



Media Baru dan Rekonstruksi Pola Komunikasi Masyarakat Modern

¹Nur Izah Hastuti, ²Wahyu Khairul Ihcsan

¹⁻²Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

¹hastutinurizzah@gmail.com, ²Wahyukhairulichsan@gmail.com

Corresponding author: hastutinurizzah@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the development of new media and its impact on the communication patterns of modern society. The research focuses on the shift from traditional media, such as newspapers, radio, and television, to digital and internet-based new media that enable faster, more efficient, interactive, and flexible communication. The study employs a library research method with a descriptive-analytical approach, utilizing books, journals, articles, and relevant digital sources to build theoretical foundations and understand the characteristics of new media. The findings indicate that new media reconstructs societal communication patterns by allowing individuals not only to receive information but also to actively produce, share, and respond to content through various digital platforms and social media. Although new media offers significant benefits, it also presents social challenges, such as the spread of unverified information and unequal access to technology, highlighting the importance of digital literacy for maximizing its positive impact.*

Keywords: *new media, social communication, social media, communication patterns*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan media baru dan dampaknya terhadap pola komunikasi masyarakat modern. Fokus penelitian mencakup pergeseran dari media lama, seperti surat kabar, radio, dan televisi, menuju media baru berbasis digital dan internet yang memungkinkan komunikasi menjadi lebih cepat, efisien, interaktif, dan fleksibel. Metode penelitian yang digunakan adalah kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan deskriptif-analitis, memanfaatkan buku, jurnal, artikel, dan sumber digital relevan untuk membangun landasan teori serta memahami karakteristik media baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media baru merekonstruksi pola komunikasi masyarakat dengan memberikan kesempatan bagi individu untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif memproduksi, membagikan, dan menanggapi informasi melalui berbagai platform digital dan media sosial. Meskipun membawa banyak manfaat, media baru juga menimbulkan tantangan sosial, seperti penyebaran informasi tidak terverifikasi dan ketimpangan akses teknologi, sehingga literasi digital menjadi penting untuk memaksimalkan manfaat media baru bagi masyarakat.

Kata kunci: media baru, komunikasi masyarakat, media sosial, pola komunikasi

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi menjadi sebuah reformasi atau transformasi yang tidak terhindarkan dalam memasuki era 4.0. Berbagai inovasi mendorong terciptanya teknologi informasi yang bersifat cepat dan kompleks namun praktis. Seluruh lapisan masyarakat pun dituntut untuk mampu beradaptasi dan mampu mengadopsi inovasi ini seiring sifatnya yang mampu mempermudah dan membantu meringankan berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari.

Teknologi memengaruhi proses komunikasi. Teknologi mendorong munculnya alat-alat komunikasi baru yang mampu menyampaikan pesan lebih cepat, efisien, tepat sasaran, dan personal. Teknologi pulalah yang membuat dikotomi media lama (*old media*) dan media baru (*new media*) dalam dunia komunikasi. Old media merujuk pada media komunikasi yang berbasis teknologi lama, seperti surat kabar, televisi, radio, majalah, dan sebagainya.

Sedangkan media baru menunjuk kepada karya teknologi komunikasi berbasis komputer seperti internet, video games, dan telepon seluler. Di dalam dunia nyata saat ini, teknologi memunculkan logika modern. Logika ini mendasarkan pikiran utamanya bahwa segala sesuatu yang ada di muka bumi ini harus cepat, mudah, dan instan. Semua proses diukur dengan kadar yang memudahkan orang dalam hal apapun.

Jika perlu diciptakanlah standar untuk menilai apakah sebuah entitas layak disebut modern atau tidak. Logika ini memengaruhi cara seseorang dalam menilai media komunikasi. Jika awalnya akrab dengan media lama, lama-kelamaan seiring internalisasi nilai-nilai dan logika modern, beralih lah mereka ke media baru. Logika modern menilai media baru lebih cepat, efisien, canggih, bersifat personal, dan interaktif. Maka, pelan tapi pasti media lama mulai ditinggalkan dan beralih ke media baru (Aloysius Ranggabumi Nuswantoro, 2014).

Pola interaksi dan komunikasi masyarakat saat ini terpenuhi dan terbentuk melalui media baru yang mampu menciptakan ruang bagi masyarakat untuk bebas berimajinasi hingga berpendapat bahkan jika dikaitkan dengan konteks media jaringan maka akan terbentuk cybercommunity atau komunitas cyber.

Penelitian lain yang dilakukan terhadap lima mahasiswa dan mahasiswi yang berasal dari Kota Medan, yang menempuh pendidikan di Universitas Negeri Medan dan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, berfokus pada interaksi sosial mereka melalui penggunaan media sosial TikTok. Penelitian ini berbeda dengan studi sebelumnya yang dilakukan pada siswa MAN 1 dan MAN 2 Kota Medan, karena lebih menitikberatkan pada dampak penggunaan TikTok terhadap pola interaksi sosial di kalangan mahasiswa dan siswa sebagai responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa dari Universitas Negeri Medan dan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara cenderung aktif menggunakan TikTok sebagai platform utama untuk berbagi informasi serta aktivitas keseharian mereka. Namun demikian, ditemukan fenomena yang kurang positif, di mana sebagian responden mengakui adanya penyalahgunaan media sosial tersebut, baik di lingkungan kampus maupun di luar kampus. Penggunaan TikTok tidak hanya dimanfaatkan untuk berbagi konten edukatif atau aktivitas akademik, tetapi juga

untuk hal-hal yang kurang etis, seperti berbagi jawaban tugas atau ujian melalui video, dibandingkan dengan fokus pada proses pengerjaan tugas secara mandiri (Akmal Hakim, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, penulis berupaya untuk mengkaji media lama dan media baru beserta perkembangannya, serta menganalisis dampaknya terhadap pola komunikasi dan kehidupan sosial masyarakat di era media baru saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu suatu metode penelitian yang memanfaatkan berbagai sumber literatur sebagai data utama dalam proses kajian. Sumber-sumber tersebut meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, serta database akademik yang relevan dengan topik penelitian.

Penelitian kepustakaan merupakan komponen penting dari penelitian akademis, memberikan para peneliti akses ke berbagai materi ilmiah dan memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan yang ada dan berkontribusi pada bidang studi mereka (Mary W. George, 2019).

Dalam penelitian kepustakaan, berbagai sumber seperti buku, ensiklopedia, kamus, jurnal ilmiah, serta dokumen akademik lainnya dapat digunakan untuk mengkaji naskah dan memperdalam pemahaman terhadap topik yang diteliti. Sumber-sumber tersebut memberikan landasan teoritis serta informasi yang relevan sehingga dapat mendukung proses analisis dan pembahasan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah induktif dasar. Pertama, reduksi data dengan menyederhanakan data dengan meringkas dan mengidentifikasi poin-poin penting yang ada di unit primer. Kedua, pengelompokan data yang serupa berdasarkan tema atau konsep yang muncul di unit skunder. Ketiga, pembentukan konsep yang lebih abstrak dari pengelompokan data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Proses analisis melibatkan pembacaan, pengorganisasian, integrasi, dan pembentukan kategori, konsep, dan tema dengan perbandingan cermat terhadap persamaan dan perbedaan antar data (Helvi Kyngäs, 2020).

C. Hasil penelitian dan pembahasan

Media lama adalah proses produksi dan penyimpanan informasi atau datanya dibagi menjadi dua yaitu media cetak seperti koran, majalah, tabloid dan media elektronik seperti televisi dan radio. Sedangkan Media baru merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan. Contoh dari media yang sangat merepresentasikan media baru adalah Internet. Program televisi, film, majalah, buku, surat kabar.

Media lama bisa dikatakan sebagai media yang segala bentuk penyebaran informasi dan komunikasi masih serba manual atau dominan dikerjakan secara langsung oleh manusia, seperti halnya percetakan Koran, majalah, buku dan lain-lain. Kemudian untuk mendapatkan informasi dari media lama juga sangat terbatas,

semisal Koran, pelanggan atau penerimanya harus menunggu beberapa hari untuk mendapatkan berita yang terjadi hari dihari tersebut.

Sedangkan New media atau media baru merupakan seperangkat teknologi baru yang mampu memperluas penyebaran informasi bagi masyarakat. Denis McQuail menyatakan media baru terdiri dari seperangkat teknologi berupa sistem transmisi yaitu kabel dan satelit, miniaturisasi, penyimpanan, pencarian informasi, penyajian gambar dengan kombinasi gambar dan grafik, serta sistem pengendalian computer.

Istilah media baru sampai sekarang masih menimbulkan perdebatan di kalangan ilmuwan. Kesan awal yang muncul dari konsep media baru sering diartikan secara sederhana sebagai media interaktif yang menggunakan perangkat dasar komputer. Pengertian media baru yang selanjutnya memberikan cakupan yang lebih luas seperti diungkapkan oleh Croteau, bahwa media baru yang muncul akibat inovasi teknologi dalam bidang media meliputi televisi kabel, *satellites*, teknologi *optic fiber* dan komputer. Dengan teknologi seperti ini, pengguna bisa secara interaktif membuat pilihan serta menyediakan respon produk media secara beragam. Sementara itu, McQuail membuat pengelompokkan media baru menjadi empat kategori yaitu :

- a. Media komunikasi interpersonal yang terdiri dari telepon, *handphone*, *e-mail*.
- b. Media bermain interaktif seperti komputer, *videogame*, permainan dalam internet.
- c. Media pencarian informasi yang berupa portal/*search engine* seperti yahoo misalkan atau saat ini google.
- d. Media partisipasi kolektif seperti penggunaan internet untuk berbagi dan pertukaran informasi, pendapat, pengalaman dan menjalin melalui komputer dimana penggunaannya tidak semata-mata untuk alat namun juga dapat menimbulkan afeksi dan emosional (Novi Kurnia, 2005:293).

Selanjutnya McQuail melihat bahwa permasalahan utama dalam teori tentang media baru, yang tentu saja berbeda dengan teori tentang media (lama) yang ada selama ini, berfokus pada tiga hal. *Pertama, power and inequality*, sangatlah sulit untuk menempatkan media baru dalam hubungannya dengan kepemilikan dan kekuasaan dimana isi dan arus informasi dikontrol.

Kedua, social integration dan identity, media baru dianggap sebagai kekuatan untuk melakukan disintegrasi terhadap kohesivitas sosial yang ada di dalam masyarakat karena dianggap terlalu individualistik dan bisa menembus batas ruang dan waktu sekaligus budaya. *Ketiga, social change*, media baru dianggap agen perubahan sosial sekaligus agen perubahan ekonomi yang terencana dimana tidak adanya kontrol pesan baik dari pemberi maupun penerima pesan sangat mungkin terjadi.

Perbedaan antara media baru dengan media lama adalah adanya desentralisasi yaitu pemilihan informasi tidak bergantung pada komunikator. Media baru juga memiliki kemampuan tinggi karena meliputi pengantaran melalui kabel dan satelit sehingga mampu meminimalisir adanya hambatan dalam proses komunikasi yang biasanya terjadi akibat dari pemancar siaran lainnya.

Dalam media baru juga dapat terjadi interaksi timbal balik karena komunikan memiliki kesempatan untuk merespon informasi yang didapat sebagai bentuk pertukaran informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media baru bersifat fleksibel karena bentuk dan isi dari informasi dapat berubah-ubah.

Dalam hal ini Jenis media baru yaitu juga termasuk media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, Podcast, Vodcast, Path, Tiktok, dan sebagainya. Media baru juga dapat meliputi komputer, DVD, VCD, portable media player, smartphone, video game hingga virtual reality. Berbagai media sosial sebagai bentuk dari media baru ini membuka peluang bagi masyarakat untuk secara masif mendapatkan informasi baik dengan berbicara, berbagi, berpartisipasi maupun membentuk jejaring online (Astrid Faidlatul Habibah, 2021:356-357).

Dengan adanya media baru maka komunikasi sudah tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, tidak ada lagi sekat-sekat antara komunikator dengan komunikan. Komunikasi yang terjadi juga langsung bisa dilihat dampak dan feedbacknya secara langsung, dunia semakin terasa kecil dengan adanya media baru karena seseorang yang berbeda lokasi bisa berkomunikasi dengan orang di belahan dunia manapun, dan informasi yang didapatipun semakin cepat, bahkan kejadian dalam satu hari langsung bisa diketahui oleh orang banyak di hari itu juga.

Perkembangan Media Baru

Perkembangan teknologi digital mampu menggeser media tradisional atau media lama menjadi media baru karena terdiri dari perangkat komputer dan jaringan nirkabel sebagai medium. Masyarakat data tambahan organisasi maupun lembaga pemerintahan. Pada akhirnya peneliti akan menggambarkan dan meringkaskan berbagai situasi atau fenomena sosial yang terjadi di masyarakat informasi.

Pada era masyarakat sekarang ini, informasi industri media massa mau tidak mau harus bertransformasi dari bentuk analog menjadi digital. Karena ciri khas produk teknologi di era ini menawarkan produktivitas, efisiensi, kecepatan dan lintas batas. Perangkat komunikasi teks, audio dan visual yang sebelumnya terpisah kini berpadu dan konvergen dalam satu perangkat transmisi yang menggabungkan fungsi media penyiaran lama ke dalam satu platform media baru.

Semuanya didukung oleh jaringan global Internet, yang bahwa media massa, komputer, dan jaringan telekomunikasi saling berintegrasi atau belakangan lazim disebut sebagai konvergensi media. Ketika teknologi menjadi perpanjangan tangan manusia untuk memenuhi kebutuhannya dalam berkomunikasi, media mengalami perkembangan yang pesat.

Rogers mendefinisikan perkembangan komunikasi manusia, yang berkaitan dengan teknologi, memiliki empat era evolusi, mulai dari writing, printing, telecommunication, hingga interactive communication. Keempatnya hadir dalam rentang waktu yang pendek. Rogers berpendapat bahwa media baru merupakan media yang mewadahi komunikasi interaktif, memungkinkan komunikator dan komunikan bertukar pesan secara massif namun tetap dua arah.

Kelak di kemudian hari ekspektasi Rogers terbukti dengan munculnya internet, telepon seluler, dan games. Sebagai teknologi komunikasi baru, ketiganya memenuhi

syarat-syarat komunikasi modern yakni cepat, efisien, canggih, bersifat personal, dan interaktif. Pada titik inilah tercipta dikotomi media baru dan media lama. Tidak semata-mata pada kecanggihan teknologinya, tapi cara menggunakan dan efek yang ditimbulkannya pun memberikan pengaruh perbedaan.

Media keluaran era writing, printing, telecommunication, dan sebagian di interactive communication seperti surat kabar, majalah, TV, radio, dan sejenisnya merupakan media lama. Sedangkan sebagian besar media keluaran era interactive communication yang berbasis computer, internet, games, dan telepon seluler merupakan media baru (Aloysius Ranggabumi Nuswantoro, 2014:133).

Perkembangan media dari media lama yang serba manual ke serba digital, dari serba cetak ke serba internet. Dari masa berkirim hanya melalui surat, pos hingga serba media seperti whatsapp instagram facebook dan lainnya. Tentunya semakin memudahkan kehidupan masyarakat sosial. Bahkan kemungkinan tenaga manusia bisa jadi akan digantikan oleh robot karena terus berkembangnya teknologi informasi seperti saat ini adanya *artificial intelegence* (Ai) yang bisa memberikan kemudahan dalam mengerjakan sesuatu.

Karakteristik Media Baru

Hal ini sejalan dengan Rogers yang menyebutkan terdapat tiga karakter utama sebagai penanda kehadirannya teknologi komunikasi baru yakni meliputi

- a. *Interactivity*, *demassification*, dan *asynchronous*. *Interactivity* adalah karakter yang menunjukkan bahwa media baru memiliki fitur untuk merespon komunikasi dari sender sehingga setiap individu berperan aktif dalam proses pertukaran informasi.
- b. *Demassification* merupakan karakter media baru yang bersifat massal yaitu kendali dalam sistem komunikasi bergeser dari produsen menjadi konsumen media.
- c. *Asynchronous* memiliki arti bahwa media baru mampu mengirimkan dan menerima pesan dalam waktu sesuai yang diinginkan peserta komunikasi.

Kemudian Berdasarkan Martin Lister dkk menyatakan bahwa media baru memiliki karakter atau kekhasan, yaitu :

- a. Digital, yaitu media baru bersifat digital karena semua data diproses dan disimpan dalam bentuk angka dan hasil disimpan dalam bentuk cakram digital. Penyimpanan data tidak memerlukan ruangan yang luas karena data dikompres menjadi ukuran yang lebih kecil. Kelebihan lainnya ialah data mudah diakses dengan kecepatan yang tinggi. Kekurangannya ialah mudahnya data untuk dimanipulasi.
- b. Virtual, adalah bentuk perwujudan dari dunia virtual yang dirancang melibatkan lingkungan yang diciptakan dengan komputer, design dan digital video.
- c. Interaktif, ialah kelebihan atau ciri khas dari media baru. Pengguna media baru dapat berinteraksi satu sama lain secara langsung dan dapat mengakses ataupun membuat perubahan.

- d. Hiperteks, pengguna media baru ini boleh memulai membaca dari sumber mana pun yang diinginkan. Hal ini kebalikan dari media lama yang mengharuskan membaca secara berurutan.
- e. Jaringan, jaringan berkaitan dengan konsumsi terhadap ketersediaan konten berbagi melalui internet. Ketika mengkonsumsi suatu teks media makan konsumen akan mencari teks yang berbeda dari yang dimiliki.
- f. Simulasi, adalah bentuk yang memiliki kesamaan dengan virtual. Upaya menciptakan suatu dengan bantuan model tertentu (Lovia Evanne, 2021:78).

Namun secara umum karakter media baru yaitu, Karakter pertama yakni network dimana media baru memungkinkan jaringan yang menghubungkan tidak hanya antar perangkat komputer namun juga antar individu. Karakteristik kedua interactivity dimana media baru membangun struktur dari perangkat keras dan lunak yang melibatkan manusia sehingga manusia pengguna ini dapat berkomunikasi secara interpersonal dengan orang lain dengan cara yang baru.

Hal inilah yang juga pada akhirnya menghapuskan sekat sekat sosial dan ekonomi diantara komunikasi interpersonal tersebut. Bahkan dimungkinkan juga komunikasi terjalin antara pihak pihak yang berbeda latar belakang. Karakter yang ketiga interface dimana media baru bukan hanya mempertemukan manusia dengan perangkat komputer saja, namun media baru menghubungkan manusia dengan orang lain, jaringan informasi, serta beragam data di internet. Interaksi antara sender dan receiver dilakukan dengan memproduksi text (kode).

Efek Perkembangan Media Baru Di Masyarakat

Sebagai masyarakat yang sedang berada dalam era transisi menuju masyarakat informasi, terdapat pola perubahan pada gaya hidup mereka. Utamanya dalam mengakses dan mendistribusi informasi. Perangkat yang digunakan tidak hanya sebatas komputer, baik komputer pribadi atau kantor maupun sekolah, tetapi juga perangkat komunikasi nirkabel lainnya seperti telepon seluler, personal data assistant, tab atau gadget lain yang terhubung internet.

Sebagaimana yang telah dibahas, perangkat komunikasi masyarakat informasi saat ini bertransformasi menjadi perangkat komunikasi yang tidak sekadar menawarkan fitur telekomunikasi tetapi juga akses data. Media baru merupakan hasil dari adanya perkembangan teknologi yang mampu memperluas penyebaran informasi dan memberi peluang lebih terhadap masyarakat untuk mengontrol masifikasi informasi tersebut.

Kontrol masyarakat ini termasuk menyeleksi informasi yang sekiranya bermanfaat dan dapat diterima oleh masyarakat lain. Dalam hal ini masyarakat tidak perlu meluangkan waktu secara khusus untuk beradaptasi dengan media baru karena dapat digunakan dan diaplikasikan secara langsung mengingat teknologi digital juga sudah sangat akrab dengan kehidupan sehari-hari.

Kemunculan media baru memberikan kesempatan bagi individu untuk mampu bermain dan berperan lebih aktif sebagai bagian dari masyarakat dan warga negara sekaligus konsumen karena media baru membuka akses bagi warga negara untuk mendapat banyak informasi politik sehingga sistem berdemokrasi pun meningkat.

Meski demikian, kemunculan media baru juga meningkatkan ketimpangan atau kesenjangan informasi di antara masyarakat terutama di Indonesia mengingat infrastruktur sebagai akses media baru belum merata.

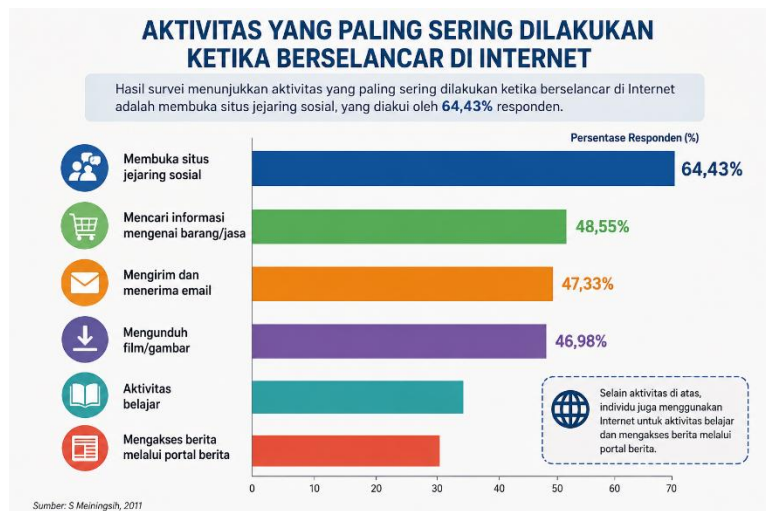
Komponen komputer sebagai medium media baru juga menimbulkan dinamika di tengah masyarakat informasi. Menurut Furness hubungan antara teknologi dan manusia yang meningkat secara intensif membawa dua pilihan yang harus dihadapi masyarakat informasi yaitu pertama adalah memanusiawikan teknologi atau mengonstruksi manusia menjadu seperti teknologi. Hal ini terjadi karena dalam era media baru hampir seluruh aspek kehidupan manusia sangat bergantung pada ketersediaan teknologi (Astrid Faidlatul, 2021:356-357).

Kemunculan media baru memberi dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Media baru secara langsung telah mengubah pola kehidupan masyarakat, budaya, cara berfikir dan hampir segala aspek dalam kehidupan manusia. Perkembangan media ini mendapat tanggapan yang pelbagai, ada yang positif dan ada yang negatif. Media baru adalah media yang memiliki 3 sifat utama yaitu integrasi, interaktif dan digital.

pengaruh perangkat teknologi komunikasi terhadap gaya hidup masyarakat dunia seperti di amerika, 29 persen warga Amerika Serikat mengatakan bahwa yang pertama kali dilihat saat memulai beraktivitas setiap hari adalah perangkat gadget mereka, 62 persen warga Inggris mengatakan mereka lebih mudah terhubung dengan kerabat saat harus berpergian melalui media baru atau internet, 60 persen warga India mengatakan perangkat teknologi komunikasi memperbaiki kualitas hidup pada umumnya, dan 79 persen warga China mengaku mereka mudah mengakses informasi terkait perkembangan peristiwa terkini yang terjadi di sekitar mereka maupun dunia melalui media saat ini (N Gibbs, 2012:27).

Lantas bagaimana dengan situasi masyarakat di Indonesia, tren dan pola penggunaan Internet menunjukkan Indonesia sudah mengadopsi teknologi Internet dalam aktivitas pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitiannya, Meiningsih dalam penelitiannya, menggambarkan aktivitas masyarakat dalam menggunakan Internet yang dihitung berdasarkan proporsi individu dalam rumah tangga pengguna Internet dalam 12 bulan terakhir terhadap total sampel.

Hasil survei menunjukkan aktivitas yang paling sering dilakukan ketika berselancar di Internet adalah membuka situs jejaring sosial, yang diakui oleh 64,43% responden. Selain membuka situs jejaring sosial, aktivitas lain yang banyak dilakukan dengan menggunakan Internet adalah mencari informasi mengenai barang/jasa (48,55%), mengirim dan menerima email (47,33%), dan mengunduh film/gambar (46,98%). Selanjutnya individu menggunakan Internet untuk aktivitas belajar dan mengakses berita melalui portal berita (S Meiningsih, 2011).



Gambar 1. Persentase Aktivitas Penggunaan Internet oleh Responden

Kecenderungan masyarakat Indonesia untuk menggunakan perangkat teknologi komunikasi dalam upaya memenuhi kebutuhannya makin diperjelas dengan fenomena early adopter atau suka mengadopsi teknologi mutakhir. Indonesia sebagai pasar gadget yang menjanjikan memiliki konsumen yang cenderung early adopter sehingga rela mengeluarkan biaya berlipat ganda demi memperoleh produk terbaru. Seakan-akan, prestasi kepemilikan perangkat teknologi informasi komunikasi terkini mengalahkan level kebutuhan.

Fenomena ini mudah diamati dengan melihat antrean masyarakat saat provider telekomunikasi dan produser perangkat teknologi komunikasi seperti Apple, Blackberry, atau Samsung tengah meluncurkan produk mutakhirnya. Karena itu, animo masyarakat Indonesia pada dasarnya terbelah positif dengan kecenderungan mereka menjadi early adopter setiap perangkat komunikasi baru yang muncul (P. A. Suhendro, 2012).

Kemudian kita lihat data penggunaan gadget, Indonesia menjadi Negara satu-satu yang masyarakatnya rata-rata bermain gadget atau smartphone di atas enam jam per hari, hal ini bisa kita cek di berita atau dimedia detik.com, itu merupakan angka rata-rata yang tidak termasuk dalam nya juga ada seperti hampir 24 jam masyarakat Indonesia tidak terlepas dari media baik dari smartphone maupun televisi yang saat ini juga sudah bisa mengakses internet.

Berdasarkan data-data diatas dapat dikatakan bahwa pengaruh media baru sangat berdampak kepada masyarakat Indonesia, terkadang masyarakat yang berpendidikan menengah kebawah sangat terlena dengan fitur-fitur yang disediakan media baru katakanlah seperti halnya Tik-Tok dimana penggunaanya yang terbanyak adalah di Indonesia.

Diera serba digital saat ini terdapat istilah dunia maya artinya dunia media atau dunia internet, melihat efek perkembangan media baru salah satunya adalah masyarakat terkadang sudah tidak lagi membedakan antara dunia nyata dengan dunia maya, pada awal nya media sebagai hiburan namun menjadi dianggap hal yang serius

sehingga berdampak kepada emosional yang tidak stabil, mudah marah hanya karena melihat tontonan di media.

Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam sistem media dan pola komunikasi masyarakat. Transformasi dari media lama menuju media baru menunjukkan adanya perubahan cara masyarakat dalam memproduksi, menyebarkan, serta mengakses informasi. Media lama seperti surat kabar, majalah, radio, dan televisi memiliki karakter komunikasi yang cenderung satu arah dan terpusat pada lembaga penyiaran atau penerbit. Sebaliknya, media baru yang berbasis teknologi digital dan internet memberikan ruang yang lebih luas bagi masyarakat untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses komunikasi.

Media baru memiliki karakteristik utama seperti interaktivitas, digitalisasi, jaringan, serta fleksibilitas dalam penyampaian informasi. Karakteristik tersebut memungkinkan pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai produsen informasi. Hal ini terlihat dari berkembangnya berbagai platform media sosial seperti Instagram, Facebook, YouTube, TikTok, dan platform digital lainnya yang memungkinkan masyarakat untuk berbagi informasi, berpendapat, serta membangun jaringan komunikasi secara global tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Selain itu, perkembangan media baru juga didukung oleh konvergensi teknologi yang menggabungkan berbagai bentuk media dalam satu perangkat digital. Perangkat seperti smartphone, komputer, dan tablet mampu mengintegrasikan fungsi komunikasi, hiburan, serta akses informasi secara bersamaan. Kondisi ini membuat proses komunikasi menjadi lebih cepat, efisien, dan personal. Dengan adanya jaringan internet global, masyarakat dapat memperoleh informasi secara real time serta berinteraksi dengan individu lain dari berbagai belahan dunia.

Dengan demikian, perkembangan media baru tidak hanya memengaruhi sistem komunikasi, tetapi juga membawa perubahan pada pola perilaku, gaya hidup, serta struktur sosial masyarakat. Oleh karena itu, pemanfaatan media baru perlu disertai dengan kesadaran dan literasi digital yang baik agar teknologi komunikasi dapat memberikan manfaat yang optimal bagi kehidupan masyarakat.

D. Kesimpulan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah mendorong lahirnya media baru yang membawa perubahan besar dalam sistem komunikasi masyarakat. Media baru yang berbasis teknologi digital dan internet memungkinkan proses penyebaran informasi menjadi lebih cepat, efisien, interaktif, serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran dari penggunaan media lama seperti surat kabar, radio, dan televisi menuju media baru yang lebih fleksibel dan mudah diakses melalui perangkat digital.

Selain itu, media baru juga merekonstruksi pola komunikasi masyarakat modern, di mana masyarakat tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga

sebagai produsen informasi. Kehadiran berbagai platform digital dan media sosial memberikan ruang yang lebih luas bagi masyarakat untuk berpartisipasi, berbagi informasi, serta membangun jaringan komunikasi secara global. Namun demikian, perkembangan media baru juga membawa berbagai dampak sosial, baik positif maupun negatif, sehingga diperlukan pemanfaatan teknologi secara bijak serta peningkatan literasi digital agar media baru dapat memberikan manfaat yang optimal bagi kehidupan masyarakat.

Daftar Pustaka

- George, M. W. (2019). The elements of library research. <https://doi.org/10.1515/9781400830411>
- Gibbs, N. (2012, August). Your life is fully mobile. *TIME: The Wireless Issue*, 189(9), 27.
- Habibah, A. F., & Irwansyah. (2021). Era masyarakat informasi sebagai dampak media baru. *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, 3(2), 356–357.
- Kyngäs, H. (2020). Inductive content analysis. In *The application of content analysis in nursing science research*. Springer Nature Switzerland AG. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-30199-6>
- Kurnia, N. (2005). Perkembangan teknologi komunikasi dan media baru. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 13(2), 293.
- Meiningsih, S. (2011). Kajian indikator TIK Indonesia: Pola akses dan penggunaan TIK oleh rumah tangga dan individu. *Jurnal Penelitian Pos dan Informatika*, 1(1), 5–20.
- Nuswantoro, A. R. (2014). Konservasi media: Memori kultural pada media-media lama. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(2), 112.
- Respati, W. (2014). Transformasi media massa menuju era masyarakat informasi di Indonesia. *Humaniora*, 5(1), 45.
- Suhendro, P. A. (2012). 2013: Teknologi ceruk baru iPhone. *Bloomberg Businessweek*, (50).
- Vanne, L. E. (2021). Pergeseran komunikasi media lama menuju media baru. *Jurnal Komsopol*, 1(2), 78.