

BUDAYA INFORMASI DIGITAL: FONDASI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERSOSIAL ATAU SEMAKIN INDIVIDUAL ?

Nuraisyah

Universitas Tadulako

nuraisyaambo@gmail.com

Febritesna Nuraini

Universitas Ahmad Dahlan

febritesna.nuraini@pgpaud.uad.ac.id

Endang Fatmawati

Universitas Diponegoro

endangfatmawati@live.undip.ac.id

Elvira M. Usulu

Universitas Yapis Papua

elvirausulu@gmail.com

Fitrani Amin

Universitas Muhammadiyah Kendari

fitrtani.amin@umkendari.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi menyebabkan berubahnya cara manusia dalam melakukan kegiatan sehari-harinya, termasuk di dalamnya cara melakukan komunikasi. Kehadiran informasi digital ini kemudian mempermudah masyarakat untuk melakukan komunikasi dengan orang yang sangat jauh, namun justru di saat yang sama teknologi ini menyebabkan jarak di antara orang-orang yang dekat. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat bagaimana teknologi informasi digital berpengaruh kepada bagaimana masyarakat melakukan komunikasi satu sama lain. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data yang digunakan di dalam penelitian ini merupakan data sekunder. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa kemunculan teknologi baru akan menciptakan regulasi-regulasi baru yang dapat menekan dampak negative dari kehadiran informasi digital ini. Namun pada dasarnya masyarakat sendirilah yang kemudian menentukan, apakah informasi digital dapat membentuk masyarakat yang bersosial atau justru menjauhkan masyarakat menjadi semakin individual.

Kata Kunci: Informasi Digital, Teknologi, Interaksi, Komunikasi.

Abstract

Technological developments have changed the way humans carry out their daily activities, including how to communicate. The presence of digital information then makes it easier for people to communicate with people who are very far away, but precisely at the same time this technology causes distance between people who are close. This research will be carried out with the aim of seeing how digital information technology influences how people communicate with each other. This research will be carried out using a descriptive qualitative approach. The data used in this research is secondary data. The results of this study found that the emergence of new technology will create new regulations that can reduce the negative impact of the presence of this digital information. But basically it is the people themselves who then determine whether digital information can form a social society or actually distance people from becoming more individual.

Keywords: Digital Information, Technology, Interaction, Communication.

PENDAHULUAN

Sejak pertama kali manusia ada di dunia, semua periode sejarah memiliki nama periodenya masing-masing yang dapat diteima di seluruh dunia. Salah satu peristiwa utama adalah penemuan api, yang kemudian menjadi simbol dalam peradaban sejarah manusia dari era kegelapan menuju era yang lebih terang dan membedakan perkembangan masyarakat dari periode sebelumnya dan periode sesudahnya. Setelah penemuan ini, setiap periode diberi nama untuk menggambarkan periode dan penemuan dalam periode tersebut dengan cara terbaik.¹

Sejarah umat manusia diklasifikasikan ke dalam empat zaman dan menyatakan bahwa peralihan ke setiap zaman dari zaman sebelumnya terjadi melalui perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi struktur sosial. Keempat periode tersebut dapat diringkas sebagai berikut:

1. Zaman Tribalisme. Dalam periode ini, masyarakat masih sangat terpisah-pisah dalam berbagai kelompok dan sukunya masing-masing. Setelah penemuan alfabet fonetik, sejarah manusia beralih ke Zaman Sastra.
2. Zaman Sastra. Pada zaman ini, penggunaan tulisan sudah mulai dilakukan secara umum untuk dapat mengekspresikan seusatu. Setelah penemuan mesin cetak, era percetakan dimulai.
3. Zaman Percetakan. Periode ini mulai terjadi ketika mesin cetak ditemukan, di mana manusia dengan mudah mereproduksi berbagai tulisan, sehingga kemudian terdapat adanya peningkatan yang pesat dalam kemampuan baca dan tulis masyarakat pada periode tersebut.
4. Zaman Elektronik. Ciri terpenting zaman ini, yang dimulai dengan penemuan telegram, adalah transformasi budaya tulis dengan penemuan mesin cetak kembali menjadi budaya verbal. Selama periode ini, privasi dari setiap individu mulai terkikis secara perlahan.²

Pada saat ini, dimungkinkan untuk menambahkan satu periode lagi ke tahapan periode McLuhan yang dikenal sebagai periode digital. Budaya media tulis yang paling dominan pada zaman-zaman sebelumnya telah berakhir dan zaman digital akan menggantikan budaya dari zaman sebelumnya. Ciri terpenting dari zaman ini, yang sering disebut juga dengan Zaman Pasca Industri, Zaman Pasca Modern, atau Zaman Teknologi, adalah bahwa “perkembangan teknologi dapat membangun kesadaran sosial sehingga menyesuaikan dengan transformasi sosial”.³

¹ Shirinov, Anvar Qanoatovich. "Earth Overshoot Day and the Case of Central Asian Countries (Human Development vs. Running Out of Resources)." *Science dan Education* 2.2 (2021): 28-33.

² da Silva, Marco Fraga, dan Manuel Damásio. "Importance of Storytelling and Speculative Fiction in the Transition into A Posthuman Ecosystem." *International Journal of Film and Media Arts* 7.2 (2022): 74-97.

³ Karpf, David. "Two Provocations for the Study of Digital Politics in Time." *Journal of Information Technology & Politics* 17.2 (2020): 87-96.

Di satu sisi, era digital menciptakan aturan sosial yang ditentukan oleh media dan mayoritas merupakan tekanan dari era hegemonik; di sisi lain, era digital ini berarti menciptakan transformasi sosial baru bagi individu melalui bantuan perangkat teknologi yang murah dan bermanfaat. Menggunakan teknologi dengan cara ini memungkinkan tipe individu baru ini untuk membangun lingkungan pribadi mereka sendiri untuk masyarakat baru melalui aturan baru.⁴

Batas-batas yang terkait dengan ruang dan waktu akan dihapus melalui transisi ke teknologi canggih di masa depan, dan siapa pun yang menggunakan teknologi dapat melakukan kontak, bertukar berita, dan berbagi dengan orang lain di tempat yang sama secara virtual, walaupun secara realitas mereka berada di tempat yang sangat berbeda. Fase digital dan lingkungan virtual meniadakan batas ruang dan waktu dan memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan semua alat indera yang selama ini digunakan untuk berkomunikasi.⁵

Di satu sisi, digitalisasi mengarah pada produksi, penyebaran, dan konsumsi informasi yang cepat. Di sisi lain, hal itu juga membawa perkembangan lain, yaitu penurunan harga dan popularisasi teknologi. Dengan efek digitalisasi, produksi, penyebaran, dan transmisi informasi yang cepat memungkinkan penurunan harga dan dengan demikian memungkinkan individu dari kelas sosial dan ekonomi yang berbeda untuk menggunakan teknologi.⁶ Dengan cara ini, individu yang memperoleh informasi yang sama dari sumber daya dengan perspektif dunia yang berbeda memperoleh kesempatan untuk melihat pengalaman dari perspektif yang berbeda dan dengan demikian dapat mengevaluasi pengalaman lebih komprehensif. Dalam periode ini, struktur interaktif jaringan sosial dan teknologi informasi mengumpulkan individu dengan perspektif dunia yang sama dalam lingkungan virtual.⁷ Dengan cara ini, struktur yang mirip dengan komunitas di dunia nyata dibangun melalui jejaring sosial. Dengan demikian, komunitas virtual berperan aktif terutama dalam fiksionalisasi dan pengorganisasian gerakan sosial dan proses pengorganisasian. Pada titik ini, gerakan sosial menjadi sumber inspirasi satu sama lain berkat infrastruktur teknologi dari teknologi media baru.⁸

⁴ Handayani, Rivi, Heddy Shri Ahimsa-Putra, dan Christian Budiman. "Digitalisasi Ideologi: Mediatisasi Hegemoni Ritual Rambu Solo di Media Sosial." *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4.1 (2020): 1-24.

⁵ Markham, Annette. "The Limits of the Imaginary: Challenges to Intervening in Future Speculations of Memory, Data, and Algorithms." *New Media & Society* 23.2 (2021): 382-405.

⁶ Li, Xun, dkk. "Transition from Factor-Driven to Innovation-Driven Urbanization in China: A Study of Manufacturing Industry Automation in Dongguan City." *China Economic Review* 59 (2020): 101382.

⁷ Qiao, Guanghui, dkk. "The Impact of Volunteer Interaction on the Tourism Experience of People with visual Impairment Based on a Mixed Approach." *Current Issues in Tourism* (2022): 1-18.

⁸ Kuchmaner, Christina A., Jennifer Wiggins, dan Pamela E. Grimm. "The Role of Network Embeddedness and Psychological Ownership in Consumer Responses to Brand Transgressions." *Journal of Interactive Marketing* 47.1 (2019): 129-143.

Singkatnya, perubahan yang muncul terutama setelah paruh kedua abad kedua puluh mengembangkan layanan berbasis web menjelang akhir abad ini dan fenomena yang disebut "Digitalisasi" ini menyebabkan banyak perubahan yang sangat tinggi dalam bidang kelembagaan, individu, dan sosial. Perkembangan-perkembangan tersebut di atas, yang berangsur-angsur meningkat kecepatannya dan perkembangan baru yang terjadi hampir setiap hari, menunjukkan adanya perbedaan baik dalam hubungan antar pribadi maupun dalam struktur sosial jika dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya.⁹ Struktur jejaring sosial dan isinya mengalami perubahan dengan efek teknologi berbasis digital. Berkat Internet, organisasi mungkin memiliki partisipasi yang lebih luas dan lebih cepat. Ini mengungkapkan bahwa semua lembaga dalam masyarakat harus memosisikan diri dan strukturnya sesuai dengan zaman dan aktivitas baru.¹⁰

Dalam istilah sosiologi, konsep jaringan dikaitkan dengan individu yang terhubung satu sama lain melalui satu atau lebih hubungan sosial dan dengan demikian merupakan hubungan sosial. Masyarakat jaringan berarti masyarakat yang secara teratur menggunakan jaringan global untuk berkomunikasi dan mengelola kehidupan mereka. Setiap orang dalam masyarakat terhubung melalui jejaring sosial.¹¹ Setiap individu merupakan bagian dalam jaringan sosial orang lain. Sebagian besar kualitas hidup kita akan dipengaruhi oleh kualitas jejaring sosial kita. Standar hidup kita bergantung pada standar jejaring sosial kita. Jika kita mengadaptasi ungkapan Marshall McLuhan, kita melihat bahwa "Kita menciptakan jaringan sosial kita dan kemudian jaringan sosial kita membentuk kita".¹²

Saat ini, istilah seperti masyarakat informasi dan masyarakat komunikasi, yang digunakan untuk mendefinisikan formasi sosial, telah diganti dengan istilah masyarakat jaringan untuk mendefinisikan bahwa masyarakat sosial kini dikelilingi oleh teknologi komunikasi baru. Ada berbagai pendekatan dalam ilmu-ilmu sosial yang berkaitan dengan masyarakat jaringan. Namun, yang paling terkenal dan efektif adalah milik Manuel Castells.¹³

Individu pada saat ini hidup dalam masyarakat jaringan di mana mereka terhubung secara global dan lokal dan saling terhubung satu sama lain. Jaringan secara bertahap membentuk organisasi sosial yang dominan dalam masyarakat informasi dan pengetahuan. Struktur

⁹ Dwivedi, Yogesh K., dkk. "Climate Change dan COP26: Are Digital Technologies and Information Management Part of the Problem or the Solution? An Editorial Reflection and Call to Action." *International Journal of Information Management* 63 (2022): 102456.

¹⁰ Zhao, Fang, dkk. "An Exploratory Study of Entrepreneurial Social Networks in the Digital Age." *Journal of Small Business and Enterprise Development* (2021).

¹¹ Middlemiss, Lucie, dkk. "Energy Poverty and Social Relations: A Capabilities Approach." *Energy Research & Social Science* 55 (2019): 227-235.

¹² Putra, G. B. B., Sudibia, I. K. Kebahagiaan, Kearifan Lokal. "Faktor-Faktor Penentu Kebahagiaan Sesuai dengan Kearifan Lokal di Bali." *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana* 8 (2019): 79-94.

¹³ Widyaningrum, Anastasia Yuni. "Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi." *Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi* 10.2 (2021): 141-152.

komunikasi antar jaringan bergantung pada teknologi informasi yang berfungsi dalam kecepatan yang sangat tinggi dan mengubah beberapa proses dalam masyarakat. Dengan cara ini, manusia dapat berkumpul dengan lebih mudah, murah, dan cepat.¹⁴ Manusia juga dapat mendengar tentang satu sama lain dalam waktu singkat, dengan demikian, dapat melakukan perkumpulan baik di jejaring sosial maupun di lingkungan nyata dan bertindak bersama ketika ada masalah bersama. Kehidupan politik dan budaya direstrukturisasi menurut struktur jaringan ini.

Transformasi semacam itu, yang muncul secara global pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, membentuk masyarakat jaringan.¹⁵ Dalam masyarakat jaringan ini, "manajemen pesan" menjadi lebih penting daripada masa lalu karena perkembangan teknologi komputer dan Internet untuk mempersingkat waktu dan jarak antar manusia. Transformasi yang disebutkan oleh Castells ini mencakup hubungan politik dan hubungan antara negara dan masyarakat.¹⁶ Semuanya dimulai dengan jejaring sosial di internet, karena itu adalah bidang otonom yang telah mendominasi saluran komunikasi sebagai penyangga pemerintah sepanjang sejarah dan secara luas berada di luar kendali perusahaan. Sebuah ruang publik lintas ras yang terdiri dari masyarakat perkotaan yang baru dibuat dari jejaring sosial digital terletak di pusat gerakan, baik sebagai instrumen untuk memikirkan diri sendiri maupun sebagai ekspresi pemerintah publik.¹⁷

Teknologi informasi yang memungkinkan jejaring sosial dibangun kembali secara berbeda dari jejaring sosial dalam kehidupan nyata. Ada perbedaan antara jejaring sosial di Internet dan jejaring sosial di kehidupan nyata. Pertama-tama, jejaring sosial di Internet lebih mudah diakses daripada di kehidupan nyata.¹⁸ Meskipun sulit untuk masuk ke dalam kelompok dan menjadi efektif dalam kehidupan nyata, lebih mudah mengakses jejaring sosial individu di lingkungan Internet. Jejaring sosial dalam kehidupan nyata terdiri dari individu yang sering bertemu dan memiliki koneksi yang lebih kuat; namun, lebih mudah menerima orang yang jarang terlihat di jejaring sosial di Internet.¹⁹

¹⁴ Slavina, Anna, dan Robert Brym. "Demonstrating in the Internet Age: A Test of Castells' Theory." *Social Movement Studies* 19.2 (2020): 201-221.

¹⁵ Ross, Björn, dkk. "Are Social Bots a Real Threat? An Agent-Based Model of the Spiral of Silence to Analyse the Impact of Manipulative Actors in Social Networks." *European Journal of Information Systems* 28.4 (2019): 394-412.

¹⁶ Charania, Imran, dan Xinrong Li. "Smart farming: Agriculture's Shift from a Labor Intensive to Technology Native Industry." *Internet of Things* 9 (2020): 100142.

¹⁷ Van Dijck, José, David Nieborg, dan Thomas Poell. "Reframing Platform Power." *Internet Policy Review* 8.2 (2019): 1-18.

¹⁸ Wu, YouKe, dkk. "A Risk Defense Method Based on Microscopic State Prediction with Partial Information Observations in Social Networks." *Journal of Parallel and Distributed Computing* 131 (2019): 189-199.

¹⁹ Block, Per, dkk. "Social Network-Based Distancing strategies to flatten the COVID-19 Curve in a Post-Lockdown World." *Nature Human Behaviour* 4.6 (2020): 588-596.

Internet yang merupakan fitur paling khas di era baru ini dapat dengan mudah diakses bahkan melalui smartphone yang dapat dimasukkan ke dalam kantong berkat instrumen komunikasi teknologi yang berkembang, telah berubah menjadi jejaring sosial yang jauh lebih berbeda dari masa lalu. Dalam arti luas, masyarakat sipil dapat dengan bebas mengekspresikan dan membagikan gagasannya tanpa tekanan pemerintah berkat teknologi informasi baru.²⁰

LANDASAN TEORI

Informasi Digital

Informasi digital bukan hanya berisi kumpulan kata-kata dan angka. Apa pun yang dapat dilihat atau didengar dapat didigitalkan, sehingga informasi digital dapat mencakup musik, gambar bergerak, atau foto karya seni. Beberapa database terutama terdiri dari gambar. Media campuran atau karya multimedia adalah karya yang mengemas informasi dalam bentuk gambar, suara, dan/atau teks secara bersama-sama.²¹

Aspek-aspek penting dari informasi digital adalah sebagai berikut:

- a. Dapat direproduksi ulang. Tidak seperti buku fisik atau foto atau rekaman audio analog, objek informasi digital dapat disalin berkali-kali tanpa batas, seringkali proses reproduksi ini tanpa kehilangan ketepatan atau kualitas dari benda yang direproduksi tersebut.²²
- b. Mudah dibagikan. Karena informasi digital mudah disalin, maka informasi digital juga mudah didistribusikan dengan biaya rendah. Informasi digital dapat dibagikan dengan lebih mudah daripada semua jenis informasi non-digital di masa lalu. Di dunia nyata, menyiarkan informasi ke masyarakat publik memiliki biaya yang cukup tinggi dan karenanya membutuhkan sarana dan komitmen tertentu. Teknologi seperti email dan situs web memungkinkan penyiaran informasi ke banyak orang dengan satu sentuhan tombol saja.²³
- c. Fleksibel. Berbagai jenis informasi yang berbeda dapat direpresentasikan secara digital, seperti gambar, film, teks, dan suara. Informasi digital bahkan dapat digunakan untuk mengontrol pergerakan di dunia fisik melalui aktuator yang dikontrol secara digital.²⁴

²⁰ Omolara, Abiodun Esther, dkk. "The Internet of Things Security: A Survey Encompassing Unexplored Areas and New Insights." *Computers & Security* 112 (2022): 102494.

²¹ Gobble, MaryAnne M. "Digitalization, Digitization, and Innovation." *Research-Technology Management* 61.4 (2018): 56-59.

²² Anastasiadou, Constantia, dan Samantha Vettese. "Souvenir Authenticity in the Additive Manufacturing Age." *Annals of Tourism Research* 89 (2021): 103188.

²³ Previtali, Mattia, dan Riccardo Valente. "Archaeological Documentation and Data Sharing: Digital Surveying and Open Data Approach Applied to Archaeological Fieldworks." *Virtual Archaeology Review* 10.20 (2019): 17-27.

²⁴ Yokota, Tomoyuki, Kenjiro Fukuda, dan Takao Someya. "Recent Progress of Flexible Image Sensors for Biomedical Applications." *Advanced Materials* 33.19 (2021): 2004416.

- d. Mudah dimodifikasi. Representasi digital informasi dapat dengan mudah dimanipulasi. Memodifikasi gambar itu sepele, seperti mengubah warna rambut dari pirang menjadi merah, menambahkan beberapa nada ke komposisi musik, atau menghapus dan menambahkan teks ke dokumen.²⁵
- e. Sulit dicegat atau dihentikan. Karena tidak ada objek fisik yang harus diasosiasikan dengan objek informasi digital, pelanggaran informasi digital jauh lebih sulit daripada pelanggaran objek fisik yang membawa informasi. Dengan kata lain, tidak ada buku, tidak ada majalah, tidak ada foto yang dapat disadap secara fisik.²⁶

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan di dalam penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif. Data yang digunakan di dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai hasil penelitian-penelitian dan studi-studi terdahulu yang masih memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Data penelitian yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti akan segera diolah, agar kemudian hasil dari penelitian ini dapat ditemukan.²⁷

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peran Teknologi Dalam Interaksi di Masyarakat

Teknologi lebih dari sekadar suatu konsep abstrak yang berupa alat dan sistem canggih yang digunakan dalam dunia bisnis dan dan otomatisasi terhadap berbagai kegiatan yang sifatnya kompleks. Teknologi juga membentuk cara masyarakat dan orang berperilaku, tumbuh, dan berkembang, baik dalam kehidupan mereka sendiri maupun dalam hubungan mereka dengan orang lain. Sementara teknologi telah berkembang selama ribuan tahun sejak manusia ada - dari alat sederhana seperti roda, sistem irigasi dan kereta, hingga alat rumit seperti komputer, ponsel, Internet, dan pesawat terbang – di abad terakhir ini terdapat adanya ledakan teknologi yang telah memengaruhi perubahan yang terjadi secara halus namun sangat signifikan dalam cara manusia melihat dunia dan berinteraksi dengan orang lain. Secara khusus, Internet dan perangkat seluler (seperti ponsel cerdas dan komputer tablet) telah secara signifikan mengubah cara orang berinteraksi satu sama lain, karena salah satu dampak utama teknologi adalah optimalisasi sistem komunikasi dalam bentuk telekomunikasi dan jaringan. Sementara Komputer Pribadi dan elektronik lainnya memengaruhi interaksi manusia, mereka tidak memiliki dampak yang sangat tajam terhadap sosiologi manusia sampai kemudian telepon selular muncul. Perangkat seluler

²⁵ Juefei-Xu, Felix, dkk. "Countering Malicious Deepfakes: Survey, Battleground, and Horizon." *International Journal of Computer Vision* (2022): 1-57.

²⁶ Yao, Xuanxia, dkk. "Security dan Privacy Issues of Physical Objects in the IoT: Challenges and Opportunities." *Digital Communications and Networks* 7.3 (2021): 373-384.

²⁷ Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara, 2021.

membawa perubahan besar pada interaksi manusia karena sifat bawaan yang selalu terhubung ke dunia digital melalui perangkat yang mudah dibawa-bawa.

Sifat dari semua sistem teknologi telah mengubah perilaku dan interaksi manusia dalam beberapa cara negatif, tetapi juga telah menciptakan peluang yang belum pernah terjadi sebelumnya untuk mengubah perilaku manusia dengan cara yang positif.

Sistem komputer dan Internet telah mengubah interaksi manusia dengan cara yang paling signifikan jika dibandingkan dengan sistem teknologi non-komputer yang telah dikembangkan dalam beberapa abad terakhir. Perubahan dalam cara manusia berkomunikasi satu sama lain di zaman modern - yang sebagian besar dilakukan melalui aplikasi pintar, melalui Internet/WiFi - memiliki konsekuensi baik dan buruk. Ketersediaan secara luas perangkat pintar berkemampuan Internet menyebabkan seseorang dapat berhubungan dekat dengan orang lain di mana pun mereka berada di bumi (dengan asumsi bahwa WiFi tersedia). Munculnya teknologi Voice Over Internet Protocol (VOIP) juga memungkinkan komunikasi hampir instan melalui Internet bahkan ketika layanan seluler tidak tersedia. Sekarang lebih mudah bagi orang untuk tetap lebih dekat (secara digital) dengan orang yang mereka cintai ketika mereka secara fisik berjauhan. Skype, FaceTime, Panggilan Facebook Messenger, dan panggilan WhatsApp dapat memberi orang kemampuan yang kuat untuk memanfaatkan Internet sebagai platform komunikasi global. Hal ini juga dapat berdampak kepada dunia bisnis di mana tidak jarang perusahaan global mewawancarai klien atau calon personel menggunakan VOIP dan aplikasi perpesanan. Selain itu, media sosial, forum, dan Web 2.0 yang interaktif memungkinkan orang-orang dari seluruh dunia untuk terhubung, bertemu, belajar, dan tumbuh bersama melalui media digital. Teknologi bahkan telah mengubah perilaku umum tertentu yang terkait dengan pembelajaran tentang dunia dan berhubungan dengan orang-orang di seluruh dunia. Alih-alih orang pergi ke pusat bahasa untuk belajar bahasa, orang sering beralih ke YouTube atau podcast untuk belajar tentang budaya dan bahasa lain.

Ketika dunia global meningkatkan jalinan masyarakat dan budaya yang seringkali dilaksanakn melalui teknologi seperti media sosial dan Internet, banyak budaya diserap oleh budaya baru yang terus berkembang dan sangat bergantung pada teknologi. Walaupun telepon telah ada selama beberapa dekade, aplikasi perpesanan dan perangkat seluler telah memungkinkan orang untuk mengadopsi mekanisme perilaku baru yang memungkinkan lebih banyak kenyamanan dan penyelesaian tugas yang efisien, dengan kompromi mengurangi interaksi manusia-ke-manusia. Misalnya, tidak jarang ekspatriat di negara asing menunda belajar bahasa lokal, dan menggunakan Google Terjemahan dan perangkat lunak terjemahan lainnya untuk komunikasi, walaupun kemudian dapat mengakibatkan kesalahpahaman dan terciptanya dinding digital antara kedua pihak. Teknologi sekarang berfungsi sebagai media interaksi manusia, yang (dalam kasus teknologi komputer) hanya meningkatkan interaksi manusia ke mesin.

Namun, efeknya tidak semuanya positif. Sementara teknologi telah membantu menjembatani kesenjangan global dengan menghubungkan orang-orang melalui dunia digital, mereka yang secara fisik berdekatan seringkali terpisah jauh karena ketidakmampuan mereka untuk memisahkan diri dari perangkat seluler mereka. Ini disebut Jarak Virtual. Selain itu, Teknologi modern sering dikaitkan dengan paparan *Electromotive Force* (EMF) yang berlebihan, dan terkait dengan paparan sinar biru yang berlebihan, sementara anak-anak yang sedang berkembang tidak hanya menghadapi kemungkinan perubahan kognitif karena paparan terus-menerus terhadap faktor-faktor di atas, namun tumbuh dengan cara yang mungkin lebih terisolasi karena terus-menerus "terhubung" ke perangkat pintar mereka alih-alih menghabiskan waktu secara fisik dengan teman.

B. Dampak Positif dan Negatif Dari Informasi Digital

Teknologi (baik teknologi yang menggunakan sistem komputasi dan non-komputasi) telah membantu menjembatani kesenjangan global selama era globalisasi. Jembatan ini memungkinkan banyak orang untuk belajar tentang dunia, dan terhubung dengan orang lain, dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan. Berpergian ke seluruh dunia dengan memesan tiket dan hotel dari ponsel cerdas memungkinkan seseorang untuk dapat berpergian dengan cepat, nyaman, dan efisien, yang, tidak seperti sebelumnya, tidak memerlukan agen perjalanan, sehingga membuat tugas lebih efisien. Perbankan online dan mobile juga sebagian besar telah menggantikan kebutuhan untuk berinteraksi dengan teller bank untuk transaksi moneter, seperti mesin ATM, yang menghemat waktu, sumber daya, dan biaya, sekaligus meningkatkan efisiensi dan kemanjuran tugas.

Internet juga telah menyediakan sumber daya, materi pendidikan, dan sistem pembelajaran yang hampir tak ada habisnya bagi orang untuk belajar atau bekerja dari rumah mereka sendiri, tanpa berinteraksi dengan siapa pun. Hal ini terlihat dari peningkatan telecommuting digital, dan sistem pendidikan pembelajaran jarak jauh, yang menjadi peningkatan kenyamanan bagi mereka yang sedang dalam perjalanan. Walaupun begitu, hal ini seringkali memiliki konsekuensi yang tidak diinginkan dari pelajar, pekerja, orang dewasa dan anak-anak kehilangan keterampilan sosial mereka karena semakin terisolasi dari orang lain.

a. Komunikasi yang lebih cepat dan mudah

Komunikasi, transportasi, dan interaksi dengan orang lain lebih cepat dari sebelumnya, dengan munculnya pesawat terbang, kereta api, bus, mobil, dan perpesanan komputer/ponsel dan aplikasi media sosial. Tidak hanya tugas-tugas rumit seperti itu lebih cepat, mereka seringkali lebih efisien. Di zaman kuno, dibutuhkan waktu berbulan-bulan, jika tidak bertahun-tahun, untuk melakukan perjalanan dari satu ujung dunia ke

ujung dunia lainnya, atau bahkan untuk melakukan kontak dengan seseorang dari belahan dunia lain. Saat ini, tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan dalam sehari, atau dalam hitungan menit, membuat hidup di dunia modern jauh lebih mudah dan efisien. Bagi mereka yang memiliki gaya hidup sibuk dan untuk bisnis, “waktu adalah uang”, menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi tugas sangatlah penting.

b. Komunikasi global instan

Bagaimana teknologi dapat mempengaruhi media sosial? Sebagian besar dari kita sekarang memiliki sarana untuk menghubungi orang-orang di belahan dunia lain dengan segera. Tidak perlu menunggu tukang pos, merpati pos, atau pesan dalam botol, teknologi telah mendobrak hambatan komunikasi yang pernah dihadirkan jarak. Fenomena komunikasi yang instan ini merupakan fenomena yang sering disebut sebagai globalisasi.

c. Koneksi virtual

Mari kita lihat bagaimana teknologi memengaruhi hubungan manusia. Aplikasi panggilan video seperti Skype dan Zoom berarti orang sekarang dapat mengalami hubungan emosional tanpa harus berada di ruangan yang sama. Kemampuan dari aplikasi ini sangat penting selama krisis virus corona, di mana keluarga dari rumah tangga yang terpisah terpaksa tinggal terpisah.

d. Kencan daring

Teknologi juga membantu seseorang untuk dapat menemukan cinta dengan lebih mudah, melalui kencan online yang semakin populer. Sebuah laporan yang dirilis tahun lalu memperkirakan bahwa lebih dari 50% pasangan akan bertemu online pada tahun 2035. Laporan yang sama menemukan 47% orang percaya kencan online mempermudah orang introvert untuk menemukan cinta.

e. Interaksi bebas hambatan

Demikian pula, orang-orang yang sebelumnya memiliki interaksi sosial yang terbatas sekarang memiliki pilihan untuk menjadi bagian dari komunitas online. Penyandang disabilitas dapat melupakan batasan fisik mereka di dalam dunia video game, sementara orang yang cemas secara sosial dapat memperoleh kepercayaan diri dengan mempraktikkan interaksi melalui internet alih-alih bertatap muka. Mengirim pesan memungkinkan orang memiliki waktu untuk memproses informasi dan merumuskan tanggapan, sedangkan tatap muka lebih cepat.

Tentu saja, seperti semua hal lainnya, ada sudut pandang lain yang perlu dipertimbangkan. Bagaimana teknologi mempengaruhi kehidupan sosial kita secara negatif ? Beberapa orang akan berpendapat bahwa interaksi yang lebih anonim dan kurang langsung terkait

dengan komunikasi digital adalah berita buruk. Di balik layar smartphone dan keyboard komputer, ada juga lebih banyak peluang penipuan, khususnya bagi orang-orang yang rentan. Berikut adalah beberapa cara teknologi memiliki dampak negatif pada interaksi sosial.

a. Berkurangnya kontak antar manusia

Semakin banyak orang mulai mengandalkan teknologi untuk berkomunikasi dengan orang yang mereka cintai, teman dan rekan. Adanya regulasi seperti PSBB selama pandemi memaksa jutaan orang untuk bekerja dari rumah juga mempercepat alat komunikasi online, yang berarti kita mendapatkan lebih sedikit kontak manusia daripada sebelumnya.

Karena working from home (WFH) menjadi hal yang normal, proses transaksional juga diotomatisasi dengan mesin. Bagi banyak orang, hal ini bisa menjadi hal yang baik, tetapi juga menyoroti bagaimana teknologi memengaruhi komunikasi kita secara negatif. Kemudahan yang sama dari interaksi berbasis teknologi membuat beberapa kelompok tertinggal. Meningkatnya penggunaan teknologi untuk berkomunikasi juga dapat menyebabkan meningkatnya rasa kesepian, terutama di kalangan lansia yang mungkin mengandalkan pertemuan transaksional ini sebagai sumber kontak sosial utama mereka.

b. Meningkatnya intimidasi dan bullying

Teknologi juga memungkinkan terjadinya cyberbullying, dan anak-anak sekarang sangat rentan terhadap pelecehan online. Sementara cyberbullying adalah kekhawatiran bagi anak-anak, itu juga menjadi tantangan umum di antara orang dewasa. Mengingat meningkatnya kasus bunuh diri di kalangan korban cyberbullying, jelas terlihat bahwa teknologi tidak selalu menjadi sumber interaksi sosial yang sehat.

c. Beralihnya interaksi menuju manusia-ke-mesin

Tidak jarang orang lebih suka mengirim SMS daripada benar-benar bertemu, atau paling tidak, menelepon dan dengan demikian mendengar suara manusia lain. Juga tidak jarang orang berjalan-jalan, atau bahkan duduk dengan orang lain, kemudian menundukkan kepala ke perangkat digital mereka tanpa mengucapkan sepatah kata pun atau bahkan memperhatikan apa pun tentang orang lain. Dengan demikian, interaksi dan hubungan manusia sebagian besar telah menurun, sementara interaksi manusia-ke-manusia telah digantikan dengan interaksi manusia-ke-mesin. Teknologi telah membantu mengubah perilaku manusia dengan menciptakan jarak antar manusia dan mengurangi interaksi ini. Di zaman di mana robot dan AI perlahan menggantikan manusia di tempat kerja, interaksi antara manusia dan mesin ini hanya akan meningkat.

C. Jarak Virtual dan Bagaimana Masyarakat Bersosialisasi di Masa Depan

Seperti disebutkan di atas, fenomena Jarak Virtual memengaruhi setiap manusia di Bumi yang menggunakan teknologi seluler, namun secara khusus fenomena ini sangat merusak pertumbuhan anak-anak. Perilaku pada umumnya berasal dari otak, dan karena neuroplastisitas dan epigenetik, perkembangan kognitif juga melihat perkembangan faktor psikologis dan perilaku manusia saat otak anak "merespons" isyarat lingkungan dan perilaku orang lain. Anak-anak belajar dari mengamati dan berinteraksi dengan orang tua dan teman sebayanya, tetapi perkembangan kognitif dan psikologis mereka dapat terhambat, dan keterampilan sosial tertentu hilang atau tertunda, ketika mereka terputus dari orang lain dan terpapar teknologi secara berlebihan. Pengurangan interaksi manusia-ke-manusia dan peningkatan interaksi manusia-ke-mesin berpotensi sangat menghambat perkembangan normal di antara anak-anak yang membutuhkan interaksi manusia yang sehat untuk tumbuh.

Fenomena jarak virtual juga merugikan interaksi *serve and return* yang membentuk arsitektur dalam otak dan koneksi saraf manusia. Interaksi ini merupakan mekanisme sosiologis berbasis aksi-reaksi di mana, misalnya, seorang anak atau bayi menangis, yang seharusnya menghasilkan serangkaian respons dari orang tua atau orang dewasa lainnya. Seperti dicatat oleh Harvard, “ketika seorang bayi atau anak kecil mengoceh, memberi isyarat, atau menangis, dan orang dewasa merespons dengan tepat melalui kontak mata, kata-kata, atau pelukan, koneksi saraf dibangun dan diperkuat di otak anak yang mendukung perkembangan komunikasi. dan keterampilan sosial. Ketika pengasuh sensitif dan responsif terhadap sinyal dan kebutuhan anak kecil, mereka menyediakan lingkungan yang kaya akan pengalaman dalam *serve and return*”. Tanggapan ini juga dapat membantu membangun empati dan kasih sayang anak ketika kebutuhan mereka sendiri terpenuhi dengan cara empati (biasanya dari orang tua). Hal ini penting karena penggunaan teknologi yang berlebihan sering mengakibatkan kurangnya empati di antara beberapa orang, yang begitu terputus sehingga mereka tidak mau terlibat dalam perilaku membantu.

Jarak virtual telah menciptakan adanya kesenjangan yang sangat banyak dalam berbagai jenis hubungan manusia, antara lain:

- a. Pasangan: Tidak jarang pasangan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk benar-benar berbicara satu sama lain, dan lebih banyak waktu terpaku pada perangkat seluler atau perangkat TV mereka.
- b. Guru dan Siswa: Munculnya tablet, aplikasi, dan perangkat komputer telah membuat sekolah menggunakan perangkat seluler dan internet untuk memberikan tugas dan melaksanakan pembelajaran

- c. Orang Tua dan Anak: Seringkali, tablet lebih banyak melakukan interaksi dan membesarkan anak dibandingkan dengan orang tua, sementara ketidakmampuan orang tua untuk terlibat langsung dengan anak mereka sering mengakibatkan anak terputus dan belum dapat mengembangkan keterampilan sosial yang benar untuk terlibat dengan orang lain dengan cara yang sehat.
- d. Rekan kerja: Dengan peningkatan teknologi modern yang berfungsi untuk mengotomatiskan tugas dan menggantikan sistem non-teknologi tertentu, seseorang seringkali tidak harus berinteraksi dengan rekan kerja lain sebanyak sebelumnya, tetapi lebih sering berinteraksi dengan sistem komputer. Hal ini kemudian sering mengakibatkan kurangnya antusiasme untuk bekerja dan/atau kurangnya komitmen terhadap proyek, bersamaan dengan adanya miskomunikasi dan kesalahpahaman.

Salah satu bidang interaksi utama yang dipengaruhi oleh Jarak Virtual dan teknologi selain pengasuhan adalah kencan. Dengan munculnya aplikasi kencan populer seperti Tinder, orang tidak menggunakan keterampilan sosial untuk bertemu calon pasangan, tetapi cukup melakukan *swipe* terhadap daftar orang. Selain itu, *ghosting* (menghilang begitu saja dari dunia digital saat seseorang tidak lagi tertarik) seringkali sangat lazim, yang diakibatkan oleh kurangnya keterampilan sosial atau keberanian untuk mengakhiri hubungan dengan cara lama. Dengan demikian, jarak virtual secara langsung menghasilkan pengurangan keterampilan sosial yang halus yang sebelumnya bersifat universal.

Meskipun teknologi telah membantu menjembatani kesenjangan global, perangkat dan aplikasi media sosial/perpesanan, misalnya, sebagian besar telah membantu menciptakan adanya hubungan yang terputus yang lebih besar di antara orang-orang. Meningkatnya isolasi, berkurangnya interaksi sosial dan keterampilan sosial, dan meningkatnya interaksi manusia-ke-mesin semuanya adalah akibat dari penggunaan teknologi yang berlebihan, yang telah menciptakan tembok di antara banyak orang secara global. Alih-alih mengalami emosi orang lain secara fisik, kebanyakan orang yang hanya memanfaatkan teknologi untuk interaksi mengandalkan emotikon, misalnya. Dan alih-alih bertemu secara fisik, banyak orang memilih untuk mengobrol melalui teks melalui Internet. Saat pertemuan benar-benar terjadi, interaksi sosial sering kali dikurangi dan dialihkan ke obrolan di sela-sela terpaku pada perangkat seluler seseorang.

KESIMPULAN

Baik dilihat melalui sisi negat maupun positif, atau bahkan keduanya, perlu diakui bahwa teknologi memiliki dampak besar pada cara masyarakat berkomunikasi satu sama lain.

Meskipun memungkinkan seseorang untuk membuat koneksi instan dengan orang-orang di belahan dunia lain, hal ini juga menempatkan orang tersebut terhadap risiko kesepian, serta bentuk pelecehan dan manipulasi baru. Tetapi ketika teknologi baru diperkenalkan ke dunia, maka undang-undang dan regulasi-regulasi keamanan baru kemungkinan besar akan diberlakukan juga. Walaupun peraturan baru ini mustahil untuk dapat melindungi semua orang dari efek negatif teknologi, tetapi juga menjadi tanggung jawab kita sendiri untuk menggunakan internet dengan hati-hati. Sama halnya, adalah tanggung jawab kita sendiri untuk memastikan kita mendapatkan cukup kontak manusia di kehidupan nyata dalam kehidupan kita sehari-hari, selain interaksi sosial digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasiadou, Constantia, dan Samantha Vettese. "Souvenir Authenticity in the Additive Manufacturing Age." *Annals of Tourism Research* 89 (2021): 103188.
- Block, Per, dkk. "Social Network-Based Distancing strategies to flatten the COVID-19 Curve in a Post-Lockdown World." *Nature Human Behaviour* 4.6 (2020): 588-596.
- Charania, Imran, dan Xinrong Li. "Smart farming: Agriculture's Shift From a Labor Intensive to Technology Native Industry." *Internet of Things* 9 (2020): 100142.
- da Silva, Marco Fraga, dan Manuel Damásio. "Importance of Storytelling and Speculative Fiction in the Transition into A Posthuman Ecosystem." *International Journal of Film and Media Arts* 7.2 (2022): 74-97.
- Dwivedi, Yogesh K., dkk. "Climate Change dan COP26: Are Digital Technologies and Information Management Part of the Problem or the Solution? An Editorial Reflection and Call to Action." *International Journal of Information Management* 63 (2022): 102456.
- Gobble, MaryAnne M. "Digitalization, Digitization, and Innovation." *Research-Technology Management* 61.4 (2018): 56-59.
- Handayani, Rivi, Heddy Shri Ahimsa-Putra, dan Christian Budiman. "Digitalisasi Ideologi: Mediatisasi Hegemoni Ritual Rambu Solo di Media Sosial." *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4.1 (2020): 1-24.
- Juefei-Xu, Felix, dkk. "Countering Malicious Deepfakes: Survey, Battleground, and Horizon." *International Journal of Computer Vision* (2022): 1-57.
- Karpf, David. "Two Provocations for the Study of Digital Politics in Time." *Journal of Information Technology & Politics* 17.2 (2020): 87-96.
- Kuchmaner, Christina A., Jennifer Wiggins, dan Pamela E. Grimm. "The Role of Network Embeddedness and Psychological Ownership in Consumer Responses to Brand Transgressions." *Journal of Interactive Marketing* 47.1 (2019): 129-143.
- Li, Xun, dkk. "Transition from Factor-Driven to Innovation-Driven Urbanization in China: A Study of Manufacturing Industry Automation in Dongguan City." *China Economic Review* 59 (2020): 101382.
- Markham, Annette. "The Limits of the Imaginary: Challenges to Intervening in Future Speculations of Memory, Data, and Algorithms." *New Media & Society* 23.2 (2021): 382-405.

Nuraisyah, Febristesna Nuraini, Endang Fatmawati, Elvira M. Usulu, Fitriani Amin: Budaya Informasi Digital: Fondasi Membangun Masyarakat Yang Bersosial Atau Semakin Individual ?

- Middlemiss, Lucie, dkk. "Energy Poverty and Social Relations: A Capabilities Approach." *Energy Research & Social Science* 55 (2019): 227-235.
- Omolara, Abiodun Esther, dkk. "The Internet of Things Security: A Survey Encompassing Unexplored Areas and New Insights." *Computers & Security* 112 (2022): 102494.
- Previtali, Mattia, dan Riccardo Valente. "Archaeological Documentation and Data Sharing: Digital Surveying and Open Data Approach Applied to Archaeological Fieldworks." *Virtual Archaeology Review* 10.20 (2019): 17-27.
- Putra, G. B. B., Sudibia, I. K. Kebahagaaan, Kearifan Lokal. "Faktor-Faktor Penentu Kebahagaaan Sesuai dengan Kearifan Lokal di Bali." *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana* 8 (2019): 79-94.
- Qiao, Guanghui, dkk. "The Impact of Volunteer Interaction on the Tourism Experience of People with visual Impairment Based on a Mixed Approach." *Current Issues in Tourism* (2022): 1-18.
- Ramadhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara, 2021.
- Ross, Björn, dkk. "Are Social Bots a Real Threat? An Agent-Based Model of the Spiral of Silence to Analyse the Impact of Manipulative Actors in Social Networks." *European Journal of Information Systems* 28.4 (2019): 394-412.
- Shirinov, Anvar Qanoatovich. "Earth Overshoot Day and the Case of Central Asian Countries (Human Development vs. Running Out of Resources)." *Science and Education* 2.2 (2021): 28-33.
- Slavina, Anna, dan Robert Brym. "Demonstrating in the Internet Age: A Test of Castells' Theory." *Social Movement Studies* 19.2 (2020): 201-221.
- Van Dijck, José, David Nieborg, dan Thomas Poell. "Reframing Platform Power." *Internet Policy Review* 8.2 (2019): 1-18.
- Widyaningrum, Anastasia Yuni. "Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi." *Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi* 10.2 (2021): 141-152.
- Wu, YouKe, dkk. "A Risk Defense Method Based on Microscopic State Prediction with Partial Information Observations in Social Networks." *Journal of Parallel and Distributed Computing* 131 (2019): 189-199.
- Yao, Xuanxia, dkk. "Security and Privacy Issues of Physical Objects in the IoT: Challenges and Opportunities." *Digital Communications and Networks* 7.3 (2021): 373-384.
- Yokota, Tomoyuki, Kenjiro Fukuda, dan Takao Someya. "Recent Progress of Flexible Image Sensors for Biomedical Applications." *Advanced Materials* 33.19 (2021): 2004416.
- Zhao, Fang, dkk. "An Exploratory Study of Entrepreneurial Social Networks in the Digital Age." *Journal of Small Business and Enterprise Development* (2021).