pada kehidupan sosial saja, melainkan juga menjadi bagian dari kontruksi sosial yang terjadi di tengah masyarakat.

Perubahan sikap, perilaku dan moral masyarakat sedikit banyak dipengaruhi oleh pertumbuhan teknologi media. Terpaan teknologi yang begitu kencang, intensitas hubungan antara teknologi informasi dan komunikasi dengan masyarakat yang begitu *intens* lambat laun memberi warna perubahan pada watak dan perilaku masyarakat.

Jika puluhan tahun yang lalu hubungan sebuah keluarga, antara anak dan orang tua begitu dekat dan hangat, karena mereka dipertemukan di ruang keluarga dengan satu televisi dan sebuah telepon kabel dengan satu saluran, maka saat ini keadaan itu semakin sulit dijumpai, seiring dengan pertumbuhan teknologi informasi yang begitu pesat. Masing-masing anggota keluarga memililki satu bahkan lebih perangkat selular, dan di kamar mereka masing-masing dilengkapi dengan sebuah televisi beserta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beberapa pilihan *channel*nya. Secara tidak langsung keberadaan teknologi informasi menjadi sekat hubungan antar anggota kelurga.

Kemajuan sains dan teknologi yang berbanding lurus dengan dampak sosial yang ditimbulkan, serta tempo perubahan yang begitu cepat, menjadikan manusia tidak berkesempatan untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan, terkait dengan perubahan sikap, hubungan bermasyarakat, dan juga hubungan antar bangsa.

Tetapi tidak adil rasanya jika hanya melihat dampak negatif yang dimunculkan tanpa melihat sisi positif yang diberikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi memberikan kontribusi besar dalam kehidupan manusia. Tidak sedikit juga hasil temuan teknologi yang berdampak positif bagi kehidupan manusia. Bangunan besar seperti borobudur yang menjadi tempat suci ummat Budha saat ini tidak akan pernah ada tanpa kecakapan teknik pahat yang dimiliki tukang batu, penemuan bola lampu yang menerangi ruang kerja kita tidak akan pernah kita rasakan tanpa penelitian yang dilakukan Thomas Edisson.

Perkembangan teknologi informasi dianggap memiliki beberapa kelebihan dan memberi kemudahan di berbagai aspek kehidupan manusia. Hanya saja, dibalik kemudahan dan kenyamanan TIK, terdapat berbagai ancaman yang juga diakibatkan berkembangannya TIK, karena sifat teknologi yang global dan public menjadikan TIK sangat rentan dari berbagai bentuk kejahatan dan dampak negatif. Ancaman dan dampak negatif timbul manakala pengguna TIK tidak mempunyai wawasan dan bekal yang cukup dalam pemanfaatan TIK, baik wawasan dan bekal teknis maupun yang bersifat moral.

Oleh sebab itu dampak dari perkembangan TIK dapat digolongkan dalam dua kelompok : *antisocial behavior* (perilaku sosial negatif) dan *prosocial behavior* (perilaku sosial positif).[1]

[1] LaRose and Starubhaar, 2004, *Media Now*, Thomson Learning, USA P.376

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. TIK dan Perilaku Sosial Negatif

Digolongkan perilaku sosial negatif ketika perilaku tersebut melampaui batas-batas norma dan nilai yang berlaku, serta menyalahi hukum yang sudah ditetapkan. Beberapa kelebihan TIK justru dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan hal-hal negatif. TIK yang bebas aturan dan bebas nilai mengkodisikan seseorang untuk bebas beraktifitas ketika mereka menggunakan TIK sebagai media pemenuhan kebutuhan hidup. TIK yang tidak mengenal batasan usia dan status sosial memberikan kemudahan bagi siapapun pengunanya untuk mendapatkan apa yang seharusnya tidak layak dipergunakan. TIK yang tidak mengenal batasan ruang dan waktu mengakibatkan kejahatan-kejahatan yang ada didunia nyata dapat dengan mudah dilakukan dimana saja, tanpa ada batasan ruang dan waktu. Beberapa dampak negatif dari keberadaan TIK adalah :

a. Technology Anxiety

Technology Anxiety atau lazim dikenal Computer anxiety adalah perasaan takut dan hambatan yang dirasakan oleh setiap individu ketika berhadapan dengan perangkat teknologi atau komputer. [2] Dampak dari keberadaan TIK menyebabkan kegelisahan dan ketakutan bagi pengguna maupun orang-orang di sekitarnya. Bagi pengguna TIK, ketakutan tersebut dapat berupa ketakutan yang bersifat teknis, misal khawatir akan efek sinyal yang ditimbulkan perangkat selular dengan penggunaan intensitas tinggi, sehingga berdampak pada gangguan otak, atau pada beberapa pengguna computer, dimana radiasi cahaya yang dimunculkan berdampak pada kemandulan. Seharusnya kekhawatiran-kekhawatiran ini tidak perlu terjadi jika TIK digunakan tidak secara berlebihan dan sesuai kebutuhan.

---

[2] John Beckers, Henk Schmidt and Jelte Wicherts, “Computer Anxiety in Daily Life: Old History?” at Eugene Loos, Leslie Haddon, and Enid Mante Meijer, *The Social Dynamic of Information and Communication Technology*, (Great Britain: MPG Books Ltd, 2008), p. 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketakutan dan kekhawatiran dapat juga muncul dari orang-orang yang gagap teknologi, keberadaan mereka yang sangat terbiasa dengan cara-cara konvensional menjadikan mereka sangat bergantung dan khawatir, bahwa penggunaan teknologi akan menggantikan atau menggeser peran mereka. Sebagai contoh, kurir surat yang dalam kesehariannya mengirim surat secara manual akan cemas dengan keberadaan teknologi internet, peran mereka sebagai pengirim surat lambat laun akan tergeser ketika semua orang sudah menggunakan surat elektronik (email) dalam menggirim pesan.

Ketakutan dan kekhawatiran yang muncul dari mereka yang gagap teknologi tidak seharusnya ada, jika mereka sadar bahwa saat ini mereka hidup di era informasi, tingkat ketahanan hidup sedikit banyak ditentukan dari seberapa besar tingkat penguasaan mereka akan teknologi informasi.

Ketakutan dan hambatan yang dirasakan oleh sebagian pengguna teknologi sebagian disebabkan oleh hambatan usia dan jenjang pendidikan. Pengguna berusia lanjut lebih banyak mengalami hambatan ketika bersentuhan dengan teknologi dibanding pengguna berusia muda. Atau, pengguna dengan jenjang pendidikan tinggi lebih mudah menggunakan teknologi dibanding pengguna berpendidikan rendah. Asumsi ini dikuatkan oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Beckers (2003), Hollis (2007), Laguna dan Babcock (1997). [3]

b. Ketergantungan

Seorang Ibu rumah tangga mengeluh karena intensitas berkumpul dengan anak perempuannya menjadi berkurang sejak si anak dibekali handphone, si anak lebih nyaman berdiam di kamar dan terhubung dengan teman-teman sekolahnya melalui internet, sms, maupun telepon langsung. Sejak dibekali handphone si anak cenderung menarik diri dari anggota keluarga yang lain.

[3] Ibid, p. 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk contoh kasus yang berbeda, jika kita berjalan di sepanjang jalan gajayana, malang, disana banyak berdiri warnet dan game online yang disewakan untuk umum, karena letaknya dikelilingi banyak perguruan tinggi dan sekolah, maka besar kemungkinan penyewanya adalah kalangan mahasiswa dan pelajar. Dan hebatnya lagi, warnet-warnet dan persewaan game online tersebut tidak pernah sepi pengunjung. Ini adalah ilustrasi kecil betapa teknologi informasi dan komunikasi menjadi candu bagi beberapa penggunannya.

Ada beberapa kesamaan menarik antara pengguna internet dan pemakai narkoba. Jika pengguna narkoba disebut user, maka tidak berbeda dengan pengguna internet yang kecanduan. Keduanya memiliki kesamaan nama sebab keduanya sulit melepaskan dari objek yang melekat erat dalam keseharian mereka. Ketergantungan ini akan lebih bermanfaat jika diarahkan untuk hal-hal yang beermanfaat dalam batas kewajaran.

Dalam teori media, motif seseorang dalam mengkonsumsi media lazim dikenal *Uses and gratification theory*, teori ini mengemukakan bahwa motif seseorang dalam menggunakan media, apakah media komunikasi, massa atau internet sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial dan psikologis pribadi masing-masing. Selalu terdapat motif seseorang dalam mengkonsumsi media. Dalam konteks pengguna teknologi informasi dan komunikasi, Mc Quail mengurai beberapa motif seseorang dalam mengkonsumsi teknologi :

1. Informasi
2. Identitas Personal
3. Integrasi dan Interaksi Sosial
4. Hiburan

Keempat motif inilah yang menjadi pemicu pengguna teknologi untuk selalu bergantung kepada media. Rokeach dan DeFleur mengemukakan dua faktor yang menentukan ketergantungan seseorang terhadap media informasi :[4] pertama, seseorang akan lebih bergantung kepada media yang dapat memenuhi kebutuannya

[4] Stephen W. Litlejohn dan Karen A. Foss, 1982, *Theories of Human Communication*, Longman, USA, P. 240-251

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekaligus dibandingkan dengan media yang hanya bisa memenuhi bebeapa kebutuhan saja. Kedua, perubahan sosial dan konflik yang terjadi di masyarakat dapat menyebabkan perubahan pada institusi, kepercayaan dan kegiatan yang sudah tertata. Misal, kondisi kejiawaan seseorang yang sedang sedih, akan menambah intensitas bersentuhan dengan media sebagai media hiburan. Dengan demikian, ketergantungan pada teknologi merupakan hasil dua faktor penting, yaitu motif pengguna untuk mendapat kepuasan dan adanya alternatif media teknologi yang digunakan.

Dalam *uses and dependency model* (model penggunaan dan ketergantungan), beberapa elemen tertentu dalam sistem media komunikasi, seperti struktur masyarakat, perbedaan individu, dan sistem sosial yang ada, menyebabkan seseorang bergantung dalam penggunaan teknologi komunikasi. Semakin tergantung seseorang terhadap media komunikasi, maka semakin besar dampak negatif yang dimunculkan. M.M Miller dan S.D Reese (1982) dalam penelitiannya terhadap efek politik menemukan bahwa efek media semakin besar terjadi pada mereka yang lebih tergantung kepada media dibandingkan dengan mereka yang tidak.[5]

Apabila kita telaah fungsi dan motif seseorang dalam menggunakan TIK, *to inform, to persuade, to educate and to entertain*, maka tujuan terakhir inilah yang paling banyak diminati

Kelebihan-kelebihan yang ditawarkan TIK kepada penggunanya, dengan berbagai layanan dan kemudahan yang diberikan, menjadikan pengguna TIK termanjakan dan cenderung terangsang untuk selalu memanfaatkan. Hal ini menimbulkan ketergantungan bagi penggunanya. Pengguna TIK yang memiliki ketergantungan, akan berharap besar pada TIK, mereka berkeyakinan bahwa teknologi mampu memberikan apapun yang diinginkan, dan pengguna akan cenderung bersikap menarik diri dari masyarakat serta sulit bersosialisai dengan orang-orang di sekitar. Sebagian besar waktu mereka digunakan untuk berinteraksi dengan teknologi.

---

[5] M.M Miller and S.D Reese, 1982, *Media Dependency as Interaction: Effects of Exposure and Reliance on Political Activity and Efficacy*, Sage, UK, P. 227-248

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kejahatan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kejahatan teknologi adalah aktifitas kriminal yang dimediasi teknologi informasi dan komunikasi. Bentuk dan jenisnyapun bisa beragam, mulai dari sekedar sms penipuan, pembobolan akun bank, sampai penculikan anak di bawah umur.

Ada kasus menarik di tahun 2000, kasus ini memang lama, tetapi patut dicatat dalam sejarah karena ini pertama kali hacker asal Indonesia diadili di negeri asing. Wenas yang menggunakan nama maya hC didakwa melakukan aktivitas ilegal terhadap server dua buah perusahaan Singapura, baik yang dilakukannya sewaktu masih di Australia maupun setelah mendarat di Singapura. Yang meringankan hukuman adalah fakta bahwa usia terdakawa masih di bawah umur, yakni 15 tahun.

Saat hadir di persidangan Pengadilan Rendah Singapura divisi Juvenile Court, hacker terdakwa tersebut didampingi oleh kedua orangtuanya. Bahkan pihak Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) menugaskan Thony Saut P. Situmorang (second secretary) dan A. Guntur Setyawan (third secretary) dari bidang konsuler untuk hadir di persidangan.

Jaksa penuntut umum Chew membacakan tuntutannya dan menyadari memang usia terdakwa yang masih 15 tahun menjadi pertimbangan tersendiri untuk meringankan hukuman. Tetapi tidak tanggung-tanggung, berdasarkan dakwaan yang disusun oleh Mark Koh, terdapat 16 buah tuntutan yang merupakan tuntutan untuk setiap aktivitas yang dilakukan oleh terdakwa secara ilegal di server dua buah perusahaan singapura. Dan keputusan akhir dari persidangan adalah terdakwa dikenai hukuman denda senilai Rp. 150 Juta.

Dan masih banyak lagi kasus kejahatan teknologi informasi yang ada di tengah-tengah kita. Kasus ini tidak akan menimpa anak 15 tahun jika peran orang tua dalam menguatkan moral dan perilaku anak lebih maksimal, sehingga anak mampu memilah aktivitas berteknologi yang sehat dan tidak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut sutanto secara garis besar tidak kejahatan teknologi informasi terdiri dari dua jenis, yaitu [6]: kejahatan yang menggunakan teknologi informasi sebagai fasilitas, contoh : pembajakan atas hak karya intelektual, pencurian kartu kredit (carding), penipuan lewat email, serta transaksi terlarang yang dimediasi internet. Selanjutnya yang kedua adalah jenis kejahatan yang menjadikan system dan fasilitas teknologi informasi sebagai sasaran, contoh : perusakan website negara dan pengaksesan web-web terlarang. Sedangkan Nazura Abdul Manap menggolongkan *cybercrime* dalam tiga kelompok [7]: Pertama, kejahatan maya terhadap hak milik. Contoh: pencurian informasi, penipuan, pembajakan atas hak karya intelektual orang lain, serta pemaksaan melalui internet. Kedua, kejahatan maya terhadap seseorang. Contoh: pelecehan seksual, penyebaran spam atau virus melalui email orang lain. Jenis ketiga adalah terorisme maya, jenis yang terakhir ini sangat luas, tetapi semua yang hal yang bersifat terorisme dan dimediasi oleh internet masuk kedalam jenis ketiga.

d. Pengikisan moral dan agama

Keberadaan media internet yang cenderung bebas norma dan aturan menjadikan penggunannya bisa berbuat apa saja. Frans Setiawan, seorang netter asal yogyakarta sempat menulusuri tindak pornoaksi dengan Yahoo Massenger (YM). Ia memergoki sendiri perilaku pornoaksi di YM melalui webcam. Berikut pengakuan Frans yang dibeberkan di blognya.

> *”Dari hasil penelusuran saya selama kurang lebih 7 bulan mulai dari penonton dan stripteaser, sebenarnya mereka bukanlah orang yang ”tidak normal” atau ”maniak seks”. Meskipun ada satu atau dua orang yang memang secara profesional mengadakan pertunjukkan di dunia maya dengan menarik biaya nonton, yang paling sering adalah permintaan pulsa telepon seluler.*

[6] Sutanto, Hermawan, dan Tjuk Sugiarto, 2005, *Cyber Crime-Motif dan penindakan*, Jakarta. Hal.21
[7] Ibid, Hal. 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari pengamatan saya, mereka yang masuk dalam komunitas ini bergaul secara wajar di dunia nyata, artinya sedikit sekali dari mereka yang melakukan aktifitas seksual, meskipun tidak bisa dipungkiri ada yang melakukan hal tersebut, bahkan ada yang melakukan hal tersebut. Bahkan ada chatter yang melakukan praktik virtual striptease show sebagai media untuk meningkatkan gairah hubungan seksual dengan pasangannya.

Dari para streapteser ini ada segmen yang menarik dengan modus yang menarik pula. Ada sebagian TKW dari Indonesia yang kebanyakan bekerja di Hongkong atau Taiwan yang melakukan "striptease" karena permintaan "pacar" mereka yang berada di Indonesia atau menjadi TKI di negara lain, namun yang patut disayangkan adalah karena informasi "show" mereka diumumkan oleh pacar mereka sehingga gambar hasil capture dari show mereka beredar di internet.

Efek lain adalah adanya permintaan dari para chatter lain untuk bisa ikut show mereka. Satu dua kali mereka menolak permintaan ini, namun ada saat dimana mereka menjadi semakin permisif dan mulai mengijinkan mereka untuk nonton show mereka. Kadang show ini terjadi dari dua sisi, yaitu si cowok juga akan show bagi pacar mereka, apakah ini hubungan yang sehat dan normal? Saya tidak punya kapasitas untuk menjawab pertanyaan ini.

Di awal penelusuran sebenarnya saya sangat berbesar hati karena dari hasil pengamatan, di room-room Indonesia banyak didominasi oleh TKW, yang dari sudut pandang saya sangat bagus karena mereka menjadi melek teknologi, yang impact-nya akan mereka bawa pulang ke rumah. Namun efek negatif dari YM sangat sulit mereka hindari.

Dan kayaknya efek ini akan terus membesar kecuali kita bisa berbuat sesuatu untuk mencegahnya. Yahoo! Sendiri memebuat beberapa perubahan regulasi terhadap YM! Maupun yahoo groups, karena mereka kecolongan di sisi ini sehingga mereka melakukan monitoring ketat untuk urusan 17+++ ini. Pelarangan juga diterapkan untuk yahoogroups yang melakukan diskusi tenatang pembajakan, cracking dan hacking. Untuk urusan 17++ kayaknya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yahoo masih cukup longgar bagi mereka yang sudah dewasa, sehingga sangat penting bagi orang tua yang memiliki anak di bawah 17 tahun untuk mengamati profile keanggotaan anaknya di Yahoo".[8]

Dampak sosial negatif di atas hanyalah contoh-contoh kecil dari kejahatan yang ada, dan pasti akan selalu berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Khas karakter teknologi.

Berangkat dari keprihatinan yang dimunculkan dari teknologi informasi dan komunikasi, maka beberapa organisasi pemerintah maupun non pemerintah melakukan beberapa upaya sebagai filter. Salah satunya adalah ICT Watch (www.ictwatch.com). ICT Watch adalah organisasi non profit yang didirikan pada tahun 2002 oleh beberapa orang yang memiliki kepedulian terhadap pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi, gerakan internet sehat yang dimotori ICT Watch cukup memberikan harapan baru bagi masyarakat, agar dampak negatif yang dimunculkan teknologi setidaknya dapat terdistorsi.

2. TIK dan Perilaku Sosial Positif

Perilaku sosial positif adalah segala bentuk kebaikan yang ditimbulkan oleh keberadaan teknologi komunikasi, meliputi : dorongan terhadap pendidikan, timbulnya kepekaan sosial terhadap sesama, terwujudnya keamanan dan kedamaian, serta bertambahnya wawasan positif bagi pengguna teknologi komunikasi. Beberapa dampak sosial positif yang ditimbulkan oleh keberadaan TIK adalah [9]:

a. Distribusi Informasi

Keberadaan TIK menjadikan distribusi informasi semakin mudah, cepat dan tidak mengenal batas ruang dan waktu, TIK memberikan informasi dan wawasan baru bagi penggunanya. Teknologi membentuk pola pikir penggunanya yang selama ini konvensional menjadi lebih terbuka dan modern. Saat Aceh mengalami bencana dahsyat gempa dan tsunami 2004, seluruh penduduk Indonesia berharap kepastian

[8] Cyberlaw……

[9] LaRose and Starubhaar, 2004, *Media Now*, Thomson Learning, USA P.386

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kabar dan informasi di Aceh, mereka yang memiliki kerabat panik, dan ingin memastikan keluarga mereka selamat, sebab seluruh jaringan komunikasi saat itu terputus, transportasi darat terputus, tetapi beruntung beberapa media nasional yang meliput kejadian di Aceh segera mengabarkan kondisi pada saat itu dengan bantuan teknologi komunikasi, jarak dan waktu tidak lagi menjadi hambatan untuk berbagi informasi dengan manusia di seluruh penjuru dunia. Keberadaan teknologi memudahkan proses distribusi informasi.

b. Pendidikan Non Formal

Dengan keberadaan TIK, tidak menutup kemungkinan membentuk model pendidikan baru yang berbeda dengan model pendidikan yang selama ini ada, keberadaan internet tidak lagi bisa membedakan seseorang berdasarkan suku, ras, agama, aliran kepercayaan serta perbedaan status sosial. Semua orang memilki hak yang sama, dan memeperoleh kesempatan yang sama dalam memperoleh informasi dan wawasan.

Jika dulu informasi, wawasan, dan pendidikan harus ditempuh melalui jalur formal dengan tatap muka langsung, keberadaan internet dan teknologi komunikasi memberikan cara yang berbeda.

Akar permasalahan dari dampak teknologi adalah kenyataan bahwa kemajuan teknologi tidak dibarengi dengan proses pendewasaan kebudayaan manusia. Reduksi dampak negatif yang ditimbulkan oleh teknologi hanya bisa dilakukan dengan pendewasaan moral dan *capital knowledge*. Termasuk bagaimana menggunakan teknologi dengan santun dan tidak sampai merugikan orang orang lain, bagaimana teknologi komunikasi dimanfaatkan dengan bijak sesuai dengan kebutuhan hidup manusia.

Ketika masyarakat sudah memiliki modal wawasan dan penguatan moral yang kokoh, maka semakin kecil dampak negatif yang dimunculkan. Dengan wawasan yang cukup, pengguna teknologi tidak sekedar mengerti cara menggunakan teknologi, tetapi juga sadar akan dampak yang dimunculkan. Sebagaimana yang telah dibahas pada bab awal, bahwa karakteristik teknologi adalah *unavoidable* (tak terbendung), dimana perkembangannya tidak dapat terhentikan bahkan terhindarkan, maka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang hanya bisa dilakukan adalah memperkecil dampak negatif yang ada dengan pendewasaan moral dan *capital knowledge*.

Rangkuman

1. Media dan teknologi memiliki dua perubahan sosial, perilaku sosial positif dan negatif.
2. Perilaku sosial positif dan negatif dipengaruhi oleh banyak faktor. Lingkungan dan pendidikan diantaranya.

Latihan

1. Sebutkan dan jelaskan perilaku sosial positif dari media dan teknologi ?
2. Sebutkan dan jelaskan perilaku sosial negatif dari media dan teknologi ?

Daftar Pustaka

Hanafi, Abdillah. 1987. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional

Rogers, E.M. dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press.

Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.

Rogers, Everett M, 1995, *Diffusions of Innovations, Forth Edition*. New York: Tree Press.

Brown, Lawrence A., *Innovation Diffusion: A New Perpevtive.* New York: Methuen and Co.

Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta: 1998.

Effendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ensklopedi Indonesia, Edisi Khusus Suplemen, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

…… *fEdisi Khusus, Jilid 4 KOM-OZO,* PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

Keraf, Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 1994.

Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2007.

Porter, E. Richard, Larry A. Samovar, *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2002.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

The World Book Encyclopedia, *vol.2,* Field Enterprises Educational Coorporation, Chicago: 1996.

Toffler, Alvin, *Gelombang* Ketiga, PT Pantja Simpati, Jakarta: 1990.

Yenne, *Bill, 100 Peristiwa Yang Berpengaruh Di dalam sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 1993.

Yenne, Bill, *Seri Sekilas Mengetahui*, *100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 2002.

Ensiklopedi Indonesia, *Jilid 2 & 4*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1989.

Amir, Mafri, *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*, PT. Logos Wacana Ilmu, Jakarta: 1999.

Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Nimmo, Dian, *Komunikasi Politik,* PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1989.

Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, PT RinekaCipta, Jakarta: 1996.

Mufid, Muhammad, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Prenada MediaGroup, Jakarta: 2007.

Effendi, Uchana, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Sutanta, Edhy, *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta: 2005.

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, *Suatu Pengantar*, *Edisi Revisi*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung: 2007.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

http://zamrishabib.wordpress.com/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 7
AKSES TEKNOLOGI KOMUNIKASI

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket pertama difokuskan pada konsep dasar media, teknologi, dan masyarakat. Kajian dalam paket ini terdiri dari pengertian hakekat, manfaat dan tujuan media, teknologi, dan masyarakat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam paket ini adalah berupa LCD dan sound system, kertas plano, spidol dan media pembelajaran penunjang lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Kemampuan memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mejelaskan pengertian media, teknologi, dan masyarakat
2. menjelaskan sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. menjelaskan dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. teori media, teknologi, dan masyarakat
5. Mengamati secara nyata media, teknologi, dan masyarakat yang ada di lingkungan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media, teknologi, dan masyarakat

1. Hakekat media, teknologi, dan masyarakat
2. Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. Teori media, teknologi, dan masyarakat

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar
2. Menjelaskan indikator
3. Penjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini
4. Brainstorming dengan mencermati tayangan gambar tentang media, teknologi, dan masyarakat

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagai dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Pengertian media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 2: Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 3: Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 4: Teori media, teknologi, dan masyarakat
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Praktik media, teknologi, dan masyarakat

Tujuan

Mahasiswa mengerti dan memahmi tentang pengertian dan dimensi media, teknologi, dan masyarakat

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, lembar penilaian, kartu nilai, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, mencari materi dan konsep komunikasi antar budaya sesuai dengan tema yang dibagikan.
2. Dari Bahan tersebut mereka menganalisa masing masing difinisi dan memahaminya.
3. Praktikkan! Mencarai dan mengungkapkan fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan tema yang dikaji

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Jumlahkan nilai masing-masing kelompok, dan tentukan pemenangnya!

Tabel 5.1: Daftar Nilai Praktik Kelompok Analisis media, teknologi, dan masyarakat

KELOMPOK	NILAI				JUMLAH
I (Konsep dan Manfaat MTM)					
II (Sejarah MTM)					
III (Dimensi MTM)					
IV (Teori Pendukung MTM)					

Keterangan Nilai:

90 = sangat baik 80 = baik 70 = cukup 60 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

Akses Teknologi Komunikasi

A. Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap perubahan positif selalu diiringi dengan resistansi. Studi yang dilakukan Diane Umble mengenai peran teknologi telepon dalam masyarakat Amish di Pennsylvania, USA, adalah gambaran penolakan terhadap kemajuan teknologi komunikasi, sekalipun di beberapa daerah teknologi komunikasi dipandang sesuatu yang penting dan bermanfaat. Tetapi pada kenyataannya, keberadaan teknologi diterjemahkan beragam di beberapa tempat.

Suku Amish adalah masyarakat primitif yang menolak keberadaan teknologi komunikasi. Puluhan tahun mereka hidup secara primitif, dan mempertahankan nilai-nilai luhur yang tertanam sejak nenek moyang mereka. Suku Amish hidup secara alami, hidup tanpa pengaruh dunia luar, terlebih bersentuhan dengan modernisasi. Mereka adalah masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai agama.

Studi Diane menggambarkan penolakan suku Amish terhadap penggunaan telepon. Menariknya, pada tahun 1930an, beberapa suku Amish membuat permohonan kepada pimpinan gereja untuk dapat menggunakan perangkat telepon pada saat darurat tertentu, mereka beranggapan bahwa akses telepon diperlukan dalam keadaan gawat darurat, misal membutuhkan tenaga medis di saat salah satu dari mereka sakit, atau pemadam kebakaran jika terjadi kebakaran. Pada akhirnya pihak gereja memberikan ijin tersebut dengan syarat hanya digunakan untuk panggilan keluar dan tidak diijinkan untuk menerima panggilan masuk.[1]

Sikap suku Amish yang semula melakukan penolakan terhadap teknologi komunikasi, kemudian pada tahun 1930 mereka meminta

[1] Green, Lelia, 2001, *Communication*, *Technology and Society*, Sage Publication, London, P.23-24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

toleransi atas penggunaan telepon kepada pemuka agama, adalah bukti bahwa secara tersirat mereka mengakui bahwa penggunaan teknologi pada saat tertentu sangat diperlukan, sekalipun pada akhirnya akses komunikasi dengan dunia luar terbatasi. Tentu hal ini tidak tejadi begitu saja. Ada proses distribusi inovasi atau divusi inovasi yang berlangsung di tengah-tengah mereka. Sehingga mereka berubah pikiran untuk kemudian memandang pentingnya teknologi.

Pada tahun 1984, Rogers dan Larsen mengawali studi tentang penggunaan komputer rumah dan penyebarannya di wilayah Silicon Valley, USA. Dari sinilah kemudian lahir teori Difusi Inovasi yang menjelaskan proses bagaimana suatu inovasi disampaikan (dikomunikasikan) melalui saluran-saluran tertentu sepanjang waktu kepada sekelompok anggota dari sistem sosial dalam kurun waktu tertentu.

Tahapan bagaimana sebuah produk atau inovasi teknologi komunikasi disebarluaskan kepada masyarakat disebut sebagai proses difusi (*diffusion process*), sedang alasan atau keputusan bagaimana sebuah inovasi baru dapat digunakan dan dimanfaatkan khalayak adalah proses adopsi (*adoption process*). Proses berjalannya keduanya dikatakan sebagai proses difusi inovasi.

Berbagai fitur dan layanan yang ditawarkan teknologi komunikasi bukan berarti begitu saja diterima dengan baik oleh masyarakat. Rogers (1995) menyimpulkan bahwa ada proses dan tahapan yang dilalui seseorang dalam menentukan teknologi yang akan diadopsi, sampai pada keputusan apakah menggunakan atau menolak keberadaan teknologi tersebut.

Tahapan tersebut meliputi :

1. Awareness

   Ini adalah tahapan pertama dari proses adopsi teknologi. Diawali dengan kesadaran pengguna teknologi bahwa keberadaan teknologi dapat memberikan nilai positif bagi mereka. Teknologi komunikasi dan informasi memeudahkan penggunanya dalam menyampaikan informasi atau gagasan. Kesadaran akan pentingnya teknologi menjadi langkah awal dalam penggunaan teknologi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Interest

Selanjutnya muncul ketertarikan. Teknologi dengan beragam kelebihan yang ditawarkan memberikan daya tarik tersendiri bagi penggunanya. Ketertarikan tersebut dapat berupa ketertarikan terhadap fungsi, bentuk, dan harganya.

3. Evaluates

Pengguna teknologi komunikasi akan mencari segala informasi terkait dengan perangkat yang akan digunakan. Meliputi kelebihan dan kekurangan, serta kemungkinan dampak yang ditimbulkan. Observasi yang dilakukan pengguna dalam mengumpulkan informasi trekait dengan perangkat yang akan digunakan, akan dijadikan acuan dalam memutuskan adopsi sebuah teknologi komunikasi.

4. Negotiate

Langkah selanjutnya adalah menimbang dengan segala pertimbangan yang sudah matang. Pengguna sudah mulai mencoba manfaat teknologi komunikasi yang akan digunakan, dengan begitu manafaat dan segal dampak yang ditimbulkan dapat dirasakan penggunannya.

5. Adoption

Terakhir, jika dirasa teknologi komunikasi memberi manfaat bagi penggunanya, maka pengguna teknologi akan memutuskan untuk mengadopsinya, dan sebaliknya. Jika keberadaan teknologi komunikasi dirasa berat dan hanya menimbulkan permasalahn baru, maka pengguna akan menolak keberadaannya.

Paparan Rogers mengenai tahapan bagaimana seseorang akan menggunakan teknologi dengan 5 tahapan di atas menuai beberapa kritikan, diantarnya berasal dari Shiffman (1997), Shiffman beranggapan bahwa ada beberapa tahapan yang patut dievaluasi, diantaranya adalah tahapan keempat, dimana pengguna diharapkan mencoba perangkat teknologi komunikasi yang akan digunakan, secara tidak langsung pengguna sudah memutuskan untuk membelinya.

Selanjutnya Shiffman menawarkan model adopsi teknologi serupa dengan beberapa tahapan adopsi berikut :

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengguna memiliki pengetahuan tentang teknologi komunikasi, serta paham karakter dari masing-masing perangkat yang akan digunakan. Pengetahuna tersebut meliputi harga, fitur, kelebihan dan kekurangan perangkat tersebut.

2. Persuasi (*Persuasion*)
   Informasi terkait dengan perangkat teknologi yang akan digunakan, menjadi pemicu pengguna untuk memanfaatkannya. Testimoni dan pengalaman positif dari pengguna teknologi yang persuasif menjadi dorongan tersendiri bagi calon pengguna teknologi saat akan memanfaatkan kelebihan teknologi informasi dan komunikasi.
3. Keputusan (*Decisions*)
   Selanjutnya, calon pengguna teknologi memutuskan apakah mengadopsi teknologi yang ada atau menolaknya. Keputusan yang sudah diambil bersifat mutlak dan tidak dapat diubah.
4. Implementasi (*Implementation*)
   Setelah diputuskan untuk menggunakan teknologi komunikasi, kemudian pengguna memanfaatkan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sebagai alat bantu pemenuhan kebutuhan hidup mereka.
5. Konfirmasi (*Confirmation*)
   Manfaat yang dirasakan pengguna teknologi menjadi jaminan apakah penggunaan teknologi komunikasi dilanjutkan atau tidak. Jika keberadaan teknologi berdampak positif dan dipandang membanatu pemenuhan hajat hidup penggunannya, maka besar kemungkinan dipertahankan dan berlanjut, dan berlaku sebaliknya.

Definisi difusi inovasi yang dipaparkan Rogers dan Singhal (1995, 1996), bahwa difusi inovasi adalah *the process by which an innovation is communicated through certain channels over time among the members of a social system*, yaitu sebuah inovasi/gagasan yang dikomunikasikan melalui saluran dan kurun dalam sebuah sistem sosial. Dan yang dikatakan inovasi adalah *an idea, practice, or object perceived as new by an individual or*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

other unit of adoption, yaitu suatu gagasan, perbuatan, atau objek yang dipahami sebagai hal baru oleh individu atau kelompok sosial lainnya.[2]

Berangkat dari paparan Rogers di atas, maka disimpulkan bahwa proses difusi inovasi melibatkan 4 hal :[3]

1. Inovasi; ide, gagasan, perangkat yang dinilai sebagai sesuatu yang baru dan sebelumnya belum pernah ada. Koneksi internet bagi masyarakat perkotaaan bukan lagi barang mewah apalagi baru, tetapi bagi masyarakat pedesaan yang belum terhubung saluran listrik dipandang sebagai sebuah inovasi, sehingga inovasi atau tidak sangat subjektif.
2. Saluran komunikasi; dalam konteks komunikasi, saluran komunikasi adalah media perantara pesan. Sebaik apapun inovasi yang dilahirkan, jika tidak didukung saluran komunikasi yang memadai, maka inovasi tersebut tidak akan pernah sampai di masyarkat. Dengan demikian pemilihan saluran komunikasi menjadi penting dalam proses distribusi informasi.
3. Jangka waktu; produsen dalam menemukan sebuah inovasi, atau konsumen dalam mengkonsumsi dan mengenal teknologi baru tidak berlangsung begitu saja dalam hitungan detik, ada proses yang mendasarinya. Proses inilah yang membutuhkan waktu.
4. Sistem sosial; Hawkins (1994) dalam 'Communication, Technology and Society' berpendapat bahwa masyarakat dalam mengenal dan mengkonsumsi sebuah teknologi sangat dipengaruhi oleh lingkungan, kondisi sosial, keluarga, bahkan latar belakang personal.[4] Faktor inilah yang menentukan keberhasilan proses difusi inovasi. Individu atau kelompok yang hidup penuh keterbatasan cenderung mudah berpikir inovasi dan ide baru, atau individu yang tumbuh di lingkungan yang berpendidikan bagus, akan mudah menerima dan mengadopsi teknologi baru.

Sekalipun tidak semua masyarakat menerima keberadaan teknologi menjadi bagian hidup mereka, tetapi sebagain dari masyarakat tetap

---

[2] Everet M. Rogers, 1995, *Diffusion of Innovation*, New York:Free Press, dalam Jennings Bryant dan Susan Thompson, *Fundamentals of Media Effect*, Hal. 113
[3] Jennings Bryant dan Susan Thompson, Fundamentals of Media Effetcts, Hal. 113
[4] Green, Lelia, 2001, *Communication, Technology and Society*, Sage Publication, London, P.27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memandang penting manfaat teknologi dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Mereka yang mengadopsi teknologi disebut *adopter*. Tingkat *urgensi* teknologi bagi setiap orang yang beragam, secara tidak langsung mengklasifikasikan *adopter* dalam beberapa tingkatan. Rogers (1961) mengelompokkan adopter dengan berbagai tingkatan sebagai berikut :[5]

1. Innovators:
   Kelompok pertama ini adalah mereka yang pertama kali menemukan bahkan mengadopsi teknologi. Sebagian besar dari mereka adalah orang-oarang berjiwa *risk taker, opinion leaders, younger, educated, higher disposale income, socially mobile.*[6] (menyukai tantangan, menerima teknologi dengan segala kemungkinan dampak yang dimunculkan)
2. Early Adopters (Perintis/Pelopor): para perintis dalam penerimaan inovasi.
3. Early Majority (Pengikut Dini): para pengikut awal
4. Late Majority (Pengikut Akhir): pengikut akhir dalam penerimaan inovasi.
5. Laggards (Kelompok Kolot/Tradisional): terakhir adalah kaum kolot/tradisional.

B. Akses Teknologi Komunikasi dan Informasi di Indonesia

Penguasaan akan teknologi komunikasi menjadi kunci kesuksesan untuk bisa bertahan di era informasi. Tetapi ada hal yang lebih penting dari

[5] Ibid, P.31-33

[6] Beberapa karakter yang dimiliki innovator seperti risk taker (dimana pengguna awal teknologi adalah petualang yang suka tantangan baru, mereka tidak memandang teknologi sebagai sesuatu yang berbahaya, justru sebaliknya, teknologi memberikan kesenangan tersendiri bagi hidup mereka. Sifat ini adalah modal awal untuk selalu berinovasi), opinion leaders (pengguna atau penemu teknologi adalah pribadi yang memiliki wawasan lebih akan teknologi, mereka adalah orang-orang terpandang di lingkungan sekitarnya), higher disposable income (pengguna awal teknlogi cenderung berlebih secara materi, sehingga untuk mecoba bahkan membeli perangkat teknologi baru bukanlah sesuatu yang berat bagi mereka).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu, yakni akses terhadap teknologi komunikasi itu sendiri yang tidak bisa di nafikan. Jika perkembangan teknologi komunikasi berkembang dengan pesat, mengalami perubahan dalam hitungan hari, bahkan jam dan detik, maka sepatutnya perkembangan ini juga diikuti oleh kemajuan akses dalam hitungan yang sama bahkan lebih cepat. Sehingga tidak terjadi ketimpangan.

Secara umum, kondisi akses terhadap teknologi komunikasi di Indonesia mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari peningkatan jumlah pengguna jasa layanan telekomunikasi dan internet, provider telekomunikasi serta penyedia layanan internet yang semakin bertambah. Pertumbuhan pengguna layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) hingga kuartal ketiga 2008 untuk layanan telekomunikasi baik seluler, maupun telepon tetap di Indonesia mencapai 143 juta pelanggan, naik 56% dari 2007 yang mencapai 92 juta pelanggan.[7]

Sedang untuk tahun 2009 hingga kuartal ketiga, jumlah pelanggan telekomunikasi baik seluler, fixed wireless access (FWA), maupun telepon tetap mencapai 190 juta. Jumlah pelanggan ini tumbuh 32,8% bila dibandingkan periode sama tahun lalu yang mencapai 143 juta. Selain peningkatan pelanggan, pendapatan rata-rata per pelanggan atau average revenue per user (ARPU) juga naik 8% dibandingkan dengan periode yang sama tahun lalu menjadi Rp 38.000.[8]

Sedangkan di tahun 2010, sesuai data ATSI (Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia) jumlah pengguna layanan seluler mencapai 180 juta pelanggan,[9] jumlah ini belum termasuk jumlah pengguna telepon tetap. Dan diperkirakan, selalu terjadi peningakatan di setiap tahunnya sekitar 5-10% apabila tidak terjadi perubahan yang signifikan terkait dengan iklim bisnis TIK, dan stabil seperti kondisi yang berlangsung saat ini.

---

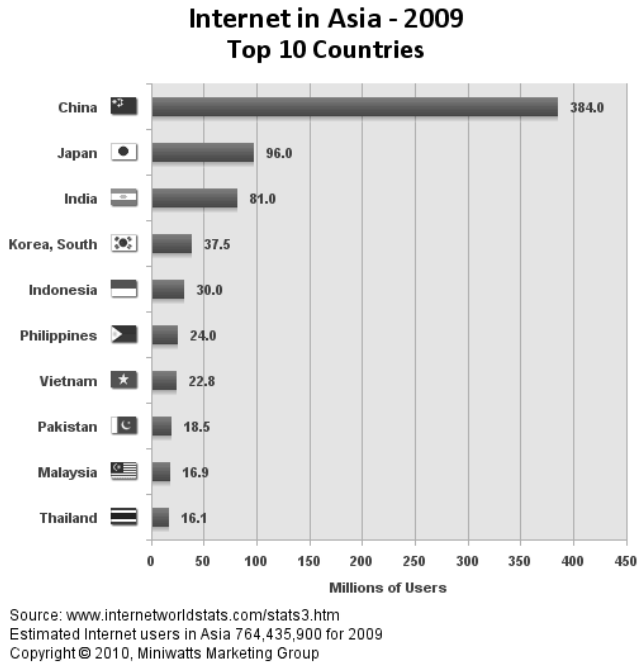
[7] Portal online, diakses 10 Nopember 2010 <http://www.inilah.com/news/read/teknologi/2009/01/02/72738/awas-operator-selular-bisa-kolaps/27/07/10>

[8] Tabloid keuangan online, diakses 2 Nopember 2010, <http://www.kontan.co.id/index.php/spesial_report/news/38/Memanjakan-Pelanggan-Seluler-agar-Tak-Pindah-ke-Lain-Hati 27/07/10>

[9] Koran antara online, diakses 3 Nopember 2010, <http://www.antaranews.com/berita/1279108087/atsi-jumlah-pelanggan-seluler-tembus-180-juta>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk pengguna internet, Indonesia menduduki peringkat ke lima dari 10 negara dengan jumlah pengguna yang besar. Berikut adalah gambaran chart top 10 internet user di Asia.



a internet hinga 1 hun 2010 sebanya pengguna internet

[10] Pusat statistic internet dunia, diakses 4 Juli 2010, <www.internetworldstats.com/stats3.htm>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ASIA INTERNET USAGE AND POPULATION						
ASIA	Population (2010 Est.)	Internet Users, (Year 2000)	Internet Users, Latest Data	Penetration (% Population)	User Growth (2000-2010)	Users (%) in Asia
Afganistan	29,121,286	1,000	**1,000,000**	3.4 %	99,900.0 %	0.1 %
Armenia	2,966,802	30,000	**208,200**	7.0 %	594.0 %	0.0 %
Azerbaijan	8,303,512	12,000	**3,689,000**	44.4 %	30,641.7 %	0.4 %
Bangladesh	158,065,841	100,000	**617,300**	0.4 %	517.3 %	0.1 %
Bhutan	699,847	500	**50,000**	7.1 %	9,900.0 %	0.0 %
Brunei Darussalem	395,027	30,000	**318,900**	80.7 %	963.0 %	0.0 %
Cambodia	14,753,320	6,000	**78,000**	0.5 %	1,200.0 %	0.0 %
China *	1,330,141,295	22,500,000	**420,000,000**	31.9 %	1,766.7 %	50.9 %
Georgia	4,600,825	20,000	**1,300,000**	28.3 %	6,400.0 %	0.2 %
Hong Kong *	7,089,705	2,283,000	**4,878,713**	68.8 %	113.7 %	0.6 %
India	1,173,108,018	5,000,000	**81,000,000**	6.9 %	1,520.0 %	9.8 %
Indonesia	242,968,342	2,000,000	**30,000,000**	12.3 %	1,400.0 %	3.6 %
Japan	126,804,433	47,080,000	**99,143,700**	78.2 %	110.6 %	12.0 %
Kazakhstan	15,460,484	70,000	**5,300,000**	34.3 %	7,471.4 %	0.6 %
Korea, North	22,757,275	--	--	--	--	0.0 %
Korea, South	48,636,068	19,040,000	**39,440,000**	81.1 %	107.1 %	4.8 %
Kyrgystan	5,508,626	51,600	**2,194,400**	39.8 %	4,152.7 %	0.3 %
Laos	6,993,767	6,000	**527,400**	7.5 %	8,690.0 %	0.1 %
Macao *	567,957	60,000	**280,900**	49.5 %	368.2 %	0.0 %
Malaysia	26,160,256	3,700,000	**16,902,600**	64.6 %	356.8 %	2.0 %
Maldives	395,650	6,000	**87,900**	22.2 %	1,365.0 %	0.0 %
Mongolia	3,086,918	30,000	**350,000**	11.3 %	1,066.7 %	0.0 %
Myanmar	53,414,374	1,000	**110,000**	0.2 %	10,900.0 %	0.0 %
Nepal	28,951,852	50,000	**625,800**	2.2 %	1,151.6 %	0.1 %
Pakistan	177,176,594	133,900	**18,500,000**	10.4 %	13,716.3 %	2.2 %
Philippines	99,900,177	2,000,000	**29,700,000**	29.7 %	1,385.0 %	3.6 %
Singapore	4,701,069	1,200,000	**3,658,400**	77.8 %	204.9 %	0.4 %
Sri Lanka	21,513,990	121,500	**1,776,200**	8.3 %	1,361.9 %	0.2 %
Taiwan	23,024,956	6,260,000	**16,130,000**	70.1 %	157.7 %	2.0 %
Tajikistan	7,487,489	2,000	**700,000**	9.3 %	34,900.0 %	0.1 %
Thailand	66,404,688	2,300,000	**17,486,400**	26.3 %	600.0 %	2.1 %
Timor-Leste	1,154,625	-	**2,100**	0.2 %	0.0 %	0.0 %

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Turkmenistan	4,940,916	2,000	**80,400**	1.6 %	3,920.0 %	0.0 %
Uzbekistan	27,865,738	7,500	**4,689,000**	16.8 %	62,420.0 %	0.6 %
Vietnam	89,571,130	200,000	**24,269,083**	27.1 %	12,034.5 %	2.9 %
TOTAL ASIA	**3,834,792,852**	**114,304,000**	**825,094,396**	**21.5 %**	**621.8 %**	**100.0 %**

V. 2 Tabel Pengguna Internet Asia[11]

Gambaran peningkatan jumlah pengguna internet dan jumlah pelanggan seluler di atas cukup menjadi indikasi, bahwa teknologi informasi dan komunikasi mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Ada banyak faktor penentu kondisi ini, salah satunya adalah akses. Secara sederhana dapat dikatakan, bahwa akses TIK di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami perbaikan.

Jika kita tengok 10 tahun yang lalu, layanan komunikasi selular hanya bisa dinikmati sebagian golongan saja, karena harus diimbangi dengan biaya yang relatif mahal. Untuk membeli kartu perdana saja, kita harus mengeluarkan uang ratusan bahkan jutaan rupiah, belum lagi untuk perangkat teleponnya sendiri. Mahalnya akses ini juga dirasakan para pengguna internet, yang harus menyediakan komputer atau laptop serta biaya ratusan ribu rupiah untuk berlangganan internet.

Saat ini, mahalnya akses komunikasi dan internet mengalami perubahan yang cukup drastis, perangkat telekomunikasi selular menjadi sangat murah bahkan digunakan semua lapisan, sehingga tidak jarang jika

[11] Ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kita menjumpai masyarakat yang tinggal di pedesaan atau daerah terpencil sudah lebih awal menggunakan handphone keluaran terbaru di banding masyarakat kota.

Akses teknologi komunikasi di Indonesia semakin lama semakin murah. Kondisi ini tidak lepas dari peran pemerintah selaku pengambil kebijakan. Jika tahun 2005 Indonesia masuk dalam kategori pentarifan biaya layanan TIK termahal di Asia setelah China, dengan tarif sebesar 0,15 dollar AS per menit, maka pada tahun 2008 berlaku sebaliknya, Indonesia menjadi negara dengan tarif termurah dengan harga 0,015 dollar AS per menit. Di bawah kepemimpinan Mohammad Nuh selaku menteri komunikasi dan informatika, kurun 2006 – 2008 pemerintah memberlakukan prinsip *availability* (ketersediaan) dan *affordability* (keterjangkauan) dalam hal TIK.[12] Hasilnya, terjadi lonjakan akses yang cukup besar pada pengguna layanan telepon (baik yang fixed maupun mobile) dan pengguna internet. Memang, kondisi ini sedikit berdampak pada kualitas layanan telekomunikasi dan informasi. Tetapi hal ini tidak berlangsung lama, karena pemerintah segera menerapkan peraturan berkait tentang *Quality of Service* (QoS), yaitu standard layanan yang harus dipenuhi oleh operator seluler atau provider internet. Dengan demikian, tidak ada alasan lagi bagi penyedeia jasa layanan TIK yang berdalih, bahwa jeleknya kualitas layanan adalah konsekuensi dari murahnya tarif yang ditanggung pelanggan.

Sebagai pengambil kebijakan, pemerintah bertanggung jawab kepada dua pihak. Pertama, kepada penyedia jasa layanan TIK sebagai regulator, pemerintah punya dua indikator program yang keduanya harus dijalankan secara berkesinambungan, Pertama, berkait dengan menciptakan kondisi kompetisi yang cukup baik dan tajam (kondusif) bagi para operator seluler, dan itu sudah ditunjukkan dengan penurunan tarif sepanjang tahun 2007-2008 lalu. Kedua, memperhatikan kepentingan pelanggan agar dapat terlayani dengan lebih baik oleh para penyelenggara seluler.

---

[12] Site resmi Kementerian komunikasi dan informatika, diakses 2 Agustus 2010 <http://www.depkominfo.go.id/berita/berita-utama-berita/tarif-telepon-seluler-di-indonesia-termurah-se-asia/>

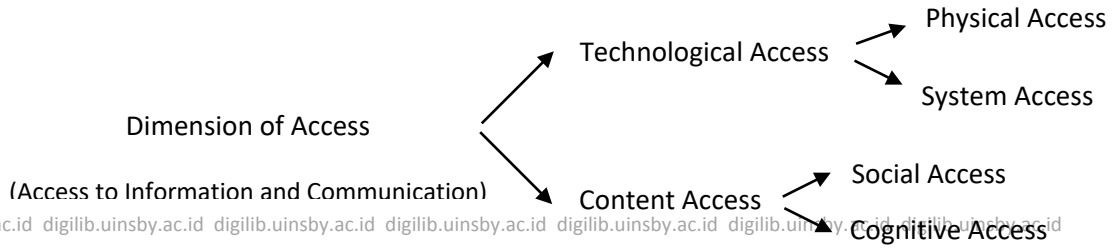
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jika kita berbicara tentang akses teknologi, maka seringkali yang terpikir di benak kita hanyalah sesuatu yang bersifat fisik dan *technical*. Padahal, terlalu sempit jika akses teknologi komunikasi hanya dianalogikan dengan perangkat komputer, handphone dan koneksi internet saja. Akses teknologi komunikasi adalah sesuatu yang kompleks, dan untuk melengkapinya dibutuhkan sebuah konsep yang matang dan terintegrasi menjadi satu kesatuan.

Sebagai gambaran, seorang siswa yang memiliki komputer bukan berarti sudah bisa dipastikan mampu memanfaatkan komputer tersebut untuk terhubung dengan koneksi internet, atau secara otomatis langsung bisa digunakan tanpa melalui tahapan-tahapan tertentu. Dan sebaliknya, seseorang yang tidak memiliki perangkat komputer bukan berarti dia tidak memiliki kemampuan dan pemahaman akan komputer. Gambaran inilah yang kemudian dipotret oleh John E. Newhagen dan Erick P. Bucy dalam *media access*.

Jika dianalogikan, akses terhadap teknologi komunikasi tidak jauh berbeda dengan akses terhadap media. Teknologi komunikasi seringkali juga berfungsi sebagai media komunikasi atau media distribusi informasi. John E. Newhagen dan Erick P. Bucy dalam Media Access menyimpulkan, bahwa terdapat dua model akses terhadap media, linear dan non linear. Serta dua dimensi akses, yaitu Technological access dan Content access. Apabila media dan teknologi komunikasi memiliki kesamaan dari segi fungsi, maka model dan dimensi aksesnyapun akan sama.

Secara garis besar dimensi akses teknologi komunikasi terbagi menjadi dua : technological access dan content access. Tecchnological acces akan lebih banyak mengarah pada perangkat keras dan dukungan infrastruktur, yang kemudian terbagi dalam physical access dan system access. Selanjutnya adalah content access yang akan membahas detail mengenai motivasi akses dan kemampuan dalam mengakses teknologi komunikasi. Sama halnya dengan technological access, content access pun terbagi menjadi dua bagian, social dan cognitive access. Berikut adalah bagan dimensi akses terhadap teknologi komunikasi.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

V. 3 Chart Dimensi Akses Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Akses Teknis : Fisik dan Sistem

Dimensi akses yang pertama adalah akses teknis yang meliputi fisik dan sistem. Akses fisik mengharuskan pengguna teknologi komunikasi bersentuhan langsung dengan perangkat teknologi yang digunakan. Untuk dapat mengakses informasi melalui teknologi informasi, maka perangkat fisik mutlak diperlukan. Komputer, telepon dan media elektronik adalah bagian dari perangkat fisik yang harus terpenuhi.

Harga perangkat teknologi yang semakin murah, secara tidak langsung memicu masyarakat untuk mengakses informasi melalui berbagai media teknologi yang ada. Perangkat teknologi tidak lagi eksklusif dan hanya dimiliki kelompok tertentu, sehingga semua golongan dan lapisan masyarakat dimungkinkan untuk memiliki akses yang sama terhadap informasi. Kondisi dimana angka pelanggan internet semakin meningkat, pengguna layanan telepon seluler naik tajam, adalah kondisi dimana pada waktu yang sama biaya akses dan harga perangkat teknologi semakin murah. Bagi negara berkembang, biaya adalah pertimbangan utama seseorang dalam mengadopsi teknologi, bukan semata-mata karena kebutuhan informasi.

Selanjutnya yang kedua adalah akses sistem. Akses sistem adalah variabel yang menghubungkan perangkat fisik yang satu dengan yang lain, seperti bandwith internet dan jaringan komputer. Akses sistem bagai sebuah jaringan otak yang menghubungkan titik saraf yang satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan demikian, kualitas akses sangat ditentukan oleh kekuatan jaringan yang menghubungkan titik yang satu dengan yang lain. Sebagai contoh, kualitas akses internet sangat ditentukan oleh bandwith internet, kejernihan siaran televisi juga ditentukan kekuatan frekuensi pemancar, dan lain sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

McChesney (1997) berargumen bahwa sistem akses adalah bagian dari komponen akses teknologi yang erat hubungannya dengan keuangan, modal, dan kepentingan politik. Saat bisnis telekomunikasi melonjak tajam, keuntungan yang diperoleh pun meningkat. Saat itulah modal berperan. Para investor bisnis telekomunikasi memperluas jaringan bisnisnya dengan membangun beberapa pemancar di daerah terpencil, sebagai bentuk layanan lebih bagi penggunanya., dengan begitu diharapkan terjadi kenaikan jumlah pelanggan.

Di sisi lain, pemerintah mendapat keuntungan berlimpah dari ijin yang diberikan. Dengan demikian akses teknis menjadi bagian vital yang harus terpenuhi ketika akan mengakses informasi.

2. Akses Konten : Sosial dan Kognitif

Dimensi akses selanjutnya adalah akses terhadap konten yang ada pada media. Titik berat akses konten adalah motivasi pengguna teknologi informasi dalam mengakses informasi dan bagaimana kemampuan pengguna dalam menterjemahkan setiap informasi yang didapat agar bernilai positif.

Pada beberapa bahasan teknologi komunikasi dan masyarakat, akses teknologi sangat kental dengan faktor demographic penggunanya. Bahkan klaim bahwa akses teknologi hanya dimiliki oleh masyarakat perkotaan, menengah atas, berkulit bersih, serta berpendidikan tinggi, masih banyak berkembang di masyrakat. Padahal, akulturasi budaya dan perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap akses teknologi. Penelitian yang dilakukan Nie & Erbring (2000,2002) di beberapa negara di eropa menunjukkan bahwa faktor terpenting akses teknologi adalah wawasan penggunannya (*technoligical literacy*).

Technological Literacy atau wawasan bagaimana teknologi komunikasi dimanfaatkan dengan tepat menjadi penentu akses teknologi. Wawasan pengguna teknologi dapat dibangun melalui lingkungan, masyarakat, dan budaya. Masyarakat yang terbuka dengan inovasi-inovasi baru, dan budaya kerja yang serba cepat, secara tidak langsung memacu pengguna untuk selalu bersentuhan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan teknologi informasi. Mereka akan belajar bagaimana teknologi informasi digunakan dengan tepat, sampai kemungkinan dampak yang dimunculkan.

Variabel kedua dari akses konten adalah, kognitif akses. Kognitif akses menggambarkan pendekatan psikologi terhadap perilaku pengguna teknologi komunikasi. Faktor psikologis pengguna teknologi mempengaruhi bagaimana pengguna menterjemahkan setiap pesan yang terkandung dalam media komunikasi. Karena pesan yang dikemas dengan berbagai bentuk, dan disalurkan melalui media komunikasi dapat dinterpretasikan bermacam-macam oleh penggunannya, termasuk gambar, suara, bahkan komposisi warna.

Dengan demikian saat seseorang terhubung dengan media teknologi, pada hakikatnya dia telah memenuhi empat variabel akses dia atas, akses fisik ketika dia besrsentuhan langsung dengan perangkat teknologi, akses sistem ketika perangkat yang digunakan terhubung dengan sebuah jaringan atau perangkat lain, akses sosial saat perilaku dia menggunakan media teknologi dipengaruhi lingkungan sekitar, dan terakhir akses kognitif saat sisi psikologis dalam dirinya berperan menginterpretasikan setiap pesan yang diterima.

Rangkuman

1. Media dan teknologi memiliki dua perubahan sosial, perilaku sosial positif dan negatif.
2. Perilaku sosial positif dan negatif dipengaruhi oleh banyak faktor. Lingkungan dan pendidikan diantaranya.

Latihan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Sebutkan dan jelaskan perilaku sosial positif dari media dan teknologi ?
2. Sebutkan dan jelaskan perilaku sosial negatif dari media dan teknologi ?

Daftar Pustaka

Hanafi, Abdillah. 1987. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional

Rogers, E.M. dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press.

Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.

Rogers, Everett M, 1995, *Diffusions of Innovations*, *Forth Edition*. New York: Tree Press.

Brown, Lawrence A., *Innovation Diffusion: A New Perpevtive.* New York: Methuen and Co.

Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta: 1998.

Effendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Ensklopedi Indonesia, Edisi Khusus Suplemen, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

…… *fEdisi Khusus, Jilid 4 KOM-OZO,* PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

Keraf, Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 1994.

Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2007.

Porter, E. Richard, Larry A. Samovar, *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

The World Book Encyclopedia, *vol.2,* Field Enterprises Educational Coorporation, Chicago: 1996.

Toffler, Alvin, *Gelombang* Ketiga, PT Pantja Simpati, Jakarta: 1990.

Yenne, *Bill, 100 Peristiwa Yang Berpengaruh Di dalam sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 1993.

Yenne, Bill, *Seri Sekilas Mengetahui*, *100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 2002.

Ensiklopedi Indonesia, *Jilid 2 & 4*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1989.

Amir, Mafri, *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*, PT. Logos Wacana Ilmu, Jakarta: 1999.

Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Nimmo, Dian, *Komunikasi Politik,* PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1989.

Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, PT RinekaCipta, Jakarta: 1996.

Mufid, Muhammad, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Prenada MediaGroup, Jakarta: 2007.

Effendi, Uchana, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Sutanta, Edhy, *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta: 2005.

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, *Suatu Pengantar*, *Edisi Revisi*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung: 2007.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

http://zamrishabib.wordpress.com/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 8
MASYARAKAT INFORMASI

Pendahuluan

Perkuliahan pada paket pertama difokuskan pada konsep dasar media, teknologi, dan masyarakat. Kajian dalam paket ini terdiri dari pengertian hakekat, manfaat dan tujuan media, teknologi, dan masyarakat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam paket ini adalah berupa LCD dan sound system, kertas plano, spidol dan media pembelajaran penunjang lainnya yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Kemampuan memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mejelaskan pengertian media, teknologi, dan masyarakat
2. menjelaskan sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. menjelaskan dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. teori media, teknologi, dan masyarakat
5. Mengamati secara nyata media, teknologi, dan masyarakat yang ada di lingkungan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media, teknologi, dan masyarakat

1. Hakekat media, teknologi, dan masyarakat
2. Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
3. Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
4. Teori media, teknologi, dan masyarakat

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar
2. Menjelaskan indikator
3. Penjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini
4. Brainstorming dengan mencermati tayangan gambar tentang media, teknologi, dan masyarakat

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagai dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan sub tema:
   Kelompok 1: Pengertian media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 2: Sejarah media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 3: Dimensi media, teknologi, dan masyarakat
   Kelompok 4: Teori media, teknologi, dan masyarakat
3. Presentasi hasil diskusi dari masing-masing kelompok
4. Selesai presentasi setiap kelompok, kelompok lain memberikan klarifikasi
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. Memberi dorongan psikologis/saran/nasehat
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya.

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Praktik media, teknologi, dan masyarakat

Tujuan

Mahasiswa mengerti dan memahmi tentang pengertian dan dimensi media, teknologi, dan masyarakat

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, lembar penilaian, kartu nilai, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, mencari materi dan konsep komunikasi antar budaya sesuai dengan tema yang dibagikan.
2. Dari Bahan tersebut mereka menganalisa masing masing difinisi dan memahaminya.
3. Praktikkan! Mencarai dan mengungkapkan fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan tema yang dikaji

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Jumlahkan nilai masing-masing kelompok, dan tentukan pemenangnya!

Tabel 5.1: Daftar Nilai Praktik Kelompok Analisis media, teknologi, dan masyarakat

KELOMPOK	NILAI				JUMLAH
I (Konsep dan Manfaat MTM)					
II (Sejarah MTM)					
III (Dimensi MTM)					
IV (Teori Pendukung MTM)					

Keterangan Nilai:

90 = sangat baik 80 = baik 70 = cukup 60 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

Masyarakat Informasi

A. Perkembangan Masyarakat Informasi

Tujuan utama pengembangan ICT adalah membentuk masyarakat yang melek teknologi dan peduli terhadap setiap informasi. Sehingga menjadikan masyarakat kita semakin terdidik dan bermartabat. Dengan kondisi masyarakat yang semakin cerdas dan berwawasan, diharapkan lahir sebuah ketenangan dan kemakmuran. Pemerintah pun akan semakin mudah dalam mendsitribusikan setiap kebijakan kepada masyarakat. Sebab kebijakan apaupun yang paling sulit adalah proses edukasi. Kunci keberhasilan membentuk information society adalah pada edukasi dan akses terhadap sumber-sumber informasi.

Bagaimana dengan Indonesia? apakah cukup disebut sebagai masyarakat informasi?. Jika melihat fakta yang ada, sulit menentukan apakah kita telah memasuki masyarakat informasi atau justru masih berada di dua masa sebelumnya, yaitu industri atau pertanian. Jika dikatakan sebagai masyarakat industri atau pertanian, ternyata beberapa kota besar di Indonesia seperti Jakarta dan Surabaya sudah dilengkapi dengan jaringan internet pita lebar. Tetapi di bagian yang lain, masih ada saudara-saudara kita yang tinggal di pedesaan dan belum tersentuh energi listrik, sehingga posisi Indonesia seakan berada di persimpangan.

	Agricultural Society	Industrial Society	Information Socie
Production Power Form	- Land production power (farmland) - Material Productivity	- Production power of motive power (steam engine)	- Information produc power (computer)
Character of Production Power	- Effective reproduction of natural phenomenon	- Material productivity - Effective change of natural phenomenon and amplification	- Knowledge product - Systemitation of va natural and social functions

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	- Increase of plant reproduction	- Substitution and amplification for physical labour	- Substitution of brai labour
Product Form	- Increase of agricultural product and handiwork - Agriculture and Handicraft	- Industrial goods, transportation and energy - Manufacturing and service industry	- Information, functi and system - Information industr system industry, an knowledge industry
Social Structure			
Production and Human Relations	- Tying humans to land - Compulsory labour	- Restricting man to production place - Hired labour	- Restricting man to system - Contract labour - Dispersed network society - Creative and optimu society - Social development multifunctional soci
Special character of social form	- Closed village society - Permanent and traditional society - Paternalistic status society	- Concentrated urbanized society - Dynamic and free competitive society - Social welfare type controlled society	- Disepersed ne society - Creative and opt society - Social developmen multifunctional soc
Value Outlook			
Value Standard	- Natural law - Maintenance of life	- Materialistic satisfsction - Satisfaction on sensual and emotional desires	- Knowledge creatior - Pursuit of multiple desires
Thought Standard	- God-centered thought (religion) - Ecclesiastical principle	- Human-centered thought (natural science) - Free democracy	- Mankind centered thought (extreme science) - Functional democra

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ethical Standard	- Law of God	- Basic human rights; ownership rights	- Sense of mission ar control

VI. 1 Comparison of Information Society with agricultural and industrial society [1]

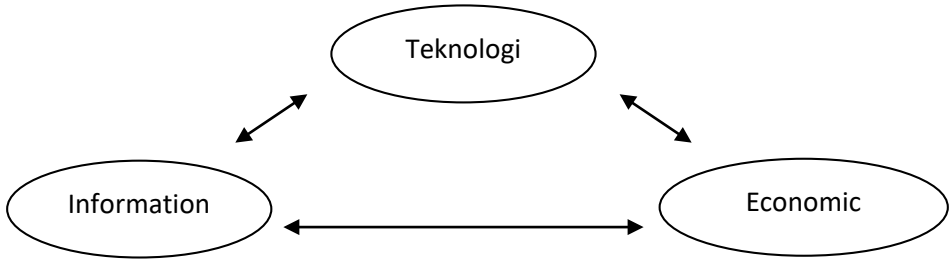
Sebuah masyarakat informasi adalah kultur masyarakat yang lahir setelah masyarakat industri. Pada masyarakat informasi, teknologi menjadi bagian penting dalam proses komunikasi dan pendukung kehidupan sehari-hari. Tolak ukur kemakmuran yang dapat diraih adalah pada informasi dan teknologi yang diadopsi oleh masyarakat. Sumber informasi menjadi berlimpah dan tak terbendungkan. Kondisi ini memunculkan sebuah paradox, dimana semakin banyak sumber informasi yang didapat, semakin sulit dipilah mana informasi yang benar dan mana informasi yang justru menyesatkan.

Keberhasilan masyarakat informasi sangat bergantung pada pendidikan dan akses informasi. Setidaknya, dengan kondisi masyarakat yang terdidik, maka berlimpahnya informasi akan dapat dipilah dengan bijak. Informasi yang bermanfaat akan diadopsi dan yang tidak akan disisihkan. Sehingga, berlimpahnya informasi justru membawa berkah yang bermanfaat bagi penerimanya, bukan justru sebaliknya.

Kearifan masyarakat dalam memilah informasi dengan tepat akan dapat dipertahankan salah satunya dengan dukungan ekonomi yang mapan. Sehingga, teknologi, informasi dan ekonomi menjadi tiga komponen vital yang saling bersinergi dan sulit untuk mengatakan mana yang lebih awal harus dibangun.

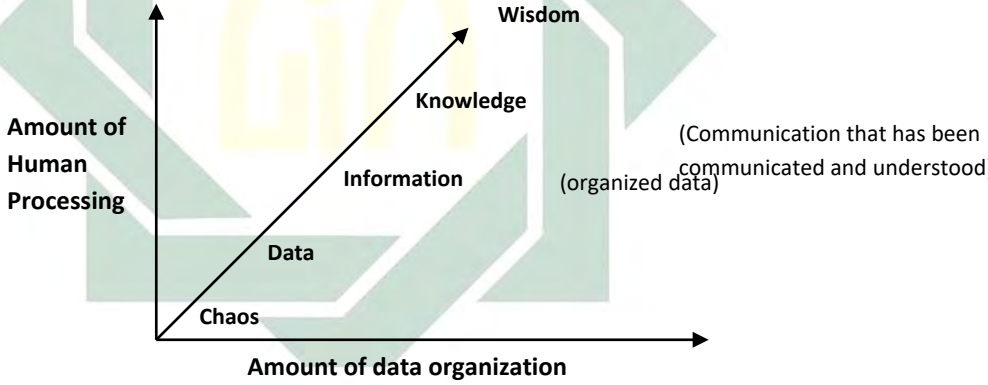
[1] Green, Lelia, 2001, *Communication, Technology and Society*, Sage Publication, London, P. 74

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



VI. 2 Inter Relasi Teknologi, Informasi dan Ekonomi

Dengan kondisi ekonomi yang mapan, menggadopsi teknologi canggih bukan sesuatu yang sulit, sehingga akses informasi dapat didapat dengan cepat. Nantinya, dengan kondisi masyarakat yang berlimapah informasi, diharapkan akan membentuk kultur masyrakat yang terdidik dan senantiasa bijak dalam bersikap.



VI. 3 Chaos – Wisdom Continuum [2]

Bagan ini menujukkan keterkaitan hubungan antara perkembangan manusia dengan informasi. Saat informasi belum dianggap sesuatu yang penting dan berpengaruh kehidupan masyrakat, maka yang ada adalah kondisi kacau balau (*chaos*). Manusia bergerak bebas sesuai yang diinginkan. Kemudian kesadaran akan pentingnya informasi itu muncul, maka manusia mulai mengumpulkan segala sesutu yang dianggap penting.

[2] Ibid, P. 82

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dana segala sesuatu itulah yang dinmakan sebagai *Data.* Dari data-data yang telah terkumpul dan dirangkai maka manjadilah sebuah *Information*. Informasi yang dismpaikan kepada masyrakat luas, kemudian diyakini kebenarannya, maka informasi tersebut dianggap sebagai sebuah ilmu pengetahuan. Semakin banyak informasi yang diserap, maka ilmu pengetahuan yang didapat pun semakin berlimpah. Pola kehidupan masyarakat pertanian, industri, dan informasi digambarkan dalam bagan berikut :

I. Masyarakat Pertanian

Kapan saat-saat mulainya pertanian masih merupakan masalah yang hangat diperdebatkan di kalangan pengemban ilmu prasejarah. Tetapi jelas bahwa manusia sekitar tahun 7000SM di wilayah perbukitan Timur Tengah sudah hidup secara menetap dalam komunitas-komunitas pertanian. Peradaban pertanian pertama menampakkan diri pada 4000SM di lembah-lembah sungai utama dunia, seperti Tigris, Eufrat, Yangtze, Nil, dan Indus, dimana terdapat tanah endapan yang kaya dan persediaan air yang melimpah.

Cara hidup masyarakat pertanian yang nomaden, sedikit demi sedikit menetap dan mulai membentuk kelompok-kelompok kehidupan untuk tinggal di wilayah tertentu. Keseharian mereka diawali dengan bercocok tanam dan berladang. Tanah dan tenaga manusia menjadi alat utama mereka. Sampai lahirlah perbudakan, yang memandang tenaga manusia sebagai sesuatu yang berharga.

Masyarakat pertanian yang masih sangat primitif dan tradisional, menjadikan mereka masyarakat yang tertutup dari dunia luar, sulit menerima masukan dan perubahan yang baru. Masyarakat pertanian adalah masyarakat yang paternalistik, dimana arus informasi hanya mengalir dari atas kebawah, dan dikendalikan beberapa orang terpandang di kalangan mereka. Sikap masyarakat pertanian sangat ditentukan oleh sosok pimpinan yang dipercaya, segala bentuk perilaku dan tindakan mereka disandarkan pada agama dan keeprcayaan yang dianut, hukum yang berlaku di tengah mereka adalah hukum adat dan ketuhanan.

II. Masyarakat Industri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu ciri masyarakat pertanian adalah cara mereka mencari penghidupan yang masih menggunakan perangkat kerja tradisional, seperti batu, kayu, tenaga manusia dan hewan. Beralihnya mereka dari perangkat tradisional ke teknologi mesin menjadi awal dimulainya era industrialisasi. Masyarakat industri mulai berfikir bagaimana mengolah sumber daya alam yang ada menjadi sesuatu yang bernilai lebih. Era indsutrialisasi adalah masa dimana terjadinya substitusi tenaga kerja manusia dan hewan dengan perangkat mekanik.

Jika pada masyarakat pertanian kehidupan sangat bergantung pada lahan pertanian, air, dan tanah, maka pada masyarakat industri, masyarakat sudah mulai memanfaatkan sumber daya alam yang lain seperti minyak dan gas bumi. Inilah awal ditemukannya mesin-mesin industri, disampong berangkat dari kebutuhan hidup yang semakin meningkat dan dituntut serba cepat.

Awal industrialisasi adalah saat James Hargreaves pada tahun 1974 memperkenalkan *spinning jenny*, yaitu alat pemintal benang hasil invensinya yang memiliki sekaligus beberapa sumbu pintal, berbeda dari jentera dengan sebuah sumbu pintal. Alat tersebut ternyata sangat cocok untuk memintal benang melintang (*wefts*) yang pada umumnya berukuran kecil. Pada tahun 1769, Richard Arkwright memperkenalkan invensinya *the water frame*, yaitu alat pemintal besar yang digerakkan dengan tenag air. Alat tersebut terlalu besar untuk ditempatkan dalam rumah tinggal, sehingga perlu dibuatkan tempat khusus yang kemudian berkembang menjadi pabrik (*factory*). Alat pintal *water frame* sangat baik untuk memintal benang memanjang (*warp*) yang biasanya lebih besar dari benang melintang. Kemudian pada tahun 1779, Samuel Crompton memperkenalkan alat pemintal ciptaanya, yang dikenal sebagai *spinning mule*, yang dapat memintal benang melintang dan memanjang. Pada tahun 1787, Edmund Cartwright menerapkan tenaga air hasil invensinya pada alat tenun dalam sistem produksi kain miliknya, yang segera diikuti oleh produsen tekstil lainnya.

Beberapa alat pemintal serta alat tenun tersebut dirankai dalam satu sistem dengan menerapkan sumbu utama (*main axle*) dari suatu kincir angin (*water wheel*). Ketika enjin uap mengalami perubahan yang cukup maju, maka tenaga air digantikan dengan enjin uap sebagai pemasok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tenaga (*power*) yang diperlukan. Apa yang sebenarnya dilakukan disini adalah melipatgandakan kegiatan tangan dengan perkakas dan kemudian merangkainya dalam satu sistem dengan sebuah enjin uap sebagai sumber dayanya.

Integrasi enjin uap ke dalam sistem produksi tekstil dapat menggantikan tenaga manusia. Selain itu sistem pun menjadi lebih handal (*relaible*), mampu bekerja lebih lama melebihi tenaga manusia, tidak bergantung waktu bekerja siang atau malam, tidak dipengaruhi kondisi lingkungan panas atau dingin, gelap atau terang dan lain sebagainya. Dengan demikian sistem produksi juga menjadi sangat efisien, dan mengalami peningkatan hasil yang berlipat.

Sejarah mencatat, bahwa pada tahun 1663 Marquis dari Worcester menyatakan bahwa ia telah menemukan tenaga uap. Tidak dilaporkan bagaimana ia menemukannya. Pada tahun 1712 Thomas Newcomen dan Thomas Savery berhasil membuat pompa untuk menaikkan air dari kedalaman tambang dengan menerapkan torak dan silinder (*pyston and cylinder*) yang digerakkan oleh tenaga uap. Kemudian pada tahun 1776, diilhami oleh pompa Newcomen dan Savery, James Watt berhasil mengembangkan enjin uapnya sendiri dengan menambahkan unit kondensor terpisah untuk mempercepat gerak balik torak dan governor untuk mengendalikan kecepatan gerakannya. Inovasi yang dilakukan Watt pada pompa telah menjadikan alat tersebut sebagai enjin yang sangat efisien. Terobosan inovatif dalam sistem enjin uap berikutnya adalah diciptakannya mekanisme yang mengubah gerakan bolak balik yang dibangkitkan torak mesin menjadi gerakan putar, atau sebaliknya. Sehingga enjin uap berfungsi sebagai sumber daya pemasok tenaga bagai berbagai sistem produksi dan penggerak roda transportasi.

Penggunaan batubara, minyak dan gas bumi sebagai sumber energi, menjadikan hasil temuan mesin industri semakin beragam, diantaranya adalah penemuan alat transportasi yang berbasis motor bergerak. Masyarakat Industri lahir tidak semata-mata karena pertumbuhan sains dan teknologi belaka, tapi lebih tepatnya karena keinginan manusia saat itu untuk mendapat penghidupan yang lebih baik. Masyarakat industri lebih layak diidentikkan dengan transformasi internal dari sistem kapitalisme yang sudah ada, yaitu daru suatu sistem yang didominasi oleh pedagang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan manufaktur kecil, beralih menjadi suatu sistem yang didominasi oleh pemodal besar dan industri berat.

Tidak dipungkiri bahwa lahirnya masyarakat industri seiring dengan berkembanganya kapitalisme. Embrio kapitalisme muncul sejak masyarakat industri mulia menggunakan perkakas dan mesin sebagai alat pemenuhan kebutuhan hidup mereka. Kapitalisme liberal mendalilkan satu tujuan, yaitu memaksimalkan keuntungan atau hasil. 'Memaksimalkan' dalam dalil tersebut secara implisit berarti berlanjut. Hasil yang sudah didapat kemudian dipergunakan dalam proses produktif berikutnya, dan seterusnya. Apabila proses tersebut diteruskan, maka akan terjadi akumulasi kekayaan, dan sebaliknya apabila dihentikan, maka akan terjadi kebinasaan. Oleh karena itu, tiada lagi pilhan bagi kapitalis untuk meneruskan proses nilai tambah. Hasil maksimal dapat diperoleh apabila biaya produksi dan investasi adalah minimal, dengan kata lain diperlukan kinerja efisien.

Pada individu atau kelompok, misalnya korporasi, pada mereka yang efisien akan menemui penumpukkan kekayaan, dan bagi mereka yang inefisien mengalami kehancuran. Untuk menjamin hasil maksimal tersebut, maka tidak dikehendaki adanya kompetitor, bahkan suatu monopoli sangat didambakan. Karena kapitalisme tidak memerlukan adanya suatu komunitas khusus bagi eksistensinya, maka kapitalisme tidak mengusung moral sosial.

Mereka yang secara ekonomis sudah kuat beranggapan bahwa telah menjadi kewajiban alaminya untuk meruntuhkan mereka yang lemah melalui suatu proses kompetsisi dan persaingan. Mereka yang lemah harus didorong ke dalam kehancuran ekonomi. Konsep tersebut dikenal dengan prinsip kehancuran konstruktif. Kelangsungan hidup secara ekonomis hanya bagi mereka yang unggul dari kompetisi atau persaingan. Oleh karena itu, kapitalisme liberal juga dikenal sebagai kapitalisme 'survival of the fittest'.

Terlepas dari segala kontroversinya, kapitalisme memicu masyarakat untuk selalu inovatif dan berfikir maju. Perkembangan kapitalisme mendorong proses inovasi teknologi informasi dan komunikasi, dan keberadaan kapitalisme modern mampu mengonversikan keserakahan manusia menjadi berbagai energi produktif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada era industri, orientasi olahan bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau bahkan jadi tidak sekedar untuk dikonsumsi pribadi, melainkan juga untuk mendapat keuntungan dari hasil penjualan yang dilakukan, dengan demikian kepuasan masyarakat industri diukur dari materi yang didapat dari hasil pertukaran barang dan jasa yang dilakukan. Kecenderungan masyarakat industri yang lebih dinamis dibanding masyarakat pertanian menjadikan mereka lebih berwawasan terbuka dan mudah bersosialisasi.

Industri yang tumbuh besar di perkotaan menjadi daya tarik bagi masyarakat desa untuk berpindah, mereka tidak lagi tertarik menggarap lahan pertanian, karena hasil yang didapat tidak lebih besar dari pekerja industri. Arus urbanisasi pun menjadi tak terelakkan. Disisi lain, keberadaan mesin-mesin industri menjadi ketakutan tersendiri bagi masyarakat yang hidup pada masa itu. Tenaga manusia dikhawatirkan tegerser sedikit demi sediit, upah buruh menjadi murah karena kebaradaan mesin industri. Dampak negatif yang dimunculkan oleh revolusi industri ini adalah konsekuensi logis yang tidak bisa terelakkan.

Masyarakat industri dalam konteks distribusi informasi, arus informasi hanyalah monopoli kalangan tertentu saja. Informasi hanya didapat oleh kalangan yang kuat secara ekonomi dan memiliki akses lebih terhadap teknologi informasi dan komunikasi.

III. Masyarakat Informasi

Banyak perbedaan dalam mendefinisikan masyarakat informasi. Tetapi ada dua pertanyaan mendasar yang harus dipahami ketika kita membahas masyarakat informasi dari perspektif komunikasi. Pertama, bagaimana sebuah masyarakat dikatakan sebagai masyarakat informasi? kedua, apa yang membedakan masyarakat informasi dengan kedua era sebelumnya?. Uraian berikut akan menjwab kedua pertanyaan tersebut dengan lengkap.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mendefinisikan masyarakat informasi dapat dilihat dari lima sudut pandang : *teknological, economic, occupational, spatial*, dan *cultural*. [3]

a. Dari sudut pandang teknologi, masyarakat informasi didefinisikan sebagai masyarakat yang menjadikan seperangkat teknologi baru dengan beragam inovasinya sebagai *tool* utama kehidupan mereka. Pemprosesan informasi, penyimpanan, serta pendistribusiannya ke seluruh lapisan masyarakat menggunakan perangkat TIK sebagai perangkat utama, kondisi ini adalah ciri masyarakat informasi. Keberadaan parangkat TIK yang mudah dijumpai dimana-mana, baik di rumah, kantor, rumah sakit, bahkan pasar tradisional menjadi karakter dari masyarakat informasi.

   Ketika sebuah masyarakat sudah mulai menggeser kebaradaan teknologi analog ke sistem digital, kemudian mencoba menyatukan teknologi komuikasi dan teknologi komputasi menjadi sebuah teknologi yang terintegrasi, maka kondisi ini adalah indikasi awal bahwa masyarakat tersebut sudah memasuki era baru masyarakat informasi.

   Masyarakat informasi menjadikan teknologi sebagai alat untuk memeperoleh informasi dan menghubungkan pekerjaan mereka dengan pekerjaan yang lain.

b. Selanjutnya, dari perspektif ekonomi, masyarakat informasi dipandang sebagai masayarakat yang menggunakan infromasi sebagai pijakan dalam pengembangan ekonomi (economic's of information). Untuk mewujudkan ekonomisasi informasi, maka Fritz Machlup memetakan lima wilayah, dimana jika lima wilayah ini dikuatkan dalam hal teknologi dan informasi, maka berdampak pada kemapanan ekonomi masyarakat. Lima wilayah tersebut sebagai berikut :

   1) Education (schools, libraries, and colleges)
   2) Media of Communication (radio, advertising, and television)

[3] Frank Webster, 1995, Theories of The Information Society, London and New York : Routledge, P. 6-15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Information Machine (Computer equipment, and music industries)
4) Information services (law, insurance, health services)
5) Other information activities (research and development)

Klaim Machlup yang menyatakan bahwa peningkatan pendapatan ekonomi sebuah masyarakat ditentukan oleh lima hal di atas, adalah didasarkan pada penelitian yang dilakukan Machlup (1962) pada negara AS. Penguatan AS pada lima hal di atas terbukti berdampak pada kenaikan GNP AS pada saat itu sebesar 29% dari tahun sebelumnya. Dengan demikian, masyarakat informasi dari sudut pandang ekonomi adalah masyarakat yang menjadikan teknologi informasi sebagai alat peningkatan pendapatan ekonomi.

c. Masyarakat informasi juga dapat dilihat dari sudut pandang kerja. Secara garis besar ada dua area kerja yang ditekuni masyarakat. Jonscher (1983) menggelompokkan dua area kerja tersebut dalam sektor informasi (*information sector*) dan sektor produksi (*production sector*). Ketika masyarakat informasi lahir, maka terjadi pergeseran budaya kerja. Jumlah masyarakat yang semula bekerja di sektor produksi berkurang dan beralih ke sektor informasi yang dipandang lebih mudah dilakukan dan dipandang menjanjikan secara materi.

   Dengan kata lain, masyarakat informasi adalah masyarakat dimana sebagaian besar pekerjaan yang ditekuni ditentukan pada kemampuan berkomunikasi, kemampuan analisis, tingkat pendidikan yang ditempuh, serta akses terhadap perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

d. Masyarakat Informasi dalam sudut pandang *spatial* (ruang). Dipandang sebagai masyarakat yang tidak menjadikan batasan ruang dan jarak sebagai hambatan dalam distribusi informasi. John Goddard (1992) mengidentifikasi empat elemen yang saling terkait dalam membangun masyarakat informasi : pertama, informasi sebagai 'key strategic resource', dimana sebuah organisasi atau perekonomian dunia bergantung. Keberadaan informasi memudahkan penyatuan interdisplin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keilmuan, perbedaan penentuan kebijakan, bahkan memudahkan dalam proses penyamaan persepsi. Elemen kedua, teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK dipandang mampu memberikan kemudahan dalam hal proses dan distribusi informasi. Ketiga, bank data. Dalam hal ini media baru (satellite broadcasting, cable, video, dan internet) menjadi sumber utama dalam pencarian data dan informasi. Masing-masing anggota masyarakat dimungkinkan untuk berbagi data dan informasi dalam bidang apapun. Terakhir, elemen keempat adalah keinginan yang sama dari anggota masyarakat untuk membangun masyarakat informasi.

e. Perspektif terakhir adalah budaya. Dari sudut pandang budaya, masyarakat informasi adalah masyarakat yang memenuhi kehidupannya dengan segala sumber informasi. Kebutuhan akan informasi sudah menjadi budaya hidup yang sulit dihindarkan. Hampir di setiap ruang kehidupan kita berhadapan dengan TV, radio, surat kabar, bahkan media baru (internet) yang memiliki penetrasi lebih cepat kepada masyarakat daripada media yang lain.

Masuk pada era informasi bukan berarti lepas dari segala permasalahan yang ada. Beban biaya produksi serta keterbatasan sumber daya alam yang harus dieksploitasi menuntut masyrakat informasi untuk selalu berinovasi. Pada akhirnya, masyarakat informasi berkeyakinan bahwa teknologi tinggi akan dapat membantu pemenuhan kebutuhan hidupnya.

Jika pada masyarakat pertanian tenaga manusia menjadi sumber penghidupan utama mereka, dan pada masyarakat industri mesin menjadi pernggerak roda kehiduan, maka demikian juga pada masyarakat informasi. Informasi menjadi kunci keberlangsungan hidup mereka. Keberlanjutan hidup dan berkembangannya masyarakat informasi sangat ditentukan seberapa pandai masyarakat di era ini dalam mengolah informasi sebagai peluang hidup.

Perubahan tidak hanya terjadi pada informasi sebagai input sistem keberlangsungan hidup, tetapi juga output produk kerja yang dihasilkan lebih banyak berupa data, informasi dan ilmu pengetahuan. Jika pada masyarakat industri setiap piranti industri bekerja secara parsial, maka pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

era ini masing-masing piranti disatukan dalam sebuah sistem yang berbasis teknologi komputer (*computerized*). Penggunaan perangkat komputer sebagai perangkat dominan dalam sistem kerja, menjadi salah satu indikasi berlangsungnya masyarakat informasi.

Penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi dalam era informasi juga berdampak pada kehidupan sosial masyarakatnya. Intensitas hubungan yang tinggi antara masyarakat dengan teknologi, menjadikan pola kehidupan mereka cenderung tertutup dan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Disamping itu, pola hubungan ini juga berdampak pada sumber daya manusia yang diberdayakan semakin berkurang, karena sebagian besar tenaga manusia sudah banyak tergantikan dengan komputer, sehingga kesenjangan sosial semakin meningkat. Jika pada masyarakat industri tenaga manusia masih dibutuhkan, setidaknya sebagai operator mesin industri, dan mereka dipekerjakan sebagai pegawai tetap, maka pada era informasi manusia hanya dipandang sebagai tenaga kontrak, yang sewaktu-waktu bisa diberhentikan sesuai keinginan pemilik modal.

Sistem kontrak dalam beberapa industri di era informasi menimbulkan penerimaan yang beragam. Beberapa kelompok, terutama dari sumber daya manusia yang bekerja, memandang kebijakan ini tidak manusiawi, karena pekerja bisa diberhentikan sewaktu-waktu sesuai kepentingan pemodal. Di sisi yang lain, sistem kerja ini memacu seseorang untuk selalu berfikir kreatif, karena mereka dituntut menghasilkan kerja yang maksimal, dan dihadapkan dalam kompetisi yang padat, pertaruhannya adalah kualitas kerja yang bagus dan tetap dipekerjakan, atau sebaliknya.

Masih dalam konteks masyarakat informasi, Bell memandang masyarakat ini dari lima demensi atau komponen :

a. Dimensi pertama menyangkut sektor ekonomi, dimana masyarakat penghasil barang beralih menjadi masyarakat penghasil jasa. Karena industri suatu bangsa semakin maju, semakin besar prosentase angkatan kerja yang bergerak meninggalkan sektor pertanian atau perkebunan menuju sektor manufaktur ekonomi. Karena terjadi kenaikan pendapatan nasional, sebagai konsekuensi dari transisi tersebut, maka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permintaan di sektor jasa akan menjadi semakin besar. Bell menyatakan bahwa " Amerika Serikat dewasa ini merupakan satu-satunya negara di dunia dimana sektor jasa bertanggung jawab bagi lebih separuh pengerjaan total dan menarik lebih dari separuh hasil pendapatan nasional (GNP)".

b. Dimensi kedua terjadi di lapangan pekerjaan. Disini terdapat perubahan dalam jenis kerja, yaitu keunggulan kelas profesional dan teknis: "Di Amerika Serikat, di tahun 1956 untuk pertama kali dalam sejarah peradaban industri, jumlah karyawan berkerah putih (white collar) dalam sebuah pekerjaan dalam struktur pekerjaan telah melampaui jumlah karyawan berkerah biru (Blue collar)". *White collar* adalah istilah bagi masyarakat pekerja yang lebih banyak menggunkan otak daripada otot mereka dalam meraih hasil, sedang *blue collar* adalah gambaran msyarakat sebaliknya, yang lebih banyak menggunakan otot daripada otak dalam bekerja.

   Pertumbuhan pekerjaan profesional dan teknis itu bahkan lebih mengejutkan lagi. Kelompok yang terdiri dari para ilmiawan, insinyur, teknisi, personil ahli kesehatan dan obat-obatan, guru, dan pkerjaan lain yang seperti itu sudah merupakan jantung masyarakat post-industri.

c. Dimensi ketiga masyarakat infomasi adalah pemusatan pengetahuan teoritis sebagai inovasi dan pembentukan kebijaksanaan bagi masyarakat. Perubahan dalam dimensi pengetahuan dapat dilihat dari pembedaan masyarakat post industri dan masyarakat industri. Dalam memproduksi barang, masyarakat indutsri melihat hubungan yang terpenting adalah hubungan antara manusia dengan mesin.

d. Dimensi keempat ialah orientasi masa depan, yang mengendalikan teknologi dan penaksiran teknologis. Dengan kata lain masyarakat post-industri bisa berencana dan mengontrol pertumbuhan teknologi itu daripada hanya "membiarkan segalanya terjadi".

e. Dimensi kelima mencakup pengambilan keputusan dan penciptaan "teknologi intelektual" baru. Dimensi ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhubungan dengan metode atau cara-cara memperoleh pengetahuan. Teknologi intelektual mencakup pnggunaan pengetahuan ilmiah untuk memperinci cara melakukan sesuatu dengan cara yang dapat diulang melalui subtitusi aturan-aturan, pemecahan masalah bagi penilaian-penilaian yang sifatnya intuitif.

Dalam pernyataan teoritisnya yang pertama Bell menganalisa perubahan dalam karakter pengetahuan dan struktur masyarakat post industri. Hal ini meliput pertumbuhan dan percabangan ilmu yang berjalan cepat, timbulnya teknologi intelektual baru, dan kodifikasi pengetahuan teoritis. Pergeseran tipe pengtahuan ini memiliki efek terhadap ekonomi masyarakat kita. Kepada perubahan bentuk ekonomi inilah Bell memberikan perhatiannya.

Konsep masyarakat post-industri dapat dipahami kalau dibandingkan dengan antribut-atribut masyarakat pra-industri dan industri. Sebagian besar negara yang berada di benua Asia, Afrika, dan Amerika Latin masih merupakan negara pra-industri. Disini kegiatan sektor ekonomi terutama dilandaskan pada hasil-hasil pertanian, pertambangan, perikanan dan kayu. Kehidupan masih merupakan permainan menentang alam, bergantung pada musim, sifat-sifat lahan dan persediaan air. Masyarakat industri, termasuk Eropa Barat, Uni Soviet dan Jepang, merupakan penghasil barang.

Masyarakat post-industri di Amerika Serikat adalah masyarakat yang berdasarkan jasa. Bukannya “permainan menentang alam” atau “pergulatan menguasai alam”, masyarakat ini benar-benar permainan antar pribadi. Bukannya bergantung pada otot telanjang (seperti masyarakat pra-industri) atau energi (seperti masyarakat industri), masyarakat post-industri bergantung pada informasi sebagai kekuatan utama. Dalam masyarakat post-industri kaum profesional semakin dibutuhkan karena memiliki informasi yang dibutuhkan.

Daniel Bell memeproyeksikan, bahwa ada beberapa rintangan yang menghambat pertumbuhan masyarakat post-industri. Salah satunya adalah “rintangan produktivitas”. Bell menyatakan bahwa produktivitas dan out put yang berupa barang itu tumbuh lebih cepat ketimbang jasa. Dalam jasa terdapat hubungan antara orang dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang ketimbang orang dengan mesin. Karena ketergantungan itu merupakan ketergantungan terhadap orang yang jasa-jasanya tetap harus dibayar, maka biaya terus menerus meningkat. Ini sudah terbukti di bidang pendidikan, koser, atau pelayanan medis. Keluaran jasa tersebut sulit meningkat sebab hubungan-hubungan yang sudah ditetapkan oleh komponen waktu.

Selanjutnya adalah "rintangan inflasi". Kenaikan biaya untuk harga barang berdampak pada kenaikan biaya jasa, termasuk tarif berobat, sekolah, hiburan dan asuransi. Kondisi ini berimbas pada sektor jasa yang mengalami penurunan permintaan.

Rintangan ketiga yang berhubungan dengan inflasi ialah pembuatan barang-barang buatan luar negeri yang harganya di luar pasaran dunia. Hal ini membuat tenaga kerja luar negerei yang secara tradisional sudah terbiasa dengan perdagangan bebas, menjadi kaum yang sangat proteksionis. Disebabkan oleh peningkatan biaya serta pembatasan-pembatasan proteksionisme, hanya ada sedikit kesempatan bagi eksperimen angkatan kerja untuk mengubah kondisi-kondisi kerja. Biayanya menjadi terlalu besar.

Dan menurut Bell, rintangan terbesar adalah "membengakaknya tuntutan-tuntutan yang saling bersaing dalam pekerti itu sendiri". Suatu masyarakat post-industri menjadi masyarakat yang komunal dimana rakyat terpaksa menjerit dulu untuk bisa memperoleh kualitas hidup yang lebih baik, sperti lingkungan hidup, rekreasi, dan kebudayaan.

Bell menyatakan bahwa kemunculan masyarakat post-industri sering menimbulkan masalah distribusi kekayaan, kekuasaan, dan status. Sesuai dengan sistem stratifikasi dan kekuasaan masyarakat post-industri dapat dibandingkan dengan tipe masyarakat pra-industri dan industri. Sistem stratifikasi dan kekuasaan berdasar atas keberadaan sumber utama yang ada. Sumber utama pada masyarakat pra-industi adalah tanah, sedang dalam masyarakat industri adalah mesin, dan dalam masyarakat post-industri adalah informasi dan pengetahuan. Figur-figur yang dominan dari setiap sistem ialah pemilik sumber-sumber utama. Dalam masyarakat pra-industri, penguasa adalah pemilik tanah dan militer, sedang kekuasaan mereka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasarkan atas kekuatan fisik. Dalam masyarakat industri yang berkuasa adalah kaum pengusaha, kekuasaan mereka berdasarkan pengaruh tak langsung dalam politik. Dalam masyarakat post industri, kekuasaan berada di tangan lembaga-lembaga pendidikan, sedang figur dominan ialah kaum ilmuan dan peneliti.

Bell berusaha memperjelas suatu skema struktur sosial masyarakat post industri. Sistem startifikasi berdasar atas pengetahuan, dengan kelas profesional berada di jenjang tertinggi. Yang termasuk kelas ini adalah para ilmuan, administrator, teknokrat, dan artis atau ahli spiritual (kebudaayaan dan keagamaan). Di bawah kelas ini adalah para teknisi dan semi profesional, petugas keagamaan, salesman, dan akhirnya pekerja "berkerah biru". Sistem kelas masyarakat post industri ini berdasar atas pengetahuan dimana prestasi dan kemampuan pribadi menjadi andalan penting. Masyarakat post industri bukan merupakan suatu pembentukan struktur masyarakat secara radikal, ia lebih merupakan perubahan dalam karakter struktur.

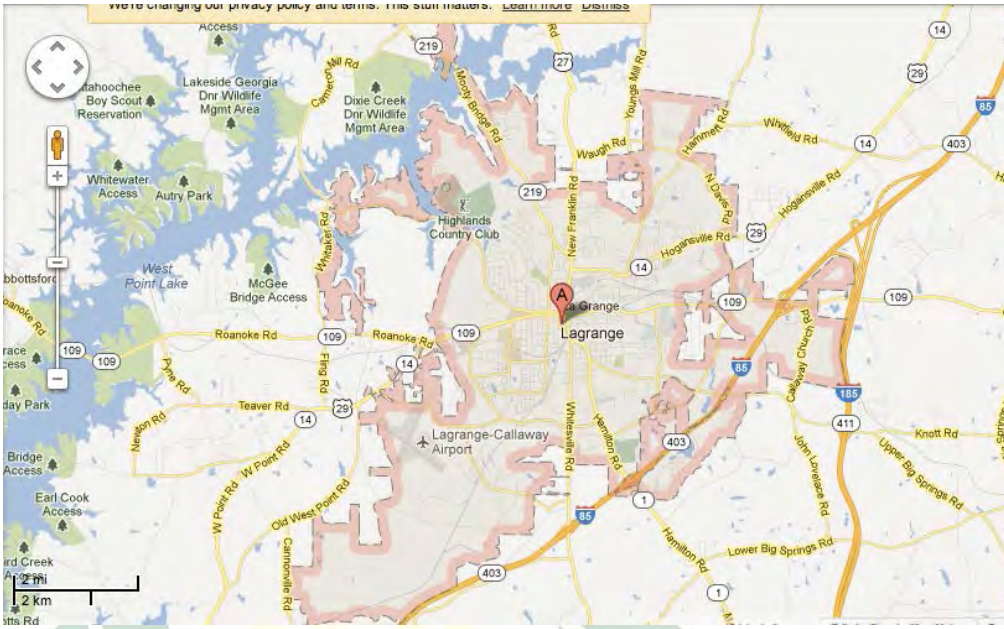
Pertumbuhan media komunikasi dan informasi yang begitu pesat, dengan segala potensi dampak negatif yang dimunculkan, adalah konsekuensi logis yang harus dihadapi setiap individu. Yang bisa dipersiapkan untuk menghadapi era ini adalah membekali diri dengan segala kemampuan terkait dengan penguasaan teknologi, serta melakukan penguatan moral, sehingga perkembangan teknologi komunikasi tidak justru menjadi bom waktu yang mencelakakan penggunanya di kemudian hari.

B. Masyarakat Informasi dan Kemapanan Sosial (social welfare)

Indikasi masyakat yang mapan secara social adalah masyarakat

Di AS bagian tenggara, ada sebuah kota kecil yang bernama La Grange. Kota ini melakukan aksi berbeda ketika mereka berkeyakinan bahwa akses terhadapTIK akan berdampak pada sektor ekonomi di wilayah mereka. Setidaknya ada perbaikan finansial pada penduduk mereka. Pada tahun 1970, 70% dari penduduk La Grange bekerja di sektor industru tekstil. Padahal saat itu industri tekstil mengalami penurunan besar setelah berjala selama tiga dekade. Saatnya La Grange berpikir pengembangan ekonomi melalui jalur yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar diambil dari http://maps.google.com/

Akhirnya La Grange memutuskan untuk melakukan pengmbangan bidang teknologi informasi dan komunikasi. La Grange mengajak pihak swasta dan pemerintah yang terkait dengan bidang teknologi untuk memetakan potensi investasi bidang teknologi da memungkinkan untuk dikembangkan. Pada tahun 1992 pemerintah La Grange menyewa tenaga engineer untuk mulai melakukan pembangunan di bidang teknis. Satu tahun kemudian di tahun 1993, La Grange berkeinginan untuk bekerjasama dengan salah satu vendor telekomunikasi, dengan harapan vendor tersebut bersedia mananamkan investasi di La Grange, akan tetapi usaha ini sia-sia, pihak vendor menolak dengan alasan La Grange bukanlah daerah yang menarik untuk sebuah investasi bisnis.

Penolakan dari pihak vendor atas ajakan investasi pemerintah La Grange ternyata tidak menyurutkan keinginan La Grange untuk maju. Akhirnya La Grange memutuskan pembangunan infrastruktur teknologi telekomunikasi dengan cara swadaya. Dan sepanjang tahun 1993 sampai 1995, setiap rumah di La Grange telah terhubung jaringan telekomunikasi. Dan tiap titik layanan pemerintah terhubung satu dengan yang lain dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jaringan fiber optik. Keberhasilan La Grange dalam bidang pembangunan masyarakat informasi ini menghantarkan La Grange di tahun 2000 memenangakan penghargaan dari World Teleport Association's Intelligent City of the Year.

Kerja keras La Grange dalam membangun masyarakat informasi berimplikasi nyata dalam kesejahteraan masyarakat La Grange. Di tahun yang sama setelah mendapat penghargaan, sebanyak 35 sektor industri memutuskan untuk berinvesatasi di La Grange. Dan dampak sosial lainnya terjadi angka penurunan sebesar 10% angka buruh kasar dan beralih ke sektor formal atau bekerja di unit usaha yang lebih mapan. Dan secara berkesinambungan La Grange berupaya untuk menekan angak putus sekolah yang semula hanya samapi pada sekolah tinggi diharapkan dapat selesai di pendidikan tinggi. Upaya yang dilakukan La Grange dalam membangun masyarakat informasi adalah usaha untuk meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat setempat. [4]

Daniel Bell menyatakan bahwa teknologi pada dasarnya adalah instrumen untuk memperbesar kekuasaan manusia dalam menciptakan kekayaan. Dengan demikian teknologi diperuntukkan untuk membantu proses manusia dalam penciptaan nilai tambah yang efisien. Hasil nilai tambah tersebut kemudian diakumulasi menjadi kekayaan masyarakat yang secara bijaksana dipergunakan untuk memenuhi kebutuhannya.

Sub chapter yang ditulis Lelia Green dalam 'Communication, Technology, and Society' menarik untuk didalami. Sub chapter itu berbunyi 'technology relationship between power and privilege' (teknologi terkait dengan kekuatan dan hak istimewa). Ada dua kemungkinan dari hipotesa tersebut. Pertama, hanya seseorang yang memiliki power dan hak istimewa yang dapat mengakses teknologi komunikasi, karena pada dasarnya, akses teknologi tidak bisa didapat begitu saja, ada beberapa tahapan yang harus di lalui (BAB V). Sebagai contoh, tidak mungkin seseorang yang hanya memiliki perangkat komunikasi biasa-biasa saja dapat terhubung dengan koneksi internet, setidaknya ponsel yang digunakan sudah dilengkapi dengan teknologi wifi atau GPRS atau bahkan 3 / 4 G. Fasilitas yang ada pada perangkat yang digunakan, dan kemampuan pengguna untuk membeli

[4] Media Access P. 136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perangkat tersebut adalah bagian dari '*power and privilege*', dan pastinya tidak ada sesuatu yang cuma-cuma, teknologi terkait dengan kekuatan dan hak istimewa.

Kedua, hipotesa tersebut juga dapat diterjemahkan bahwa akses teknologi berdampak pada kekuatan dan hak istimewa penggunannya. Keberhasilan presiden Amerika Baarack Obama dalam menggaet konstituennya di 2008, dan keberhasilan Kabupaten Sragen mengangkat potensi wilayah mereka dengan teknologi informasi dalam 5 tahun terakhir menjadi bukti nyata bahwa adopsi teknologi informasi dan komunikasi dengan tepat, berdampak pada kekuatan dan hak istimewa yang didapat penggunanya.

Keberhasilan Barrack Obama memenangi pemilu 2008, dan menjadi presiden Amerika ke 44 sedikit banyak dipengaruhi oleh pemilihan media kampanye yang dilakukan. Salah satunya media yang digunakan adalah internet. Melalui internet Obama merasa lebih dekat dengan calon pemilihnya, keberadaan internet dipandang lebih persuasif dibanding media konvensional lainnya.

Keberhasilan Obama menggunakan media online dan jejaraing sosial terbukti dengan pendukung Obama di situs jejaring sosial yang mencapai 2.260.720, sedangkan pesainggnya Mc.Cain hanya 598.271. Keuntungan lain yang didapat adalah donasi dari beberapa pendukungnnya yang mencapai jutaan dollar USD.[5] Pakar komunikasi Phil Noble, seperti dilansir BBC, menyebutkan, Obama meraih hampir satu miliar dollar AS selama kampanye tahun 2008. Jumlah ini 12 kali lebih banyak dibandingkan dengan perolehan John Kerry, yang juga memperoleh dana kampanye lewat cara yang sama tahun 2004.

Apa yang dilakukan Obama sepertinya bukan hal baru dalam mencari dukungan melalui media teknologi informasi dan komunikasi. Penguasaan teknologi inoformasi dan komunikasi sebagai media komunikasi publik telah lama digunakan oleh pendahulunya. Franklin Delano Roosevelt menggunakan radio dan John F Kennedy memanfaatkan televisi untuk menggapai kemenangan Amerika. Kini, Barack Obama

[5] Harian Kompas Cetak, 1 Nopember 2008

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan internet sebagai media sosial, menyapa masyarakat akar rumput melalui teknologi komunikasi yang berkembang amat pesat.[6]

Contoh lain sebagai bentuk keberhasilan penggunaan teknologi komunikasi dalam upaya memeperoleh kekuasaan dan hak istimewa adalah keberhasilan Kabupaten Sragen memebangun daerahnya. Di tahun 2007, Sragen mengembangkan jaringan IT sampai ke pemerintahan desa. Sebanyak 208 desa sudah terhubung dengan jaringan IT yang on line dengan internet maupun intranet. Dengan begitu Sragen merupakan pemerintah daerah pertama di Indonesia yang terhubung internet hingga di pemerintahan desa.

Dampak dari pembangunan IT di Kabupaten Sragen telah dapat dirasakan oleh masyarakat Sragen. Kemudahan pelayanan permohonan KTP dan kemudahan permohonan perijinan merupakan salah satu dampaknya. Pelayanan permohonan KTP di Kabupaten Sragen hanya dibutuhkan waktu 2 menit. Dalam pengurusan ijin, baik ijin perdagangan maupun ijin lainnya juga lebih cepat dan dapat dilakukan secara online melalui komputer. Hal tersebut tidak lain karena ada sentuhan jaringan IT dalam *on-line system*.

Sampai saat ini beragam prestai dan penghargaan diraih kabupaten Sragen, tercatat per Agustus 2010, 82 jenis penghargaan tingat Nasional diperoleh Sragen, diantaranya, penghargaan Kementerian Komunikasi dan Informatika tentang pengembangan IT di Sragen, serta sertifikat dan penghargaan Menteri Riset dan Teknologi berupa daerah inovatif pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) kategori penerapan Iptek.

Beragam penghargaan yang diperoleh Kabupaten Sragen, dan kemenangan Obama adalah bentuk kekuatan dan hak istimewa yang diperoleh pengguna teknologi. Kondisi ini menggambarkan bahwa penggunaan teknologi yang tepat, akan memberi dampak positif penggunannya, diantaranya adalah kekuasaan dan hak istimewa dalam beragam bentuk.

Memang, tidak ada jaminan bahwa penguasaan tenologi komunikasi sebagai bagian dari pemenuhan akan secara langsung berdampak pada hak istimewa dan kekuasaan, tetapi setidaknya

[6] Harian Kompas Cetak, 6 Nopember 2008

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memudahkan dalam mencapai tujun tersebut. Jumlah peningkatan penggunaan TIK oleh masyarakat menjadi salah satu indikasi bahwa keberadaan TIK banyak membantu penggunanya untuk meraih apa yang diinginkan. Seiring dengan meningkatnya konsumsi Internet secara umum dari 8% menjadi 21% dalam lima tahun terakhir, frekuensi penggunaannya pun meningkat. Mayoritas pengguna Internet mengakses Internet beberapa kali dalam seminggu; persentasenya meningkat terutama dalam tiga tahun terakhir dari 24% menjadi 38%. Namun persentase orang yang menggunakan Internet setiap hari meningkat paling signifikan, yaitu dari hanya 3% menjadi 25%. Hal ini terutama disebabkan oleh semakin mudahnya mengakses Internet melalui ponsel.

Meski mayoritas pengguna Internet (50%) masih mengakses internet melalui warung internet (warnet), persentase pengakses Internet melalui warnet ini telah turun dari 65% dalam lima tahun terakhir. Bahkan persentase pengguna Internet di kantor pun turun dari 27% menjadi 13%. Sebaliknya, pengguna Internet yang mengakses Internet secara bergerak (mobile), antara lain melalui ponsel pintar, naik menjadi 21% pada 5 tahun terakhir. [7]

Faktor Pendukung Pengembangan Teknologi Informasi dan Hambatannya

Tidak semua lapisan masyarakat sepakat bahwa keberadaan teknologi informasi jika dibangun dengan positif akan banyak membantu kehidupan manusia. Sebagian tetap memandang TIK sebagai sesuatu yang negatif, dan pada dasarnya setiap perubahan pasti disertai oleh resistansi oleh mereka yang tidak ingin berubah. Berikut adalah hal-hal yang memacu pertumbuhan TIK :

1. Kesadaran akan tuntutan zaman
2. Semangat

[7] Nielsen Newsletter, edisi 15-31 Maret 2011, (http://www.agbnielsen.net/Uploads/Indonesia/Nielsen_Newsletter_Mar_2011-Ind.pdf), diakses 9 september 2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

1. Media dan teknologi memiliki dua perubahan sosial, perilaku sosial positif dan negatif.
2. Perilaku sosial positif dan negatif dipengaruhi oleh banyak faktor. Lingkungan dan pendidikan diantaranya.

Latihan

1. Sebutkan dan jelaskan perilaku sosial positif dari media dan teknologi ?
2. Sebutkan dan jelaskan perilaku sosial negatif dari media dan teknologi ?

Daftar Pustaka

Hanafi, Abdillah. 1987. *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional

Rogers, E.M. dan Shoemaker, F.F., 1971, *Communication of Innovations*, London: The Free Press.

Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.

Rogers, Everett M, 1995, *Diffusions of Innovations, Forth Edition*. New York: Tree Press.

Brown, Lawrence A., *Innovation Diffusion: A New Perpevtive.* New York: Methuen and Co.

Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta: 1998.

Effendy, Onong Uchana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Ensklopedi Indonesia, Edisi Khusus Suplemen, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

…… *fEdisi Khusus, Jilid 4 KOM-OZO,* PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1987.

Keraf, Gorys, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 1994.

Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2007.

Porter, E. Richard, Larry A. Samovar, *Komunikasi Antar Budaya, Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2002.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

The World Book Encyclopedia, *vol.2,* Field Enterprises Educational Coorporation, Chicago: 1996.

Toffler, Alvin, *Gelombang* Ketiga, PT Pantja Simpati, Jakarta: 1990.

Yenne, *Bill, 100 Peristiwa Yang Berpengaruh Di dalam sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 1993.

Yenne, Bill, *Seri Sekilas Mengetahui*, *100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia*, Karisma Publishing Group, Batam: 2002.

Ensiklopedi Indonesia, *Jilid 2 & 4*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta: 1989.

Amir, Mafri, *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*, PT. Logos Wacana Ilmu, Jakarta: 1999.

Rahmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Nimmo, Dian, *Komunikasi Politik,* PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1989.

Kuswandi, Wawan, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, PT RinekaCipta, Jakarta: 1996.

Mufid, Muhammad, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Prenada MediaGroup, Jakarta: 2007.

Effendi, Uchana, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung: 2005.

Sutanta, Edhy, *Komunikasi Data & Jaringan Komputer*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta: 2005.

Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, *Suatu Pengantar*, *Edisi Revisi*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung: 2007.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, *Media Now, Communications Media in the Information Age*, Wadsworth Group, United States of America: 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

http://zamrishabib.wordpress.com/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id