

BAB III

INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK

DAN MEDIA SOSIAL

A. Informasi dan Transaksi Elektronik

Peranan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah menempatkan pada posisi yang amat strategis karena menghadirkan suatu dunia tanpa batas, jarak, ruang, dan waktu, yang berdampak pada peningkatan produktivitas dan efisiensi. Pengaruh globalisasi dengan penggunaan sarana teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat, dan berkembang dalam tatanan kehidupan baru dan mendorong terjadinya perubahan sosial, ekonomi, budaya, pertahanan, keamanan, dan penegakan hukum.¹

Kemajuan teknologi saat ini yang memungkinkan pengguna Internet ikut aktif, bebas mengunggah foto, video, atau sekedar tulisan, dimana semua orang yang punya akses ke Internet bisa jadi jurnalis. Melaporkan kasus tertentu begitu mudahnya. Peristiwa heboh di depan mata bisa langsung kita foto dan unggah ke *blog*, atau bahkan

¹ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 39.

ke situs *Facebook* atau *Friendster*, dan bahkan bisa dibaca banyak orang.²

Teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini, telah dimanfaatkan dalam kehidupan sosial masyarakat, dan telah memasuki berbagai sektor kehidupan baik sektor kehidupan baik sektor pemerintahan, sektor bisnis, perbankan, pendidikan, kesehatan, dan kehidupan pribadi. Manfaat teknologi informasi dan komunikasi selain memberikan dampak positif juga disadari memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan tindak kejahatan-kejahatan baru (*cyber crime*) sehingga diperlukan upaya proteksi. Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi bagaikan pedang bermata dua, dimana selain memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, juga menjadi sarana potensial dan sarana efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum.³

Perbuatan melawan hukum di dunia maya merupakan fenomena yang sangat mengkhawatirkan, meningkat tindakan *carding*, *hacking*, penipuan, terorisme, dan penyebaran informasi destruktif telah menjadi

² Merry Magdalena, *UU ITE don't be the next victim*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009), h. 39.

³ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*,, h. 40.

bagaian dari aktivitas pelaku kejahatan dunia maya. Demikian sangat kontras dengan ketiadaan regulasi yang mengatur pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai sektor dimaksud. Oleh karena itu, untuk menjamin kepastian hukum, pemerintah berkewajiban melakukan regulasi terhadap berbagai aktivitas terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut.⁴

Undang-Undang RI Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah wujud dari tanggung jawab yang harus diemban oleh Negara, untuk memberikan perlindungan maksimal pada seluruh aktivitas pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam negeri agar terlindungi dengan baik dari potensi kejahatan dan penyalahgunaan teknologi. Dalam konsideran UU Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE, dinyatakan bahwa pembangunan nasional yang telah dilaksanakan pemerintah Indonesia dimulai pada era orde baru hingga orde saat ini, merupakan proses yang berkelanjutan yang harus senantiasa tanggap terhadap berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat. Dinamika kehidupan masyarakat itu, akibat pengaruh globalisasi informasi, telah menempatkan teknologi informasi dapat

⁴ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*,, h. 40.

dilakukan secara optimal, merata, dan menyebarkan ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa.⁵

Demikian pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi, yang merupakan salah satu penyebab perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi harus terus dikembangkan untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional berdasarkan peraturan perundang-undangan demi kepentingan nasional. Di samping itu, pemanfaatan teknologi informasi berperan penting dalam perdagangan dan pertumbuhan perekonomian nasional untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Berdasarkan hal itulah, pemerintah perlu mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya, sehingga pemanfaatan teknologi informasi dilakukan secara aman, untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia. Perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun

⁵ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*,, h. 40.

peradaban manusia secara global. Perkembangan tersebut telah melahirkan suatu rezim hukum baru, yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau *cyber law* secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.⁶

Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain, yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), hukum dunia maya (*virtual of law*) dan hukum mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir, mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi, baik dalam lingkup lokal maupun global (internet) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.

⁶ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*,, h. 41.

Dalam penjelasan UU Nomor 19 tahun 2016 yang dimaksud dengan sistem elektronik adalah sistem komputer dalam arti luas. Yang tidak hanya mencakup perangkat keras (*hardware*), dan perangkat lunak (*software*), tetapi juga mencakup jaringan telekomunikasi dan/atau sistem komunikasi elektronik. Perangkat lunak atau program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi tersebut. Sistem elektronik juga digunakan untuk menjelaskan keberadaan sistem informasi yang merupakan penerapan Teknologi informasi yang berbasis jaringan telekomunikasi dan media elektronik, yang berfungsi merancang, memproses, menganalisa, menampilkan, dan mengirimkan, atau menyebarkan informasi elektronik. Sistem informasi secara teknis dan manajemen sebenarnya adalah perwujudan penerapan produk teknologi informasi ke dalam suatu bentuk organisasi dan manajemen sesuai dengan karakteristik kebutuhan pada organisasi tersebut dan sesuai dengan tujuan peruntukannya. Pada sisi yang lain, sistem informasi secara teknis dan fungsional adalah

keterpaduan sistem antara manusia dan mesin yang mencakup komponen perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, sumberdaya manusia, dan substansi informasi yang dalam pemanfaatannya mencakup fungsi *input, process, output, storage, dan communication*.⁷

Berdasarkan ketentuan umum dalam Pasal 1 Bab 1 UU Nomor 19 tahun 2016, pada angka 1, bahwa yang dimaksud dengan informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto elektronik data *interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *fotocopy*, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, *symbol*, atau *perforasi*, yang telah diolah, yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Transaksi elektronik menurut pasal 1 angka 2, dinyatakan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Sedangkan teknologi informasi (pasal 1 angka 3) adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.

Dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk

⁷ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*,, h. 42.

analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sistem elektronik (pasal 1 angka 5) adalah serangkaian perangkat dan prosedur mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik.⁸

Bahwa kemerdekaan menyatakan pikiran dan kebebasan berpendapat hak memperoleh informasi melalui penggunaan dan pemanfaatan Teknologi informasi melalui penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi ditunjukkan untuk memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa serta memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan Penyelenggara Sistem Elektronik.⁹

Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, hak dan kebebasan melalui dan pemanfaatan Teknologi Informasi

⁸ Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*,, h. 7.

⁹ *Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik*, Bhuna Ilmu Populer Kelompok Gramedia, (Jakarta 2017), h. 21.

tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan pembatasan yang ditetapkan dengan Undang-Undang dengan maksud semata-mata untuk menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan moral, nilai-nilai agama, keamanan, dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat demokratis.¹⁰

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah Undang-Undang pertama di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai produk legislasi yang sangat dibutuhkan dan telah menjadi pionir yang meletakkan dasar pengaturan di bidang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik. Akan tetapi, dalam kenyataannya, perjalanan implementasi dari UU ITE mengalami persoalan-persoalan. Kemudian pada tahun 2016, pemerintah mengeluarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik UU No 19 tahun 2016 tersebut dikeluarkan pemerintah untuk melengkapi kekurangan yang ada pada pasal-pasal dalam Undang-

¹⁰ *Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik,*, h. 21.

Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pertama, terhadap Undang-Undang No 11 Tahun 2008 telah diajukan beberapa kali uji materiil di Mahkamah Konstitusi dengan Putusan Mahkamah Kostitusi Nomor 50/PUU-VI/2008, Nomor 2/PUU-VII/2009, Nomor 5/PUU-VIII/2010, dan Nomor 20/PUU-XIV/2008 dan Nomor 2/PUU-VIII/2009, tindak pidana penghinaan dan pencemaran nama baik dalam bidang Infomasi Elektronik dan Transaksi Elektronik bukan semata-mata sebagai tindak pidana umum, melainkan sebagai delik aduan. Penegasan mengenai delik aduan dimaksudkan agar selaras dengan asas kepastian hukum dan rasa keadilan masyarakat.

Berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 5/PUU-VIII/2010, Mahkamah Konstitusi berpendapat bahwa kegiatan dan kewenangan penyadapan merupakan hal yang sangat sensitif karena di satu sisi merupakan pembatasan hak asasi manusia, tetapi di sisi lain memiliki aspek kepentingan hukum. Oleh karena itu, pengetahuan (*regutation*) mengenai legalitas penyadapan merupakan pelanggaran atas hak asasi manusia sebagaimana ditegaskan dalam pasal 28J ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945,

sangat wajar dan sudah sepatutnya jika negara ingin menyimpangi hak privasi warga negara tersebut, negara haruslah menyimpanginya dalam bentuk Undang-Undang dan bukan dalam bentuk peraturan pemerintah.¹¹

Selain itu, berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 20/PUU-XVI/2016, Mahkamah konstitusi berpendapat bahwa untuk mencegah terjadinya perbedaan penafsiran terhadap Pasal 5 ayat (1) dan dilakukan secara sah, terlebih lagi dalam rangka penegakan hukum, Oleh karena itu, Mahkamah dalam amar putusannya menambahkan kata atau frasa “khususnya” terhadap frasa “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik”. Agar tidak terjadi penafsiran bahwa putusan tersebut akan mempersempit makna atau arti yang terdapat di dalam Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) UU ITE, untuk memberikan kepastian hukum keberadaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagai alat bukti perlu dipertegas kembali dalam penjelasan Pasal 5 UU ITE.

Kedua, ketentuan mengenai penggeledahan, penyitaan, penangkapan, dan penahanan yang diatur dalam UU ITE menimbulkan permasalahan bagi penyidik karena tindak pidana di bidang Teknologi

¹¹ *Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik,*, h. 22.

Informasi dan Transaksi Elektronik begitu cepat dan pelaku dapat dengan mudah mengaburkan perbuatan atau alat bukti kejahatan.¹²

Ketiga, karakteristik virtualitas ruang siber memungkinkan konten ilegal seperti Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, penyebaran berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, serta perbuatan menyebarkan kebencian atau permusuhan berdasarkan suku, agama, ras, dan golongan, dan pengiriman ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditunjukkan secara pribadi dapat diakses, didistribusikan, ditransmisikan, disalin, disimpan untuk diseminasi kembali dari mana saja dan kapan saja. Dalam rangka melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik, diperlukan penegasan peran pemerintah dalam mencegah penyebarluasan konten ilegal dengan melakukan tindakan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum agar tidak dapat diakses

¹² *Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik,*, h. 23.

dari yuridiksi Indonesia serta dibutuhkan kewenangan bagi penyidik untuk meminta informasi yang terdapat dalam penyelenggara Sistem Elektronik untuk kepentingan penegakan hukum tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.

Keempat, penggunaan setiap informasi melalui media atau sistem Elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan. Untuk itu, dibutuhkan jaminan pemenuhan perlindungan diri pribadi dengan mewajibkan setiap Penyelenggara Sistem Elektronik untuk menghapus Informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak relevan yang ada di bawah kendalinya atas permintaan Orang yang bersangkutan berdasarkan penentuan pengadilan.¹³

Ruang lingkup pengaturan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 meliputi :

1. *E-Commerce*
2. Hak Cipta (*Copy Right*)
3. Pencemaran nama baik (*Defamation*)
4. Fitnah, Penistaan, Penghinaan (*Hate Speech*)
5. Serangan terhadap fasilitas komputer (*Hacking, Viruses, Illegal*)

¹³ *Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik,*, h. 24.

Access)

6. Kenyamanan Individu (*Privacy*)

7. Pornografi, dan sebagainya.¹⁴

Pembahasan mengenai ruang lingkup dimaksudkan sebagai inventarisasi atas persoalan-persoalan atau aspek-aspek hukum yang diperkirakan berkaitan dengan pemanfaatan Internet. Secara umum, bisa kita simpulkan bahwa UU ITE boleh disebut sebuah *cyberlaw* karena muatan dan cakupannya luas membahas pengaturan di dunia maya.

1. *E-Commerce*

E-Commerce secara umum dapat diartikan sebagai transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Selain itu, *E-commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik (Pasal 9, 10, 18, 20, 21, 22, 30 dan 46)

¹⁴ <https://repository.unikom.ac.id/52314/1/7-Cyber%20law.pdf> diunduh pada 18 Feb. 2018, pukul 11.43 WIB.

2. Hak Cipta (*Copy Right*)

Hak Cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku (Pasal 26, 27, 32, 34 dan 38)

3. Pencemaran nama baik (*Defamation*)

Defamation diartikan sebagai pencemaran nama baik dan bisa juga dengan istilah slander (lisan), libel (tertulis) yang dalam Bahasa Indonesia (Indonesian translation) diterjemahkan menjadi pencemaran nama baik, fitnah (lisan), fitnah (tertulis). Slander adalah *oral defamation* (fitnah secara lisan) sedangkan Libel adalah *written defamation* (fitnah secara tertulis). Dalam bahasa Indonesia belum ada istilah untuk membedakan antara slander dan libel. Penghinaan atau *defamation* secara harfiah diartikan sebagai sebuah tindakan yang merugikan nama baik dan kehormatan seseorang (Pasal 27 dan 28)

4. Fitnah, Penistaan, Penghinaan (*Hate Speech*)

Hate Speech dalam arti hukum, *Hate speech* adalah perkataan, perilaku, tulisan, ataupun pertunjukan yang dilarang karena dapat memicu terjadinya tindakan kekerasan dan sikap prasangka entah dari

pihak pelaku pernyataan tersebut ataupun korban dari tindakan tersebut (Pasal 27 ayat (3) dan 28 ayat (2))

5. Serangan terhadap fasilitas komputer (*Hacking, Viruses, Illegal Access*)

Hacking adalah suatu aktifitas dari *hacker* yaitu orang yang tertarik dan mendalami sistem operasi komputer sehingga mengetahui kelemahan yang ada pada suatu sistem tetapi tidak memanfaatkan kelemahan suatu sistem atau situs kemudian dengan kemampuannya itu kelemahan tersebut untuk hal kejahatan. Virus adalah program yang dibuat oleh seorang programmer yang bersifat mengganggu dan merusak proses-proses yang dikerjakan komputer. Virus menginfeksi file dengan eksetensi tertentu. *Illegal access* merupakan kejahatan dunia maya yang berkaitan dengan kerahasiaan, integritas dan keberadaan data dan sistem komputer. *Illegal access* terjadi ketika seseorang memasuki atau menyusup kedalam suatu system jaringan komputer dengan tidak sah, tanpa izin, atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Dengan maksud untuk mendapatkan data komputer atau maksud-maksud tidak baik

lainnya, atau berkaitan dengan sistem komputer yang dihubungkan dengan sistem komputer lain (Pasal 30, 46, 33 dan 49)¹⁵

6. Kenyamanan Individu (*Privacy*)

Kerahasiaan pribadi (Bahasa Inggris: *privacy*) adalah kemampuan satu atau sekelompok individu untuk mempertahankan kehidupan dan urusan personalnya dari publik, atau untuk mengontrol arus informasi mengenai diri mereka. Privasi kadang dihubungkan dengan anonimitas walaupun anonimitas terutama lebih dihargai oleh orang yang dikenal publik. Privasi dapat dianggap sebagai suatu aspek dari keamanan (Pasal 30, 46, 32 dan 48)

7. Pornografi

Kegiatan yang dilakukan dengan membuat, memasang, mendistribusikan, dan menyebarkan material yang berbau pornografi, cabul, serta mengekspos hal-hal yang tidak pantas (Pasal 27 ayat (1))¹⁶

Ruang Lingkup Undang-Undang ITE ini secara tegas dalam pandangan hukum mengatur segala perlindungan hukum yang terjadi akibat memanfaatkan internet sebagai media, baik memanfaatkan informasi maupun melakukan berbagai macam transaksi. Dampak dari

¹⁶ <https://arisin.weebly.com/blog/cyber-law> diunduh pada 17 Des. 2018, pukul 9.05 WIB.

pelanggaran atau perbuatan melawan hukum terhadap Undang-Undang ITE ini diatur pula segala bentuk ancaman hukum. Dengan demikian, pelaku bisnis yang memanfaatkan media internet maupun masyarakat luas yang memanfaatkan internet mendapat kepastian hukum. Kepastian hukum ini, di antaranya dengan tanda tangan digital dan berbagai macam bukti elektronik sebagai alat bukti yang bisa diajukan di depan pengadilan. Dengan adanya kepastian hukum diharapkan dapat menghindari segala perbuatan melawan hukum yang berkaitan dengan transaksi elektronik.

B. Media Sosial

Media, Secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui. Terkadang pengertian media ini cenderung lebih dekat terhadap sifatnya yang massa karena terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi massa. Namun, semua definisi yang ada memiliki kecenderungan yang sama bahwa ketika disebutkan kata “media”, yang muncul bersamaan dengan itu adalah sarana disertai dengan teknologinya. Koran merupakan representasi dari media cetak, sementara radio yang merupakan media audio dan televisi sebagai media audio-visual merupakan representasi dari media elektronik, dan

internet merupakan representasi dari media online atau di dalam jaringan.¹⁷

Terlepas dari cara pandang media dari bentuk dan teknologinya, pengungkapan kata “media” bisa dipahami dengan melihat dari proses komunikasi itu sendiri. Proses terjadinya komunikasi memerlukan tiga hal, yaitu objek, organ, dan ,medium. Saat menyaksikan sebuah program di televisi, televisi adalah objek dan mata adalah organ. Perantara antara televisi dan mata adalah gambar atau visual. Contoh sederhana ini membuktikan bahwa media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi.¹⁸

Beragam komunikasi bisa dibuat untuk melihat bagaimana media itu. Ada yang membuat kriteria media berdasarkan teknologinya, seperti media cetak yang menunjukkan bahwa media tersebut dibuat dengan mesin cetak dan media elektronik yang dihasilkan dari perangkat elektronik. Dari sumber atau organ yang menjelaskan bagaimana cara mendapatkan atau bagaimana kode-kode pesan itu diolah, misalnya media audio-visual yang diakses menggunakan organ pendengaran dan penglihatan. Ada juga yang menuliskannya

¹⁷ Rulli Nasrullah, *Media Sosial*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 3.

¹⁸ Rulli Nasrullah, *Media Sosial*,, h. 4.

berdasarkan bagaimana pesan itu disebarakan. Contohnya media penyiaran (*broadcast*) di mana media pusat dari produksi pesan, seperti stasiun televisi, dan pesan itu disebarakan serta bisa dinikmati oleh siapa saja asal memiliki pesawat televisi. Atau berdasarkan teknologi pola penyebaran, sampai bagaimana khalayak mengakses media, seperti media lama (*old media*) dan media baru (*new media*). Membagi media dalam kriteria-kriteria tertentu akan memudahkan siapa pun untuk melihat media. Hanya pembagian tersebut menempatkan media sekedar alat atau perantara dalam proses distribusi pesan. Padahal, di balik itu semua media memiliki kekuatan yang juga berkontribusi menciptakan makna dan budaya.¹⁹

Definisi sosial, kata “sosial” dalam media sosial secara teori semestinya didekati oleh ranah sosiologi. Inilah yang menurut Funch ada beberapa pertanyaan dasar ketika melihat kata sosial, misalnya terkait dengan informasi dan kesadaran. Ada pertanyaan dasar, seperti apakah individu itu adalah manusia yang selalu berkarakter sosial atau individu itu baru dikatakan sosial ketika ia secara sadar melakukan interaksi. Bahkan dalam teori sosiologi bahwa media pada dasarnya adalah sosial karena media merupakan bagian dari masyarakat dan

¹⁹ Rulli Nasrullah, *Media Sosial, ...*, h. 4.

aspek dari masyarakat yang dipersentasikan dalam bentuk perangkat teknologi yang digunakan.²⁰ Sebagai manusia individu tidak bisa terlepas dari komunikasi dan komunitasnya. Komunikasi menjadi sarana bagi individu untuk berinteraksi dengan individu lain, sedangkan komunitas merupakan salah satu bentuk relasi sosial yang melibatkan emosi, perasaan, dan bentuk-bentuk lainnya.

Kata sosial berdasarkan pendapat sosiolog, seperti Emile Durkheim, Max Weber, Ferdinand Tonnies, maupun Karl Marx. Menurut Durkheim, sosial merujuk pada kenyataan sosial (*the social as social facts*) bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya media dan semua perangkat lunak (*software*) merupakan sosial dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial.²¹

Menurut Weber, kata sosial secara sederhana merujuk pada relasi sosial. Relasi sosial itu sendiri bisa dilihat dalam katagori aksi sosial (*social action*) dan relasi sosial (*social relations*). Katagori ini ini mampu membawa penjelasan tentang apa yang dimaksud dengan aktivitas sosial dan aktivitas individual. Namun, diperlukan simbol-

²⁰ Rulli Nasrullah, *Media Sosial*,, h. 6.

²¹ Rulli Nasrullah, *Media Sosial*,, h. 7.

simbol yang bermakna di antara individu yang menjadi aktor dalam relasi tersebut.

Menurut Tonnies, sosial merujuk pada kata “komunitas” (*community*). Menurutnya, eksistensi dari komunitas merujuk pada kesadaran dari anggota komunitas itu bahwa mereka saling memiliki dan afirmasi dari kondisi tersebut adalah kebersamaan yang saling bergantung satu sama lain. Komunitas baru bisa terjadi jika kebersamaan yang ada diantara anggota komunitas itu memiliki kesepakatan akan nilai-nilai dan yang lebih penting adalah keinginan untuk bersama.²²

Sementara menurut Marx, makna sosial itu merujuk saling bekerja sama (*co-operative work*). Dengan melihat fakta bahwa kata sosial bisa dipahami dari bagaimana setiap individu saling bekerja sama, apa pun kondisinya, sebagaimana yang terjadi dalam proses produksi dimana setiap mesin saling bekerja dan memberikan kontribusi terhadap produk. Dalam kajian Marx ini, ada penekanan bahwa sosial berarti terdapatnya karakter kerja sama atau saling mengisi di antara individu dalam rangka membentuk kualitas baru dari masyarakat.

²² Rulli Nasrullah, *Media Sosial, ...*, h. 7.

Definisi Media sosial, Dua pengertian dasar tentang media dan sosial telah dijelaskan, namun tidak mudah membuat definisi tentang media sosial berdasarkan perangkat teknologi semata. Diperlukan pendekatan dari teori-teori sosial untuk memperjelas apa yang membedakan antara media sosial media lainnya di internet sebelum pada kesimpulan apa yang dimaksud dengan sosial media . juga, termasuk perlunya pembahasan khusus untuk mencari hubungan antara media dan masyarakat. Untuk menjelaskan hal ini, Fuchs mengawalinya dengan perkembangan dengan kata Web 2.0 yang dipopulerkan oleh O'Reilly (2005). Web 2.0 merujuk dari media internet yang tidak lagi sekedar penghubung antara individu dengan perangkat (teknologi dan jaringan) komputer yang selama ini ada dan terjadi dalam Web 1.0, tetapi telah melibatkan individu untuk mempublikasikan secara bersama, saling mengolah dan melengkapi data, web sebagai platform atau program yang bisa dikembangkan, sampai pada pengguna dengan jaringan dan alur yang sangat panjang (*the long tail*).²³

Berdasarkan teori-teori yang dikembangkan oleh Durkheim, Weber, Tonnies, maupun Marx, dapat disimpulkan bahwa media sosial

²³ Rulli Nasrullah, *Media Sosial, ...*, h. 8.

bisa dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat media. Karakteristik kerja komputer dalam sebuah sistem jaringan , sedangkan Web 2. 0 berdasarkan sebagaimana individu berkomunikasi (*human communication*) dalam jaringan antarindividu. Terakhir dalam Web 3.0 karakteristik teknologi dan relasi yang terjadi terlihat dari bagaimana manusia (*users*) bekerja sama (*human co-operation*).

Untuk memahami bagaimana bersosial itu terjadi dan terkait dengan teori sosial serta makna sosial di internet, bisa disimak di tabel berikut ini:

TABEL APLIKASI TEORI SOSIAL DI INTERNET

Pendekatan	Teori Sosial	Makna Sosial di Internet
1. Teori Struktural	Emilie Durkheim: Fakta-fakta sosial merupakan sesuatu yang tetap dan struktur sosial yang objektif dari kondisi kebiasaan-kebiasaan	Semua komputer, program maupun perangkat merupakan sosial karena komputer adalah struktur yang merealisasikan

	sosial yang konstan.	ketertarikan individu, kesepahaman, tujuan, dan minat yang semuanya itu merupakan fungsi-fungsi dari masyarakat (<i>society</i>) dan akibat dari perilaku sosial.
2. Teori Aksi Sosial	Max Weber: Perilaku sosial merupakan timbal balik dari interaksi simbolik.	Platform dalam www yang memungkinkan komunikasi terjadi dalam ruang-waktu yang berbeda termasuk dalam sosial.
3. Teori Kerja Sama Sosial	Ferdinand Tonnies: Komunitas	Makna sosial adalah di mana platform web

	<p>merupakan sistem sosial yang berdasarkan kesamaan rasa (kepemilikan), saling membutuhkan, dan terdapat nilai-nilai.</p> <p>Karl Marx: Makna sosial adalah kerja sama di antara berbagai idividu untuk menghasilkan barang secara kolektif dan karenanya harus dimiliki secara kooperatif.</p>	<p>memungkinkan orang untuk membentuk jaringan sosial (<i>social networking</i>), membawa individu pada kebersamaan serta memediasi perasaan kebersamaan secara virtual.</p> <p>Makna sosial adalah platform web memungkinkan produksi yang kolaboratif dari individu melalui pengetahuan-pengetahuan digital.</p>
4. Dialektika	Emilie Durkheim:	Web 1.0

<p>Struktur dan Agensi</p>	<p>Kognisi (pengenalan, kesepahaman) terhadap sosial berdasarkan kondisi eksternal sebagai fakta-fakta sosial. Max Weber: Aksi komunikatif Ferdinand Tonnies dan Karl Marx: Komunitas yang saling membangun dan berkolaborasi dalam produksi merupakan bentuk dari kerja sama.</p>	<p>Sebagai sistem dari pengenalan individu Web 2.0 Sebagai sisitem dan komunikasi individu Web 3.0 Sebagai sistem dari kerja sama antarindividu</p>
--------------------------------	--	---

Diadaptasi dari Fuchs, C. 2014. *Social Media a Critical*

Introduction. Los Angeles: SAGE Publications, Ltd. Hal. 45.²⁴

Dengan demikian, bisa dijelaskan bahwa keberadaan media sosial pada dasarnya merupakan bentuk yang tidak jauh berbeda dengan keberadaan dan cara kerja komputer. Tiga bentuk bersosial, seperti pengenalan, komunikasi, dan kerja sama bisa dianalogikan dengan cara kerja komputer yang juga membentuk sebuah sistem sebagaimana adanya sistem di antara individu atau masyarakat. Bentuk-bentuk itu merupakan lapisan di mana lapisan pertama menjadi dasar untuk terbentuknya lapisan lain, pengenalan pada dasarnya merupakan dasar untuk berkomunikasi dan komunikasi merupakan dasar untuk melakukan kerja sama. Di dalam web atau jaringan komputer (internet) ada sebuah sistem hubungan antarpengguna yang bekerja berdasarkan teknologi komputer yang saling terhubung. Juga, keterhubungan antarpengguna itu sekaligus membentuk semacam jaringan layaknya masyarakat di dunia *offline* lengkap dengan tatanan, nilai, struktur, sampai pada relitas sosial; konsep ini bisa dipahami sebagai *techno-social sytem*. *Techno-social system* adalah sebuah sistem sosial yang

²⁴ Rulli Nasrullah, *Media Sosial, ...*, h. 10.

terjadi dan berkembang dengan perantara sekaligus keterlibatan perangkat teknologi.²⁵

Berikut ini adalah pengertian media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian:

1. Menurut Mandibergh (2012), media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*user generated content*).
2. Menurut Shirky (2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) di antar pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.
3. Boyd (2009) menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated*

²⁵ Rulli Nasrullah, *Media Sosial, ...*, h. 10.

content (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.

4. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi maupun berkolaborasi, Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.
5. Meike dan Young (2012) mengertikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.²⁶

Dari berbagai definisi atau pernyataan tersebut dapat di simpulkan bahwa media sosial adalah: “medium di internet yang memungkinkan di internet yang memungkinkan pengguna mempersentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual”.

²⁶ Rulli Nasrullah, *Media Sosial, ...*, h. 11.

Perkembangan media sosial dan peran media sosial dalam kehidupan masyarakat saat ini berkembang sedemikian rupa mengikuti perkembangan zaman termasuk juga teknologi informasi dan komunikasi. Pergeseran nilai-nilai keluarga merupakan salah satu aspek yang turut terpengaruh arus dinamika kehidupan.²⁷ Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.²⁸

Zaman terus berputar, kini manusia telah memasuki peradaban modern yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi serta kemajuan industri untuk memenuhi segala kebutuhan manusia. Ketika menghadapi zaman yang seperti ini, kebutuhan-

²⁷ *Panduan Mengelola Informasi Publik Tentang Kekerasan Terhadap Anak*, Direktorat Pengolahan dan Penyediaan Informasi Direktorat Jendral Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, (Jakarta 2013), h. 6.

²⁸ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law Dan Haki*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2006), h. 1.

kebutuhan manusia yang dahulu bisa dibbilang sederhana saja, seperti sekedar makan, tempat tinggal, pakaian, atau kendaraan, kini detailnya menjadi bermacam-macam dan rumit. Manusia semakin dimudahkan dengan berbagai kecanggihan yang ada pada zaman dahulu tak pernah terbayangkan, namun juga dihadapkan pada banyak permasalahan yang tidak ringan.²⁹

Dengan seriringnya waktu perkembangan media sosial terus berkembang, Perkembangan dari Media Sosial itu sendiri sebagai berikut:

Sejarah, Perkembangan Internet, dan Media Sosial.

Tahun	Aplikasi	Fungsi
1969	APRANET	Menghubungkan 4 komputer dari tempat yang berbeda-beda untuk mengirim pesan LOGIN
1970	NCP (<i>Network Control Protocol</i>)	Memungkinkan pengontrolan koneksi

²⁹ Akhmad Muhaimin Azzet, *Pendidikan Yang Membebaskan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h. 53.

		dan aliran pada saat proses berjalan antara 2 komputer yang berbeda
1972	<i>Email</i>	Media untuk berkirim pesan yang kemudian menjadi standar format alamat Email lewat internet, memakai tanda @ diantara nama pengguna
1974	<i>TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol</i>	Menghubungkan jaringan ARPA bersama sama yang disebut “internetwork” yang tidak lagi memiliki control terpusat dan akan bekerja berdasarkan TCP
1977	PC Modem	Menghubungkan

		internet ke komputer melalui saluran telepon
1978	<i>The Bulletin Board System (BBS)</i>	Sistem papan buletin pertama dikembangkan dan spam pertama lahir
1984	<i>Domain Name System (DNS)</i>	Server DNS membuat pengguna mengetik dengan mudah untuk mengingat nama domain dan menjadikannya sebagai alamat IP secara otomatis
1988	<i>Internet Relay Chat (IRC)</i>	Berkirim pesan atau chatting secara real time
1989	<i>World Wide Web (WWW)</i>	Penyimpanan alamat yang merupakan sistem hiperteks yang berlaku global
1990	<i>Dial Up Internet</i>	Standar untuk HTML,

	<i>provider Comersil</i>	HTTP, dan URLs
1991	<i>Website</i>	Kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam teks, data, gambar, suara, animasi, vidio.
1993	<i>Mosaic, Web Broser grafis</i>	Nama domain gov dan org diperkenalkan untuk pemerintah dan PBB
1995	<i>Ensriksi Secure Sockets Layer (SSS)</i>	Transaksi perdagangan dan keuangan dengan pembayaran kartu kredit secara <i>online</i> menjadi lebih aman
1996	<i>Hotmail</i>	Layanan webmail pertama diluncurkan di internet
1998	Google dan Napster	Mesin pencari yang

		revolusioner dengan mengenalkan sistem ranking untuk terhubung dengan <i>website</i> . Napster menjadi gerbang pembuka untuk sharing file dan audio melalui internet
2001	<i>Wikipedia</i>	Website yang menyediakan kumpulan daya dan isi yang bisa diperbaharui oleh pengguna media sosial
2003	<i>Skype</i>	Memberikan kemudahan pada penggunaanya untuk bertatap muka dan mengobol melalui panggilan IP

2004	<i>Facebook</i>	Situs jejaring sosial dimana penggunanya bisa berinteraksi, berkirim pesan, upload foto dan vidio, mencari pertemanan, chatting, serta memberikan komentar atau tanggapan
2005	<i>Youtube</i>	Menungkinkan media sosial menonton dan berbagi vidio secara online
2006	<i>Twitter</i>	Micoblong ini memungkinkan pengguna menyatakan pendapat dengan

		pembatasan 140 karakter ³⁰
--	--	---------------------------------------

Pada tahun 1978 Awal dari penemuan Sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik, atau mengunggah dan mengunduh Perangkat lunak , semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem. 1995 Kelahiran dari situs *GeoCities*, situs ini melayani *Web Hosting* yaitu layanan penyewaan penyimpanan data situs web agar halaman situs web tersebut bisa di akses dari mana saja, dan kemunculan *GeoCities* ini menjadi tonggak dari berdirinya situs-situs web lain. 1997 muncul situs jejaring sosial pertama yaitu *Sixdegree.com* walaupun sebenarnya pada tahun 1995 terdapat situs *Classmates.com* yang juga merupakan situs jejaring sosial namun, *Sixdegree.com* di anggap lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial di banding *Classmates.com*. 1999 Muncul situs untuk membuat *blog* pribadi, yaitu *Blogger*. situs ini menawarkan

³⁰ Iwan Kosasih, “Peran Media Sosial Facebook dan Twitter dalam Membangun Komunitas”, Jurnal Komunikasi & Penyiaran Islam Vol 7 No. 1 (Januari-Juni, 2016) Fakultas Ushuluddin, Dakwah dan Adab Institut Agama Islam Negeri “Sultan Maulana Hasannuddin” Banten Indonesia, h. 9.

penggunanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari *Blogger* ini bisa memuat hal tentang apapun. termasuk hal pribadi ataupun untuk mengkritisi pemerintah. sehingga bisa dikatakan *blogger* ini menjadi tonggak berkembangnya sebuah Media sosial.

Kemudian pada tahun 2002 Berdirinya *Friendster*, situs jejaring sosial yang pada saat itu menjadi booming, dan keberadaan sebuah media sosial menjadi fenomenal. 2003 Berdirinya *LinkedIn*, tak hanya berguna untuk bersosial, *LinkedIn* juga berguna untuk mencari pekerjaan, sehingga fungsi dari sebuah Media Sosial makin berkembang. 2003 Berdirinya *MySpace*, *MySpace* menawarkan kemudahan dalam menggunakannya, sehingga *myspace* dikatakan situs jejaring sosial yang user friendly. 2004 Lahirnya *Facebook*, situs jejaring sosial yang terkenal hingga sampai saat ini, merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memiliki anggota terbanyak. 2006 Lahirnya *Twitter*, situs jejaring sosial yang berbeda dengan yang lainnya, karena pengguna dari *Twitter* hanya bisa mengupdate status atau yang bernama *Tweet* ini yang hanya dibatasi 140 karakter. 2007 lahirnya *Wiser*, situs jejaring *social* pertama sekali diluncurkan bertepatan dengan peringatan Hari Bumi (22 April) 2007. Situs ini

diharapkan bisa menjadi sebuah direktori *online* organisasi lingkungan seluruh dunia termasuk pergerakan lingkungan baik dilakukan individu maupun kelompok. 2011 Lahirnya *Google*, meluncurkan situs jejaring sosialnya yang bernama *Google*, namun pada awal peluncuran. *Google* hanya sebatas pada orang yang telah di *invite* oleh *google*. Setelah itu *Google* diluncurkan secara umum.³¹

Kehadiran media terasa sangat signifikan terutama sebagai saluran aduan masyarakat, menunjukkan media memiliki peranan penting terhadap perkembangan isu-isu terkait sekaligus memberikan pengaruh terhadap pembentukan opini publik . Mengapa demikian, Karena media baik cetak, maupun elektronik mampu menjangkau publik secara luas, cepat, lintas wilayah dan waktu. Media juga bisa menjadi sarana strategis dan efektif dalam mengelola dan menyampaikan informasi, mendidik dan mengontrol dinamika kehidupan masyarakat. Akan tetapi didalam prakteknya media tidak bisa lepas dari kepentingan-kepentingan yang ada, Oleh karena itu media sering mengabaikan fungsi-fungsi lainnya sebagai sumber informasi, sarana pendidikan, sekaligus kontrol sosial.³²

³¹ “ Media Sosial” <https://id.wikipedia.org/>, diunduh pada 29 Okt. 2017, pukul 01.15 WIB.

³² *Panduan Mengelola Informasi Publik*, Direktorat Pengolahan dan Penyediaan Informasi,, h. 20.

Derasnya arus informasi di era globalisasi membawa implikasi yang sangat besar. Salah satunya adalah hancurnya sekat-sekat nilai dan tradisi. Dimensi tabu dan sakral menjadi hilang. Filsuf Postmodern *Jean Baudriillard* menyatakan bahwa globalisasi berimplikasi pada terjadinya pergeseran nilai. Era ini ditandai dengan mencairnya batas-batas normatif sehingga yang namanya “tabu” atau sakral menjadi semakin hilang. Semua persoalan dan informasi menjadi bebas diperbincangkan dan dikonsumsi secara umum. Persoalan yang dalam perspektif sosial keagamaan masuk kedalam wilayah tabu dan sakral, sekarang terdekonstruksi habis-habisan. Persoalan seksualitas, misalnya. Sekarang ini tidak ada lagi rasa kikuk, malu, ataupun risih untuk mendiskusikan persoalan yang seharusnya masuk wilayah personal.³³

Media sosial mampu mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Saat teknologi berkembang begitu pesat dan *mobile phone* semakin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses *facebook* atau *twitter* misalnya, bisa dilakukan

³³ As aril Muhajir, *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 38.

dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone*. Jumlah pemilik *mobil phone* semakin bertambah dari hari ke hari. Anak sekolah, pegawai, pengusaha, petani, atau yang lainnya membawa *mobil phone* kemanapun mereka pergi, meskipun hampir semua orang bisa menggunakan *mobil phone*, hanya sebagian yang bisa menjadi pengguna *mobile phone* yang baik.³⁴

Kita melihat bagaimana teknologi ini mungkin terus berubah di masa depan sehingga kita dapat kembali mempersiapkan diri untuk mengikuti perubahan yang ada. Teknologi telah mengalami beberapa perubahan paling cepat dalam beberapa tahun terakhir, dan teknologi baru sedang digunakan sekarang untuk berbagai kebutuhan mulai dari jejaring sosial.³⁵ Komunikasi memang kebutuhan dalam menjalani kehidupan yang dinamis menuju peradaban yang lebih maju. Demi mempercepat, menuju itulah teknologi media/informasi/komunikasi semakin dibuat canggih dan seterusnya demikian demi menjawab tantangan berkomunikasi yang lebih efektif. Komunikasi lewat teknologinya sangat mempengaruhi pengetahuan, cara berpikir dan

³⁴ Eko Sujatmiko, *Alat Komunikasi Dalam Genggaman*, (Bandung: Pakar Raya, 2007), h. 53.

³⁵ *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Tren Teknologi Informasi*, Dinas Pendidikan Provinsi Banten, (Serang 2012), h. 71.

tingkah laku masyarakat. Informasi yang sampai sedemikian cepatnya, membuat teknik berpikir manusia semakin sederhana dan mudah.³⁶

³⁶ *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Tren Teknologi Informasi*, Dinas Pendidikan Provinsi Banten,, h. 81.