

**COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION (CMC),
POLA BARU BERKOMUNIKASI**

Sri Hadijah Arnus

(Dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Kendari)

Abstrak: *Computer Mediated Communication* (CMC) muncul seiring perkembangan teknologi komunikasi dan internet yang sangat pesat. Cakupan dari CMC itu sendiri termasuk sistem obrolan (*chatting*), *world wide web* (www), sistem tekstual, grafis, fotografi, audio, dan video hyperlink, berbagi video seperti Youtube dan sistem jejaring sosial dan sistem pencarian pertemanan seperti facebook dan lain sebagainya.

Pola CMC menimbulkan pergeseran pola komunikasi dalam masyarakat, dari pola komunikasi yang dahulu dilakukan secara tatap muka (*face to face*), kini dapat dilakukan melalui media jejaring sosial. Pergeseran serupa juga terjadi pada komunikasi massa dimana media massa tradisional seperti televisi dan surat kabar, mulai ditinggalkan seiring dengan perkembangan media sosial dan situs berita *online*, dimana masyarakat dapat memperoleh berita teraktual dengan cepat, mudah, dan dapat diakses kapan dan dimana saja. Pola CMC tentu membawa dampak positif dan negatif pada masyarakat baik sosial, ekonomi, maupun dampak psikologis. Mengatasi dampak negatif dari pola CMC berpulang kepada individu penggunaannya untuk lebih bijak dalam penggunaan pola CMC tersebut.

Kata Kunci: *Computer Mediated Communication* (CMC), Komunikasi

Pendahuluan

“Dunia dalam genggaman, siapa yang memiliki banyak informasi, akan menguasai dunia” begitulah kiranya kita menggambarkan pola komunikasi masyarakat kita saat ini, seseorang dapat menjelajahi isi dunia hanya dengan menggunakan perangkat *handphone* yang mereka miliki.

Pernahkah kita memperhatikan, aktivitas apa yang dilakukan oleh sebagian besar orang di bandar udara atau stasiun bus saat menunggu keberangkatan? atau aktivitas seseorang yang sedang berada diatas angkutan umum, atukah hal apa yang biasanya dilakukan dua orang yang sedang makan bersama di sebuah restoran? Sebagian besar asyik dengan gadget mereka, membaca berita teraktual melalui situs berita online, bermain game, atukah asyik mengobrol dan “mengintip” kehidupan orang lain melalui jejaring sosial.

Saat ini kita hampir tidak memerlukan lagi teman ngobrol ataupun koran dan TV saat harus menunggu di tempat umum seperti bandar udara dan stasiun untuk membunuh waktu. Bahkan tidak jarang kita temui sepasang suami istri yang sedang makan malam di sebuah restoran, asyik dengan gadget mereka masing-masing, menampakkan ekspresi yang berbeda satu sama lain menatap gadget mereka, meskipun secara fisik mereka berdekatan, tetapi masing-masing menjelajahi dunia virtual tanpa batas, mengobrol dengan teman virtualnya masing-masing. bahkan cenderung tidak memperdulikan orang yang berada di dekatnya, mereka cenderung lebih asyik dengan gadget mereka yang bisa memberikan keasyikan tersendiri kepada penggunanya.

Cobalah kita memperhatikan apa yang setiap saat kita lakukan disela aktivitas, kita setiap saat memeriksa *handphone*, untuk mengetahui kalau saja ada yang mengirim pesan atau menghubungi kita, orang tidak pernah lepas dari media komunikasi yang dia miliki saat ini, bangun tidur, mungkin hal pertama yang dilakukan adalah melihat apakah ada pesan yang masuk ke gadget mereka, mau berangkat tidur, bermain gadget adalah hal yang kerap dilakukan sebagai pengantar tidur, bahkan gadget mereka bisa menemani mereka dalam membunuh waktu.

Hal ini terjadi karena pesatnya teknologi komunikasi sehingga seseorang dapat berkomunikasi kapan dan dimana saja, tidak terbatas ruang dan waktu. Seseorang berkomunikasi saat ini tidak harus bertemu muka atau *face to face* dengan lawan komunikasinya, sehingga

memungkinkan kita untuk selalu berkomunikasi dengan seseorang yang berada di tempat yang jauh sekalipun, bahkan kita dapat menjalin hubungan akrab dengan orang yang tidak pernah kita temui secara langsung atau secara *face to face*, kita juga tidak perlu menunggu esok hari untuk mengetahui berita teraktual saat ini, bahkan tidak perlu membeli koran lagi, semua peristiwa yang terjadi beberapa jam yang lalu dapat kita baca melalui PDA, atau *smartphone*, berbelanja, maupun mencari resep masakan yang akan dihidangkan tersedia melalui jaringan internet di gadget kita.

Hal ini tidak lepas dari adanya perkembangan teknologi komunikasi yang tumbuh sangat pesat, dan adanya konvergensi media massa yang mengakibatkan munculnya media sosial dan banyaknya jejaring sosial yang memungkinkan kita untuk menemukan teman-teman yang telah lama tidak bertemu, dan “mengintip” kehidupan seseorang melalui media sosial tersebut.

Fenomena komunikasi dengan menggunakan berbagai gadget seperti blacberry, laptop, PDA, dan lain sebagainya inilah diebut dengan CMC (*computer mediated computer*) atau komunikasi yang berwahanakan komputer.

Komunikasi yang dilakukan melalui komputer dalam hal ini didukung oleh internet yang memberikan makna untuk membuat publik aktif dan tergugah untuk mengikuti era kemajuan, yang mengasyikkan dan mencerahkan hidup.

Pengertian *Computer Mediated Communication* (CMC)

Computer Mediated Communication atau biasa disingkat dengan CMC dalam Bahasa Indonesia bisa diterjemahkan menjadi komunikasi yang berwahanakan komputer atau komunikasi yang diperantarakan oleh komputer. Kajian tentang CMC ini tergolong baru, mulai berkembang pada tahun 1987.

Dalam konteks CMC komputer yang dimaksud tidak hanya perangkat *Personal Computer* (PC) atau Laptop, tetapi semua alat-alat yang berbasis komputer seperti PDA, *smarphone*, tablet, dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut dengan media baru komunikasi.

Computer Mediated Communication (CMC) dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer (Herring dalam Budiargo, 2015:viii).

Penggunaan teknologi dalam CMC memfasilitasi pertukaran isi semantik melalui jaringan telekomunikasi, yang diproses lewat satu atau lebih komputer antar individu dan antar kelompok (Rice dalam Budiargo, 2015:viii).

Maksud dari pola komunikasi ini dapat dicontohkan sebagai berikut:

Apabila dahulu kita berkomunikasi dengan seseorang atau suatu kelompok hanya mengandalkan komunikasi tatap muka (*face to face*), dan harus berdekatan secara fisik, sehingga apabila kita ingin berkomunikasi dengan seseorang atau berdiskusi dengan sekelompok orang, maka kita harus bertemu dengan orang tersebut secara langsung, tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, muncullah pola CMC yang mendukung munculnya alat-alat komunikasi yang dapat memudahkan kita untuk berkomunikasi satu sama lain tanpa harus bertatap muka atau bertemu secara langsung, atau berdekatan secara fisik.

Pola CMC memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi yang berbasis komputer, dengan didukung perangkat internet dan aplikasi-aplikasi yang memungkinkan kita untuk membaca berita teraktual dari koran *online*, bisa bermain game virtual yang memungkinkan kita seolah-olah bermain dengan seseorang tetapi orang tersebut tidak berada di dekat kita, kita dapat bercakap-cakap, berdiskusi, dengan seseorang dimanapun mereka berada, bahkan trend berniaga saat ini adalah dengan menggunakan media *online*, dengan adanya media jejaring sosial seperti facebook, twitter, BBM, instagram, dan masih banyak jejaring sosial lainnya.

Cakupan dari CMC itu sendiri termasuk sistem obrolan (*chatting*), *World Wide Web* (WWW), termasuk sistem tekstual, grafis, fotografi, audio, dan video disamping aspek-aspek hyperlink, CMC juga mencakup berbagi video seperti Youtube dan sistem jejaring sosial dan sistem pencarian pertemanan seperti facebook dan lain sebagainya.

Teori *Computer Mediated Communication* (CMC)

Konsep baru tentang CMC menarik banyak kalangan di bidang komunikasi untuk melakukan penelitian tentang perbedaan antara CMC dan komunikasi *face to face*. *The Social Psychology of Telecommunications* yang berfokus pada audiokonferensi dan telekonferensi, menjelaskan kepada para peneliti awal CMC, prediksi

tentang minimnya (isyarat) nonverbal dan frekuensi pengambilan keputusan pada CMC.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Culnan dan Markus menyangkut CMC, mengemukakan bahwa menyusutnya sistem isyarat nonverbal lantaran kapasitas teknologi komunikasi dalam CMC, mengakibatkan kurangnya kesadaran akan pihak lain dan kurangnya perilaku normatif, kesopanan, koordinasi, empati, dan keramahan, atau kurangnya kemampuan untuk memangkas ketidakpastian.

Hal inilah yang disebut dengan kondisi *Cues filtered out* yaitu situasi komunikasi yang mengurangi peluang seseorang untuk menangkap tanda-tanda komunikasi, termasuk sinyal nonverbal yang terlibat komunikasi dengannya (Berge, 2014: 705).

Pola CMC ini juga dijelaskan oleh Joseph Walther dalam teori pemrosesan informasi sosial atau yang lebih sering disingkat dengan SIP (*Social Information Process*). Teori pemrosesan informasi sosial menyatakan bahwa di dalam CMC. Si pengirim pesan menggambarkan dirinya sendiri dengan cara yang menguntungkan secara sosial dalam rangka menarik perhatian si penerima pesan dan mengembangkan interaksi masa mendatang. Si penerima pesan kemudian cenderung mengidealisasikan citra si pengirim, dan terlalu menghargai petunjuk berbasis teks yang minimal.

Sebagai tambahan, karakter CMC yang asinkronis memberi cukup waktu kepada si pengirim dan si penerima untuk mengedit komunikasi mereka, yang menjadikan interaksi di dalam CMC lebih bisa di kontrol serta mengurangi tekanan pemberian umpan balik yang segera di dalam interaksi *face to face* (FTF) (Nindya Kartika Putri <http://nindyapoetri.blogspot.com/2010/06/internet-sebagai-computer-mediated.html>)

Selain teori pemrosesan informasi sosial dikenal juga Model Social Identity Model of Deindividuation Effect (SIDE). Teori ini membebaskan individu dari hambatan-hambatan serta norma-norma sosial dan menghancurkan batasan-batasan sosial. Para pendukung SIDE menyatakan bahwa CMC memperkuat batasan-batasan sosial yang sudah ada.

Model SIDE ini menentang pendapat sebelumnya yang mengatakan bahwa kurangnya perilaku normatif, kesopanan, koordinasi, empati, dan keramahan dalam CMC. (Nindya Kartika Putri

<http://nindyapoetri.blogspot.com/2010/06/internet-sebagai-computer-mediated.html>).

Ada beberapa pendapat mengenai CMC, ada yang mengatakan berkomunikasi dengan CMC kurang memiliki sosioemosional dibandingkan dengan komunikasi *face to face* akan tetapi menurut Berge (2014:707) semuanya berpulang pada pengguna CMC, setiap pengguna pola ini memiliki tujuan yang berbeda-beda ada yang menggunakannya karena tengah mengupayakan hubungan sosial tetapi ada yang bertujuan untuk meminimalkan keterlibatan dengan orang lain.

Internet sebagai Penunjang Pola CMC

Berbicara mengenai CMC, maka tentu akan berbicara mengenai internet karena pola CMC berkembang dengan pesat seiring perkembangan jaringan internet saat ini, karena CMC selalu didukung oleh fasilitas jaringan internet tersebut. Internet didefinisikan sebagai interkoneksi pola atau sistem yang dapat mengacu pada hubungan antara jaringan dan jaringan, atau banyak jaringan dari komputer. Internet adalah nama spesifik dari jaringan komunikasi yang diinterpretasikan sebagai suatu interkoneksi antarberagam komputer dengan pertukaran informasi yang bebas (Budiargo, 2015:23).

Ada enam ciri kelebihan internet yaitu (1) dapat mengirim pesan, kata-kata, gambar, audio, dan video sekaligus dalam jumlah yang nyaris tak terbatas, (2) waktu pengiriman dan penerimaan pesan antar komunikasi sangat cepat, (3) hidup terus (*online*), (4) efek atau hasil (informasi) langsung dapat dilihat saat itu juga, *realtime*, (5) mengandalkan transaksi, (6) mengembangkan interaktivitas, antara pengirim dan penerima, baik berwujud orang-orang maupun orang mesin (Severin Tankard, 2007:448).

Internet muncul pada penghujung abad ke-21. Pengguna internet dan masyarakat luas mengidentikkan internet sebagai perkembangan teknologi komputer (Larassati, 2010:). Internet berawal dari diciptakannya teknologi jaringan komputer sekitar tahun 1960. Jaringan komputer adalah beberapa komputer terhubung satu sama lain dengan memakai kabel dalam satu lokasi, misalnya dalam satu kantor atau gedung. Jaringan komputer ini berfungsi agar pengguna komputer bisa bertukar informasi dan data dengan pengguna komputer lainnya

(Nindya kartika putri <http://nindyapoetri.blogspot.com/2010/06/internet-sebagai-computer-mediated.html>).

Pada tahun 1989 Tymotheny Berners-Lee ahli komputer dari Inggris menciptakan *World Wide Web* yang biasa disingkat WWW. yang memungkinkan suara, gambar film, musik, dapat ditampilkan di Internet. Perkembangan internernet tidak berhenti sampai disitu, kemudian berkembang teknologi nirkabel, koneksi internet nirkabel yang disebut wifi menjadikan internet menjadi portable. Proses pemisahan dari infrastruktur dimungkinkan berkat teknologi *ultrawideband*. Teknologi ini biasa dipasang pada laptop dan memungkinkan akses internet dimana saja melalui gelombang radio (Vivian, 2008:271).

Dahulu Internet hanya dapat digunakan oleh kalangan tertentu saja, seperti pada jaringan komputer di suatu lembaga atau perusahaan, akan tetapi saat ini internet dapat digunakan oleh siapa saja dengan mudah dengan adanya fasilitas internet di rumah, yang tersambung dengan jaringan telepon, atau dapat diakses melalui *handphone* dengan menggunakan jaringan selular, dapat diakses dengan menggunakan modem dengan biaya yang semakin terjangkau oleh masyarakat.

Hal ini mengakibatkan fasilitas internet dapat dinikmati oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Internet juga kini banyak digunakan oleh perusahaan, lembaga pendidikan, lembaga pemerintahan, dan lembaga militer di seluruh dunia untuk memberikan informasi kepada masyarakat.

Bahkan saat ini tengah digalakkan *e-government*, dimana segala aktivitas pemerintahan dapat diketahui dengan mengakses situs dari setiap lembaga pemerintahan seiring dengan digalakkannya sistem keterbukaan informasi publik.

Pergeseran Pola Komunikasi Akibat CMC

Teknologi, khususnya teknologi komunikasi, harus dipahami perkembangannya. Teknologi (dalam hal ini teknologi komunikasi) mengelilingi kehidupan kita dan sangat diperlukan dalam dunia ekonomi, hiburan, dan masuk dalam hubungan interpersonal kita.

Dengan kata lain teknologi komunikasi adalah sistem dari masyarakat kontemporer, memindahkan dan membagikan sensor dan kontrol informasi dan menghubungkan antar unit-unit yang saling ada ketergantungan, perubahan dalam teknologi komunikasi, potensial

untuk memengaruhi setiap area dalam masyarakat (Grant E. A dalam Budiargo,2015:21).

Perubahan dalam masyarakat yang diakibatkan oleh teknologi mau tidak mau harus kita terima, Charles Darwin yang dikutip Dian Budiargo (2015) berpendapat “jika manusia tidak ingin mengalami kepunahan, mereka harus memiliki sifat adaptif”. Pergeseran yang terjadi di masyarakat akibat adanya pola CMC di antaranya:

1. Pergeseran Dalam Lingkup Komunikasi Massa

Saat teknologi internet dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses *Facebook* atau *Twitter* misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone*.

Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia.

Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial.

Seorang pengguna media sosial bisa mengakses media sosial dengan menggunakan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan.

Kita sebagai pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai *model content* lainnya. (<https://www.facebook.com/notes/wisnu-iray/pengertian-social-media-social-network-peran-serta-fungsinya/10151963078035205>)

Kemajuan teknologi seperti yang telah dijelaskan diatas mengakibatkan terjadinya pergeseran di bidang komunikasi massa, masyarakat mulai meninggalkan media tradisional dan beralih ke media baru yang menyediakan berita yang lebih cepat, aktual, dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Fenomena ini membuat perusahaan media terus mengembangkan usahanya dengan melakukan konvergensi media, Konvergensi media adalah penggabungan atau pengintegrasian media-media yang ada untuk digunakan dan diarahkan kedalam satu titik tujuan.

Wujud konvergensi media saat ini adalah media cetak dalam hal ini surat kabar yang mulai ditinggalkan pembacanya, kini membuka koran *online* yang dapat diakses dengan menggunakan *mobile phone*, begitu pula stasiun televisi mulai membuat situs *online* yang dapat diakses melalui internet.

2. Pergeseran dalam Lingkup Komunikasi Interpersonal

Pola CMC banyak berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal seseorang, komunikasi interpersonal atau biasa pula disebut dengan komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang mempertukarkan pesan-pesan pribadi, adanya kedekatan fisik antara kamunikator dan komunikan (*face to face*).

Perkembangan teknologi khususnya teknologi komunikasi CMC, dalam hal ini penggunaan internet, telah mengubah sifat interaksi manusia secara fisik dan psikis, menjadi pertemuan secara tidak nyata dan virtual.

Rocky Gerungan (2009) mengatakan evolusi tubuh kita dirancang untk bertemu secara fisik dan psikis. Dari kedua hal itu, manusia diarahkan untuk masuk pada situasi konflik, ada perasaan senang, cinta, marah, dan benci. Dengan cara itu manusia bisa bertahan hidup. Manusiapun bisa mengasah kewaspadaannya, maupun mengenali orang lain, dan bisa membaca emosi orang lain (Budiargo, 2015).

Komunikasi Interpersonal kerap terjadi dalam sebuah hubungan keluarga, ayah, ibu, dan anak, dengan perkembangan interernet dan berkembangnya pola CMC, dapat membawa dua pergeseran hubungan bisa membawa dampak kurangnya interaksi dengan anggota keluarga karena telah tersita dengan perangkat-perangkat yang sangat menyita waktu tetapi akan membawa kemudahan bagi keluarga yang berpisah dengan anggota keluarganya, misalnya saja, anak yang berada di luar kota, atau ayah yang bekerja di luar kota, dapat berbagai informasi dan solusi nyaris 24 jam sehari, tanpa batasan waktu selama mereka mau,

melalui papan *chatting* dan *webcam*, yang memungkinkan lawan bicara dapat muncul secara virtual (di layar monitor, dan interaksi bertatap muka nyaris sama dengan tatap muka langsung (Ahmad Muntaha, dalam Budianto 2013:480).

Banyak studi tentang CMC menyatakan bahwa, CMC mempunyai perbedaan mencolok dengan tatap muka. Dasar perbedaannya adalah kekayaan hubungan yang muncul dari non verbal namun tidak ditemukan dalam CMC. Ketika tanda-tanda itu tidak ada diargumentasikan bentuk pesan yang disampaikan tidak terjadi, yang oleh Culnan dan Markus (1987) dikatakan sebagai perspektif “cues-filtered-out”.

Menurut Kiesler (1986), tanpa tanda-tanda nonverbal pengirim tidak mudah mengubah “rasa” pesan, komunikasi “rasa” secara individu atau menunjukkan kharisma serta dominan. Hilangnya informasi tentang latar belakang seseorang seperti personalitas, gaya dan intensi juga terjadi.

Menurut G. Hiemstra (1982), komunikasi akan mengalami kekurangan rasa *friendly*, emosional dan personal namun lebih serius lagi lebih kearah bisnis, depersonalisasi dan orientasi formal atau tugas saja, tetapi masalah *face to face* tidak akan menjadi masalah berarti lagi sebab saat ini sudah berkembang teknologi yang memungkinkan kita untuk berkomunikasi secara *face to face* dengan orang yang terpisah jarak dan waktu dengan menggunakan teknologi webcam.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi komunikasi adalah berkembangnya situs jejaring sosial yang memungkinkan seseorang untuk melakukan komunikasi interpersonal dengan lawan komunikasinya. *Facebook* merupakan media jejaring sosial yang sangat populer di masyarakat, pengajar filsafat Drikarya, F. Budi Hardiman (2009) mengatakan, *facebook* membawa pengaruh negatif sekaligus pengaruh positif bagi manusia.

Secara positif, *facebook* menjadi sarana pembentukan identitas manusia karena apa yang tidak bisa diekspresikan di dunia virtual, meskipun tidak sepenuhnya yang ditampilkan adalah identitas yang sebenarnya. Negatifnya, orang yang tidak bijak memanfaatkan *facebook* akan terkurung dalam narsisme individual dan terisolasi dari dunia nyata.

Dampak *Computer Mediated Communication* (CMC)

Tentunya dahulu tidak pernah terbayangkan kita dapat melihat gambar dan film, membaca koran, atau menonton siaran televisi dari telepon genggam kita yang tidak lagi terhubung dengan kabel sehingga kita dapat melakukannya tanpa batas, kapan dan dimana saja.

Tentunya hal ini karena kemajuan teknologi, tetapi takkala muncul kemajuan teknologi pasti akan ada dampaknya, berikut akan dijelaskan beberapa dampak yang mungkin ditimbulkan dari adanya kemajuan teknologi komunikasi khususnya dampak penggunaan internet dan komputer.

1. Dampak Sosial Ekonomi

Dampak negatif dari pola CMC yaitu mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan lewat internet yang merupakan fasilitas utama media baru daripada bertemu secara langsung atau *face to face*. Dari sifat sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi. Manusia menjadi malas untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar.

Dengan fasilitas yang dimiliki media baru, maka di dunia yang serba canggih ini segalanya bisa dilakukan dengan duduk di tempat tanpa perlu beranjak dari tempat duduk dan meninggalkan aktivitas seseorang. Memang akan menjadi lebih mudah tetapi orang tidak peduli dengan rasa sosial (Larassati, 2010).

Selain dampak negatif, pola CMC tentu memiliki dampak yang positif. Berkomunikasi dengan menggunakan media baru dapat mempermudah komunikasi antara individu-individu yang terpisah oleh jarak, karena pola komunikasi ini relatif mudah, cepat, dan tidak memakan biaya yang mahal.

Dengan adanya sistem *online* pada pola CMC, kita dapat berkomunikasi kapan dan dimana saja dengan mudah, bahkan seiring kemajuan teknologi memungkinkan kita dapat menatap wajah lawan komunikasi kita, sehingga semakin memupuskan kekurangan pola CMC akan unsur sosioemosional, ataupun minimnya pesan nonverbal seperti yang dikemukakan oleh para peneliti CMC terdahulu.

Dampak CMC dari sudut pandang ekonomi yaitu adanya perubahan gaya hidup masyarakat saat ini. Kemajuan pola CMC mengakibatkan berkembangnya *online shop* dimana orang dapat

berbelanja lewat internet dan barang akan diantar langsung ke rumah, tidak perlu keluar rumah untuk mendapatkan apa yang kita butuhkan cukup mencarinya di internet saja. Hal ini tentu akan mempengaruhi keuntungan pedagang konvensional yang bejualan di pasar.

Dampak lain CMC terhadap media massa, semakin berkembangnya surat kabar *online* dan situs-situs berita di internet, yang memuat berita lebih cepat dan lebih aktual membuat orang sedikit demi sedikit meninggalkan surat kabar.

Hal ini tentunya sangat mempengaruhi perusahaan penerbitan surat kabar yang tentunya akan berpengaruh kepada nasib karyawannya.

Fenomena ini menuntut perusahaan media untuk lebih kreatif dan lebih mengembangkan perusahaan mediana, salah satu cara adalah dengan adanya konvergensi media.

2. Dampak Psikologis

Dampak psikologis yang dapat terjadi dengan adanya pola CMC ini diantaranya adalah kurangnya sosialisasi yang dilakukan individu dalam masyarakat, sehingga seseorang cenderung suka menyendiri dan lebih senang menghabiskan waktunya dengan gadget mereka.

Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar mengakibatkan munculnya sifat egoistis terhadap individu, kemudian adanya ketergantungan terhadap komputer, merasa tidak percaya diri, atau gelisah apabila tidak berinteraksi dengan gadget mereka.

Berikut adalah beberapa dampak psikologis yang bisa ditimbulkan oleh pola CMC atau penggunaan internet itu sendiri:

a. Antisocial behavior

Merupakan bentuk perilaku yang berlawanan dengan norma sosial yang berlaku di masyarakat, yang meliputi pelanggaran hukum maupun perilaku menyimpang.

b. Computer anxiety

Sering disebut dengan *cyberphobia* dan *computerphobia*, merupakan ketakutan akan komputer itu sendiri. Hal ini mengakibatkan vertigo dan keringat dingin. Ketakutan lain misalnya takut merusak jika menekan tombol yang salah, cemas akan efek sosial dari komputer,

dan ketakutan pada kegagalan pribadi. Phobia ini banyak di derita oleh wanita dan orang-orang yang memiliki kemampuan matematika yang kurang baik.

c. *Addiction*

Kemampuan komputer untuk memberikan tampilan audio visual bagi penggunanya dan memberikan hasil yang bervariasi bagi penggunanya kadangkala sesuai keinginan dan kadangkala tidak sesuai dengan keinginan, seperti pada permainan game virtual, membuat penggunanya merasa penasaran dan ingin mencoba terus sampai mencapai apa yang diharapkannya.

Hal inilah yang mengakibatkan adanya perilaku addictif atau kecanduan terhadap komputer atau internet, akhirnya menjadikan komputer seperti candu sehingga mereka kurang bersosialisasi, dan kurang memiliki sikap toleransi (Larassati, 2010).

Penutup

CMC merupakan suatu pola baru dalam berkomunikasi, yang tidak dapat kita bendung penggunaannya di masyarakat saat ini, pola CMC telah menjadi gaya hidup masyarakat saat ini, dan tentu saja menimbulkan beberapa perubahan dalam masyarakat, hal tersebut sebagai tanda dari kemajuan zaman dan teknologi saat ini.

Oleh karena itu akan sangat disayangkan bila mata kuliah pengantar ilmu komunikasi tidak memberi introduksi tentang ini, atau melewatkannya begitu saja pada bahasan “ruang lingkup ilmu komunikasi”, dan bagi mahasiswa maupun pengampuh mata kuliah ilmu komunikasi.

CMC ini memiliki sangat banyak masalah atau perspektif yang berbeda untuk diteliti sebagai upaya untuk lebih memperkaya khasanah keilmuan komunikasi, diantaranya mengenai efek dari pola CMC tersebut bagi individu atau masyarakat.

Peranan CMC dalam berbagai tipe komunikasi baik itu komunikasi interpersonal, komunikasi massa, komunikasi organisasi, komunikasi antar budaya, ataukah mengenai psikologi komunikasi individu, yang melakukan komunikasi berwahanakan komputer.

Salah satu hal yang juga masih menarik dari kajian ini adalah melanjutkan penelitian mengenai perdebatan para ahli CMC tentang

minimnya penggunaan bahasa nonverbal dan sosioemosional dalam pola ini.

Kajian CMC ini cenderung kurang mendapatkan perhatian dalam lingkup ilmiah, bukan karena tidak menarik, tetapi mungkin disebabkan karena saat ini popularitas artikel dan publikasi ilmiahnya tenggelam di tengah keasyikan dan eforia dalam menggunakan internet atau CMC.

Daftar Pustaka

- Berger, Charles R, Roloff, Michael E., dan Ewoldsen, David R. Roskos. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung. Penerbit Nusa Media. 2014.
- Budianto, Heri & Hamid, Farid. *Ilmu Komunikasi: Sekarang dan Tantangan Masa Depan*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group. 2013
- Budiargo, Dian. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Elex Media Komputindo. Jakarta. 2015.
- Cangara, Hafied, 2002. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta. PT. Rajawali Pers.
- Devito, Joseph A. 2007. *The Interpersonal Communication Book*. USA: Pearson Education Inc.
- Iriantara, Yosali, 2008. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Larassati, Elsy. "Pengaruh Penggunaan Blacberry Sebagai pengganti Alat Komunikasi Tatap Muka terhadap Hubungan interpersonal Individu". *Tugas Akhir Semester*. Teknokom Universitas Jenderal Soedirman. Purwokerto. 2010.
- Mahendra, David. 2014. Media Jejaring Sosial dalam Dimensi Self Disclosure. *Skripsi*. UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Nasution, Zulkaimen, 2010. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Rakhmat, Jalaluddin, 2000. *Psikologi Komunikasi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Severin, J. Werner dan Tankard, W. James. *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Edisi Kelima. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2007
- Tubss, Stewart.L, Sylvia Moss, 2008. *Human Communication. Prinsip-Prinsip Dasar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Vivian, John. 2008. *Teori komunikasi Massa*. Edisi Kedelapan. Jakarta.
Kencana Prenada Media Group.
www.ariflukmannadirin@blogspot.com
www.okezone.com
www.chandraadiputra@blogspot.com
Nindya kartika putri <http://nindyapoetri.blogspot.com/2010/06/internet-sebagai-computer-mediated.html>