

APLIKASI *CYBER* DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT

Edy Chandra

Universitas Tarumanegara, Jakarta

Jalan S Parman No 1 Grogol Jakarta 11440

edychandra@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan teknologi media komunikasi pada saat ini melahirkan berbagai varian yang beraneka ragam dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi antar individu maupun antar kelompok. Teknologi media komunikasi bisa dikategorikan sebagai aplikasi. Bentuk aplikasi yang mulai berkembang saat ini di seluruh lapisan masyarakat dunia adalah aplikasi cyber(maya). Merupakan bentuk aplikasi yang dapat dirasakan dan digunakan tetapi tidak mempunyai wujud dan bentuk rupa. Aplikasi ini mulai populer di abad ke 21, kemudian aplikasi cyber salah satunya lebih populer di sebut sebagai internet.

Kata Kunci: Aplikasi, Cyber, Kehidupan Masyarakat

Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk individu membutuhkan komunikasi dalam kelangsungan hidupnya. Bentuk komunikasi yang dilakukan dalam bentuk visual maupun verbal. Manusia sebagai individu mengekspresikan gerak-gerik anatominya sebagai bentuk komunikasi visual yang disampaikan dan diterima oleh individu lainnya. Selain itu manusia kerap kali mengungkapkan komunikasinya dalam bentuk bahasa yang bisa dimengerti dan diterima oleh individu manusia lainnya yang bisa dikatakan sebagai komunikasi verbal.

Komunikasi dalam kehidupan manusia merupakan bentuk kebutuhan primer, kebutuhan yang sangat paling mendasar. Manusia tidak dapat hidup tanpa berkomunikasi. Bentuk-bentuk komunikasi antar individu membentuk sebuah kelompok yang kecil yang dinamakan komunitas dan bentuk kelompok yang lebih besar yang bisa dikatakan sebagai masyarakat.

Dalam proses komunikasinya manusia melakukannya secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi secara tidak langsung menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan isi pesan komunikasinya.

Manusia menggunakan media dalam menyampaikan pesannya menggunakan media dikarenakan adanya jarak dan waktu yang membatasi proses komunikasi diantara manusia.

Berbicara mengenai media komunikasi dalam perkembangan dari masa ke masa telah mengalami berbagai peningkatanyang cukup cepat. Pada awalnya manusia hanya menggunakan media-media yang ada pada alam sekitarnya, seperti misalnya burung merpati pos, tropet sangkaka, kentungang bambu dan sebagainya. Pada masa revolusi industri manusia tidak menggunakan media komunikasi alam lagi, tetapi sudah menggunakan teknologi media komunikasi yang modern seperti, telepon, fax, televisi hitam putih, radio dan sebagainya. Perkembangan teknologi media komunikasi berlanjut dengan cepat hingga saat ini manusia sudah mampu mengembangkan bentuk teknologi media komunikasi dalam bentuk satelit yang dapat menjangkau seluruh dunia.

Perkembangan teknologi media komunikasi pada saat ini melahirkan berbagai varian yang beraneka ragam dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi antar individu maupun antar kelompok. Teknologi media komunikasi bisa dikategorikan sebagai aplikasi. Bentuk aplikasi yang mulai berkembang saat ini di seluruh lapisan masyarakat dunia adalah aplikasi cyber (maya). Merupakan bentuk aplikasi yang dapat dirasakan dan digunakan tetapi tidak mempunyai wujud dan bentuk rupa. Aplikasi ini mulai populer di abad ke 21, kemudian aplikasi cyber salah satunya lebih populer di sebut sebagai internet.

Dalam perkembangan situs video *online* "Youtube" sudah tentu akan memberikan sebuah dampak besar bagi etika komunikasi masyarakat

Indonesia dalam budaya berkomunikasi sosialnya. Dampak positif maupun negatif yang ada tidak dapat kita hindari dari perkembangan teknologi aplikasi cyber itu sendiri. Dunia berkembang dalam skala massal mengubah masyarakat manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang transparan terhadap informasi dan komunikasi. Informasi dan komunikasi kian mudah untuk dilakukan tanpa memandang jarak dan waktu sehingga timbul istilah “*the big village*” dalam dunia cyber. Sebuah bentuk desa yang besar, dimana dianata para masyarakatnya saling mengenal antara satu dan lainnya. Saling mengenal dikarenakan semakin dekatnya hubungan mereka melalui media internet dalam dunia cyber.

Dalam dunia internet berkembang berbagai teknologi dalam aplikasi cyber, yaitu:

- E-commerce, sebuah layanan pembelian maupun pemasaran penjualan produk atau jasa dalam internet maupun extranet.
- E-intermediary, pengembangan dari E-commerce, sebagai perantara (Ebert dan Griffin, 2003 dalam Kadir, 2003)
- Teknologi Web, salah satu aplikasi dalam internet yang lebih dikenal dengan istilah *web*. Jika seseorang memilikinya maka dia pasti mempunyai alamat untuk dituju dalam internet.
- dan Internet bandwidth lebar dan layanan-layanan Video Atas Permintaan (video on demand atau VOD). Dalam perkembangannya internet memiliki lima jenis media yang kemudian memicu timbulnya media keenam yaitu video. Dibutuhkan lintas data (bandwidth) yang cukup besar untuk membawa signal video. Karena kebutuhan tersebut lahirlah *Video On Demand (VOD)*. VOD memungkinkan pemilihan keenam media itu atas permintaan-teks, grafik, suara, musik, animasi, dan video (Wen, 2002:85). Dalam perkembangan aplikasi cyber VOD lahirlah bentuk layanan video *online* yang mulai populer di abad 21. Dalam yanan aplikasi cyber ini para pengguna internet dapat memilih, menikmati bahkan mengirimkan hasil videonya ke pustaka(*server*) penyedia video *online*.

Dari sekian banyak layanan video online, kita melihat salah satu pelopornya yaitu situs vi-

deo *online* “You Tube”. Dengan “Youtube” semua orang dari seluruh dunia yang mengaksesnya sudah tentu bisa menikmati berbagai macam bentuk tema video. Pengguna situs ini dapat memilih video sesuai dengan kriteria yang diinginkan dengan menggunakan mesin pencari (*search engine*) yang ada di dalam situs tersebut.

Pengguna situs ini mengakses video yang dipilihnya secara *online* (pemutaran langsung dilokasi). “Youtube” dapat di akses oleh siapa saja, baik tua maupun muda tanpa memandang usia. Pengguna situs ini mempunyai otoritas tinggi untuk menikmati isi konten dari situs ini.

Selain itu terdapat pula fasilitas pengiriman video dalam berbagai format video ke *server* situs video online “You Tube” yang dapat dilakukan khusus bagi anggota situs tersebut. Karena mempunyai fasilitas pengiriman hasil video, maka situs video online “You Tube” mempunyai slogan “*Broadcast Yourself*”. Keanggotaan didapatkan dengan gratis, tanpa wajib membayar. Sudah tentu seluruh anggota dalam situs ini dapat mengirimkan video pribadi mereka ke pustaka(*server*) situs video online “You Tube” Saat ini semua orang dengan mudah dapat membuat video pribadi dengan peralatan *handycam*nya dan langsung mengirimkan(*upload*) hasil videonya dan dapat dinikmati hasilnya pada saat itu pula. Semuanya itu bisa kita anggap sebagai suatu bentuk kebebasan dalam menikmati dan menyampaikan bentuk komunikasi dalam masyarakat.

Setiap pengguna dapat berkreasi dengan hasil videonya dengan aneka ragam tujuan pribadi. Dari sekedar mengungkapkan orasi isi hati sampai dengan protes sosial. Dalam situs video online “You Tube” juga dapat ditemukan video-video komersial iklan, film layar lebar, video *tutorial*, maupun pidato politis.

Sebuah bentuk komunikasi yang dapat menembus waktu dan tempat, dimana saja dan kapan saja. Dalam pembahasan ini batasan masalah akan diarahkan kepada dampak negatif dari aplikasi cyber situs video *online* “Youtube” terhadap etika berkomunikasi dalam masyarakat Indonesia.

Manusia mempunyai keistimewaan dibandingkan makhluk hidup lain, yaitu kemampuan berpikir. Dengan kemampuannya dalam berpikir, maka manusia sadar akan dirinya, siapakah saya ini dan apa yang harus saya perbuat dan lain-lainnya, sehingga manusia akan berpikir sebelum melakukan tindakan. Manusia akan berpikir dan

menimbang apakah perbuatan yang dilakukannya sesuai dengan harkat kemanusiannya atau justru sebaliknya. (Cory Andi, 2009)

Dalam fasilitasnya situs video online "You Tube" banyak ditemukan konten-konten yang berisi orasi ungkapan pribadi seseorang baik secara halus, puitis dan bahkan sampai yang ekstrim. Konten video seperti itu menjadi hal yang biasa, dikarenakan aktor dalam video tersebut hanya seorang yang biasa saja. Bagaimana jika aktor dalam video tersebut adalah seorang *public figure*? Seorang yang banyak dikenal masyarakat dengan kebaikan dan sopan santunnya. Sudah tentu akan menjadi pembicaraan dalam masyarakat luas tentunya. Salah satu yang menjadi sorotan dalam kasus video *online* adalah video liar Marshanda.

Dampak negatif dalam kasus artis Indonesia yang bernama Marsyanda, diketahui oleh masyarakat Indonesia pernah mengirim video pribadinya yang berisikan caci-maki kepada beberapa orang temannya ke pustaka situs video *online* "Youtube". Sudah tentu hasil rekaman video ini yang dikirimkan ke pustaka situs video *online* "Youtube" dalam hitungan detik sudah dapat diketahui oleh banyak orang di seluruh Indonesia.

Dampak negatif dalam komunikasi penyampaian informasi perasaan pribadinya dengan mencaci-maki sudah tentu sangat tidak sesuai dengan Budaya Timur. Tentunya reaksi dalam masyarakat berkembang begitu cepat. Dari gosip pembicaraan antar pribadi sampai dengan media massa infotainment beramai-ramai membicarakan kasus ini.

Diperlukan analisa dan diskusi lebih lanjut mengenai dampak Marsyanda melakukan pengiriman video pribadinya secara etika komunikasi yang disampaikan yang menggunakan aplikasi cyber dalam masyarakat Indonesia.

Internet adalah jaringan komputer yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia sehingga informasi, berbagai jenis dan dalam berbagai bentuk dapat dikomunikasikan antar 6 belahan dunia secara instan dan global. Bentuk teknologi media komunikasi membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, interaksi baru, *market place* baru, dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas.

Menurut data IDC (Internet Indo Data Centra Indonesia), ada sekitar 196 juta pengguna Internet di seluruh dunia sampai akhir tahun

1999, dan menjadi 502 juta pengguna pada tahun 2003. Kemudian kegiatan berinternet akan bertambah dua kali lipat setiap 100 hari, dan diperkirakan pada tahun 2005 sebanyak 1 miliar penduduk dunia akan tergabung dan terhubung satu sama lain melalui jaringan Internet. Perkembangan penggunaan Internet di Indonesia tidak pula kalah mengesankannya dengan ramalan IDC tersebut. Angka statistik yang disajikan diatas cukup mengejutkan mengingat secara keseluruhan internet relatif baru dikenal oleh masyarakat Indonesia, bahkan pada tahun 1996 dimana masyarakat Indonesia umumnya baru saja mengenal internet, kurang dari sepersepuluh jumlah pengguna massa sekarang, dan frekuensi pemakaiannya pun cenderung rendah. Namun internet sebagai suatu 'variabel' di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan.

Disadari betul bahwa perkembangan aplikasi cyber yang disebut internet, telah mengubah pola komunikasi dalam masyarakat, yaitu; komunikasi bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. Internet memiliki peran yang demikian besar bagi budaya komunikasi masyarakat di Indonesia, khususnya kota Jakarta.

Direktur Pemasaran PT Cisco System Indonesia Kurnijanto E. Sanggono mengatakan wilayah Asia-Pasifik, kata dia, merupakan pasar layanan online yang cukup menggiurkan. Lalu lintas IP di Asia mencapai 25 persen dari total trafik dunia. "Asia-Pasifik merupakan pasar yang potensial dengan pertumbuhan Internet dan sumber daya yang tinggi pula".

Sementara itu, di Indonesia, penggunaan aplikasi cyber situs jaringan sosial dan video online, seperti Friendster, Facebook, Myspace, blog, dan Youtube juga makin meningkat. Mengutip sebuah media di Asia Tenggara, menurut Kurnijanto, blogger Indonesia tergolong paling aktif di dunia. Pengguna Friendster juga besar. Tren makin besarnya kebutuhan bandwidth untuk video dan jaringan sosial online ini butuh layanan bandwidth yang baik pula dari operator.

Berbicara mengenai aplikasi cyber, salah satu aplikasi cyber yang cukup diminati saat ini di Indonesia maupun di mancanegara adalah situs video *online* "Youtube".

Seberapa besar dampak dari aplikasi ini terhadap etika komunikasi yang ada di masyarakat Indonesia, khususnya kota Jakarta? Perlu pembahasan lebih mendalam lagi mengenai hal ini selanjutnya.

Dalam keseharian kehidupan manusia sebenarnya merupakan sebuah terapan ilmu dan teknologi yang dikembangkan secara sadar, maupun tidak. Dalam pengembangan secara sadar menyebabkan pengembangan teknologi mengacu pada ilmu pengetahuan dalam masyarakat, seperti: ekonomi, sosial politik, budaya, komunikasi dan agama.

Terdapat enam komponen penting yang saling terkait dan dapat menjelaskan tingkat kecanggihan pemanfaatan suatu teknologi, yaitu mencakup:

1. Teknologi (*technoware*);
2. Organisasi (*orgaware*);
3. Tenaga kerja (*humanware*);
4. Informasi tentang teknologi yang dimiliki (*inforware*);
5. Citra teknologi;
6. Pemanfaatan/Kegunaan teknologi;

Point ke 4 dan 6 merupakan komponen penting yang terkait dalam perkembangan aplikasi cyber dalam bahasan kali ini. Unsur inforware dan pemanfaatan kegunaan teknologi yang selalu diinginkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup dan berkomunikasi yang kian berkembang saat ini.

Jika kita mengacu dari sisi ilmu komunikasi maka dapat dihubungkan dengan berbagai teori, yaitu:

Moris dan Ogan (1996) menyatakan bahwa perkembangan teknologi di bidang komunikasi yang mengubah bentuk komunikasi penyiaran dan percetakan menjadi bentuk informasi digital mampu memperpendek batas pandangan terhadap segala macam informasi.

Katz *et al.* (1974) menyatakan, alasan menggunakan media antara lain adalah untuk memenuhi kebutuhan kognitif, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan informasi, pengetahuan, dan pemahaman.

Hardjito (2001) menyatakan terdapat hubungan yang positif antara motif menggunakan internet dengan kepuasan yang didapat.

Hunter (1997) yang mengemukakan bahwa *world wide web (www)* dapat memberikan kepuasan terhadap kebutuhan melalui penggunaan internet yaitu pencarian informasi dan hiburan.

Menurut Effendy (2001) ruang lingkup ilmu komunikasi di tinjau dari komponennya, bentuknya, sifatnya, metodenya, tekniknya, modelnya, bidangnya, dan sistemnya. (Bungin

Burhan, 2007) Kita akan membagi dari sisi, komponen dan bentuknya.

1. Komponen komunikasi meliputi:
 - a. Komunikator (*communicator*)
 - b. Pesan (*message*)
 - c. Media (*media*)
 - d. Komunikan (*communicant*)
2. Bentuk komunikasi meliputi:
 - a. Komunikasi Personal (*Personal Communication*)
 - Komunikasi intrapersonal (*intrapersonal communication*)
 - Komunikasi antar personal (*interpersonal communication*)
 - b. Komunikasi Kelompok (*Group Communication*)
 - Komunikasi kelompok kecil (*small group communication*)
 - Komunikasi kelompok besar (*large group communication public speaking*)
 - c. Komunikasi Massa (*Mass Communication*)
 - Pers
 - Radio
 - Televisi
 - Film
 - Dan lain-lain
 - d. Komunikasi Media (*Media Communication*)
 - Surat
 - Telepon
 - Pamflet
 - Poster
 - Spanduk
 - Dan lain-lain

Dalam pendekatan Teori Effendi tersebut kita coba hubungkan dengan aplikasi *cyber*. Secara komponen komunikasi aplikasi *cyber* digolongkan sebagai media. Secara bentuk komunikasi aplikasi *cyber* digolongkan sebagai komunikasi media.

Perkembangan dunia komunikasi sangatlah luas dan mencakup bidang dunia maya. Menurut Severin dan Tankard (2005), dalam bukunya tentang teori komunikasi, menjelaskan mengenai teori komunikasi dunia maya adalah sebenarnya bagian dari dalam *cybercommunity* itu. Bagian-bagian terpenting dalam teori komunikasi dunia maya yaitu:

- 1) Konsep dasar komunikasi digital, seperti dunia maya (*cyberspace*), *virtual reality*(VR) komunitas maya (*virtual communities*) *chat rooms*, *multi-*

- user domain* (MUD), interaktivitas, *hypertext*, dan multimedia;
- 2) Ruang dan wilayah teori komunikasi dunia, seperti penentuan agenda (*agenda-setting*), manfaat dan gratifikasi, pembauran inovasi, kesenjangan pengetahuan, kredibilitas media, dan gagasan McLuhan tentang media baru (*new media*); dan
 - 3) Riset-riset baru pada komunikasi cyber, yaitu mediamorfosis, riset tentang *hypertext*, riset multimedia, riset desain antar muka (komunikasi dua-arah), riset eros digital atau cinta *online*, riset tentang kecanduan internet, serta riset tentang pemakaian internet dan depresi.
- 3) Sikap suka memperbolehkan, keobyektifan, dan keterbukaan pikiran yang mendorong kebebasan berekspresi.
 - 4) Penghormatan terhadap bukti dan pertimbangan yang rasional terhadap berbagai alternatif; dan
 - 5) Terlebih dahulu mendengarkan dengan cermat dan hati-hati sebelum menyatakan persetujuan atau ketidaksetujuan.

Kontek penggunaan aplikasi cyber dalam masyarakat tidak terlepas dari unsur etika tentunya, terutama dalam hal etika komunikasi.

Menurut Steward L. Tubbs dan Silvia Moss (2005), dalam buku "Human Communication" memberikan definisi mengenai etika dalam studi. Etika adalah studi tentang sifat umum moral dan pilihan-pilihan moral spesifik yang harus di buat seseorang. Perhatikanlah kata "Pilihan". Etika menyangkut pilihan-pilihan komunikasi sehingga, dengan memeriksa dan lebih menyadari nilai-nilai kita sendiri, kita menjadi lebih bertanggung jawab atas konsekuensi tindakan kita.

Menurut salah satu pakar Etika yang cukup dikenal di Indonesia, Jongeneel merumuskan bahwa etika adalah ajaran yang baik dan yang buruk dalam pikiran, perkataan dan perbuatan manusia dan masyarakat (Hukum Kemerdekaan I, 1980. h. 10).

Menurut Andy Corry (2009) Dalam Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara. Komunikasi melibatkan interaksi antar anggota masyarakat. Dalam Inetraksi diperlukan norma-norma atau aturan-aturan yang berfungsi untuk pengendalian yang tujuannya adalah untuk tercapainya ketertiban dalam masyarakat.

Menurut Nilsen (dalam Johannesen, 1996), mengatakan bahwa untuk mencapai etika komunikasi, perlu diperhatikan sifat-sifat berikut:

- 1) Penghormatan terhadap seseorang sebagai person tanpa memandang umur, status atau hubungannya dengan si pembicara;
- 2) Penghormatan terhadap ide, perasaan, maksud dan integritas orang lain;

Etika dalam komunikasi juga dapat di tinjau dari perspektif religius agama Islam. Menurut Rakhmat (1993), memberikan contoh dalam Al-Quran ada prinsip Qualan Maisura, yakni informasi yang disampaikan hendaknya berupa ucapan yang pantas untuk dibicarakan.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi komunikasi berbentuk aplikasi cyber nyaris melahirkan produk-produk baru setiap hari, terus menerus tanpa henti mengikuti arus kebutuhan komunikasi di dunia. Revolusi komunikasi adalah sesuatu yang tidak terelakan. Ia bagaikan sebuah roda yang berputar semakin cepat sehingga membentuk tatanan baru yang selalu mengarah dan berdasar pada logika teknologi itu sendiri.

Perkembangan aplikasi cyber sendiri menghasilkan aneka rupa kebutuhan manusia dalam kehidupan sosialnya. Hasil dari perkembangan aplikasi cyber pada akhirnya menghasilkan sebuah masyarakat atau komunitas cyber.

Pada awalnya masyarakat cyber adalah sebuah fantasi manusia tentang dunia lain yang lebih maju dari dunia saat ini. Namun aplikasi cyber mampu mengungkapkan misteri pengetahuan itu, maka manusia mampu menciptakan ruang kehidupan baru bagi manusia dalam dunia hiper-realitas itu.

Proses komunikasi dan interaksi sosial dalam masyarakat cyber, ada yang bersifat sementara dan ada yang juga bersifat menetap dalam jangka waktu yang cukup lama atau menetap selamanya. Sifat tersebut ditentukan oleh kepentingan mereka dalam dunia maya. Proses komunikasi dan interaksi sosial yang hanya terjadi sementara terjadi pada kalangan masyarakat yang hanya sepintas lalu ingin bermain di dunia cyber melalui *browsing* dan *chatting*, atau *search*, lalu meninggalkannya. Proses komunikasi dan interaksi

sosial hanya dilakukan pada saat tertentu sesuai dengan kebutuhan mereka pada saat itu saja.

Proses komunikasi dan interaksi sosial yang bersifat jangka panjang adalah pada kalangan pengguna internet (*netter*) yang ingin setiap saat melakukan aktivitasnya di dunia cyber. Bergaul, saling menyapa, bejajar dan aktivitas lainnya di dalam dunia cyber, tetapi mereka tidak menetap disana karena mereka mempunyai alamat tetap.

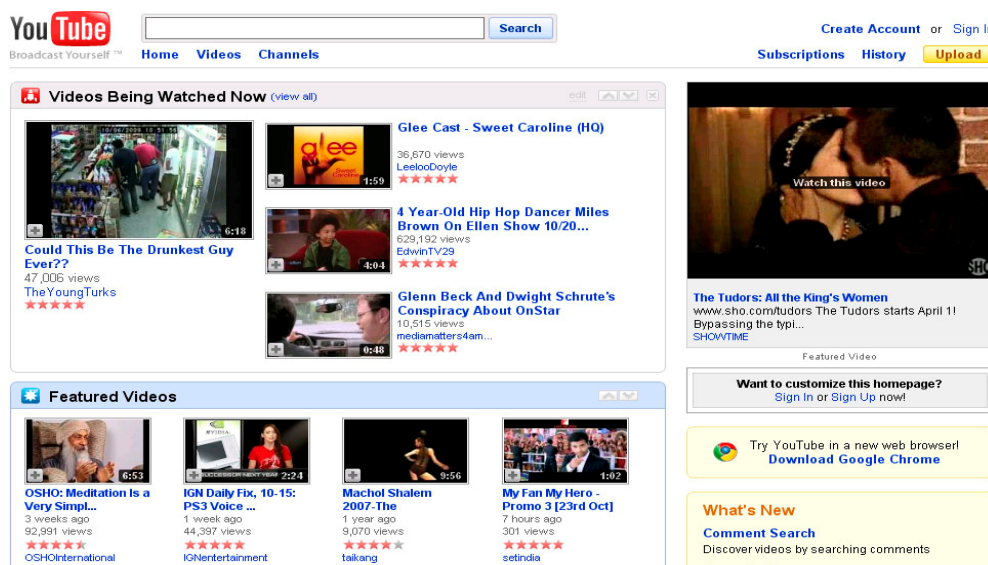
Proses komunikasi dan interaksi sosial dalam dunia cyber melahirkan pula sebuah bentuk layanan dalam penyediaan media pustaka video. Salah satunya yang cukup digemari saat ini adalah situs video *online* "You Tube".

Dalam situs ini para pengguna internet dapat menikmati sekian banyak bentuk tema video, diantaranya politik, musik, olahraga dan bahkan bentuk rekaman pribadi pun bisa dinikmati di situ. Menikmati saluran khusus dalam konten situs video *online* "You Tube". dapat pula dinikmati disini. Bahkan untuk anggota (*member*) mendapatkan fasilitas pengiriman (*upload*) video.

Menikmati video secara *online* menjadi sebuah trend dalam masyarakat dunia cyber, mereka mulai mencari konten-konten video yang mereka inginkan serta mengirimkan video hasil rekaman pribadi mereka ke situs video *online* "You Tube".

Pengguna internet situs video *online* "You Tube".. berkembang sebesar 23,02 % dari penduduk dunia menurut pemaparan situs alexa.com, per tanggal 21 Oktober 2009. situs video *online* "You Tube". itu sendiri menduduki peringkat ke 4 dalam urutan situs-situs terkemuka di dunia setelah Google.com, Yahoo.com dan Face book.com.

Situs video *online* "You Tube". merupakan sebuah cabang situs terkemuka "Google.com". Situs ini didirikan pada februari 2005 dan menjadi pemimpin pertama dalam video *online*. Situs ini mempunyai tujuan utama untuk berbagi dan menonton berbagai macam tema video dari seluruh dunia. situs video *online* "You Tube". juga mempermudah penggunaannya untuk menikmati video melalui *website*, perangkat *mobile*, *blog*, dan *email*.



Caption: Contoh tampilan muka situs video online "You Tube".

Chad Hurley dan Steve Chen mulai menjadi anggota pertama situs video *online* "You Tube". tim manajemen. Pada November 2006, dalam satu tahun peluncurannya, situs video *online* "You Tube". dibeli oleh perusahaan Google.Com.

Pengguna internet yang menjadi anggota serta menggunakan fasilitas pengiriman (*upload*) video di situs video *online* "You Tube". sudah tentu harus menyadari dan memahami betul ketentuan-

ketentuan yang diberikan oleh pihak situs video *online* "You Tube". Baik secara positif maupun negatif isi konten video para anggota sudah harus menyadari bahwa ketika mereka mengirim (*upload*) video pribadi mereka, maka mereka seharusnya menyadari betul bahwa mulai saat itu pula video mereka dapat dilihat oleh seluruh pengguna situs video *online* "You Tube". diseluruh dunia.

Dari sekian banyak konten video pada situs video *online* “You Tube”, terdapat konten video yang cukup membuat gempar masyarakat di Indonesia. Konten video pribadi seorang artis muda terkemuka di Indonesia, yaitu Marshanda. Diperlihatkan dalam video tersebut, Marshanda melakukan aksi orasi di dalam ruangan rumahnya dan direkam menggunakan handycam pribadinya. Di dalam aksi orasinya, Marshanda mengungkapkan keluhan-keluhannya dan mencaci-maki mantan pacar maupun teman-temannya dahulu.

Berita yang di dapat dari situs okezone.com. Rabu, 12 Agustus 2009 telah ditemukan *upload* video-video liar marsyanda di situs “You Tube”. Dalam hitungan menit berita ini sudah langsung tersebar sampai kepada para pemburu berita selebritis di Indonesia. Hasil *upload* video tersebut ternyata sempat terlacak pengirimnya dan diduga pengirim video tersebut adalah Marshanda sendiri.

Dalam penelusuran okezone.com, pengirim video tersebut yaitu Andriani Marshanda pemilik ID marshandaofficial di situs *youtube*, menarik video tersebut sekitar pukul 17.30 WIB tersebut langsung di hapus sehingga tidak bisa diakses maupun ditemukan oleh pengguna situs video *online* “You Tube”.

Berita *upload* video ini langsung mendapat banyak tanggapan dan menjadi pembicaraan hangat di masyarakat yang ada di Indonesia. Berbagai tanggapan spekulasi bermunculan dalam komunitas masyarakat mengenai aksi orasi dari Marshanda.

Pada awalnya Marshanda atau dipanggil dengan caca melejit menjadi bintang sinetron “Bidadari” dan kemudian dalam karirnya mencoba melangkah ke dunia tarik suara sehingga ia menghasilkan beberapa album kompilasi yang salah satunya adalah “ALLAH YANG KUCINTAI (2002)”. Prestasi lainnya yang pernah di raihnya antara lain: mendapat penghargaan 'The Most Brilliant Person' pada Asian Award 2004 bertepatan dengan hari Pendidikan Nasional 3 Mei 2004, dan menjadi Duta Lingkungan Hidup pada 2006.

Pada bulan September 2009 Marshanda pernah menjadi ikon ramadhan dalam salah satu sinetron bertema ramadhan yang diproduksi oleh SinemArt.

Di dalam dunia cyber-pun Marshanda mempunyai segmen tersendiri, yaitu para remaja yang sangat mengaguminya. Bentuk-bentuk

kekaguman para remaja di buktikan dengan kerelaan mereka untuk membuat account dengan menggunakan nama Marshanda di situs jejaring sosial “Friendster” yang tercatat sebanyak 10 nama yg sama dalam situs tersebut.



Caption foto:Sebagai Duta Lingkungan Hidup, Marshanda melakukan penanaman beberapa pohon dibentangan kali Ciliwung pada saat ulang tahunnya yg ke 19
Sumber foto: INILAH.COM, Jakarta, 10 Agustus 2008



Caption: Marshanda sebagai ikon ramadhan.
Sumber foto: rakyat aceh.com

Dengan melihat sekian banyak prestasi gemilang yang dicapainya sehingga melahirkan citra diri seorang wanita yang pandai dan sopan dimata masyarakat. Alhasil citra dirinya hilang seketika setelah munculnya video liar hasil kiriman Marshanda itu di situs video *online* “You Tube”. Beberapa potongan video liar dalam durasi pendek ditemukan di situs video *online* “You Tube”. Rata-rata video tersebut memperlihatkan Marshanda yang menyanyikan lagu orang lain. Tak hanya bernyanyi, perempuan berkulit

putih tersebut juga menari-nari. Ia mengenakan sackdress di dalam kamarnya yang luas.

Dalam salah satu videonya yang bertajuk "Who Do You Think You Are!!!" ia pun mencaci teman SD-nya.



Caption: Beberapa cuplikan tampilan video liar Marshanda di situs YouTube.com

Sumber:

<http://wegah.files.wordpress.com/2009/08/marshanda21.j>

PG

"Gue tahu loe paling cantik, pinter. Gue approve loe kan sekarang di FB." Demikian sepenggalan umpatan sang gadis tersebut untuk teman-temannya. Bahkan ia juga menyebutkan nama teman-teman yang dituju satu persatu. Citra wanita urakan mulai muncul dimata masyarakat yang sempat menyaksikan tayangan video tersebut maupun yang hanya mendengar dari berita-berita media massa.

Orasi didepan kamera pribadinya yang tersebar luas dimasyarakat menghasilkan beberapa analisa diantaranya yaitu:

Melalui situs The Hotz.com diberitakan bahwa munculnya video liar Marshanda di akibatkan oleh kemasyhuran Marshanda mulai sirna tatkala sengketa antara Marshanda dan Multivision Plus. Kilau namanya tak gemerlap dulu. Meski sesekali Marshanda masih membintangi beberapa sinetron, wajahnya nyaris hilang dari layar kaca jika saja tidak sempat berakting dalam film *Kalan Cinta Jangan Cengeng*. Setelah itu kita pun tak

mendengar aksinya, sampai kemudian video liar Marshanda muncul di situs Youtube.

Asumsi di atas adalah bahwa Marshanda berusaha mengkomunikasikan dirinya kembali agar diingat kembali oleh seluruh masyarakat di Indonesia. Mengkomunikasikan dirinya melalui hasil orasi dalam video kirimannya serta menarik perhatian masyarakat dengan hal ini.

Asumsi ini tidak sempurna secara keseluruhan jika kita lihat kembali bahwa mengapa kasus video tersebut bisa hilang dalam sekejap hanya satu jam jika Marshanda melakukan sendiri pengiriman video tersebut?

Analisis lain mengatakan kasus Marshanda, di perkirakan Marshanda mungkin hanya memberikan videonya ke sedikit orang teman terdekat, namun kemudian dengan mudah "bocor", di-upload dan tersebar melalui Youtube.com. Karena dari video yang diketemukan di Youtube.com, pemiliknya bukan Marshanda sendiri, namun seseorang dengan nama "nengsalse".

Analisis dari Tempo Intekatif.com, melalui pernyataan dokter keluarganya ikut memberikan pemahaman tentang si artis muda ini. Menurut dokter yang merawat keluarga Irwan Yusuf sejak Marshanda berusia 10 tahun, Paulus Simadibrata, sejak dua bulan lalu Marshanda mengeluh nyeri di daerah bahu hingga ke lengan. Tim dokter, termasuk para dokter ahli saraf di Rumah Sakit Abdi Waluyo, Jakarta, pun mengambil tindakan, memindainya dengan magnetic resonance imaging atau MRI. "Ditemukan pada *cervical* atau tulang leher belakang Marshanda hernia nukleus pulposus, atau ada bagian bantalan tulang belakang yang meloncat atau melejit keluar sehingga menekan serat-serat saraf tepi. Itu yang menimbulkan nyeri," kata Dokter Paulus kepada Tempo, Rabu pekan lalu.

Hernia nukleus pulposus, menurut dokter Paulus, bukan penyakit langka. "Banyak sekali orang yang mengalami, terutama orang yang pernah mengalami trauma atau jatuh yang bisa menyebabkan cedera pada tulang belakang," katanya.

Dalam kasus Marshanda, dia sudah mengeluh nyeri sejak awal Juni 2009, dan makin lama makin parah. "Saat kami evaluasi, ternyata itu karena sering membawa tas berat berisi buku dan laptop. Jadi beban berat mengakibatkan gangguan saraf tepi yang makin parah," ujarnya. Namun yang diderita Marshanda itu masih ringan. Menurut Paulus, untuk menyembuhkan, tidak

perlu pengobatan agresif, seperti operasi. ”Hanya cukup terapi dan obat,” katanya¹⁴.

Analisa lain terkait bisa pula trend "narsisme" di kalangan anak muda kita melalui situs video *online* "You Tube". Ribuan anak-anak Indonesia membuat jutaan video pribadi diri mereka dan video teman-temannya untuk disebar melalui situs *video online* "You Tube". Video-video yang dibuat dengan semangat anak muda, tidak banyak pertimbangan jangka panjang, di-*upload* tanpa pikir panjang.

Bayangkan bila anak-anak muda itu merobos dan menyebarkan video-video yang tergolong sensitif. Bagitu ter-*upload* ke Internet, pasti ada saja orang yang melihat dan kemudian menyimpannya. Biarpun pemilik kemudian menghapusnya dari situs video *online* "You Tube". misalnya, ada saja kemungkinan orang lain telah menyimpannya. Saat anak muda tersebut masih muda, mungkin tidak ada masalah. Namun apa yang terjadi saat anak muda tersebut telah berkeluarga, telah memiliki status sosial berbeda dan kemudian masyarakat atau keluarganya menemukan video-video yang tidak pantas itu?

Tayangan media massa reality show yang menyajikan acara-acara bertema sharing masalah pribadi atau dalam bahasa kawula muda di sebut "Cur-Hat" Seperti Termehek-mehek di stasiun televisi Trans TV turut membawa dampak psikologis terhadap kawula muda. Para kawula muda secara tidak sengaja tergiur untuk mengungkapkan masalah-masalah pribadi yang seharusnya tidak diketahui oleh masyarakat umum, justru sebaliknya malah diungkap lebar-lebar di masyarakat.

Bukan hanya berbicara mengenai citra pribadi Marshanda saja yang tercoreng, tetapi kita juga melihat dari sisi etika komunikasi. Bentuk ekspresi dan sikap Marshanda dalam video tersebut yang urakan dan tidak sesuai dengan penampilannya terdahulu. Bahkan Nilai-nilai sopan santun Marshanda dalam video tersebut yang harus di tampilkan sama sekali tidak ada bahkan sebaliknya tampil dengan ekspresi dan sikap yang urakan.

Bangsa Indonesia mempunyai nilai-nilai dan norma-norma yang tinggi dimasyarakat dunia sejak jaman dahulu kala, sudah seharusnya kita sebagai Bangsa Indonesia wajib untuk dijunjung tinggi.

Kesimpulan

Dengan timbulnya kasus video liar Marshanda sekali lagi memperlihatkan bahwa teknologi aplikasi cyber saat ini bisa dengan sangat mudah membuat informasi pribadi dapat dengan gampang menyebar ke masyarakat luas.

Pengguna aplikasi cyber perlu menyadari bahwa terbuka lebarnya teknologi informasi dan komunikasi secara global harus selalu memperhatikan batasan-batasan dan norma-norma etika yang berlaku dimasyarakat. Kesadaran secara moral pada pengguna perlu untuk ditanamkan dalam diri si pengguna. Digunakan dengan cermat dan bijak dalam menghadapi berbagai macam fasilitas yang mendukung pada aplikasi cyber. Menanamkan dan mengingatkan kepada sesama perihal nilai-nilai luhur yang baik pada Bangsa Indonesia masih perlu disalurkan kepada para kawula muda saat ini dalam menghadapi era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Penggunaan aplikasi cyber secara negatif akan berpengaruh buruk terhadap citra si pengguna dengan hitungan detik. Penggunaan aplikasi cyber situs video online "You Tube", tidak serta merta membawa dampak negatif saja bagi kehidupan rakyat Indonesia, akan tetapi banyak juga dampak positif dari adanya video online "You Tube".

Pemerintah Indonesia sudah tidak mungkin membatasi akses situs video online "You Tube" mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sedang berkembang dengan pesatnya di Indonesia mendorong progress kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. embatasi perkembangan dunia cyber berarti pula menghambat kemajuan sebuah negara dalam perjalanan menuju abad teknologi canggih.

Daftar Pustaka

- Bungin. H. M. Burhan, "Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat", Kencana, Jakarta, 2007.
- Cory, Andy, "Etika Berkomunikasi Dalam Penyampaian Aspirasi", Jurnal Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2009.

- Hunter, C.D, “*Uses and Gratification of Project Agora*”, http://www.asc.upenn.edu/usr/chunter/agma_uses, diakses tanggal 2 Mei 2007. =ART0100&view=1&id=ART070618111201&mn=ART0100
- Sodikin.Amir, “Artikel nama dan peristiwa Marshanda”, Kompas, 7 September 2008. Saut Sirait, “Etika Politik dari Perspektif Alkitab”, <http://kristensejati.wordpress.com/2008/03/30/etika-politik-dari-perspektif-alkitab>, diakses tanggal 5 April 2008.
- _____, “Artikel nama dan peristiwa. Marshanda penggemar di internet”, Kompas, 18 April 2008. Tubbs, Steward L dan Moss, Silvia, “*Human Communication Kontesks-Konteks Komunikasi*”, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005.
- Situs Badan Penelitian dan Pengembangan SDM Depkominfo, <http://balitbang.depkominfo.go.id/?mod>