

Teknologi Komunikasi 3G Dari Sudut Pandang *Computer Mediated Communication*

Lady Joanne Tjahyana

Abstract

The emergence of technological innovation of 3G-Communication had resulted in impacts and reforms in communication paradigm. The 3G was implemented on Smart Phone that represented a joint between computer technology and cellular telephone.

In line with computer functions on communication media of cellular telephone, would also lead to issues of Computer Mediated Communication (CMC) on application of smart phone for communication; particularly 3G that provided facilities and services, that increasingly added and sustained communication functions through computer media into smart phone.

Through this article, the writer wanted to discuss application of 3G-communication technology from standpoint of CMC. Particularly related to issues of CMC, among others were Digital Divide, Antisocial Behavior, and Online Ethics.

Keywords: *communication technology, 3g, computer mediated communication*

Pendahuluan

Saat ini dunia komunikasi semakin berkembang dalam berbagai aspek, yang ditandai dengan munculnya berbagai fenomena komunikasi dengan berbagai media baru yang bermunculan. Hal ini tidak terlepas dengan adanya teknologi yang terus berkembang, yang tentu saja secara otomatis membawa dampak pada lahirnya media – media komunikasi baru.

Media komunikasi saat ini telah mencapai era *new media*, yang mana komunikasi telah menggunakan media elektronik interaktif, yang saat ini telah berkembang menjadi beragam bentuk dan variasi. *New Media* diawali dengan diciptakannya komputer, yang menandai dimulainya bentuk komunikasi baru melalui media komputer, yang disebut dengan *Computer Mediated Communication* (CMC). John December, seorang yang telah lama meneliti CMC, mendefinisikan CMC sebagai suatu proses komunikasi

¹ **Lady Joanne Tjahyana, S. Kom,** Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Fikom UK Petra Surabaya.

manusia melalui komputer, yang melibatkan manusia, dalam berbagai situasi yang melibatkan proses – proses pembentukan media untuk berbagai macam tujuan. Secara sederhana pula Susan Herring menyatakan bahwa CMC adalah komunikasi yang mengambil tempat diantara manusia melalui instrumen – instrumen komputer. (Thurlow, 2004:15).

Seiring dengan perkembangan teknologi maka muncullah internet pada tahun 1960 yang terus berkembang hingga sekarang. Dengan adanya internet, maka CMC terus berkembang dengan berbagai bentuk dan jenis yang bervariasi. Dan tentu saja komunikasi menjadi semakin tidak terbatas. Saat ini telah muncul berbagai disiplin ilmu yang terus berkembang dalam bentuk penelitian – penelitian pada CMC. Dan hingga saat ini telah ditemukan beberapa isu – isu terkini terkait dengan adanya CMC, baik positif maupun negatif.

Tanpa disangka maka CMC tidak hanya merupakan komunikasi melalui media komputer semata. Karena saat ini dapat dikatakan bahwa CMC telah merambah dunia media komunikasi berteknologi lainnya, yaitu *mobile phone* atau *cell phone* atau lebih populer dengan *handphone*. Dengan munculnya berbagai fitur – fitur dalam sebuah *mobile phone*, telah membuat media teknologi komunikasi ini semakin menyerupai fungsi sebuah komputer. Terutama dengan adanya agenda elektronik yang biasa disebut *Personal Digital Assistant* (PDA), dan ditambah lagi inovasi teknologi yang menggabungkan antara kecanggihan PDA dengan *mobile phone*, sehingga muncullah apa yang disebut sebagai *smartphone*. Inovasi teknologi komunikasi berupa *smart phone* ini telah menggabungkan fungsi – fungsi sebuah alat komunikasi berupa *mobile phone* dengan fungsi – fungsi komputer. Sehingga memungkinkan kita untuk menjalankan fungsi – fungsi komputer pada *mobile phone*. Termasuk diantaranya adalah fasilitas internet yang sebelumnya hanya terdapat pada komputer, maka saat ini internet telah merambah fitur – fitur *mobile phone*.

Oleh karena itulah maka sudah dapat dipastikan bahwa CMC tidak hanya dibatasi pada media komputer saja, tetapi juga eksis dalam media komunikasi berupa *smart phone*. Apalagi telah muncul sebuah inovasi baru dalam dunia teknologi komunikasi, dengan apa yang disebut sebagai 3G. Menurut ensiklopedia maya Wikipedia, 3G yang merupakan singkatan dari *third generation technology* adalah suatu teknologi yang diimplementasikan pada *mobile phone* yang memberikan kemampuan untuk melakukan transfer data secara simultan baik *voice data* (*a telephone call*) dan *non voice data* (seperti melakukan *download* informasi, *email*, dan *instant messaging*). Teknologi 3G ini telah memberikan dampak yang besar pada perkembangan teknologi komunikasi. Karena dengan teknologi ini maka pengguna *mobile phone* dapat menikmati fasilitas *video telephony*, yang berkembang menjadi

berbagai macam fitur layanan seperti *video call*, *video mail*, *video conference*, *video streaming*, dan lain sebagainya. Teknologi 3G ini juga memungkinkan pengguna *mobile phone* untuk mengakses internet dengan kecepatan tinggi, hingga 2.6 Mbps dengan *High Speed Downlink Package Access*. Dan tentu saja semua layanan itu disajikan dengan tampilan multimedia yang lebih baik (*full motion video*, *3D streaming*).

Dengan hadirnya teknologi 3G ini, maka fungsi *mobile phone* yang telah berkembang menjadi *smart phone* ini, sudah menyerupai fungsi – fungsi komputer. Setidaknya tidak kalah dengan fungsi – fungsi komputer dalam memediasi komunikasi antar umat manusia. Dan tentu saja maka isu – isu CMC juga akan muncul dan berkembang pesat pada teknologi komunikasi 3G ini, baik positif maupun negatif bagi perkembangan komunikasi.

Rumusan Masalah

Melalui artikel ini penulis ingin membahas, bagaimana pemanfaatan teknologi komunikasi 3G jika dilihat dari sudut pandang CMC, terutama terkait dengan beberapa isu dalam CMC, antara lain:

1. *Digital Divide*
2. *Antisocial behaviour*
3. *Online Ethics*

Pembahasan

1. *Digital Divide*

Hadirnya teknologi dalam dunia komunikasi ternyata telah membawa dampak adanya suatu kesenjangan – kesenjangan dalam masyarakat. Hanya para pengguna yang mempunyai potensi tertentu dapat menikmati teknologi tersebut. Akibatnya akan nampak suatu indikasi pemisahan antara mereka yang mampu dan tidak untuk memanfaatkan teknologi dalam berkomunikasi.

Penulis mengamati bahwa *Digital Divide* itu sendiri akan terbagi menjadi 3 bagian besar. Yaitu *Digital Social Economy Divide*, *Digital Gender Divide*, dan *Digital Intellectual Divide*.

1.1 *Digital Social Economy Divide*

Dengan hadirnya teknologi 3G maka satu hal yang tak terelakkan adalah melonjaknya harga *mobile phone* yang dilengkapi dengan teknologi 3G. Sehingga harga yang membumbung tinggi ini secara praktis akan menimbulkan kesenjangan sosial di masyarakat. Hal ini disebabkan karena pengguna teknologi 3G tentu saja adalah mereka yang mempunyai dana lebih sehingga mampu membeli *mobile phone* yang dilengkapi sarana teknologi 3G. Karena pada mulanya, fungsi *mobile phone* yang paling

mendasar adalah untuk sarana berkomunikasi. Dan fungsi mendasar tersebut telah dapat tercapai hanya dengan teknologi standar dari sebuah *mobile phone*. Jika saat ini muncul fungsi – fungsi lain yang dapat disediakan oleh sebuah *mobile phone*, maka itu merupakan fungsi tambahan yang tentu saja memerlukan teknologi lebih canggih, dan itu berarti bertambahnya biaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan teknologi tersebut. Dan sudah dapat ditebak bahwa hal tersebut juga akan menambah harga jual dari *mobile phone* itu sendiri. Belum lagi jika dilihat dari sisi pulsa telepon yang akan menunggak akibat pemanfaatan teknologi 3G tersebut. Hingga artikel ini ditulis, teknologi 3G masih merupakan teknologi inovasi terkini yang memiliki harga jual tinggi.

Maka akan tampak perbedaan dan kesenjangan sosial ekonomi, antara siapa yang mempunyai banyak uang untuk membeli teknologi 3G dan memanfaatkannya untuk berkomunikasi, dan siapa yang tidak mempunyai dana yang cukup untuk menikmati teknologi tersebut. Akibatnya untuk saat ini, pengguna teknologi 3G hanyalah mereka yang disebut sebagai orang berduit yang mempunyai uang lebih untuk memenuhi kebutuhan hidup yang sifatnya sekunder ini. Dan tentu saja hal ini akan menambah kesenjangan sosial ekonomi yang ada.

Namun siapa yang dapat mengetahui masa depan teknologi komunikasi? Karena melihat dari fenomena yang selalu ada pada dunia teknologi komunikasi, maka harga jual dari suatu teknologi akan cenderung menjadi semakin murah, disebabkan akan ditekungkannya inovasi untuk pengurangan biaya produksi. Diharapkan di masa yang akan datang, teknologi 3G akan dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat.

1.2 Digital Gender Divide

Ternyata untuk urusan teknologi, terutama 3G, maka *Digital Divide* tidak hanya tampak pada segi sosial ekonomi saja, namun juga dari sisi gender. Dari sisi pengguna dan penikmat teknologi 3G, maka akan tampak apakah jenis kelamin laki – laki atau perempuan yang banyak menggunakan teknologi tersebut. Ataupun akan muncul suatu istilah gender baru bagi pengguna teknologi 3G tersebut? Seperti adanya sebutan pria *metrosexual*?

Sebagai pembanding yaitu teknologi *smart phone* yang bisa dikatakan mengindikasikan suatu gender tertentu yaitu pria. Hal ini disebabkan karena *smart phone* adalah suatu teknologi komunikasi yang dilengkapi dengan fungsi – fungsi komputer, terutama dalam mengoperasikan dokumen – dokumen dan agenda bisnisnya, hingga sampai pada melakukan transaksi bisnis melalui *online banking*. Dan tentu saja fitur – fitur tersebut lebih cocok digunakan bagi pengguna yang bekerja, yang lebih mengindikasikan *gender* yang pada hakikatnya adalah kaum pekerja yaitu para pria. Meskipun pada

kenyataannya, tidak jarang wanita karir yang menggunakan teknologi tersebut.

Dilihat dari layanan dan fitur yang disediakan 3G, maka fungsi sebuah *smart phone* akan menjadi bertambah, dan tidak akan bisa dikatakan bahwa akan ada gender tertentu yang banyak menggunakan teknologi komunikasi tersebut. Hal ini disebabkan karena teknologi 3G tersebut juga menyediakan layanan yang bersifat *entertainment* dan kekeluargaan. Dan tentu saja semua jenis gender menyukai apa itu yang disebut sebagai hiburan. Jika dilihat dari layanan *video telephony* berupa *video call* misalnya, maka fasilitas yang merupakan layanan untuk komunikasi suara di mana kedua pihak dapat saling melihat tampilan wajah lawan bicaranya itu tidak menampakkan adanya indikasi *gender* pengguna layanan tersebut. Karena pada hakikatnya semua orang suka berkomunikasi secara *face to face*.

Banyak *operator* yang mempromosikan layanan *video call* ini sebagai sarana untuk berbicara secara *face to face* yang bersifat santai dan kekeluargaan. Seperti seorang ayah yang sedang dalam perjalanan melakukan pembicaraan *face to face* dengan istri dan anaknya yang berada di rumah melalui fasilitas *video call*. Kemudian jika melihat layanan lainnya seperti *video streaming* dan *video mail* juga lebih dititikberatkan pada sisi *entertainment*. Seperti misalnya *video streaming*, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melihat video sesuai dengan hobi dan minatnya. Jenis video yang disediakan juga bervariasi bagi pria dan wanita mulai dari olahraga, film, *fashion*, hingga *lifestyle*. Apalagi jika sudah melibatkan fitur *mobile TV* yaitu layanan 3G yang memungkinkan pengguna untuk melihat siaran TV pada *mobile phone*. Promosi – promosi dari layanan 3G tersebut melengkapi fungsi sebuah *smart phone* yang sebelumnya hanya menekankan penggunaan dari segi bisnis, menjadi sebuah media komunikasi yang berguna bagi seluruh anggota keluarga.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan layanan yang ada pada teknologi 3G tersebut tidak mengindikasikan adanya penekanan pada *gender* pengguna layanan tersebut. Tidak dapat dikatakan bahwa teknologi 3G hanya diperuntukkan dan akan digunakan bagi para pengguna pria atau wanita saja, maupun untuk para kaum pria *metrosexual*.

1.3 Digital Intellectual Divide

Dilihat dari intelektual pengguna, memang dapat dikatakan bahwa pengguna teknologi adalah mereka yang memiliki tingkat intelektual yang tinggi. Bagi CMC, pengguna tentunya adalah mereka yang setidaknya mengerti mengenai teknologi komputer, dan bagaimana berkomunikasi melalui komputer. Terlepas dari tingkat sosial ekonomi pengguna dan *gender*

pengguna, maka yang terpenting dari CMC adalah pengetahuan pengguna dalam pemanfaatan teknologi komunikasi itu sendiri.

Bagaimana dengan teknologi 3G yang tidak diimplementasikan pada komputer, namun pada *mobile phone*? Apakah juga menuntut tingkat intelektual yang tinggi dari pengguna? Sebenarnya penggunaan 3G cukup mudah dan cepat, dan tidak membutuhkan tingkat intelektual yang tinggi. Yang terpenting di sini adalah pengetahuan pengguna terhadap layanan 3G itu sendiri. Jangan sampai layanan 3G hanya diketahui saja dan tidak pernah dipergunakan. Oleh karena itu para *operator* 3G seharusnya berupaya untuk memperkenalkan cara – cara penggunaan 3G dan mensosialisasikannya kepada konsumen. Dan yang terpenting adalah menanamkan kesadaran akan manfaat penggunaan 3G tersebut bagi semua kalangan.

Jika upaya pengenalan penggunaan teknologi 3G tersebut tidak digalakkan, maka bukannya tidak mungkin jika akan terjadi *digital intellectual divide*, yaitu suatu kondisi pemakaian teknologi 3G yang terbatas pada pada kaum terpelajar atau kaum intelektual saja. Jika mereka yang tidak terpelajar mendapat kesempatan untuk tahu dengan benar cara penggunaan 3G, maka semua lapisan dapat merasakan manfaat dari teknologi komunikasi 3G tersebut.

2. Antisocial Behaviour

Banyak para ahli yang berpendapat bahwa CMC memberikan dampak yang buruk bagi kehidupan sosial seseorang. Hal ini memang bukanlah tanpa alasan karena sering dijumpai bahwa seseorang menjadi lebih ‘nyaman’ untuk melakukan komunikasi melalui suatu media daripada secara langsung bertemu dan melakukan komunikasi *face to face*. Yang menarik untuk dibahas adalah apakah isu CMC mengenai perilaku – perilaku antisosial ini juga akan muncul dalam penggunaan teknologi 3G.

Dalam CMC, banyak pendapat - pendapat yang menyebutkan sisi – sisi buruk akibat berkomunikasi dengan media komputer. CMC dikatakan mengakibatkan suatu keadaan *asociality* karena CMC adalah bentuk komunikasi yang buruk, dengan adanya penurunan kualitas berkomunikasi yang disebabkan adanya batasan teknologi komunikasi itu sendiri. Kemudian *antisociality*, yaitu CMC dikatakan mempunyai dampak negatif terhadap komunikasi dan relasi secara *offline*, yaitu mengurangi makna komunikasi dan relasi di ‘dunia nyata’ yang digantikan dengan suatu bentuk komunikasi melalui media teknologi. Sehingga jika *asociality* dan *antisociality* tersebut digabungkan, akan muncul pernyataan bahwa CMC adalah bentuk komunikasi dengan kualitas yang buruk dan berdampak negatif terhadap komunikasi itu sendiri.

Sebenarnya pendapat ini sudah dapat dibantah, karena teknologi CMC khususnya internet, telah semakin berkembang dengan adanya kecanggihan teknologi komunikasi seperti *webcam* misalnya. Dengan *webcam*, kita dapat melakukan komunikasi *face to face* dengan melihat wajah lawan bicara kita.

Jika melihat teknologi 3G, maka kita telah membahas sebelumnya mengenai layanan *video call*, yang memungkinkan juga kita untuk melakukan komunikasi *face to face*. Dan suatu kelebihan dari teknologi 3G dibandingkan *webcam*, yaitu bahwa komunikasi *face to face* ini dapat dilakukan pada media *mobile phone*, yang tentu saja bersifat *mobile*, yaitu dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selain itu penggunaanya juga lebih mudah dan praktis tanpa harus membawa – bawa *laptop* yang dari segi ukuran kurang *handy* dan tidak dapat dimasukkan dalam kantong baju seperti *mobile phone*.

Satu kelemahan yang dapat dideteksi dari komunikasi menggunakan teknologi komunikasi khususnya 3G, adalah bahwa belum ada teknologi yang dapat merepresentasikan indera perasa, dan penciuman. Jadi pengguna tidak dapat saling bersentuhan dengan lawan bicaranya. Tetapi hal itu tentunya tidak hanya terbatas pada teknologi 3G saja, karena sampai saat ini belum ada teknologi komunikasi yang dapat merepresentasikan kedua indera tersebut. Meskipun pada akhirnya teknologi komunikasi menjadi sangat sempurna dan dapat merepresentasikan seluruh indera manusia, tentu saja hasilnya tidak akan bisa nyata seperti jika komunikasi itu benar – benar dilakukan dengan jarak yang sangat dekat sekali. Dan sebenarnya itulah kunci dari seluruh permasalahan *asociality* dan *antisociality* yang ada pada CMC, yaitu pada jarak antara komunikator dan komunikan melakukan komunikasi tersebut.

Jika melihat dari sejarah ditemukannya telepon, maka sebenarnya mengapa telepon sampai ditemukan? Tentu saja untuk menjawab kebutuhan komunikasi jarak jauh, bukan jarak dekat yang dapat dilakukan langsung tanpa menggunakan bantuan teknologi komunikasi. Jadi teknologi komunikasi hanyalah sebagai fasilitator komunikasi jarak jauh. Maka dengan segala keterbatasannya, sebenarnya teknologi komunikasi termasuk 3G, hanyalah digunakan untuk merepresentasikan komunikasi *face to face* jarak jauh, yang sebenarnya tidak mungkin dilakukan tanpa bantuan teknologi. Jadi dapat disimpulkan, secanggih apapun teknologi komunikasi, sampai pada 3G yang tidak akan pernah bisa menghadirkan komunikasi jarak dekat secara benar – benar nyata.

Sehingga sampai pada pertanyaan apakah teknologi 3G justru menambah parah kondisi *asociality* dan *antisociality* yang sebelumnya ditengarai telah muncul dalam CMC? Maka yang dapat menjawab pertanyaan ini hanyalah pernyataan bahwa 3G telah membawa pembaharuan

yang signifikan dalam menghadirkan komunikasi *face to face* bagi pengguna yang berkomunikasi secara jarak jauh, yang justru meningkatkan kualitas komunikasi jarak jauh tersebut.

3. Online Ethics

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi yang memudahkan pengguna untuk berkomunikasi, maka semakin kompleks pula isu – isu komunikasi yang terkait dengan CMC. Oleh karena itulah diperlukan aturan yang mengatur bagaimana berkomunikasi dalam CMC, agar komunikasi yang terjadi tidak melanggar etika dan norma – norma yang ada.

Etika tersebut terkait dengan bagaimana menjaga privasi seseorang yang sedang berkomunikasi. Jika berbicara mengenai masalah privasi maka hal tersebut akan berkembang menjadi permasalahan identitas seseorang ketika sedang *online*. Tidak berhenti sampai di situ saja, ternyata banyak pihak – pihak yang menggunakan teknologi komunikasi untuk menjalankan tindak – tindak kejahatan, atau yang biasa disebut sebagai *cybercrime*.

3.1 Privacy

Dalam CMC, maka privasi adalah sebuah isu yang sangat penting dan utama untuk diperhatikan, terutama dikaitkan dengan aturan – aturan etika komunikasi *online*. Ketika pengguna sedang *online* di internet, maka permasalahan privasi ini menjadi sangat kompleks. Sebenarnya telah banyak upaya yang dilakukan untuk menjaga privasi seseorang ketika sedang *online*, seperti diberlakukannya *username* dan *password* untuk mengakses *account* pribadi seseorang. Namun semakin canggih teknologi komunikasi untuk menjaga privasi tersebut, ternyata kejahatan *online* telah jauh lebih canggih dan pintar dalam menerobos batas – batas privasi seseorang secara *online*. Seperti adanya *junk mail* dan *spam* yaitu *email* yang dikirimkan secara massal oleh para *marketing* perusahaan *cyber*, sebagai bentuk aksi pemasaran. Sudah pasti *email* semacam ini melanggar privasi seseorang karena *email* ini sebenarnya tidak diinginkan, yang tentu saja sebelumnya telah didahului dengan aksi pendataan alamat *email* tanpa ijin. Belum lagi aksi *software* iklan yang lebih dikenal dengan *adware*, dengan cara menanam *software* asing ke dalam komputer pribadi seseorang tanpa ijin terlebih dahulu untuk kepentingan promosi.

Jika melihat teknologi 3G, maka sebenarnya permasalahan privasi ini dapat menjadi semakin kompleks. *Smart phone* merupakan perkawinan antara teknologi komputer dengan teknologi *mobile phone*. Sehingga sudah bukan suatu hal yang asing lagi jika *browsing*, *chatting*, cek *email* dan berbagai transaksi bisnis di internet dapat dilakukan dengan media *smart phone*.

Apalagi ditambah dengan teknologi 3G, yang menyediakan portal untuk pengaksesan berbagai situs di internet dengan cepat, maka semakin lengkaplah fungsi – fungsi komputer dalam sebuah *smart phone*. Dan yang menarik, pengaksesan internet ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dengan *smart phone* ada dalam genggam tangan, tanpa tergantung dari adanya kabel telepon, ataupun area *hot spot*.

Dengan semua kemudahan ini, maka tentu saja akan memperlancar aksi – aksi pelanggaran batas privasi seseorang ketika sedang *online*. Melalui *high speed internet access* mencapai 2,6 Mbps dengan teknologi *High Speed Downlink Package Access*, maka semakin banyak pula *junk mail*, *spam*, dan *adware* yang dapat dikirimkan, dan ditanam dalam sistem operasi *smart phone* seseorang setiap detik. Karena menggunakan media *smart phone*, maka akses tidak hanya melalui alamat *account email*, ataupun *IP address* komputer, tetapi juga melalui nomor telepon pengguna. Sebelum ada teknologi 3G, aksi pemasaran seperti ini telah sering dilakukan melalui media SMS, yang melanggar privasi seseorang meskipun terbatas hanya sejauh kalimat yang diketik pada SMS. Dengan teknologi 3G, maka cukup dengan mengumpulkan nomor telepon genggam konsumen sebanyak – banyaknya, dan mengirimkan *video mail* yang berisi video promosi dari produk yang dipasarkan ke dalam *handphone* seseorang. Dan tentu saja tidak terbatas pada huruf – huruf pada layar, tetapi telah melibatkan penggunaan multimedia, yang tentunya lebih persuasif.

Jadi apakah dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi 3G ini akan semakin melanggar batas – batas privasi seseorang? Saat ini yang dapat dilakukan adalah berharap bahwa para ahli dapat mengimbangi inovasi kecanggihan teknologi komunikasi dengan terus mengembangkan dan menciptakan teknologi sistem pengamanan yang tepat bagi privasi pengguna 3G.

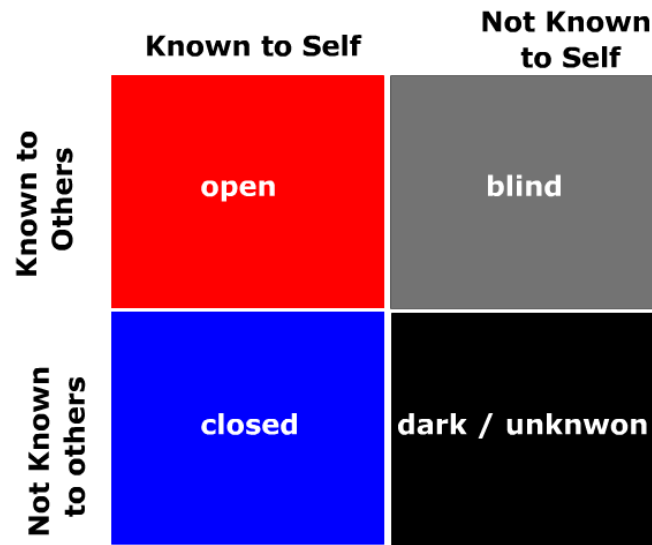
3.2 Online Identity

" On the Internet, nobody knows you're a dog "

New Yorker, 5 July 1993

Siapa anda pada saat berkomunikasi di dunia maya merupakan hal yang patut dipertanyakan. Sudah merupakan hal yang tidak asing lagi jika banyak terjadi bahwa identitas kita pada saat sedang berkomunikasi *online* belum tentu benar sesuai dengan identitas kita di dunia nyata. Bahkan sering terjadi seseorang mempunyai *multiple identity* atau identitas ganda pada saat berkomunikasi di dunia maya. Di komunitas *chatting* tertentu, seseorang dapat mempunyai identitas yang berbeda dari identitas yang ada pada *account email* atau pada komunitas *chatting* yang lainnya. Untuk tujuan dan

kepentingan tertentu seseorang dapat memiliki identitas gender yang berbeda dengan kenyataanya.



Gambar 3.1. The Johari Window

Tidak ada yang dapat mencegah pemalsuan identitas pada CMC. Karena sebenarnya hal itu tergantung dari pengguna itu sendiri apakah akan berperan dengan identitas asli atau tidak. Jika dihubungkan dengan pendapat mengenai *antisocial behaviour*, maka sering disebut – sebut bahwa para pelaku CMC adalah mereka yang mempunyai kepribadian tertutup dengan menggunakan identitas palsu di dunia maya. Jika dilihat dari Johari Window pada Gambar 3.1, maka sebenarnya tidak selalu seorang pelaku CMC ada di kuadran *closed*, atau dengan kata lain memiliki kepribadian tertutup, hanya karena memiliki identitas palsu. Uniknya, justru dengan identitas palsu tersebut seseorang bisa berada dalam kuadran *open*, atau menjadi sangat terbuka mengenai siapa dirinya. Jadi sekali lagi dapat dikatakan bahwa identitas seseorang dalam CMC memang selalu dipertanyakan kebenarannya.

Dengan teknologi 3G, maka permasalahan identitas ini dapat lebih mudah diatasi. Jika kita dapat berkomunikasi jarak jauh secara *face to face* melalui layanan *video call*, maka setidaknya pemalsuan identitas dapat diatasi. Karena tentunya kita dapat melihat wajah dan lokasi lawan bicara kita. Tentu saja hal ini merupakan pengecualian jika lawan bicara kita menggunakan topeng. Dalam hal ini maka dapat pula ditepis pendapat mengenai kepribadian seseorang yang cenderung tertutup atau berada dalam kuadran *closed* dalam CMC. Karena seseorang yang tertutup tidaklah mungkin mau menggunakan layanan *video call*, yang dapat mengekspos seluruh keberadaan identitas kita. Justru mereka yang berada dalam kuadran *open* akan lebih

banyak menggunakan layanan komunikasi jarak jauh secara *face to face* dalam telepon genggam tersebut.

Tidak dapat dipungkiri memang jika nantinya teknologi yang semakin canggih akan dapat memalsukan wajah, suara, dan lokasi seseorang ketika menggunakan layanan *video call*. Oleh karena itu, apapun teknologi komunikasi tersebut, maka permasalahan identitas adalah tergantung dari pengguna itu sendiri mau berada dalam kuadran mana ketika sedang berkomunikasi.

3.3 Cybercrime

Kejahatan di dunia *cyber* telah menjadi suatu persoalan yang cukup menggemparkan dunia CMC. Bentuk – bentuk kejahatan yang ada di dunia maya dapat meliputi tindak – tindak pelanggaran privasi seseorang. Seperti pembobolan rekening, sampai kepada *email spam* yang mengandung virus yang dapat merusak perangkat komputer maupun telepon genggam seseorang. Seperti telah dibahas sebelumnya, bahwa 3G telah membuka peluang yang lebih besar kepada para pelaku kriminal *cyber* untuk melancarkan aksinya. Terutama dengan *high speed internet access* yang disediakan oleh teknologi 3G, yang menghadirkan *content* internet ke dalam telepon genggam.

Satu hal yang patut diperhatikan bahwa dengan hadirnya 3G, maka bentuk kejahatan *cyber* dapat semakin variatif. Dan bentuk – bentuk kejahatan yang selama ini hanya dapat dilakukan di dunia nyata, dapat terjadi di dunia maya melalui 3G. Sebagai contoh, kalau telah marak adanya aksi hipnotis korban perampokan, yang terjadi ketika korban menatap pelaku kriminal, maka hal tersebut dapat lebih mudah dilakukan dengan adanya layanan *video call* dari 3G. Sehingga korban yang menerima telepon dari pelaku dapat terhipnotis hanya dengan memandang mata pelaku pada layar telepon genggam. Akibatnya pelaku kejahatan dapat ‘memerintah’ korban dari jarak jauh, sehingga lebih menguntungkan bagi pelaku yang menjadi semakin sulit dilacak identitasnya. Contoh tadi hanyalah sebagian kecil dari bentuk kejahatan yang mungkin terjadi. Lalu bagaimana menyikapi *cybercrime* yang ditengarai semakin menjadi dengan adanya teknologi 3G? Tentunya para pengguna juga harus semakin waspada, seperti jangan langsung menanggapi ajakan untuk melakukan percakapan *video call* dari nomor telepon yang tidak jelas identitasnya.

Kesimpulan

Teknologi 3G telah membawa kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan fungsi – fungsi komputer dalam sebuah *smart phone*. Jika ditinjau dari sudut pandang CMC, maka 3G telah membawa baik dampak

positif maupun negatif dalam dunia komunikasi khususnya di era *new media*. Secara positif yaitu 3G telah meningkatkan kualitas komunikasi jarak jauh, dengan menghadirkan layanan *video call*, yang memberikan fasilitas komunikasi *face to face*. Hal ini telah menepis pandangan mengenai *Antisocial Behaviour* yang ditengarai merupakan akibat dari CMC. Kemudian, 3G telah melakukan improvisasi pada mobilisasi fungsi – fungsi komputer sebagai media komunikasi dalam *smart phone*.

Namun perlu adanya solusi dalam menanggulangi *Digital Divide* yang dapat terjadi dalam bidang sosial ekonomi, gender, dan intelektual masyarakat dalam menggunakan 3G untuk berkomunikasi. 3G juga dapat melahirkan jenis – jenis tindak kejahatan baru dalam dunia *cyber*, terutama dalam melanggar privasi seseorang terkait dengan *Online Ethics* dalam berkomunikasi. Diharapkan akan ada upaya – upaya lebih lanjut untuk menanggulangnya sehingga 3G dapat dimanfaatkan secara optimal.

Daftar Pustaka

- Thurlow, Lengel, and Tomic. *Computer Mediated Communication, Social Interaction on The Internet*. London: Sage Publication, 2004.
- Shedletsky, and Aitken. *Human Communication on the Internet*. United States of America: Pearson, 2004.
- Lister, Dovey, Giddings, Grant, and Kelly. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge, 2003.
- 3G – Wikipedia, the free encyclopedia 9 February 2007, <<http://en.wikipedia.org/wiki/3G>>
- All About 3G 9 February 2007, <<http://www.xl.co.id/3G/>>
- Indosat 3G | Future Is Here 9 February 2007, <<http://3g.indosat.com/>>