

KAJIAN POST MODERN KOMUNIKASI MASYARAKAT MAYA DI KALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS PGRI PALANGKA RAYA

Betty Karya

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas PGRI Palangka Raya
(email: betykarya@gmail.com)

I Wayan Dwi Antara

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas PGRI Palangka Raya

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan mahasiswa UPP FISIPOL yang menggunakan laptop untuk mendapatkan hak akses ke internet, khususnya pertukaran verbal global virtual, untuk mengenali mahasiswa UPP FISIPOL yang menggunakan laptop untuk berbicara di dunia online kami dan untuk menemukan jalinan silaturahmi antar mahasiswa UPP FISIPOL yang menggunakan laptop dalam perbincangan dunia maya kita.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam observasi ini mahasiswa UPP FISIPOL menggunakan laptop sebagai informan. Metode pengumpulan fakta melalui in-intensity interview, role feedback dan dokumentasi, sedangkan sampel penelitian diambil dengan menggunakan pendekatan purposive sampling. Analisis statistik yang digunakan adalah evaluasi interaktif yang meliputi reduksi fakta, penyajian statistik, dan penarikan kesimpulan.

Efek dari tampilan yang terlihat adalah komunike dunia maya yang diakses penggunaan mahasiswa FISIPOL UPP penggunaan laptop adalah semu atau tidak aktual, mereka berbicara dan berteman di dunia maya. Hak untuk memasuki jejaring sosial facebook untuk berbicara di dunia online kita adalah salah satu akses internet paling terkenal untuk mahasiswa UPP FISIPOL yang menggunakan laptop. Dari segi sosial, komunitas sosial fb sangat berguna untuk mengelola pertemanan, baik teman lama maupun teman baru.

Kata Kunci : Kajian Post Modern, Komunikasi Masyarakat Maya

Pendahuluan

Modernisasi merupakan perubahan-perubahan masyarakat yang bergerak dari keadaan yang tradisional atau dari masyarakat pra modern menuju kepada suatu masyarakat yang modern. Menurut Giddens kehidupan modern adalah sebuah “dunia yang tak terkendali” (runway world) dengan langkah, cakupan, dan kedalaman perubahan yang jauh lebih besar dibandingkan dengan sistem yang sebelumnya (Ritzer dan Goodman, 2004: 553).

Anthony Giddens memandang bahwa modernitas sebagai sebuah panser raksasa (juggernaut) yang menawarkan sejumlah keuntungan, tetapi juga memunculkan berbagai ancaman bahaya. Diantara bahaya yang ditekankan Giddens adalah risiko yang berkaitan dengan gerakan panser raksasa modern. Gagasan ini tampak aneh karena kita sebagai masyarakat modern selalu memandang dan memikirkan sesuatu yang modern itu sebagai perkembangan yang paling akhir, yang paling baru. Namun, tidak demikian dalam beberapa dekade terakhir dan dalam bidang yang berbeda (kesenian, arsitektur, sastra, dan sebagainya) telah terjadi sederetan perkembangan yang dianggap pakar sebagai fenomena post-modern, implikasinya tidak hanya berarti fenomena post-modern itu muncul setelah periode modern, akan tetapi juga ada masalah dengan modernitas yang terjadi di suatu masyarakat. Dalam suatu modernitas pun melahirkan pemahaman tentang dimensi ideologis realitas yakni keyakinan baru muncul, sedangkan kenyataan atau nalar tidak lagi diyakini dapat membawa manusia dalam suatu realitas sejati. Realitas telah diputar balikkan oleh kesadaran sosial yang semu (Piliang, 2004: 35).

Anthony Giddens mendefinisikan postmodernisme sebagai suatu fenomena baru dalam sastra, musik, dan kesenian

pada umumnya. Berbeda dengan postmodernisme, fragmentasi negara dan manusia ke dalam unit-unit yang lebih kecil dan berorientasi pada persamaan gender, hobi, serta etnik didefinisikan sebagai postmodernitas. Prinsip-prinsip kesenangan dan hedonis lebih diutamakan daripada etos kerja yang berdisiplin, hemat serta anti-kemalasan. Giddens menyebutnya dengan istilah radicalized modernity. Dalam perspektif posmo(modernitas), dunia dilihat sebagai pluralistic.

<http://mahasiswalagibelajar.blogspot.com>

Postmodernisme sudah masuk dalam tatanan pola perilaku, interaksi sosial serta gaya hidup masyarakat Indonesia terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Makassar termasuk diantaranya kota Surakarta. Hal ini dapat terlihat dari pola perilaku, interaksi sosial serta gaya hidup masyarakat yang beralih dari kehidupan masyarakat tradisional menuju ke kehidupan yang modern. Postmodernisme dapat kita lihat dari meningkatnya perilaku, interaksi sosial serta gaya hidup masyarakat di Indonesia. Tidak dapat dipungkiri kehidupan masyarakat modern telah merubah sistem yang ada pada masyarakat sebelumnya. Seiring dengan perubahan sistem yang ada di masyarakat tersebut berkembang pula teknologi tanpa batas yang banyak diciptakan oleh banyak ilmuwan di dunia. Teknologi sebagai salah satu perkembangan peradaban dan kebudayaan yang tidak dapat dihindari untuk terus berkembang seiring dengan kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi tidak mengenal usia dan tempat. Di Indonesia atau dibelahan dunia manapun akan merasakan perkembangan teknologi. Teknologi muncul sebagai suatu solusi menyelesaikan masalah. Dengan adanya teknologi manusia mengharapkan dapat menyelesaikan setiap masalah. Teknologi juga harus diiringi dengan

perkembangan pendidikan dan pengetahuan, agar dalam menggunakan teknologi tidak secara berlebihan. Namun, sayang perkembangan teknologi tersebut tidak dapat ditahan atau dihentikan sejenak bagi mereka yang belum siap menghadapi perkembangan teknologi tersebut, bahkan muncul wacana “tertinggal jaman” bagi masyarakat yang belum siap menerima perkembangan teknologi.

Kebudayaan industri menyamakan jarak antara fakta dan informasi, antara informasi dan entertainment, antara entertainment dan akses-akses politik. Masyarakat tidak sadar akan pengaruh simulasi dan tanda (signs/simulacra), hal ini membuat masyarakat lebih berani dan ingin mencoba hal yang baru yang ditawarkan oleh keadaan simulasi seperti membeli, memilih, dan bekerja. Menurut Jean Baudrillard mekanisme sistem konsumsi pada dasarnya berangkat dari sistem nilai-tanda dan nilai-simbol, dan bukan karena kebutuhan atau hasrat mendapat kenikmatan. Dengan pernyataan ini Baudrillard sama sekali tidak bermaksud memungkirkan pentingnya kebutuhan. Namun, beliau hanya ingin mengatakan bahwa dalam masyarakat konsumen, konsumsi sebagai sistem pemaknaan tidak lagi diatur oleh faktor kebutuhan atau hasrat mendapat kenikmatan, tetapi oleh seperangkat hasrat untuk mendapatkan kehormatan, prestise, status dan bahkan identitas melalui sebuah mekanisme penandaan Individu menerima identitas mereka dalam hubungannya dengan orang lain bukan dari siapa dan apa yang dilakukannya, akan tetapi dari tanda dan makna yang mereka konsumsi, miliki dan tampilkan dalam interaksi sosial. (Baudrillard, 1970: 47).

Produk-produk hasil perkembangan teknologi diciptakan di sejumlah negara dan dipublikasikan ke pasar dunia. Namun yang terjadi di lapangan tidak sepenuhnya sesuai dengan

tujuan awal penciptaan dan pemasaran produk teknologi. Perkembangan teknologi diawali dari perkembangan teknologi komunikasi, dengan adanya telepon, telegram, faksimile, dan komputer yang kemudian berkembang lagi menjadi laptop.

Dewasa ini penggunaan komputer dalam bekerja sangat membantu dan memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Penggunaan komputer sudah merambah semua lapisan masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi pengguna komputer beralih pada penggunaan laptop. Hal ini dikarenakan laptop sifatnya lebih fleksibel dan fashionable. Pasar terbesarnya adalah kalangan profesional muda, pelajar terutama mahasiswa.

Namun, tidak dapat dipungkiri keberadaan sebuah laptop tentu akan sangat berguna bagi kalangan yang mempunyai mobilitas tinggi sehingga pengguna laptop dapat melakukan aktivitas atau menyelesaikan pekerjaannya setiap saat. Spesifikasinya juga disesuaikan dengan kebutuhan orang tersebut. Hal ini juga terlihat pada sebagian besar mahasiswa FISIPOL UPP yang memiliki laptop. Laptop yang cenderung praktis dan memiliki fasilitas Wi-Fi (Wireless Fidelity) dapat memudahkan sebagian mahasiswa dalam mengakses internet. Fasilitas Wi-Fi ini merupakan fasilitas koneksi tanpa kabel seperti handphone dengan mempergunakan teknologi radio sehingga pemakainya dapat mentransfer data dengan cepat dan aman. Bahkan Wi-Fi telah menjadi kebutuhan dasar gaya hidup baru masyarakat informasi, yang mana Wi-Fi adalah satu standar wireless networking tanpa kabel yang hanya dengan komponen yang sesuai dapat terkoneksi ke jaringan internet (Kuntoro, 2005: 1).

Fasilitas ini memiliki manfaat yang menguntungkan bagi pengguna laptop

terutama bagi mahasiswa FISIPOL UPP, sebab mereka dapat mengakses internet dengan mudah tanpa harus datang ke warnet (Warung Internet). Dengan berkembangnya cakupan kajian komunikasi dan informasi, maka objek kajian komunikasi tidak hanya terbatas pada pers yang menyangkut dengan media komunikasi massa seperti surat kabar, majalah, radio, televisi dan film. Namun, dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, tidak perlu lagi kesulitan dalam memperolehnya komunikasi dan informasi dapat diperoleh dari akses internet (international networking / interconnected network).

Teknologi komunikasi dan informasi merupakan salah satu sendi kehidupan manusia modern yang berkembang dengan sangat cepat. Komunikasi merupakan suatu penyampaian pesan atau kabar berita dari satu orang ke orang lain. Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman, baik secara lisan, tulis, langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi, komunikasi hanya akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh penerima pesan tersebut. Namun, dewasa ini dengan berkembangnya teknologi seperti laptop maka komunikasi seseorang akan semakin beragam dan meluas.

Komunikasi melalui laptop dengan memanfaatkan fasilitas Wi-Fi dapat memudahkan pengguna laptop dalam mengakses internet. Akses internet (international networking / interconnected network) ini bukan hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi untuk memperoleh informasi-informasi. Komunikasi tatap muka kini perlahan mulai digantikan oleh komunikasi tatap layar atau sering disebut dengan komunikasi dunia maya atau komunikasi

virtual. Komunikasi dunia maya ini dapat berawal dari chatting, kemudian bertukar identitas melalui situs jejaring sosial lain seperti (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya).

Proses interaksi sosial penyampaian dan penerimaan pesan melalui dunia maya dapat memanfaatkan media laptop yang memiliki fasilitas Wi-Fi. Tidak jarang seorang pengguna laptop yang mengakses internet menemukan dan berkenalan dengan banyak teman-teman baru melalui komunikasi dunia maya. Namun tidak jarang pula suatu interaksi sosial tersebut hanya sebatas interaksi sosial melalui dunia maya. Adakalanya interaksi sosial melalui komunikasi dunia maya seperti (melalui e-mail, milis, facebook, friendster, twitter, chat dan sebagainya) yang berlangsung intensif dan menyenangkan dapat juga berlanjut ke dunia nyata. Pada komunikasi dunia maya media yang digunakan adalah laptop, baik hardware maupun software. Dunia maya atau dunia virtual merupakan jaringan informasi elektronik yang mendunia yang terjadi karena adanya teknologi Internet (international networking / interconnected network). Kesalingterhubungan secara global antara dua laptop atau lebih, dapat mencapai jutaan jaringan lain, sehingga dapat bertukar informasi, dan berkomunikasi antara laptop satu dengan yang lainnya. Antara laptop satu dengan yang lainnya dapat berkomunikasi, saling berkirim atau bertukar informasi atau pesan. Semakin luasnya jaringan ini, maka semakin banyak interaksi sosial oleh seseorang melalui dunia maya. Hal ini juga dapat kita lihat pada mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop yang juga berinteraksi dengan seseorang di dunia maya serta dalam mendapatkan informasi melalui akses internet. Akses internet yang dilakukan mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop ini didukung pula dengan disediakan area hotspot khusus

mahasiswa di lingkungan kampus FISIPOL UPP.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan interpretative. Data penelitian ini adalah data kualitatif (data yang bersifat tanpa angka-angka dan bilangan), sehingga data lebih bersifat kategori substantif yang kemudian diinterpretasikan dengan rujukan, acuan, dan referensi-referensi ilmiah. Tujuan penelitian kualitatif adalah bukan untuk mencari sebab akibat sesuatu, tetapi hanya berupaya memahami situasi tertentu. Prosedur penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang atau perilaku yang bisa diamati.

Hasil dan Pembahasan

Berkembangnya cakupan komunikasi dan informasi tidak hanya terbatas pada pers yang hanya menyangkut dengan media komunikasi massa seperti surat kabar, majalah, radio dan televisi. Namun, dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, masyarakat tidak perlu merasa kesulitan dalam memperoleh informasi-informasi atau berita terbaru. Komunikasi merupakan suatu penyampaian pesan atau kabar berita dari satu orang ke orang lain. Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman, baik secara lisan, tulis, langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain. dalam penelitian ini laptop merupakan media dalam berkomunikasi. Keberadaan sebuah laptop tentu akan sangat berguna bagi kalangan yang mempunyai mobilitas tinggi seperti mahasiswa, tidak terkecuali mahasiswa FISIPOL UPP. Komunikasi dapat berjalan dengan

memanfaatkan fasilitas Wi-Fi (Wireless Fidelity) yang ada di dalam laptop. Komunikasi dengan memanfaatkan fasilitas Wi-Fi (Wireless Fidelity) ini dapat memudahkan pengguna laptop untuk mengakses internet. Internet merupakan jendela dunia, pada saat ini internet menjadi bagian integral kehidupan dunia maya (Happy, 2008: 1).

Komunikasi melalui akses internet sering disebut dengan komunikasi dunia maya. Keberadaan komunikasi dunia maya memang nyata ada ditengah-tengah masyarakat, dan bukan merupakan hal yang aneh atau hal yang tabu apabila seseorang melakukan komunikasi dengan orang lain dengan tidak bertatap muka melainkan hanya melakukan komunikasi melalui media elektronik atau melalui komunikasi dunia maya. Komunikasi dua arah atau lebih akan menjadi lebih menarik dan lebih hidup.

Perkembangan komunikasi dunia maya kian pesat didukung dengan banyaknya jejaring sosial pertemanan seperti (facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya). Hal ini juga didukung oleh banyaknya masyarakat yang mengakses internet. Hal serupa juga dapat dilihat pada informan yaitu mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop, yang sering mengakses jejaring komunikasi dunia maya. Dari pengungkapan informan akan memperlihatkan gambaran mengenai aktivitas mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop dalam jejaring pertemanan komunikasi dunia maya, sisi positif dan sisi negatif dari adanya komunikasi dunia maya. Untuk lebih mengetahui tentang komunikasi dunia maya berikut pembahasannya:

1. Komunikasi Dunia Maya Mahasiswa FISIPOL UPP Pengguna Laptop

Dalam penelitian ini pertemanan yang dilakukan mahasiswa FISIPOL

UPP pada jejaring komunikasi dunia maya dapat dianalisa dengan paradigma definisi sosial. Definisi Sosial dimana menempatkan Weber sebagai exemplar, terutama analisa Max Weber tentang suatu tindakan. Dalam definisi sosial terkandung dua konsep dasar. Pertama konsep Tindakan Sosial (social action) dan yang kedua tentang penafsiran dan pemahaman (interpretative understanding) atau dalam terminologi dapat disebut Verstehen (Pemahaman Subjektif). Tindakan sosial (social action) yang dimaksudkan Weber dapat berupa tindakan yang nyata-nyata diarahkan kepada orang lain (Ritzer, 2004: 38-40).

Dalam paradigma ini mahasiswa FISIPOL UPP ditempatkan sebagai aktor yang menjalin hubungan pertemanan pada komunikasi dunia maya. Aktivitas mahasiswa FISIPOL UPP dalam mengakses komunikasi dunia maya dengan menggunakan laptop di kampus merupakan suatu Tindakan Sosial (social action). Komunikasi dunia maya yang dilakukan si aktor yaitu mahasiswa FISIPOL UPP merupakan suatu tindakan nyata yang diarahkan kepada orang lain, atau dapat dikatakan komunikasi dunia maya dapat terjalin oleh beberapa teman pada dunia maya. Sedangkan, pada konsep Definisi Sosial yang kedua yaitu tentang penafsiran dan pemahaman (interpretative understanding) atau dalam terminologi dapat disebut Verstehen (pemahaman subjektif) adalah aspek pemikiran Weber yang paling terkenal, yang mana sebagai metode untuk memperoleh pemahaman yang valid mengenai arti-arti subjektif tindakan sosial. Hal ini dapat dilihat pada pemahaman si aktor yaitu mahasiswa FISIPOL UPP mengenai hubungan pertemanan yang terjalin pada komunikasi dunia maya. Dalam pertemanan pada komunikasi dunia maya ada hubungan timbal balik antara teman satu dengan teman yang lain, dengan kata lain

hubungan pertemanan ini dapat terarah pada orang lain atau beberapa individu. Jejaring komunikasi dunia maya seperti (facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya) memiliki banyak manfaat bagi seseorang yang mengaksesnya. Dalam setiap kesempatan mengakses internet informan yaitu mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop selalu meluangkan untuk mengakses komunikasi dunia maya seperti (facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya), terutama jejaring sosial Facebook dan Twitter yang menjadi trend dikalangan mahasiswa. Pada jejaring sosial Facebook dan Twitter dapat terjalin sebuah pertemanan dan banyak aktivitas yang dilakukan dalam menjalin pertemanan di dunia maya. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam pertemanan komunikasi dunia maya diantaranya menemukan teman lama dan teman baru, mencurahkan perasaan maupun berbagi cerita dengan teman melalui status jejaring komunikasi dunia maya tersebut, dapat pula membentuk komunitas-komunitas atau grup dalam jejaring sosial komunikasi dunia maya, dan bahkan dapat bertemu atau bertatap muka dengan teman komunikasi dunia maya.

Dalam jejaring sosial Facebook dan Twitter kita dapat menemukan teman, baik teman lama maupun teman baru. Pencarian teman dalam jejaring sosial sangatlah mudah hanya dengan mengetik atau memasukan nama atau email seseorang, maka akan muncul nama beserta foto pada profil jejaring sosial tersebut. Dari pencarian teman inilah informan yaitu mahasiswa FISIPOL UPP dapat memilih atau bahkan menemukan teman lama. Komunikasi dan interaksi melalui komunikasi dunia maya ini dapat mempererat tali silaturahmi antara teman satu dengan teman yang lain.

Pertemanan pada komunikasi dunia maya ini juga dapat di analisa dengan menggunakan teori Simulasi yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard.

Simulasi merupakan suatu proses dimana menciptakan sesuatu melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Baudrillard melukiskan bahwa Simulasi adalah proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata (Piliang, 2004:21).

Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Pada hakikatnya pertemanan komunikasi dunia maya yang dilakukan mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop dapat dikatakan semu, karena komunikasi ini tidak tampak secara nyata hanya melalui dunia maya.

Simulasi juga dapat dilihat pada saat mereka mencurahkan perasaan baik senang maupun sedih kepada teman komunikasi dunia mayanya. Mencurahkan perasaan ini dapat melalui tulisan-tulisan pada status jejaring sosial Facebook dan Twitter, pada komentar yang mereka tuliskan pada jejaring sosial teman mereka atau bahkan pada saat mereka melakukan chatting (komunikasi realtime) dengan teman mereka. Mencurahkan perasaan melalui jejaring sosial ini dapat dikatakan semu atau tidak nyata, sebab mereka tidak berhadapan langsung atau bahkan tidak mengenal betul orang yang mereka ajak berbagi tersebut. Namun, hal ini terkesan nyata manakala mahasiswa FISIPOL UPP yang mencurahkan perasaan melalui jejaring sosial Facebook dan Twitter merasakan nyaman dan percaya pada teman komunikasi dunia maya mereka. Mereka merasakan ada hal yang berbeda dalam mencurahkan perasaan melalui jejaring sosial, selain nyaman mereka juga banyak mendapatkan saran atau masukan yang lebih bervariasi, sehingga ada kepuasan tersendiri dalam diri mereka. Dari sinilah

juga timbul hiperrealitas yang mana hiperrealitas ini merupakan hasil dari Simulasi. Hyperreality atau Hiperrealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian, masa lalu berbaur masa kini, fakta bersimpang siur dengan rekayasa, tanda melebur dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia nyata. Dapat dilihat disini bahwa mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop mengakses komunikasi dunia maya menciptakan suatu hubungan pertemanan pada dunia maya. Bahkan dalam aktivitas mereka dalam komunikasi dunia maya terkesan nyata. Komunifikasi dunia maya dan dunia nyata sulit dibedakan dalam ruang lingkup hiperrealitas. Hal ini dilihat pada komunitas-komunitas atau grup yang informan bentuk pada jejaring komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook dan Twitter. Komunitas-komunitas yang mereka bentuk didasarkan oleh kesamaan daerah tempat tinggal, hobi atau bahkan kesenangan tertentu. Banyak komunitas yang mereka ikuti yaitu komunitas yang paling banyak yaitu; “Komunitas Keluarga Besar Mahasiswa UPP” dengan alamat www.facebook.universitapgripalangkaraya.com, serta komunitas mahasiswa FISIPOL UPP dengan alamat www.fisipolupgriplk.ac.id didalam komunitas ini seluruh mahasiswa UPP dari berbagai Fakultas didalam jejaring sosial Facebook masuk didalam komunitas ini. Sedangkan dalam jejaring sosial lain seperti Twitter dapat membentuk grup penggemar atau fans club untuk idola atau tokoh yang mereka senangi dan mereka jadikan sebagai sumber inspirasi. Namun, dari banyaknya komunitas atau grup yang mereka ikuti tidak semua informan mengenal teman didalamnya. Hal ini dikarenakan mereka hanya sekedar ikut

berpartisipasi dan memiliki pemikiran yang sama atau bahkan satu ikatan dengan teman komunikasi dunia maya mereka didalam komunitas tersebut. Kondisi inilah yang semakin menyamakan antara suatu keaslian dengan kepalsuan.

Dari sebuah Simulasi dan Hiperrealitas dapat pula tercipta Simulacra, yang mana Simulacra merupakan tanda atau simbol yang dibuat di media atau budaya untuk mempersepsikan realitas. Baudrillard, mengatakan bahwa pada masyarakat modern, kenyataan telah digantikan oleh simulasi kenyataan, yang hanya diwakili oleh simbol dan tanda. Dalam ruang ini tidak dapat lagi dikenali mana yang asli dan mana yang palsu, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi, mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. Ruang simulacra ini memungkinkan seseorang menjelajahi berbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu, mereproduksi, merekayasa dan mensimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang terjauh. Simulacra ini dapat terlihat pada pertemanan komunikasi dunia maya yang dapat berlanjut ke dunia nyata. Pertemuan teman dunia maya ke dalam dunia nyata menciptakan suatu ruang dimana batas antara dunia maya dengan dunia nyata sangatlah dekat. Keberlanjutan hubungan pertemanan di dunia nyata ini dikarenakan adanya intensitas komunikasi yang sangat tinggi yang mereka jalin. Bahkan hal ini dapat pula dilihat pada dimana jejaring sosial diantara dua teman dimana ruang itulah yang disebut dengan ruang simulacra.

2. Sisi Positif Dari Komunikasi Dunia Maya

Komunikasi dunia maya yang marak di masyarakat terutama di kalangan mahasiswa FISIPOL UPP. Komunikasi dunia maya merupakan realita yang tidak dapat dihindari begitu saja. Keberadaan

komunikasi dunia maya di kalangan masyarakat pada umumnya dan mahasiswa FISIPOL UPP pada khususnya telah membawa dampak yang besar bagi pola kehidupan mereka. Sifat praktis dan mudah dari komunikasi dunia maya seperti (facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya) membuat komunikasi dunia maya banyak digemari. Begitu banyak sisi positif yang dapat diambil dari keberadaan komunikasi dunia maya di tengah-tengah mereka. Sisi positif yang dapat diambil dari keberadaan komunikasi dunia maya diantaranya seperti; menjalin tali silaturahmi dengan teman, menghilangkan kepenatan setelah beraktivitas, mengembangkan bakat menulis artikel pada jejaring komunikasi dunia maya, serta dapat pula membuka usaha melalui jejaring sosial komunikasi dunia maya.

Jejaring sosial Facebook dan Twitter merupakan salah satu jejaring sosial komunikasi dunia maya yang banyak diakses masyarakat terutama mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop. Dalam jejaring sosial Facebook dan Twitter mereka dapat menjalin komunikasi dengan mudah dan lancar, sehingga tali silaturahmi diantara mereka dapat selalu terjalin dengan baik. Selain sebagai media komunikasi yang dapat mempererat tali silaturahmi jejaring sosial Facebook dan Twitter juga dapat menjadi media yang tepat untuk menghilangkan kepenatan bagi informan yang selalu disibukan dengan kegiatan perkuliahan serta tugas mata kuliah yang menumpuk.

Masih banyak sisi positif yang dapat diambil dari keberadaan komunikasi dunia maya yaitu mengembangkan bakat menulis artikel yang kemudian di upload atau ditambahkan pada jejaring sosial Facebook. Bagi sebagian informan yaitu mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop menulis artikel dan menambahkannya pada jejaring sosial Facebook, Blog, dan Twitter merupakan titik awal mereka untuk mengembangkan

bakat sebagai penulis. Bagi mereka jejaring sosial Facebook, Blog, dan Twitter merupakan media yang tepat untuk menyalurkan bakat menulis mereka. Artikel yang mereka upload atau ditambahkan pada jejaring sosial Facebook, Blog, dan Twitter dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi pembaca jejaring komunikasi dunia maya.

Dengan berkembangnya jejaring sosial komunikasi dunia maya yang semakin pesat dan memiliki banyak pengakses juga membuka peluang besar bagi masyarakat yang mempunyai usaha atau bisnis. Bagi sebagian informan jejaring sosial komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook dan Blog menjadi media yang tepat untuk mengembangkan usaha atau bisnis. Usaha atau bisnis yang mereka kembangkan tidak dijalankan sendiri melainkan bersama dengan orang tua, kerabat atau bahkan teman mereka. Usaha atau bisnis yang mereka jalankan ini biasanya adalah usaha berdagang atau menawarkan barang. Barang yang ditawarkan pada jejaring sosial Facebook dan Blog beragam dari mulai pakaian, sepatu, dan lain sebagainya. Penawaran ini biasanya dipasang pada iklan yang ada pada jejaring sosial Facebook dan Blog. Dari iklan inilah pengakses jejaring sosial Facebook dan Blog inilah dapat memesan barang yang diinginkan.

3. Sisi Negatif Dari Komunikasi Dunia Maya

Tidak dapat dipungkiri bahwa komunikasi dunia maya telah merubah masyarakat sehingga menjadi masyarakat yang lebih pintar dan dapat memanfaatkan hasil teknologi dengan baik. Namun, perkembangan yang dialami masyarakat ini tidak sepenuhnya baik bagi mereka. Hal ini dikarenakan adanya sisi

negatif dari keberadaan komunikasi dunia maya. Sisi negatif ini banyak dirasakan oleh pengakses komunikasi dunia maya terutama mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop. Sisi negatif dari keberadaan komunikasi dunia maya seperti; adanya kerugian pada efektivitas waktu bagi, adanya rasa ketergantungan terhadap komunikasi dunia maya, serta adanya kejahatan dunia maya yang kian marak berkembang di masyarakat baik Facebook, Blog, dan Twitter.

Bagi informan kerugian komunikasi dunia maya terhadap efektivitas waktu sangatlah berarti bagi mereka yang memiliki kegiatan perkuliahan yang padat. Mereka sering menghabiskan waktu di depan layar laptop hanya untuk mengakses komunikasi dunia maya, sehingga kegiatan lain seperti; mencari bahan tugas atau referensi untuk mengerjakan tugas mata kuliah sering sekali terbengkalai atau terlambat dalam mengerjakannya. Kerugian ini juga dirasakan manakala mereka mengakses komunikasi dunia maya melalui handphone, mereka lebih banyak mengeluarkan pulsa hanya untuk akses komunikasi dunia maya. Hal inilah yang membuat mereka merasakan adanya ketergantungan pada komunikasi dunia maya. Ketergantungan inilah yang membuat mereka lupa dengan jadwal-jadwal kegiatan mereka.

Komunikasi dunia maya yang dapat diakses oleh siapa saja, maka tidak heran jika komunikasi dunia maya cenderung bebas. Komunikasi dunia maya merupakan manifestasi sistem informasi dan telekomunikasi yang terpadu dalam suatu jaringan global, dimana dalam dunia maya tidak memiliki batasan dan kategori yang mengikat. Terus berkembangnya teknologi yaitu komunikasi dunia maya untuk berbagai kegiatan konvensional sehari-hari telah membuka jalan bagi kebebasan dunia maya. Kebebasan inilah yang membuat munculnya kejahatan pada

dunia maya (Cyber Crime). Akhir-akhir ini banyak kejahatan pada dunia maya terutama pada jejaring komunikasi dunia maya yaitu jejaring sosial Facebook. Kejahatan pada jejaring sosial Facebook yaitu berupa penghasutan atau penipuan pada seseorang yang mengakses jejaring tersebut. Kejahatan pada dunia maya ini juga dialami oleh sebagian informan. Kejahatan ini berupa pembajakan akun jejaring sosial pada komunikasi dunia maya dan juga adanya penipuan sejumlah uang pembayaran saat pemesanan barang yang ditawarkan pada jejaring sosial facebook. Kejahatan ini terus berkembang manakala teknologi dunia maya masih belum disertai dengan kesiapan dunia hukum beserta dengan perlengkapannya.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian ini di latar belakang oleh perkembangan pola kehidupan masyarakat pada era modern yang lambat laun berkembang sampai pada era post-modern. Pada era inilah muncul perkembangan hasil teknologi berupa laptop, yang mana dapat digunakan untuk mengakses internet terutama akses komunikasi dunia maya. Mahasiswa FISIPOL UPP dapat mengakses internet terutama komunikasi dunia maya dengan menggunakan laptop, maka peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai komunikasi dunia maya yang diakses mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop.

Perkembangan teknologi diawali dari perkembangan teknologi komunikasi, dengan adanya telepon, telegram, faksimile, dan komputer yang kemudian berkembang lagi menjadi laptop. Laptop yang cenderung praktis dan memiliki

fasilitas Wi-Fi (Wireless Fidelity) dapat memudahkan sebagian mahasiswa dalam mengakses internet. Fasilitas ini memiliki manfaat yang menguntungkan bagi pengguna laptop terutama bagi mahasiswa FISIPOL UPP, sebab mereka dapat mengakses internet dengan mudah tanpa harus datang ke warnet (Warung Internet). Akses internet (international networking / interconnected network) ini bukan hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi untuk memperoleh informasi-informasi terbaru. Komunikasi tatap muka kini perlahan mulai digantikan oleh komunikasi tatap layar atau sering disebut dengan komunikasi dunia maya atau komunikasi virtual. Komunikasi dunia maya yang banyak diakses mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop dipengaruhi oleh faktor internal yaitu adanya keinginan dari dalam diri mereka untuk menguasai teknologi dan juga memiliki rasa untuk berkomunikasi dan menjalin silaturahmi dengan teman pada dunia maya. Sedangkan faktor eksternalnya adalah adanya perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan adanya maraknya komunikasi dunia maya di kalangan masyarakat.

Akses jejaring sosial Facebook dalam berkomunikasi di dunia maya, merupakan salah satu akses internet yang banyak digemari mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop. Dipandang dari segi sosial, jejaring sosial Facebook sangat bermanfaat untuk menjalin hubungan pertemanan, baik itu teman lama maupun teman baru. Dalam jejaring sosial komunikasi dunia maya mereka dapat mencurahkan perasaan atau berbagi

cerita dengan teman pada jejaring tersebut. Selain itu juga dalam jejaring sosial ini juga dapat membuka peluang usaha, mengembangkan bakat menulis dan lain sebagainya. Bukan hanya keuntungan saja yang diperoleh dari adanya komunikasi dunia maya, akan tetapi adapula kerugian yang diperoleh dari komunikasi dunia maya diantaranya kerugian efektivitas waktu yang dialami oleh mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop, serta adanya kejahatan pada dunia maya yang dialami oleh beberapa informan yaitu mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi dunia maya yang dilakukan mahasiswa FISIPOL UPP pengguna laptop seperti berkomunikasi dan menjalin hubungan pertemanan pada jejaring sosial komunikasi dunia maya merupakan hal yang semu atau tidak nyata.

Referensi

- Chandraleka, Happy. 2008. Gaul Asyik Di Milis Yahoo Groups. Yogyakarta: Andi Offset
- Priyambodo, Tri Kuntoro. & Heriadi Dodi. 2005. Jaringan Wifi Dan Implementasi. Yogyakarta: Andi Offset
- Madcoms. 2009. Menjadi Terkenal Lewat Facebook. Yogyakarta: Andi Offset
- Madcoms. 2009. Gaul Berteman Lewat Facebook. Yogyakarta: Andi Offset
- Lani, Sidharta. 1996. Internet Informasi Bebas Hambatan. Jakarta: Gramedia
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. Posrealitas Realitas kebudayaan Dalam Era Posmetafisika. Yogyakarta: Jalasutra
- Ritzer, George. 2004. Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ritzer, George. 2004. Teori Sosiologi Modern. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Salim, Agus. Teori dan Paradigma Penelitian Sosial. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana
- Slamet, Yulius. 2006. Metode Penelitian Sosial. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Soekanto, Soerjono. 2005. Pengantar Sosiologi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sutopo. HB. 2002. Metode Penelitian Sosial. Surakarta: Sebelas Maret University Press.