

# KOMUNIKASI DALAM ERA TEKNOLOGI KOMUNIKASI INFORMASI

**Erni Herawati**

Jurusan Marketing Communication, Fakultas Komunikasi dan Multimedia, Bina Nusantara University  
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Kemanggisian, Palmerah, Jakarta Barat 11480

## ABSTRACT

*Globalization and the advancement of information and communication technology has helped people to communicate in ways we never imagined before. The computer technology advancement has been attached to communication tools, like radio, television, telephone, cellular phone, smart phone, or even tablets PC; has made people around the world, including Indonesia, is going to globalized communication changing. Human culture is always developed according to the existing technology advancement. Thus information technology is growing with many variants that made people keep looking for the latest invention in communicating. Communication that facilitated by new mediums has made communication theorists look back to the previous communication theories.*

**Keywords:** *information, technology, communication, advancement*

## ABSTRAK

*Globalisasi dan perkembangan teknologi komunikasi informasi saat ini telah memungkinkan manusia berkomunikasi dalam bentuk-bentuk yang tidak pernah kita bayangkan sebelumnya. Kemajuan teknologi komputer yang menyatu dengan berbagai alat-alat komunikasi lainnya, seperti radio, televisi, telepon, telepon seluler, smart phone, atau bahkan yang sekarang tablet PC – telah membuat masyarakat dunia, tidak terkecuali Indonesia bergerak ke arah perubahan komunikasi yang mengglobal. Kebudayaan manusia selalu berkembang menyesuaikan perkembangan teknologi yang ada. Demikian juga berkembangnya bermacam teknologi komunikasi yang muncul dengan banyak varian telah membuat manusia terus menerus mencari bentuk baru dalam berkomunikasi. Komunikasi yang diperantarai oleh medium-medium baru tersebut telah membuat para teoritis komunikasi menengok kembali teori-teori komunikasi yang telah dipelajari sebelumnya.*

**Kata kunci:** *informasi, teknologi, komunikasi, perkembangan*

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Munculnya teknologi internet yang memungkinkan manusia untuk terhubung secara virtual telah melahirkan komunitas-komunitas virtual. Identitas manusia pun muncul dalam berbagai macam identitas virtual yang dianggap lebih dapat mengekspresikan dirinya dalam berkomunikasi dengan rekan virtual lainnya. Mereka yang terlibat dalam komunikasi yang diperantarai oleh medium internet ini tidak hanya didominasi oleh kaum muda, tetapi orang-orang yang dahulunya tidak mengenal teknologi informasi maka seringkali mereka dituntut untuk merubah diri untuk menyesuaikan dengan semakin menyebar dan meluasnya teknologi ini.

Pew Research Center, misalnya menemukan dalam survei mengenai penggunaan computer pada 2001 bahwa empat juta kaum senior berusia 65 tahun ke atas terbiasa *online*, mengirimkan *e-mail* pada anggota-anggota keluarga dan menjelajah dunia internet. AARP (*American Association of Retired Person*) mengamati bahwa 400.000 anggota mereka *online* setiap bulannya (West & Turner, 2008).

Kecanggihan teknologi yang semakin mendukung komunikasi lewat dunia maya ini sekarang dapat dilihat melalui beramai-ramainya orang memakai alat komunikasi yang bernama BlackBerry atau varian lainnya yang menjadi pengikut. Asosiasi Telepon Seluler Indonesia (ATSI) mencatat pengguna BlackBerry di Indonesia sudah menembus angka 1 juta sampai Maret 2010 (KSP, 2010). Penggunaan alat komunikasi tersebut semakin menguatkan pemakaian *facebook* maupun *twitter* sebagai media yang dapat memperantarai orang untuk dapat berkomunikasi secara intens satu sama lainnya. Seringkali orang menyebut fenomena kemunculan jejaring sosial secara virtual saat ini yaitu *facebook*, *twitter* ataupun yang lainnya yang diperantarai oleh teknologi komunikasi sebagai tanda munculnya revolusi dalam bidang komunikasi.

Berdasarkan survei Sycomos, ComScore, dan Komunitas Twitter Fred Wilson, sebagaimana diungkapkan seorang *blogger*, Wicaksono, pengguna Twitter di Indonesia telah mencapai 5,6 juta orang. Jumlah itu menempatkan Indonesia sebagai negara pengguna Twitter tertinggi di Asia. Bahkan, Indonesia menduduki posisi nomor enam di dunia setelah Amerika Serikat, Inggris, Brasil, Kanada, dan Australia (Margianto, 2010). Lain halnya dengan situs jejaring sosial lainnya yaitu *facebook*. Pengguna yang berada di urutan teratas adalah AS dengan 146 juta pengguna dan tingkat penetrasinya 47. 25 persen. Jepang berada di peringkat 53 secara global. Hal yang mengagetkan, jumlah pengguna *facebook* di Indonesia berada di peringkat kedua dengan 33 juta pengguna, disusul Inggris di peringkat ketiga dengan 27 juta pengguna. Tingkat penetrasi di Indonesia adalah 13. 96 persen, sementara 44,1 persen di Inggris. Dua negara lainnya di lima besar adalah Turki dengan 24 juta pengguna dan Filipina dengan 20 juta pengguna (Anonim, 2011).

Hal lain yang dicatat *kompas* pada Juli 2010 ini tentang *facebook* adalah bahwa pengguna *facebook* akan mencapai 500 juta dalam pekan ini, *facebook* juga mengumumkan telah mencapai 150 juta pengguna ponsel, atau naik sekitar 50 persen sejak April (KSP, 2010). Semua fakta yang tersebut di atas pada dasarnya bermula dari munculnya teknologi informasi yang memungkinkan internet untuk terus berkembang dan mengembangkan diri sampai dengan saat ini.

## Permasalahan

Dari fenomena yang digambarkan di atas tersebut di atas maka permasalahan yang dapat diangkat saat ini adalah: bagaimanakah perkembangan teknologi komunikasi informasi tersebut jika dikaitkan dengan munculnya budaya baru dalam cara berkomunikasi antar manusia saat ini secara virtual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perkembangan Teknologi dalam Sejarah Komunikasi Manusia

Cara manusia berkomunikasi satu sama lain yang kita temui saat ini, dimana manusia memiliki bermacam cara untuk terhubung dengan yang lainnya; karena ketersediaan alat-alat komunikasi yang memungkinkan mereka untuk mempunyai alternatif menurut kebutuhan maupun keinginan yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada, bukanlah melalui proses satu atau dua tahun atau bahkan sepuluh tahun saja, tetapi cara manusia mengatasi kebutuhan dalam berkomunikasi tersebut telah melalui masa evolusi yang begitu panjang. Sebagai makhluk Tuhan yang membedakannya dengan makhluk lainnya, menurut Bungin manusia mampu belajar menyesuaikan dirinya dengan alam sekitarnya serta menciptakan dan menggunakan alat (teknologi) yang diperlukan dalam mengatasi lingkungannya (Bungin, 2009).

Para teoritis komunikasi juga telah memahami hal tersebut, dan telah meng gambarkannya dalam berbagai argumennya. Menurut Nordenstreng & Varis dalam Bungin (2009), ada empat titik penentu utama dalam sejarah komunikasi manusia, yaitu: (1) ditemukannya bahasa sebagai alat interaksi terancang manusia; (2) berkembangnya seni tulisan dan berkembangnya kemampuan bicara manusia menggunakan bahasa; (3) berkembangnya kemampuan reproduksi kata-kata tertulis (*written words*) dengan menggunakan alat pencetak, sehingga memungkinkan terwujudnya komunikasi massa yang sebenarnya; (4) lahirnya komunikasi elektronik, mulai dari telegraf, telepon, radio, televisi hingga satelit.

Sedangkan Rogers dalam Bungin (2009) mengatakan bahwa dalam hubungan komunikasi di masyarakat dikenal empat era komunikasi, yaitu : era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi, dan era media interaktif. Di era yang disebut terakhir dikenal media computer, *videotext* dan *teletext*, *teleconferencing*, TV kabel, dan sebagainya. Sementara McLuhan (dalam West & Turner, 2008) menggambarkan periodisasi perkembangan komunikasi manusia dalam empat sejarah, yaitu: era kesukuan, era tulisan, era cetak, dan era elektronik. Era elektronik memungkinkan berbagai komunitas berbeda dunia saling terhubung satu sama lain. Disinilah kemudian muncul istilah *global village*, dimana kehadiran teknologi elektronik telah menghilangkan sekat atau dinding pemisah di antara manusia.

Perkembangan teknologi kian hari kian berkembang, hal ini terbukti dengan banyak bermunculannya perangkat-perangkat kerja maupun sehari-hari yang dilengkapi dengan perangkat *high technology*. Perkembangan teknologi ini pun tidak disia-siakan oleh para produsen telekomunikasi, *handphone*, untuk menambahkan teknologi-teknologi terbaru didalamnya. Deflur & Ball-Rokeach (1989) menyatakan bahwa manusia pada abad sembilan belas harus mengembangkan kemampuannya untuk membaca koran, tetapi sekarang, orang harus menjadi *computer literate* menghadapi kemunculan dan kesuksesan media massa berbasis komputer. Sementara itu pembangunan sistem pendidikan mementingkan bagaimana mengajarkan manusia untuk membaca, tetapi sekarang sistem pendidikan bagi masyarakat penting untuk mengembangkan kemelekan terhadap komputer.

Perkembangan teknologi informasipun menurut Bungin telah mengalami evolusi, yaitu dimulai dari era komputerisasi, era teknologi informasi, era sistem informasi dan era globalisasi informasi (Bungin, 2009). Secara singkat dapat disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Era Perkembangan Komputerisasi

No.	Periode Era	Tahun	Arah Pemanfaatan
I	Era Komputerisasi	1960-an	Pemakaian computer untuk meningkatkan efisiensi
II	Era Teknologi Informasi	1970-an	Kegunaan computer bukan hanya untuk meningkatkan efisiensi, tapi juga untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif
III	Era Sistem Informasi	1980-an	Computer sebagai media informasi
IV	Era Globalisasi Informasi	1980/ 1990-an	Manajemen perubahan ( <i>change management</i> )

## Revolusi Komunikasi dalam Era Globalisasi

Hal penting lain yang membantu kita membentuk media kita di masa depan adalah pengembangan teknologi komunikasi interaktif. Interaktifitas biasanya menunjuk pada proses komunikasi yang merupakan karakteristik dari komunikasi interpersonal. Dalam komunikasi interpersonal, pengirim dan penerima membagi peran dari komunikator, dan setiap pihak menerima *feedback* secara penuh pesan-pesan baik yang berbentuk komunikasi verbal maupun non verbal (Deflur & Ball-Rokeach, 1989).

Dalam Teori Ekologi Media atau seringkali disebut sebagai Teori Determinasi Teknologi yang disampaikan oleh McLuhan (dalam West & Turner, 2008), pengaruh teknologi media terhadap masyarakat merupakan ide utama di balik teori tersebut. Media melingkupi seluruh keberadaan kita. Dalam asumsinya yang ketiga teori tersebut, McLuhan (dalam West & Turner, 2008) menggunakan istilah desa global (*global village*) untuk mendeskripsikan bagaimana media mengikat dunia menjadi sebuah sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya yang besar. Dampak dari desa global ini adalah kemampuan untuk menerima informasi secara langsung. Akibatnya, kita harus mulai tertarik dengan peristiwa global, dibandingkan berfokus hanya pada komunitas kita sendiri. Ia mengamati bahwa bola dunia tidak lebih dari sebuah desa dan bahwa kita harus merasa bertanggung jawab bagi orang lain. Orang lain sekarang terlibat dalam kehidupan kita, sebagaimana kita terlibat dalam kehidupan mereka, berkat media elektronik (West & Turner, 2008).

Pada dasarnya McLuhan (dalam West & Turner, 2008) mengasumsikan bahwa teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat karena masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi dan tatanan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat menggunakan teknologi. Ia melihat, media berperan menciptakan dan mengelola budaya (Morissan, Wardhani & Hamid, 2010). Dari pendapatnya bahwa *we shape our tools and they in turn shape us*, menunjukkan bahwa pada dasarnya teknologi yang kita buat secara tidak langsung telah membentuk kita, terutama dalam hal berkomunikasi. Teknologi komunikasi telah menjadi penyebab utama perubahan.

Griffin (2003) mencatat pendapat McLuhan (dalam West & Turner, 2008) bahwa media elektronik baru telah secara radikal mengubah cara manusia berpikir, merasa, dan bertindak. Kita sedang berada ditengah-tengah sebuah revolusi, dan juga kita harus segera memahami bahwa dunia tidak akan pernah lagi sama. McLuhan (dalam West & Turner, 2008) menggambarkan bahwa setiap kita adalah anggota dari *single global village*. Media elektronik telah membawa kita terhubung dengan setiap orang, di setiap wilayah, secara seketika.

Ketika kita memulai abad ke-21, media komunikasi telah memasuki era baru. Kemajuan di bidang teknologi menyatu dengan *information society* telah menghasilkan transisi menuju kepada transisi digital terhadap semua bentuk media, bahkan kita dapat melihatnya bahwa kelihatannya

seluruh dunia telah menuju ke arah digital. Basri (2006) mengistilahkan perubahan dalam perekonomian dunia dan hubungan ekonomi telah mengalami revolusi akibat berkembangnya teknologi. Pada awal dekade 1980-an kita sudah mengenal istilah Revolusi *triple-T* untuk menjelaskan terjadinya perubahan mendasar dalam perekonomian dunia dan hubungan ekonomi antar bangsa yang dipicu oleh perkembangan pesat di bidang teknologi komunikasi, transportasi, dan turisme. Revolusi ini menyebabkan pergerakan barang dan jasa serta faktor-faktor produksi ibarat arus air yang mengalir deras ke segala penjuru dunia. Lalu kita semakin akrab dengan kata globalisasi yang menggambarkan dunia tanpa tapal batas (*borderless world*).

Ketika media baru telah memasuki rumah kita, pola-pola konsumsi media cenderung berubah, berdasarkan sebuah studi, sepertiga dari pengguna internet sebenarnya menghabiskan waktu lebih sedikit untuk menonton televisi dibanding sebelumnya ketika mereka memulai menggunakan jaringan dan saat ini internet telah menjadi lawan dari media konvensional seperti koran dan televisi sebagai sumber-sumber baru bagi banyak orang (Straubhaar, La Rose & Davenport, 2004).

Friedman (2006) menyebut fenomena globalisasi yang ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi; di mana hal ini telah membawa pengaruh dalam setiap aspek kehidupan manusia dengan mengistilahkan bahwa dunia telah menjadi datar (*The World is Flat*) dan telah membentuk tatanan dunia datar (*flat-world platform*) adalah konvergensi (penyatuan) antara komputer pribadi yang memungkinkan setiap individu dalam waktu singkat menjadi penulis materi mereka sendiri secara digital, serat optik yang memungkinkan mereka untuk mengakses lebih banyak materi di seluruh dunia dengan murah juga secara digital, serta *work flow software* (perangkat lunak alur kerja) yang memungkinkan individu-individu di seluruh dunia untuk bersama-sama mengerjakan suatu materi digital dari manapun, tanpa menghiraukan jarak antar mereka.

Dalam dunia yang telah datar ini, Friedman (2006) menggambarkan bahwa pada abad ke-21 dunia seakan tak ada lagi penghalang. Setiap sudut dunia begitu mudah dijangkau dan dijelajahi, bahkan tak lagi dalam hitungan menit melainkan detik. Semua itu bisa terwujud berkat kecanggihan iptek dan telekomunikasi. Saat ini dunia sudah terlalu kecil. Kecilnya dunia yang digambarkan oleh Friedman mungkin secara lebih gampangnya dapat kita analogikan dengan *handphone* atau yang sedang ramai di pasaran yaitu *smart phone* dan tablet PC yang sehari-hari dapat kita pakai untuk dapat terhubung dengan orang lain kapanpun dan dimanapun kita butuhkan. Dengan demikian dunia ibaratnya tak lebih besar dari segenggaman tangan. Pencapaian yang berabad-abad lalu hanya sebagai angan kini sudah menjadi kenyataan. Hanya dengan benda mungil dan ringan yang disebut telepon seluler atau telepon genggam semua menjadi dekat tanpa batas. Siapa saja bisa dihubungi, kerabat, sejawat atau rival seteru. Dimana pun dan kapan pun semua bisa diajak berkomunikasi saat itu juga.

Kehidupan manusia yang telah berubah dan telah bergerak ke arah penyesuaian terhadap berkembangnya teknologi komunikasi ini selanjutnya digambarkan Friedman sebagai berikut: “Kini semakin banyak orang dimungkinkan untuk bekerja sama dan bersaing dalam lebih banyak bidang kerja dengan lebih banyak orang dari berbagai negara di planet ini di atas pijakan yang lebih setara sepanjang sejarah dunia ini, melalui komputer, *e-mail*, jaringan serat optik, konferensi jarak jauh, serta perangkat lunak baru yang dinamis...dengan mendatarnya dunia berarti semua pusat pengetahuan di planet ini terajut menjadi jaringan tunggal, yang bila tidak dirusak oleh politik dan terorisme mampu menghantar kita pada masa kesejahteraan, pembaharuan, dan kerjasama antar perusahaan, masyarakat maupun pribadi, yang mengagumkan” (pp. 7-8).

Disadari ataupun tidak, ponsel (belakangan ponsel plus modem) tentunya berikut jaringan komunikasi yang disediakan operator merupakan satu alat yang sebenarnya merupakan penyatuan atau penggabungan beragam fasilitas dan fungsi sarana informatika dan komunikasi teknologi (ICT). Bentuk boleh kecil tapi manfaat besar luar biasa. Banyak hal yang di masa lalu mungkin tak bisa dilakukan atau relatif lebih sulit menjadi mudah di masa kini berkat adanya konvergensi teknologi komunikasi dan telekomunikasi. Pertanyaan selanjutnya menurut Friedman adalah : Dimana posisi dan

peluang saya sebagai individu dalam persaingan global saat ini serta bagaimana saya pribadi bekerja sama dengan orang lain secara global pula?

Berbicara mengenai berkembangnya *Information Communication Technology* tentu tidak bisa terlepas dari berkembangnya teknologi yang memungkinkan internet untuk lebih dapat digunakan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhannya akan kecepatan pengiriman dan penerimaan informasi. Saat ini, media telah merubah dunia kita dalam banyak cara dengan kemunculan internet, integrasi teknologi komunikasi, berubahnya kerajaan-kerajaan media, gaya hidup baru, perubahan karir, perubahan regulasi, berubahnya isu-isu sosial, dan dinamika baru dalam kekuasaan di masyarakat, kesemuanya seringkali kita melihatnya ketika kita melakukan studi tentang media.

Komputer dan jaringannya dikembangkan dalam masa konflik-konflik militer global di pertengahan abad duapuluh. Kesemuanya secara berangsur-angsur berevolusi kedalam medium elektronik internet (Straubhaar, La Rose & Davenport, 2004). Pada tahun 1991 *world wide web* muncul dan langsung mengubah dunia maya yang semula kacau menjadi keteraturan dan kejelasan. Sejak saat itu, *web* dan internet tumbuh sebagai satu kesatuan dengan kecepatan luar biasa. Menurut Friedman (2006), dalam waktu 5 tahun, jumlah pengguna internet melonjak dari 600.000 menjadi 40.000.000! Bahkan satu saat, jumlahnya bisa berganda setiap 53 hari. Perkawinan antara *videotext*, *hypertext*, *computer graphics*, *interactive CD-ROM*, and *multimedia personal computer* menghasilkan lingkungan dimana *world wide web* dilahirkan. Penerapan teknologi, seperti LAN, WAN Globalnet, Intranet, Internet, Ekstranet, semakin hari semakin meratadan membudaya di masyarakat (Bungin, 2009).

Saat ini kita melihat komputer seakan sebagai sebuah media baru. Banyak situs yang menawarkan audio dan video layaknya teks dan grafik, hal ini memperlihatkan konvergensi media massa dengan media komputer. Oleh karenanya internet merupakan model sebagai lingkungan media komunikasi yang baru: jaringan komputer dengan kecepatan tinggi yang dengannya kita dapat melihat cerita-cerita baru, menonton video, mendengarkan musik, dan berkomunikasi dengan keluarga, teman-teman, rekan kerja dengan kesenangan yang sama.

Teknologi seringkali digambarkan sebagai pengaruh yang paling penting terhadap masyarakat. Ada masa dimana bertemu orang secara langsung merupakan prasyarat untuk berkomunikasi dengan orang tersebut. Tetapi masa-masa teknologi dimana kita hidup telah diperluas hingga pada batasan bahwa bertemu secara langsung berarti langsung di monitor komputer.

### **Budaya berkomunikasi dan identitas baru dalam era komunikasi virtual**

Kebudayaan (*culture*) adalah produk dari seluruh rangkaian proses social yang dijalankan oleh manusia dalam masyarakat dengan segala aktivitasnya. Dengan demikian, menurut Bungin (2009), maka kebudayaan adalah hasil nyata dari sebuah proses social yang dijalankan oleh manusia bersama masyarakatnya. Menurut Littlejohn (2002), budaya merupakan ide umum yang padanya suatu masyarakat atau kelompok bergantung: ideologinya, atau cara kolektif memahami pengalaman. Kedua, budaya adalah praktik atau keseluruhan cara hidup sebuah kelompok atau segala yang dilakukan manusia dari hari ke hari. Kedua konsep yang disampaikan oleh Littlejohn tersebut bukanlah hal terpisah karena menurutnya ideologi diproduksi dan direproduksi melalui praktik-praktik social, bahkan dalam kajian media dan budaya, praktik dan ide-ide muncul bersamaan dalam konteks sejarah.

Williams (dalam Storey, 2003) memberikan tiga definisi yang luas tentang budaya yaitu: (1) proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis; (2) pandangan tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu; (3) karya dan praktik-praktik intelektual terutama aktivitas artistik. Dalam kaitannya antara kehadiran teknologi dan cara manusia berkomunikasi, maka McLuhan (dalam West & Turner, 2008) menulis mengenai pengaruh teknologi seperti jam dinding, televisi, radio, film,

telepon, dan bahkan jalan dan permainan. Walaupun kini kita tidak akan menganggap beberapa hal di atas sebagai teknologi, pada saat itu, McLuhan tertarik dengan dampak sosial yang dihasilkan oleh bentuk-bentuk komunikasi utama yang menggunakan media ini.

Selain kemudahan dalam keterhubungan dengan orang lain secara virtual, Identitas yang menunjukkan eksistensi para pengguna teknologi tersebut tampaknya menjadi hal yang juga penting untuk ditampilkan. Apabila sedikit ditilik dari kajian komunikasi dan budaya, di dalam dunia maya dapat kita lihat bahwa orang mulai membentuk komunitas sosialnya untuk membentuk suatu *in-group* untuk menampilkan identitas sosial dalam kelompoknya tersebut. Menurut Tafjel & Turner (dalam West & Turner, 2008) mengamati bahwa orang berjuang untuk mendapatkan atau mempertahankan identitas social yang positif, dan ketika identitas social dipandang tidak memuaskan, mereka akan bergabung dengan kelompok dimana mereka merasa lebih nyaman atau membuat kelompok dimana mereka sedang tergabung sebagai tempat yang lebih menyenangkan.

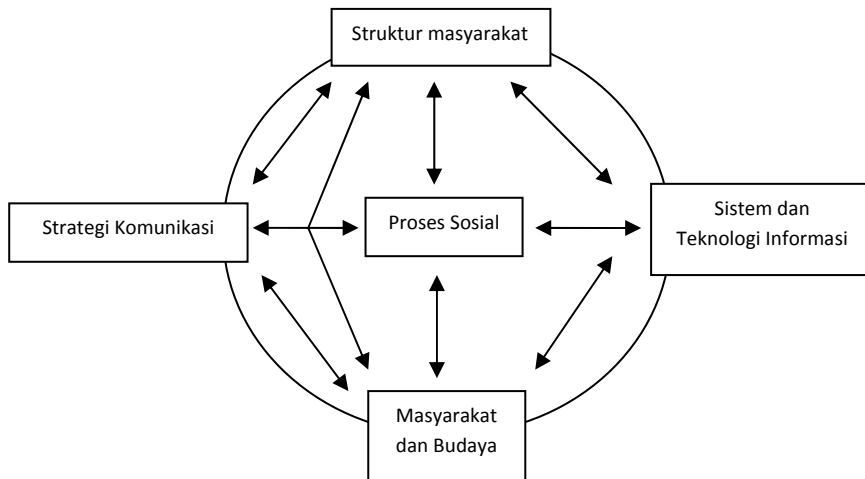
Dalam studi tentang *Computer Mediated Communication* (CMC) terdapat konsep penting yaitu kehadiran sosial (*social presence*) yaitu keadaan dimana medium elektronik meniru isyarat-isyarat social yang hadir dalam kehidupan interaksi tatap muka (*face-to-face*). *e-mail* yang hanya berupa kata-kata tercetak dapat dikatakan mempunyai kehadiran social yang rendah, yang secara teoritis membuatnya hanya sesuai untuk pertukaran informasi yang rutin. Komunikasi dua arah melalui *videocoferences* mempunyai kehadiran social yang tinggi karena mereka membawa isyarat-isyarat social yang penting dalam intonasi suara dan ekspresi wajah dan arus interaksi langsung yang berjalan dua arah (Straubhaar, La Rose & Davenport, 2004).

Melihat sekeliling kita saat ini, maka rasanya sudah tidak asing lagi kita melihat orang-orang saling berkomunikasi lewat jaringan internet. Teknologi komunikasi telah memungkinkan manusia untuk dapat melakukan komunikasi tersebut yang muncul dengan nama-nama baru seperti *e-mail*, *facebook*, *twitter*, dan sebagainya. Dalam transisi menuju *information society*, kita tidak lagi berpikir tentang bermacam-macam media komunikasi seperti buku, koran, majalah, radio, televisi, film, telepon dan komputer sebagai hal yang berbeda sama sekali. Kemajuan dalam teknologi komputer dan jaringan telekomunikasi telah membuat kesemuanya mengalami penyatuan atau konvergensi dengan media massa konvensional (Straubhaar, La Rose & Davenport, 2004).

Dalam periodisasi yang dibuat oleh McLuhan, maka saat ini kita memasuki era elektronik (setelah era tribal, era melek huruf, dan era cetak) dimana pada zaman ini ditandai dengan adanya telegraf, telepon, mesin ketik, radio, dan televisi telah membawa kita kembali pada masa tribalisasi dan komunikasi lisan. Alih-alih buku sebagai pusat penyimpanan informasi utama, media elektronik mendesentralisasi informasi. Era ini telah mengembalikan kita pada ketergantungan primitif akan berbicara pada satu sama lain. Kini, kita telah mengartikan berbicara secara berbeda sebagaimana hal tersebut terjadi pada era tribal. Kita berbicara melalui televisi, radio, rekaman/pita kaset/CD, foto, mesin penjawab, telepon seluler, blog, dan e-mail. Era elektronik memungkinkan komunitas-komunitas yang berbeda di bagian dunia yang berbeda untuk tetap terhubung (West & Turner, 2008).

Selvin (2002) mencatat penggambaran Howard Rheingold tentang komunitas virtual akibat penggunaan internet sebagai "*People in virtual communities use words on screens to exchange pleasantries and argue, engage in intellectual discourse, conduct commerce, exchange knowledge, share emotional support, make plans, brainstorm, gossip, feud, fall in love, find friends and lose them, play games, flirt, create a little high art and a lot of idle talk*" (p. 147).

O'Brien (dalam Bungin, 2009) mengatakan bahwa perilaku manusia dan teknologi memiliki interaksi di dalam sosioteknologi yang dijabarkan dalam Gambar 1.



Gambar 1 Interaksi sosioteknologi

Kelima komponen itu berinteraksi dalam proses sosial, satu dan lainnya saling berinteraksi dan memengaruhi dimana setiap komponen memiliki visi masing-masing yang saling bersinergi serta menghasilkan *output* proses sosial sebagaimana diharapkan oleh seluruh *stakeholder* sosioteknologi.

Internet merupakan medium yang mempunyai banyak wajah, karena mempunyai banyak konfigurasi komunikasi yang berbeda. Komunikasi melalui internet muncul dalam banyak bentuk, dari mulai halaman *world wide web* yang dioperasikan oleh organisasi berita utama sampai pada grup *usenet* yang mendiskusikan tentang musik tradisional atau sampai pada pengiriman *e-mail* antar teman dan kolega.

Kemunculan interaksi antara manusia melalui media internet membuat para teoritis komunikasi mempertanyakan kembali bentuk komunikasi yang terjadi melalui internet tersebut. Menurut McQuail (1987), proses komunikasi dalam masyarakat terdiri dari enam tingkatan yaitu komunikasi intrapersonal, interpersonal, intragroup, antar kelompok, komunikasi organisasi, dan komunikasi dengan masyarakat luas (termasuk komunikasi massa). West dan Turner mengatakan bahwa batasan antara komunikasi interpersonal dan computer tidak jelas. Keduanya seringkali tumpang tindih, sebagaimana ditunjukkan oleh subbidang komunikasi bermediasi computer. Fakta bahwa komunikasi intrapribadi dan komunikasi massa tidak dapat dipandang sebagai konteks terpisah memiliki dampak dalam proses berteori kita (West & Turner, 2008).

Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (Bungin, 2009). Sebagaimana dalam masyarakat nyata, maka masyarakat maya dibangun melalui interaksi social sesama anggota masyarakat maya. Kontak-kontak social yang terjadi di antara anggota masyarakat maya memiliki makan yang luas di dalam komunikasi mereka satu dengan lainnya, sehingga dari sana mereka saling membangun makna dalam dunia intesubjektif mereka tentang dunia yang dihuninya.

Perubahan teknologi dan inovasi merubah perilaku komunikasi kita dan bahkan mungkin akan mengubah proses komunikasi (West & Turner, 2008). Perkembangan teoretis baru dalam komunikasi bermediasi computer telah memberikan pencerahan. Tak peduli apakah teknologi baru akan menjadi bagian dari revolusi komunikasi atau hanya sekedar sebuah evolusi, kita akan perlu mengkaji teori-teori kita untuk melihat seberapa baik teori tersebut menjelaskan pertanyaan mengenai teknologi komunikasi.



## PENUTUP

Ditemukannya teknologi baru bukan merupakan hal yang mustahil, hal ini sudah dibuktikan dalam sejarah perkembangan manusia. Penemuan teknologi baru selalu membawa pengaruh pada budaya manusia. Penemuan-penemuan alat-alat baru dalam kehidupan manusia selalu dimungkinkan karena manusia selalu mencari cara untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya. Perubahan budaya manusia termasuk pula di dalamnya bagaimana cara manusia berkomunikasi, dan sejarah komunikasi manusia selalu terkait erat dengan ditemukannya teknologi yang akhirnya merubah cara dan bentuk manusia berkomunikasi. Teknologi komunikasi informasi saat ini semakin mengukuhkan globalisasi menuju terciptanya dunia informasi tanpa batas. Komunikasi yang diperantarai teknologi tersebut telah menciptakan budaya baru dalam berkomunikasi yang berbeda sama sekali dari bentuk-bentuk komunikasi yang sudah ada sebelumnya. Komunikasi manusia melalui dunia maya telah melahirkan *cyber community*, dimana komunitas ini menyerupai kondisi social masyarakat di dunia nyata. Kehadiran manusia dalam berkomunikasi saat ini seolah-olah sudah terwakili oleh sebuah layar yang mempunyai banyak bentuk, baik layar monitor personal computer (PC) ataupun yang lebih kecil lagi yaitu layar telepon seluler atau *tablet* PC melalui berbagai fasilitas layanan komunikasi yang diberikan oleh teknologi yang bernama internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2011, 11 Januari). Jumlah pengguna Facebook di Indonesia lampau Inggris. *International Business Times*. Diakses dari <http://id.ibtimes.com/articles/3964/20110110/jumlah-pengguna-facebook-di-indonesia-lampau-inggris.htm>
- Bungin, B. H. M. (2009). *Sosiologi komunikasi, teori paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*. Kencana.
- Deflur, M. L., & Ball-Rokeach, S. J. (1989). *Theories of mass communication* (5th ed.). New York: Longman.
- Basri, F. (2006). Pelajaran apa yang bisa kita peroleh dari fenomena dunia yang kian datar. In T. L. Friedman, *The world is flat*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Friedman, T. L. (2006). *The world is flat: Sejarah ringkas abad ke- 21*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Griffin, E. M. A. (2003). *First look at communication theory* (5th ed.). McGraw Hill.
- KSP, R. A. (2010, 20 Juli). Wow, jumlah pengguna Facebook capai 500 juta. *KOMPAS*. Diakses dari <http://tekno.kompas.com/read/2010/07/20/21255884/Wow...Jumlah.Pengguna.Facebook.Capai.500.Juta>
- Littlejohn, S. W. (2002). *Theories of human communication* (7th ed.). USA: Wadsworth.
- Margianto, H. (2010, 25 Juli). Twitter, revolusi 140 karakter! *KOMPAS*. Diakses dari <http://megapolitan.kompas.com/read/2010/07/25/08570448/Twitter.Revolusi.140.Karakter-4>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw Hill.
- Morissan, M. A., Wardhani, A. C., & Hamid, F. (2010). *Teori komunikasi massa*. Ghalia Indonesia.

- McQuail, D. (1987). *Teori komunikasi massa: Suatu pengantar* (2nd ed.). Jakarta: Erlangga.
- Selvin, J. (2002). The internet and forms of human association. In D. McQuail, *Reader in mass communication theory*. London: Sage Publication.
- Straubhaar, J., LaRose, R., & Davenport, L. (2004). *Media now: Understanding media, culture, and technology* (4th ed.). USA: Wadsworth/Thompson Learning.
- Storey, J. (2003). *Teori Budaya dan Budaya Pop: Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies*. Yogyakarta: Penerbit Qalam.
- West, R., & Turner, R. H. (2008). *Pengantar teori komunikasi, analisis dan aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.