

TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN CORAK KEKINIAN MANUSIA INDONESIA*

Oleh Ashadi Siregar

The effects of technology do not occur at the level of opinions or concepts, but alter sense ratios or patterns of perception steadily and without any resistance. The serious artist is the only person able to encounter technology with impunity, just because he is an expert aware of the change in sense perception.

(Mc Luhan, 1964: 18)

Pengantar

Rekan kita peneliti arkeologi tentulah luar biasa senang kalau menemukan artefak berupa alat-alat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, pada saat menggali situs homo sapiens. Lewat alat-alat itu dia akan mengidentifikasi homo-sapiens tadi sebagai homo-faber yang menjadi titik pangkal untuk menceritakan alam kehidupan sosial manusia pada masa tertentu. Atau seperti yang sering dikutip dari Karl Marx: "*the windmill gives you society with feudal lord; the steam-mill, society with the industrial capitalist.*" Dengan begitu, masyarakat dikenali dari alat-alat yang digunakannya. Lebih jauh, perubahan masyarakat bermula dari perkembangan teknologi, kalau menurut Marx penguasaan alat produksi. Dari sini pula rekayasa masyarakat dapat dilakukan melalui diffusi teknologi.

Pandangan tentang determinasi teknologi cukup banyak mewarnai dunia pemikiran sosial, seperti teori modernisasi yang lahir dari pendekatan empirisisme dengan pemikiran pragmatisme. Pandangan sempit yang mengutamakan pendekatan empirisisme yang berbasis pada kenyataan dan pengalaman, sering mengabaikan pendekatan rasionalisme yang berbasis pada logika dan retorika, atau sebaliknya. Sengketa metodologi kerap menjadi sumber dari fanatisme dalam orientasi akademik, yang dikenal sebagai aliran studi sosial dan studi kultural.

Dalam kajian komunikasi pun dapat ditelusuri genesisnya bersifat dikhotomis, pertama dari akar Eropa yang dapat dirunut pada tradisi Yunani yang berbasis pada retorika (logika dan bahasa), yang berlanjut dengan kajian sejarah dan kultural, dan paling belakangan dengan perspektif kritis (termasuk ideologis) pada mazhab Frankfurt. Kedua pada akar Amerika Serikat yang berbasis empirisisme dengan aliran pragmatisme. Dari masing-masing orientasi akademik ini pengkaji komunikasi mendefinisikan subyek kajiannya secara berbeda. Aliran pertama melihat fenomena komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna (*production and exchange of meaning*) dalam konteks kultural, sedang aliran kedua menyebut sebagai penyampaian pesan (*transmission of message*) dalam konteks interaksi sosial (Fiske, 1990). Di antara skolar komunikasi ada yang bersikukuh untuk menjaga kubu masing-masing, tetapi tidak kurang pula yang melintas mengabaikan sekat-sekat orientasi. Dengan kata lain, selalu muncul orientasi yang memusat pada kubu, atau sebaliknya memencar ke luar. Orientasi untuk keluar dari fanatisme sekat metodologi, dengan begitu sebagai kajian lintas disiplin (*cross-disciplinary*) dan menembus batas-batas akademik (*academic boundaries*).

Perkembangan teknologi yang masuk ke dalam kegiatan komunikasi, pertaliannya dapat dilihat pada dua tingkat, pertama secara struktural, yaitu faktor teknologi yang mengubah struktur masyarakat, untuk kemudian membawa implikasi dalam perubahan

* Makalah disampaikan pada Seminar-Lokakarya Penyusunan Kurikulum Pendidikan Psikologi di Indonesia, Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta 31 Juli – 1 Agustus 2003

struktur moda komunikasi. Kedua, perubahan moda komunikasi secara kultural membawa implikasi pula pada perubahan cara-cara pemanfaatan informasi dalam masyarakat. Dengan begitu determinasi teknologi dalam konteks komunikasi dapat dilihat dalam urutan berpikir: dari perubahan struktur masyarakat, struktur moda komunikasi dalam masyarakat, dan cara pemanfaatan informasi. Selain itu ada pula pandangan dengan urutan sebaliknya: dari pemanfaatan informasi, membawa perubahan masyarakat, dan untuk kemudian mempengaruhi perkembangan teknologi. Urutan berpikir mana pun yang akan dipakai, duduk perkaranya dapat difokuskan pada teknologi yang memungkinkan berlangsung komunikasi, apakah komunikasi yang berlangsung sebagai transmisi pesan yang berada dalam konteks interaksi sosial bersifat pragmatis, atau pun sebagai produksi makna simbolik dalam konteks kultural.

(1)

Sebutan teknologi komunikasi dan teknologi informasi, dalam keseharian sering saling dipergantikan. Secara akademik kiranya perlu diperbedakan, yang pertama dengan fokus kajian terhadap teknologi sebagai faktor yang membuat perubahan struktur moda komunikasi dalam masyarakat, sedang yang kedua melihat teknologi yang mempengaruhi format dan signifikansi informasi bagi penggunanya (produsen dan konsumen). Dengan demikian moda komunikasi terdiri atas produk media dan produk informasi.

Pada level struktural, keberadaan teknologi komunikasi dipandang berperan dalam peradaban umat manusia (lihat: Williams, 1982). Sumbangan Johann Guttenberg dari abad ke 15 dengan alat cetak yang dapat menggandakan materi tertulis secara massal, memberikan dorongan bagi revolusi peradaban. Buku-buku agama dan akademik yang sebelumnya hanya dikonsumsi elit agama dan kalangan aristokrat, sehingga nyaris seperti kitab-kitab rahasia dan menjadi sumber “kesaktian” (*power*) politik, kemudian dapat lebih luas dan massal pemanfaatannya. Pengaruhnya di lingkungan agama yaitu revolusi yang menolak kekuasaan tunggal kerajaan keagamaan dari Vatikan dengan munculnya reformasi agama Kristen dari Jerman. Di bidang intelektual berkembang subur pemikiran sekuler dan liberal, yang melahirkan zaman pencerahan. Revolusi pemikiran meluas sampai akhirnya berlangsung revolusi politik di Perancis yang mengubah sistem monarki otoritarian dengan republik libertarian.

Revolusi yang berlangsung di Eropah bersifat simultan, sehingga secara populer disebut sebagai “galaksi Guttenberg” (McLuhan, 1962), mulai dari perubahan alam pikiran, sampai struktur masyarakat. Sikap sekuler dan liberal yang dicerminkan dengan keberanian mempertanya-kan kebenaran, mendorong kemajuan ilmu pengetahuan di berbagai bidang. Begitu pula gaung dari revolusi Perancis mengubah sistem kenegaraan di Inggeris menjadi parlementarisme, dan mendorong lahirnya negara baru yang kelak menjadi acuan dunia dalam demokrasi: Amerika Serikat. Begitulah “galaksi Guttenberg” melahirkan revolusi peradaban tataran pertama.

Berikutnya pada revolusi peradaban tataran kedua, berasal dari “galaksi Elektronika”, diawali inovasi signal elektronik dari Marconi. Teknologi berbasiskan perangkat transmisi dan gelombang elektromagnetik bergerak maju sangat cepat, menjadi pendukung dari berbagai moda komunikasi sebelumnya. Berbagai moda komunikasi yang berdasarkan sistem distribusi, mengalami kemajuan pesat dari isinya yang lebih mudah dimutakhirkan. Seperti media suratkabar di Amerika Serikat bertumbuh menjadi sistem industri dengan mengambil kemanfaatan telegram untuk kecepatan penyajian berita. Pada sisi lain, dengan inovasi signal elektronik yang bersifat *broadcast*, lahir media radio yang merasuki kehidupan masyarakat.

Teknologi komunikasi pada hakekatnya didorong oleh kebutuhan untuk gerak atau perpindahan materi pesan untuk mengatasi ruang dan waktu. Karenanya dalam melihat perubahan dan kemunculan moda komunikasi baru, dapat dikembalikan pada dorongan

peradaban yang penting dalam hal pengalihan pesan, yaitu teknologi “trans” dan “tele”. Kemajuan suatu moda komunikasi merupakan ikutan dari perubahan pola “gerak” dalam kehidupan masyarakat. Pertumbuhan industri media cetak tidak bisa dilepaskan dari kemajuan moda “trans”portasi, mulai dari kereta api, kapal mesin, sampai pesawat terbang. Begitu pula tumbuh besarnya industri televisi sebenarnya hanya mengikuti kemajuan teknologi “tele”komunikasi. Karenanya kalau teknologi “tele”portasi kelak sudah mewujud, tentu akan ikut muncul moda komunikasi lainnya (atau kembali ke moda paling kuno, jasa kurir?).

Dari sini kiranya perlu dikembangkan sudut pandang lain dalam menghadapi fenomena komunikasi. Pandangan konvensional yang berfokus pada proses komunikasi, akan menjadi tumpul dalam memandang perubahan moda dan teknologi komunikasi. Untuk itu fenomena komunikasi perlu didekati melalui dua sisi, yaitu basis material dan basis sosial yang menjadikannya terwujud (Rogers, 1986). Cara pandang ini akan melihat basis material dari media pers cetak adalah kertas (termasuk tinta cetak), percetakan dan jaringan transportasi (alat angkut dan jalan darat, air dan udara). Media penyiaran berbasis material pada jaringan telekomunikasi yang terdiri atas gelombang elektromagnetik, perangkat transmisi dan penerima. Sedang basis material media interaktif adalah jaringan telekomunikasi dan komputer. Setiap basis material bagi media komunikasi dijalankan dengan basis kultural berupa perangkat lunak (*software*) yang spesifik.

Basis material dalam kegiatan media komunikasi perlu dibedakan antara teknologi yang secara langsung digunakan untuk mewujudkan produk media dan produk informasi, atau secara tidak langsung berupa teknologi yang memungkinkan media dan informasi yang diproduksi sampai atau diambil oleh konsumen. Artinya dengan basis material inilah moda komunikasi dapat diproduksi dan dapat sampai kepada khalayak. Sedangkan basis sosial dari media komunikasi adalah seluruh aspek yang memungkinkan media dan informasi diproduksi. Ini mencakup 2 aspek, pertama bersifat tidak langsung berupa basis politik yang mendasari keberadaan institusional media komunikasi, dan basis ekonomi dengan logika pasar yang menggerakkan produksi dan distribusi moda komunikasi. Kedua, aspek bersifat langsung berupa basis kultural seperti jurnalisme dan seni yang mendasari produksi media dan informasi.

Dalam konteks kajian sosial, ranah teknologi komunikasi dapat dilihat melalui dimensi politik dan ekonomi sebagai perspektif dari media komunikasi secara struktural. Sedangkan permasalahan intrinsik teknologi komunikasi dapat difokuskan pada basis material dan sosial yang secara langsung mendasari proses produksi media dan informasi komunikasi. Dari sini dilihat basis kultural yaitu perangkat lunak yang menggerakkan proses produksi media dan informasi komunikasi. Perangkat lunak ini dapat dibedakan dalam dua tahap, pertama berfungsi untuk menjalankan mesin-mesin teknologi, dan kedua mendasari proses produksi media dan informasi komunikasi. Dengan begitu keterlibatan seseorang dalam proses produksi media komunikasi pada dasarnya adalah pada basis kultural yang dijalankan, apakah berupa perangkat lunak pada mesin-mesin teknologi komunikasi, ataukah dalam proses produksi media dan informasi.

(2)

Cepat dan luasnya inovasi dalam teknologi komunikasi dalam “galaksi Elektronika” ditandai dengan fungsinya sebagai basis bagi berbagai teknologi lainnya. Teknologi antariksa misalnya hanya akan berjalan dengan basis teknologi elektronik. Jika “galaksi Guttenberg” menjadi faktor bagi “galaksi Industri”, maka “galaksi Elektronika” melahirkan “galaksi Informatika”. Perpaduan dari kedua galaksi terakhir ini melahirkan teknologi komputer, tiruan dari otak manusia dengan peningkatan kemampuan yang berlipat ganda. Penggabungan komputer dengan telekomunikasi melahirkan suatu fenomena yang mengubah konfigurasi moda komunikasi konvensional, dengan melahirkan

kenyataan dalam dimensi ketiga. Jika dimensi pertama adalah kenyataan keras dalam kehidupan empiris sosial dan alam (biasa juga disebut “*hard reality*”), dimensi kedua merupakan kenyataan dalam kehidupan simbolik dan nilai-nilai yang dibentuk (dipadankan dengan sebutan “*soft reality*”), maka dengan dimensi ketiga dikenal kenyataan maya (*virtual reality*) yang melahirkan suatu format masyarakat lainnya (Jones, 1995; Sparks, 2001).

Masyarakat yang terbentuk dalam kenyataan virtual yang dikenal sebagai masyarakat *cyber* (*cyber-society*). Dari sini kemudian dikenal adanya ruang *cyber* (*cyber-space*) sebagai ajang yang memungkinkan adanya hubungan antar manusia. Karenanya pengkaji ilmu sosial (termasuk kultural) pada dasarnya akan menghadapi hubungan sosial dalam 3 macam dimensi kenyataan yaitu kenyataan “real” (empiris), simbolik, dan virtual. Pertanyaan yang menggugat adalah pertalian di antara ketiga dimensi kenyataan ini, sehingga dikenali adanya masyarakat empiris, simbolik dan *cyber*. Sejauh mana ketiga jenis masyarakat ini menjadi ruang hidup bagi manusia, agaknya akan menjadi pertanyaan epistemologis yang menantang. Interkontekstual ketiga macam kenyataan ini tidak pelak akan menuntut perombakan dalam orientasi dan landasan epistemologi cabang-cabang ilmu sosial.

Untuk itu fokus perhatian (*focus of interest*) dalam kajian dapat ditujukan pada komunikasi bermediasi komputer, atau *Computer-Mediated Communication* (CMC). Dengan menjadikan CMC sebagai tumpuan, maka kegiatan komunikasi dapat dibedakan dalam dua kelompok besar. Kelompok pertama, adalah komunikasi dengan informasi yang tersedia pada server yang terkoneksi secara virtual dalam jaringan global, baik yang bersifat sistem tertutup, semi terbuka, maupun terbuka. Informatika di dalam sistem ini dapat berdiri sendiri, atau juga merupakan konvergensi dari media massa konvensional seperti buku, suratkabar, film, radio dan televisi.

Kelompok kedua, adalah komunikasi dengan informasi yang berada di luar sistem virtual interkoneksi jaringan komputer, melalui media interpersonal dan media massa yang tidak memiliki pertautan dengan CMC. Istilah media modern dan tradisional tidak lagi relevan, sebab seluruh media lama, baik media sosial yang dianggap tradisional maupun media massa yang dianggap modern, harus disebut sebagai media konvensional. Lebih lanjut ke depan, konvergensi media konvensional dengan CMC akan semakin ekstensif dan intensif.

CMC berbasiskan pada informatika, dan ini yang membedakan dengan komunikasi konvensional yang berbasiskan pada proses dari sumber ke sasaran. Karenanya fenomena yang lahir atas keberadaan CMC, tidak dipandang sebagai fenomena komunikasi melainkan sebagai fenomena informatika. Ini membawa konsekuensi radikal dalam epistemologi dunia ilmu komunikasi. Dengan fokus pada informatika, hakekatnya dapat dilihat dalam dua wajah, pertama orientasi dalam komodifikasi (*commodification*) dan kedua orientasi kekuasaan (*power*). Proses komodifikasi dengan sendirinya menjadikan informasi memiliki nilai ekonomis yang dapat dijadikan dasar untuk tujuan bisnis. Orientasi bisnis ada yang bersifat langsung, dijalankan sebagaimana halnya dalam kegiatan pasar baik untuk produk *tangible* maupun *intangible*. Tetapi ada pula bersifat tidak langsung sebagaimana dalam kegiatan komunikasi komersial umumnya (lihat: Mosco, 1996).

Sedangkan untuk tujuan kekuasaan dapat berorientasi politik ataupun kultural. Orientasi kekuasaan politik dilakukan oleh institusi pemerintah maupun institusi politik masyarakat. Sedangkan orientasi kekuasaan kultural dijalankan oleh institusi yang bergerak dalam pengembangan nilai-nilai, baik yang bersifat sekuler (profan) maupun spiritual (sakral). Hanya saja keberadaan dunia informatika memaksa sumber bagi situs yang berorientasi pada kekuasaan ini untuk menyesuaikan diri, dengan kekuasaan otonom dari *user* dalam menghadapi ruang *cyber* (*cyber-sphere*). Ruang *cyber* merupakan arena

terbuka dan demokratis, sehingga dominasi dari kekuasaan politik dan kultural tidak dapat dijalankan di dalamnya. Karenanya pengelola situs harus menggunakan teks dan wacana yang demokratis (Dahlgren, 2001). Di samping itu setiap pihak dapat menjadi produsen informasi dalam ruang *cyber*, sehingga kecenderungan monopoli dan hegemoni dapat berkurang.

Persoalan mendasar dari keberadaan ruang *cyber* terletak di tangan *user*. Kata kunci disini adalah *user* yang sepenuhnya otonom dalam menentukan informasi yang diproduksi atau diambilnya. Dengan kata lain sebagai user seseorang dengan mudah menjadi produsen dan konsumen informasi sekaligus. Sehingga motif dasar dalam menghadapi informasi dengan memproduksi atau mengambil, perlu dilihat apakah sebagai suatu upaya dalam obyektifikasi atau subyektifikasi. Dengan begitu akan menjadi kajian yang penting untuk mengetahui sejauh mana dunia informatika dalam ruang *cyber* dapat memenuhi kecenderungan obyektifikasi dan subyektifikasi ini (bdk: Berger dan Luckman, 1967; McQuail, 1987).

Proses obyektifikasi berkaitan dengan informasi faktual, untuk yang ada di ruang *cyber* dapat dibagi dua kelompok, pertama adalah berita-berita yang merupakan ekstensi dari media massa konvensional seperti suratkabar, majalah, radio dan televisi. Kedua adalah berita yang memang disiapkan khusus oleh portal penyedia informasi. Kedua macam berita ini dengan sendirinya menyimpan masalah mendasar dalam obyektivitas dan faktualitasnya.

Sedangkan informasi yang berfungsi untuk subyektifikasi bagi *user* tersedia dalam varian dari yang sepenuhnya mengekspolitasi tubuh sampai ke tataran yang lebih spiritual. Ragam dari materi informatika ini sangat kaya, karena pembuat situs memiliki kebebasan tanpa batas. Karenanya yang perlu berinisiatif untuk membatasi diri untuk memasuki situs adalah *user* sendiri sebagai konsumen. Bagi *user* yang ingin melindungi dirinya, tersedia sejumlah institusi perangkat lunak yang menyediakan program untuk memfilter materi dari situs yang dipandang tidak berguna. Dengan kata lain, dalam ruang bebas itu, setiap keputusan ditentukan oleh *user*. Sembari itu berkembang pula situs-situs yang memberikan bimbingan dan program untuk mengkalibrasi muatan situs hiburan.

(3)

CMC menciptakan kenyataan berupa ruang sosial baru, tetapi keberadaannya berada di ruang publik (*public sphere*) konvensional. Basis material dari CMC adalah komputer yang memiliki fasilitas terkoneksi ke ruang *cyber*. Sementara koneksi ke ruang *cyber* menggunakan jaringan secara fisik melalui jaringan telekomunikasi baik tertutup dengan kawat (*wire*) maupun terbuka secara nirkawat (*wireless*). Regulasi untuk infrastruktur jaringan telekomunikasi diperlukan untuk menjamin agar tidak terjadi interferensi antar jalur frekuensi. Alasan bersifat teknis seharusnya yang mendasari regulasi bagi basis material kegiatan komunikasi.

Karenanya regulasi macam apa sebenarnya diperlukan bagi CMC? Secara fisik, CMC berada pada pengguna, dan pada dasarnya tidak perlu ada regulasi bagi warga yang menggunakan komputer. Kalau ada kekuasaan negara membatasi warganya menggunakan komputer yang terkoneksi ke jaringan virtual, tentunya tidak melalui pengaturan pemilikan dan penggunaan komputer. Akses CMC ke jaringan telekomunikasi baik melalui satelit maupun terestrial, baik dengan jaringan kawat maupun nirkawat, pada dasarnya tidak menggunakan fasilitas terpisah. Gelombang elektromagnetik baik kawat maupun gelombang udara sebagai telekomunikasi konvensional, merupakan infrastruktur yang standar dalam kehidupan suatu masyarakat. Regulasi dan perijinan hanya perlu bagi pihak yang mengeksplorasi infrasruktur ini. Karenanya CMC yang memanfaatkan infrastruktur yang sudah legal, dengan sendirinya tidak lagi memerlukan regulasi.

Analoginya, perusahaan jasa pos memerlukan perijinan, dan pengirim surat (pengguna jasa pos) tentu tidak memerlukan ijin.

Pada awal dikenal fax (pengiriman signal elektronik yang dimodulasi menjadi visual) dan pengiriman *file* dengan komputer menggunakan modem, pernah dipersulit oleh perusahaan telekomunikasi di Indonesia dengan menetapkan pembatasan yang tidak jelas acuannya. Tetapi sekarang tidak lagi. Saat ini perusahaan jasa satelit dan jasa telekomunikasi hanya berkepentingan agar durasi gelombang elektromagnetiknya terjual sebanyak mungkin. Termasuk *voice over internet protocol* (VoIP) oleh pengguna yang tadinya dipersoalkan perusahaan telekomunikasi Indonesia, sekarang sudah bukan perbuatan yang harus sembunyi-sembunyi.

Pengguna CMC hanya “menumpang” pada fasilitas penjual jalur frekuensi, dan penyedia jasa telekomunikasi yang sudah ada. Baru menjadi masalah jika tarif pulsa dalam infrastruktur telekomunikasi terlalu tinggi. Untuk itu diharapkan muncul inovasi teknologi yang memungkinkan pengguna CMC dapat mengakses jaringan virtual, tanpa melalui telekomunikasi konvensional. Dengan hukum dialektika dalam inovasi, selalu akan muncul teknologi untuk meningkatkan mutu kehidupan manusia.

Karenanya pendapat dalam masyarakat yang mengharapkan agar ada departemen pemerintah atau setingkat menteri untuk mengatur CMC atau biasa disebut sebagai bidang telematika (telekomunikasi dan informatika), perlu disikapi lebih kritis. Negara memang dapat menjadi faktor percepatan dalam pertumbuhan teknologi baik fisik maupun sosial. Tetapi selama paradigma yang menggerakkan negara bersifat otoriterisme, yang terjadi hanya pengendalian publik. Setiap galaksi dalam komunikasi, mulai dari “galaksi Guttenberg” sampai “galaksi Elektronika” pada dasarnya menggerakkan dan memajukan peradaban melalui proses liberalisasi. Ajang komunikasi hanya dapat berkembang dalam paradigma liberalisme (lihat: Siebert et.al., 1956).

Liberalisasi biasa dihadapi dengan kekuatiran akan anarki. Paradigma liberalisme yang menggerakkan ruang *cyber* memang terkesan anarki. Individu dan institusi sama posisinya, masing-masing sama berhak dan dapat mengisi ruang *cyber*. Tetapi alam pikiran liberal dalam menghadapi ruang *cyber* dapat diperkembangkan mengikuti logika galaksi elektronika yang menggerakkan CMC, yaitu prinsip binari. Dalam ruang *cyber*, sebagaimana dalam kehidupan lainnya, selamanya berlangsung oposisi binari (*binary opposition*) (Berger, 1998).

Setiap fakta, di ruang mana pun adanya, maknanya akan berada di antara dikhotomi, sebagaimana dalam filsafat “yin” dan “yang”. Dengan kata lain, suatu fakta pada dasarnya memiliki makna bersifat kontekstual. Secara sederhana binari oposisi ini dapat dipilah dalam dua kutup yang masing-masing memiliki kesamaan dan kedekatan makna kategoris. Dapat diilustrasikan sebagai berikut:

KUTUB			FAKTA			KUTUB
Perdamaian	←	←	makna	→	→	Peperangan
Ketenteraman	←	←	makna	→	→	Kekacauan
Kerukunan	←	←	makna	→	→	Perkelahian
Altruisme	←	←	makna	→	→	Egoisme
Kemakmuran	←	←	makna	→	→	Kemelaratan
Harmoni	←	←	makna	→	→	Anarki
dan seterusnya						

Polaritas dikhotomi oposisi binari merupakan konsep yang bersifat digital, karenanya selamanya mengandung pergeseran makna dari kiri ke kanan, dan sebaliknya. Dengan kata lain, pemaknaan suatu fakta tidak pernah bersifat absolut, dengan adanya kecenderungan

oposisi makna yang memberi pemaknaan alternatif. Di antara suatu polaritas terkandung konsep-konsep yang akan merelatifkan makna suatu teks.

Di dalam polaritas dikhotomi oposisi binari ini terdapat oposisi bersifat langsung, dan yang bersifat tidak langsung. Signifikansi makna “perdamaian” beroposisi langsung dengan “peperangan”, tetapi dimungkinkan pula beroposisi secara tidak langsung dengan “anarki”, atau yang lebih jauh seperti “kemelaratan”. Karenanya dengan prinsip liberalisme, kenyataan pada hakekatnya diisi dengan rasionalitas, maka setiap ancaman terhadap makna kehidupan manusia, akan muncul oposisi binarinya untuk mengatasinya. Hukum dialektika inilah menggerakkan peradaban manusia. Dengan paradigma semacam ini maka tidak diperlukan, bahkan harus dijauhkan tangan kekuasaan dari ruang publik, baik dalam ruang publik bagi masyarakat “real”, simbolik, maupun “virtual” berkaitan dengan kegiatan informatika. Sepanjang kekuasaan negara tidak dapat berfungsi sebagai faktor yang mendorong inovasi teknologi (fisik dan sosial), lebih baik dia jangan sampai menyentuh kehidupan warga, baik di “galaksi Guttenberg” maupun di “galaksi Elektronika”, terlebih di “galaksi Informatika”.

(4)

Keberadaan CMC dapat dilandasi alasan yang bersifat filosofis, mengingat sistem media ini dibanding dengan media lainnya, dipandang yang paling memenuhi hak dasar (azasi) manusia, yaitu hak untuk menyatakan pikiran dan pendapat (*right to express*) dan hak untuk mengetahui (*right to know*) dari warga masyarakat. Media konvensional terutama media massa pada dasarnya bersifat linier, dengan produksi dan distribusi atau pemancaran masih bertolak dari subyektifitas produsen media. Dengan kata lain, seluruh materi produk informasi yang disampaikan, masih tetap merupakan hasil keputusan dari pemilik dan pengelola media.

Sedangkan dalam sistem CMC, seluruh akses (masuk dan mengambil) produk informasi, sepenuhnya merupakan keputusan pengguna. Pengelola media hanya berkewajiban menyediakan dan menyimpan sebanyak kemampuan memproduksi dan daya tampung server. Selain itu juga dengan jaringan virtual, pengelola sumber (situs) produk informasi tidak dapat menghalangi, bahkan secara moral harus memberikan akses agar pengguna dapat masuk memanfaatkan produk informasi di server lain. Semakin banyak *link* yang dimungkinkan dari suatu situs, semakin berharga keberadaannya.

Pertanyaan lebih lanjut, apakah CMC dengan “galaksi Informatika” membawa perubahan yang mendasar dalam peradaban manusia? Dalam lingkup struktur mikro (perusahaan), CMC dapat merombak pola hubungan dalam manajemen. CMC dapat “memaksa” sistem manajemen agar bersifat terbuka, dan menjadikan seluruh sistem dalam struktur mikro terintegrasi. Prinisp dasar 3 C (*capital – cost – calculating*) yang menggerakkan produksi dan pemasaran (*marketing*) berbasiskan CMC, terbukti meningkatkan efektivitas dan efisiensi, yang sekaligus tentunya pada profit secara signifikan.

Tetapi perubahan tidak hanya dilihat dari signifikansi terhadap modal. Lebih jauh perlu dilihat pada perubahan dari masyarakat agraris, ke masyarakat industrial, kemudian lahir masyarakat informasi, sejauh mana membawa perubahan yang signifikan. Perubahan sosial sering dilihat hanya dari mobilitas kelompok masyarakat. Karenanya dari tataran agraris ke industrial, dilihat terjadi perubahan konfigurasi dalam struktur masyarakat, yaitu pergantian kelompok dan tipologi dalam kelas sosial. Sementara mobilitas sosial yang berlangsung pada hakekatnya tidak membawa perubahan dalam kualitas struktur sosial, sebab eksloitasi oleh kaum feodal pada masyarakat agraris kemudian digantikan oleh kaum kapitalis industrial. Dengan begitu ruang publik yang bersifat eksploratif terhadap manusia pada hakekatnya tetap terjadi.

Lalu bagaimana kualitas struktur sosial dalam masyarakat informasi? Signifikansi suatu perubahan sosial agaknya perlu ditempatkan dalam perspektif yang mengacu pada makna yang bersifat azasi dalam kehidupan warga. Untuk itu bertolak dari asumsi bahwa setiap interaksi sosial merupakan wujud dari upaya memenuhi hak manusia bersifat azasi. Parameter dengan hak azasi ini menempatkan fokus pada manusia dan hak-haknya. Untuk itu diperlukan kajian dan refleksi lebih lanjut.

Penutup

Fokus pada teknologi yang mengubah struktur moda komunikasi untuk kemudian mengubah konfigurasi sosial, tentulah terlalu berlebihan, sebab mengabaikan pokok pangkal dalam pandangan determinasi teknologi, yaitu perubahan masyarakat. Dengan kata lain, teknologi tidak meloncat langsung dalam perubahan struktur moda komunikasi dalam masyarakat. Perubahan masyarakat membawa implikasi pada tuntutan pada cara-cara bertindak dalam kehidupan sosial, baru dari sini kemudian lahir teknologi sebagai jawaban atas tuntutan komunikasi, untuk berikutnya melahirkan moda komunikasi dalam masyarakat.

Dengan begitu sumber dari dinamika bagi moda komunikasi adalah struktur sosial yang menjadi ruang baginya. Dalam pandangan ini ranah teknologi komunikasi tidak bersifat otonom, tetapi dibentuk dan dipengaruhi oleh struktur sosial. Pada pihak lain, kedudukan manusia pada tataran struktur sosial membawa konsekuensi dalam merespon lingkup kenyataan, baik struktur sosial maupun moda komunikasi.

Struktur moda komunikasi akan memaksa manusia Indonesia untuk menyesuaikan diri dengan kompleksitas permasalahan komunikasi. Pada tahap dasar, setiap orang dipaksa untuk melek media komunikasi (*media literacy*) yang berbasis pada teknologi sebagai syarat untuk bisa menjadi konsumen informasi. Setiap moda komunikasi memiliki karakteristik yang berbeda, antara lain seperti perbedaan bentuk simbolik yang digunakan menyebabkan masing-masing media membawa *bias* intelektual dan emosional yang berbeda, atau perbedaan aksesibilitas dan kecepatan informasi akan mengakibatkan perbedaan *bias* politik, atau perbedaan posisi dalam menghadapi media komunikasi menyebabkan *bias* sosial yang berbeda pula.

Konteks keberadaan manusia masa kini pada dasarnya dalam 3 dimensi realitas, empiris, simbolik dan virtual. Dengan demikian setiap manusia pada dasarnya akan menjadi warga dari 3 masyarakat, masyarakat empiris, masyarakat simbolik dan masyarakat *cyber*. Ketiga dimensi ini berada dalam kompleksitas moda komunikasi yang berbasis pada teknologi. Pengenalan atas kondisi realitas di Indonesia dapat dilakukan melalui moda komunikasi yang mendukung proses interaksi sosial di satu sisi, dan pemaknaan dunia simbolik di sisi lainnya, baik dalam dimensi realitas empiris, simbolik dan virtual. Inilah yang menjadi konteks dari kekinian manusia Indonesia.

Keberadaan manusia Indonesia pada hakikatnya menghadirkan diri sebagai warga dari masyarakat yang secara sadar atau tidak, didefinisikan sesuai dengan permasalahan dihadapi dan respon yang akan dilakukan. Sebagai warga masyarakat empiris seseorang mendefinisikan diri sebagai konsumen, atau pengguna pelayanan publik. Sebagai warga masyarakat simbolik mendefinisikan diri sebagai orang Jawa atau lainnya. Tetapi sebagai warga dari masyarakat *cyber*, manusia Indonesia dapat menjadi dirinya sebagaimana dalam masyarakat empiris dan simbolik, atau sepenuhnya sebagai warga masyarakat virtual yang didefinisikan secara teknologis. Sebagai manusia semacam ini, parameter kedirian adalah kemampuan sebagai *user*, baik sebagai produsen maupun konsumen.

Tantangan bagi manusia Indonesia adalah keniscayaan merespon kenyataan yang dibentuk oleh teknologi, menyebabkan ranah teknologi komunikasi semakin penting sebagai fokus perhatian. Melalui respon terhadap moda komunikasi yang lahir dari perbedaan teknologi komunikasi, seseorang dapat mementukan keberadaannya lebih

sesuai dalam dimensi kenyataan yang dihadapinya. Seperti dikutip di awal dari McLuhan, hanya seniman merupakan sosok yang dapat menghadapi teknologi. Dalam pengertian ini dorongan kreatif manusia kiranya tetap menjadi landasan dalam konteks determinasi teknologi.

REFERENSI

- Berger, Arthur Asa (1998) *Media Analysis Technique, Second edition*, terjemahan Setio Budi HH (1999) *Teknik-Teknik Analisis Media*, Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta
- Berger, Peter L.; Luckmann, Thomas (1967) *The Social Construction of Reality*, Anchor Books, New York
- Dahlgren, Peter (2001) "The Public Sphere and the Net: Structure, Space, and Communication", dalam Bennet, W. Lance dan Entman, Robert M., *Mediated Politics: Communication in the Future of Democracy*, Cambridge University Press, Cambridge
- Fiske, John (1990) *Introduction to Communication Studies*, second edition, Routledge, London
- Jones, Steven G. (1995) "Understanding Community in the Information Age", dalam Jones ed., *Cyber Society: Computer-Mediated Communication and Community*, Sage Publications, Thousand Oaks
- McLuhan, Marshall (1962) *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, Toronto
- McLuhan, Marshall (1964) *Understanding Media: The Extension of Man*, Introduction by Lewis H. Lapham (1994), The MIT Press, Cambridge
- McQuail, Denis (1987) *Mass Communication Theory: an Introduction*, second edition, Sage Publications, Beverly Hills
- Mosco, Vincent (1996) *The Political Economy of Communication*, Sage Publication, London
- Rogers Everett M., (1986) *Communication Technology: The Media in Society*, The Free Press, New York
- Siebert, Fred S.; Peterson, Theodore dan Schramm, Wilbur (1956) *Four Theories of the Press*, University of Illinois Press, Urbana
- Sparks, Colin (2001) "The Internet and the Global Public Sphere", dalam Bennet, W. Lance dan Entman, Robert M., *Mediated Politics: Communication in the Future of Democracy*, Cambridge University Press, Cambridge
- Williams, Frederick (1982) *The Communications Revolution*, Sage Publications, Beverly Hills