

DETERMINISME TEKNOLOGI MASYARAKAT DALAM MEDIA SOSIAL

Siti Meisyaroh¹

Program Studi Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Jl. Yos Sudarso Kav.87, Jakarta 14350

ABSTRACT

Technological developments give birth to new media in society that led to the trend and lifestyle in terms of culture and communication are different from previous ones. The presence of social media changed the way people communicate and culture become more transparent, innovative, and creative. Technological determinism and social media are related to each other and influence people in his life.

Keyword: Technology, New Media, Society

ABSTRAK

Perkembangan teknologi melahirkan media baru dalam masyarakat sehingga memunculkan tren dan gaya hidup dari sisi budaya dan komunikasi yang berbeda dari yang sebelumnya. Kehadiran media sosial mengubah cara berkomunikasi dan budaya masyarakat menjadi lebih transparan, inovatif, dan kreatif. Determinisme teknologi dan media sosial saling berkaitan satu sama lain dan mempengaruhi masyarakat dalam kehidupannya.

Kata Kunci: Teknologi, Media Baru, Masyarakat

PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi tak pelak memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Manusia menggunakan

teknologi dan dikelilingi teknologi hampir dalam setiap gerak kehidupannya (Morissan, 2013:486). Media komunikasi saat ini makin berkembang maju sejalan dengan



¹ Alamat kini : Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, Jln. Yos Sudarso Kav.87 Sunter, Jakarta 14350
Penulis untuk Korespondensi: Telp. (021) 65307062 .E-mail: siti.meisyaroh@kwikkiangie.ac.id

perkembangan hidup manusia. Apalagi dengan hadirnya teknologi informasi dan komunikasi dalam era globalisasi telah menjadikan dunia mengecil dan tanpa batas dari segi komunikasi manusia. Ketika media baru memasuki suatu organisasi, aturan konsumsi media cenderung untuk berubah. Secara otomatis cara hidup yang sudah ada harus ikut berubah, karena teknologi juga mengenalkan kita cara baru untuk hidup, sebagaimana membangun budaya baru dalam suatu jaringan komunikasi. Semua ini dapat diartikan sebagai suatu pilihan hidup yang lebih luas, dan suatu kualitas yang lebih baik dari kehidupan. Media baru mungkin akan membuat perubahan dalam hubungan antar manusia, menggantikannya dengan transaksi komputer, ataupun meninggalkan media komunikasi lama seperti tatap muka dan telepon.

Fenomena ini pun telah menciptakan penggunaan media baru dalam masyarakat. Salah satunya adalah internet yang merupakan suatu inovasi yang tengah populer saat ini dan merupakan media komunikasi yang cepat dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat berbanding media konvensional diseluruh negara-negara didunia. Perkembangan teknologi komunikasi tak akan pernah bisa berhenti. Perkembangan ini terjadi sejak zaman dahulu hingga saat ini. Hal ini ditandai dengan adanya empat era perkembangan teknologi komunikasi, yaitu: Era Komunikasi Tulisan, Era Komunikasi Cetak, Era Komunikasi Telekomunikasi dan Era Komunikasi Interaktif. Kehadiran era komunikasi interaktif ditandai dengan berkembangnya teknologi internet, sehingga melahirkan banyak aplikasi baru yakni situs jejaring sosial dan media sosial yang membuat masyarakat banyak bersosialisasi didunia maya. Hal ini tentu saja membawa banyak perubahan dalam masyarakat dari segi budaya dan komunikasi.

MEDIA SOSIAL

Media sosial adalah tempat, alat bantu, layanan yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri mereka untuk bertemu dan berbagi dengan rekan lainnya melalui teknologi internet. Selain itu, media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi

meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content"

Dari gambar dibawah ini, kita dapat mengetahui perjalanan media sosial yang sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi. Media sosial terbagi menjadi beberapa kategori, seperti pada gambar di bawah ini (Cavazza, 2008 dalam Sartika Kurniali (2003), yakni :

1. Alat bantu publikasi menggunakan Blog (*Typepad, Blogger*), Wiki (*Wikipedia, Wikia, Wetpaint*) dan *Portal Citizen Journalism (Digg, Newsvine)*. Website yang mengijinkan usernya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun remove konten-konten yang ada di website ini maupun *user* lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah.
2. Alat bantu berbagi untuk video (*YouTube*), gambar (*Flickr*), link (*del.icio.us, Ma.gnolia*), musik (*Last.fm, iLike*), slide presentasi (*Slideshare*), review produk (*Crowdstorm, Stylehive*) atau umpan balik produk (*Feedback 2.0, GetSatisfaction*).
3. Alat bantu diskusi seperti forum (*PHPbb, vBulletin, Phorum*), forum video (*Seesmic*), instant messaging (*Yahoo! Messenger, Windows Live Messenger, Meebo*) dan VoIP (*Skype, Google Talk*).
4. Jaringan sosial (*Facebook, MySpace, Bebo, Hi5, Orkut*), jaringan sosial spesifik (*LinkedIn, Boompa*), dan alat bantu untuk menciptakan jaringan sosial (*Ning*) dengan aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto-foto.
5. Alat bantu mikroblogging (*Twitter, Pownce, Jaiku, Plurk, Adocu*) dan layanan serupa (*twitxr, tweetpeek*).

6. Alat bantu agregasi sosial seperti lifestream (*FriendFeed, Socializr, Socialthing!, lifestrea.ms, Profilactic*).
7. Platform untuk hosting (*Justin.tv, BlogTV, Yahoo! Live, UStream*) dan ada layanan serupa untuk mobile (*Qik, Flixwagon, Kyte, LiveCastr*).
8. Dunia virtual (*Second Life, Entropia Universe, There*), 3D chats (*Habbo, IMVU*) dan dunia virtual khusus remaja (*Stardoll, Club Penguin*). Dunia virtual, dimana mengreplikasikan lingkungan 3D, dimana *user* bisa muncul dalam bentuk avatar -avatar yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata.
9. Platform game sosial (*ImInLikeWithYou, Doof*), portal game kasual (*Pogo, Cafe, Kongregate*) dan jaringan sosial yang dimungkinkan dengan game (*Three Rings, SGN*). Dunia virtual yang dimana penggunaanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti *virtual game world*, berinteraksi dengan yang lain. Namun, *Virtual Social World* lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan.
10. MMO, *massively multiplayer online* (*Neopets, Gaia Online, Kart Rider, Drift City, Maple Story*) dan MMORPG, *Massively multiplayer online role-playing game* (*World of Warcraft, Age of Conan*).

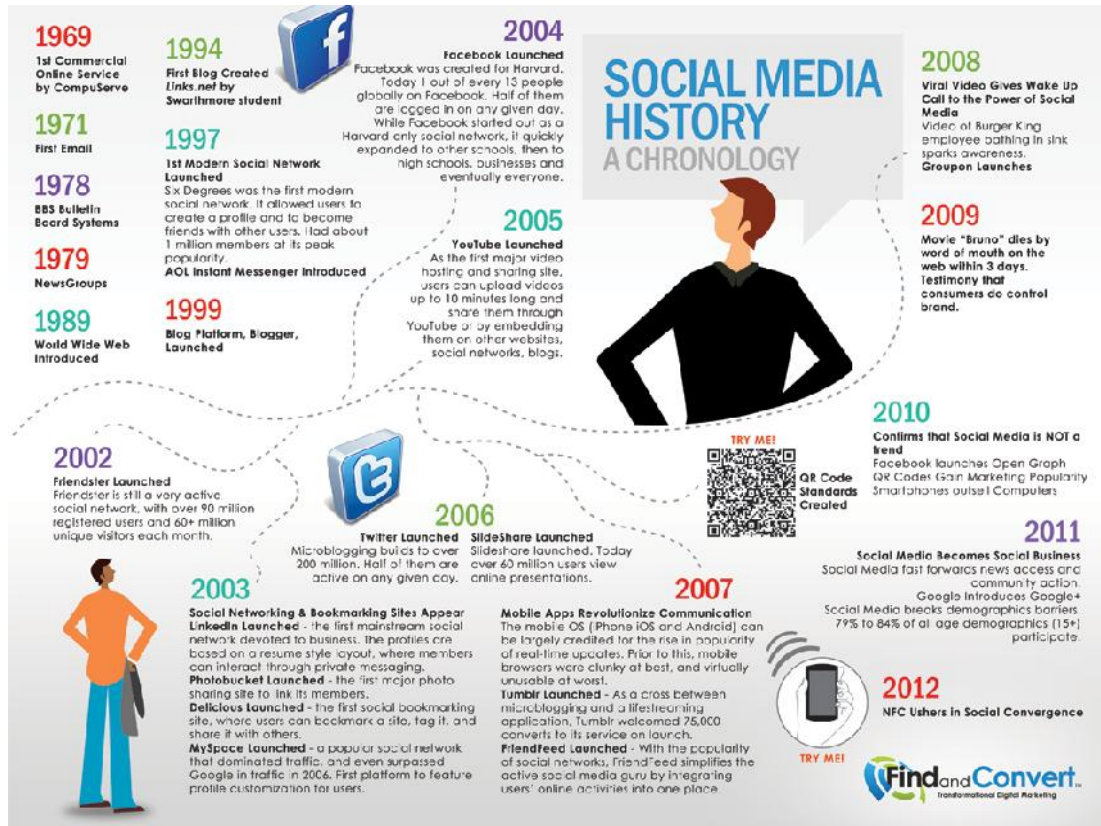
Tampak terlihat bahwa banyak dari media sosial ini telah menjadi layanan internet besar yang melayani pengguna di seluruh dunia. Baik yang menyediakan fasilitasnya dengan gratis ataupun yang berbayar. Teknologi, telah merubah semua hal tentang cara orang melakukan interaksi sosial. Hal ini penting karena aplikasi yang bisa menghubungkan orang kini bisa mengasumsikan dirinya bahwa akan ada sejumlah orang di sana untuk dihubungkan (Sartika Kurniali: 2003). Media sosial mempunyai ciri - ciri sebagai berikut (Gamble, Teri and Michael : 2009) :

- Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet
- Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*
- Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya

- Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Perkembangan dari Media Sosial itu sendiri sebagai berikut :

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



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

2007. Situs ini diharapkan bisa menjadi sebuah direktori online organisasi lingkungan seluruh dunia termasuk pergerakan lingkungan baik dilakukan individu maupun kelompok.

- 2011 Lahirnya *Google+*, google meluncurkan situs jejaring sosialnya yang bernama *google+*, namun pada awal peluncuran. *google+* hanya sebatas pada orang yang telah di invite oleh google. Setelah itu *google+* di luncurkan secara umum. Lebih mudahnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini, sejarah perkembangan media sosial dari masa ke masa, yaitu:

DETERMINISME TEKNOLOGI

Determinasi adalah suatu paham yang menganut tentang seluruh kejadian yang ada di masa lalu mempengaruhi apa yang ada di masa depan dan sering kali hal tersebut datang atau mempengaruhi tanpa disadari oleh masyarakat (*Definiton of Determinism*). Sementara Teknologi adalah segala sesuatu hal yang diciptakan oleh manusia dengan maksud dan tujuannya untuk mengurangi beban hidup dan lebih membantu manusia itu

sendiri untuk menjalani kehidupannya. Teknologi dipengaruhi oleh manusia yang membuatnya dengan adanya nilai-nilai yang masuk di dalam teknologi yang diciptakan, Sehingga determinisme teknologi dapat diartikan sebagai sebuah hal yang terjadi dimasa depan karena perkembangan dari teknologi yang ada di zaman dahulu ke zaman yang lebih maju, perkembangan tersebut memberikan dampak di kehidupan manusia dengan atau tanpa disadari telah memberikan sebuah pengaruh, baik itu cara pemikiran, budaya maupun di kehidupan masyarakat.

Teknologi telah banyak membuat masyarakat lebih mengefisienkan dan juga mengefektifkan suatu hal yang dahulunya dianggap sebagai suatu hal yang sangat tabu untuk dilakukan menjadi sesuatu yang jauh lebih berguna. Tak jarang di zaman dahulu, banyak peneliti komunikasi yang meyakini bahwa sebuah kegiatan yang penting hal untuk bertatap muka secara langsung adalah sebuah hal yang paling mendasar atau paling penting dari sebuah komunikasi, sementara dengan sebuah perantara yang membuat komunikasi tersebut menjadi komunikasi yang tidak langsung dianggap sebagai sebuah cara berkomunikasi yang buruk, atau tidak ideal.

Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik.

McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi. Paling tidak, ada beberapa tahapan yang layak disimak. **Pertama**, penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. **Kedua**, perubahan di dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia. **Ketiga**, sebagaimana yang dikatakan

McLuhan bahwa “*Kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, dan akhirnya peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan itu akhirnya membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri*”. Kita belajar, merasa dan berpikir terhadap apa yang akan kita lakukan karena pesan yang diterima teknologi komunikasi menyediakan untuk itu. Artinya, teknologi komunikasi menyediakan pesan dan membentuk perilaku kita sendiri. Radio menyediakan kepada manusia lewat indera pendengaran (*audio*), sementara televisi menyediakan tidak hanya pendengaran tetapi juga penglihatan (*audio visual*). Apapun yang diterpa dari dua media itu masuk ke dalam perasaan manusia dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari kita. Selanjutnya, kita ingin menggunakannya lagi dan terus menerus. Bahkan McLuhan sampai pada kesimpulannya bahwa media adalah pesan itu sendiri (*the medium is the message*).

Media tak lain adalah alat untuk memperkuat, memperkeras dan memperluas fungsi dan perasaan manusia. Dengan kata lain, masing-masing penemuan media baru yang kita betul-betul dipertimbangkan untuk memperluas beberapa kemampuan dan kecakapan manusia. Misalnya, ambil sebuah buku. Dengan buku itu seseorang bisa memperluas cakrawala, pengetahuan, termasuk kecakapan dan kemampuannya. Seperti yang sering dikatakan oleh masyarakat umum, dengan buku, kita akan bisa “melihat dunia”. Mengikuti teori ini, ada beberapa perubahan besar yang mengikuti perkembangan teknologi dalam berkomunikasi. Masing-masing periode sama-sama memperluas perasaan, dan pikiran manusia. McLuhan membaginya ke dalam empat periode. Di dalam masing-masing kasus yang menyertai perubahan itu atau pergerakan dari era satu ke era yang lain membawa bentuk baru komunikasi yang menyebabkan beberapa macam perubahan dalam masyarakat.

Pertama-tama adalah era kesukuan atau *a Tribal Age*. Menurut McLuhan, pada era purba atau era suku zaman dahulu, manusia hanya mengandalkan indera pendengaran dalam berkomunikasi. Komunikasi pada era itu hanya mendasarkan diri pada narasi, cerita, dongeng tuturan, dan sejenisnya. Jadi, telinga adalah “raja” ketika itu, “*hearing is believing*”, dan kemampuan

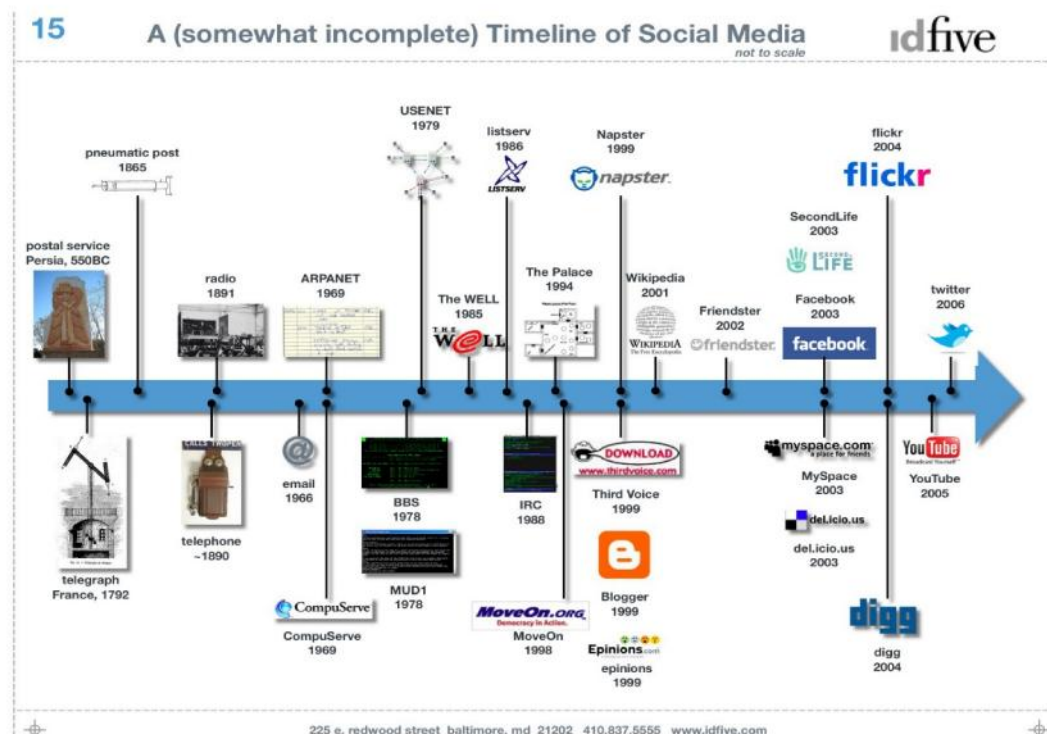
visual manusia belum banyak diandalkan dalam komunikasi. Bagi masyarakat primitif di era kesukuan, pendengaran adalah hal yang paling penting. Peran otak menjadi sangat penting sebagai wilayah yang mengontrol pendengaran. Dengan pengenalan huruf lambat laun masyarakat berubah ke era tulisan. Era ini mendudukkan kekuatan penglihatan sepeenting pendengaran.

Kedua, era tulisan atau *The Age of Literacy*. Dengan memasuki era tulisan terjadi perubahan yang penting dan perasaan serta pikiran manusia semakin diperluas. McLuhan menyebutkan bahwa perubahan dengan penggunaan tulisan sebagai alat berkomunikasi menjadi pendorong munculnya ilmu matematika, filsafat dan ilmu pengetahuan yang lain. Manusia telah menemukan alfabet atau huruf sehingga tidak lagi mengandalkan lisan, melainkan mengandalkan pada tulisan.

Ketiga, era cetak atau *The Print Age*. Masih ada kesinambungan dengan alfabet, namun lebih meluas manfaatnya karena telah ditemukan mesin cetak. **Keempat**, era elektronik atau *The Electronic Age*. Contoh dari teknologi komunikasi yaitu telepon, radio, telegram, film, televisi, komputer, dan internet sehingga manusia seperti hidup dalam

global village. Teknologi komunikasi yang digunakan dalam media massa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia atau menurut Em Griffin (2003 : 344) disebut *nothing remains untouched by communication technology*.

Dalam perspektif McLuhan, bukan isi yang penting dari suatu media, melainkan media itu sendiri yang lebih penting atau *medium is the message*. Contoh yang dapat ditemui dalam realita yaitu perkembangan teknologi yang semakin maju membuat segalanya serba ingin cepat dan instan. Teknologi sebagai peralatan yang memudahkan kerja manusia membuat budaya ingin selalu dipermudah dan menghindari kerja keras maupun ketekunan. Teknologi juga membuat seseorang berpikir tentang dirinya sendiri. Jiwa sosialnya melemah sebab merasa bahwa tidak memerlukan bantuan orang lain jika menghendaki sesuatu, cukup dengan teknologi sebagai solusinya. Akibatnya, tak jarang kepada tetangga dekat kurang begitu akrab karena telah memiliki komunitas sendiri, meskipun jarak memisahkan, namun berkat teknologi tak terbatas ruang dan waktu. Solusi agar budaya yang dibentuk di era elektronik ini tetap positif, maka harus disertai dengan



perkembangan mental dan spiritual. Diharapkan informasi yang diperoleh dapat diolah oleh pikiran yang jernih sehingga menciptakan kebudayaan-kebudayaan yang humanis.

Marshall McLuhan, pernah mengatakan bahwa *the medium is the mass-age*. Media adalah era massa. Maksudnya adalah bahwa saat ini kita hidup di era yang unik dalam sejarah peradaban manusia, yaitu era media massa. Terutama lagi, pada era media elektronik seperti sekarang ini. Media pada hakikatnya telah benar-benar mempengaruhi cara berpikir, merasakan, dan bertindak laku manusia itu sendiri. Kita saat ini berada pada era revolusi, yaitu revolusi masyarakat menjadi massa, oleh karena kehadiran media massa tadi. McLuhan memetakan sejarah kehidupan manusia ke dalam empat periode: *a tribal age (era suku atau purba)*, *literate age (era literal/huruf)*, *a print age (era cetak)*, dan *electronic age (era elektronik)*. Kalau mau kita lihat saat ini tidak ada satu segi kehidupan manusia pun yang tidak bersinggungan dengan apa yang namanya media massa. Mulai dari ruang keluarga, dapur, sekolah, kantor, pertemanan, bahkan agama, semuanya berkaitan dengan media massa. Hampir-hampir tidak pernah kita bisa membebaskan diri dari media massa dalam kehidupan kita sehari-hari.

McLuhan juga menyebutkan bahwa media massa adalah ekstensi atau perpanjangan dari inderawi manusia (*extention of man*). Media tidak hanya memperpanjang jangkauan kita terhadap suatu tempat, peristiwa, informasi, tapi juga menjadikan hidup kita lebih efisien. Lebih dari itu media juga membantu kita dalam menafsirkan tentang kehidupan kita. Dalam perspektif McLuhan, media itu sendiri lebih penting daripada isi pesan yang disampaikan oleh media tersebut. Misalkan saja, mungkin isi tayangan di televisi memang penting atau menarik, akan tetapi sebenarnya kehadiran televisi di ruang keluarga tersebut menjadi jauh lebih penting lagi. Televisi, dengan kehadirannya saja sudah menjadi penting, bukan lagi tentang isi pesannya. Kehadiran media massa telah lebih banyak mengubah kehidupan manusia, lebih dari apa isi pesan yang mereka sampaikan.

Dilema yang kemudian muncul seiring dengan semakin pesatnya perkembangan

teknologi komunikasi adalah bahwa manusia semakin didominasi oleh teknologi komunikasi yang diciptakannya sendiri. Teknologi komunikasi bukannya dikontrol oleh manusia namun justru kebalikannya, kita yang dikontrol oleh mereka. Sebagai contoh, betapa gelisahanya kita kalau sampai terlewat satu episode sinetron kesayangan yang biasanya kita tonton tiap hari. Atau mungkin kalau kita sudah lebih dari seminggu tidak membuka halaman Facebook di internet. Satu hari saja tidak menonton televisi mungkin kita akan merasa betapa kita telah ketinggalan berapa banyak informasi hari itu.

DETERMINISME TEKNOLOGI MASYARAKAT DALAM MEDIA SOSIAL

Keterkaitan determinisme teknologi dengan media sosial menunjukkan bahwa perkembangan teknologi komunikasi sejalan dengan perkembangan masyarakat yang melahirkan banyak aplikasi baru dalam dunia teknologi komunikasi, sehingga bermunculan beragam aplikasi media sosial yang mendorong perubahan budaya dan komunikasi masyarakat dalam dunia nyata menjadi dunia maya. Teknologi telah mengatur sistem komunikasi tidak seperti aturan biasanya yang banyak menggunakan tatap muka dalam berkomunikasi. Sistem teknologi telah menguasai jalan pikiran masyarakat untuk terus online setiap perkembangan informasi yang disediakan oleh internet sehingga kesan itu selalu hidup dalam pikiran apabila tidak melakukan online.

Winarto (2011), mengungkapkan mengenai pengaruh Internet yang mendorong terjadinya migrasi virtual dan terbentuknya desa global. Jika dianalisis lebih dalam, teknologi Internet menawarkan komunikasi dan informasi yang lebih cepat jika dibandingkan dengan komunikasi yang konvensional. Karena komunikasi dilakukan secara virtual lewat Internet, maka jarak dan waktu tidak lagi menjadi sebuah masalah hingga terciptanya fenomena desa global (*global village*). Lebih lanjut, kondisi tersebut akan mendorong terjadinya migrasi virtual, yaitu ketika masyarakat mulai menggunakan teknologi Internet, berinteraksi dan bergaul secara maya dan virtual dengan pengguna Internet lainnya dari seluruh penjuru dunia. Hal ini terlihat dalam gambar dibawah ini

yang menunjukkan bahwa ada keterkaitan antara perkembangan teknologi komunikasi dengan perkembangan media sosial yang membuat perubahan di masyarakat.

Gambar 2. Top 10 Countries

1 MONTH

3 MONTH

6 MONTH

1 YEAR

	Country	Users ▼	Change	+/- %
	World	971,426,940	-4,368,880	-0.45 %
1.	United States	164,958,520	-3,041,660	-1.81 %
2.	Brazil	65,657,820	+1,669,280	+2.61 %
3.	India	61,697,760	-410,060	-0.66 %
4.	Indonesia	48,807,580	-2,209,260	-4.33 %
5.	Mexico	39,810,220	-56,600	-0.14 %
6.	United Kingdom	32,597,460	-487,800	-1.47 %
7.	Turkey	32,260,920	+371,000	+1.16 %
8.	Philippines	30,214,140	+399,860	+1.34 %
9.	France	25,502,360	-18,200	-0.07 %
10.	Germany	25,284,240	+70,560	+0.28 %

Fenomena lahirnya beragam aplikasi media sosial populer juga tidak terlepas dari banyaknya pengguna atau kita sebut *user* dari berbagai negara-negara di dunia. Hal ini karena media sosial menjadi bagian gaya hidup dan bersosialisasi masyarakat dunia dari berbagai negara untuk terhubung dalam satu media. Data statistik dibawah ini (gambar 2) menunjukkan ada 10 negara populer yang merupakan *user* aktif selama kurang lebih 1

tahun. Cukup mengejutkan karena negara-negara tersebut tidak hanya didominasi Eropa dan Amerika namun juga Asia dengan diwakili oleh India dengan urutan 3, Indonesia dengan urutan 4, dan Philipina dengan urutan 8. Tidak terkecuali dengan negara Timur Tengah dimana Turki masuk dalam urutan 7.

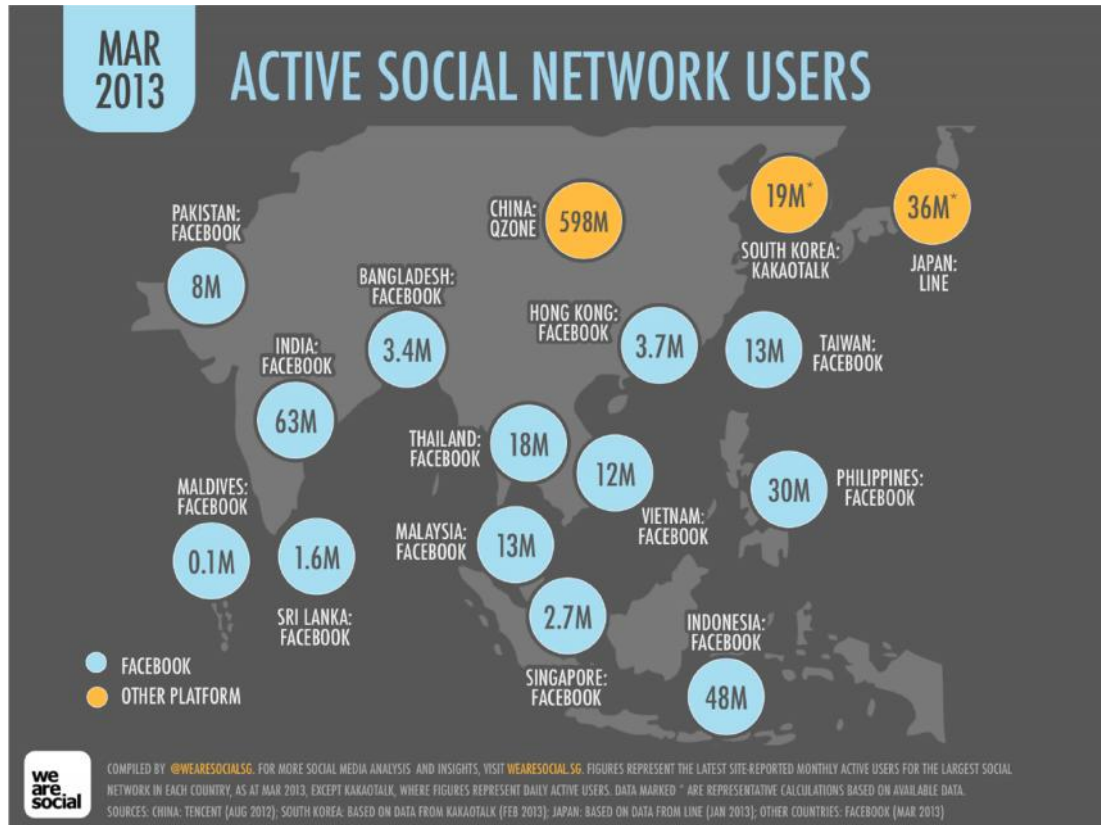
Dari data statistik ini terlihat bahwa media sosial sangat populer diberbagai negara-negara dunia dan mengalami kemajuan dari jumlah pengguna di tiap-tiap negara. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa masyarakat mulai menyukai menggunakan media sosial dan mulai menerima perkembangan teknologi yang terjadi.

Sementara itu, gambar yang lain (gambar 3) menunjukkan bahwa situs jejaring

sosial Facebook masih mendominasi penggunaan media sosial diberbagai negara-negara dunia dan hanya disaingin oleh instant messenger Kakao Talk (Korea Selatan), Line (Japan) dan Media sosial Qzone yang terbesar penggunaanya dinegara China.

telegram jarak jauh yang menunjukan perubahan dari tatap muka kepada teknologi komunikasi tulisan dan cetak. Hal inipun terjadi dalam era elektronik, dimana pesan-pesan komunikasi dilakukan melalui media elektronik yakni televisi, radio, handphone ataupun internet, sehingga melahirkan budaya baru dimasyarakat dengan munculnya

Gambar 3 . Active Social Network Users



Dari data-data yang ada diatas maka kita bisa lihat bahwa konsep-konsep determinisme teknologi adalah konsep yang sejalan dengan media sosial, yakni **Pertama**, penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. Ini jelas terlihat dalam perkembangan teknologi dari era kesukuan hingga era elektronik menunjukkan adanya perubahan budaya manusia. Jika pada era kesukuan manusia tidak mengenal teknologi namun sejalan perkembangan teknologi, manusia mulai belajar beradaptasi dan berinovasi, sehingga memunculkan kemajuan masyarakat menuju era tulisan dan era cetak. Masyarakat mulai menggunakan budaya menulis, membaca dan mencetak tulisan secara banyak dan terpublikasi luas karena munculnya teknologi baru. Selain itu sudah menggunakan komunikasi pesan dengan mengirim surat atau

aplikasi-aplikasi teknologi yang dapat mengirim dan menerima pesan secara lebih singkat, tanpa ada batasan jarak, dan tanpa harus tatap muka.

Kedua, perubahan di dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia. Konsep ini menunjukkan bahwa munculnya jenis-jenis komunikasi dari lahirnya aplikasi teknologi baru membuat kehidupan manusia berubah. Manusia mulai belajar cara menulis, membaca, dan beradaptasi dengan teknologi baru yang pada akhirnya mulai meninggalkan budaya lama yakni tatap muka untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan individu lain karena hadirnya jenis-jenis komunikasi yang menjadi media dalam kehidupan manusia.

Ketiga, sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa “Kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, dan akhirnya peralatan

untuk berkomunikasi yang kita gunakan itu akhirnya membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri” Kehadiran media sosial dari mulai blog hingga situs jejaring sosial membuat masyarakat terikat dengan media teknologi tersebut dan lebih banyak bersosialisasi dalam dunia maya daripada dunia nyata. Keterlibatan dengan media sosial mempengaruhi kehidupan masyarakat dimana lebih banyak fokus pada hal-hal yang ada dan ditawarkan oleh media sosial daripada terlibat dalam aktivitas masyarakat di dunia nyata.

Kehadiran media sosial sebagai tempat, alat bantu, layanan yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri mereka untuk bertemu dan berbagi dengan rekan lainnya melalui teknologi internet juga mengakibatkan penggunaanya mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi dalam media tersebut. Perubahan besar yang terjadi, masyarakat tidak malu lagi untuk mengunggah hal-hal yang bersifat pribadi seperti foto, video ataupun hal-hal seputar diri pengguna yang biasanya bersifat privasi. Selain itu kehadiran media sosial juga menciptakan teknologi baru dalam penemuan aplikasi-aplikasi teknologi untuk mendukung penggunaan media sosial seperti aplikasi edit foto, aplikasi edit video, aplikasi download, dan pengiriman atau penerimaan pesan serta lainnya.

Determinisme teknologi dalam masyarakat terjadi karena tidak luput dari pengaruh kehadiran media sosial dalam kehidupan tiap individu. Suka tidak suka, tiap individu akan melewati proses pengenalan teknologi dan penggunaan teknologi dalam kehidupannya sehingga mengubah budaya dan komunikasi masyarakat dan melahirkan era baru yakni era internet dengan media sosial yang makin menjamur dan beragam aplikasi dengan dampak positif atau negatif bergantung masyarakat itu sendiri.

PENUTUP

Kehadiran media sosial dan segala kemajuan teknologi komunikasi yang lainnya, seharusnya menjadikan kehidupan manusia lebih baik. Namun ketika yang terjadi justru sebaliknya, kita menjadi didominasi oleh media sosial dan teknologi komunikasi yang semakin pesat tersebut, maka ini menjadi sebuah ironi. Masyarakat sudah terhipnotis

dengan media sosial sehingga apapun mereka bagi dalam dunia sosial bahkan hingga hal-hal yang sifatnya pribadi. Transisi antar era dalam determinisme teknologi tadi tidaklah bersifat gradual atau evolusif, akan tetapi lebih disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi. Inti dari teori McLuhan adalah penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi itulah yang sebenarnya yang mengubah kebudayaan manusia. Jika Karl Marx berasumsi bahwa sejarah ditentukan oleh kekuatan produksi, maka menurut McLuhan eksistensi manusia ditentukan oleh perubahan komunikasi yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi sehingga melahirkan era baru atau revolusi kehidupan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Gamble, Teri and Michael. 2009. *Communication Works*. Seventh edition. New York: McGraw-Hill
- Griffin, Emory A., 2003. *A First Look at Communication Theory*. 5th edition. New York: McGraw-Hill
- Nurudin, 200. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers

Artikel dari Publikasi Cetak:

- Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein. 2010. *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons 53(1): 59–68.

Artikel dari Publikasi Elektronik:

- INFOGRAPHIC: *Social Media History*. Posted September 5, 2012 by Dana Kaye in *kayepublicity.com*. Di akses pada tanggal 17/02/2013
- <http://www.superchooha.com/when-did-the-web-become-social-a-history>. Posted by Ralston in Sociology, *The social web* on March 27, 2010. Di akses pada tanggal 10/02/2013
- [http://wearesocial.net/tag/stats/The State of Social in Asia](http://wearesocial.net/tag/stats/The%20State%20of%20Social%20in%20Asia) (March 2013) by Simon Kemp in News on 26 March 2013. Di akses pada tanggal 17/02/2013
- www.quintly.com. Page by Maximilian H. Nierhoff - *Facebook Country Stats February 2013 - Top 10 Countries*. Di akses pada tanggal 17/02/2013
- designyoutrust.com -100 social media statistics facts for 2012 *infographicss*

- 100 *Social Media* . Di akses pada tanggal 17/02/2013
<http://healthysimulation.com/3120/adding-multimedia-social-media-to-strengthen-your-simulation-program-website/>. Di akses pada tanggal 17/02/2013
- Winarto. (2011, December 6). Retrieved March 25, 2012, from Winarto's *Hermitage* Abode:
<http://winarto.in/2011/12/media-sosial-migrasi-virtual-dan-desa-global/>