

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mencapai perkembangan yang sangat signifikan. Pesatnya perkembangan ini menjadikan internet sebagai alat komunikasi utama yang diminati oleh masyarakat, mengubah lanskap teknologi komunikasi dari konvensional menjadi modern dan sepenuhnya digital. Menurut Lubis & Safii (2018) dalam buku “SMART ECONOMY Kota Tangerang Selatan”, perkembangan TIK telah mencapai tingkat yang signifikan, mengubah cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi. Tonggak penting dalam perkembangan ini adalah penemuan komputer yang telah ada sejak Perang Dunia II hingga saat ini (INDOWORX, 2018). Kemajuan TIK membawa dampak positif dengan membebaskan komunikasi antar manusia dari batasan waktu dan biaya yang tinggi.

Sejarah perkembangan TIK dimulai dari masa prasejarah, di mana manusia prasejarah menggunakan metode komunikasi seperti menggambar pada dinding gua, penggunaan isyarat, dan alat seperti kentongan dari tanduk hewan. Masa pasca prasejarah menyaksikan perkembangan huruf hieroglyph oleh bangsa Mesir, penemuan media kertas menggunakan tumbuhan papyrus, dan pengembangan kertas oleh bangsa Cina. Masa modern membawa terobosan teknologi yang signifikan, seperti mesin cetak plat huruf oleh Jonathan Gutenberg pada tahun 1455, penemuan komputer oleh Dr. John V. Atanasoff dan Clifford Berry pada tahun 1939, serta penemuan internet yang mengubah lanskap komunikasi global. Di Indonesia, perkembangan teknologi juga mengalami kemajuan dengan resminya TVRI pada tahun 1962, peluncuran satelit Indonesia pertama kali pada tahun 1975 dengan nama PALAPA A1, dan terhubungnya Indonesia dengan jaringan internet secara universal pada tahun 1993.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa TIK telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi, bekerja, dan hidup. Di masa depan, diharapkan Indonesia dapat terus mengikuti jejak global dalam kemajuan teknologi untuk memanfaatkannya secara optimal demi kemajuan lebih lanjut bagi

masyarakatnya. Teknologi merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis dalam ilmu pengetahuan terapan. Dalam konteks kehidupan manusia, teknologi berfungsi sebagai sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan hidup. Penggunaan teknologi telah sangat membantu perkembangan umat manusia, menghasilkan nilai-nilai baru dalam kehidupan bermasyarakat (Menarianti & Wibisono, 2013).

Secara etimologis, akar kata teknologi berasal dari "techne" yang artinya adalah "serangkaian prinsip atau metode rasional yang terkait dengan pembuatan suatu objek, kecakapan tertentu, atau pengetahuan tentang prinsip-prinsip atau metode dan seni". Istilah "teknologi" pertama kali digunakan dalam buku yang ditulis oleh Philips pada tahun 1706 yang berjudul "Technology: A Description of The Arts, Especially The Mechanical". Menurut kamus Oxford (1995), teknologi informasi adalah peralatan elektronika, terutama komputer, yang memiliki fungsi untuk menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi, termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar. Haqq dan Keen (1996) mendefinisikan teknologi informasi sebagai seperangkat alat yang membantu pekerjaan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Martin (1999) menyatakan bahwa teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (hardware dan software) untuk memproses dan menyimpan informasi, tetapi juga untuk mengirimkan informasi. Menurut Lucas (2000), teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronis. Sedangkan menurut William dan Sawyer (2003), teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.

Teknologi komunikasi, sebagai perangkat keras dalam suatu struktur organisasi, tidak hanya merupakan alat teknis semata, tetapi juga mencakup nilai-nilai sosial yang mendasar. Ini memungkinkan individu untuk mengumpulkan, memproses, dan berbagi informasi dengan individu lainnya. Penggolongan sesuatu ke dalam kategori teknologi informasi didasarkan pada beberapa faktor. Pertama, kemampuan teknologi komunikasi untuk diimplementasikan dalam sebuah alat, memungkinkan interaksi dan pertukaran informasi. Kedua, teknologi komunikasi

tidak dapat dipisahkan dari struktur ekonomi, sosial, dan politik tempat ia lahir. Ketiga, nilai-nilai yang terkandung dalam teknologi komunikasi berasal dari konteks sosial dan politik di mana teknologi tersebut berkembang. Terakhir, teknologi komunikasi secara signifikan meningkatkan kemampuan manusia untuk saling berhubungan melalui panca indera, memungkinkan pertukaran informasi yang lebih efektif dan beragam dalam bentuk mendengar dan melihat.

Perkembangan teknologi komunikasi di Indonesia telah mencapai titik yang sangat pesat, terutama dalam ranah media sosial. Transformasi ini memberikan dampak yang signifikan bagi masyarakat, yang kadang-kadang tidak mampu menyusul kecepatan perubahan yang terjadi. Terobosan baru dan fitur yang terus berkembang dalam platform media sosial sering kali menimbulkan tantangan adaptasi bagi pengguna. Banyak dari mereka merasa tidak siap untuk mengikuti ritme perubahan yang begitu cepat ini. Dari segi penggunaan teknologi, terutama di ranah media sosial, ada perasaan keterbelakangan atau ketidakpastian dalam memahami dan memanfaatkan secara efektif inovasi-inovasi terbaru. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk mendapatkan pendidikan dan dukungan yang memadai untuk menghadapi dan memanfaatkan teknologi komunikasi yang berkembang dengan baik. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang teknologi dan kesadaran akan perubahan yang terjadi, masyarakat dapat lebih siap dan dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat ini.

Penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi semakin meluas, terutama sejak internet dapat diakses melalui telepon seluler. Istilah "telepon cerdas" atau *smartphone* menjadi populer, memperluas beragam fasilitas komunikasi seperti SMS, MMS, chatting, email, penjelajahan internet, dan media sosial. Menurut Liedfray et al. (2022), media sosial adalah bentuk media *online* yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten, termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial, dan wiki menjadi bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat global. Pendapat lain menyatakan bahwa media sosial adalah platform *online* yang mendukung interaksi sosial, menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah cara komunikasi.

Namun, dampak maraknya penggunaan media sosial saat ini adalah peningkatan pelanggaran Undang-Undang ITE. Berbagai pelanggaran, mulai dari pelanggaran sosial hingga pelanggaran hukum, semakin sering terjadi di lingkungan media sosial. Hal ini menunjukkan perlunya penanganan dan regulasi yang lebih efektif untuk mengatasi dampak negatif yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi. Menurut laporan SAFEnet, jumlah individu yang dituntut dengan UU ITE selama 2013-2021 mencapai 393 orang, tetapi terjadi penurunan tren pada 2021. Laporan SAFEnet tahun 2021 mencatat 30 kasus pemidanaan dengan 38 korban, yang menurun dari tahun sebelumnya. Meskipun jumlah kasus menurun, hal ini tidak mencerminkan peningkatan dalam kebebasan berpendapat, karena sebagian besar korban adalah pembela HAM yang menyuarakan kepentingan publik. Korban kriminalisasi UU ITE pada 2021 berasal dari berbagai latar belakang, termasuk aktivis, korban kekerasan, dan warga biasa. SAFEnet juga mencatat bahwa pejabat publik semakin sering menggunakan UU ITE untuk membatasi kebebasan berekspresi.

Fenomena media sosial juga telah menjadi perhatian utama di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda. Kebebasan berekspresi di platform ini membawa sejumlah masalah, terutama ketidakbijaksanaan beberapa pengguna dalam memanfaatkannya. Sebagai respons terhadap hal ini, pemerintah berusaha menetapkan aturan atau sistem untuk membatasi kebebasan tersebut. Tujuannya adalah menjaga keseimbangan antara kebebasan berekspresi di media sosial dan perlindungan terhadap individu serta masyarakat dari potensi dampak buruk, baik secara sosial maupun hukum. Upaya pemerintah ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan media sosial yang lebih bertanggung jawab, memberikan kontribusi positif dalam dinamika sosial masyarakat, dan melindungi hak serta integritas individu.

Perancangan ini bertujuan untuk mengatasi salah satu problematika yang muncul seiring dengan maraknya penggunaan media sosial dan peningkatan pelanggaran Undang-Undang ITE. Penting untuk menyediakan fasilitas edukasi yang bertujuan memberikan pemahaman tentang tata cara menggunakan media sosial dengan baik dan bijak. Fasilitas ini dapat berfungsi sebagai upaya preventif untuk menjaga keseimbangan antara kebebasan berekspresi di media sosial dan

perlindungan terhadap individu serta masyarakat dari potensi dampak buruk, baik secara sosial maupun hukum.

Dalam perancangan fasilitas yang mempertimbangkan sejarah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), beberapa fasilitas penting diperlukan untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang evolusi TIK dari masa ke masa. Pertama, ruang pameran sejarah TIK menjadi penting untuk menampilkan perjalanan sejarah TIK dari masa prasejarah hingga modernitas, dengan artefak, dokumen, dan penjelasan yang mendalam. Selanjutnya, perpustakaan digital diperlukan sebagai sumber daya yang menyediakan akses ke literatur dan dokumentasi tentang sejarah TIK.

Laboratorium interaktif juga penting, di mana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan alat-alat dan teknologi yang digunakan dalam sejarah TIK. Ini memberikan pengalaman belajar yang praktis dan mendalam, memungkinkan pengunjung untuk memahami bagaimana teknologi tersebut digunakan dan berevolusi. Ruang presentasi dan diskusi memberikan platform untuk mengadakan acara-acara edukatif dan diskusi tentang perkembangan TIK. Melalui fasilitas-fasilitas ini, pengunjung dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang sejarah TIK, alat-alat yang digunakan, serta dampaknya dalam kehidupan manusia.

Area pameran sejarah TIK menampilkan perjalanan sejarah TIK dari masa prasejarah hingga modernitas, dengan artefak, dokumen, dan penjelasan yang mendalam. Perpustakaan digital menjadi sumber daya yang menyediakan akses ke literatur dan dokumentasi tentang sejarah TIK, memungkinkan pengunjung untuk memperdalam pengetahuan mereka melalui akses mudah ke bahan-bahan referensi. Laboratorium interaktif memberikan pengalaman belajar yang praktis dan mendalam, memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan alat-alat dan teknologi yang digunakan dalam sejarah TIK.

Ruang presentasi dan diskusi menjadi platform untuk mengadakan acara-acara edukatif dan diskusi tentang perkembangan TIK, memfasilitasi pertukaran ide dan pengetahuan, serta memupuk komunitas yang tertarik pada sejarah dan perkembangan TIK. Fasilitas-fasilitas ini dirancang untuk memberikan pengalaman edukatif yang komprehensif, memungkinkan pengunjung untuk memahami evolusi

TIK, serta dampaknya terhadap kehidupan manusia. Dengan demikian, diharapkan fasilitas edukasi ini dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang pentingnya penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab.

I.2 Fokus Permasalahan

1. Masyarakat membutuhkan edukasi mengenai perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dari masa ke masa agar dapat mengikuti perubahan, memanfaatkan teknologi secara bijak, dan mengurangi kesenjangan digital.
2. Kurangnya pemahaman tentang etika bermedia sosial, maraknya pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), ketergantungan yang mengakibatkan masalah kesehatan mental, serta keterbatasan regulasi menunjukkan perlunya edukasi dan penanganan hukum yang lebih efektif untuk melindungi hak dan integritas individu serta masyarakat di lingkungan media sosial.
3. Perasaan keterbelakangan atau ketidakpastian dalam memahami dan memanfaatkan inovasi teknologi, terutama di ranah media sosial, menekankan pentingnya pendidikan dan dukungan yang memadai bagi masyarakat untuk menghadapi dan memanfaatkan teknologi komunikasi yang berkembang pesat.
4. Penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi semakin meluas
5. Platform media sosial, telah mengubah cara kita berkomunikasi secara mendalam.

I.3 Permasalahan Perancangan

1. Penting untuk menyediakan fasilitas edukasi yang bertujuan memberikan pemahaman menyeluruh tentang perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dari masa ke masa, sehingga masyarakat dapat mengikuti perubahan, memanfaatkan teknologi secara bijak, dan mengurangi kesenjangan digital.

2. Fasilitas ini harus mencakup program edukasi yang memberikan pemahaman tentang tata cara menggunakan media sosial dengan baik dan bijak, serta penanganan isu-isu seperti pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), ketergantungan yang mengakibatkan masalah kesehatan mental, dan regulasi yang masih terbatas.
3. Perancangan perlu mencakup fasilitas yang memberikan dukungan dan pendidikan memadai bagi masyarakat dalam memahami dan memanfaatkan inovasi teknologi, terutama di ranah media sosial, untuk mengatasi perasaan keterbelakangan atau ketidakpastian
4. Fasilitas harus mampu memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi telah berkembang dan mengubah cara kita berinteraksi, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial.
5. Platform media sosial telah mengubah cara kita berkomunikasi secara mendalam. Oleh karena itu, perancangan perlu mempertimbangkan aspek ini dengan menyediakan ruang presentasi dan diskusi yang memadai untuk acara edukatif, seminar, dan diskusi tentang evolusi TIK dan komunikasi modern.

I.4 Ide/Gagasan Perancangan

Dalam perancangan fasilitas edukasi tentang sejarah dan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), terdapat beberapa ide dan gagasan yang dapat diaplikasikan. Pertama, fasilitas ini dapat dilengkapi dengan ruang pameran yang menampilkan evolusi TIK dari masa prasejarah hingga modernitas. Artefak, dokumen, dan penjelasan mendalam akan memperlihatkan perkembangan TIK dari masa ke masa.

Kedua, fasilitas tersebut juga harus memiliki perpustakaan digital yang memberikan akses ke literatur dan dokumentasi sejarah TIK. Pengunjung dapat mengakses informasi terperinci tentang inovasi dan penemuan yang membentuk dunia TIK saat ini.

Selain itu, laboratorium interaktif menjadi fasilitas penting, di mana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan alat-alat dan teknologi yang digunakan dalam sejarah TIK. Mereka dapat mencoba menggunakan alat-alat tersebut dan memahami prinsip-prinsip dasarnya.

Terakhir, ruang presentasi dan diskusi dapat menjadi platform untuk mengadakan acara-acara edukatif dan diskusi tentang perkembangan TIK. Para ahli dan praktisi TIK dapat memberikan wawasan tentang tren terbaru dalam industri ini, serta membahas dampak sosial, ekonomi, dan etis dari penggunaan teknologi tersebut.

Dengan menyediakan fasilitas-fasilitas ini, diharapkan masyarakat dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang sejarah dan perkembangan TIK, serta pentingnya penggunaan teknologi secara bijaksana dan bertanggung jawab. Melalui pemahaman yang lebih baik, diharapkan masyarakat dapat mengurangi pelanggaran hukum dan norma sosial yang terjadi di media sosial, serta menjadi pengguna TIK yang lebih bertanggung jawab dalam era digital ini.

Dalam rangka membantu mengedukasi masyarakat tentang Undang-Undang ITE, muncul ide untuk membuat area yang menyerupai ruang persidangan. Ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pengunjung tentang pasal-pasal Undang-Undang ITE. Ruang persidangan ini akan menciptakan suasana mirip ruang sidang nyata dengan penempatan kursi untuk pengunjung dan meja untuk panel diskusi atau pembicara. Informasi akan disajikan melalui papan informasi atau layar proyeksi dengan konten visual seperti slide presentasi, gambar, atau video yang menjelaskan pasal-pasal Undang-Undang ITE. Poster besar dengan rangkuman setiap pasal dan contoh kasus relevan dapat dipasang di dinding ruangan. Pengunjung juga dapat berinteraksi dengan konten melalui layar sentuh atau perangkat lunak presentasi. Sesi simulasi pengadilan kecil juga dapat diadakan di ruangan tersebut untuk memungkinkan pengunjung berperan sebagai hakim, jaksa, atau terdakwa. Dengan menyediakan ruang persidangan yang interaktif dan informatif, diharapkan pengunjung dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang Undang-Undang ITE dan implikasinya dalam kehidupan digital mereka.

Selanjutnya, membuat area edukasi yang menyerupai penjara akan memberikan pelajaran tentang Undang-Undang ITE kepada pengunjung. Di area

ini, pengunjung akan diperlihatkan contoh kasus pelanggaran Undang-Undang ITE beserta penjelasan tentang pasal-pasal yang berkaitan serta sanksi hukum yang dapat diterapkan. Para pengunjung akan diberi kesempatan untuk memahami implikasi dari pelanggaran tersebut dan mengevaluasi tindakan mereka sendiri dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Area ini dapat dilengkapi dengan bahan-bahan edukatif seperti poster, brosur, atau video yang menjelaskan dampak dari tindakan pelanggaran Undang-Undang ITE serta langkah-langkah preventif yang dapat diambil. Melalui pengalaman interaktif di area ini, diharapkan pengunjung akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya kepatuhan hukum dalam beraktivitas *online*.

Dalam perancangan ini, penggunaan media-media kreatif dan interaktif akan menjadi kunci untuk menyampaikan seluruh materi dengan cara yang menarik dan efektif. Penggunaan teknologi multimedia seperti layar sentuh interaktif, proyeksi 3D, dan simulasi virtual dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang menarik. Permainan edukatif yang berhubungan dengan tema-tema Undang-Undang ITE juga akan menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan dan materi kepada pengunjung. Melalui penggunaan media-media inovatif dan permainan-permainan edukatif yang menarik, diharapkan pesan dan materi mengenai Undang-Undang ITE dapat disampaikan secara efektif kepada pengunjung.

