

# TEKNOLOGI INFORMASI DAN SOSIAL BUDAYA

## Telaah Kritis terhadap Pergeseran Sosial Budaya di Era Global

R.M. Mahrus H. Efendi

### Abstrak

*Era globalisasi telah menjadikan situasi dunia menjadi amat transparan. Globalisasi bagaikan “jendela” untuk melihat kejadian-kejadian di seluruh penjuru dunia terdapat hampir di setiap rumah. Apa yang terjadi di salah satu sudut bumi dalam waktu singkat dapat ditangkap dari berbagai belahan dunia, “pintu gerbang” antarnegara semakin terbuka, sekat-sekat budaya menjadi hilang, budaya antarbangsa semakin membaaur, melebur; serta saling mempengaruhi. Inilah yang melahirkan hal yang disebut oleh John Naisbitt sebagai “gaya hidup global” yang ditandai dengan keterpurukan dan tersingkirnya budaya lokal.*

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Sosial Budaya, Era Global

### A. PENDAHULUAN

Era globalisasi telah menjadikan situasi dunia menjadi amat transparan. Globalisasi bagaikan “jendela” untuk melihat kejadian-kejadian di seluruh penjuru dunia terdapat hampir di setiap rumah. Apa yang terjadi di salah satu sudut bumi dalam waktu singkat dapat ditangkap dari berbagai belahan dunia, “pintu gerbang” antarnegara semakin terbuka, sekat-sekat budaya menjadi hilang, budaya antarbangsa semakin membaaur, melebur; serta saling mempengaruhi. Inilah yang melahirkan hal yang disebut oleh John Naisbitt sebagai “gaya hidup global” yang ditandai dengan keterpurukan dan tersingkirnya budaya lokal.

Keunggulan dan kecanggihan teknologi informasi yang telah berkembang saat ini, seperti telematik,<sup>1</sup> televideomatik,<sup>2</sup> internet,<sup>3</sup> dan sebagainya, telah

---

<sup>1</sup> *Telematik* adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan integrasi antara teknologi komputer dan jaringan komunikasi yang mampu mentransmisikan gambar (images), data dan suara.

mampu menggeser, bahkan merubah system pola hidup masyarakat. Dalam perkembangannya teknologi informasi mampu memicu gejala-gejala social dan budaya yang dapat dikatakan baru. Gejala-gejala tersebut antara lain; jarak dan waktu bukan lagi kendala yang utama, munculnya system pembelian dengan cara on-line, dan gejala-gejala yang terjadi adanya perubahan-perubahan di sisi hukum, pranata social dan juga adanya pergeseran-pergeseran nilai-nilai budaya dan agama.

Pada dasarnya informasi yang ada, bisa memiliki nilai baik – buruk, benar-salah tergantung dari persepsi orang yang mengakses informasi tersebut. Jadi informasi itu sendiri sebenarnya netral. Sebagaimana sebuah pisau, bisa dinilai baik – atau buruk, benar – salah tergantung siapa dan untuk apa pisau itu digunakan. Sama dengan informasi bisa jadi benar – salah, atau baik – buruk tergantung pada siapa dan untuk apa informasi itu diakses. Informasi pada dasarnya bersifat netral. Artinya akibat dan efek informasi bagi seseorang atau masyarakat atau Negara tergantung pada kepandaian dan kepiawaian penerima informasi itu.

Saat ini sumber-sumber informasi sangat banyak dan beragam serta tersebar dimana-mana. Sangat sulit untuk membatasi atau membentengi suatu informasi untuk tidak sampai pada seseorang, masyarakat, atau Negara tertentu. Langkah yang bijak

---

<sup>2</sup> *Televideomatik* pada dasarnya sama dengan konsep telematik. Telematik kurang memperhatikan peranan televisi, sedangkan televideomatik menggunakan sarana televisi dan merupakan integrasi antara teknologi computer, teknologi komunikasi, satelit dan sebagainya.

<sup>3</sup> Jaringan internet pertama kali dikembangkan oleh Defence Advanced Research Project Agency- (ARPHA – Departemen Pertahanan USA) pada tahun 1973 dengan membangun jaringan ARPHA-Net, yang dimaksudkan untuk menghubungkan beberapa jaringan paket data, seperti BITNet, CSNet, dan lain-lain.

International Networking (Internet) adalah sebuah jaringan computer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia. Melalui internet siapa saja dapat leluasa mengakses berbagai macam informasi dari berbagai tempat. Informasi yang diaksespun dapat berupa teks, grafiks, suara maupun video.

Di Indonesia, jaringan internet mulai dikembangkan tahun 1983 di Universitas Indonesia, berupa UINet oleh Dr. Joseph F.P. Luhukay yang ketika itu baru saja menamatkan Doktor Filosofi Ilmu Komputer di Amerika Serikat. Jaringan itu dibangun selama empat tahun. Pada tahun yang sama Luhukay juga mulai mengembangkan University Network (Uninet) di Lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang merupakan jaringan computer dalam jangkauan yang lebih luas meliputi Universitas Indonesia, Institut Teknologi Bandung, Institut Pertanian Bogor, Universitas Gadjah Mada, Institut Teknologi Surabaya, Universitas Hasanudin dan Dirjen Dikti.

adalah bukannya menghalangi hadirnya informasi yang sudah real time ini, akan tetapi masyarakat informasi diharapkan dan dipersiapkan bisa menangani, menerima, menilai, memutuskan dan memilih informasi yang tersedia. Kesiapan kondisi psikis, social dan budaya masyarakat informasi agar menangani, menerima, menilai, memutuskan dan memilih informasi bagi mereka sendiri akan lebih efektif dan mendewasakan mereka untuk bisa mengelola informasi dengan lebih baik. Dengan kemajuan teknologi informasi, maka masyarakat informasi akan mendapatkan kemudahan dalam mengakses , mempergunakan dan menyebarkan informasi. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dan direnungkan berkaitan dengan kemajuan teknologi informasi ini serta dampak yang diakibatkan dalam perspektif social dan budaya.

## **B. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI**

### **1. PC Multimedia**

Personal Computer (PC) multimedia merupakan standar system computer yang menyediakan fasilitas multimedia. Dikatakan multimedia karena computer tersebut dapat memiliki bermacam-macam fungsi/ media. Seperti sebagai media hiburan, media komunikasi, media pembelajaran, media promosi, dan lain sebagainya.

Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafiks, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.<sup>4</sup>

Multimedia merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui media gambar, grafik, teks, suara (*audio*), musik, atau *video*. Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang menyajikan informasi melalui media

---

<sup>4</sup> M. Suyanto, *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Yogyakarta: Andi Ofset, 2005), hlm. 21.

gambar, teks, suara (audio), video atau penggabungan dari media-media tersebut menjadi satu seperti media audio dan video. Informasi yang disajikan oleh aplikasi multimedia ini lebih informatif dan lebih mengena dibandingkan jika informasi disajikan hanya dalam bentuk teks saja atau suara atau video saja. Sebagai contoh dalam suatu presentasi makalah, seminar dan lain sebagainya.

Sesungguhnya multimedia mengubah hakekat membaca, karena kegiatan membaca menjadi lebih dinamis dengan member dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topic tertentu secara luas.

Semakin jauh kita berkenalan dengan multimedia, maka akan semakin pucat saja buku-buku bila dibandingkan. Karena dengan menggunakan PC Multimedia ini kecepatan, akurasi dan efisiensi serta efektivitas kita dalam memperoleh informasi dapat lebih ditingkatkan<sup>5</sup>.

Munculnya teknologi computer, elektronik dan komunikasi menciptakan struktur multimedia yang baru untuk decade yang akan datang. Bersatunya teknologi multimedia dengan industry telekomunikasi menjadikan telepon dan televisise dapat dikombinasikan, yang menghasilkan peralatan komunikasi yang semakin kaya, sehingga mampu untuk melakukan belanja di rumah, belajar jarak jauh, mendengarkan lagu, nonton film, menabung, membayar telpon dan listrik dan berinteraksi ke seluruh dunia.

Setelah munculnya Laptop, teknologi multimedia bergerak memunculkan *Personal Digital Assistant* (PDA), dan Tablet PC yang digagas oleh Microsoft serta telepon seluler oleh perusahaan besar seperti Sony, Ericsson, Nokia, Siemens yang mempromosikan barang dengan gaya hidup sebagai telepon terbaru dan MP3 player serta *video player*<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, hlm 22.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm 26.

## 2. Internet

Aplikasi Internet yang pertama kali ditemukan adalah FTP (*File Transfer Protocol*). Dimana dengan aplikasi ini seseorang dapat menerima dan mengirim file dari salah satu computer yang sudah terhubung ke computer yang lain. Menyusul kemudian *e-mail*, dan *telnet*. Internet pada mulanya hanya digunakan di kalangan akademis dan riset.<sup>7</sup>

Internet merupakan salah satu produk kecanggihan teknologi informasi. Dengan internet, para *netter*<sup>8</sup> bisa mencari sesuatu yang dikehendaki, karena internet merupakan media untuk mendapatkan informasi yang lagi digemari saat ini. Netter bisa berjam-jam mengarungi berjam-jam di dunia maya hanya sekedar *surfing* atau *browsing*<sup>9</sup> *searching*<sup>10</sup> untuk mendapatkan informasi yang disediakan oleh situs-situs yang dimiliki oleh lembaga atau perusahaan tertentu.

Internet sebenarnya merupakan contoh sebuah jaringan computer. Jaringan ini menghubungkan jutaan computer yang tersebar di seluruh dunia. Yang menarik, siapapun dapat terhubung ke dalam jaringan ini. Internet banyak memberikan keuntungan pada pemakai. Namun, dibalik manfaat yang bisa diperoleh juga membawa dampak negative. Keuntungan pertama yang dapat

---

<sup>7</sup> Onno W. Purbo, dkk., *Buku Pintar Internet: TCP/ IP*. Cetakan IX (Jakarta: Elexmedia Computindo, 2003), hlm. 10.

<sup>8</sup> Istilah yang digunakan bagi orang-orang yang melakukan kegiatan dengan mengakses informasi dengan media komunikasi via internet.

<sup>9</sup> *Browsing* atau *surfing* merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya atau web. Tampilan web yang sangat artistik menampilkan teks, gambar-gambar dan malahan animasi yang ditampilkan sedemikian rupa sehingga selalu membuat betah para pengunjungnya. Untuk melakukan browsing ini kita menggunakan suatu fasilitas yang bernama browser, banyak jenis *software* browser yang tersedia dipasaran, mulai dari yang gratisan seperti *mozilla* sampai yang komersil seperti *Netscape* dan *Internet Explorer*. Apapun jenis aplikasi internet yang akan kita lakukan tidak terlepas dari browser, karena browser merupakan media komunikasi antara user dengan layanan internet. Sebagai pengguna windows, maka *software browser* yang sering digunakan adalah Internet Explorer dari Microsoft.

<sup>10</sup> *Searching* merupakan proses pencarian sumber pembelajaran guna melengkapi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dalam hal ini segala sesuatu informasi yang berkaitan sumber informasi tersebut belum diketahui, sehingga dengan memanfaatkan *Search engine* adalah salah satu fasilitas yang tersedia pada aplikasi untuk mencari informasi yang kita inginkan. *Search engine* menampung database situs-situs dari seluruh dunia yang jumlahnya milyaran halaman web. Cukup dengan memasukkan kata kunci-nya, maka proses pencarian akan dilakukan dan *search engine* akan menampilkan beberapa link situs yang disertai dengan keterangan singkat.

diperoleh adalah kemudahan memperoleh informasi. Internet memungkinkan siapapun mengakses berita-berita terkini melalui Koran-koran elektronik seperti Republika online ([www.republika.co.id](http://www.republika.co.id)) dan Kompas Cyber Media ([www.kompas.com](http://www.kompas.com)) ataupun melalui sumber lain seperti CNN News ([www.cnn.com](http://www.cnn.com)). Hasil riset dalam bentuk abstraksi atau terkadang dalam bentuk makalah lengkap, majalah, catalog, atau bahkan buku juga dapat diperoleh secara online. Kedua, internet mendukung transaksi dan operasi bisnis atau yang dikenal dengan *e-Business*. Melalui internet dimungkinkan untuk melakukan pembelian barang-barang secara online. Ketiga, berbagai aktivitas baru dapat ditangani oleh internet; misalnya :

- Sistem pembelajaran jarak jauh (*distance learning* atau *e-learning*) yang memungkinkan kuliah secara *online* atau melakukan diskusi dalam kelas jarak jauh.
- System telepon dengan biaya murah
- Pencarian lowongan kerja, dan
- Transfer uang.

Adapun dampak negative yang diakibatkan oleh internet antara lain, kemudahan orang untuk menjiplak karya orang lain, kejahatan penggunaan kartu kredit, perusakan system melalui virus, penayangan pornografi, dan bahkan kemudahan dalam melakukan agitasi<sup>11</sup>.

Sumberdaya yang dapat dimanfaatkan melalui teknologi internet adalah dapat dilihat dalam daftar table berikut:

Sumber Daya	Keterangan
e-mail	Digunakan untuk melakukan pertukaran surat elektronik
Newsgroup	Forum diskusi

<sup>11</sup> Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, Cetakan II. (Yogyakarta: Andi Ofset, 2005), hlm 444.

Mailing List (Milis)	Kelompok diskusi dengan menggunakan surat elektronik
IRC (Internet Relay Chat)	Fasilitas yang memungkinkan pemakai melakukan dialog dalam bentuk bahasa tertulis secara interaktif
Telnet	Fasilitas yang memungkinkan pemakai melakukan koneksi (login) ke suatu system komputer
FTP (File Transfer Protokol)	Sarana untuk melakukan transfer berkas dari computer local ke suatu computer lain atau sebaliknya
World Wide Web	Sistem yang memungkinkan pengaksesan informasi dalam internet melalui pendekatan <i>hypertext</i> . <sup>12</sup>

### C. INFORMASI: TINJAUAN DEFINITIVE

Ada banyak arti dan makna informasi. Oleh karena itu perlu didefinisikan pengertian informasi agar dapat dijadikan acuan dalam memahami informasi. Dalam bukunya Jeffrey A Hoffer informasi dijelaskan sebagai, “*Information as data that has been processed in such a way that it can increase the knowledge of the person who uses it.*”<sup>13</sup> Informasi adalah data yang diproses sedemikian rupa, sehingga informasi ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi orang yang menggunakan informasi tersebut. Untuk menjadi informasi harus melalui proses pengolahan data yang ada.

Setiap informasi yang berguna bagi orang yang memerlukan pada saat dan tempat yang tepat. Oleh karena itu penyedia informasi pada pusat-pusat informasi seharusnya dapat memahami dan mengetahui apa sesungguhnya yang dicari oleh para pengguna dan pencari informasi. Informasi merupakan catatan atau rekaman suatu fenomena yang dapat diamati atau berupa keputusan-keputusan penting. Informasi

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm. 450.

<sup>13</sup> Jeffrey A Hoffer, et al., *Modern Database Management* (New Jersey: Pearson Education, 2002), hlm. 5.

adalah sesuatu yang berupa pengetahuan lisan atau tertulis. Di masa sekarang dan masa yang akan datang informasi memiliki nilai yang tinggi dan berguna bagi kehidupan masyarakat<sup>14</sup>. Jadi informasi yang dihasilkan merupakan sesuatu yang bermakna bagi pengguna informasi, bagi penyedia informasi, dan juga bagi suatu system pengetahuan masyarakat. Dengan demikian informasi adalah suatu data, pengetahuan, suara, gambar, dari yang paling sederhana sampai yang kompleks yang dapat dipakai oleh pemakai informasi dan hal-hal tersebut mempunyai nilai dan arti dalam arus lalu lintas informasi.

Secara umum dapat dikatakan bahwa informasi adalah suatu data, keterangan, pengetahuan, berita yang bermakna dan berguna baik bagaii penyedia informasi maupun bagi pengguna informasi. Sebuah informasi dapat dikomunikasikan, ditransfer atau diakses oleh pengguna informasi. Informasi yang benar akan menghasilkan keuntungan dan manfaat bagi pengguna informasi.

#### **D. DAMPAK TI TERHADAP SOSIAL DAN BUDAYA**

Tak dapat dipungkiri bahwa faktor kemajuan peradaban dunia sebagai indikasi kemajuan berfikir umat manusia, tak salah apabila disebut bahwa umat manusia dewasa ini telah dihadapkan pada situasi yang serba maju, instant dan pola pemikiran yang kritis. Kemajuan peradaban itu banyak mengakibatkan perubahan di segala aspek kehidupan individu, keluarga, masyarakat, bernegara maupun berbangsa.

Banyak di antara masyarakat itu menerima perubahan peradaban itu sebagai sesuatu yang lumrah sebagai sebuah proses yang harus dijalani, dimaklumi dan kehadirannya senantiasa menimbulkan berbagai perubahan dalam praktiknya. Sehingga memaksa masyarakat budaya, mau tak mau atau sadar atau tidak sadar diperhadapkan pada situasi yang sulit antara menerima perubahan perdaban itu

---

<sup>14</sup> Pawit M. Yusuf, *Pedoman Praktis Mencari Informasi* (Bandung: Rosdakarya, 1995), hlm. 7-8.

(karena tidak ingin dianggap kolot) atau menolak perubahan itu kendatipun dianggap primitif, konvensional dan ortodoks.

Perselisihan atau tepatnya perbedaan pemikiran seperti itu dapat muncul sebagai reaksi terhadap berbagai tindakan yang bagi sebagian orang bergerak seolah-olah meninggalkan kebudayaannya sedang sebagian orang ingin mempertahankannya sebagai sebuah warisan leluhur bersama (*common heritage*) yang wajib dijaga dan dilestarikan.

Fenomena berikutnya adalah diakibatkan oleh mobilitas tanpa limit, dimana manusia tidak lagi dapat begitu saja dihempang dalam mobilitasnya. Katakan saja, andai seseorang ingin bepergian ke tempat lain (negara Lain) maka tak seorangpun yang dapat menghempangnya apabila ia telah menetapkan bahwa ia harus berangkat. Keadaan ini juga mengakibatkan adanya perpaduan (*assimilation*) di tempat baru dimana ia berpijak, sehingga melahirkan penilaian apa yang diperoleh, diidolakan sebelumnya dengan dimana ia tinggal dan lihat. Informasi juga sudah tidak dapat dibatasi lagi dengan batasan-batasan territorial, ras, agama, Negara dan budaya yang ada. Dengan kemajuan teknologi informasi, maka informasi dapat diperoleh secara real time, anywhere dan anytime.

Penilaian itu dapat saja memicu lahirnya interpretasi bahwa apa yang melekat pada dirinya ketika memutuskan untuk bepergian itu dinilai sebagai sesuatu yang kolot, tradisional dan tertinggal. Ia kemudian mengenakan berbagai atribut yang dianggap sebagai simbolisasi budaya maju seperti kritis, egoisme, dan materialistis. Kondisi lain adalah meningkatnya mobilitas sekolah antara negara dimana juga telah mempengaruhi pengakuan terhadap budaya lokalnya.

Keadaan dimana sipelaku diperhadapkan pada situasi dan alternatif yang kritis seperti itu telah menciptakan adanya anggapan bahwa budaya (lokal) tidak mampu menyaingi budaya (global) yang sedang mendunia. Namun demikian, bagi sebahagian orang tidak demikian, bahwa budaya lokal senantiasa akan bertahan (lestari) apabila sipelaku tidak membiarkan budaya (lokal)-nya itu tidak tertindas, tidak tradisional dan tidak terbelakang apabila terdapat upaya sipelaku memajukan

atau melakukan perubahan (*innovation*) dan penerapan (*invention*) terhadap apa yang disebut dengan budaya lokalnya itu. Lantas dalam situasi yang demikian ini dimana kemajuan zaman dan pola berfikir manusia tidak lagi dapat dibatasi, serta tingginya faktor komunikasi dan media penyampai, seberapa jauhkah budaya lokal itu dapat bertahan?

Tak dapat disangsikan bahwa kemajuan pemikiran manusia yang senantiasa berupaya untuk menghasilkan hal-hal baru dalam hidupnya adalah hal wajar yang dilakukan sebagai makhluk yang berakal. Berangkat dari asumsi bahwa pemikiran manusia akan senantiasa merubah kondisi sosial, maka hal yang demikian itu dapat diterima secara mutlak. Pada dasarnya perubahan itu dilakukan dalam upaya meningkatkan kualitas hidup, peradaban (*civilization*) dan kesempurnaan hidupnya yang meskipun pada dasarnya akan senantiasa juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi peradaban itu sendiri. Katakanlah, kebiasaan manusia mengkonsumsi (membeli) makanan yang serba instant, tanpa ada upaya untuk membuatnya, akan melemahkan dan memandulkan kreativitas. Belum lagi hal yang serupa itu diterima dan meresap pada diri anak-anak, maka seumur hidupnya akan menjadi pengonsumsi utama tanpa adanya niat untuk mencoba membuatnya dengan keinginan sendiri. Alhasil, generasi yang muncul berikutnya adalah generasi yang nirkreativitas. Perubahan sosial, baik yang direncanakan maupun yang tidak dapat dikategorikan ke dalam hal di atas yang pada intinya adalah pengupayaan ke arah yang lebih baik dengan mencoba mereduksi dampak negatif dari social change itu. Siklusnya dapat dicerna melalui adanya rekayasa sosial (*social engineering*), rekonstruksi sosial (*social reconstruction*). Pada tahap ini akan muncul sikap menerima (*receive*) ataupun berupaya menolaknya (*defence*). Kemudian, dalam upaya menghindari bentrok budaya (paling tidak dalam paradigma) pemikiran) maka pada saat itu dibutuhkan agen-agen perubahan (*social agent*) sebagai media penyampai agenda perubahan itu. Apabila, perubahan itu muncul sebagai yang tidak direncanakan, maka peran itu akan digantikan oleh sosok atau figure yang dapat menjembatani perubahan yang sedang terjadi.

Dengan begitu, perubahan yang sedang terjadi dan akan terjadi, maupun yang direncanakan ataupun tidak (kurang) direncanakan tidak akan mengalami benturan kebudayaan (peradaban) pada masyarakat kekinian. Justru dengan demikian, yang tengah terjadi adalah pemerayaan khasanah kebudayaan dan bukan pergeseran. Dengan begitu, hipotesa kebudayaan selanjutnya adalah bahwa tidak akan pernah terjadi pergeseran kebudayaan apalagi upaya meninggalkan budaya lokal itu yang meskipun pada tataran performa seolah-olah kebudayaan itu telah bergeser atau ditinggalkan. Perubahan yang demikian itu justru harus dimaknai sebagai upaya pemberdayaan dan pemerayaan kebudayaan itu sendiri sebagai system makna (*system of meaning*).

Trend Global membuat suatu hal yang tak dapat dielak dan dipungkiri bahwa pola kehidupan manusia pada saat ini adalah bahwa manusia kini dihadapkan pada situasi yang ambigu. Menolak dan menerima perubahan sosial sebagai dampak kemajuan. Opsi untuk menolak dihantui oleh resistensi dari dalam diri pribadi dan lingkungan yang secara phisikologis akan turut mempengaruhi penolakan itu. Yaitu adanya ketakutan terhadap anggapan sebagai person yang primitif, tradisional dan konvensional. Sementara untuk menerima perubahan itu juga menimbulkan benturan psikologis dimana seseorang pelaku itu dicap sebagai orang yang kurang (tidak) menghargai kebudayaannya.

Situasi yang demikian itu adalah opsi yang begitu sulit untuk dapat diterima, secara psikologis menjadi hambatan utama antara opsi menerima dan menolak. Akan tetapi, kecenderungan yang terjadi adalah bahwa perubahan itu adalah suatu hal yang tidak mungkin dapat dibatasi apalagi dihempaskan. Justru, kepiawaian kita dalam menerjemahkan perubahan itu ke dalam diri kita sendiri, meresap dalam diri kita, kemudian akan memancarkan aura perubahan terhadap sikap dan perilaku kita. Dengan begitu, apakah hal yang demikian itu juga disebut telah merubah kebudayaan? Tentu jawabnya adalah tidak. Perubahan yang terjadi dewasa ini adalah kewajiban yang harus diterima, dan oleh sebab itu maka yang terjadi di seputar perubahan itu adalah trend ataupun kecenderungan yang senantiasa dimaknai.

Tantangan yang justru dihadapi adalah sampai seberapa jauh kita mampu memadukan perubahan dengan kebudayaan itu? Namun demikian, maksud utamanya adalah bukan dengan menolak kebudayaan global yang sedang mendunia. Di sini dibutuhkan pemahaman dan pengertian kita untuk menerjemahkan perubahan itu sehingga tidak menimbulkan distorsi bagi kepribadian dan kebudayaan yang menggejala. Kekuatannya justru terletak pada diri kita sendiri bahwa apa yang akan kita ambil dan maknai dari perubahan itu, dan seberapa mampukah kita menerjemahkannya ke dalam kebudayaan kita. Apakah seorang Batak yang modern adalah orang yang tidak (lagi) menggunakan budaya Batak itu dalam kehidupannya sehari-hari? Apakah orang Jawa akan dikenal sebagai orang yang tidak maju apabila atribut *Kulonuwun* masih menempel pada dirinya? Lantas bagaimana pula kebudayaan yang lahir akibat perpaduan dua unsur budaya suku yang berbeda akibat adanya kawin campur, misalnya orang Batak dengan Jawa? Orang Canada dengan orang Jawa? Keutamaan dari pola seperti ini adalah adanya pemerayaan budaya lokal itu sendiri yakni pencapaian ke arah peradaban yang lebih sempurna. Anggapan itu dapat dimaknai sebagai dampak perubahan terutama dalam menghargai waktu, benda dan segala bentuk ragam unsur budaya.

Atribut-atribut budaya lokal seolah-olah terancam akibat budaya global seperti masuknya berbagai komoditas global, pengaruh dan tindakan yang dipancarluaskan oleh berbagai media informasi, seperti Internet, PC Multimedia, TV dan media cetak lainnya. Akibatnya kita akan lebih menghargai semua itu dengan waktu dan dengan adanya tuntutan tugas yang mesti dilakukan. Keadaan ini justru akan merubah kita yang tanpa disengaja telah melahirkan berbagai interpretasi atas diri dan perilaku kita.

Dalam pada itu, situasi dan kondisi dimana budaya lokal akan dipertaruhkan di tengah kancah kebudayaan global, seperti halnya melahirkan kontroversi dan paradigma yang berbeda dalam memandang budaya global itu. Sebahagian tidak menginginkan adanya perubahan dalam kelokalan budayanya dan tanpa disadari tindakan yang dilakukan telah merubah keaslian kebudayaan itu. Justru dengan

begitu, kita dapat memaknai bahwa perubahan itu akan senantiasa terjadi dan tanpa kita sadari akan meresapi diri kita dan masuk ke dalam pola perilaku dan tindakan kita. Oleh karenanya, kebudayaan akan semakin mantap, bertahan dan lestari.

Pertanyaan terakhir adalah menyangkut kita sebagai pemuja kebudayaan (*idols of culture*) kita. Adakah kita berupaya memajukan kebudayaan kita itu, atau malah membiarkan budaya kita itu terlindas oleh budaya global? Dan sampai sejauh manakah pengakuan kita terhadap kebudayaan kita itu? Oleh karenanya, penting dilakukan kembali kaji ulang terhadap kepribadian kita yakni bukan secara langsung melontarkan bahwa kebudayaan kita itu adalah tidak maju, tidak modern dan miskin dan terbelakang. Jika demikian yang terjadi maka kebudayaan kita itu akan mengalami pendangkalan makna akibat erosi pemerayaan dan pemajuan budaya lokal itu

## **E. PENUTUP**

Era informasi yang telah hadir di hadapan kita, mau tidak mau akan membawa dampak positif maupun negative. Tanpa inisiatif yang tinggi menyambut datangnya era informasi ini, kita hanya menjadi penonton, atau bahkan jadi korban. Namun jika kita mampu berada dan ikut menjadi pelaku di dalamnya, kita akan dapat menikmati dan merasakan sisi positif di era informasi ini. Tentu saja hal ini tidak mudah, walaupun bukannya tidak mungkin.

Dampak kemajuan teknologi informasi yang tidak sehat akan berdampak jauh lebih berbahaya dibanding dengan keunggulannya dan kemanfaatannya, terutama di kalangan remaja seperti di Negara barat. Kita saat ini sangat mudah melihat dan menerima informasi dari berbagai belahan dunia tanpa harus memerlukan biaya mahal. Untuk menghindari hal itu, masyarakat harus dapat melihat dan membedakan isu-isu mana yang bermanfaat dan tidak bermanfaat untuk diadopsi demi untuk kemajuan dan kemaslahatan umat secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Cetakan II. Yogyakarta : Andi Ofset, 2005.
- Jeffrey A Hoffer, et all. *Modern Database Management*. New Jersey : Pearson Education, 2002.
- M. Suyanto. *Multimedia : Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi Ofset, 2005.
- Pawit M. Yusuf. *Pedoman Praktis Mencari Informasi*. Bandung : Rosdakarya, 1995.
- W. Purbo. Dkk. *Buku Pintar Internet : TCP/ IP*. Cetakan IX. Jakarta : Elexmedia Computindo, 2003.