



Transformasi Digital: Peran Media Baru Terhadap Masyarakat Jaringan (*Network Society*)

Digital Transformation: The Role of New Media in the Network Society

^{1)*} **Putri Bilanova Nurya Mahesa**, ²⁾ **Irwansyah**

¹ Pascasarjana Universitas Pelita Harapan, ² Universitas Indonesia

Email: ^{1)} puteribilanova@gmail.com, ²⁾ dr.irwansyah.ma@gmail.com

*Correspondence: Putri Bilanova Nurya Mahesa

DOI:

10.36418/comserva.v2i08.508

Histori Artikel

Diajukan : 03-10-2022

Diterima : 10-10-2022

Diterbitkan : 20-10-2022

ABSTRAK

Masalah utama dalam komunikasi adalah banyak berubahnya bentuk media komunikasi seiring adanya transformasi digital dalam media komunikasi. Perubahan akan pendekatan masyarakat dalam berkomunikasi bergantung kepada media apa yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana bentuk perubahan media komunikasi di kalangan masyarakat jaringan dan mempengaruhi gaya hidup dan kebutuhan masyarakat dalam penggunaan berbagai macam platform komunikasi di dunia digital yang berpengaruh kepada keperluan sehari-hari, profesional, pendidikan dan berbagai macam bentuk kebutuhan lain. Penelitian ini menggunakan metode *Qualitative* dengan pendekatan *literature review* atau *desk review*.

Kata kunci: Komunikasi; Teknologi; Transformasi Digital; Media Baru; Masyarakat Jaringan

ABSTRACT

The main problem in communication is the many changes in the form of communication media along with digital transformations in media communication. Changes in the community's approach in dealing with what media is used to convey messages. The purpose of this study is to explain how changes in communication media among the network community and affect people's lifestyles and needs in the use of various communication platforms in the digital world that affect daily, professional, educational and various other needs. This study uses a qualitative method with a literature review or desk review approach.

Keywords: Communications; Technolgy; Digital Transformation; New Media; Network Society

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan masyarakat, teknologi menjadi salah satu kebutuhan primer dalam bersosialisasi. Diperuntukan untuk kegiatan profesional maupun untuk kebutuhan sehari-hari. Berkembangnya sebuah kelompok masyarakat salah satunya adalah "melek digital" atau memahami penggunaan perangkat atau produk-produk dari teknologi. Yang akan dibahas dalam tulisan ini lebih mengarah kepada penggunaan perangkat teknologi dalam perkembangannya yang memicu perubahan dalam gaya hidup masyarakat dalam konsumsi perangkat teknologi ini. Permasalahan lintas generasi

menjadi salah satu penghambat masyarakat berkebang, ditambah lagi apabila sebuah rutinitas atau kegiatan yang Sebagian masyarakat sendiri tidak menempatkan komunikasi teknologi bagian dari kebutuhan pekerjaannya, misalnya sebut saja pekerja-pekerja bangunan, ibu rumah tangga, pelukis dan sebagainya. Ini menimbulkan ketertinggalan sebageian kalangan dalam konsumsi produk teknologi. Teknologi sendiri menjadi konsep yang sangat luas dan merujuk pada pengetahuan dan penelitian. Kata teknologi sendiri dasarnya diambil dari Bahasa Yunani yaitu “techne” yang berarti “kerajinan” dan “logia” berarti “studi tentang sesuatu”. Contoh teknologi mendasari berbagai macam kebutuhan manusia, misalnya dalam Pendidikan, perusahaan, Kesehatan dan lain hal nya. Dengan konsep yang dijelaskan mendekati kepada teknologi masuk dalam hamper seluruh lini atau bidang dalam kehidupan manusia, maka dari itu peruntukan penelitian dirujukan kepada golongan-golongan masyarakat yang berada dalam lingkup yang menjadikan teknologi sebagai instrument penguatan mereka.

Dari waktu ke waktu dunia digital mengalami transformasi, biasa dikenal dengan digital transformation, digunakan untuk meningkatkan kebutuhan memperoleh keterampilan baru dan mendorong bentuk pembelajaran baru. Dengan adanya transformasi digital maka bermunculan juga bentuk pekerjaan baru dan cara kerja baru untuk mengelola transformasi dan eksploitasi digital kesempatan belajar digital sangat amat diperlukan untuk pekerjaan dan partisipasi dalam masyarakat. Sehingga pekerja publik dengan kompetensi digital dapat bertindak secara proaktif dalam pekerjaan mereka dengan memodifikasi isi, hubungan dan persepsi kognitif mereka. Dari poin ini kita bisa melihat bahwa semakin lama, masyarakat dipaksa untuk meningkatkan digital skill mereka untuk bisa berkompetisi dalam dunia professional, karena jenis dan bentuk pekerjaan yang makin luas dan membutuhkan pengetahuan dan kemampuan yang sebelumnya belum ada. Selain itu perubahan teknologi dapat mempengaruhi perilaku kerja yaitu cara berinteraksi, berkolaborasi dan berkomunikasi baik di dalam maupun di luar organisasi (Metallo et al., 2021)

Revolusi komunikasi saat ini mengikuti pola yang sama dengan 50 tahun terakhir, dalam dekade pertama setelah perang dunia kedua, dimana komputer mainframe besarnya nya berfungsi sebagai mesin pengolah angka atau professor database dan telekomunikasi satelit dibuat. Kemudia pada tahun 1960-an dan seterusnya komputer yang lebih kecil namun lebih kuat diperkenalkan yang berfungsi sebagai mesin simbolis umum yang berkaitan dengan manipulasi informasi dan komunikasi secara interaktif. Lalu, kita sudah melewati beberapa fase inovasi melalui pengenalan beberapa generasi computer pribadi, jaringan komputer, peralatan terminal, program dan layanan. Skala besar digunakan dalam kebutuhan kerja, sekolah, rumah tangga dan tempat umum sedang terjadi dibelahan dunia manapun, proses seperti ini akan berlangsung sekitar tahun 2040 (Moriarty & Honnery, 2019).

Dalam transformasi digital juga melahirkan tumbuhnya bentuk-bentuk media baru sebagai hasil dari bentuk transformasi digital. Dari waktu ke waktu perkembangan media baru bermunculan dengan spesifikasi berbeda-beda dan diperuntukan untuk kebutuhan masyarakat sesuai tujuan yang ingin dicapai. Dalam eksperimen sosial-psikologis diantara kelompok kecil yang menggunakan media yang berbeda, cara komunikasinya dan pencapaiannya memiliki hasil yang berbeda. Yang pertama diketahui hasil dari karakteristik objektif media dan yang kedua menekan pada karakteristik antar subjektif dari penggunaan media nya, dilihat pada reaksi yang ditimbulkan dari pendekatan pertama, ini mendekati pada konsep komunikasi itu sendiri dalam penggunaan media teknologi (Fitrah, 2018). New Media yang muncul sangat erat dengan adanya konsep mediamorphosis perubahan bentuk media memberikan peluang yang lebih luas terhadap kehidupan masyarakat. Terutama dalam kalangan yang memang menggunakan teknologi sebagai wadah bagi mereka untuk mengeksplorasi diri dan tuntutan pekerjaan

serta tuntutan zaman untuk tetap dapat melakukan komunikasi yang baik kepada golongan masyarakat umum.

Dengan adanya perubahan infrastruktur sosial masyarakat membentuk sebuah teknologi komunikasi, dari kondisi ini proses yang terjadi membentuk dan menciptakan masyarakat jaringan. Dalam kehidupan manusia hidup dalam lingkungan sosial, dalam salah satu dimensi yang mendasar ada dimensi ruang dan juga waktu. Dalam media baru dan jaringan menjadi sebuah tujuan untuk menghilangkan Batasan ruang dan waktu itu sendiri dalam masyarakat (Cahyono, 2016), hal ini dapat digambarkan dari proses masyarakat menjadikan teknologi media baru sebagai pembebasan akan batas tersebut untuk dapat bersosialisasi dengan masyarakat di belahan dunia lain tanpa keterbatasan. Dari sinilah kehidupan perlahan-lahan lebih terbuka dan memahami banyak hal lain yang bukan bagian dari kultur maupun budaya orang lain.

Pada tulisan inilah kita akan menjabarkan tentang segala bentuk transformasi digital dan bentuk media baru dalam perilaku masyarakat luas dan bagaimana mereka dapat mengantisipasi nya serta bersikap dalam perubahan zaman terutama merujuk pada cara mereka berkomunikasi dalam perkembangan teknologi.

METODE

a. Systematic Literature Review

Systematic Literature Review (SLR) adalah salah satu metode penulisan dengan melakukan *overview* pada hubungan diantara banyak penelitian terdahulu. Dengan metode penulisan ini diharapkan akan ada proses penelitian selanjutnya yang di buat Kembali oleh peneliti lain. Metode penulisan ini bertujuan untuk mengidentifikasi, memetakan, mengevaluasi, mengumpulkan serta mengkonsolidasi hasil dari penelitian utama yang relevan dengan tema ataupun topik penelitian. SLR merupakan bagian dari proses pemetaan topik berdasarkan *keywords* yang dipilih, dengan objek bahan penelitian diambil dari *e-journal* dan *e-book* yang dikumpulkan secara daring terkait penelitian yang ingin diteliti. Artikel penulisan ini berfokus kepada pengaruh transformasi digital dan media baru terhadap perilaku masyarakat.

Tujuan utama *literature Paper* untuk melihat fenomena yang terjadi dan mendalami dalam kajian untuk menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Agar memperoleh hasil pengumpulan data yang komprehensif dan teruji penelitian ini menggunakan referensi dari beberapa artikel, buku Internasional yang diambil dari Spinger Research Gate, SAGE publications dan beberapa sumber lain.

Penulisan dengan metode SLR ini memiliki beberapa tahapan untuk menentukan *research question* (RQ), kemudian dengan mengumpulkan data terkait topik penelitian yang terlebih dulu ditelaah, dan melakukan analisis serta menjelaskan hasil temuan. Dengan begitu prinsip dari SLR ini digunakan untuk bisa menjelaskan dan menjawab dari RQ tersebut dengan identifikasi, evaluasi dan analisis hasil penelitian.

b. Research Question

Penentuan pertanyaan penelitian atau RQ (Research question) dilakukan dengan *overview* topik penelitian. Tujuan dari penentuan atau pemilihan RQ agar dapat penelitian tidak melebar atau lepas dari topik penelitian itu sendiri, lebih focus mengerucut kepada topik dan agar lebih mudah untuk dipahami, dan digunakan sebagai Analisa awal dan mempertajam akan pemilihan kata kunci penelitian dalam melakukan pengumpulan bahan riset pada awal penentuan.

c. Strategi Pencarian

Proses pencarian bahan literatur sebagai acuan ataupun sumber menggunakan data jurnal dan buku internasional yang diambil dari rentang tahun 2006 Sampai dengan 2021 pada masa waktu pencarian 3 September 2022 sampai dengan 10 Oktober 2022. Pencarian akan data pendukung menggunakan kata kunci "*digital transformation and human behavior*" dan "*new media*". Dengan hasil dari pencarian kata kunci tersebut, Kembali menyortir topik jurnal yang mendekati dalam penelitian yang pendekatannya kepada pengaruh bentuk transformasi digital dan media baru pada perilaku masyarakat di ruang digital.

d. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Hasil pencarian berdasarkan kata kunci pada penulisan penelitian, namun ada beberapa artikel yang tidak dicantumkan dalam penelusuran dikarenakan konteks yang ada pada artikel tidak berhubungan erat dengan pembahasan penulisan. Data yang diambil dari artikel atau jurnal maupun buku tersebut digunakan sebagai data pendukung dan tetap di terakan dalam referensi penulisan. Ada 4 artikel yang dikaji secara mendalam dengan keterkaitan paling besar dari kata kunci "*digital transformation*" dan "*new media*" dan pengaruhnya pada masyarakat jaringan. Artikel yang ditentukan sesuai dengan tabel sumber pencaharian yaitu dari Roylege, SAGE Journal dan ResearchGate. Sehingga total keseluruhan referensi dalam literatur ini sebanyak 14 jurnal.

e. Related Work

Penelitian ini adalah tentang pengaruh transformasi digital dan media baru pada perilaku masyarakat di ruang digital. Pendekatan yang digunakan dengan sistematis mengumpulkan sumber referensi yang akan digunakan dengan di jabarkan sesuai dengan pertanyaan penelitian yang dijabarkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) (RQ1) Apa yang dimaksud dengan transformasi digital?

Mulai munculnya bentuk teknologi informasi dan digital ditandai oleh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi serta makin maraknya bermunculan hadir teknologi digital baru dengan adopsi dan penggunaannya, menghadirkan bentuk baru dari transformasi digital (M Resego, 2017). Dalam pendapat lain, fitzgerald mengatakan bahwa transformasi digital adalah penggunaan teknologi digital baru seperti media sosial, teknologi seluler, analitik ataupun perangkat tertanam untuk memungkinkan peningkatan aktualisasi dalam kebutuhannya (Sascha Kraus, 2021). Dalam kehidupan bersosialisasi manusia, bentuk transformasi produk digital menjadi sebuah tren dan menjadikan sebuah entitas. Misalnya, telpon genggam dengan segala bentuk fitur yang tersedia sampai dengan media sosial. Banyak sekali peneliti besar yang berusaha menjelaskan apa yang dimaksud dan dipahami dengan digital transformasi, namun tidak ada definisi topik yang dijelaskan secara tepat, walaupun diberikan Batasan pada definisi dari digital transformasi namun tetap "*blur*" atau kabur. Saat ini topik ini menjadi sangat penting terutama dalam kategorisasi formal dalam literatur akademis. Digital transformasi secara luas dijelaskan sebagai penggerak perubahan dalam seluruh konteks, terutama dalam prinsip bisnis, sampai dengan pada seluruh aspek kehidupan manusia yang menggunakan teknologi. Pengaruh konsep digitalisasi dengan transformasi digital perlu dibedakan. Menurut (Hagberg et al., 2016) transformasi digital mengacu pada perubahan yang timbul dari bentuk teknologi digital sedangkan digitalisasi lebih kepada konversi informasi yang semula analog menjadi bentuk digital dan otomatisasi melalui teknologi informasi (Kraus et al., 2021).

Istilah dari kata "transformasi" itu sendiri lebih kepada pemahaman mengambil Tindakan yang diperlukan apabila sebuah keadaan menghadapi teknologi baru, dan tidak menjadi sebuah hal yang membingungkan karena adanya perubahan sederhana (Singh & Hess, 2020). Transformasi digital

menghasilkan secara mendasar mengubah ekspektasi dan perilaku masyarakat dan menekan keadaan yang biasanya dilakukan secara "tradisional" dan mengganggu beberapa perihal yang belum siap menerima konsep ini. Masyarakat secara mudah saat ini memiliki akses pada banyak saluran media dan secara aktif dapat berkomunikasi dengan orang lain secara virtual entah pertemanan dalam kehidupan nyata maupun teman baru dalam dunia digital dibantu dengan banyaknya platform digital yang muncul seperti media sosial (Verhoef et al., 2021)

Mengingat sifat multidisiplin dan cakupan luas penelitian transformasi digital, saya meninjau literatur multidisiplin untuk memahami apa yang diketahui tentang transformasi digital yang akan dijabarkan kembali oleh penulis akan bentuk media baru dan pengaruh perilaku masyarakat pada ruang digital. Menurut beberapa penelitian menyebutkan bahwa teknologi hanyalah bagian dari sebuah teka-teki yang kompleks dan harus dipecahkan agar manusia atau masyarakat dapat kompetitif di dunia digital (Bharadwaj et al., 2013). Proses pemanfaatan teknologi digital untuk membawa perubahan secara signifikan di berbagai aspek kehidupan sehingga kebutuhan dapat segera terpenuhi dengan lebih mudah dan praktis. Konsep ini bukanlah hal yang baru sudah muncul dalam revolusi industri 3.0 saat teknologi digital seperti komputer dan perangkat lunak dikembangkan namun saat ini jauh lebih bergerak cepat terutama para pengguna teknologi dikarenakan proses digitalisasi itu sendiri. Penerapan transformasi digital sendiri akan berhasil jika proyeksi akan manusia nya sudah siap menerima. Karena dijelaskan juga bahwa transformasi digital menjadi sebuah organisasi berbasis data, memastikan bahwa keputusan atas Tindakan, proses utama sangat dipengaruhi oleh adanya wawasan atau pengetahuan berbasis data bukan hanya intuisi atau *instinct* manusia. Ada beberapa aspek utama yang dapat dilihat untuk mengetahui cara kerja untuk mempersiapkan kesiapan dari transformasi digital diantaranya adalah (Chamorro-Premuzic, 2021) :

○ *People* (manusia)

Transformasi digital instrument paling utama adalah manusia sebagai pelaku atau pengguna produk digital itu sendiri. Perihal yang terkait mengenai keterampilan digital atau digital skill, digital culture, sampai dengan structure of society difungsikan oleh manusia bukanlah atas kendali robot ataupun mesin. Walaupun terkadang robot dapat mengambil alih, namun sifatnya tidak mutlak, karena kendali atas robot juga dilakukan oleh manusia.

○ *Data*

Untuk mengetahui catatan segala bentuk aktivitas digital teknologi dapat memiliki dampak yang besar untuk mengetahui segala bentuk aktivitas dalam digital, misalnya mengetahui apa yang dilakukan, apa yang disukai. Ini juga disebut dalam digitalisasi atau proses pendaatan perilaku manusia untuk menjelaskan akan Bahasa program sinyal standar yaitu (0s dan 1s). salah satu manfaat teknologi yang dapat digunakan untuk mendapati data yang berharga.

○ *Insight*

Banyak hal yang telah ada jika tidak di maintenance dengan baik akan tidak berfungsi, seperti halnya data, tanpa adanya model, system, kerangka kerja maupun ilmu data yang dapat digunakan tidak akan berguna. Namun dengan adanya keahlian ataupun kemampuan yang tepat, data dapat diubah menjadi sebuah wawasan.

○ *Action*

Memiliki wawasan belum juga cukup untuk dapat menghadapi transformasi digital, harus diiringi dengan rencana yang solid sehingga membentuknya menjadi sebuah Tindakan. Manusia memiliki kemampuan untuk memprediksikan sesuatu sehingga bentuk dari rencana yang akan dilakukan menjadi lebih terukur. Untuk menghasilkan sesuatu semuanya harus menggunakan Tindakan dan untuk bertindak harus juga memiliki keterampilan, berproses dan manajemen perubahan yang relevan. Inilah

pentingnya memainkan peran penting untuk dapat beradaptasi dan membuka kunci transformasi digital pada masyarakat.

o *Result*

Pada proses akhir ini, kita dapat mengevaluasi hasil atau dampak. Saat sudah bertindak dengan komponen-komponen diatas dan sudah terlaksana, hal yang perlu kita lakukan adalah evaluasi, agar hasilnya menjadi sebuah hal baru yang lebih kaya dan menjadi umpan baru untuk penemuan baru lainnya. Alhasil, keterampilan manusia yang dibarengi dengan kemampuan teknologi menjadi satu kesatuan yang sempurna dalam penggunaan teknologi itu sendiri.

Elemen yang sudah dijelaskan tadi adalah mereplikasi prinsip bisnis dalam digital transformasi yang berkaitan dengan perilaku yang harus dipersiapkan manusia dalam menghadapi pengaruh transformasi digital.

2) (RQ2) *Apa yang dimaksud dari media baru?*

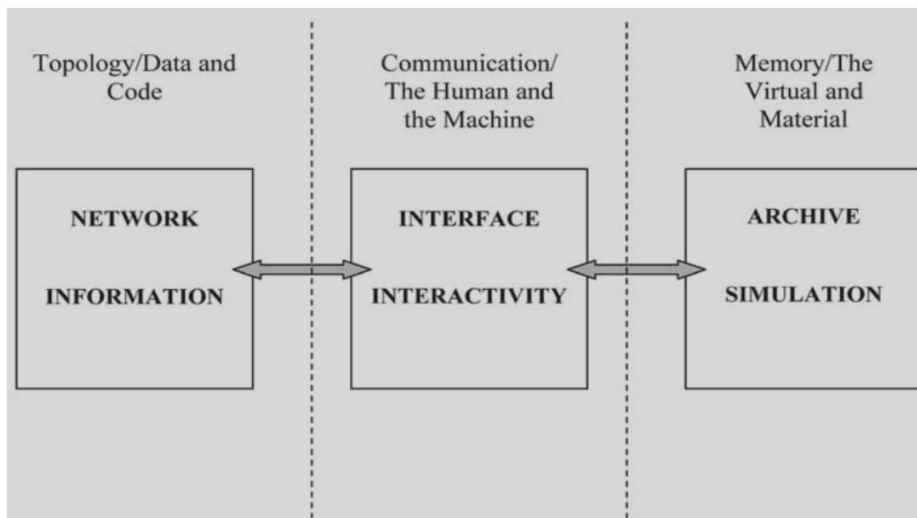
Sebelum masuk menjelaskan apa itu *new media* atau media baru, kita harus tau dulu dasar dari kata media yang selama sekitar 60 tahun kata "media" bentuk jamak dari "medium" digunakan sebagai istilah kolektif tunggal seperti dalam media (Susanto & Akmal, 2019). Kata media sangat erat dengan "media komunikasi" beserta dengan Lembaga atau organisasi orang bekerja seperti media cetak, televisi, periklanan, radio, penerbitan dan lain halnya. Dari istilah ini juga kita mengacu kepada produk-produk yang dilahirkan seperti produk budaya dan material dari industri seperti genre, bentuk, surat kabar, film, buku dan lain lain. Segala bentuk produk media komunikasi khususnya melitahkan bahwa adanya bentuk berupa informasi dan representasi dari informasi itu sendiri yang kita sebut dengan konten dari media yang dibagikan, diterima dan dikonsumsi public dan dikendalikan oleh pasar bahkan negara. Namun bentuk-bentuk media yang ada pada kalangan masyarakat pun lambat laun mengalami transformasi ataupun perubahan dari media. Terlihat dari situasi terkini yang bis kita lihat pada masyarakat dimana adanya pergeseran antara audiens menjadi pengguna, lalu dari konsumen menjadi produsen. Apakah segala bentuk produksi media ini selamanya akan bisa diatur? Atau semua pengguna media dapat mengekspresikan dirinya? Kita akan menjelaskan terlebih dulu terkait media baru sebelum menjawabnya lebih dalam Lister (dalam Irmawan, 2017) menjabarkan media baru adalah bentuk perubahan besar dalam penggunaan dan pembuatan konten yang didistribusikan dalam media, dimana mengikuti perkembangan teknologi dan juga budaya masyarakat yang makin berubah (budaya). Ada banyak perdebatan dalam penggunaan istilah "baru" pada media, dari sudut pandang kronologis, baru muncul dan digunakan ataupun istilah baru yang berarti tidak sama dengan penemuan sebelumnya (*fresh*). Menurut McLuhan (dalam Scolari & Fraticelli, 2019) kata baru memiliki arti adanya perubahan besar dalam dasar media yang muncul atau adanya signifikansi dalam perubahannya.

Menurut McQuail (dalam Syaifuddin, 2022) *new media* adalah berbagai bentuk penemuan teknologi berbasis komunikasi dengan system digital yang fungsi dan fiturnya sangat luas dalam penggunaan personal/organisasi atau siapapun sebagai alat komunikasi. Pemberin kata baru dalam media itu adalah bentuk inovasi. Bentuk-bentuk media lama seperti buku konvensional, televisi, majalah, dvd, cd dan sebagainya bukan berarti hilang begitu saja melainkan mengikuti bentuk media yang saat ini lebih banyak digunakan, atau dengan istilah media baru. Salah satu sifat dari media baru sendiri ada penggabungan antara bentuk teknologi satu dengan fitur atau wajah baru, istilah yang dikenal adalah konvergensi.

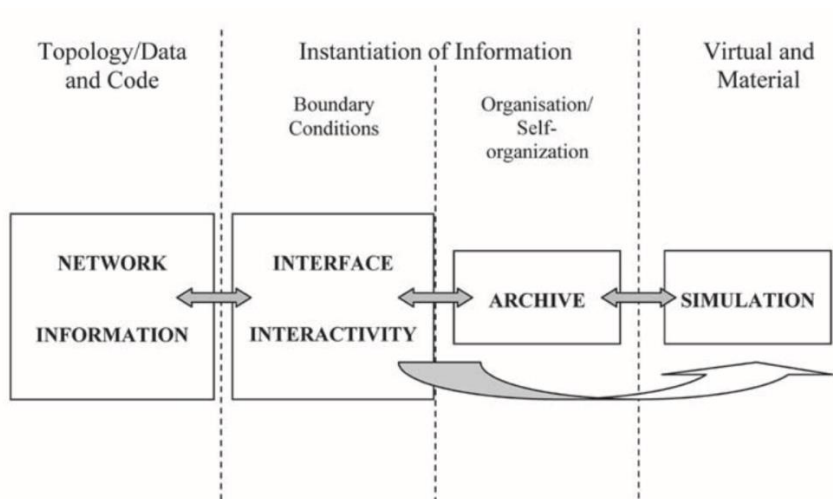
Konvergensi (*Convergence* Sebuah persilangan atau perpaduan teknologi yang menghasilkan sebuah transformasi atas dua entitas menjadi penemuan entitas baru (integrasi dari 2 form yang berbeda). Ini menjadi esensi evolusi dan proses mediamorfosis. Contoh kasus yang adalah saat kita bisa menikmati saluran televisi tanpa harus mengaksesnya dari TV. Saat ini kemajuan teknologi komunikasi

memungkinkan kita dapat mengakses TV melalui situs website ataupun aplikasi dari gadget atau mobile phone, dan tidak harus diam di satu tempat untuk menikmati akses tersebut (Hendraputra et al., 2021). Bentuk media baru mempermudah penggunaannya akan efisiensi segala hal hamper semuanya dapat diakses melalui gawai atau gadget yang kita miliki. Beberapa contoh media baru yang sehari-hari kita temui yaitu website, blogs, email, streaming servis, sosial media, virtual dan *augmented reality*.

Dalam buku *new media the key concept* oleh Nicholas Gane dan David Beer membangun infrastruktur dasar ide yang mendukung, beberapa konsep meliputi media baru yang dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual Awal



Gambar 2. Kerangka Konseptual Awal versi 2.0

o Jaringan (*Network*)

Fitur dalam penggunaan media baru adalah pada saat terhubung antara lain, dan dapat beroperasi dalam sebuah jaringan. William Mitchel dalam bukunya *Placing Words* menuliskan ‘perangkat digital jarang beroperasi dalam isolasi, namun dapat dihubungkan antara lain dalam saluran komunikasi’ dan saling membentuk jaringan digital yang di implementasikan dalam kehidupan

keseharian. Secara sederhana, jaringan dalam media baru dimana adanya infrastruktur yang dapat terhubung satu sama lain dan ke perangkat eksternal dengan begitu memberikan akses pada pengguna untuk berkomunikasi dan saling bertukar informasi (Kaunang et al., 2021). Jaringan itu sendiri hadir dalam berbagai macam bentuk. Jaringan pada computer sendiri contohnya *Local Area Network (LAN)* atau *ethernet* yang artinya mencakup area geografis yang kecil menghubungkan perangkat dalam lingkup kecil maupun luas atau *wide area network (WAN)*.

○ Informasi (*Information*)

Menurut Manuel Castell definisi informasi itu sendiri ialah pusat dari kegiatan produksi, distribusi serta konsumsi yang menjadi kebutuhan penting dari bentuk kapitalisme informasi yang dipersingkat sebagai masyarakat informasi atau informasi. Mch lup juga mengemukakan bahwa informasi itu adalah sumber pengetahuan, namun secara define ini sendiri banyak yang menganggapnya terlalu luas makna nya. Dalam konsep ini juga dikemukakan oleh Lash bahwasanya teori media baru menjadikan media pada sumber intinya namun menjelaskan Kembali bahwa yang menjadi wadahnya adalah 'media baru' itu sendiri dan teknologi sebagai pengantarnya sebagai perubahan baru dari penemuan sebelumnya.

○ (*Interface*)

"Provisionally we may say that the interface stands between the human and the machinic, a kind of membrane dividing yet connecting two worlds that are alien to and also dependent upon each other" (Hulsey, 2014).

Konsep *interface* telah meningkat secara signifikan mengambil peningkatan akan signifikasni analitik untuk memahami hubungan antara manusia dan juga mesin, dengan kata lain virtual dan fisik. *Interface* sendiri adalah perangkat konseptual yang signifikan atau penting yang dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk memahami serta mendalami adanya *dualism* dalam memperhatikan batas-batas secara general yaitu *between two system*, perangkat atau program dan pada bentuk bentuk kontak yang mungkin dapat terjadi jika ada batas dari hal itu di negoisasikan atau dilanggar. Mark Poster mengemukakan bahwa *interface* yang memiliki kualitas yang baik atau tinggi memungkinkan penyebrangan tanpa batas dari dua dunia (si pengakses dan pengolah data) dengan begitu memfasilitasi jalan dua dia arus ini menghilangnya perbedaan antara keduanya yang berate mengubah keduanya pula.

Menurut Hayles (Gumira, 2020) *interface* ialah poin utama sebuah informasi dibentuk menggunakan terminology Hayles. Dari penjelasan diatas mengemukakan peran *interface* dalam proses pengolahan datanya menjadi penting, terlebih jika kita memperhatikan diri kita terdahulu seperti yang disebutkan oleh Haraway dengan politik informasi atau informatika yang berada pada awal mula kontak biasa antara manusia dan juga mesin. Dapat disimpulkan bahwa *interface* menempatkan system yang tampaknya terpisah kedalam kontak dan komunikasi satu sama lain. Konsep ini memindahkan focus teori media dari struktur jaringan kepada pertanyaan akan bagaimana koneksi antara system mesin dan bada yang berbeda dapat terjadi. Sehingga konsep ini mempertanyakan apakah ada Batasan diantara manusia dan mesin, *software* dan *hardware* serta the *virtual* dan materi. *Interface* media baru telah membentuk hubungan komunikasi dan juga adanya akses informasi menjadi dalam pengawasan serta kekuasaan. Terakhir *interface* ada dalam keseharian manusia, terkadang karena itu sering dianggap remeh dari pad menjadi sasaran analitis yang kritis (Nicholas Gane, 2008)

○ (*Archive*)

Arsip atau yang biasa disebut dengan *archive* pada media baru disebut sebagai perangkat multimedia yang terdiri atas data audio, visual, teks, dan semakin banyak dipergunakan melalui *software* dengan akses yang terbuka dan mendorong para pengguna untuk berpartisipasi. Arsip ini mempunyai jejak praktik dan selera dari masing-masing penggunaannya dan pada waktu bersamaan

menjelaskan akan suatu struktur serta dinamika dalam kehidupan sehari-hari yang mendalam. Arsip media baru sendiri sifatnya personal atau individual tiap pengguna memiliki Riwayat sendiri dan kolaboratif serta tempat munculnya bentuk baru dari memori yang populer yang beroperasi melalui penyimpanan aktivitas pengguna sehari-hari. Ini juga merupakan situs yang berpotensi memunculkan bentuk kekuasaan baru terlebih lagi pada konfigurasi baru atau informasi yang dapat membawa kita pada gagasan atau pengetahuan baru. Sifat arsip sendiri saat ini sudah menjadi perangkat penyimpanan multimedia yang meliputi angka, huruf, teks, gambar, video serta suara. Sifat arsip sendiri pun menjadi tanggung jawab dari para penggunanya, terlebih mereka yang menaruhnya pada ruang public yang dapat diakses.

o (interactivity)

Interaktivitas merupakan konsep yang luas dan diterapkan pada sebuah analisis konektivitas antar manusia, mesin dan manusia maupun mesin pada mesin. Interaktivitas sendiri dipikirkan dalam lintas keilmuan seperti sosial, psikologis serta pada teknis. Media baru tidak lebih ataupun kurang interaktif jika dibandingkan dengan media analog namun interaktif dalam cara yang berbeda. Penggunaan atas label media baru dan media lama dalam interaktivitas masih menjadi hal yang kompleks antara ubungan agensi teknis dan manusia serta basis kehidupan yang berubah dalam bentuk kapitalisme. Manovich menjelaskan ketimbang memikirkan mana yang lebih baik antara media baru maupun lama lebih baik berfokus kepada sejarah dan memperbaiki kehidupan kontemporer serta menolak ide abstrak dari pengaturan kongkret. Interaktivitas sering menghasilkan informasi yang memiliki nilai untuk pasar kapitalis. Namun adanya hubungan penting antara dunia web 2.0 yang dibuat oleh pengguna dan bentuk baru mengetahui kapitalisme.

o (simulation)

Teknologi media baru menghasilkan simulasi yang hampir melepaskan Batasan antara dunia nyata dan virtual. Mengkaburnya Batasan tersebut membuat lingkungan virtual tidak pernah mengambang bebas, karena di dalam dunia virtual memiliki dasar teknis serta material. Mesin komputasi yang telah menghasilkan simulasi dapat diatur atau diset sebagai aturan dasar yang tidak dapat diatur Kembali sesuai keinginan penggunanya, bahwa ada system yang otomatis tersetting pada program. Tubuh manusia sendiri menjadi instrument penting bahkan pada dunia dimana simulasi media baru ada.

3) (RQ3) *Bagaimana perilaku masyarakat 5.0 dalam ruang digital menghadapi transformasi digital dan Media baru?*

Transformasi digital dan munculnya banyak media baru menimbulkan efek bagi banyak sector. Yang paling dirasakan adalah adanya perubahan paradigma pada aktivitas masyarakat terutama dalam menjalani bisnis, akses Kesehatan, Pendidikan, gaya hidup dan hal lain. Hal ini juga dikarenakan pengaruh dari revolusi industry 4.0, adanya perkembangan dalam mode atau tren teknologi dan yang paling penting adalah semua hal saat ini terintegrasi atau dengan istilah IoT (*everything is connected*), *high speed and multimedia communication* atau dikenal dengan istilah broadband, dan lain-lain (Yudhanto & Azis, 2019). Adanya perubahan pada masyarakat dan lingkungan dari adanya transformasi digital yang paling mendasar adalah mengubah ekspektasi dan perilaku masyarakat secara luas, menekan banyak perusahaan-perusahaan/organisasi atau orang-orang yang masih menggunakan teknologi lama atau cara tradisional. Karena dalam fase ini masyarakat jauh lebih mudah dan cepat seperti memiliki akses shortcut untuk memnuhi kebutuhan mereka dengan bantuan digitalisasi serta inovasi akan banyak fitur dalam satu temuan teknologi.

Dalam realitas tentu belum semua wilayah dapat merasakan transformasi digital secara menyeluruh melainkan karena akses nya belum sampai merata, dalam penulisan ini kita akan lebih

focus kepada masyarakat yang mendapatkan akses yang mudah dan menggunakan produk teknologi dengan maksimal

Salah satunya adalah golongan masyarakat jaringan atau *network society*. Konsep masyarakat jaringan sangat erat dengan interpretasi implikasi sosial globalisasi serta peran teknologi komunikasi elektronik dalam masyarakat. Menurut (Islami et al., 2012) *network society* atau masyarakat jaringan adalah masyarakat yang struktur sosialnya terdiri dari jaringan yang di support oleh bantuan teknologi informasi dan komunikasi berbasis mikro-elektronik. Secara historis penulisan buku Castell menyebutkan berkala, bahwa akan selalu ada jaringan sosial yang menjadi faktor penting atau faktor kunci yang membedakan masyarakat jaringan adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi membantu menciptakan serta mempertahankan jaringan yang sudah tersebar luas dimana jenis hubungan sosial baru diciptakan.

Menurut Castell ada tiga proses yang dapat menyebabkan munculnya struktur sosial baru di abad ke-20:

1. Restrukturisasi ekonomi industry untuk mengakomodasikan pendekatan pasar terbuka terbuka
2. Gerakan budaya yang berorientasi kepada kebebasan atau *freedom* pada akhir tahun 1960 dan awal 1970, termasuk beberapa Gerakan hak-hak sipil, Gerakan feminisme, dan Gerakan lingkungan
3. Revolusi dalam teknologi informasi dan komunikasi

Dijelaskan tiga hal penting tersebut mengerucut kepada restrukturisasi ekonomi adalah menciptakan kondisi bagi munculnya paradigma pembangunan pasar terbuka, melemahkan negara bangsa dan memperdalam proses inklusi dan eksklusi sosial antar dan juga di dalam negara. Selain Gerakan budaya penting, disini mereka telah menciptakan kondisi untuk bisa muncul dan berkembangnya paradigma pembangunan yang berpusat kepada kemampuan manusia yang tepatnya berlawanan pada unsur hak asasi manusia. Nilai-nilai otonomi dan kebebasan individu yang dianut oleh perubahan budaya ini membentuk struktur jaringan terbuka untuk komunikasi.

Perihal utama dari masyarakat jaringan adalah dapat menembus batas dan juga waktu, tidak ada penghambat bagi mereka untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi atau biasa dikenal dengan "timeless time". Jaringan media memberikan posibilitas waktu serta selektivitas untuk memilih tempat yang tepat. Dalam keidupan sosial menempatkan ruang dan waktu keduanya diperluas dan dikompresi dalam karakter yang abstract dari struktur sosial kontemporer atau sosialisasi jaringan dimana adanya ekspansi masyarakat dalam urusan personal melalui sosial media. Terkadang kehidupan mereka ini lebih kepada individual secara realitas namun bersosialisasi dalam jaringan sosial dan media (Fahrimal, 2018).

Perilaku masyarakat di ruang digital saat ini sangatlah aktif diantaranya adalah penggunaan akan produk digital dan menjadikannya salah satu gaya hidup yang tidak dapat terpisahkan dikarenakan menjadi sebuah bentuk kebutuhan baru bagi masyarakat khususnya penggunaan sosial media. Media sosial menciptakan sebuah komunitas yang terdistribusi bukan hanya materi budayanya namun dalam praktik kreatif untuk berbagi pengetahuan dan juga pengakuan kesadaran kolektif itu sendiri (Tierney, 2013) penggunaan media baru yang populer dengan sangat cepat menjelaskan bahwa adanya teknologi baru ini menunjukkan sesuatu yang tidak melepaskan hubungan sehari-hari. Geometri dari perwujudan dunia maya fiksi. Namun, hal yang kita lihat lebih kompleks lagi tetapi menarik.

Teknologi digital menjadi salah satu unsur pergerakan revolusi industry 4.0, adanya *Artificial intelligence* berpadu dengan IoT (*Internet of Thing*) ditambah dengan adanya big data dapat memproses data dalam lingkup yang sangat besar dan mampu menjelaskan kondisi terkini serta menjadi landasan untuk pengambilan keputusan yang tepat dan efisien. Negara-negara maju bahkan berkembang pun mulai mengikuti perubahan dalam tatanan masyarakat. Hal ini melahirkan sebuah konsep baru yang

dinamai masyarakat 5.0 atau *society 5.0*, hal ini dijelaskan sebagai konsep masyarakat yang berpusat kepada manusia dan teknologi. Konsep ini dihaapkan agar mengintegrasikan ruang digital dengan dunia nyata yang dipadu padankan dengan kecerdasan buatan, robot, IoT untuk membantu manusia dalam kehidupannya, pekerjaan bahkan keperluan personal (Suherman et al., 2020).

Beberapa gambaran contoh kejadian dari pengaruh transformasi digital dan new media terhadap perilaku masyarakat antara lain:

- Kecepatan perkembangan teknologi media dan informasi pada saat ini menjadikan semua dapat diterima tanpa terpilah-pilih dan perkembangan informasi menjadi eksponensial sehingga sangat banyak informasi yang terima namun tidak dapat menyaring kebenaran dari suatu informasi. Munculnya berita bohong atau HOAX sampai dengan bentuk penipuan dapat terjadi disekeliling masyarakat.
- Perilaku masyarakat dalam penggunaan gadget. Saat ini gadget adalah hal yang sangat penting bagi manusia, satu genggamannya mendapati hampir semua kebutuhan saat ini, namun hal itu jika gawai tersambungkan dengan internet. Aplikasi-aplikasi atau fitur-fitur yang dapat membantu manusia dalam segi perbankan, media sosial yang biasa digunakan sebagai aktualisasi diri, profesional pekerjaan, bisnis dan berbagai macam kebutuhan lainnya. Ketergantungan masyarakat akan internet dan gadget menjadi satu hal keharusan jika melihat kebutuhan saat ini hampir semua digunakan melalui gawai. Misalnya untuk memeriksa kebutuhan vaksinasi covid 19 saja harus memiliki gawai yang dapat beroperasi peduli lindung di Indonesia, dan harus memiliki fitur kamera. Hal ini mewajibkan akhirnya pada masyarakat, karena kebijakan-kebijakan yang dibentuk terkadang memaksa kita.
- Media sosial menjadi hal yang tidak dapat dilepaskan oleh manusia, salah satu bentuk media baru sendiri adalah blog, media sosial, website, aplikasi music, aplikasi film. Hal ini menjadi bagian dari *support system* masyarakat. Kebiasaan akan unggahan sedang apa dan dimana Bersama siapa pada sosial media menjadi daya Tarik dan juga bagian dari strategi masing-masing pengguna untuk mendapatkan followers ataupun pengikut. Segala fitur yang dimiliki platform media sosial sekarang sangat lah banyak sehingga hampir seluruh masyarakat yang familiar dengan dunia digital ini memiliki sosial media.
- Khususnya penggunaan blog dan juga vlog. Saat ini dengan platform Youtube semua orang dapat berekspresi dalam video yang mereka buat dan mereka unggah tersendiri. Terdahulu mungkin untuk menjadi seorang artis atau selebriti salah satu syaratnya adalah memiliki pamor dan sering masuk televisi, berbeda akan ini, karena semua orang dapat mengekspos konten mereka masing-masing.
- Jika terdahulu, mendengarkan musik & video harus dengan CD/DVD secara terpisah, saat dengan adanya konvergensi media masyarakat di permudah untuk mengakses, misalnya aplikasi berbasis music dan video seperti apple music, spotify, joox, langit music dan masih banyak lagi bisa diakses secara telepon genggam maupun website.

Hal yang harusnya dilandasi untuk keadaan saat ini adalah pemenuhan akan literasi digital bagi remaja, dewasa yang kurang pemahaman akan produk teknologi dan bagaimana bersikap, ataupun kalangan senior yang memang tidak terbiasa menggunakan ruang digital. 4 pilar yang melandasi perihal-perihal yang terjadi dalamantisipasi dampak negative dari percepatan pertumbuhan teknologi. Hal tersebut dibutuhkan *digital skill*, ini menempatkan kompetensi masyarakat untuk memiliki kemampuan cakap digital *digital ethics*, tidak hanya dalam dunia nyata tata krama dan sopan santun diterapkan, masung dalam ruang digital juga harus dilakukan adalah etika dalam berselancar digital,, *digital safety* tidak sedikit yang terjadi akan kejahatan digital atau biasa disebut dengan *cybercrime* maka dari itu perlindungan diri di ruang digital adalah dapat memahami, menerapkan kesadaran akan

perlindungan data pribadi serta perlindungan akan akun-akun yang kalian miliki untuk terjaga kerahasianya dan *digital culture* adanya sebuah hal baru pasti membentuk sebuah budaya baru, hal ini sebagai warga Indonesia menginginkan walaupun berada dalam ruang digital, penerapan akan nilai-nilai kebangsaan tidak luntur dan tidak di lepaskan.

SIMPULAN

Bentuk dari transformasi digital menjadi bagian masyarakat saat ini. Kebutuhan dan gaya hidup yang dipaksa mengikuti perkembangan zaman menjadikan manusia mau tidak mau mengikuti tren tersebut agar dapat menyesuaikan keadaan. Sejatinya memang teknologi ada karena manusia, namun lepas dari semua teknologi dan manusia menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bentuk media baru yang muncul atas dasar penyatuan bentuk media dan juga bentuk dari inovasi yang lebih mudah dan efisien dalam penerapannya sangat membantu masyarakat. Tidak hanya memenuhi kebutuhan hidup secara digital dan dalam genggam namun juga banyak fungsi hiburan yang didapati manusia agar tetap bisa menikmati hidup. Memang proses transformasi digital tidak bisa dikonsumsi seluruh orang dikarenakan keterbatasan pengetahuan dalam menggunakan produk teknologi ataupun belum terbiasa dengan adanya bentuk media baru dikarenakan tumbuh pada generasi yang berbeda sehingga tidak mampu menyerap dengan cepat lingkungan yang baru. Namun rata-rata lambat laun akan bisa menyesuaikan. Perilaku manusia pastinya berubah dengan adanya transformasi digital, sesuatu yang biasanya dilakukan secara konvensional dan terpisah-pisah dalam waktu dan tempat yang berbeda, dengan adanya bantuan teknologi manusia bisa melakukan segala sesuatu tanpa meluangkan waktu banyak dan bisa menghemat waktu, tenaga dan materi. Transformasi digital juga menekankan kepada masyarakat untuk memahami literasi digital yang lebih dan meningkatkan salah satu kemampuan digital agar dapat beradaptasi dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bharadwaj, A., El Sawy, O. A., Pavlou, P. A., & Venkatraman, N. v. (2013). Digital business strategy: toward a next generation of insights. *MIS Quarterly*, 471–482.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140–157.
- Chamorro-Premuzic, T. (2021). The essential components of digital transformation. *Harvard Business Review*.
- Fahrimal, Y. (2018). *Netiquette: Etika jejaring sosial generasi milenial dalam media sosial*.
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Gumira, S. (2020). *Modul Pembelajaran_Kajian Komunikasi Semester Ganjil 2020-2021*.
- Hagberg, J., Sundstrom, M., & Egels-Zandén, N. (2016). The digitalization of retailing: an exploratory framework. *International Journal of Retail & Distribution Management*.
- Hendraputra, S., Simarmata, J., Arifah, F. N., Giap, Y. C., Rahmah, S. A., Herlinah, H., Gustiana, Z., Sulaiman, O. K., Ardiana, D. P. Y., & Israwan, L. M. F. (2021). *Pengantar Teknologi dan Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Hulsey, N. (2014). Houses in motion. *Mobility and Locative Media: Mobile Communication in Hybrid Spaces*.
- Irmawan, J. (2017). *Fitur Snapgram pada Media Sosial Instagram Sebagai Ajang Eksistensi Diri di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas*. PERPUSTAKAAN.
- Islami, S. G., Ebrahimi, S., & Islami, S. Y. (2012). Confrontation of Iranian Contemporary Architecture with Electronic era. *Iran University of Science & Technology*, 22(1), 41–50.
- Kaunang, F. J., Karim, A., Simarmata, J., Iskandar, A., Ardiana, D. P. Y., Septarini, R. S., Negara, E. S., Hazriani, H., & Widyastuti, R. D. (2021). *Konsep Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Kraus, S., Jones, P., Kailer, N., Weinmann, A., Chaparro-Banegas, N., & Roig-Tierno, N. (2021). Digital transformation: An overview of the current state of the art of research. *Sage Open*, 11(3), 21582440211047576.
- Metallo, C., Ferrara, M., Lazazzara, A., & Za, S. (2021). Digital Transformation and Human Behavior: An Introduction. In *Digital Transformation and Human Behavior* (pp. 1–7). Springer.
- Moriarty, P., & Honnery, D. (2019). Energy efficiency or conservation for mitigating climate change? *Energies*, 12(18), 3543.
- Scolari, C. A., & Fraticelli, D. (2019). The case of the top Spanish YouTubers: Emerging media subjects and discourse practices in the new media ecology. *Convergence*, 25(3), 496–515.
- Singh, A., & Hess, T. (2020). How chief digital officers promote the digital transformation of their companies. In *Strategic Information Management* (pp. 202–220). Routledge.
- Suherman, M., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *INDUSTRY 4.0 vs SOCIETY 5.0*. CV. Pena Persada.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*. FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Syaifuddin, S. (2022). *Preferensi media digital dakwah di organisasi milenial sintesa Kabupaten Bangkalan*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Verhoef, P. C., Broekhuizen, T., Bart, Y., Bhattacharya, A., Dong, J. Q., Fabian, N., & Haenlein, M. (2021). Digital transformation: A multidisciplinary reflection and research agenda. *Journal of*

^{1)*} **Putri Bilanova Nurya Mahesa,** ²⁾ **Irwansyah**

The Influence of Digital Transformation and New Media on People's Behavior in Digital Space

Business Research, 122, 889–901.

Yudhanto, Y., & Azis, A. (2019). *Pengantar Teknologi Internet of Things (IoT)*. UNSPress.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).