

ANALISIS DAMPAK SISTEM INFORMASI
SOSIAL DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT
MENDATANG

KOMUNIKASI DALAM MASYARAKAT



SISTEM INFORMASI SOSIAL (SIS)

Indonesia dalam konteks pembangunan masih berada dalam taraf negara berkembang, termasuk untuk teknologi yang digunakannya. Penyerapan budaya barat menjandi candu masyarakat Indonesia karena globalisasi telah mengubah mainset mereka akan arti negara maju. Dampaknya adalah muncul konflik budaya atau shocking culture pada masyarakat yang belum mampu menyeimbangkan perbedaan yang masuk ke negara mereka.

SISTEM INFORMASI SOSIAL (SIS)

Namun tidak disangkal lagi jika kemampuan adaptasi masyarakat Indonesia cukup tinggi sehingga mereka mampu menanggulangi dampak yang terjadi atas kemajuan teknologi tersebut, sayangnya hanya sebagai penghilang dampak secara semu. Kasus seperti ini sebenarnya sudah banyak dikaji oleh para ahli tetapi pemerintah sepertinya tidak fokus terhadapnya, sehingga yang ditakutkan adalah keadaan masyarakat yang mengalami alienasi atas munculnya teknologi yang canggih.

SISTEM INFORMASI SOSIAL (SIS)

Berbicara tentang kemajuan teknologi, ada satu hal yang menjadi dasar perubahan di masyarakat ketika berhadapan dengan teknologi mutakhir seiring perkembangan jaman yang dinamakan Sistem Informasi Sosial (SIS). Sistem ini merupakan sekumpulan elemen/komponen masyarakat yang saling berkaitan antara satu sama lain dan membentuk kebulatan untuk mencapai tujuan utama yaitu transfer informasi. Ikatan ini juga menciptakan komunikasi yang baik jika sistem berjalan secara seimbang antara pemberi informasi dan penerimanya.

SISTEM INFORMASI SOSIAL (SIS)

Sedangkan secara makna, informasi yang dibawa oleh sistem tidak selalu berguna bagi seseorang namun akan disaring apa yang dibutuhkan oleh orang tersebut. Bukan hanya di Indonesia, SIS telah lebih dulu berdampak buruk di masyarakat negara barat dimana sebagian besar dari mereka hidup di dunia maya dan beraktifitas hanya melalui media. Kita tidak bisa menyalahkan perkembangan teknologi yang pesat, namun kita juga tidak dapat menyalahkan masyarakat yang sering terpengaruh doktrin teknologi.

SISTEM INFORMASI SOSIAL (SIS)

Keadaan terburuk adalah aliensi individu yang bergerak ke aliensi negara, bahkan bisa saja menghapuskan batas-batas kenegaraan. Hal inilah yang berkemungkinan besar akan menghapuskan asas sosial di kehidupan manusia. Bahkan di seluruh dunia, pada akhirnya manusia bergerak seperti robot.

DINAMIKA MANUSIA DI BALIK TEKNOLOGI DAN DAMPAKNYA

Manusia sebagai makhluk sosial, memiliki dinamika sosial yang kuat dimana mereka tidak bisa hidup sendiri dengan keterbatasannya. Manusia akan selalu membutuhkan orang lain dan kelompok sesama manusia lain yang disebut masyarakat, dimana manusia mengalami sosialisasi. Ada tiga pokok pikiran manusia sebagai makhluk sosial diantaranya:

DINAMIKA MANUSIA DI BALIK TEKNOLOGI DAN DAMPAKNYA

1. Manusia dapat berkembang sebagaimana manusia seutuhnya, namun tidak dapat dipisahkan sesamanya.
2. Karena manusia bersifat dinamik, maka manusia akan terus berkembang terus oleh berbagai kegiatan yang ada.
3. Keterlibatan yang terjadi menunjukkan kenyataan bahwa penderitaan dan kesejahteraan manusia juga ada kaitannya atau mencerminkan keadaan hubungan timbal balik antara pribadi manusia dengan lingkungannya.

DINAMIKA MANUSIA DI BALIK TEKNOLOGI DAN DAMPAKNYA

Dimana dari pola diatas dapat disimpulkan jika manusia akan terus membutuhkan lingkungan dan sesamanya untuk hidup. Hal ini memang tidak bisa terbantahkan meskipun ada banyak faktor yang terkadang membuat seseorang berpikir mampu hidup sendiri tanpa orang lain. Kebutuhan yang dimiliki manusia akan dilengkapi oleh orang lain dan begitu juga sebaliknya sehingga membuat sebuah lingkaran konsumsi yang tak akan pernah berhenti.

DINAMIKA MANUSIA DI BALIK TEKNOLOGI DAN DAMPAKNYA

Sedangkan kebutuhan sendiri menurut Abraham H. Maslow digolongkan menjadi lima yaitu kebutuhan fisik, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan akan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri. Kesemua dari jenis kebutuhan ini harus dipenuhi agar mampu tercipta kesejahteraan manusia.

DINAMIKA MANUSIA DI BALIK TEKNOLOGI DAN DAMPAKNYA

Menilik dari perkembangan teknologi yang semakin pesat, terkadang manusia menjadi lupa akan hakikat diri mereka sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Manusia cenderung lebih senang bekerja dengan benda mati daripada dengan sesamanya karena adanya internet. Terlebih dengan kemudahan yang ditawarkan internet dan teknologi, seseorang dapat berhubungan dengan orang lain berperantara benda mati seperti komputer dan gadget sehingga tidak mengharuskan mereka bertemu satu sama lain. Berikut adalah kasus yang berkaitan dengan dinamika manusia dibalik teknologi yang semakin maju seiring berjalannya dekade:

1. DERAJAT KEKELUARGAAN YANG MENURUN

Mungkin banyak dari masyarakat yang tidak sadar lebih dini apa dampak yang ditimbulkan kemajuan teknologi dan akses informasi, khususnya dalam hubungan kekeluargaan. Masalah-masalah yang timbul di keluarga belakangan ini sering dihubungkan dengan fungsi orangtua yang bukan lagi sebagai sosok terhormat dan melindungi melainkan hanya sebagai pelengkap finansial semata.

1. DERAJAT KEKELUARGAAN YANG MENURUN

Pilihan orangtua jaman sekarang lebih berpihak pada penggunaan alat komunikasi yang canggih sehingga mereka tidak perlu repot-repot bertemu dengan keluarganya. Banyak pendidikan anak usia dini hanya berbekal gadget berupa tablet dan notebook, bukan lagi dengan mainan-mainan anak yang meningkatkan kemampuan otak mereka. Padahal untuk anak-anak usia dini disinyalir banyak dampak negatif untuk penggunaan barang-barang canggih diantaranya:

1. DERAJAT KEKELUARGAAN YANG MENURUN

- Radiasi yang tinggi, bukan hanya mengganggu fisik dan organ manusia tetapi juga memperlambat kinerja otak.
- Meningkatkan kadar emosional anak-anak sehingga lebih mudah marah dan kelak mengakibatkan tindakan tidak terkontrol.

1. DERAJAT KEKELUARGAAN YANG MENURUN

Selain itu munculnya barang-barang komunikasi yang canggih di kehidupan masyarakat menyebabkan mereka enggan mengunjungi satu sama lain dengan dalih sudah ketemu lewat internet. Keadaan ini benar-benar melenceng jauh dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial, sekarang berubah menjadi makhluk gadget.

1. DERAJAT KEKELUARGAAN YANG MENURUN

Banyak generasi muda yang tidak mengenali keluarga jauh mereka dan meninggalkan budaya hormat terhadap orangtua. Sekarang jika ditanya tentang siapa keluarga dari ayah atau ibu mereka, lebih banyak menjawab hanya tahu wajah saja, tetapi tidak pernah bertemu ataupun berkomunikasi. Jika bertemu pun mereka akan sibuk dengan benda-benda elektronik masing-masing.

1. DERAJAT KEKELUARGAAN YANG MENURUN

Hal ini tidak seberapa dibandingkan dengan berkurangnya rasa hormat terhadap orangtua dikarenakan sejak kecil mereka tidak mengerti arti kasih sayang seutuhnya. Bukan menjadi rahasia lagi jika pergantian jaman membuat budaya hormat ini menghilang. Banyak anak-anak yang ketika keluar rumah tidak berpamitan pada orangtua mereka, banyak juga dari anak-anak yang pulang ke rumah sekedar 'say hello' saja kemudian pergi entah kemana. Budaya cium tangan juga semakin menghilang dari kehidupan keluarga jaman sekarang karena mereka telah diposisikan sebagai 'teman' oleh orangtua mereka.

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Dampak dari kemajuan teknologi memang segaian besar menyerang kalangan muda. Hal ini dikarenakan anak muda memiliki kehidupan yang rentan terhadap hura-hura semu yang dibawa dunia maya yaitu internet. Memasuki era milenium beberapa tahun yang lalu membuat kehidupan ini berubah drastis khususnya dengan kehadiran internet. Permainan yang digemari generasi muda lebih banyak berasal dari dunia maya, sekaligus pertemanan di dalamnya. Dimulai dari media sosial hingga situs-situs game yang milyaran jumlahnya membuat generasi muuda ini betah 'melek' berjam-jam hanya untuk hidup di dunia maya.

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Chatting, merupakan budaya dunia maya yaitu sarana berhubungan seseorang dengan orang lain lewat media maupun aplikasi tertentu. Chatting sendiri ada yang hanya melalui tulisan hingga support audio-video. Banyak masyarakat yang kerajinan chatting meskipun tidak ada sesuatu yang menarik di dalamnya. Budaya ini sebenarnya membawa bahaya yang nyata karena banyak penipuan berasal dari sana, bahkan terbawa hingga dunia nyata termasuk jual-beli barang gelap yang ilegal

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Chatting juga salah satu hal yang 'addicted' dimana penggunaanya sulit meninggalkannya hingga lupa waktu. Dampak negatif dari budaya ini adalah seseorang yang menyukai chatting lebih memilih berkomunikasi dengan orang lain melewati dunia maya, bukan secara langsung. Sehingga terkadang ditemukan ada sekelompok anak-anak yang duduk bersebelahan namun pandangannya hanya pada gadget yang mereka bawa meskipun pada kenyataannya di dunia maya mereka saling berkomunikasi.

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Hal inilah yang membuat prihatin karena pada hakikatnya hubungan yang tercipta diantara manusia secara nyata akan menumbuhkan rasa peduli sesama yang tinggi, namun kemungkinan besar jika hanya berkomunikasi melalui perantara hal tersebut akan hilang.

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Gaming atau permainan di dunia maya merangkul semua masyarakat tidak mengenal umur. Untuk menggeluti game yang mereka mainkan hingga tamat, seseorang bisa berhari-hari tanpa tidur. Banyak kasus ditemukan baik di dalam maupun luar negeri kematian yang disebabkan oleh bermain game. Kebanyakan dari korban adalah pemain game yang terlalu emosional kemudian meninggal karena serangan jantung, hingga penyakit kurang tidur yang menyebabkan empedu mereka meracuni hati.

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Namun begitu banyak masyarakat yang mengabaikan dampak fatal ini sehingga tetap rajin untuk melanjutkan permainan mereka. munculnya banyak media bermain game ini ternyata juga menurunkan intensitas bermain sekelompok anak-anak khususnya dalam permainan tradisional dan lapangan. Mereka lebih senang bermain secara individu di kamar masing-masing daripada untuk berbaur dengan teman sebayanya.

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Meskipun ada sebuah riset yang mengatakan bermain game dapat menyebabkan seseorang menjadi kreatif dalam berstrategi, namun dampak negatif sosial yang ditimbulkan lebih besar. Oleh karena itu bagi mereka yang senang bermain game, setidaknya akan lebih baik jika mampu membagi waktu untuk bersosialisasi.

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Surfing, merupakan sebuah kegiatan menjelajah dunia maya untuk sekedar mengetahui apa-apa saja yang ada di dalamnya. Banyak yang melakukan surfing baik dari kalangan umum hingga akademika yang cenderung sifatnya mencari hiburan semata. Kegiatan ini sering memicu seseorang untuk membuka situs-situs yang mengandung SARA dan pornografi sehingga meningkatkan kriminalitas di masyarakat.

2. DERAJAT PERMAINAN DAN PERTEMANAN DUNIA MAYA

Sebenarnya surfing sendiri bukan kegiatan yang negatif karena dari sana kita dapat memperoleh berbagai pengetahuan, namun jika pelakunya salah maka akan menjadi sebuah kegiatan yang negatif. Surfing dan browsing terkadang disamakan, namun sebenarnya berbeda maknanya. Jika browsing lebih mengacu pada tujuan dan fokus pada materi apa yang dicari, sedangkan surfing lebih luas karena maknanya seperti menjelajah.

FASILITAS PUBLIK TERBESAR APA YANG DAPAT BERTAHAN DI MASA DEPAN?

Sering masyarakat tidak menyadari akan pertanyaan diatas. Namun ketika ditanya pertanyaan seperti itu, apa yang akan dijawab? Butuh waktu sebentar untuk berpikir apa saja yang akan bertahan dan yang akan hilang di masa depan. Ruang publik yang terancam berkurang bahkan hilang adalah sebagai berikut:

1. MALL DAN TEMPAT PERBELANJAAN LAINNYA, ONLINESHOP

Ketika manusia sudah nyaman dengan media dan teknologi canggih di tanggannya, maka benda lain yang dapat tergantikan fungsinya akan menghilang perlahan. Contohnya adalah mall dan tempat berbelanja. Hal ini disebabkan fungsi mereka yang sudah hilang. Seseorang cukup memesan apapun melalui internet, tanpa langsung menilai barang tersebut karena sudah dideskripsikan secara lengkap di situs yang dituju.

1. MALL DAN TEMPAT PERBELANJAAN LAINNYA, ONLINESHOP

Barang-barang tersebut tentunya tetap disediakan dalam gudang atau warehouse tetapi bukan ruang bangunan pasar. Trend ini disebut dengan onlineshop yang sekarang sudah mulai banyak yang melibatkan diri di dalamnya. Karena semakin instan, maka cukup duduk dan berdiam diri di sebuah ruangan, maka seseorang juga dapat berbelanja.

2. BANK VIRTUAL CREDIT

Bank menjadi salah satu tempat yang mungkin suatu hari tidak meluncurkan uang tetapi virtual credit (VC). Dimana VC digunakan orang dalam bentuk gaji dan dalam berbelanja. Seseorang tidak lagi membutuhkan uang secara riil jika mereka membelinya melewati internet. Hal ini yang membuat peluang besar perubahan jenis mata uang kertas dan koin berubah menjadi virtual.

2. BANK VIRTUAL CREDIT

Sebenarnya VC sudah ada sejak lama dan digunakan oleh dunia maya untuk bertransaksi meskipun ada proses transfer melewati bank untuk mengisi VC di situs-situs khusus pengelola keuangan. Meskipun VC ini dipandang lebih banyak memiliki sisi positif maupun negatif karena beberapa hal diantaranya yaitu proses transaksi yang transparan dan pengelolaan yang mudah dimonitoring, namun juga rawan penipuan.

3. RUMAH SAKIT

Rumah sakit sepertinya menjadi tempat yang paling banyak masyarakat kunjungi. Pasalnya, kemajuan teknologi sebenarnya mengantarkan masyarakat untuk hidup lebih pendek dan sakit-sakitan dengan berbagai dampak psikologi maupun fisik. Semakin maju jaman maka manusia akan semakin malas bergerak dan hanya berdiam di satu tempat saja, inilah yang menyebabkan mereka mudah terserang penyakit khususnya karena badan mereka minim bergerak.

3. RUMAH SAKIT

Selain itu kecanggihan teknologi bahkan membuat radiasi yang besar meskipun banyak pihak mengatakan jika radiasi dapat dikurangi, namun pada kenyataannya radiasi sebuah benda elektronik akan tetap ada meskipun dengan bentuk berbeda. Oleh karena itu rumah sakit akan menjadi tempat yang ramai dikunjungi oleh pasien, dan tidak menutup kemungkinan usia harapan hidup masyarakat akan semakin menurun.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi dan perkembangan Sistem Informasi Sosial di masyarakat memang pada dasarnya mengantarkan manusia ke kehidupan masa depan. Namun di belakangnya masih banyak menyimpan racun-racun yang membahayakan kehidupan sosial masyarakat, bahkan diri seorang manusia itu sendiri. Dimulai dari hubungan yang tidak seimbang antar manusia bahkan dengan lingkungannya, terkadang menjadikan mereka tereliminasi dengan dunia ini.

KESIMPULAN

Terlebih untuk generasi muda, kemajuan jaman ini banyak menghilangkan etika dan budaya hormat terhadap orang tua disebabkan faktor salah perspektif orangtua mereka yang menganggap kehidupan instan bisa melewati sarana informasi seperti gadget yang canggih. Oleh karena itu masyarakat harus lebih sadar akan bahaya apa yang mereka hadapi di dalam era kemajuan teknologi informasi ini. Setidaknya mereka mampu memilih apa saja informasi yang mereka butuhkan, dan menyaring budaya-budaya yang merugikan.

KESIMPULAN

Kegagalan masyarakat dalam budaya dan sosial sering bukan diakibatkan oleh kedatangan budaya baru, melainkan timbul dari dalam diri masyarakat sendiri yang belum mampu berkompromi atas perubahan.