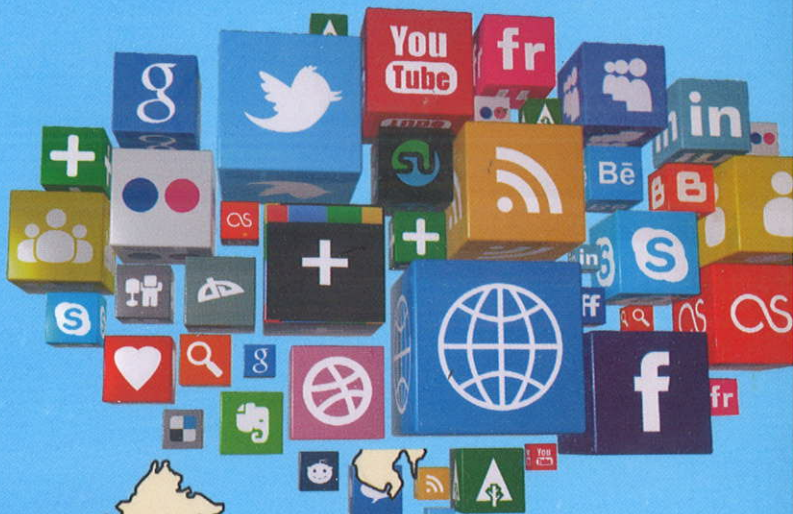


# KOMUNIKASI INTERNASIONAL

*dalam Era Informasi dan Perubahan Sosial  
di Indonesia*



Editor: Dr. Sukawarsini Djelantik

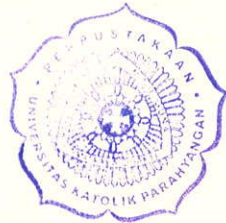
UNPAR PRESS

24.05.2017

*Komunikasi Internasional  
dalam Era Informasi dan Perubahan Sosial  
di Indonesia*

Editor:

Sukawarsini Djelantk



327

KOM

142485 - R/SB - FISIP

24.05.2017

**UNPAR PRESS**

Bandung  
2017

*Judul buku:*

**Komunikasi Internasional dalam Era Informasi  
dan Perubahan Sosial di Indonesia**

*Editor:*

**Sukawarsini Djelantik**

*Penyelaras:*

**Melania A.**

*Sampul dan Tata Letak;*

**L. Bobby Suryo K.**

*Foto Sampul:*

**<http://whiteboard-mktg.com>**

**<http://www.signorfandi.com>**

*ISBN:*

**978-602-6980-43-4**

*Penerbit:*

**Unpar Press**

**Jalan Ciumbuleuit No. 100**

**Bandung 40141**

**Cetakan I: 2017**

# DAFTAR ISI



<b>Daftar Isi</b> .....	<b>i</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>vii</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>ix</b>
<b>Teknologi Informasi, <i>Network Society</i>, dan Perubahan Sosial di Indonesia</b> .....	<b>1</b>
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Komunikasi melalui Internet dan Media Sosial</b> .....	<b>21</b>
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Jurnalisme Internasional dalam Era Informasi; Studi Kasus Jurnalisme Warga</b> .....	<b>43</b>
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Komunikasi dan Budaya Global; Studi Kasus Penyebaran Budaya Korea (<i>K-Pop</i>) di Indonesia</b> .....	<b>71</b>
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Media Sosial dalam Peristiwa “Arab Spring”</b> .....	<b>89</b>
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Teknologi Informasi dan Komunikasi; Studi Kasus Diplomasi Indonesia</b> .....	<b>111</b>
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Komunikasi Melalui Media Sosial oleh <i>The Islamic State (IS)</i> di Indonesia</b> .....	<b>131</b>
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Komunikasi Internasional dan Pembentukan Opini Publik; Studi Kasus Pemberitaan <i>Time</i> tentang Sosok Presiden Jokowi</b> .....	<b>151</b>
<i>Albert Triwibowo</i>	

<b>Teknologi Komunikasi dalam Promosi Pariwisata Indonesia</b> -----	167
<i>Stanislaus Risadi Apresian</i>	
<b>Kekuatan Tiongkok melalui Media Televisi; Studi Kasus <i>China Central Television</i> di Afrika</b> -----	185
<i>Jessica Martha</i>	
<b>Era Informasi dan Peran Galeri Seni Rupa Kontemporer di Indonesia</b> -----	207
<i>M. Arief Najieb</i>	
<b>Teknologi Informasi dan Bisnis <i>Online</i></b> -----	229
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Teknologi Informasi dan <i>Games-Online</i>: Kasus <i>Pokemon Go</i> di Indonesia</b> -----	243
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Pemasaran Virtual dalam Bisnis UKM; Kasus <i>Peter Say Denim</i></b> -----	255
<i>Daniel Hermawan</i>	
<b>Kesimpulan: Revolusi Teknologi Informasi &amp; Komunikasi dan Perubahan Sosial di Indonesia</b> -----	273
<i>Sukawarsini Djelantik</i>	
<b>Daftar Referensi</b> -----	279

## DAFTAR GAMBAR/TABEL/BAGAN

### Gambar

#### Bab I

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Mark Zuckerberg	5
2	<i>Nomophobia</i> : salah satu efek globalisasi	6
3	Televisi sebagai media massa terpopuler	13

#### Bab I

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Pemakaian media sosial di Indonesia	26
2	<i>Nomophobia</i>	32
3	Keberadaan Generasi Z	36
4	Ciri-ciri Generasi X, Y, Z	38
5	Generasi Z sebagai konsumen	39
6	Teknologi informasi dan Gen Y	40

#### Bab III

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Grafik pengguna aktif <i>smartphone</i> di Indonesia (2013-2018)	49
2	Salah satu video unggahan <i>netizen</i> dalam situs CJ NET yang berjudul “Pabrik Tahu Turunkan Jumlah Produksi”	53
3	Liputan Kompasiana menanggapi “Paket Kebijakan Ekonomi Presiden”	54
4	Salah satu artikel opini warga yang ditulis oleh Faisal Basri	55
5	Video jurnalis warga yang diunggah dalam situs CJ Net mengenai kinerja Kabinet Kerja Presiden Jokowi Widodo oleh Irwanto Achmad	56
6	Video jurnalis warga yang diunggah dalam situs CJ Net mengenai kinerja Kabinet Kerja Presiden Jokowi Widodo oleh Eru Utama	57
7	Kumpulan topik tentang penilaian Kabinet Kerja Presiden Joko Widodo dalam Kompasiana dan Detik	58
8	Artikel tentang Kabinet Kerja Presiden Joko Widodo; “Jangan Diperkeruh dengan Wacana Reshuffle” oleh Soemitro Samadikoen	59
9	Artikel tentang pergantian Kabinet Kerja Presiden Joko Widodo oleh <i>netizen</i> Erwin Alazair	60
10	Artikel <i>netizen</i> dalam Harian Kabar Online terkait Konser Bon Jovi di Jakarta	62
11	Video jurnalis warga yang dimuat oleh <i>netizen</i> Net terkait informasi kuliner.	63
12	Salah satu artikel <i>netizen</i> yang memuat tentang isu lingkungan.	64

13	Berita <i>netizen</i> tentang “Pernikahan Sepasang Gay di Bali” yang dimuat di Harian <i>Online</i> Kabar Indonesia dan komentar <i>netizen</i>	66
14	Berita tentang “Ojek Pangkalan Siapa yang Bela?”, Detik.com	68
15	Komentar <i>netizen</i> Menanggapi artikel “Ojek Pangkalan Siapa yang Bela?” pada situs Detik.com	69

#### Bab IV

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Bintang-bintang <i>Hallyu</i> yang populer di negara-negara Asia	75
2	Psy dan <i>Gangnam Style</i>	77

#### Bab V

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Peristiwa di Libya pada <i>Twitter</i>	103
2	Halaman <i>Facebook</i> revolusi Tunisia berisi video kondisi revolusi	104
3	Halaman <i>Facebook</i> revolusi Mesir berisi tulisan seputar revolusi	105
4	Persentase penggunaan <i>Facebook</i> pada masa revolusi pada awal 2011	106
5	Status <i>Twitter</i> aktivis <i>Arab Springs</i>	107
6	Status <i>Twitter</i> aktivis <i>Arab Springs</i>	107

#### Bab VI

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Penyadapan telepon Presiden SBY oleh Intelijen Australia	119
2	<i>Teleconference</i> Presiden Barack Obama beserta Tim Keamanan Nasional AS	122

#### Bab VII

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Video <i>Youtube</i> ajakan bergabung dengan ISIS	136
2	<i>Twitter</i> jihadi asal Selandia Baru	137
3	<i>Twitter</i> ISIS yang menunjukkan posisi geografis pengguna	138
4	Contoh <i>Facebook</i> IS	138
5	Aktivitas ISIS dalam media sosial	139
6	<i>Twitter</i> dalam bahasa Inggris	140
7	Akun <i>Facebook</i> Shaykh Anwar Al- Awlaki	140

8	Akun <i>Generation Awlaki</i> dalam <i>Google Play</i>	141
9	Promosi penjualan kaos melalui akun <i>Facebook</i>	141
10	Rekrutmen melalui media sosial	143
11	Rekrutmen melalui media sosial	143

### Bab VIII

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Majalah <i>Time</i> dengan Sosok Presiden Jokowi, "The New Hope"	158
2	Obama vs Jokowi	162

### Bab IX

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Promosi pariwisata Indonesia melalui TV-Al Jazeera	178
2	Promosi wisata melalui internet	179

### Bab X

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Logo <i>China Central Television (CCTV)</i>	196
2	Logo I LOVE AFRICA	197

### Bab XI

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Tampilan muka situs Galeri Nasional Indonesia ( <a href="http://www.galeri-nasional.or.id">www.galeri-nasional.or.id</a> ) mewakili kategori galeri kelas A	218
2	Tampilan laman situs Salian Art mewakili galeri kelas B, dilihat dari waktu berdirinya dan kecenderungan karya-karya yang dipamerkannya	219
3	Tampilan muka situs Zola Zolu Gallery mewakili galeri kelas C berdasarkan jenis-jenis karya yang dipamerkannya	219
4	Produk-produk Nurrachmat Widiasena	223
5	Produk-produk Mufti 'Amenk' Priyanka	224
6	Produk-produk Arkiv Vilmansa	225

### Bab XII

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Bukalapak.com, situs <i>marketplace</i> Indonesia	233
2	Situs belanja pesawat Traveloka	236



**Bab XIII**

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Permainan <i>Pokemon Go</i>	248
2	Lokasi pokemon legendaris <i>Pokemon Go</i> di Indonesia	250
3	Berbagai bentuk Pokemon Legendaris	254

**Bab XIV**

Nomor	Keterangan	Halaman
1	Sample Produk <i>Peter Says Denim</i>	268
2	Data pengguna sosial media di Indonesia	270
3	Ilustrasi <i>viral marketing</i>	270
4	Statistik pengguna internet di Indonesia	271

**Tabel/Bagan**

Jenis	Keterangan	Halaman
Tabel	Tabel jumlah kedatangan wisman di ASEAN (dalam Ribu)/Bab IX	168
Tabel	Tabel kunjungan wisman ke Indonesia 2005-2014/Bab IX	173
Grafik	Pengguna televisi di dunia 2010-2020 (dalam miliar)	188
Bagan	Rata-rata pemakaian waktu untuk bermain <i>Pokemon Go</i>	249

## KATA PENGANTAR

Melalui dunia maya (*cyberspace*) yang dibantu seperangkat komputer yang terhubung ke setiap individu penggunanya, setiap warga negara dunia saat ini dapat saling berhubungan dalam *real time*. Jarak dan waktu menjadi tidak relevan lagi, dengan bantuan teknologi informasi. Yang berperan disini bukanlah negara melainkan individu, maka keberhasilan suatu negara dalam percaturan global ditentukan oleh keberhasilannya menghasilkan sumber daya manusia yang siap untuk bersaing, disamping pengadopsian teknologi komunikasi dan informasi.

Beberapa dekade yang lalu manajer mengerjakan tugas di kantor perusahaan karena semua berkas tersimpan dalam lemari data. Untuk mendapatkan lembar atau berkas tertentu harus terlebih dahulu membuka berkas arsip dengan bantuan sekretaris atau staf administrasi. Tetapi semua itu tidak lagi dialami dewasa ini. Kemajuan teknologi informasi memungkinkan orang melakukan pekerjaan dimanapun mereka berada, di rumah, di kendaraan dalam perjalanan, atau di tempat lain yang jauh dari kantor perusahaan. Bahkan untuk penyelenggaraan konferensi dapat dilakukan tanpa harus mengumpulkan peserta di sebuah ruangan. Dengan teknologi "teleconference" dan seperangkat internet, komunikasi dapat dilakukan melalui jarak jauh bahkan antar benua. Teknologi telah menghapuskan jarak komunikasi sehingga suatu aktivitas organisasi dapat dilaksanakan secara lebih efektif.

Mengingat perubahan yang sangat signifikan ini, maka akan banyak hal yang berubah, termasuk relasi sosial, ekonomi, politik, dan kemasyarakatan. Perubahan-perubahan dalam masyarakat ini perlu diantisipasi dengan memberikan informasi yang seluas-luasnya kepada masyarakat. Dari berbagai efek yang ditimbulkan, baik negatif maupun positif perlu dikaji dan disebarluaskan agar hasil-hasil pemikiran para penstudi komunikasi Internasional dapat dijadikan bahan pelajaran bagi kepentingan masyarakat luas.

Beberapa pertanyaan yang menjadi dasar penelitian yang dilakukan yakni apa saja perubahan yang terjadi di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi; bagaimana dampak bagi kehidupan social di dunia,

khususnya di Indonesia; apa bentuk antisipasi yang perlu dilakukan untuk menghadapi perubahan-perubahan tersebut; dan apa peran yang dapat dijalankan oleh individu, masyarakat, dan pemerintah dalam mengantisipasi dan menghadapi perubahan.

Metode Penelitian yang dipakai adalah deskriptif analitis, dengan memakai data-data primer dan sekunder. Data primer dilakukan dengan wawancara dan studi dokumen. Data-data sekunder diperoleh melalui buku-buku teks yang terkait dengan topik penelitian, jurnal, dan internet. Semoga penelitian yang dibuat dapat membawa manfaat bagi keperluan penambahan referensi bagi para mahasiswa praktisi.

Bandung, 2 September 2016

Dr. Sukawarsini Djelantik

## ABSTRAK

Komunikasi Internasional dalam era Informasi, mengalami perubahan yang signifikan dalam dari segi aktor, metoda, dan efek yang ditimbulkan. Hadirnya internet beserta produk-produk informasi telah berhasil menembus hambatan geografis, batasan negara, ras, adat, budaya dll. Aktivitas warga negara sekarang semakin penting, mengingat setiap orang dapat langsung terhubung melalui jaringan informasi global. Kondisi ini juga menurunkan peran negara dalam pengambilan keputusan-keputusan penting. Era media massa elektronik seperti televisi yang khusus mempublikasikan berita (*news television*) juga perlahan digantikan dengan *online media* dan keberadaan media-media sosial dan jurnalisme warga. Perkembangan dalam teknologi komunikasi, beserta pengaruh-pengaruhnya bagi kehidupan bermasyarakat khususnya di Indonesia perlu diinformasikan dan disebarluaskan. Buku ini membahas perubahan pada pola komunikasi internasional sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi di Indonesia. Pembahasan dilakukan melalui berbagai studi kasus yang mewakili pembahasan tentang budaya global, kemunculan jurnalisme warga, praktek diplomasi, pembentukan opini publik, terorisme internasional. Tujuan penyusunan buku ini agar masyarakat pengguna teknologi komunikasi dan informasi semakin sadar akan perkembangan dunia dewasa ini. Lebih jauh, masyarakat dapat menyadari dan mengantisipasi perubahan-perubahan tersebut terhadap individu, lingkungan keluarga, masyarakat, maupun kehidupan bernegara.

*Kata-kata kunci: komunikasi, teknologi informasi, internet, perubahan sosial, Indonesia.*

## BERISTIRAHAT DALAM DAMAI

Buku “Komunikasi Internasional dalam Era Informasi dan Perubahan Sosial di Indonesia” ini didedikasikan untuk teman, sahabat, kolega, guru kami:

### **Arie Indra Chandra**

(Banyuwangi, 15 Agustus 1955 – Bandung, 12 Desember 2015)



**Arie Indra Chandra** menyelesaikan Program Sarjana (Drs) dari Jurusan Hubungan Internasional Universitas Padjadjaran dan Magister Ilmu Administrasi (M.Si) Universitas Indonesia. Mengajar mata kuliah Komunikasi Internasional, Metoda Penelitian Sosial, Diplomasi Multijalur dan Hubungan Masyarakat, Media Budaya dan Masyarakat, pada Program Studi HI-Unpar.

Penelitian terkait isu-isu keamanan non-tradisional, Kesetaraan Gender, Usaha Kecil dan Menengah, serta Kepariwisataaan.

# Teknologi Informasi, *Network Society*, dan Perubahan Sosial di Indonesia

*Sukawarsini Djelantik*

Alvin Toffler, seorang *futurist*, pada tahun 1980-an, telah menyatakan bahwa dunia telah terbagi ke dalam 3 gelombang perubahan dalam inovasi teknologi. Gelombang pertama mengacu pada revolusi pertanian, diikuti revolusi industri, dan ketiga, revolusi teknologi yang saat ini tengah berlangsung. Gelombang revolusi dalam bidang informasi ini telah berhasil merubah cara hidup individu dalam bermasyarakat. Revolusi gelombang ketiga ini terjadi sejak pertengahan dekade 1990-an. Pemakaian komunikasi melalui komputer sudah merupakan hal yang biasa digunakan, termasuk berkomunikasi melalui *e-mail*, pengiriman *text*, data, dan berbagai informasi secara *online*. Maka saat ini telah muncul satu masyarakat baru yang dikenal sebagai “network society”, atau masyarakat jaringan.<sup>1</sup>

Pertumbuhan pesat teknologi internet, khususnya dengan kapasitas yang secara simultan mempromosikan keberhasilan ekonomi, pendidikan, dan proses demokrasi, telah menyebabkan berbagai perubahan signifikan. Media massa secara reguler mempromosikan munculnya “superhighways” informasi, yang menuntut kemampuan beradaptasi dari setiap individu. Telah muncul berbagai pendapat mengenai tata informasi dunia baru, yang terjadi akibat teknologi telekomunikasi. Maka masa depan telah hadir di dalam “superhighway” informasi ini. Setiap orang mengalami jalur bebas hambatan ini.<sup>2</sup> (Angell, 1995, p. 10).

---

<sup>1</sup> Leah A Lievrouw, Sonia Livingstone (Eds), 2002, *Handbook of New Media: Student Edition*, Sage Publication.

<sup>2</sup> Angells, dalam Brett Mills dan David M. Barlow, 2014, *Reading Media Theory: Thinkers, Approaches and Contexts*, 2<sup>nd</sup> Edition, Routledge Publication.

Dalam kondisi ini, maka sebuah perubahan terjadi dalam kerangka adopsi teknologi internet, khususnya yang berbasis *broad band* sejak teknologi ini selalu tersedia tanpa menginterupsi jaringan telepon normal. Sambungan nirkabel dikenal sejak telepon seluler memanfaatkan internet. Sesuatu yang sangat menggembirakan bagi siapa saja yang mengalami dunia yang tidak dibatasi oleh tempat atau “placeless connectivity”. Di setiap tempat dan setiap waktu, pemakai internet selalu terhubung dengan jaringan. Maka data dikumpulkan melalui internet di seluruh negara, dengan pemakai terbanyak. Negara-negara seperti Finlandia, Korea selatan, dan Amerika Serikat dianggap memiliki masyarakat yang sangat tergantung pada informasi dibandingkan dengan Yunani, Meksiko, dan Kenya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan awal dari penyebaran arus globalisasi. Berbagai studi kasus dalam tulisan ini telah membuktikan peran teknologi komunikasi terhadap berbagai aspek kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Teknologi komunikasi dan informasi yang telah berkembang pesat menyebabkan dunia yang semakin menyempit, dan kehilangan batas-batas negara. Berbagai aktivitas seperti mencari informasi, berbelanja, berbagi tulisan, data, dan foto menjadi semakin mudah dan cepat. Keberadaan internet, dan media-media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *youtube*, menjadi sarana berkomunikasi yang paling populer. Teknologi informasi memunculkan generasi baru yang sangat piawai dalam berkomunikasi melalui perangkat digital, *gadget*, dan media-media sosial. Hampir semua kebutuhan sehari-hari dapat dipenuhi oleh perangkat canggih ini, sehingga komunikasi menjadi lebih mudah dan murah dibandingkan dengan satu dekade sebelumnya. Sebagai konsekuensi dari penggunaan komputer yang terkoneksi jaringan internet, terjadi perubahan pola komunikasi yang memunculkan “network society”, atau masyarakat virtual.

Perubahan pola dan desain komunikasi yang terjadi secara langsung mengubah pola hubungan dan infrastruktur sosial dalam masyarakat. Infrastruktur sosial meliputi dimensi ruang, waktu, kedalaman, serta tinggi rendahnya struktur sosial. Keberadaan jaringan internet melahirkan media baru dan media sosial yang

berhasil menghilangkan batas-batas ruang, waktu, dan kedalaman pola komunikasi masyarakat. Perubahan terjadi pada lingkup komunikasi interpersonal dan komunikasi massa.<sup>3</sup> Keberadaan internet dengan media baru, konvergensi media, dan media sosial, telah mengakibatkan globalisasi informasi yang merusak tatanan sistem sosial dan aktor yang berperan di dalamnya, yang otomatis juga mengubah jaringan sosial dan desain komunikasi. Dampak nyata kenyataan ini adalah individu menjadi teralienasi dan runtuhnya sistem dan institusi sosial, misalnya kekerabatan dan kekeluargaan. Sistem komunikasi yang termediasi oleh teknologi media yang semakin canggih memungkinkan manusia saling terhubung walaupun terpisah jarak, ruang, dan waktu. Komunikasi dapat dilakukan melalui jaringan internet dalam *real time*, yang membentuk sebuah komunitas baru, yakni masyarakat virtual. Masyarakat virtual telah menjadi sarana penyampaian berbagai kepentingan, pendapat, dan nilai-nilai, dengan memanfaatkan layanan internet. Hal ini memungkinkan penggunaanya dapat berinteraksi secara interpersonal. Indikasinya adalah terjadi pergeseran dari komunikasi tatap muka (*face to face*) menjadi komunikasi virtual.

Pengaruh dari masyarakat virtual ini adalah kemunculan *cyber society*. Pertumbuhan konvergensi media yang semakin kompleks melahirkan media baru yang mampu memediasi pesan melampaui ruang dan waktu, yang disebut *new media* atau multimedia.<sup>4</sup> Komunikasi dengan basis jaringan komputer atau yang lebih populer disebut dengan *Computer Mediated Communication (CMC)* menjadi jembatan yang menghubungkan manusia ke dunia maya untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain secara global. Konvergensi ini tidak hanya terjadi pada media komunikasi, juga pada komunikasi data dan media massa.<sup>5</sup> Maka komputer (dengan berbagai varian alatnya) telah bertransformasi menjadi diri kedua, yang

---

<sup>3</sup> Jan AGM Van Dijk, *The Realities of Virtual Communities*, [https://www.utwente.nl/bms/vandijk/publications/the\\_reality\\_of\\_virtual\\_communi.pdf](https://www.utwente.nl/bms/vandijk/publications/the_reality_of_virtual_communi.pdf), diakses tanggal 3 Agustus 2016.

<sup>4</sup> James W. Carey, *Communication as Culture: Essays on Media and Society*, Routhledge, New York, 1992.

<sup>5</sup> Van Dijk, *op.cit*, 2006.



menggantikan hubungan antar manusia, yang kemudian menjadi sebab dan akibat dari munculnya istilah *digital intimacy*. Teknologi tidak hanya berpengaruh secara sosial ekonomi tetapi dapat menciptakan kesenjangan. Karena perkembangannya, teknologi tidak hanya dikonsumsi dari nilai pemakaiannya saja, tetapi juga dikonsumsi dari *sign-exchange value*-nya atau menciptakan *komodifikasi*. Penyesuaian-penyesuaian (*customisation*) terjadi karena teknologi media merupakan sekumpulan matriks digital yang merupakan bahasa baku dari mesin.

Teknologi elektronik merupakan pangkal munculnya komunikasi elektronik yang serba digital. Jadi, komunikasi manusia seolah-olah menggunakan bahasa mesin. Digitalisasi telah mampu menerjemahkan komunikasi manusia melalui wajah yang berbeda, misalnya dengan menyatukan ke dalam komunitas virtual di mana kehadiran fisik tidak lagi penting. Komunitas virtual ini seolah-olah menyatukan manusia dari penjuru dunia yang sebenarnya berbeda ruang dan jarak dalam satu tempat yang dikenal sebagai *Global Village*.<sup>6</sup> Istilah *Global Village* berubah menjadi masyarakat yang saling terhubung (*information society*). Karakter informasilah yang telah mentransformasi bagaimana kehidupan manusia sekarang. Dengan kata lain, informasi menjadi inti dari bagaimana masyarakat menjalani kehidupan. Bukan globalisasi yang merevolusi budaya, tetapi hanya menjadikan dunia ini saling terhubung satu sama lain, dengan tetap mempertahankan keberagaman budaya lokal masing-masing.<sup>7</sup> Salah satu tokoh penting dalam pengembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah Mark Zuckerberg, penemu *facebook*.

---

<sup>6</sup> Marshall McLuhan, *Quention Fiore, Jerome Agel, The Medium Is the Massage*, Ginko Press, 2001.

<sup>7</sup> Franks Webster, *Theories of the Information Society, 3<sup>rd</sup> Edition*, <https://cryptome.org/2013/01/aaron-swartz/Information-Society-Theories.pdf>, Routledge, NY, 2006, hal. 8. diakses tanggal 3 Agustus 2016.



**Gambar 1. Mark Zukenberg penemu Facebook**

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=sIMz-dwTYAc>, diakses tanggal 3 Agustus 2016.

Sebagai gambaran betapa sudah terintegrasinya masyarakat global, sampai 27 April 2016, *Facebook* telah dipergunakan oleh 1,65 milyar orang di seluruh dunia. Selain itu, *Facebook* juga memperkenalkan aplikasi terbaru, *Reactions*, yang menampilkan video yang dapat menyampaikan pesan-pesan kedalam satu platform.<sup>8</sup>

Keberadaan internet dan telepon pintar (*smartphone*) juga memunculkan budaya baru dikalangan pengguna. Ketergantungan yang berlebihan dan kecemasan ketika kehilangan perangkat, baterai, atau ketiadaan sinyal *wifi* memunculkan istilah *nomophobia*. “Phobia” ini menggambarkan rasa ketakutan yang tidak masuk akal karena tidak membawa telepon seluler atau nomor-nomor kontak telepon. Istilah yang lebih tepat adalah “kegelisahan” akibat tidak membawa perangkat berkomunikasi. Kegelisahan ini muncul karena meningkatnya ketergantungan individu terhadap telepon pintar bahkan untuk melakukan tugas-tugas mendasar, selain untuk kebutuhan penting seperti mempelajari sesuatu, keamanan dan keterhubungan terhadap informasi. Phobia ini meliputi ketakutan karena kehilangan keterhubungan, akses informasi, dan hilangnya kenyamanan akibat

<sup>8</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=sIMz-dwTYAc>, diakses tanggal 3 Agustus 2016.