



+62 813 8765 4578

+62 813 8765 4578

<https://dinastirev.org/JMPIS>

dinasti-info@gmail.com

## MEMAHAMI MASYARAKAT DAN PERSPEKTIFNYA

Donny Prasetyo<sup>1</sup>, Irwansyah<sup>2</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Pelita Harapan Indonesia

<sup>2)</sup> Universitas Indonesia, Jakarta, Indonesia

### ARTICLE INFORMATION

Received: 29 April 2020

Revised: 5 Mei 2020

Issued: 17 Mei 2020

Corresponding author:

**Donny Prasetyo**

E-mail:

[donnyprasetyo19@gmail.com](mailto:donnyprasetyo19@gmail.com)



DOI:10.38035/JMPIS

**Abstrak:** Secara umum Pengertian Masyarakat adalah sekumpulan individu-individu yang hidup bersama, bekerja sama untuk memperoleh kepentingan bersama yang telah memiliki tatanan kehidupan, norma-norma, dan adat istiadat yang ditaati dalam lingkungannya. Masyarakat berasal dari bahasa Inggris yaitu "society" yang berarti "masyarakat", lalu kata society berasal dari bahasa Latin yaitu "societas" yang berarti "kawan". Sedangkan masyarakat yang berasal dari bahasa Arab yaitu "musyarak". Pengertian Masyarakat dalam Arti Luas adalah keseluruhan hubungan hidup bersama tanpa dengan dibatasi lingkungan, bangsa dan sebagainya. Sedangkan Pengertian Masyarakat dalam Arti Sempit adalah sekelompok individu yang dibatasi oleh golongan, bangsa, teritorial, dan lain sebagainya. Pengertian masyarakat juga dapat didefinisikan sebagai kelompok orang yang terorganisasi karena memiliki tujuan yang sama. Pengertian Masyarakat secara Sederhana adalah sekumpulan manusia yang saling berinteraksi atau bergaul dengan kepentingan yang sama. Terbentuknya masyarakat karena manusia menggunakan perasaan, pikiran dan keinginannya memberikan reaksi dalam lingkungannya.

**Kata Kunci:** Masyarakat, Network Society, Komunikasi, Informasi, Teknologi

### PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang di masyarakat saat ini awal mulanya untuk memudahkan pekerjaan dan komunikasi. Tetapi berjalannya waktu justru teknologi mempengaruhi setiap apa yang dilakukan manusia. Marshall McLuhan pertama kali mengenalkan Teori Determinasi pada tahun 1962 dalam tulisannya yang berjudul "*The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*". Pokok gagasan dari teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi dalam berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam

masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain (McLuhan, 1994:108).

McLuhan menyatakan bahwa media merupakan inti dari peradaban manusia. Dominasi media dalam sebuah masyarakat menentukan dasar organisasi sosial manusia dan kehidupan kolektifnya. Untuk menjelaskan idenya, McLuhan meneliti sejarah perkembangan manusia sebagai masyarakat dengan mengidentifikasi teknologi media yang memiliki peran penting dan mendominasi kehidupan manusia pada waktu tertentu (McLuhan, 1962).

Seiringannya waktu berjalan setiap media mendorong gaya tertentu dan meolak gaya lainnya, bagaimanapun kita bicara tentang media, media adalah pesan seperti pemikiran McLuhan *the medium is the message* kalimat ini memiliki dua pengertian. *Pertama*, media atau saluran komunikasi menentukan substansi dari proses komunikasi. Dengan kata lain, bentuk media komunikasi adalah hal yang utama walaupun isi pesannya tidak relevan. *Kedua*, ide *the medium is the message*, bisa diartikan lain dengan mengganti sebuah huruf pada kata 'message', menjadi "medium is the mas-sage". Kalimat tersebut mengimplikasikan bahwa media juga memanipulasi gambaran kita mengenai diri kita, orang lain, masyarakat, bahkan dunia dengan memanfaatkan kesadaran kita dan mengarahkan persepsi kita. Selain itu, permainan kata yang biasa dilakukan oleh McLuhan adalah pemenggalan kata pada 'massage', sehingga didapat kalimat "*the medium is the mass-age*" yang berarti bahwa media yang dominan pada suatu era, merupakan bentuk komunikasi massa yang digunakan di era tersebut (McLuhan 1967) dari sini kita bisa melihat upaya manusia mengembangkan komunikasi dengan sesamanya dalam rangka mengembangkan jati dirinya dan membangun masyarakatnya dilakukan tanpa henti dari zaman ke zaman.

## Masyarakat

Secara umum pengertian masyarakat adalah sekumpulan individu-individu/ orang yang hidup bersama, masyarakat disebut dengan "*society*" artinya adalah interaksi sosial, perubahan sosial, dan rasa kebersamaan, berasal dari kata latin *socius* yang berarti (kawan). Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab *syaraka* yang berarti (ikut serta dan berpartisipasi). Dengan kata lain pengertian masyarakat adalah suatu struktur yang mengalami ketegangan organisasi maupun perkembangan karena adanya pertentangan antara kelompok-kelompok yang terpecah secara ekonomi menurut (Karl Marx). Menurut Emile Durkheim (dalam Soleman B. Taneko, 1984: 11) bahwa masyarakat merupakan suatu kenyataan yang obyektif secara mandiri, bebas dari individu-individu yang merupakan anggota-anggotanya, masyarakat sebagai sekumpulan manusia yang hidup bersama, bercampur untuk waktu yang cukup lama, mereka sadar bahwa mereka merupakan suatu kesatuan dan mereka merupakan suatu system hidup bersama. (Emile Durkheim).

Masyarakat merupakan manusia yang hidup bersama, hidup bersama dapat diartikan sama dengan hidup dalam suatu tatanan pergaulan dan keadaan. Ini akan tercipta apabila manusia melakukan hubungan, Mac Iver dan Page (dalam Soerjono Soekanto 2006: 22), mengatakan bahwa masyarakat adalah suatu system dari kebiasaan, tata cara, dari wewenang dan kerja sama antar berbagai kelompok, penggolongan, dan pengawasan tingkah laku serta kebiasaan-kebiasaan manusia. Masyarakat merupakan suatu bentuk kehidupan bersama untuk jangka waktu yang cukup lama sehingga menghasilkan suatu adat istiadat, menurut Ralph Linton (dalam Soerjono Soekanto, 2006: 22) masyarakat merupakan setiap kelompok manusia yang telah hidup dan bekerja bersama cukup lama, sehingga mereka dapat mengatur diri mereka dan menganggap diri mereka sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas yang dirumuskan dengan jelas sedangkan masyarakat menurut Selo Soemardjan (dalam Soerjono Soekanto, 2006: 22) adalah orang-orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan dan mereka mempunyai kesamaan wilayah, identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap,

dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa masyarakat merupakan sekumpulan manusia yang berinteraksi dalam suatu hubungan sosial. Mereka mempunyai kesamaan budaya, wilayah, dan identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan.

## Masyarakat Informasi

Dalam hubungannya dengan sistem informasi, informasi dapat kita definisikan sebagai kumpulan data yang terstruktur yang kita komunikasikan lewat bahasa lisan, surat kabar, video, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat mempunyai dua pengertian, yaitu 1) sebagai benda nyata (*information as a thing*) dan 2) sebagai sesuatu yang abstrak. Definisi tersebut berdasarkan pendapat Teskey (Pendit, 1992). Menurutnya, informasi adalah kumpulan data yang terstruktur yang disampaikan seseorang kepada orang lain. Teskey Pendit (1992).

Buckland Rivalina, (2004: 203) membedakan informasi menjadi tiga bagian: a) *information-as-process* (berperan menyampaikan), b) *information-as-knowledge* (sesuatu yang dirasakan dalam *information-as-process*, pengetahuan yang dikomunikasikan), dan c) *information-as-thing*, informasi adalah objek, seperti data dan dokumen yang dapat memberikan informasi (Rivalina, 2004: 203). Sesuai dengan maksud penggunaannya, informasi harus lengkap dan tepat sehingga pihak yang menerima dapat memilih perincian spesifik yang sesuai dengan kebutuhannya. Informasi harus bermakna jelas, yakni dapat dimengerti oleh si penerima (Zorkoczy, 1988: 12—13).

McLuhan yang terkenal Adalah mengenai media yang juga Adalah pesan itu sendiri. Dinyatakan olehnya Dalam Buku *Understanding The Media* (McLuhan, 1964:7), "*In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium-- that is, of any extension of ourselves -- result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology.*" Maksud pemikiran ini Ingin mengedepankan bagaimana Media pada hakikatnya telah benar-benar mempengaruhi Cara berpikir, merasakan, dan bertingkah laku Manusia itu sendiri. Dalam pemikirannya "*The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man.*" Ide dasar ini Adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai Macam Cara berkomunikasi Akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi individual Adalah Cara berpikir, Dalam Masyarakat dan Teknologi Akhirnya mengarahkan Manusia Untuk bergerak dari Abad Teknologi menuju Abad Teknologi yang lain. Misalnya dari Masyarakat Suku yang tidak mengenal huruf menuju Masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, ke Masyarakat yang memakai peralatan komunikasi Elektronik. McLuhan berpikir budaya Kita dibentuk oleh bagaimana Cara Kita berkomunikasi.

Loose (1990) pada bukunya yang berjudul *The Science of Information* menuliskan bahwa informasi adalah pengetahuan yang dikomunikasikan dan diterima dalam sebuah situasi tertentu. Manusia memerlukan suatu metode yang terukur sehingga dapat mengukur informasi baik konsep sosial atau informasi dalam bentuk tabel. Hal ini bertujuan agar kita dapat memprediksi bagaimana informasi dapat berkembang dan ditelusuri kembali sebagai penentuan keputusan di masa mendatang.

Masyarakat informasi atau disebut juga dengan *information society* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah masyarakat dan sebuah ekonomi yang dapat membuat kemungkinan terbaik dalam menggunakan informasi dan teknologi komunikasi baru Manuel Castells memiliki banyak pandangan terhadap perkembangan masyarakat informasi. Diantaranya adalah mengenai konsep *Informasionalisme* masyarakat jaringan (*Network Society*) dan kapitalisme. Secara umum, ada enam hal yang menjadi

gambaran masyarakat informasi menurut perspektif Manuel Castells tersebut, yakni *informasionalisme*, masyarakat jaringan (*network society*), perekonomian global atau ekonomi informasional, transformasi angkatan kerja, *global city* dan *cyberculture*. Manuel Castells (2000).

Perlu kita ketahui apa itu informasional, masyarakat jaringan menurut Manuel Castells berpandangan bahwa informasional dan masyarakat jaringan adalah informasi yang tersebar luas dan dapat di akses oleh siapa saja, jadi dapat kita katakan bahwa peran teknologi informasi. Konsep ini menonjolkan peran yang dimainkan oleh teknologi informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari tempat kerja, perjalanan dan sarana hiburan yang tersedia.

Ide tentang masyarakat informasi ini, sebenarnya pertama kali dimunculkan oleh Daniel Bell pada awal 1970-an melalui predisinya ketika itu tentang datangnya masyarakat pasca-industri (*post-industrial society*). Pembahasan tentang masyarakat informasi ini kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Manuel Castells melalui konsep tentang masyarakat jaringan (*Network society*). Castells mengembangkan lebih lanjut konsep Daniel Bell, dan mengutarakan tiga pandangannya tentang kemunculan masyarakat, kultur dan ekonomi yang baru dari sudut pandang revolusi teknologi informasi, seperti televisi, computer dan sebagainya (Rizter & Goodman, 2008). Manuel Castells meyakini bahwa informasi memainkan peran penting dalam perorganisasian aktivitas ekonomi di masyarakat kontemporer. Penerapan pengetahuan (*knowledge*) dan informasi menghasilkan suatu proses inovasi teknik yang sifatnya akumulatif serta berpengaruh signifikan terhadap organisasi sosial (Manuel Castells, 2000: 16-17,32).

Perkembangan sesungguhnya bukan sekedar masyarakat informasi, melainkan masyarakat informasional. Dalam masyarakat informasional, Castells menyatakan ada dua unsur penting yang memadai, yaitu, terdapat perluasan global operasi bisnis melalui pembangunan hubungan transnasional yang kompleks, peleburan jaringan ekonomi dengan jaringan informasi (Manuel Castells, 2007: 77-78). Castells mengembangkan pemikiran tentang masyarakat informasional dengan mengacu pada lima karakteristik dasar teknologi informasi, yaitu, Informasi merupakan bahan baku ekonomi, teknologi informasi memiliki efek luas pada masyarakat dan individu, teknologi informasi memberikan kemampuan pengolahan informasi yang memungkinkan logika jaringan diterapkan pada organisasi dan proses ekonomi, teknologi informasi dan logika jaringan memungkinkan fleksibilitas yang jauh lebih besar, dengan konsekuensi bahwa proses organisasi, dan lembaga dengan mudah dapat diubah dan bentuk-bentuk baru terus menerus diciptakan, teknologi individu telah mengerucut menjadi suatu system yang terpadu. Manuel Castells (2000: 28-76).

Teori Castells dalam konteks teori modernitas kontemporer cenderung bersifat informasional, global dan dihubungkan oleh jaringan ekonomi, yang didasarkan pada jaringan perusahaan dan segmen perusahaan. Castells berpandangan terjadinya masyarakat informasi dan masyarakat jaringan ini karena berkembangnya teknologi informasi.

Dapat di pahami apabila pengertian tentang masyarakat informasi dimulai dengan menguji bagaimana sistem komunikasi secara sosial terorganisasi. Banyak literatur tentang studi komunikasi, jurnalistik, atau media massa difokuskan kepada bagaimana aspek-aspek berkomunikasi dan bagaimana khalayak mengonstruksi pesan, atau bagaimana media menjadi profesional. Gerold Sussman : *Communication, Technology and Politics in the Information Age*. Sage Publications (1997).

## Smart Society

Kata smart society sangat populer dalam kurun waktu ini di masyarakat, baik melalui media cetak maupun media sosial. Dapat kita lihat pengertian dari Menurut Washburn, D.,

dkk, Smart City di defenisikan sebagai penggunaan teknologi komputasi cerdas untuk mengintegrasikan komponen-komponen penting dari infrastruktur dan layanan kota, seperti administrasi kota, pendidikan, kesehatan, keselamatan publik, real estate, transportasi dan keperluan kota lainnya, dimana penggunaan keseluruhannya harus dilakukan secara cerdas, saling berhubungan dan efisien. Giffinger, R., Fertner, C., Kramar, H., Kalasek, R., Pichler-Milanovi, N., & Meijers, E. (2007).

Sejalan dengan pemikiran Sedangkan menurut Hall, R. E., Smart City adalah sebuah kota yang memonitor dan mengintegrasikan kondisi semua infrastrukturnya, termasuk jalan, jembatan, terowongan, rel, kereta bawah tanah, bandara, pelabuhan, komunikasi, air, listrik, bahkan seluruh bangunan pemerintahan sehingga dapat digunakan untuk mengoptimalkan sumber daya, rencana kegiatan dan memantau keamanan sekaligus memaksimalkan pelayanan kepada warganya. Hall, R. E. (2000). The vision of a smart city. In Proceedings of the 2nd International Life Extension Technology Workshop (Paris, France, Sep 28).

Keberhasilan terhadap konsep smart society tergantung dari adanya unsur, diantaranya yaitu; (1). Kreatif, mengandung arti kemampuan menghasilkan karya yang berguna dan baru, baik pada tataran individu maupun organisasi (Schilling, 2013), (2). Inovatif, mengandung arti implementasi praktis dari sebuah ide menjadi sebuah alat atau proses baru yang bermanfaat bagi individu, organisasi, dan masyarakat. Kedua unsur tersebut harus terwujud dan terintegrasi kedalam sebuah sistem penataan kota. Implementasi konsep smart society akan berjalan lebih efektif apabila pemerintahan kota/kabupaten dalam merancang kota/kauipaten impian masa depan menggunakan kerangka layanan berbasis IT. (Schilling, 2013; Fontana, 2011).

## Masyarakat Virtual

Sekumpulan orang yang menggunakan internet yang membentuk suatu jaringan hubungan personal, pengekspresian komunikasi menggunakan *emoticon* sebagai pengganti untuk komunikasi gestural (sifat/rasa/isyarat) yang hilang dalam medium tersebut. Raymond Williams (1983) membahas konsep tentang *mobile privatization*, ia berpendapat pada level sosial yang paling aktif, orang semakin hidup sebagai unit-unit keluarga kecil yang terprivat, sementara pada saat yang sama ada hal-hal privasi yang terbatas. Raymond Williams (1983).

Virtual community atau komunitas virtual merupakan tempat dimana orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama dapat berkumpul dan berbagi satu sama lain (Rheingold, 1993). Virtual community juga merupakan ruang yang mendukung seseorang untuk dapat berhubungan dengan orang lain yang memiliki pemikiran dan minat yang sama (Lin, 2006) dengan bantuan sebuah situs maupun jejaring sosial. Konsep 'komunitas' memiliki posisi yang penting dalam dunia sosial, terkhusus untuk melihat dampak perubahan sosial pada masyarakat. Komunitas adalah sekelompok orang yang berbagi tempat (atau ruangan yang terbatas), sebuah identitas, norma-norma, nilai-nilai, praktik budaya tertentu, dan biasanya cukup kecil untuk saling mengenal atau berinteraksi (McQuail, 2011). Gagasan tentang sebuah komunitas berkembang sejalan dengan komunikasi yang termediasikan komputer (CMC) yang dikenal dengan istilah komunitas virtual atau virtual community. Komunitas ini dibentuk oleh sejumlah individu melalui internet atas dasar pilihan mereka sendiriterhadap tanggapan akan suatu rangsangan (Rheingold, The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Read, Mass.: Addison-Wesley 1993). Komunitas virtual juga merupakan komunitas yang didirikan sengaja oleh orang-orang yang memiliki kepentingan-kepentingan yang sama, sering kali berkisar seputar teks atau ungkapan tertentu dari tempat-tempat lain yang mereka sukai. Sifat-sifatnya antara lain; interaksi, tujuan yang sama, kesadaran akan identitas dan kepemilikan, beragama norma dan aturan tidak tertulis dengan kemungkinan

akan penolakan dan pengucilan. Kelebihan dari komunitas virtual yakni terbuka dan mudah diakses. Slevin, *The Internet and Society*. Cambridge: Polity press (2000).

Masyarakat virtual adalah masyarakat yang menciptakan aplikasi/avatar untuk memberikan kebajikan sehingga akan muncul wisdom. Karena pada dasarnya setiap orang itu menciptakan dan berusaha apapun agar kehidupannya menjadi lebih baik namun ada keraguan-keraguan terhadap keaslian dari komunitas virtual yang ada, hal ini disebut juga dengan pseudo-community atau komunitas semu (Beniger, 1987). Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Rheingold (1993) bahwa dalam komunitas online, identitas seringkali tidak asli atau tidak diungkapkan. Dalam hal ini misalnya informasi mengenai usia atau gender (Jones, *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. London: Sage 1997: 107). Partisipasi dalam diskusi online dan interaksi didalamnya bersifat anonim.

## Perspektif Masyarakat dengan Teknologi

Pemikiran Marshall McLuhan yang terkenal adalah mengenai media yang juga adalah pesan itu sendiri. Dinyatakan olehnya dalam buku *Understanding The Media* (McLuhan, 1964:7), "*In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium-- that is, of any extension of ourselves -- result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology.*" Dalam pemikiran ini sangat mengedepankan bagaimana Media pada hakikatnya telah benar-benar mempercayai cara berpikir, merasakan, dan bertingkah laku manusia itu sendiri. McLuhan, *Understanding The Media : Extension of A Man*. (1964:7).

McLuhan mengatakan konsep Desa Global merupakan perkembangan teknologi komunikasi di mana dunia dianalogikan menjadi sebuah desa yang sangat besar. Desa Global menjelaskan bahwa tidak ada lagi batas waktu dan tempat yang jelas. Informasi dapat berpindah dari satu tempat ke belahan dunia lain dalam waktu yang sangat singkat, menggunakan teknologi internet. McLuhan meramalkan pada saatnya nanti, manusia akan sangat tergantung pada teknologi, terutama teknologi komunikasi dan informasi. McLuhan memperkirakan apa yang kemudian terjadi pada masa sekarang, di abad ke-20 seperti saat ini. Desa global terjadi sebagai akibat dari penyebaran informasi yang sangat cepat dan massive di masyarakat. Penyebaran yang cepat dan massive ini menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (media massa). Manusia pada masa itu akan lebih menyukai komunikasi audiovisual yang atraktif, informatif, dan menghibur. McLuhan, *Understanding The Media: Extension of A Man*. (1964).

Saat ini kebutuhan akan teknologi, baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi sangat besar dari golongan menengah kebawah dan golongan menengah ke atas. Perkembangan komunikasi itu sendiri sebenarnya sejalan dengan kehidupan serta keberadaan dari manusia itu sendiri. Marshall McLuhan pada tahun 1962 melalui tulisannya *The Gutenberg Galaxy : The Making of Typographic Man*. Dasar teori ini adalah perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia. Contohnya dari masyarakat yang belum mengenal huruf menjadi masyarakat yang canggih dengan peralatan cetak maupun elektronik. Inti determinisme teori yaitu penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia. Di mana menurut McLuhan, budaya kita dibentuk dari bagaimana cara kita berkomunikasi. Marshall McLuhan *The Gutenberg Galaxy : The Making of Typographic Man* (1962). Determinisme Teknologi Marshall McLuhan (1962).

Determinisme berasal dari bahasa Latin *determinare* yang artinya menentukan atau menetapkan batas atau membatasi. secara umum, Determinisme juga berpegangan bahwa perilaku etis manusia ditentukan oleh lingkungan, adat istiadat, tradisi, norma dan nilai etis masyarakat. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik. Marshall McLuhan (1962).

McLuhan memetakan sejarah kehidupan manusia ke dalam empat periode: a tribal age (era suku atau purba), literate age (era literal/huruf), a print age (era cetak), dan electronic age (era elektronik). Menurutnya, transisi antar periode tadi tidaklah bersifat gradual atau evolusif, akan tetapi lebih disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi. The Tribal Age, Menurut McLuhan, pada era purba atau era suku zaman dahulu, manusia hanya mengandalkan indera pendengaran dalam berkomunikasi. Komunikasi pada era itu hanya mendasarkan diri pada narasi, cerita, dongeng tuturan, dan sejenisnya. Jadi, telinga adalah “raja” ketika itu, “hearing is believing”, dan kemampuan visual manusia belum banyak diandalkan dalam komunikasi. Era primitif ini kemudian tergusur dengan ditemukannya alfabet atau huruf. The Age of Literacy. Semenjak ditemukannya alfabet atau huruf, maka cara manusia berkomunikasi banyak berubah. Indera penglihatan kemudian menjadi dominan di era ini, mengalahkan indera pendengaran. Manusia berkomunikasi tidak lagi mengandalkan tuturan, tapi lebih kepada tulisan. The Print Age. Sejak ditemukannya mesin cetak menjadikan alfabet semakin menyebarluas ke penjuru dunia. Kekuatan kata-kata melalui mesin cetak tersebut semakin merajalela. Kehadiran mesin cetak, dan kemudian media cetak, menjadikan manusia lebih bebas lagi untuk berkomunikasi. The Electronic Age. Era ini juga menandai ditemukannya berbagai macam alat atau teknologi komunikasi. Telegram, telpon, radio, film, televisi, VCR, fax, komputer, dan internet. Manusia kemudian menjadi hidup di dalam apa yang disebut sebagai “global village”. Media massa pada era ini mampu membawa manusia mampu untuk bersentuhan dengan manusia yang lainnya, kapan saja, di mana saja, seketika itu juga. Marshall McLuhan (1962).

McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi. Paling tidak, ada beberapa tahapan yang layak disimak. Pertama, penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. Kedua, perubahan di dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia. Ketiga, sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa “Kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, dan akhirnya peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan itu akhirnya membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri”. Marshall McLuhan (1962).

Dengan kata lain, teknologi mencakup teknik dan peralatan untuk menyelenggarakan rancangan yang didasarkan atas hasil sains. Ahli sosiologi Manuel Castells seperti dikutip Capra (2004, 107) mendefinisikan teknologi sebagai ‘kumpulan alat, aturan dan prosedur yang merupakan penerapan pengetahuan ilmiah terhadap suatu pekerjaan tertentu dalam cara yang memungkinkan pengulangan. Capra (2004, 107)

Dijelaskan Arnold Pacey dalam bukunya *The Culture of Technology*. Arnold Pacey memulainya dengan pertanyaan apakah teknologi bersifat netral atau mengandung basis-basis budaya? Pacey berpendapat jika dilihat dari perangkat dasar serta prinsip-prinsip kerjanya maka suatu teknologi sepertinya nampak netral saja (tidak membawa nilai-nilai tertentu atau berpengaruh pada lingkungan atau masyarakat pemakainya. Implementasi dari suatu solusi teknologi tidak hanya berurusan dengan perangkat teknis belaka, tetapi juga melibatkan dua aspek lain yang sama pentingnya yaitu aspek kultural dan aspek organisasional. Suatu

teknologi bisa saja matang dan canggih dari segi teknis namun gagal dalam implementasinya karena tidak cocok atau tidak didukung oleh budaya masyarakat setempat. Arnold Pacey : *The Culture of Technology* (1984).

Teknologi di masyarakat secara umum menempati dua ruang besar (Pacey: 1983 dan Irwansyah: 2012) yaitu ruang pakar (*expert sphere*) dan ruang pengguna (*user sphere*). Masyarakat sebagai pembuat dan pengguna teknologi ketika membahas teknologi berdasarkan dua ruang besar tersebut. Teknologi bagi para pakar tentunya akan dibahas dalam perspektif berbeda dibandingkan dengan pembahasan teknologi oleh pengguna. Para pakar teknologi tentunya mengkaji aspek teknis dan kode etik dalam melahirkan teknologi. Bagi para pengguna teknologi dilihat dari sisi kegunaan atau jangkauan perluasan yang diberikan oleh teknologi ketika dimanfaatkan dalam kehidupan. Sebagai contoh teknologi kloning memicu perbincangan luas dalam ruang pakar. Pro dan kontra penerapan teknologi kloning mendunia dan menjadi perhatian luas masyarakat. Irwansyah. (2012). "Membingkai Teknologi Komputasi Awan: Perspektif Wartawan" & Arnold Pacey, (1983) *The Culture of Technology*.

Lewis Thomas mengategorikan teknologi dalam budaya ke dalam dua kategori yaitu *real high technology* dan *halfway technology* (Pacey: 1983). *Real high technology* merupakan teknologi yang dapat digunakan secara efektif dan tidak memakan biaya yang begitu besar alias tidak membebani penggunanya. Teknologi jenis ini banyak dipergunakan dalam bidang kesehatan seperti pencegahan virus dengan mengembangkan imunisasi. Begitu juga dengan penggunaan teknologi pangan dalam merekayasa benih sehingga didapat varietas bibit yang tahan terhadap hama dan mampu menghasilkan produksi yang melimpah. *Halfway technology* merupakan teknologi yang bermanfaat tetapi tidak dapat diaplikasikan pada sembarang tempat. Teknologi ini disamping mahal dan memerlukan keahlian khusus untuk memanfaatkannya. Pesawat terbang, super computer merupakan contoh bentuk *halfway technology*. Penggunaan perangkat komputer untuk melengkapi rumah yang sekaligus merupakan tempat menghabiskan waktu luang contoh lain dari *halfway technology*. Rumah dengan perlengkapan multimedia disamping mahal tentunya menuntut keahlian tersendiri dalam praktek penggunaannya. Arnold Pacey, (1983) *The Culture of Technology*.

## Perspektif Masyarakat dalam Komunikasi

Kalimat *the medium is the message*" (McLuhan & Fiori, 1967) memiliki dua pengertian. *Pertama*, media atau saluran komunikasi menentukan substansi dari proses komunikasi. Dengan kata lain, bentuk media komunikasi adalah hal yang utama walaupun isi pesannya tidak relevan. *Kedua*, ide *the medium is the message*, bisa diartikan lain dengan mengganti sebuah huruf pada kata 'message', menjadi "medium is the message". Kalimat tersebut mengimplikasikan bahwa media juga memanipulasi gambaran kita mengenai diri kita, orang lain, masyarakat, bahkan dunia dengan memanfaatkan kesadaran kita dan mengarahkan persepsi kita. Selain itu, permainan kata yang biasa dilakukan oleh McLuhan adalah pemenggalan kata pada 'massage', sehingga didapat kalimat "*the medium is the massage*" yang berarti bahwa media yang dominan pada suatu era, merupakan bentuk komunikasi massa yang digunakan di era tersebut. McLuhan & Fiori : *the medium is the message*(1967).

Penggunaan komunikasi secara tertulis telah dimanfaatkan oleh Julius Caesar dalam sejarah Romawi Kuno bahwa kaisar di samping mempublikasikan tentang hasil yang luar biasa yang telah dicapainya sebagai penguasa Gaul (kira-kira wilayah antara Prancis dan Belgia), juga menulis komentar-komentar sebagai sebuah propaganda bagi dirinya. Mengakui kekuatan berita dalam bentuk opini publik, kaisar menerbitkan lembar harian (*daily paper*) yang dinamai "Acta Diurna" (*daily acts or daily records*) yang berlangsung



selama 400 tahun. Di samping pengumuman tentang kelahiran, kematian, perkawinan, juga berisi keputusan- keputusan pemerintah, dan laporan tentang kebakaran dan cuaca buruk. LaRose, Straubhaar : *Media Now*, Thomson Learning (2000 : 315).

Selanjutnya, Straubhaar mengemukakan satu pertanyaan, “Apakah media komunikasi memberikan kontribusi terhadap ketidaksamaan sosial telah menarik minat sejumlah sarjana non- Marxis?” dihubungkan dengan penelitian empiris yang dinamai *knowledge gap hypothesis*. Perspektif ini membuat suatu jarak antara informasi “*haves*” dan “*have not*”. Pihak yang kaya informasi “*haves*” adalah dengan tingkatan pendidikan yang tinggi dan akses sumber informasi seperti perpustakaan dan PC (komputer), sementara “*have not*” adalah miskin informasi yaitu mereka yang tingkat pendidikannya serta akses terhadap sumber informasinya rendah serta cenderung pula secara ekonomi miskin. *Knowledge gap hypothesis* atau Hipotesis jurang pengetahuan menyatakan bahwa pengenalan terhadap informasi baru kepada populasi memberikan keuntungan kepada kedua kelompok tetapi lebih menguntungkan lagi bagi mereka yang kaya informasi. Dengan demikian terjadi perluasan perbedaan di antara keduanya. Banyak studi memiliki dokumen bahwa jurang pengetahuan tidak hanya ada tetapi sungguh diperluas oleh media. Jurang pengetahuan terbuka bahkan ketika akses terhadap media adalah sama. Bila akses tidak sama, jurang lebih luas lagi. Fenomena semacam ini oleh sementara pihak disebut *digital divide* (LaRose, 2000 : 423-424).

Unsur yang sangat berperan dalam mewujudkan perubahan sosial adalah media menurut kajian McLuhan, sehingga dinyatakan bahwa media merupakan inti dari peradaban manusia. Implikasi teknologi komunikasi yang direpresentasikan oleh media dapat mewujudkan timbulnya masyarakat berpengetahuan (*knowledge society*). Terlebih dengan perkembangan teknologi informasi abad 21 membuat kehidupan manusia yang menjadi menglobal. Masalah yang perlu diantisipasi adalah perlu dihindarkannya produk teknologi komunikasi yang berupa informasi tetapi tidak dapat mewujudkan masyarakat yang berpengetahuan, mengingat kualitas informasi yang diterima adalah informasi yang menyebarkan, disebabkan karena tidak didasarkan atas fakta dan data yang diyakini kebenarannya. McLuhan (1967).

## Network Society

McLuhan meneliti sejarah perkembangan manusia sebagai masyarakat dengan mengidentifikasi teknologi media yang memiliki peran penting dan mendominasi kehidupan manusia pada waktu tertentu dan membaginya ke dalam empat periode media yang berbeda, yaitu:

(1) *Periode Tribal*. Budaya ucap atau lisan (pra-literit) mendominasi perilaku komunikasi manusia pada saat itu. Ucapan dari mulut ke mulut menjadikan manusia-manusia yang menggunakannya sebagai sebuah komunitas yang kohesif. Indra pendengaran memegang peranan penting dalam proses komunikasi ini.

(2) *Periode Literatur*. Penemuan alfabet fonetis digunakan oleh manusia sebagai simbol- simbol untuk berkomunikasi secara tertulis tanpa interaksi tatap muka. Melalui budaya baca, tulisan, memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi serta penglihatan merupakan indera penting dalam proses komunikasi ini. Sifat komunikasi adalah linier.

(3) *Periode Percetakan*. Penulisan teks secara massal walaupun masih bersifat linier tetapi tidak dapat dilakukan pada periode literatur. Seiring dengan ditemukannya teknologi mesin cetak oleh Johann Gutenberg, maka manusia pun memasuki periode percetakan. Buku- buku dan material cetak dapat digunakan oleh semua orang, sehingga produksi tulisan secara massal ini membentuk homogenitas dalam masyarakat karena terjadi pengiriman pesan yang sama kepada semua orang. Dilihat dari proses ‘konsumsi pesan’-nya, pada periode ini

manusia tidak perlu untuk berada berdekatan secara fisik untuk berbagi pesan, tetapi manusia seperti terisolasi dan masyarakat pun menjadi terfragmentasi.

(4) *Periode Elektronik*. Ditemukannya Teknologi komunikasi telegraf menjadi awal dari periode musnahnya fragmentasi masyarakat. Jauhnya jarak untuk berkomunikasi tidak dirasakan dalam periode ini, sehingga manusia dengan manusia lainnya menjadi terasa sangat dekat. Tayangan mengenai dunia luar di televisi menjadikan penonton televisi seolah-olah berada di belahan bumi yang lain dan menyaksikan secara langsung realitas yang terjadi di sana. Kecanggihan dalam proses komunikasi ini memerlukan pemanfaatan indrawi secara maksimal, sehingga budaya lisan, budaya baca serta budaya melihat dan mendengar dapat terintegrasikan dengan baik. McLuhan (1967).

Konsep dimaksud pada dasarnya adalah sebuah konsep yang mengabstraksi fenomena komunikasi antar manusia melalui media baru yang lazim dikenal dengan internet. Walau jauh sebelumnya konsep dimaksud belum diketahui oleh khalayak luas, namun fenomenanya secara futurologi telah digambarkan oleh Mc Luhan melalui konsep global village-electronic age-nya (dalam Griffin 2003). Network Society fenomenanya secara gradual pertama kali dikenal melalui gagasan Mc Luhan melalui konsep global village- electronic age-nya. (dalam Griffin 2003.). Perkembangan konsep dimaksud diantaranya ditandai melalui pemunculan konsep information society sebagaimana dikemukakan Webster (1995). Menurutnya pengertian konsep dimaksud terkait dengan lima konsep, yakni : menurut konsep technological, economic, occupational, spatial, dan cultural.

Selain information society, ada juga yang gagasnya menjadi konsep 'The Wired Society', the post-industrial society. James Martin (1978) 'The Wired Society' diartikannya sebagai suatu Masyarakat yang terkoneksi Dengan Massa dan jaringan telekomunikasi. Sementara konsep network societies sendiri diantaranya diartikan Barney (2004: 25sq). Dalam pengertiannya berarti "the reproduction and institutionalization throughout (and between) those societies of networks as the basic form of human organization and relationship across a wide range of social, political and economic configurations and associations". Dengan konseptualisasi serupa sama Barney, Jan Van Dijk (2006) Megarian network society as a "social formation with an infrastructure of social and media networks enabling its prime mode of the organization at all levels (individual, group/organizational and societal).

## Metode Penelitian

Dalam uraian penelitian ini penulis menggunakan metode Deskriptif Komparatif yaitu Metode deskriptif merupakan suatu metode penelitian dalam meneliti setatus dari sekelompok manusia, suatu obyek, suatu sistem pemikiran, suatu set kondisi, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa saat ini. adapun tujuan dari penelitian deskriptif ini yaitu untuk membuat gambaran, deskripsi atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang sedang diselidiki. metode komparatif dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Dengan menggunakan metode komparatif peneliti dapat mencari jawaban mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisis faktor-faktor penyebab atau terjadinya suatu fenomena tertentu. Hudson (2007 : 3).

Dan melalui pendekatan kualitatif penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci, metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif,

dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiyono, 2005).

## Pembahasan

### Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi

Dampak positif teknologi informasi tentu yang diharapkan dalam kehidupan sosial, seperti masyarakat yang mulai mendapatkan informasi mengenai berita apapun dengan memanfaatkan media online. Majalah ataupun koran sudah mulai ditinggalkan. Selain itu dampak teknologi informasi juga mempengaruhi dari berbagai bidang, seperti bidang transportasi dapat diimplementasikan pembuatan E-Toll card (kemudahan pembayaran tol) yang sekarang juga sudah mulai diterapkan di Jakarta. Dalam bidang bisnis, pemanfaatan teknologi E-commerce sangat membantu para pengusaha dalam menjalankan usahanya. Dengan teknologi ini tidak perlu lagi proses jual beli secara face to face, namun cukup dengan bantuan jaringan internet semua proses bisa dilakukan dengan efisien. Berger dan Luckmann meyakini secara substantif bahwa realitas adalah hasil ciptaan manusia yang kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial di sekelilingnya, *“reality is socially constructed”*. Wiebe E. Bijker and Trevor J. Pinch, eds. (1987:21), mengatakan bahwa dalam hal-hal tertentu konstruksi sosial sangat relevan dengan ilmu sosiologi dan muncul lagi ilmu sosial yang terkait dengan teknologi yang merupakan awal mula yang sangat bermanfaat. Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi dengan konstruksi sosial sangat bergantung, seperti juga yang dikatakan oleh Mulkay dan dikutip oleh Bijker dan Pich (1987:42) bahwa suatu kesuksesan dan keberhasilan dari suatu teknologi adalah merupakan konstruksi sosial yang dipandang sebagai ilmu pengetahuan.

### Teori Konstruksi Sosial dalam Penggunaan Teknologi informasi dan Komunikasi.

Melalui bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociological of Knowledge* Peter L. Berger (1966). Mereka menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksi, dimana individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif. Peter L. Berger dalam kajian teorinya, mengemukakan adanya proses dialektika yang mencakup adanya eksternalisasi, bahwa individu selalu berusaha mencurahkan dan mengekspresikan apa yang ada dalam dirinya ke dalam dunia tempat ia berada, baik dalam bentuk mental ataupun fisik. Hasil dari eksternalisasi inilah yang membuat manusia mampu menciptakan alat ataupun bahasa dalam aspek non-materiil guna mempermudah kehidupannya. Peter L. Berger (1966).

Sesuai dengan yang dikatakan Berger, bahwa realitas sosial itu tidak tercipta secara alami melainkan dibentuk dan dikonstruksikan (Adoni, 1984). Begitu juga hukum yang berlaku ketika membicarakan mengenai media dan Teknologi. Teknologi tidak secara alami ada, tidak pula diciptakan oleh Tuhan, melainkan hasil dari kegiatan manusia. Setiap orang memiliki konstruksi yang berbeda – beda atas suatu realitas sosial. Hal inilah yang mempengaruhi perbedaan pilihan individu atas media dan teknologi yang akan ia gunakan. Pengalaman personal, preferensi, pendidikan tertentu, dan lingkungan pergaulan atau sosial tertentu akan turut mempengaruhi proses pemilihan media.

## Kesimpulan [Conclusion]

Bedasarkan pengertian diatas dapatlah disebutkan kelompok masyarakat yang dicirikan menurut hubungan manusianya serta nilai social yang berlaku, masyarakat tidak dipandang sebagai suatu kumpulan individu-individu semata. Masyarakat merupakan suatu pergaulan hidup, oleh karena manusia hidup bersama. Masyarakat merupakan suatu sistem yang terbentuk karena hubungan anggota-anggotanya. Dengan kata lain, masyarakat adalah suatu sistem yang terwujud dari kehidupan bersama manusia, yang lazim disebut dengan sistem kemasyarakatan.

secara sosiologis, teknologi merupakan salah satu aspek yang turut mempengaruhi setiap aktivitas, tindakan, serta perilaku manusia. Teknologi mampu mengubah pola hubungan dan pola interaksi antar manusia. Kehadiran teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Aktivitas manusia sedikit banyak akan dipengaruhi oleh kehadiran teknologi. Kemajuan teknologi dewasa ini ditandai dengan semakin canggihnya alat-alat di bidang informasi dan komunikasi, satelit, bioteknologi, pertanian, peralatan di bidang kesehatan, dan rekayasa genetika. Munculnya masyarakat digital dalam berbagai bidang kehidupan merupakan bukti dari kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi ibarat dua sisi mata uang, di mana di satu sisi kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat positif bagi manusia untuk mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun demikian disisi yang lain kemajuan teknologi menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri terutama terkait pola hidup manusia dalam dimensi sosial budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

Durkheim, E. (1984:11).

Kivalina, B. (2004:203).

McLuhan, M. (1962). *"The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man, the medium is the message: Understanding The Media: Extension of A Man.*

Sussman, G. (1997). *Communication, Technology and Politics in the Information Age. Sage Publications.*

Jones. (1997). *Virtual Culture: Identity and Communication in Cyber society. London: Sage, 107.*

Slevin. (2000). *The Internet and Society. Cambridge: Polity Press.*

Irwansyah. (2012). *Membingkai Teknologi Komputasi Awan: Perspektif Wartawan.*

Pacey, A. (1983). *The Culture of Technology.*

LaRose, S. (2000). *Media Now, Thomson Learning, 315.*

Castells, M. (2000). *Network society.*

Loose. (1990). *The Science of Information.*

Berger, P. L. (n.d.). *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociological of Knowledge*, 1966.

Page, M. I. (2006). *dalam Soerjono Soekanto* , 22.

Linton, R. (2006). *dalam Soerjono Soekanto*, 22.

Soemardjan, S. (2006). *dalam Soerjono Soekanto*, 22.

Teskey, P. (1992).

Trevor J. Pinch, W. a. (1987). 21.

R., Pichler-Milanovi, N., & Meijers, E, G. C. (2007).

Fontana, S. (2013: 2011).

Williams, R. (1983).