

PEMANFAATAN TIK BERBASIS INTERNET & MEDIA INTERAKTIF DI INDONESIA DITINJAU DARI PERSPEKTIF EKONOMI DAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

Mochammad Kresna N.

Universitas Indonesia

Email : mchkresna@gmail.com

Abstrak

Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi yang sudah merambah ke seluruh lapisan masyarakat belum diimbangi dengan edukasi pemanfaatannya. Menurut hasil penelitian Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia berkolaborasi dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pemanfaatan jaringan internet terbesar belum ada pergeseran pada survey yang dilakukan pada tahun 2012 yaitu mayoritas penggunaan Internet untuk mengobrol dan mengakses media sosial, selain itu dalam menjalankan salah satu tugas atau fungsi media dalam masyarakat (Mc Quail, 2010: 99) yang juga salah satu dari empat fungsi utama dari komunikasi adalah hiburan/ *entertainment*, internet juga memiliki andil yang penggunaannya masih dalam 5 besar yaitu untuk *video streaming* (termasuk *upload & download*). Hal yang menjadi permasalahan adalah Indonesia mengorbankan sumber daya yang tidak sedikit agar Teknologi Komunikasi dan Informasi bisa berkembang pesat dan bermanfaat bagi rakyatnya, diantaranya adalah saham perusahaan Telekomunikasi yang sebagian besar dijual ke pihak asing dan pemanfaatan sumber daya alam berupa spektrum yang terbatas. Pengorbanan yang besar tadi belum dimanfaatkan secara optimal oleh sebagian rakyat Indonesia untuk kegiatan yang lebih bermanfaat sehingga menghadirkan *economic advantages* dan peningkatan kompetensi SDM. Dalam pembahasan ini dipaparkan tidak hanya potensi kerugian namun kesempatan Bangsa Indonesia untuk memiliki peran dalam globalisasi dengan teknologi berbasis internet.

Kata Kunci: *pemanfaatan internet, teknologi komunikasi, entertainment*

1. Pendahuluan

Dalam dekade terakhir ini pengguna Internet di Indonesia terus tumbuh secara signifikan. Baik dari sisi jumlah pengguna, penetrasi maupun dari sisi kualitas koneksi. Kenyataan ini didukung pula dengan maraknya penggunaan beragam *mobile devices* seperti *smart phone* dan *tablet PC* oleh berbagai kalangan di Indonesia.

Hasil survei menunjukkan pertumbuhan penggunaan Internet di Indonesia terus meningkat. Di tahun 2012, penetrasi penggunaan Internet di wilayah urban Indonesia mencapai 24,23% (APJII, 2012) dan di tahun 2014 mengalami peningkatan sebesar 34,9% (APJII, 2014) jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia yang lebih dari 252,4 juta jiwa (BPS, 2014).

Hasil survey oleh APJII juga menunjukkan, 85% pengguna Internet Indonesia lebih sering terkoneksi melalui ponsel (2014), data ini mengalami peningkatan sebesar 20% dari tahun 2012. Meningkatnya akses Internet secara *mobile* ini juga didorong oleh semakin banyaknya ponsel pintar dengan harga yang kian terjangkau di pasaran dan biaya akses yang juga semakin murah. Hal ini berdampak pada porsi pengguna *mobile internet* yang semakin tinggi dibandingkan cara sebelumnya yang masih mengandalkan jaringan yang tidak bergerak seperti kabel. Tidak heran jika saat ini mayoritas pengguna Internet mengakses dari perangkat bergerak mereka.

Konsekuensi lain dari meningkatnya pengguna Internet bergerak ini adalah kebutuhan akan adanya jaringan Internet dengan *coverage* yang luas dan bisa diakses dari mana saja dengan kualitas relatif sama di manapun digunakan. Biaya untuk mengakses Internet pun tidak hanya semakin terjangkau, namun juga tersedia dalam berbagai pilihan paket yang betul-betul disesuaikan dengan pola konsumsi masyarakat Indonesia yang masih berorientasi pada belanja eceran dan pengeluaran harian. Meningkatnya lalu lintas data akan memunculkan masalah baru. Besarnya jumlah pelanggan yang terpaksa berdesakan memperebutkan jalur koneksi Internet yang terkadang gagal mendapatkan koneksi ataupun terkoneksi namun dengan kecepatan akses yang lambat. Sampai-sampai ada beberapa penyedia jasa *mobile internet* yang memberikan prioritas jaringan data bagi mereka yang “berani membayar lebih”.

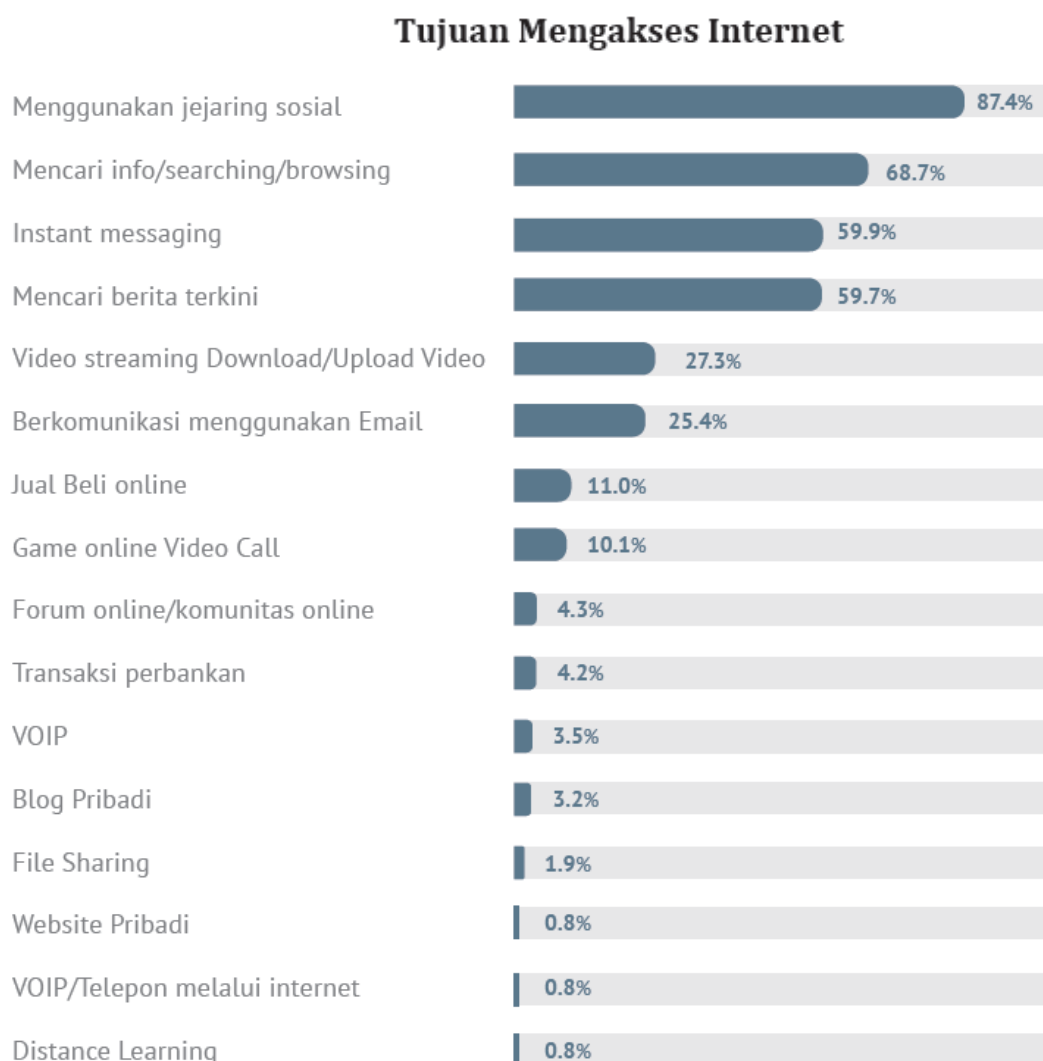
2. Permasalahan

Lalu dimanakah letak permasalahannya? Bukankah apabila pengguna Internet terus tumbuh berarti masyarakat Indonesia pada umumnya semakin melek teknologi, yang analoginya hampir sama dengan pernyataan Gubernur Jakarta pada periode sebelum Bapak Joko Widodo, bahwa kota yang macet adalah kota yang ekonominya tumbuh. Jadi secara ringkas, lambatnya koneksi dan krisis ketersediaan jaringan menjadi suatu hal yang wajar dan tidak hanya terjadi di Indonesia saja sebagai konsekuensi masyarakat yang melek terhadap teknologi komunikasi dan Informasi.

Permasalahan utama adalah mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan Internet hanya untuk hal yang kurang produktif padahal untuk menghadirkan layanan internet seperti saat sekarang ini di Indonesia membutuhkan sumber daya alam berupa spektrum, *effort*, pengorbanan terhadap aset negara (dijual ke pihak asing sebagian sahamnya) dan biaya yang sangat besar. Seperti yang dikemukakan oleh Gunawan Wibisono (Senior Lecturer of Wireless Network Electrical Engineering Universitas Indonesia):

“Saat ini, pengguna internet di Indonesia masih belum serius memanfaatkan kekuatan teknologi untuk kegiatan produktif. Internet sebagian besar masih digunakan oleh masyarakat Indonesia lebih untuk sekadar jaringan sosial dunia maya, browsing, atau sekadar update berita terkini. Padahal pada kenyataannya, pengguna Internet yang cenderung konsumtif tersebut telah menyita spektrum jaringan internet yang begitu besar dengan jumlah kanal yang terbatas.”

Gambar 1. Data Tujuan Mengakses Internet (APJII, 2014)



Hal diatas diperparah dengan sejak tahun 2005 Indonesia masuk dalam 10 negara yang paling banyak mengakses situs porno. Pada tahun 2005, Indonesia berada di posisi ke-7, tahun 2007 di posisi ke-5, dan tahun 2009-2015 berada di posisi ke-3, menurut survey yang dilakukan oleh Google. Peringkat Indonesia cenderung meningkat seiring dengan pesatnya pengguna internet yang mencapai

88,1 juta orang (data 2014). Jadi dalam pengkategorian “Tujuan Mengakses Internet” mencari *info/ searching/ browsing, download/ upload video dan file sharing* juga termasuk Internet dipergunaan untuk mengakses situs porno dan mencari musik mp3 bajakan di dunia maya.

Bagaimana fenomena di atas bisa terjadi? dan apa yang membawa industri telekomunikasi di Indonesia bisa menjadi seperti sekarang ini akan dijelaskan pada bagian selanjutnya pada makalah ini.

3. Reformasi yang Berdampak Pada Perubahan Industri Telekomunikasi

Sejak tahun 1961, layanan telekomunikasi di Indonesia diselenggarakan oleh BUMN. Sebagaimana terjadi pada negara berkembang lainnya, pengembangan dan modernisasi infrastruktur telekomunikasi berperan penting dalam perkembangan ekonomi nasional secara umum. Selain itu, jumlah penduduk yang besar dan pertumbuhan ekonomi yang pesat telah mendorong permintaan yang tinggi akan layanan telekomunikasi. Pemerintah mengatur regulasi sektor telekomunikasi, terutama melalui menkominfo. Pada awalnya Pemerintah memberlakukan monopoli atas layanan telekomunikasi di Indonesia. Reformasi telah menciptakan kerangka regulasi yang mendorong tumbuhnya persaingan dan percepatan pembangunan fasilitas dan infrastruktur telekomunikasi. Reformasi regulasi berikutnya bulan September 2000, ditujukan untuk meningkatkan persaingan dengan menghapus monopoli, meningkatkan transparansi dan kepastian terhadap kerangka regulasi, menciptakan peluang bagi aliansi strategis dengan mitra asing dan memfasilitasi masuknya pemain baru dalam industri telekomunikasi. Pada saat itu, deregulasi sektor telekomunikasi sangat erat kaitannya dengan program pemulihan ekonomi nasional yang didukung oleh IMF.

Reformasi telah menciptakan kerangka regulasi yang mendorong tumbuhnya persaingan dan percepatan pembangunan fasilitas dan infrastruktur telekomunikasi. Kerangka hukum industri telekomunikasi terdiri atas undang-undang khusus, peraturan pemerintah dan keputusan menteri yang diumumkan dan diterbitkan dari waktu ke waktu. Regulasi sektor telekomunikasi yang berlaku pada saat ini berlandaskan pada Undang-undang Telekomunikasi No. 36/1999, yang berlaku efektif sejak tanggal 8 September 2000. Undang-undang Telekomunikasi menetapkan pedoman bagi reformasi industri telekomunikasi, termasuk liberalisasi industri, kemudahan masuknya pemain baru, serta peningkatan transparansi dan persaingan. Undang-undang Telekomunikasi hanya mengatur hal-hal yang bersifat umum. Peraturan pelaksanaannya diatur lebih lanjut dalam berbagai peraturan, Keputusan Menteri, serta Keputusan Dirjen Postel. Undang-undang Telekomunikasi meniadakan konsep “badan penyelenggara” sehingga mengakhiri status TELKOM dan Indosat sebagai badan penyelenggara yang bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan layanan telekomunikasi domestik dan internasional. Untuk meningkatkan persaingan, Undang-undang Telekomunikasi melarang praktik monopoli dan persaingan tidak wajar antar operator telekomunikasi. Peran Pemerintah adalah sebagai pembuat kebijakan dan pengawas sektor telekomunikasi.

Untuk memastikan transparansi dalam proses pembuatan regulasi sesuai Undang-undang Telekomunikasi. Sebuah badan regulasi independen, Badan Regulasi Telekomunikasi Independen (BRTI) didirikan pada bulan Juli 2003 guna mengatur, memantau dan mengontrol industri telekomunikasi. BRTI terdiri dari para pejabat dari Ditjen Postel dan Komite Regulasi Telekomunikasi serta diketuai oleh Dirjen Postel.

Keputusan Menhub No. 67/2003 mengatur hubungan antara Menhub (yang bertanggungjawab atas pengaturan telekomunikasi sebelum dialihkan kepada Menkominfo pada bulan Februari 2005), dan BRTI. Sebagai bagian dari fungsi pengatur, BRTI berwenang untuk (i) melaksanakan pemilihan atau evaluasi untuk pemberian lisensi jaringan dan layanan telekomunikasi sesuai dengan kebijakan Menkominfo, dan (ii) mengusulkan kepada Menkominfo mengenai standar kinerja operasi jaringan dan layanan telekomunikasi, standar kualitas layanan, biaya interkoneksi dan standarisasi perangkat. Sebagai bagian dari fungsi pemantauan, BRTI berwenang memantau dan diharuskan melaporkan kepada Menkominfo mengenai (i) pelaksanaan standar kinerja operasi jaringan dan layanan telekomunikasi, (ii) persaingan antar operator jaringan dan layanan, dan (iii) kepatuhan terhadap penggunaan perangkat telekomunikasi sesuai dengan standar yang berlaku. Sebagai bagian dari fungsi pemantauan, BRTI diberi wewenang untuk memantau dan diharuskan untuk melaporkan kepada Menkominfo mengenai (i) bantuan penyelesaian sengketa antar operator jaringan dan layanan, dan (ii) pengendalian penggunaan perangkat telekomunikasi dan pelaksanaan standar kualitas layanan. Keputusan BRTI dituangkan dalam bentuk keputusan Dirjen Postel.

4. Implikasi Perubahan Kebijakan Telekomunikasi Terhadap Pemanfaatan Internet Di Indonesia

Reformasi telah membawa perubahan yang besar kedalam kehidupan masyarakat Indonesia termasuk perubahan peraturan pada sektor telekomunikasi. Tujuan dari Keputusan Menhub No. KM . 72 tahun 1999 tanggal 20 Juli 1999 terutama “Menciptakan peluang bagi operator telekomunikasi nasional untuk membentuk aliansi strategis dengan para mitra asing” menjadi dilema bagi Indonesia. Mengapa demikian?

Tidak dipungkiri bahwa sejak hadirnya investor asing pada industri telekomunikasi membawa perubahan dari sisi infrastruktur dan teknologi yang signifikan dan berdampak pada turunnya biaya telekomunikasi. Namun sayangnya derasnya arus informasi akibat biaya dan alat telekomunikasi yang semakin murah tidak diiringi program edukasi dan pemberdayaan masyarakat sehingga teknologi yang hadir pada semua lapisan masyarakat sebagian besar tidak digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat positif. Masyarakat kelas bawah dan berpendidikan rendah juga belum terdidik dengan baik dalam memilih, memilah dan menggunakan sebuah informasi sehingga informasi dan teknologi hanya digunakan untuk tujuan pemenuhan kebutuhan yang bersifat “memenuhi kesenangan jiwa” saja dalam bentuk *entertainment* seperti mengunduh musik mp3 ilegal dan *sex content*

(mengunduh film *x rated*) yang dasar pertimbangan dalam pemenuhan kebutuhannya itu hanya nafsu saja bukan kecerdasan (diluar dari penggunaan untuk *chatting* dan akses media sosial). Perilaku masyarakat tersebut dapat dijelaskan melalui teori media *entertainment*. *Enjoyment* atau kenikmatan adalah inti dari model teori *media entertainment*. Ketika seseorang lebih memilih menonton acara hiburan termasuk *sex content*, menonton sinetron, membaca buku, mendengarkan musik, bermain *video game* dan lain sebagainya maka dijelaskan bahwa penyebab mengkonsumsi sebuah media karena terjadi sensasi kenikmatan (*pleasure/enjoyment*) di dalamnya. Bahkan tidak ada alasan lain apalagi sampai menghitung untung dan ruginya dalam memilih aktivitas hiburan seperti yang dijelaskan oleh Teori *Uses & Gratification*.

Potensi pasar di Indonesia menjadi daya tarik dunia yang tidak hanya industri telekomunikasi saja (industri telekomunikasi hanya menjadi jalan masuknya informasi bagi industri lain). Mayoritas masyarakat Indonesia mudah dipengaruhi dan cenderung tidak kritis dalam menerima sebuah informasi. Sehingga Indonesia menjadi target pasar sektor industri dunia dan membuat pola hidup masyarakat di Indonesia menjadi konsumtif.

Keadaan tersebut diperparah dengan arus informasi yang terjadi di Indonesia hanya satu arah, dalam artian informasi dari belahan dunia manapun dibiarkan masuk dengan derasnya karena ketidaksiapan sebagian masyarakat Indonesia dalam merespon perubahan teknologi dan komunikasi yang pesat tanpa meng*counter* balik dengan informasi dari Indonesia yang bisa memberikan pengaruh kepada dunia luar.

Seharusnya perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi menjadi sesuatu yang menggembirakan karena kemampuan teknologi yang semakin meningkat membawa dampak antara lain pada penurunan harga yang semakin drastis. Dengan demikian pemanfaatannya menjadi semakin layak dan semakin jauh merasuki kegiatan manusia dan organisasi, mengubah pola kehidupan dan pola kerja, memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, dan mempengaruhi tatanan sosial. Informasi yang dikelola dan dikomunikasikan dengan baik akan dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi yang melakukannya. Sejalan dengan perkembangan teknologinya, peran komunikasi publik menjadi semakin dominan dalam usaha mencerdaskan dan memberdayakan masyarakat, membentuk opini publik dan menjalankan fungsi-fungsi demokrasi dalam bernegara. Kegiatan komunikasi massa yang dilakukan untuk penyebaran informasi melalui segala macam media dengan memanfaatkan teknologi informasi seoptimal mungkin akan menjalin keterhubungan antar elemen masyarakat. Dengan demikian TIK menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam usaha mengelola informasi untuk mewujudkan masyarakat berbasis pengetahuan sebagai syarat untuk memenangkan persaingan global. Tetapi sayangnya tujuan yang mulia tersebut belum terwujud dan malah sebaliknya. (1) Masyarakat banyak dipengaruhi informasi yang relatif kurang berguna dan (2) Uang masyarakat Indonesia yang sebagian mengalir ke investor asing.

5. Pembahasan Permasalahan Pemanfaatan Internet Di Indonesia dari Perspektif Ekonomi Media

Media secara umum bisa didefinisikan sebagai sarana atau perantara atau penyebar dalam suatu proses komunikasi. Melalui media, pesan terdistribusi ke khalayak. Dalam konteks ekonomi, media adalah institusi bisnis atau institusi ekonomi yang memproduksi dan menyebarkan informasi, pengetahuan, pendidikan, dan hiburan kepada konsumen yang menjadi target.

Albarran dalam Usman Ks (2009:3) mendefinisikan ekonomi media sebagai studi tentang bagaimana industri media menggunakan sumber-sumber yang terbatas untuk menghasilkan jasa yang didistribusikan kepada konsumen dalam masyarakat untuk memenuhi berbagai keinginan dan kebutuhan.

Sayangnya saat ini sebagian besar masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan internet hanya sebagai konsumen saja bahkan lebih parahnya lagi sebagian besar masyarakat Indonesia mengkonsumsi informasi yang bersifat hiburan saja bukan pendidikan dan pengetahuan. Padahal dalam menghadirkan layanan internet sudah menggunakan sumber produksi yang tidak sedikit.

Tidak hanya sumber daya alam saja seperti Bahan Bakar Minyak saja yang jumlahnya terbatas namun supaya layanan koneksi Internet tetap ada dibutuhkan juga spektrum sebagai salah satu sumber produksi yaitu perantara yang jumlahnya juga terbatas. Permasalahannya secara makro pada masyarakat Indonesia ditinjau dari perspektif ilmu ekonomi pemanfaatan Internet masih belum optimal dan merugikan bangsa Indonesia. Mengapa demikian?

Sumber daya spektrum yang terbatas tadi seperti yang dikemukakan oleh Gunawan Wibisono, Internet sebagian besar masih digunakan oleh masyarakat Indonesia lebih untuk sekedar jaringan sosial dunia maya, *browsing*, atau sekedar update berita terkini. Padahal pada kenyataannya, pengguna Internet yang cenderung konsumtif tersebut telah menyita spektrum jaringan internet yang begitu besar dengan jumlah kanal yang terbatas belum lagi *browsing* juga belum tentu untuk hal yang produktif. Karena hal tersebut, penggunaan spektrum jaringan internet tersebut dominan membawa keuntungan ekonomis kepada perusahaan penyelenggara Internet. Padahal spektrum tersebut seharusnya dikelola dan diatur untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat, sesuai dengan konstitusi. Karena itu, alokasi penggunaannya haruslah sedemikian rupa untuk mewujudkan pelaksanaan demokrasi: sarana inti penunjang hak asasi manusia, penyalur kebebasan berpendapat, dan milik seluruh bangsa Indonesia, di seluruh daerah, sesuai dengan semangat Reformasi. (Dahlan, Masalah Penafsiran UU Penyiaran: Memahami Posisi Spektrum).

Penulis menarik pemikiran ini dari fakta yang sudah dikemukakan sebelumnya bahwa 85% pengguna Internet Indonesia lebih sering terkoneksi melalui ponsel. Seperti yang kita telah ketahui ada Telkomsel, XL Axiata (+Axis) dan Indosat sebagai penyelenggara akses Internet berbasis mobile (GSM) di Indonesia terbesar, yang fakta kepemilikannya adalah:

Tabel 1. Kepemilikan Saham Perusahaan Penyedia Jasa Layanan Mobile di Indonesia

Telkomsel	65% Telkom dan 35% Singtel
XI Axiata	66,4% Axiata Investments (Indonesia) Sdn. Bhd Dan 33,6 % dimiliki Publik
Indosat	65% Ooredoo Asia Pte. Ltd. (Qatar), 14.29% Republik Indonesia, 15,32% Publik, dan 5,39% Skagen AS

*Berdasarkan Annual Report Masing-masing perusahaan 2014

Jadi dapat disimpulkan penggunaan Internet yang tidak membawa manfaat secara ekonomis baik pada penggunanya dan negara, malah yang ada merugikan negara Indonesia dan menguntungkan negara lain. Karena dari data tabel diatas sebagian saham perusahaan *mobile telecommunications* di Indonesia dimiliki oleh asing.

Sebenarnya walaupun Indonesia mungkin ketinggalan dalam memproduksi *hardware* teknologi komunikasi, Indonesia masih mempunyai kesempatan yang besar untuk turut menjadi produsen pada sisi konten dan *software* selain memanfaatkan internet untuk bisnis konvensional yang di *online* kan seperti berjualan makanan di situs *online*.

6. Tinjauan Teknologi Komunikasi

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya bahwa Internet dan Media Sosial adalah wujud dari pernyataan mcluhan dan dapat ditarik kesimpulan “teknologi = media = *the extension of man*”. Penjelasan media adalah segala sesuatu yang bisa mempermudah kehidupan manusia, yang dapat memperpanjang jangkauan manusia. Dengan konsep ini ketika teknologi berubah, berubah pula “media” yang diperlukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

Adapun pemikiran Arnold Pacey dalam bukunya *The Culture of Technology* mencakup tiga aspek, yaitu aspek teknis (mencakup pengetahuan, kemampuan teknis, pola kerja berikut seluruh aktivitasnya), aspek organisasional (mencakup aktivitas ekonomi dan industri, aktivitas profesional, pemakai dan konsumen. Teknologi dilihat sebagai satu sistem dinamis dan aspek kultural (mencakup tujuan teknologi, nilai - kode etik dan kreativitas), (Pacey, 1983).

Berikutnya adalah posisi teknologi dalam kebudayaan manusia. Teknologi adalah keseluruhan kegiatan manusia yang bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia. Ketika definisi teknologi memakai definisi di atas maka sebetulnya ada titik tertentu yang bisa menyatakan bahwa teknologi bisa dikatakan sebagai sebuah kebudayaan. Ketika teknologi dilihat sebagai suatu keseluruhan baik aspek nilai, organisasi dan objek material maka dapat dikatakan teknologi adalah salah satu bagian dari kebudayaan.

Pacey berpendapat jika dilihat dari perangkat dasar serta prinsip-prinsip kerjanya maka suatu teknologi sepertinya nampak netral saja (tidak membawa nilai-nilai tertentu atau berpengaruh pada lingkungan atau masyarakat pemakainya. Implementasi dari suatu solusi teknologi tidak hanya berurusan dengan perangkat

teknis belaka, tetapi juga melibatkan dua aspek lain yang sama pentingnya yaitu aspek kultural dan aspek organisasional. Suatu teknologi bisa saja matang dan canggih dari segi teknis namun gagal dalam implementasinya karena tidak sesuai atau tidak didukung oleh budaya masyarakat setempat.

Dalam diagram Pacey menyebutkan bahwa teknologi dapat dibahas dari tiga aspek, yaitu : aspek budaya yang merupakan makna umum teknologi, aspek organisasional yang merupakan konsekuensi dari praktek/implementasi teknologi dan aspek teknis yaitu makna teknologi secara terbatas. Aspek budaya menyangkut tujuan diciptakannya suatu hasil teknologi, nilai-nilai dan kode etik yang menyertainya, perkembangan kepercayaan akan kemajuan, kesadaran dan kreativitas. Aspek organisasional meliputi aktivitas ekonomi dan industri, aktivitas profesional pengguna dan konsumen dari hasil teknologi tersebut serta pengaruhnya pada asosiasi/ serikat perdagangan. Sementara aspek teknis terdiri dari pengetahuan dan teknik yang dibutuhkan untuk menciptakan suatu hasil teknologi sebagai suatu solusi pemanfaatan alat, mesin-mesin dan bahan kimia serta pendayagunaan SDM. Aspek teknik ini menghasilkan produk (sebagai solusi teknologi) dan limbah.

Jadi kesimpulannya adalah media sosial yang merupakan salah satu bentuk perpanjangan tangan manusia dalam menyampaikan pemikirannya dapat bekerja dan berhasil di Indonesia karena sesuai dengan aspek budaya masyarakat Indonesia yang mempunyai kebiasaan yang lebih mengutamakan kegiatan komunal seperti mengobrol, atau kegiatan lain, yang tidak melibatkan aktivitas membaca. Teknologi internet dan media sosial juga telah memenuhi aspek organisasional di Indonesia. Penggunaan media sosial telah dipergunakan diberbagai industri terutama yang berbentuk *Business to Consumer* seperti makanan, perbankan, retail, dll. yang memiliki akun media sosial (minimal twitter dan facebook) sebagai salah satu implementasi strategi *marketing dan public relations*.

Pemanfaatan Internet di Indonesia juga benar-benar mewujudkan Global Village (McLuhan), yaitu suatu konsep tentang perkembangan teknologi komunikasi, dalam desa global dunia di umpamakan menjadi suatu desa yang sangat besar dan luas. Menurut pemikiran McLuhan, ia percaya bahwa nanti suatu informasi itu akan berdear bebas atau sangat terbuka sehingga siapapun orang akan bisa mengakses informasi tersebut. Suatu informasi itu dapat menyebar dari suatu lokasi ke lokasi yang lain bahkan ke belahan dunia yang lain dalam waktu yang terbilang cukup singkat dengan memakai teknologi internet. McLuhan menyatakan bahwa global village ini terjadi karena akibat dari adanya penyebaran informasi yang begitu cepat dan *massive* di kalangan masyarakat. Penyebaran yang terbilang cepat di kalangan masyarakat ini karena menggunakan teknologi komunikasi dan informasi atau biasa memakai yang namanya media massa. Salah satu contoh nyatanya seperti pada artikel dibawah ini:

TRIBUNJOGJA.COM - Aktor Paul Walker yang memerankan tokoh Brian O'Connor di film Fast and Furious meninggal dunia karena kecelakaan mobil di Los Angeles, California, AS, pada Minggu (1/12/2013). Sebelum kepergiannya, Walker sempat mendukung kampanye penyelamatan Kepulauan Mentawai, Sumatera Barat. Pada 30 Januari 2013, Walker yang menyukai Kepulauan Mentawai sebagai tempat berselancar, berkicau di Twitter tentang perusakan biota laut di pulau

tersebut. Ia mengajak siapa saja untuk menandatangani petisi online di situs web Change.org agar kegiatan perusahaan tersebut dihentikan.

"Help! The beautiful Mentawai Reefs of Indonesia are being DESTROYED in a brutal practice. Please sign to help stop it," tulis Walker di akun Twitter resminya, @RealPaulWalker.

Para aktivis yang membuat petisi itu mengancam kedatangan kapal-kapal asing ilegal ke Mentawai yang mengebom terumbu karang dan biota laut demi menangkap ikan. Bukan hanya keindahan laut yang terancam, melainkan juga kelangsungan hidup masyarakat lokal. Dalam sebuah keterangan kepada KompasTekno, pihak Change.org Indonesia mengatakan bahwa Walker berperan besar dalam menyelamatkan Kepulauan Mentawai.

Setelah petisi tersebar, dalam waktu 24 jam, semua kapal ilegal itu akhirnya pergi. Kicauan Walker dan tulisan di blog pebisnis Richard Branson membantu penyebaran petisi online hingga para target petisi mendapat ribuan e-mail mengenai keadaan Mentawai. Sejak itu, Kementerian Kelautan dan Perikanan meminjamkan Kapal Hiu, yang merupakan satu dari delapan kapal perang di Indonesia.

Saat Kapal Hiu berada di Mentawai, kapal-kapal bom itu tidak pernah muncul. Namun, ketika Kapal Hiu pulang, kapal bom mulai muncul lagi pada November 2013. Para aktivis yang fokus menyelamatkan Pulau Mentawai menghubungi aparat penegak hukum. Tanpa melakukan kampanye besar, penegak hukum langsung merespons dan berhasil menangkap 2 kapal bom beserta awak kapal dalam waktu tiga hari. (kompas.com)

Hal diatas sudah sangat menjelaskan wujud Global Village yang terjadi saat ini. Berikutnya McLuhan juga menyatakan *"Medium is the message"*. Medium atau sarana yang mempengaruhi manusia, bukan isi (content) apa yang disampaikan. Karakteristik medium sebenarnya adalah makna dari pesan itu sendiri sedangkan isi pesan menjadi hal yang kurang bermakna

"'The medium is the message' because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action. The content or uses of such media are as diverse as they are ineffectual in shaping the form of human association. Indeed, it is only too typical that the "content" of any medium blinds us to the character of the medium. It is only today that industries have become aware of the various kinds of business in which they are engaged. (McLuhan, 1964: 11)"

7. Solusi Yang Mungkin Dilakukan Dalam Optimalisasi Pemanfaatan Internet & Teknologi Komunikasi Di Indonesia

Solusi 1: Pengembangan Aplikasi Mobile dan Video Games

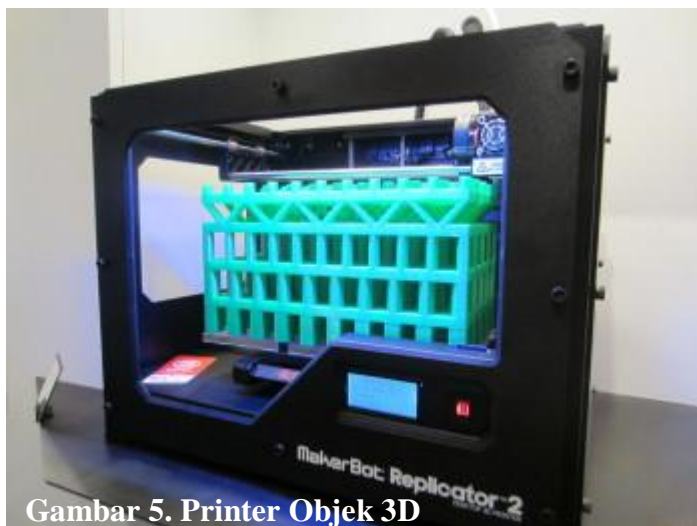
Pemanfaatan akses internet yang sudah terbuka luas Indonesia bisa membuat informasi dari segi konten yang bisa mempengaruhi masyarakat global dan aplikasi yang berguna serta mempunyai kompetensi dan nilai ekonomis seperti pada *mobile device* karena selama ini aplikasi yang ada kurang menarik seperti resep masakan dan Teka Teki Silang. Lebih parahnya lagi aplikasi yang memberdayakan

masyarakat banyak seperti *Grab dan Uber* tidak dimiliki oleh Anak Bangsa. Masyarakat Indonesia tidak terlibat pekerjaan pada tingkatan manajerial, sehingga apabila terus berkembang dan besar bukan tidak mungkin akan merusak citra bangsa. Mengingat jumlah penduduk Indonesia yang jumlahnya cukup besar dibandingkan negara lain, bayangkan apabila dimasa depan Indonesia mendapatkan predikat negara terbanyak yang bekerja sebagai tukang ojek dan supir. Harapan dimasa akan datang terdapat aplikasi seperti Uber dan Grab buatan dan milik Indonesia 100% termasuk sahamnya yang bekerja sama dengan Pemerintah Indonesia. Aplikasi tersebut juga harus memenuhi aspek keadilan dan mematuhi segala peraturan agar tidak terjadi konflik seperti demo supir taksi beberapa waktu lalu.

Selain aplikasi produktif Indonesia juga bisa berkontribusi dalam dunia *video games mobile*. Tidak harus menjadi kreator bisa mendatangkan penghasilan puluhan juta perbulan. Seperti contohnya Monica Nixia yang sempat dipopulerkan oleh iklan Telkomsel sebagai *reviewer* peralatan yang digunakannya untuk bermain *video game* dan pengalamannya mengikuti turnamen-turnamen game melalui *website* buaatannya. Satu tahun menjalani *website* tersebut, mulai banyak brand peralatan game yang memberikannya *sponsor* seperti laptop, keyboard, dan headset yang nilainya di atas USD 2 ribu (Rp 27 juta) untuk satu orang. Setiap tiga bulan sekali juga mendapat gaji, kisarannya USD 10 ribu (Rp 137 juta).

Apabila ingin menjadi kreator *game mobile* pun juga ada pendidikan formalnya sekarang yaitu Game Level One di bilangan Jembatan Dua. Bukan tidak mungkin anak bangsa bisa menciptakan *game mobile* sederhana namun fenomenal seperti *Flappy Bird* yang penciptanya Don Nguyen dari Vietnam (masih sama-sama asia) meraup penghasilan USD 50.000 dalam 1 hari saja. Sehingga dengan demikian pemanfaatannya teknologi komunikasi dan informasi menjadi semakin layak dan semakin jauh merasuki kegiatan manusia dan organisasi, mengubah pola kehidupan dan pola kerja, memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, dan mempengaruhi tatanan sosial untuk memenangkan persaingan global.

Solusi 2: Printer 3D



Gambar 5. Printer Objek 3D

Derasnya penetrasi informasi kepada masyarakat Indonesia yang tidak dibarengi dengan tindakan *counter* supaya Indonesia juga dapat melakukan penetrasi informasi dan memanfaatkan era kebebasan industri kepada dunia membuat pemanfaatan internet di Indonesia terkesan malah merugikan.

Ada ide besar yang

bisa dilakukan untuk menanggulangi masalah ini yaitu mempersiapkan generasi baru Indonesia untuk kemungkinan perubahan teknologi pada 15-25 tahun mendatang. Contohnya adalah teknologi baru yaitu penemuan printer 3D, memang harganya masih sangat mahal namun penulis percaya pertumbuhan printer 3D seperti pertumbuhan prosesor yang eksponensial semakin lama semakin canggih dan juga semakin terjangkau seperti komputer saat ini. Industri kreatif dan generasi baru tenaga ahli di Indonesia hendaknya mulai dipersiapkan kearah ini. Mengingat Indonesia adalah negeri yang kaya akan budaya dan hasil kerajinan tangan. Jangan sampai Indonesia kecolongan *start* dengan negara lain karena adanya teknologi printer 3D ini. Karena dengan teknologi ini bukan tidak mungkin negara lain mengunduh desain karakter wayang dan memproduksinya dengan printer 3D seperti gambar di atas. Jadi karya kerajinan tangan seperti patung mudah ditiru oleh negara lain. Jangan sampai nanti ketika terlambat berkoar-koar seperti batik yang sempat diakui oleh negara tetangga karena Masyarakat Indonesia sendiri yang kurang melindungi dan melestarikan.

8. Simpulan

Reformasi telah menciptakan kerangka regulasi yang mendorong tumbuhnya persaingan dan percepatan pembangunan fasilitas dan infrastruktur telekomunikasi. Namun pemanfaatannya belum sepadan dengan apa yang sudah bangsa ini korbankan. Seperti membutuhkan sumber daya alam berupa spektrum, *effort*, pengorbanan terhadap aset negara (dijual ke pihak asing sebagian sahamnya) dan biaya yang sangat besar demi mudah dan murah akses internet kepada masyarakat luas.

Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi di Indonesia sebatas memfasilitasi budaya bangsa Indonesia yang suka melakukan kegiatan komunal seperti mengobrol jadi penggunaan internet hanya untuk media sosial dan mencari berbagai macam informasi dan itupun belum tentu informasi yang bersifat pengetahuan dan pendidikan.

Menurut kajian ekonomi implementasi internet di Indonesia terdapat sisi yang merugikan karena investasi yang besar hanya dimanfaatkan masyarakat untuk bersosial media dan mencari informasi saja namun apabila dikaji dari sisi teknologi komunikasi menurut Pacey pemanfaatan teknologi internet di Indonesia sudah sesuai karena sesuai dengan kebudayaan masyarakat Indonesia dan buktinya dapat diterima dengan baik sampai saat ini. Selain itu yang harus dipahami adalah, media dan teknologi ada pada posisi netral tidak berpihak pada siapapun tergantung yang memakainya. Maka dari itu pengguna internet diharapkan dapat lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi tersebut dengan menggunakan internet untuk keperluan yang lebih produktif. Karena tidak hanya itu internet juga memiliki dampak sosial budaya yang besar terutama untuk memajukan bangsa.

Solusinya saat ini yang dapat dilakukan adalah masyarakat Indonesia dapat turut serta dalam berkembangnya industri teknologi komunikasi dengan menciptakan konten, aplikasi produktif dan *video games* yang berkualitas sehingga tidak hanya Indonesia yang dipengaruhi oleh dunia namun Indonesia juga turut mempengaruhi. Tidak hanya akses masuk Indonesia saja yang terbuka luas namun

juga masyarakat Indonesia bisa “keluar” berperan di dunia internasional dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi.

9. Daftar Pustaka

- Albarran, Alan. 1996 *Media economics: understanding markets, industries and concept*. Low State University Pres
- M. Alwi Dahlan: Masalah Penafsiran UU Penyiaran (Memahami Posisi Spektrum). Disampaikan sebagai Ahli dalam Sidang Mahkamah Konstitusi Pada Perkara No. 78/PUU-IX/2011, 5 April 2012.
- Materi Presentasi: Dr. Denny Setiawan Kasubdit Penataan DTBD, Direktorat Penataan Direktorat Jenderal Sumber Daya dan Perangkat Pos dan Informatika (SDPPI) Kementerian Komunikasi dan Informatika. Jakarta, April 2013.
- McLuhan, Marshall, 1996, *Understanding Media: The Extension of Man*, MIT Press:Massachusetts
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory*. London: Sage Publications.
- Pacey, Arnold, 1984, *The Culture of Technology*, MIT Press:Massachusetts
- Vorderer, P., Klimmt, C. & Ritterfeld, U. (2004). *Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment. Communication Theory*, 14. P: 388-408.
- Zillmann, D. (2000b). *The coming of media entertainment: The psychology of its appeal*. New Jersey: Erlbaum.

Sumber Online:

- Profil Internet Indonesia 2014 (INDONESIA) APJII
- Profil Internet Indonesia 2012 (INDONESIA) APJII
- <http://www.rakyatmerdekaonline.com/news.php?id=48051>
- [http://www.telkom.co.id/UHI/assets/pdf/ID/03 Tinjauan%20Industri.pdf](http://www.telkom.co.id/UHI/assets/pdf/ID/03_Tinjauan%20Industri.pdf)
- [http://sdppi.kominfo.go.id/downloads/60/20120629134313Buletin Info SDPPI Edis i 1.pdf](http://sdppi.kominfo.go.id/downloads/60/20120629134313Buletin%20Info%20SDPPI%20Edisi%201.pdf)
- <http://ppidkemkominfo.files.wordpress.com/2011/03/renstra-2010-2014.pdf>
- <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/33355/5/Chapter%20II.pdf>

10. Biografi Singkat Penulis

Mochammad Kresna N lahir pada tanggal 22 November 1987 di Jakarta. Setelah menamatkan pendidikan SMA, penulis melanjutkan studi di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia pada tahun 2006. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan S2 di jurusan Manajemen Komunikasi Korporasi Universitas Indonesia dan sekaligus terjun ke dunia profesional menjadi praktisi Public Relations di beberapa perusahaan multi nasional dan pada tahun 2013 aktif menjadi dosen ilmu komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara. Saat ini penulis sedang dalam tahap proses menyelesaikan studi S3 di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia.