



DAMPAK KETERGANTUNGAN MEDIA SOSIAL PADA KALANGAN DYSTOPIAN DAN UTOPIAN

Een Irianti

**Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
komunikasi_2008@yahoo.com**

ABSTRACT

Media creates a dependency for its users, it seemed to have become a common sight in media studies at this time. many theories that explain the influence of media on audiences that make audiences are addicted to media such as the theory of hypodermic needles, dependency theory, the theory of cultivation and much more, pengurub media that are considered capable of poisoning the minds of the audience that makes the audience helpless in the face of media exposure , The focus of this article is "Impact of Addiction Social Media in circles Dystopian and Utopian" which will be described in the sub-focus, namely: the impact of social media for the Dystopian, the impact of social media for the utopian, meaning the Dystopian and Utopian put on social media and expression and Dystopian circles and utopian representation in social media.

Keywords: *Sosial Media, Dystopian, Utopian*

ABSTRAK

Media menciptakan sebuah ketergantungan bagi penggunanya, hal tersebut seolah telah menjadi pandangan umum dalam kajian media saat ini. banyak teori yang menjelaskan tentang besarnya pengaruh media terhadap khalayak sehingga membuat khalayak mengalami ketergantungan kepada media seperti teori jarum hipodermik, teori dependensi, teori kultivasi dan masih banyak lagi, pengurub media yang besar dianggap mampu meracuni pikiran khalayak sehingga membuat khalayak tidak berdaya dalam menghadapi terpaan media. Fokus tulisan ini adalah "Dampak Ketergantungan Media Sosial pada Kalangan Dystopian dan Utopian" yang akan diuraikan dalam sub fokus, yaitu : dampak media sosial bagi kalangan Dystopian, dampak media sosial bagi kalangan Utopian, pemakaian kalangan Dystopian dan Utopian memakai media sosial, dan ekspresi dan representasi kalangan Dystopian dan Utopian di media sosial.

Kata Kunci : *Media Sosial, Dystopian, Utopian*

Pendahuluan

Kehadiran media media sosial yang begitu cepat mengalami perkembangan sehingga menarik khalayak untuk dapat terlibat sebagai pengguna baik secara aktif maupun pasif, media sosial dianggap mampu mentransformasikan pesan menjadi lebih mudah sehingga pengguna

dapat merasakan kehadirannya dalam dunia yang lebih luas. Tidak hanya sebagai media representasi diri bahkan tidak sedikit mereka yang menggunakan media sosial sebagai ajang promosi dan berjualan. Variasi berbagai bentuk media sosial yang hadir saat ini telah menjadi *trend* yang memikat khalayak untuk dapat menjadi penggunaannya.

Bagi khalayak yang pasif dalam proses interaksi sosial secara tatap muka, media sosial dianggap mampu menjadi jembatan untuk dapat menyalurkan pesan-pesan kepada orang lain. Pengguna kadang melibatkan keterbukaan dalam identitas diri sekaligus mengarahkan bagaimana individu tersebut mengidentifikasi atau mengkonstruksi dirinya di dunia virtual (Nasrullah, 2015: 30). Hal tersebut membuat pengguna merasa bahwa kehadiran mereka terwakili melalui pesan-pesan yang ditulis dalam status di media sosial baik twitter, facebook, bbm dan lain sebagainya, selain itu intensitas komunikasi mereka dapat dilihat melalui komentar atau *chat* yang dibangun dalam akun social media yang mereka miliki sehingga umumnya mereka lebih nyaman dan lebih aktif dalam proses komunikasi melalui media sosial yang pada akhirnya dapat menciptakan ketergantungan.

Namun kondisi tersebut justru berbeda dengan yang mereka yang aktif dalam lingkungan interaksi sosial secara tatap muka, meskipun tidak menyatakan anti terhadap media sosial namun keberadaan mereka di dunia virtual umumnya tidak terlalu intens atau cenderung pasif, media hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi alternatif ketika komunikasi secara tatap muka sulit dilakukan atau menemui kesulitan. Hal tersebut membuat pengguna mungkin tidak mengalami ketergantungan yang besar pada akun media sosial. Selain itu, hubungan-hubungan sosial yang dilakukan secara online dipandang kurang bermakna daripada hubungan-hubungan yang terbentuk secara tradisional, yakni dengan kontak sosial secara fisik (Fakhruroji, 2011: 32).

Asumsi bahwa media menciptakan sebuah ketergantungan bagi penggunanya, hal tersebut seolah telah menjadi pandangan umum dalam kajian media saat ini. Banyak teori yang menjelaskan tentang besarnya pengaruh media terhadap khalayak sehingga membuat khalayak mengalami ketergantungan kepada media seperti teori jarum hipodermik, teori dependensi, teori kultivasi dan masih banyak lagi, pengaruh media yang besar dianggap mampu meracuni pikiran khalayak sehingga membuat khalayak tidak berdaya dalam menghadapi terpaan media. Berdasarkan data yang diperoleh pengguna media sosial di dunia maya terus mengalami peningkatan pada bulan Maret 2015 jumlah pengguna tercatat mencapai 1.415 pengguna, sedangkan QQ dan WhatsApp

menempati urutan kedua dan ketiga dengan jumlah pengguna mencapai 829 dan 700 pengguna. Data diatas menunjukkan signifikansi penggunaan media social memungkinkan akan terus mengalami perkembangan (www.statista.com).

Berdasarkan konteks penelitian dan dari studi atau penelitian pendahuluan yang telah dilakukan pada dua kategori pengguna media di atas maka fokus tulisan ini adalah “Dampak Ketergantungan Media Sosial pada Kalangan Dystopian dan Utopian” yang akan diuraikan dalam sub fokus, yaitu : dampak media sosial bagi kalangan Dystopian, dampak media sosial bagi kalangan Utopian, pemaknaan kalangan Dystopian dan Utopian memakai media sosial, dan ekspresi dan representasi kalangan Dystopian dan Utopian di media sosial.

Dengan adanya penelitian yang akan diadakan, maka sejumlah harapan atas hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan berperan penting dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi di tingkat perguruan tinggi. Berdasarkan analisa secara komperhensif penulis berpendapat bahwa penelitian yang akan dilakukan ini memang layak untuk dilakukan dan diperdalam karena sangat berguna dan penting.

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kualitatif. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi kasus (*case study*). Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada suatu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber (Hadari, 2003: 1).

Ciri-ciri yang menonjol dalam penelitian kualitatif adalah (1) sumber datanya langsung berupa data situasi alamai dan peneliti adalah instrument kunci; (2) bersifat deskriptif; dan (3) lebih menekankan makna proses daripada hasil, prilaku dan pandangan pendirian yang diperoleh dari pengamatan. Dalam penelitian ini, penerapan model kualitatif dilakukan secara deskriptif, yakni data yang dianalisis dan hasil analisisnya berbentuk fenomena deskriptif, tetapi tidak berupa angka-angka atau koefisien tentang hubungan antarvariabel. Dalam hal ini peneliti menganalisis data dengan keragaman informasi sebagaimana terekam dalam kumpulan data (Arikunto, 1989:194).

Penerapan metode kualitatif komparatif adalah metode analisis untuk mencari dan menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan fenomena (Arikunto, 1989:197). Karena penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif maka kehadiran peneliti di lapangan adalah sangat diperlukan. Kehadiran peneliti bertindak sebagai instrumen dalam mengumpulkan data. Oleh karena itu kehadiran peneliti di lapangan mutlak diperlukan dengan syarat kehadiran peneliti diupayakan seoptimal mungkin tidak mengganggu atau merubah keadaan sebagaimana yang telah terjadi di tempat penelitian dalam sehari-hari sebelum kehadiran peneliti. Sebagaimana yang disampaikan oleh Lexy J. Moleong bahwa karakteristik pendekatan kualitatif meliputi latar yang alami, manusia sebagai alat (instrumen), menggunakan metode kualitatif, menggunakan analisis data secara induktif, deskriptif, lebih mementingkan proses dari pada hasil, adanya batas objek penelitian yang ditentukan oleh fokus penelitian, adanya kriteria khusus untuk menguji keabsahan data, desain bersifat sementara, dan hasil penelitian dirundingkan serta disepakati bersama.

Dalam penelitian ini peran peneliti hanya sebagai pengamat penuh di lapangan. Dan kehadiran peneliti di lokasi penelitian diketahui statusnya sebagai peneliti oleh subjek penelitian atau informan, Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan nanti bersifat terbuka dengan cara peneliti berbaur secara alami dengan informan dalam mengamati aktivitas informan.

Landasan Teoritis

Media sosial berasal dari media dan sosial. secara sederhana istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui (Laughey, 2007). Sedangkan dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan (Cangara, 2006: 119).

Dalam buku media sosial karangan Rulli Nasrullah media sosial di definisikan sebagai medium di internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Sedangkan menurut Van Djik (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena

itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial (Nasrullah, 2015: 1).

Dystopian Anthony G. Wilhelm (2000) dalam bukunya *Democracy in the Digital Age* ada tiga pendekatan dalam merespon dan memahami perkembangan teknologi komunikasi. Dystopian adalah sekelompok masyarakat yang bersikap kritis dan sangat berhati-hati terhadap penerapan teknologi. Sebab, dampak ditimbulkan adalah pengacauan kehidupan sosial dan politik. Upaya yang dilakukan oleh faham ini adalah mengembalikan kualitas-kualitas esensial yang menyusut dalam kehidupan masyarakat kontemporer. Menurut kelompok dystopian, Teknologi adalah cara untuk mengungkapkan atau menjadi alam sebagai cadangan yang tetap, sebagai sumber untuk dipulihkan, ditata dan dikontrol. Dystopian khawatir terhadap teknologi yang akan menyebabkan hilangnya hubungan antar manusia karena keberadaan teknologi (Widjajanto, 2001).

Kalangan dystopian beranggapan bahwa dalam masyarakat informasi dimana pekerjaan, kesenangan dan ikatan ikatan sosial dapat dilakukan secara online. Orang-orang dapat sepenuhnya menolak dan mengabaikan hubungan sosial yang memerlukan kontak secara fisik. Selain itu, hubungan-hubungan yang dilakukan secara online dipandang kurang bermakna daripada hubungan yang terbentuk secara tradisional, yakni dengan kontak sosial secara fisik (Fakhrurroji, 2011: 32).

'Utopia' menjadi sebuah istilah yang menceritakan sebuah komunitas di masa depan di mana segala sesuatu berlangsung indah, menyenangkan dan tanpa cela. Ahli komunikasi Marshal McLuhan (yang termashur lewat jargonnya: *Medium is Message*), misalnya, secara optimis melihat teknologi sebagai sebuah utopia 'perpanjangan manusia' di masa depan Para pemikir *cyberspace*, seperti John Perry Barlow, Jaron Lanier, Mark Pesce dan Timothy Leary, mengembangkan pandangan utopianisme yang lebih ekstrim, yaitu sebuah keyakinan, bahwa segala keterbatasan, hambatan dan kekurangan manusia (fisik, psikis, spiritual) dapat diatasi melalui kekuatan sains dan teknologi, khususnya teknologi realitas virtual (*virtual reality*), yang dapat menawarkan sebuah 'dunia baru', yang sepenuhnya dibangun secara artifisial (*artificial reality*)-inilah pandangan tekno-romantisisme (*techno-romantism*).

Kemajuan sains dan teknologi mutakhir: teknologi informasi, rekayasa molekul, bioteknologi, nanoteknologi, dan pemrograman kuantum-digital dapat menciptakan di masa depan 'manusia baru' dan

‘realitas baru’, yang dibentuk oleh tubuh baru yang bersifat artifisial (*artifisial body*), yaitu tubuh-tubuh virtual.

Kalangan utopian beranggapan bahwa dengan menciptakan bentuk-bentuk baru dari komunitas online atau “virtual community” internet menawarkan penggantian ruang public yang bersifat tradisional, seperti perpustakaan, kafe, bar, dan organisasi komunitas yang telah ada sebelumnya (Fakhruroji, 2011: 32).

Teori Ketergantungan dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi.

Inti dari teori McLuhan adalah determinisme teknologi. Maksudnya 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 mode komunikasi. 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. Hampirhampir tidak pernah kita bisa membebaskan diri dari media massa dalam kehidupan kita sehari-hari.

Dalam bahasa Em Griffin disebutkan, *Nothing remains untouched by communication technology*. Determinasi teknologi juga merupakan keberadaan media komunikasi massa dilihat sebagai fenomena yang dibentuk oleh perkembangan masyarakat. Teknologi mengubah konfigurasi masyarakat, mulai dari masyarakat agraris, industrial sampai ke masyarakat informasi. Dalam perubahan tersebut teknologi komunikasi berkembang sebagai upaya manusia untuk mengisi pola-pola hubungan dalam setiap konfigurasi baru. Perkembangan teknologi yang mempengaruhi kegiatan komunikasi, pertaliannya dapat dilihat pada dua tingkat, pertama secara struktural, yaitu faktor teknologi yang mengubah struktur masyarakat, untuk kemudian membawa implikasi dalam perubahan struktur model komunikasi. Kedua, perubahan model komunikasi secara kultural membawa implikasi pula pada perubahan cara-cara pemanfaatan informasi dalam masyarakat. Dengan begitu determinasi teknologi dalam konteks komunikasi dapat dilihat dalam urutan berpikir dari perubahan struktur masyarakat, struktur model komunikasi dalam masyarakat, dan cara pemanfaatan informasi. Selain itu ada pula pandangan dengan urutan sebaliknya dari pemanfaatan

informasi, membawa perubahan masyarakat, dan untuk kemudian mempengaruhi perkembangan teknologi. Pandangan ini menempatkan media massa dapat membentuk masyarakat melalui realitas psikhis dan realitas empiris sehingga terdapat daya kreatif person maupun kolektifitas. Dengan kapabilitas dan daya kreatif secara personal atau kolektif dapat melahirkan (*invention*) dan memperkembangkan (*innovation*) teknologi dalam masyarakat (Griffin, 2003: 344).

McLuhan juga menjabarkan tentang teori yang dia kemukakan ini, yakni 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). Menurutnya, transisi antar periode tadi tidaklah bersifat gradual atau evolusif, akan tetapi lebih disebabkan oleh penemuan teknologi komunikasi.

Pertama, The 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. Era primitif ini kemudian tergusur dengan ditemukannya alfabet atau huruf.

Kedua, The Age of Literacy. Semenjak ditemukannya alfabet atau huruf, maka cara manusia berkomunikasi banyak berubah. Indera penglihatan kemudian menjadi dominan di era ini, mengalahkan indera pendengaran. Manusia berkomunikasi tidak lagi mengandalkan tuturan, tapi lebih kepada tulisan.

Ketiga, The Print Age. Sejak ditemukannya mesin cetak menjadikan alfabet semakin menyebarluas ke penjuru dunia. Kekuatan kata-kata melalui mesin cetak tersebut semakin merajalela. Kehadiran mesin cetak, dan kemudian media cetak, menjadikan manusia lebih bebas lagi untuk berkomunikasi.

Keempat, The Electronic Age. Era ini juga menandai ditemukannya berbagai macam alat atau teknologi komunikasi. Telegram, telpon, radio, film, televisi, VCR, fax, komputer, dan internet. Manusia kemudian menjadi hidup di dalam apa yang disebut sebagai “*global village*”. Media massa pada era ini mampu membawa manusia mampu untuk bersentuhan dengan manusia yang lainnya, kapan saja, di mana saja, seketika itu juga.

Determinasi Media Sosial

Diskursus mengenai pengaruh media memang masih mengalami perdebatan panjang, Pada kenyataannya tidak semua khalayak menyambut baik perkembangan teknologi dewasa ini. Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (follower) di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut (Nasrullah, 2015: 25).

Peneliti menemukan kecenderungan yang berbeda yang dialami oleh mereka yang disebut dystopian dan utopian, umumnya mereka yang jarang melakukan interaksi sosial sangat dominan menjalin komunikasi dengan orang lain melalui “*cyberspace*” hal tersebut membuat mereka yang anti sosial merasa perlu memiliki berbagai akun media sosial sebagai sarana aktualisasi dalam dunia maya.

Tidaklah mengherankan jika determinasi media sosial yang terjadi pada kalangan utopian begitu masiv, reaksi aktivitas kalangan utopian dapat terlihat melalui intensitas komunikasi melalui akun media sosialnya hal tersebut dapat terlihat dari intensitas kehadirannya dalam ranah media sosial seperti sering meng-update “*personal massage*” di akun bbm, update status dan berkomentar di akun facebook meskipun terkadang apa yang ditulis hanyalah aktivitas sederhana yang tujuannya adalah untuk mendapatkan respond an komentar sehingga dapat membangun komunikasi sehingga menimbulkan rasa senang, nyaman bahkan ketergantungan.

Oleh karena itu peneliti melihat ketergantungan media sosial pada kalangan ini sangat dominan, bahkan bukan hanya itu, peneliti juga memandang bahwa antara kalangan utopian dan *gadget* berada pada satu dunia yang tidak dapat terpisahkan, akun medsos dianggap mampu menggantikan peran orang-orang disekelilingnya seperti halnya mereka lebih nyaman mencurahkan perasaan dan permasalahannya di akun medsos daripada menceritakannya kepada orang terdekat, mereka juga sering kali menjadikan akun media sosialnya sebagai pelampiasan emosi dan mereka menemukan kenyamanan yang tidak diperoleh dalam interaksi sosial secara tatap muka. Bahkan tidak sedikit dari kalangan utopian yang merasa lebih percaya diri ketika melakukan hubungan percintaan di ranah media sosial dan perlu melakukan interaksi secara tatap muka.

Akibat kecenderungan penggunaan media sosial yang begitu intens kalangan utopian sering kali merasa resah, gelisah bahkan kehilangan fantasi jika harus terpisah dari gadgetnya, begitupun sebaliknya dalam

proses interaksi sosial kalangan utopian sering mengabaikan orang-orang disekitarnya karena terlalu senang memainkan gadget. Peneliti menyebut fenomena ini sebagai “autisme gadget” dan penggunaanya sering kali dikategorikan sebagai “mahluk anti sosial”.

Berbeda halnya dengan mereka yang disebut dystopian yang merupakan kalangan yang lebih senang melakukan interaksi sosial secara tatap muka. Tidak hanya ketakutan yang begitu besar bahwa lahirnya teknologi baru akan menciptakan perubahan baik pada tatanan sosial maupun politik, lebih lagi kalangan ini menganggap bahwa media sosial hanya sebagai alat bantu apabila komunikasi mengalami hambatan secara teknis. Maka antara kalangan dystopian dan gadget tidaklah dekat.

Tidak hanya itu tidak sedikit kalangan dystopian yang justru menilai bahwa keberadaan media sosial justru sering kali menimbulkan implikasi negatif, baik bersifat personal maupun kelompok. Mencurahkan semua permasalahan di akun media sosial dianggap hanya kebodohan dimana pengguna dapat kehilangan ruang privasi dan menuliskan permasalahan di akun media sosial dianggap bukan solusi terbaik dalam sebuah proses komunikasi.

Kalangan dystopian cenderung pasif pada proses komunikasi di media sosial, karena menganggap komunikasi tatap muka lebih efektif, dapat meminimalisir hambatan, dan dapat membangun kedekatan secara personal dengan memberikan respon secara langsung. Oleh karena itu kalangan dystopian tidak tergantung pada gadget sehingga seringkali mengabaikan gadget dalam proses interaksi sosial.

Ini lah mengapa media internet tidak sepenuhnya bisa dikatakan sebagai ruang public virtual (*virtual sphere*). Ada posisi dimana pengguna sebagai anggota tidak terlibat dalam diskusi atau debat terhadap realitas yang sedang di perbincangkan (Nasrullah, 2015: 25).

Penutup

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.

Determinisme teknologi media massa memunculkan dampak. Media massa mampu membentuk seperti apa manusia. Manusia mau diarahkan pada kehidupan yang lebih baik media massa punya peran. Namun demikian, media massa juga punya andil dalam memperburuk keberadaan manusia itu sendiri. eknologi membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia. Contohnya dari masyarakat yang belum mengenal huruf menjadi masyarakat yang canggih dengan perlatan cetak maupun elektronik. Inti determinisme teori yaitu penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia. Di mana menurut McLuhan, budaya kita dibentuk dari bagaimana cara kita berkomunikasi.

'*utopia*', sebagai sastra yang merayakan pandangan optimistik, positivistik dan afirmatif terhadap perkembangan sains dan teknologi. Williams menjelaskan empat tipe fiksi utopian macam ini, yang melukiskan: a) surga, yang di dalamnya sebuah kehidupan lebih bahagia dilukiskan terjadi di sebuah dunia lain; b) dunia yang berubah secara eksternal, yang di dalamnya sebuah kehidupan baru dimungkinkan melalui perubahan terhadap alam; c) transformasi yang didambakan, yang di dalamnya sebuah kehidupan baru dicapai melalui upaya-upaya manusia; dan d) transformasi teknologis, yang di dalamnya sebuah kehidupan baru dimungkinkan melalui penemuan teknis.

Daftar Pustaka

- Arikunto,S. 1989. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cangara, Hafied H, 2006, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Griffin, Emory A., *A First Look at Communication Theory*, 5th edition, New YorkMcGraw-Hill, 2003
- Hadari, Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: UGM Press, 2003

- Laughey, Dan. 2007. *Key Themes in Media Theory*. London: Open University Press.
- McQuail, Denis. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga 1996
- Moch. Fakhruroji. *ISLAM DIGITAL, Ekspresi Islam di Internet*. Bandung: Sajad Publishing, 2011
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya, 2006
- Nasrullah, Rulli, *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015
- Nasrullah, Rulli, *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)*, Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014
- Wilhelm, Anthony G., 2003, *Demokrasi di Era Digital: Tantangan Kehidupan Politik di Ruang Cyber* (Terjemahan), Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widjajanto, Nugroho. 2001. *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta : Erlangga.
- <http://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/> diakses pada 28 Oktober 2015

