

# PERAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK DAN TWITTER DALAM MEMBANGUN KOMUNIKASI

(Persepsi dan Motifasi Masyarakat jejaring Sosial Dalam Pergaulan)

Iwan Kosasih

IAIN Sultan Maulana Hasnuddin Banten

## *Abstrak*

*Media sosial atau social media menjadi Fenomena yang makin mengglobal dan mengakar. Keberadaannya makin tidak bisa dipisahkan dari cara berkomunikasi antar manusia. Sebagai bentuk aplikasi dalam komunikasi secara virtual, medsos merupakan hasil dari kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Information Communication Technology (ICT). Tak bisa dipungkiri, medsos dalam perkembangan media telah mengambil bentuk yang menandingi media-media konvensional atau tradisional, seperti televisi, radio, atau media cetak. Keunggulan itu dapat terjadi karena medsos tidak membutuhkan tenaga kerja yang banyak, modal yang besar, dan tidak terikat oleh fasilitas infrastruktur produksi yang massif seperti kantor, gedung dan perangkat peliputan yang lain termasuk ruang dan waktu.*

*Pengguna medsos bahkan bisa aktif, mengambil peran dan independen dalam menentukan konten-konten dalam medsos kapan pun dan di mana pun. User medsos bebas untuk mengedit seperti mengurangi dan menambahkan, menyebarkan, serta memodifikasi baik dalam bentuk tulisan, gambar, video, grafis, maupun berbagai bentuk konten yang lain. Masa depan media sosial sulit diprediksi. Yang pasti keberadaannya makin tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Hal itu terjadi berkat manfaat dan fungsi medsos yang telah membuat kehidupan manusia lebih mudah, efektif dan efisien. Pada tahun 1995 tercatat hanya ada 1 juta situs di internet, maka pada tahun 2010 jumlahnya sudah*

mencapai 1,97 miliar. Pada tahun 2014 ini data termutakhir menunjukkan pengguna internet dunia diperkirakan sudah melampaui 2,2 miliar atau sekitar 30 persen dari total populasi di dunia.

**Kata Kunci :** Media sosial, Internet, Facebook, Twitter, Komunikasi.

## *Pendahuluan*

Manusia pada dasarnya saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya untuk bertahan hidup, salah cara untuk bertahan hidup melalui interaksi dan membangun komunikasi dengan manusia lainnya, komunikasi merupakan aspek terpenting dalam kehidupan manusia.<sup>1</sup> Seiring dengan perkembangan infrastruktur teknologi yang terus berkembang dan meluas hingga ke pelosok-pelosok desa, proses interaksi dan komunikasi di dunia maya, manusia mulai dimanjakan dalam berinteraksi dan berkomunikasi jarak jauh. Saat ini komunikasi sudah menjadi hal yang penting bagi kehidupan manusia untuk memperoleh bermacam-macam informasi yang dibutuhkan. Selain itu memperoleh pengetahuan dan hiburan, membuat media massa akhir-akhir ini di Indonesia tidak terkecuali media lewat internet, semakin merebak.

Kehadiran internet membuat orang yang mulanya tidak berani bicara menjadi berani memberi komentar sebab bicara di internet lebih bebas, Karena seseorang tidak perlu ditampilkan secara live di internet seperti halnya di televisi maupun radio maka ia menjadi tak ragu-ragu beropini secara online.<sup>2</sup> Pada abad sekarang ini, komunikasi telah mencapai pada suatu titik dimana orang mampu berbicara dengan jutaan manusia secara serentak dan serempak. Hal ini berarti tidak ada lagi batasan-batasan yang menghambat berlangsungnya komunikasi dan berekspresi antar personal ruang dan waktu telah berhasil ditembus dengan adanya

---

<sup>1</sup> Corry Morissan and Andy Wardhani, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009), p.1

<sup>2</sup> Sapto, Anggoro, Fenomena Media Sosial, "*Ekonomi dan Bisnis*", <http://www.detik.com> . (diakses pada tanggal 15 Februari 2015)

komunikasi massa, yaitu komunikasi yang hanya berlangsung dengan menggunakan media massa.<sup>3</sup>

Situs jejaring sosial sebagai media komunikasi saat ini mengindikasikan bahwa internet memiliki potensi yang besar untuk menjaring pertemanan sekaligus menandakan bahwa masyarakat dunia benar-benar telah bertransformasi menjadi masyarakat dimana kebutuhan akan informasi cukup tinggi dan memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan mereka, terbukti dengan banyaknya masyarakat terutama kaum remaja seperti pelajar dan mahasiswa tergabung di dalam situs jejaring sosial pertemanan seperti Facebook, Twitter, Instagram, In Line, Wass Up App, "Hampir semua remaja menggunakan Facebook, dan tampaknya menjadi bagian normal dari interaksi sosial masyarakat".<sup>4</sup> Dewasa ini media sosial menjadi tren dan primadona bagi masyarakat Indonesia khususnya para remaja, mahasiswa, kalangan selebritis dan termasuk para pejabat Negara seperti presiden, anggota legislatif, termasuk parta politik tidak sedikit yang menggunakan dan memanfaatkan media sosial sebagai alat dan untuk menjaring aspirasi dari masyarakat.

Berdasarkan data yang dirilis kementerian perdagangan pada tahun 2014 jumlah pemakai internet di Indonesia mencapai 70 juta atau 28% dari total populasi. Pemakai media sosial seperti Facebook berjumlah sekitar 50 juta atau 20% dari total populasi, sementara pengguna Twitter mencapai 40 juta atau 16% dari total populasi. Angka-angka di atas dari tahun ke tahun bakal terus meningkat, karena ditopang oleh basis pemakai *mobile*/telepon seluler dan internet yang besar.<sup>5</sup> Media sosial dinilai bisa menjadi wadah untuk berkreatifitas, berkarya, menuangkan ide, berbagi cerita, memberikan tanggapan, mengekspresikan keadaan yang terjadi, cukup dengan membuat akun pribadi para pengguna bisa

---

<sup>3</sup> Nuraini Soyomukti, *Pengantar Ilmu komunikasi* (Jakarta: AR RuZZ Media, 2010), p.63

<sup>4</sup> [techno.okezone.com/read/2009/09/.../fenomena-facebook-yang-spektakuler](http://techno.okezone.com/read/2009/09/.../fenomena-facebook-yang-spektakuler)

<sup>5</sup> GA, Guritno et al., *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI* (Jakarta : Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014), p.2

menuliskan kemudian memposting atau mempublikasikan karya maupun tanggapannya kepada kelompok komunitasnya maupun khalayak umum. Hal inilah yang menjadikan media sosial sebagai magnet yang memiliki daya tarik tersendiri.

## **Teknologi Informasi Internet dan Media Sosial**

### **1. Internet**

Teknologi Informasi internet adalah suatu teknologi yang digunakan untuk untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global.<sup>6</sup> Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat pertukaran pikiran.

Internet (*interconnection networking*) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis

---

<sup>6</sup> Natakusumah, E.K, *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia* (Bandung: Pusat Penelitian Informatika LIPI, 2002), p.15

komputer itu sendiri. Seperti yang diketahui internet merupakan bentuk *konvergensi* dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televisi, radio, dan telepon<sup>7</sup> Internet sebagai salah satu saluran informasi, memiliki sejarah yang cukup panjang. Sejarah internet bermula dari pengembangan konsep *Galactic Network*, oleh J.C.R Licklider, internet kala itu merupakan pengembangan dari proyek ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*) yang dibiayai oleh Kementerian Pertahanan, NASA, NSF, dan DoE pada tahun 1960. *Galactic Network* adalah jaringan yang terbentuk dari penggabungan komputer-komputer yang memungkinkan para pengguna komputer untuk mengambil data dan mengakses program dari mana saja di dunia ini<sup>8</sup>, Namun setelah perang dunia ke-2 berakhir, internet yang pada awalnya dirancang untuk kebutuhan militer dan tidak pernah dirancang untuk kepentingan publik. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi pada akhirnya internet dikembangkan untuk kepentingan publik dan semenjak itulah teknologi internet mengalami perkembangan yang cukup pesat berikut sejarah perkembangan internet.

**Tabel. 1**  
**Sejarah, Perkembangan Internet, dan Media Sosial.**

Tahun	Aplikasi	Fungsi
1969	APRANET	Menghubungkan 4 komputer dari tempat yang berbeda-beda untuk mengirim pesan LOGIN
1970	NCP (Network Control Protocol)	Memungkinkan pengontrolan koneksi dan aliran pada saat proses berjalan antara 2 komputer yang berbeda
1972	Email	Media untuk berkirim pesan yang kemudian menjadi standar format alamat Email lewat internet, memakai tanda @ diantara nama pengguna
1974	TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)	Menghubungkan jaringan ARPA bersama sama yang disebut "internetwork" yang tidak lagi memiliki control terpusat dan

<sup>7</sup> Abdul Bungin, *Pengantar Teknologi Informasi Komputer dan Internet* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), p.152.

<sup>8</sup> Sitompul Josua, "Inventor of the Week Archieve, Internet Protocols (TCP/IP)", <http://web.mit.edu/invente/low/cerv.html> 1. (diakses pada 12 April 2012).

		akan bekerja berdasarkan TCP
1977	PC Modem	Menghubungkan internet ke komputer melalui saluran telpon
1978	The Bulletin Board System (BBS)	Sistem papan buletin pertama dikembangkan dan spam pertama lahir
1984	Domain Name System (DNS)	Server DNS membuat pengguna mengetik dengan mudah untuk mengingat nama domain dan menjadikannya sebagai alamat IP secara otomatis
1988	Internet Relay Chat (IRC)	Berkirim pesan atau chatting secara real time
1989	World Wid Web (WWW)	Penyimpanan alamat yang merupakan sistem hiperteks yang berlaku global
1990	Dial Up Internet provider Comersil	Standar untuk HTML, HTTP, dan URLs
1991	Website	Kumpulan kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam teks, data, gambar, suara, animasi, vidio.
1993	Mosaic, Web Broser gtafis	Nama domain gov dan org diperkenalkan untuk pemerintah dan PBB
1995	Ensriksi Secure Sockets Layer (SSS)	Transaksi perdagangan dan keuangan dengan pembayaran kartu kredit secara online menjadi lebih aman
1996	Hotmail	Layanan webmail pertama diluncurkan di internet
1998	Google dan Napster	Mesin pencari yang revulusioner dengan mengenalkan sistem ranking untuk terhubung dengan website. Napster menjadi gerbang pembuka untuk sharing file dan audio melalui internet
2001	Wikipedia	Website yang menyediakan kumpulan daya dan isi yang bisa diperbaharui oleh pengguna media sosial
2003	Skype	Memberikan kemudahan pada penggunanya untuk bertatap muka dan mengobrol melalui panggilan IP
2004	Facebook	Situs jejaring sosial dimana penggunanya bisa berinteraksi, berkirim pesan, upload foto dan vidio, mencari pertemanan, chatting, serta memberikan komentar atau tanggapan
2005	Youtube	Menungkinkan media sosial menonton dan berbagi vidio secara online
2006	Twitter	Microblog ini memungkinkan pengguna menyatakan pendapat dengan pembatasan 140 karakter

Sumber : Kementerian Perdaganga RI.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Guritno et al., *Panduan Optimalisasi...*, p.11-13

Keberadaan internet sebagai new media yang menyajikan berbagai macam informasi secara cepat, aktual, tajam, dan terpercaya. Di dalam jaringan internet banyak aplikasi dan fitur yang bisa kita manfaatkan seperti yang telah digambarkan dalam tabel diatas. Kemudahan dan hal hal yang bersifat instan inilah yang membuat sebagian besar penggunanya merasa nyaman dan banyak orang yang menjadikan internet sebagai suatu kebutuhan, internet dihuni oleh jutaan orang yang setiap saat dipergunakan untuk berkomunikasi dan mencari informasi.<sup>10</sup> Tidak dapat dipungkiri bahwa animo manusia terhadap penggunaan internet sebagai media komunikasi dan informasi terus meningkat. Pada tahun 2014 data termutakhir menunjukkan pengguna internet dunia diperkirakan sudah melampaui 2,2 miliar atau sekitar 30 persen dari total populasi di dunia.<sup>11</sup> Kehadiran internet telah membawa perubahan serta inovasi pada cara manusia berkomunikasi dan memperoleh informasi. Internet berhasil mengatasi masalah klasik manusia, karena keterbatasan jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi kendala berarti. Internet mampu mengubah bentuk masyarakat dunia, dari masyarakat lokal menjadi masyarakat global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat dan besar dalam mempengaruhi peradaban umat manusia.

## 2. Media Sosial

Media sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul yang pada umumnya adalah individu atau organisasi yang diikat dengan satu tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, komunitas dan lain sebagainya.<sup>12</sup> Media sosial terdiri dari aktivitas yang melibatkan sosialisasi dan jaringan online yang menggunakan kata kata, gambar dan video. Media sosial menegaskan kembali bagaimana kita berhubungan satu sama lain sebagai manusia dan bagaimana kita

---

<sup>10</sup> Ardianto *et al.*, *Komunikasi Masa Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2012), p.151.

<sup>11</sup> Guritno *et al.*, *Panduan Optimalisasi...*, p.28

<sup>12</sup> Asnani Kindarto, *Efektif Blogging Dengan Aplikasi Facebook* (Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo, 2010), p.1

sebagai manusia berhubungan dengan organisasi yang melayani kita. Ini semua tentang dialog diskusi dua arah yang membawa orang bersama sama menemukan dan membagikan informasi.<sup>13</sup>

Media sosial kini telah menjadi trend sebagai alat berkomunikasi dan mencari informasi, media sosial adalah aplikasi berbasis internet yang dibangun berdasarkan kerangka pikiran idiologi dan teknologi dari web 2.0, dan memungkinkan terbentuknya berbagai kreasi dan bertukar informasi dari pengguna internet diseluruh dunia.<sup>14</sup> Dengan terus bermunculannya situs-situs medsos, secara garis besar medsos bisa dikatakan sebagai sebuah media *online*, di mana para penggunanya (user) melalui aplikasi berbasis internet dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan konten berupa blog, wiki, forum, jejaring sosial, dan ruang dunia virtual yang disokong oleh teknologi multimedia yang kian canggih. Menurut Kaplan dan Haenlein “ada enam jenis media sosial, Proyeksi Kolaborasi, Blog dan Microblog, Konten, Situs Jejaring Sosial, *Virtual Game World*, dan *Virtual Social World*”.<sup>15</sup>

Media sosial adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan dan mampu berinteraksi berbagi informasi, berkolaborasi, serta sharing pendapat, maupun ajang perkenalan baik dalam bentuk tulisan teks visual maupun audio visual. Contoh seperti Facebook, Twitter, Instagram, App, dan masih banyak lagi lainnya.<sup>16</sup> Dengan demikian dapat diartikan media sosial merupakan tempat berkumpulnya orang-orang yang ingin berbagi informasi dan tempat untuk mencari teman baru serta berinteraksi dengan teman lainnya secara online. Merebaknya situs media sosial yang muncul banyak memberikan keuntungan bagi masyarakat dari berbagai belahan dunia untuk berinteraksi dengan mudah dan cepat serta efisien tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Dampak positif yang

---

<sup>13</sup> Brain Solis, *The Essential Guide to Social Media* (United States: BrainSolis PR2.0, 2008), p.23

<sup>14</sup> Keplan and haenlein, “*User of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media* (Indiana Universiti: Kelley School of Business, 2009), p.56.

<sup>15</sup> Keplan, “*User of The World...*”, p.73

<sup>16</sup> Danis Puntoadi, *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial* (Jakarta: Grasindo, 2011), p.1.



lain dari adanya situs jejaring sosial adalah percepatan penyebaran informasi. Akan tetapi ada pula dampak negatif dari media sosial, yakni berkurangnya interaksi interpersonal secara langsung atau tatap muka, munculnya kecanduan yang melebihi dosis.

### 3. Facebook

Aplikasi ini didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama beberapa teman kuliahnya di Universitas Harvard, yaitu Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes, pada 4 February 2004. Pada awalnya, Facebook hanya digunakan untuk kalangan terbatas di lingkungan kampus saja. Namun dengan cepat meluas ke wilayah Boston, Amerika Serikat, hingga mendunia, termasuk Indonesia. Pengguna Facebook, pada tahun 2012 baru mencapai 1 miliar dan pada tahun 2014 ini sudah mencapai 1,2 miliar pengguna.<sup>17</sup>

Situs jejaring sosial ini sampai kini masuk dalam jajaran lima besar yang paling dikenal karena memiliki banyak anggota. Memasuki tahun 2006, penggunaan Friendster dan MySpace mulai tergeser dengan adanya Facebook. Situs ini dengan corak tampilan yang lebih modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya. Facebook merupakan salah satu layanan jaringan sosial internet yang gratis dimana kita dapat membentuk jaringan dengan mengundang teman kita.<sup>18</sup> Dari jaringan yang kita bentuk, kita dapat memperhatikan aktifitas mereka, mengikuti permainan/ join game yang direkomendasikan, menambahkan teman atau jaringan kita berdasarkan organisasi sekolah, daerah domisili kita, dan bisa dibidang fasilitas untuk berteman serta membina kehidupan sosial. Facebook pun memiliki fitur dan konten yang sangat variatif dan inovatif (termasuk fitur games, survey, aplikasi, dan lainnya). Hal ini pula yang menjadikan facebook banyak diminati orang sehingga menjadi media

---

<sup>17</sup> Guritno et al., *Panduan Optimalisasi...*, p.28

<sup>18</sup> fenomena-facebook-yang-spektakuler, <http://www.okezone.com/read/2009/09/.../>. (diakses pada 10 September 2009).

jejaring sosial. Berikut ini negara dengan pengguna facebook terbanyak, pada tahun 2013 :

**Tabel. 2**  
**Negara Pengguna Facebook**

Negara	Jumlah Anggota
Amerika Serikat	168,8 Juta
Brasil	64,6 Juta
India	62, 6 Juta
Indonesia	51, 4 Juta
Meksiko	40, 2 Juta

Sumber : Kementerian Perdagangan RI.<sup>19</sup>

#### 4. Twitter

Twitter diciptakan oleh Jack Dorsey, Evan Williams, Biz Stone dan Noah Glass pada Juli, 2006. Saat itu, Twitter diperkenalkan sebagai penyedia jasa jaringan sosial *online* di mana penggunaanya dapat menyampaikan pesan sepanjang 140 huruf yang disebut “tweets” atau “kicau”. Istilah “twitter” itu sendiri, menurut Williams, awalnya bernama “twtr” yang terinspirasi oleh aplikasi “flickr”.<sup>20</sup> Menurut Jansen, B.J, Zhang, M., Sobel, K., Chowduri, A. (2009). Twitter adalah sebuah situs web yang memiliki dan dioperasikan twitter inc, yang menawarkan jaringan sosial mikroblog sehingga memungkinkan penggunaanya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut tweets.<sup>21</sup>

Twitter merupakan microblogging, layanan pesan pendek dengan kemampuan 110 karakter dalam bentuk text yang cukup populer digunakan saat ini, bahkan Indonesia telah dikenal sebagai pengguna Twitter terbesar di dunia. Selain Facebook, Twitter dapat dimanfaatkan sebagai sebuah media untuk komunikasi,

---

<sup>19</sup> Guritno et al., *Panduan Optimalisasi...*, p.73

<sup>20</sup> Guritno et al., *Panduan Optimalisasi...*, p.68

<sup>21</sup> I Gusti Ngurah Aditiya Lesmana, “Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi : PT.XL AXIATA)” (Tesis Magister, Program Pascasarjana Universitas Indonesia, 2012), p.17.

menjaring teman, dan yang paling potensial adalah dapat digunakan untuk memasarkan Produk. Dalam Twitter pengguna Twitter (Tweeps), tentu tahu bahwa jumlah pengikut (Followers) merupakan indikator sebuah kepopuleran akun Twitter, sebab pengikut adalah mereka yang akan membaca aktifitas tweet di Twitter. Twitter yang digunakan untuk aktifitas pribadi, cukup komunitas teman-teman pengikutnya, namun jika akun Twitter merupakan akun untuk Web atau untuk toko online, maka membutuhkan lebih banyak pengikut di Twitter.

Berkat fiturnya yang praktis dan mudah digunakan, aplikasi Twitter memang segera menyedot perhatian dunia. Menurut catatan resmi yang dikeluarkan Twitter sendiri, lebih dari 100 juta Pengguna telah mem-*posting* setidaknya 340 juta kicauan per hari, pada 2012. Setahun kemudian, Twitter disebut masuk 10 besar situs dunia yang paling banyak dikunjungi. Dari sekian banyak pengguna Twitter, Indonesia memiliki peran berarti. Pada 2010, Indonesia menempati peringkat pertama dilihat dari sisi pertumbuhannya. Pada tabel tahun-tahun selanjutnya, Indonesia masih menempati lima besar dunia dalam hal pengguna Twitter.<sup>22</sup>

## Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna.<sup>23</sup> Komunikasi merupakan konsekuensi hubungan sosial masyarakat yang dilakukan lebih dari satu orang dengan saling berhubungan, dengan hal ini akan menimbulkan sebuah interaksi sosial (*sosial interaction*). Sedangkan terjadinya interaksi sosial disebabkan oleh interkomunikasi, sehingga proses komunikasi dapat berlangsung apabila diantara orang-orang yang terlibat terdapat kesamaan makna mengenai suatu hal yang dikomunikasikan.

---

<sup>22</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Twitter> (diakses pada 05 November 2012)

<sup>23</sup> Uchjana Onong Effendi *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Rejama Rosda Karya, 2007), p.9

Komunikasi adalah salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Manusia melakukan kegiatan komunikasi dengan manusia lain melalui berbagai cara dan media, salah satunya adalah dengan media Internet.

Komunikasi dalam Internet disebut sebagai *computer mediated communication* (CMC). Shaff, Martin dan Gay mendefinisikan *computer mediated communication* atau CMC sebagai interaksi antarmanusia menggunakan komputer berjaringan Internet.<sup>24</sup> CMC mendukung berbagai macam situs yang terakomodasi melalui *web* di Internet, seperti situs berita, situs perbankan, dan situs media sosial atau *social media*, manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan, dan berbagi informasi, persahabatan atau pertemanan serta membangun relasi. “Sedangkan dalam pengertian komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak maupun elektronik yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang melembagakan dan ditunjuk kepada sejumlah besar orang yang tersebar dibanyak tempat, anonim dan heterogen”.<sup>25</sup>

## Kesimpulan

Perkembangan media informasi dan munculnya media-media sosial dalam berbagai bentuknya membuat perubahan yang radikal dalam kondisi sosial masyarakat saat ini. Pola komunikasi berubah menjadi pola komunikasi maya dan virtual. Interaksi yang terjadi merupakan simulasi-simulasi dari realitas yang sebenarnya. Keberadaan Aplikasi media sosial membuat masyarakat kini memiliki pola komunikasi visual. Media sosial telah menjadi bagian penting dari hidup kita. Sebagai kaum modern yang membutuhkan yang cepat, akurat, serta bisa dipertanggung jawabkan menjadikan media sosial ini sebagai salah satu media utama dalam pencarian informasi dan media komunikasi. Perkembangan ini

---

<sup>24</sup> Judy Pearson et al., *Human Communication Second Edition* (New York: McGraw Hill, 2006), p.267

<sup>25</sup> Deddy Mulyana *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), p.21

bukan tidak memiliki resiko, masalah privasi keabsahan data ataupun presisi dari informasi harus selalu diperhatikan saat sebuah informasi diterima. Selain itu, upaya beberapa pihak untuk mengoptimalkan fungsi media sosial ini juga harus didukung oleh masyarakat agar tujuan utama dari pengembangan penggunaan media sosial ini dapat terlaksana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto *et al.*, *Komunikasi Masa Suatu Pengantar*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2012.
- Anggoro, Sapto, *Fenomena Media Sosial, "Ekonomi dan Bisnis"*, <http://www.detik.com> . (diakses pada tanggal 15 Februari 2015).
- Bungin, Abdul, *Pengantar Teknologi Informasi Komputer dan Internet*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.
- Effendi, Onong, Uchjana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Rejama Rosda Karya, 2007.
- fenomena-facebook-yang-spektakuler, <http://www.okezone.com/read/2009/09/.../>. (diakses pada 10 September 2009).
- Guritno, GA *et al.*, *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI*, Jakarta : Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014.
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Twitter> (diakses pada 05 November 2012).
- Keplan and haenlein, *"User of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media"*, Indiana Universiti: Kelley School of Business, 2009.
- Kindarto, Asnani, *Efektif Blogging Dengan Aplikasi Facebook*, Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo, 2010.
- Lesmana, I Gusti Ngurah, Aditiya, "Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment" (Studi : PT.XL AXIATA) (Tesis Magister, Program Pascasarjana Universitas Indonesia, 2012).
- Morissan, Corry and Wardhani, Andy, *Teori Komunikasi*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009.

- Mulyana, Deddy, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000.
- Natakusumah, E.K, *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia*, Bandung: Pusat Penelitian Informatika LIPI, 2002.
- Pearson, Judy et al., *Human Communication Second Edition*, New York: McGraw Hill, 2006.
- Puntoadi, Danis, *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial*, Jakarta: Grasindo, 2011.
- Sitompul, Josua, “*Inventor of the Week Archive, Internet Protocols (TCP/IP)*”, <http://web.mit.edu/invente/low/cerv.html> 1. (diakses pada 12 April 2012).
- Solis, Brain, *The Essential Guide to Social Media*, United States: BrainSolis PR2.0, 2008.
- Soyomukti, Nuraini, *Pengantar Ilmu komunikasi*, Jakarta: AR RuZZ Media, 2010.

