

POTRET TERPAAN TIK DAN PERUBAHAN BUDAYA PADA MASYARAKAT AGRARIS INDONESIA (Studi Kasus pada Desa Taropo, Dompu, NTB)

Clara Novita Anggraini

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Telkom University

Corresponding author: claranovitaang@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Taropo is a village located in Kilo District, Dompu Regency, West Nusa Tenggara. Its location at the foot of the mountain makes it not easy to reach. Even the people in the district capital think they are still primitive with a pretty dramatic mystical character. The lack of access of transportation also made most of Taropo people's almost never leave their village. Even though the located 80 km away from Dompu City, Taropo can not be separated from the impact of information and communication technology (ICT) development. Nowadays every home starts to have television and cell phones. Most of young people also have using smart phones. This paper will explain how the development of ICT in Taropo Village, along with the impact of cultural changes that happend in their daily life. The development of ICT in Taropo community started from post, telephone, handphone, television, laptop, and computer. The Positive impacts lead several improvement to the Taropo people live, on the other hand it reduce the value of culture and become consumptive. The goverment has vital function to educate for people mentality in receiving the improvement of technology.

Key words: development of ICT, cultural change, agrarian society of Indonesia.

Abstrak

Taropo adalah sebuah Desa yang terletak di Kecamatan Kilo, Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat. Letaknya yang berada di ujung kaki gunung membuatnya tidak mudah dijangkau. Bahkan masyarakat di ibu kota kabupaten menganggap mereka masih primitif dengan karakter mistis yang cukup dramatis. Ketiadaan akses transportasi juga membuat sebagian besar masyarakat Desa Taropo hampir tidak pernah keluar dari desanya. Tetapi meskipun terletak sejauh 80 km dari Kota Dompu, Taropo tidak lepas dari dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Saat ini setiap rumah mulai memiliki televisi dan telepon seluler. Tidak sedikit juga kaum muda yang memiliki *smart phone*. Tulisan ini akan memaparkan bagaimana perkembangan TIK di Desa Taropo, beserta dampak perubahan budaya yang menyertai dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Perkembangan TIK pada masyarakat Taropo dimulai dari pos, telepon (wartel), telepon genggam, televisi, laptop, dan komputer. Berbagai dampak positif membawa kemajuan bagi kehidupan masyarakat Taropo, tetapi di sisi lain menggerus kebudayaan dan menjerumuskan pada budaya konsumtif. Pendampingan pemerintah pusat terhadap persiapan mental penerimaan kemajuan TIK di suatu daerah, terutama yang masih tertinggal selayaknya menjadi *urgent* untuk dilakukan.

Kata kunci: Perkembangan TIK, Perubahan Budaya, Masyarakat Agraris Indonesia.

KEHIDUPAN MASYARAKAT TAROPO

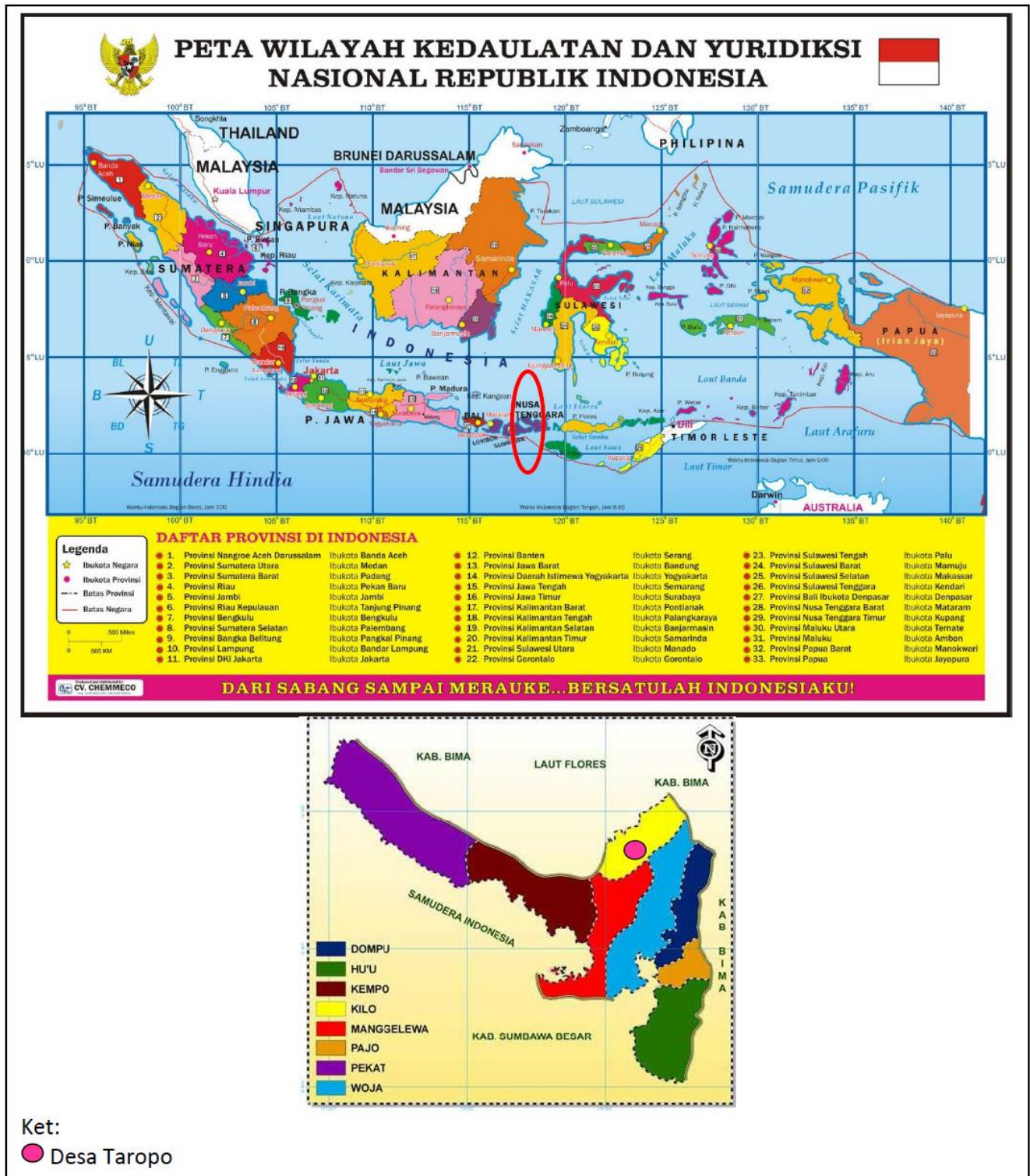
Berdasarkan data yang tercatat di kantor Desa, jumlah penduduk Taropo adalah 359 orang dengan jumlah kepala keluarga 98 orang. Taropo terbagi menjadi dua bagian yaitu Taropo Lama dan Taropo Baru. Taropo Lama dihuni oleh suku asli masyarakat Dompu, yaitu Suku Mbojo, dan terletak paling ujung, berbatasan dengan hutan dan gunung. Sedangkan Taropo Baru dilewati ketika hendak mencapai Taropo Lama. Keduanya berjarak 4 km. Taropo baru merupakan daerah transmigrasi sehingga dihuni oleh masyarakat pendatang dari Lombok dan Bali. Selayaknya masyarakat pendatang, masyarakat di Taropo Baru berpikiran lebih maju, salah satunya ditandai dengan aktivitas bertani yang padat, tidak hanya bertanam jagung, tetapi juga berbagai jenis sayur, buah, berkebun Jati, Karet, dan Kapuk. Desa Taropo Baru lebih dikenal dengan sebutan Daerah Trans. Oleh karena itu, penulis hanya akan berfokus pada Desa Taropo Lama, yang lebih dikenal dengan sebutan Desa Taropo.

Semua penduduk Taropo Lama beragama islam. Kehidupan politik di Taropo sangat dinamis. Mulai dari tingkat RT, Sarana Umum, Sarana Pendidikan, Sarana Kesehatan, Organisasi Masyarakat, kepemimpinannya sangat ditentukan oleh kepemimpinan pusat Kabupaten Dompu. Semua struktur dan kedudukan dapat berubah sewaktu-waktu tergantung pada pimpinan pusat. Ada beberapa organisasi masyarakat di Taropo, yaitu kelompok tani, Karang taruna/remaja masjid, PKK ibu-ibu. Tetapi kesemuanya tidak ada yang aktif. Jika musim panen tiba, semua orang menginap di ladang, tidak ada waktu untuk mengikuti kegiatan apapun. Termasuk sekolah bagi anak-anak dan mengajar bagi para guru.

Budaya unik yang masih bertahan di Taropo adalah anak-anak dan perempuan dewasa keramas dengan santan, minyak sayur, dan rempah-rempah. Ada juga yang mandi dengan rempah-rempah. Gaya hidup anak-anak dan remaja mengikuti tayangan sinetron sedang *trend* di televisi. Hanya ada dua *channel* utama televisi disini yang kesemuanya *notabene* menyajikan tayangan gosip dan sinetron, yaitu MNCTV dan SCTV. Judi togel menjadi *trend* terutama bagi para pemuda laki-laki, orang tua dan anak-anak juga ada yang menggemari.

Pola hidup masyarakat Taropo selama musim hujan bertanam jagung (6 bulan), kemudian beristirahat (makan dan tidur) selama enam bulan berikutnya. Meskipun tanah Taropo subur, dapat ditanami berbagai hasil tani dan perkebunan lainnya, sampai sekarang pola hidup masyarakat Taropo tidak berubah. Selain bertanam jagung, beberapa warga beternak Sapi dan Kuda Liar di hutan. Tetapi sayangnya Kuda-Kuda ini sekarang mulai punah karena banyak di buru. Pada saat libur bertanam jagung, beberapa kepala keluarga akan pergi ke Gunung Tambora untuk mencari madu dan menjualnya. Sehabis panen biasanya mereka pergi berbelanja ke Kota Dompu atau Kabupaten Bima (lebih dekat letaknya dari pada Kota Dompu kurang lebih 30 km) untuk membeli pakaian baru, televisi, motor, dan lain-lain.

Letak Desa Taropo:



Gambar 1. Peta Lokasi Desa Taropo

PERKEMBANGAN TIK DESA TAROPO

Pada tahun 1988, masyarakat Taropo sudah dapat menikmati layanan komunikasi jarak jauh melalui pos Indonesia. Meskipun sangat sedikit yang menggunakan karena pada saat itu belum banyak masyarakat Taropo yang pergi keluar dari daerahnya. Ada salah satu keluarga yang menggunakan jasa Pos Indonesia untuk saling berbalas surat. Sebuah keluarga yang merupakan pendatang yang mendapatkan tugas sebagai PNS guru pengajar di Taropo, SDN 05 Kilo, NTB. Dengan masuknya beberapa PNS guru dari luar daerah, akses keluar masuk Taropo dapat dikatakan mulai sedikit terbuka. Dari PNS pendatang ini pula, masyarakat Taropo mengenal teknologi wesel pos.

Pada tahun 2003 telepon mulai masuk ke Taropo dalam bentuk wartel. Wartel ini merupakan bantuan dari pemerintah, dan di tempatkan di rumah salah seorang staf desa yang dianggap cakap dalam berkomunikasi. Sejak saat itu semua orang yang merantau keluar dari Taropo untuk bekerja, kuliah, dan pindah ke daerah lain seperti Atambua, Makasar, dan Mataram mulai dapat dihubungi dari Taropo. Dengan demikian Pos Indonesia kurang diminati, kecuali wesel pos, yang dipakai masyarakat untuk menerima kiriman uang. Terutama keluarga yang ibunya bekerja sebagai TKI di luar negeri. Satu orang tokoh yang sudah memiliki rekening bank menjadi perantara untuk menolong masyarakat yang belum mengerti teknologi menabung di bank. Bank sendiri paling dekat berada dalam jarak 30 km, dengan medan perjalanan yang terjal. Faktor geografi yang bergunung-gunung dengan jalan yang rusak berat menyebabkan banyak terjadi kecelakaan ketika keluar dari Taropo. Tetapi saat ini, sejak tahun 2010 jalan sudah diperbaiki dengan aspal, meskipun masih sering terjadi kecelakaan karena jalan menuju taropo berbatasan langsung dengan jurang.

Telepon seluler mulai masuk ke Taropo pada 2007. Pada tahun ini, hanya orang-orang dengan ekonomi menengah ke atas saja yang mempunyai telepon seluler. Teknologi pos semakin ditinggalkan. Telepon seluler digunakan masih sebatas untuk menghubungi keluarga yang merantau. Mereka yang mengirim anaknya sekolah dan atau kuliah di luar Dompu lebih cepat mengenal teknologi telepon seluler, karena mereka membutuhkannya. Ada gap antara masyarakat ekonomi menengah ke atas dengan kaum ekonomi menengah ke bawah dalam hal ini.

Pada tahun 2009 dibangun tower pemancar sinyal atau *Base Transceiver Station* (BTS) milik provider XL di Taropo, di lahan seorang warga. Dengan demikian semakin mudah mendapatkan sinyal untuk telepon seluler. Wartel menjadi tidak diminati lagi. Pada 2012, telepon seluler masih dimiliki warga yang memiliki kebutuhan menghubungi keluarga yang merantau (ekonomi menengah ke atas), orang dewasa yang merupakan guru/pegawai kantor desa/perawat puskesmas. Sejak saat ini pula Taropo bisa menerima informasi kegiatan dari luar Taropo. Misalnya rapat kepala sekolah di Kota Dompu. Telepon seluler membuka kesempatan-kesempatan yang selama ini tidak pernah diterima karena surat pemberitahuan tiba setelah satu bulan dikirim, sehingga saat tiba di Taropo, tanggal acara yang diberitahukan biasanya sudah lewat.

Pada 2014, seiring dengan kemajuan pertanian jagung di Taropo, dan semakin menurunnya harga telepon seluler, saat ini hampir semua rumah memiliki satu telepon seluler. Biasanya mereka membeli telepon seluler setelah panen jagung. Penjualan telepon seluler sudah lebih mudah

dijangkau, tidak hanya di Kota Dompu dan atau Kabupaten Bima, melainkan di pasar terdekat dengan jarak 30 km. Fungsi telepon seluler mulai bergeser, tidak hanya untuk menghubungi keluarga yang jauh, tetapi juga untuk menghubungi keluarga yang sedang ke ladang (selama berhari-hari untuk menjaga jagung dari serangan babi hutan) dan kehutan/gunung untuk melihat sapi-sapi liar peliharaan. Meskipun harga telepon seluler di Kota Dompu bisa dua kali lipat dari harga di Pulau Jawa, telepon seluler menyebar dengan cepat. Terutama dengan harga yang murah seperti telepon seluler merk Mito, Nexian, dan Cross. Kebanyakan warga Taropo berusia muda yang mengoperasikan telepon seluler ini, jenis yang digunakan adalah *smart phone* dengan layar sentuh. Berikut beberapa fungsi telepon seluler pintar layar sentuh oleh kaum muda di Taropo. Kaum muda yang dimaksud disini adalah warga dengan usia sekolah kelas 3 SMP sampai dengan usia 40 tahun.

1. Chatting

Chatting atau mengobrol menjadi fungsi utama telepon seluler pintar oleh kaum muda Taropo. Mereka mengobrol utamanya dengan teman-teman sekolah yang mereka jumpai setiap hari, warga yang masih satu desa, dan teman-teman di luar Taropo yang masih satu bahasa, yaitu bahasa mbojo. Hal ini dikarenakan masih banyak warga yang tidak bisa dan tidak biasa menggunakan bahasa Indonesia. Aplikasi untuk *chatting* yang paling populer adalah facebook, karena kemudahan penggunaan dan keluasan ruang ekspresi yang dapat digunakan. Aktivitas di facebook selain *chatting* adalah memasang status, *upload photo*, dan berpacaran. Sama halnya dengan facebook, whatsapp messenger lebih memiliki fungsi *chatting* setelah facebook. Beberapa warga juga telah mengunduh aplikasi BBM untuk *chatting*. Whatsapp messenger dan BBM lebih sering dipakai untuk pacaran oleh kaum remaja.



Gambar 2. Contoh obrolan masyarakat Taropo di facebook

2. Mendengar musik MP3

Mendengar musik MP3 melalui telepon seluler menjadi kebiasaan baru warga Taropo. Dari usia anak-anak sampai dengan orang tua gemar mendengarkan musik dari telepon seluler. Sambil berjalan bergerombol menuju SMP (sejauh 4 km), mereka mendengarkan musik dari salah satu telepon seluler milik mereka. Warga berusia tua juga tidak ketinggalan. Jika dulu mereka menjaga ladang dari gangguan babi hutan dalam keadaan hening, sekarang mereka melakukannya dengan mendengarkan musik dari HP. Masyarakat Taropo mendapatkan musik MP3 dari seorang warga bernama Pak Jun, satu-satunya warga Taropo yang memiliki keterampilan dalam mengoperasikan laptop dan perangkat komputer dengan baik. Mereka sering datang kepada Pak Jun untuk mengisi lagu di kartu memori telepon seluler. Biasanya mereka membayar secara sukarela, atau bahkan gratis, karena Pak Jun tidak pernah meminta bayaran. Terutama di musim panen, banyak warga yang datang kepada Pak Jun untuk menukar lagu. Musik yang didengarkan warga Taropo berjenis lagu dangdut, lagu daerah Bima (berbahasa mbojo), dan lagu pop.

3. Bermain *games*

Banyak remaja yang mengunduh aplikasi permainan balap motor atau mobil dan games lainnya di *smart phone* mereka.

4. Telepon dan SMS

Fungsi telepon dan SMS masih dilakukan warga Taropo meski tidak menjadi fungsi yang utama.

5. Jualan online dan berbagi informasi

Salah seorang warga sudah memanfaatkan facebook untuk berjualan online, yaitu jasa pemasangan listrik prabayar yang mulai marak di Taropo. Meskipun hanya 1-2 orang yang memakai jasa berdasarkan informasi di facebook. Selebihnya komunikasi interpersonal masih jauh lebih masif. Satu orang yang sama ini pula sudah memanfaatkan facebook untuk berbagi informasi dengan mengambil sumber dari media massa online atau blog, meskipun yang merespon bukan warga Taropo, melainkan orang-orang diluar Taropo.

Pada tahun 2008, masyarakat Taropo mulai mengenal televisi dan parabola. Jika tak memakai parabola, stasiun televisi yang di dapatkan hanya TVRI saja. Jika memakai parabola, minimal dua stasiun televisi swasta didapat, misalnya SCTV dan MNCTV. Sama seperti telepon, pada awalnya hanya warga dengan ekonomi menengah ke atas yang memiliki televisi. Tingkat kekayaan ini sangat ditentukan oleh seberapa luas lahan jagung yang dimiliki dan kemampuan menjual jagung. Harga bibit dan pupuk biasanya disiasati warga dengan berhutang. Jika tidak pintar menjual jagung, biasanya masyarakat Taropo ditekan oleh makelar yang membeli hasil panen dengan harga semurah mungkin. Oleh karena itu banyak warga Taropo yang terjebak hutang. Pada tahun 2012, masyarakat dengan ekonomi menengah kebawah masih sering berkumpul di satu rumah yang memiliki televisi untuk menonton sinetron. Tayangan televisi yang paling digemari warga Taropo adalah sinetron. Mulai dari anak-anak sampai dengan orang tua. Televisi juga membawa

perubahan kebiasaan hidup masyarakat Taropo. Sejak hadirnya televisi, hampir sepanjang waktu mereka menonton sinetron dan tayangan gosip di televisi, kecuali jika saat harus menjaga ladang. Sepulang sekolah anak-anak dan remaja akan berkumpul di rumah pemilik televisi untuk menonton sinetron siang di MNC TV, setelah itu mereka akan bermain hingga sore hari, kemudian mereka akan mendatangi lagi rumah pemilik televisi untuk menonton sinetron kembali sampai dengan pukul 10 malam. Setelah itu mereka akan kembali ke rumah masing-masing untuk tidur. Aktivitas sehari-hari di sekolah juga tidak lepas dari pengaruh sinetron yang mereka tonton. Anak-anak dan remaja perempuan akan membicarakan jalan cerita sinetron, kesukaan terhadap aktor dan karakter yang ada di dalam sinetron. Sedangkan anak-anak dan remaja laki-laki lebih sering bermain peran dan mengganggu teman-temannya dengan menirukan tokoh pengganggu yang dominan dalam sinetron. Bahasa di sinetron juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti “elo-gue”, “OMG”, dan “Hellooo”. Anak-anak dan remaja Taropo mempraktekkan apa yang mereka lihat sehari-hari di televisi. Pada 2012 misalnya, saat *trend* sinetron menampilkan *Girl Band*, anak-anak dan remaja putri tidak segan menirukan nyanyian dan tarian *girl band* sinetron saat istirahat sekolah, permainan tradisional bergeser menjadi *dance girl band*, meskipun mereka hanya meniru sebisanya. Selain itu, jam-jam sinetron yang bertepatan dengan waktu beribadah membuat masjid menjadi sepi, tidak ramai seperti sebelum kemunculan televisi. Masyarakat lebih suka menonton televisi daripada mengerjakan shalat.

Masyarakat Taropo juga menjadi konsumtif dengan seringnya menonton iklan di televisi. Ibu-ibu akan memasak sup ayam spesial hanya dengan satu bungkus bumbu penyedap, seperti yang dicontohkan televisi. Sup ayam merupakan masakan yang sangat spesial bagi masyarakat Taropo, sehari-hari mereka hanya mengonsumsi nasi dan garam saja. Mie instan masih menjadi makanan mewah bagi Masyarakat Taropo. Selain itu, datangnya sales pakaian setiap satu minggu sekali (sejak 2005) dengan motor ke Taropo juga menjadi sarana bagi masyarakat Taropo untuk bergaya dalam berpakaian. Pedagang yang datang ke Taropo biasanya memperbolehkan mereka untuk kredit dan berhutang, dibayar setelah panen jagung. Pedagang serupa mulai banyak datang dengan mobil atau motor sejak tahun 2013. Yang dijual bermacam-macam, ada pakaian, barang keperluan rumah tangga, barang elektronik, ikan, sayuran, sampai dengan sandal, sepatu, buku tulis untuk sekolah, bibit, pupuk, dan sembako. Rata-rata semua pedagang ini memperbolehkan berhutang, dibayar setelah panen, dan menjual barang dengan harga berkali lipat. Contohnya, bibit jagung jika langsung dibayar harganya Rp.1.400.000, sedangkan jika dibayar setelah panen bisa mencapai Rp.2.000.000. Dagangan yang dibawa ke Taropo biasanya habis dalam sekejap (sangat laris), meskipun dibeli dengan cara berhutang. Membeli televisi sendiri menjadi pilihan utama bagi masyarakat yang belum memiliki televisi. Meskipun masih banyak kebutuhan pokok yang belum terpenuhi seperti akses air agar mengalir ke rumah-rumah, beras untuk makan, dan MCK.

Pada tahun 2009, SDN 05 Kilo mendapatkan bantuan sebuah laptop dari pemerintah. Akan tetapi, karena belum ada warga yang memiliki keterampilan untuk mengoperasikannya, laptop tersebut hanya berdiam di rumah kepala sekolah. Baru pada tahun 2011, ada seorang warga dari Kota Dompu yang menikah dengan warga Taropo dan kemudian tinggal menetap di Taropo (Pak

Jun), laptop ini kemudian dapat dioperasikan. Kedatangan Laptop dan Pak Jun membawa perubahan besar bagi Desa Taropo. Mulai dari pembuatan proposal proyek pembangunan desa, sekolah, sampai dengan pelatihan guru. Pekerjaan administrasi seperti pendataan penduduk, pembuatan KTP, laporan keuangan sekolah, yang memerlukan pencatatan di komputer atau laptop dapat dipenuhi. Kewajiban para guru untuk memiliki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus juga dapat terpenuhi. Sehingga mereka memiliki panduan untuk mengajar. Meskipun pada akhirnya mereka melakukan plagiarisme, yaitu melakukan *copy paste* dari internet tanpa sumber yang jelas, yang penting cukup sebagai kelengkapan jika pengawas sekolah datang. Masyarakat juga mulai mengenal printer, modem, dan LCD. Meskipun pada kenyataannya masih satu orang saja yang dapat mengoperasikan. Beberapa siswa SMU yang bersekolah di luar kecamatan atau kabupaten juga sering meminta bantuan Pak Jun untuk diajarkan cara mencari bahan tugas sekolah atau mengunduh *ebook* pelajaran dari internet.

Pada tahun 2011, pemerintah memberikan bantuan komputer dan printer pada sekolah dan kantor Desa Taropo. Sehingga ada beberapa orang yang terbiasa menyentuh komputer, meski masih sering datang ke Pak Jun karena belum ahli. Satu orang pegawai desa dan satu orang guru di Taropo Baru sudah bisa mengetik dengan microsoft word. Teknologi software yang dibutuhkan Taropo untuk administrasi desa dan sekolah saat ini memang masih sebatas microsoft word dan excel. Beberapa guru laki-laki dan siswa (anak kepala sekolah) sudah bisa mengoperasikan komputer, meskipun hanya untuk bermain *games* Pokemon.

Pemaparan perkembangan teknologi informasi komunikasi di Taropo dapat dikelompokkan sebagai berikut:

No.	Waktu	TIK	Dampak yang timbul	
			Positif	Negatif
1.	1988	Pos	Berkirim kabar dan uang.	-
2.	2003	Telepon/wartel	Berbicara langsung dengan keluarga yang jauh.	-
3.	2007	Telepon seluler	Berbicara langsung dengan keluarga jauh, mendapat kabar pemerintahan dari pusat kota (tidak terisolasi lagi), memperluas pergaulan warga melalui media sosial.	Konsumsi pulsa dan NSP (pergeseran kebutuhan dasar), kebiasaan <i>chatting</i> 24 jam (pergeseran kebiasaan).
4.	2008	TV dan parabola	Melihat dunia luar selain Taropo.	Gaya hidup konsumtif (kebutuhan dasar bergeser), orientasi hidup pada realitas televisi, aktifitas keagamaan berkurang, permainan

				tradisional termasuk gaya berbahasa anak bergeser menjadi permainan menirukan sinetron.
5.	2009	Tower xl	Kelancaran sinyal berkomunikasi.	Radiasi BTS (15-20 tahun kedepan, belum disadari masyarakat.
6.	2009	Laptop, printer, LCD, Modem	Administrasi kantor desa dan sekolah, peluang mendapat bantuan pembangunan dari berbagai proposal proyek yang dibuat, membuka wawasan informasi dari internet melalui modem, sarana jualan online.	Plagiarisme dan pelanggaran HAKI (kopi paste RPP dan <i>syllabus</i> dari internet).
7.	2011	Komputer	Beberapa orang dapat mengetik.	Kebiasaan bermain games para guru saat jam mengajar.

Tabel 1. Perkembangan TIK di Desa Taropo Beserta Dampak yang Menyertai

DISKUSI

Dilihat dari fase kehidupannya, masyarakat Desa Taropo berada pada fase transisi menurut Burhan Bungin (2006). Dimana kehidupan desa sudah dapat dikatakan sangat maju melalui teknologi komunikasi yang dipakai. Isolasi kehidupan hampir tidak ditemukan lagi dalam skala luas, transportasi sudah lancar saat ini, walaupun belum ada kendaraan publik. Masyarakat Taropo sudah banyak yang memiliki motor, bahkan untuk bersekolah di Kecamatan lain. Penggunaan media informasi sudah hampir merata secara teknis. Namun secara geografis, masyarakat Taropo berada jauh dari pusat kota dengan cara hidup yang masih tradisional, termasuk pola pikir dan sistem sosial lama yang belum berganti. Pola pikir masyarakat masih tradisional dan masih memelihara kekerabatan namun perilaku masyarakat sudah mulai terlihat menuju individualis dari budaya menggunakan telepon seluler dengan media sosial selama 24 jam.

Dalam pemaparan perkembangan TIK diatas dapat kita lihat yang paling berdampak pada kehidupan masyarakat Taropo adalah telepon seluler dan televisi. Televisi menjadi acuan kehidupan sehari-hari terutama pada anak-anak dan remaja. Tujuan televisi dalam hal ini dapat dikatakan berhasil. Penyampaian berbagai produk tayangan, media massa berupaya menyesuaikan diri dengan khalayaknya yang heterogen dari berbagai sosio-ekonomi, cultural, dan lainnya. Produk media pun pada akhirnya dibentuk sedemikian rupa, sehingga mampu diterima oleh

banyak orang (Data, 2014), termasuk masyarakat Taropo, yang tidak mengenal teknologi surat kabar dan radio sebelumnya.

Konteks sosial semacam ini lebih cenderung membawa manusia kedalam dunia yang serba tipuan. Dan saat tipuan ini dapat dimanipulasi oleh industri, maka tipuan itu menjadi abadi dalam dunia fana. Sedangkan secara fitrah, hiburan merupakan respon emosi jiwa dan perkembangan implikasi emosi diri, merupakan suatu tanda keinginan manusia yang meronta-ronta ingin ditanggapi dengan memenuhinya (Data, 2014). Tidak heran jika masyarakat Taropo yang selama ini tidak pernah memiliki hiburan apapun, tiba-tiba dikenalkan dengan televisi, menjadi begitu terpengaruh dan berorientasi pada realitas televisi. Lebih lanjut Data menjelaskan, prinsip-prinsip yang menonjol dalam hiburan adalah kesenangan yang tertanam dan menjelma dalam kehidupan manusia, sehingga pada saat lain akan menjelma membentuk budaya manusia. Dan akhirnya kesenangan itu menjadi larut dalam kebutuhan manusia yang lebih besar, bahkan kadang menjadi eksistensi kehidupan manusia. Kesenangan juga membuat manusia manja dan terbiasa dengan kehidupan yang aduhai dan serba mengagumkan. Maka pergeseran budaya pun terjadi. Kebutuhan sekunder yang tidak mendasar lebih dulu dipenuhi daripada kebutuhan primer. Masyarakat Taropo menggunakan facebook dengan biaya pulsa Rp.2000 setiap hari. Padahal sebagian besar dari mereka hanya mampu makan dengan beras dan garam, itu pun dari hasil berhutang. Permasalahan lainnya, kerusakan pipa saluran air dari gunung, yang merupakan kebutuhan primer untuk hidup, tidak diperhatikan. Masyarakat lebih memilih untuk tidak mandi daripada bekerjasama, apalagi menyumbangkan uang untuk membenahi pipa. Selain itu, belum banyak juga sarana MCK di Taropo. Bisanya warga mendatangi dua sumur untuk mandi dan mencuci. Hanya rumah tertentu yang memiliki kamar mandi dan memperhatikan kesehatan dalam memiliki MCK.

Menurut Soekanto (1990), saluran-saluran perubahan kebudayaan merupakan saluran-saluran yang dilalui oleh suatu proses perubahan. Umumnya saluran-saluran tersebut adalah lembaga-lembaga kemasyarakatan, termasuk media massa. Yang mana, tergantung pada fokus budayanya pada masa tertentu (Data, 2014). Dalam memaknai sinetron, anak-anak dan remaja Taropo mengikuti gaya berbicara, istilah-istilah gaul yang digunakan, isi pembicaraan, dan bahkan bertindak sebagaimana tokoh-tokoh yang ada di dalam sinetron yang sedang terkenal pada saat itu. Sinetron berganti, maka berganti pula isi pembicaraan dan permainan mereka di sekolah. Dalam hal ini, sinetron menjadi panduan berperilaku bagi anak-anak dan remaja. Bagi mereka, realitas di dalam sinetron adalah realitas dalam kehidupan masyarakat Jakarta yang sesungguhnya. Oleh karena itu mereka merasa bangga meniru apa yang ada di dalam sinetron dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan mereka menyangka bahasa gaul remaja dalam sinetron (eloe-gue) adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Masih banyak warga Taropo yang tidak bisa berbicara dalam bahasa Indonesia.

Perubahan kebudayaan masyarakat Taropo yang dibawa media massa masih akan terus terjadi. Seiring dengan perkembangan TIK yang tidak pernah berhenti. Saat ini, melalui media sosial setiap orang bisa menjadi konsumen, produsen dan distributor konten media sekaligus. Satu pesan yang mampir di telepon seluler kita bisa langsung diedit dan disebarluaskan kembali dengan mudah.

Semakin berkembang TIK, semakin bertambah pula konten media yang disodorkan oleh media. Jika kita mencermati kemajuan media social misalnya, dari mulai hanya bisa memasang status, saat ini sudah terdapat feature facebook live, dimana setiap orang dapat memvideokan aktivitasnya saat itu juga dan secara otomatis sudah tersebar ke semua contact di facebook. Bahkan siaran televisi saat ini dapat disaksikan secara live melalui facebook. Jika dulu saat mengendarai bus kita mengobrol atau tidur, sekarang anak-anak muda memasang headset di telinga mereka sambil menonton telepon selulernya. Kemudian kegiatan-kegiatan ini tidak sengaja menjadi rutinitas dalam kehidupan kita. Belum lagi jika kita menghiraukan notifikasi dari facebook, instagram, twitter, gmail. Membuka whatsapp, sms, yang menjadi jalan berkomunikasi kita. Berapa banyak pesan yang kita terima dalam sehari? Banjir informasi yang kita terima setiap harinya tidak dapat dicegah lagi (Potter, 2013, p. 4-5). Pesan dan informasi tersebut akan datang dengan sendirinya tanpa diminta.

Lalu berapa waktu yang kita habiskan bersama telepon pintar kita dalam satu hari? Tanpa disadari media massa telah mengatur rutinitas kehidupan manusia. Kita menjadi paranoid bila kehilangan telepon seluler dan merasa dikucilkan di dunia ini karena tanpa telepon seluler kita merasa menjadi tertinggal dan tidak tahu apa-apa. Hal ini berjalan secara otomatis. Sehingga terjadi perubahan budaya di masyarakat kita. Seperti yang terjadi pada masyarakat Desa Taropo. Anak-anak dan remaja akan diam di depan televisi mulai dari siang sampai malam hari. Aktivitas warga di masjid pun pelan-pelan hilang. Obrolan mengenai sinetron kesukaan mendominasi saat jam istirahat sekolah. Permainan tradisional anak-anak juga pelan-pelan ditinggalkan. Orientasi kehidupan masyarakat disetir oleh realitas yang disodorkan media. Konsumtif pulsa/pakaian, kebiasaan *chatting* 24 jam, gaya bahasa dalam berbicara, main *games* komputer saat jam mengajar, plagiarisme bahan ajar, dan sebagainya.

Kegagalan Fungsi Komunikasi Massa Media Massa

Menurut Mc Quail ada empat unsur utama faktor penentu sejarah perkembangan media massa; teknologi, situasi politik, sosial dan ekonomi masyarakat, kebutuhan manusia, dan manusia itu sendiri (kelompok, kelas, kepentingan) (McQuail, 1987). Perkembangan media massa di Desa Taropo dipengaruhi oleh perkembangan TIK yang secara alami terjadi. Dan berdampak signifikan pada perubahan budaya hidup masyarakat Taropo. Situasi politik, sosial dan ekonomi masyarakat, kebutuhan manusia, dan otoritas masyarakat Taropo itu sendiri terhadap kemajuan TIK memainkan perannya masing-masing dalam situasi yang cukup kompleks. Dampak positif dan negatif yang bersisian bagai dua mata uang, turut dipengaruhi oleh lompatan teknologi yang terlalu dinamis. Masyarakat Taropo tidak mengenal Surat Kabar dan Radio sebelumnya. Akibatnya, tidak ada fungsi edukasi dan informasi dari media massa yang dikonsumsi masyarakat Taropo.

Robert K. Merton mengemukakan dua aspek fungsi aktivitas sosial, yaitu fungsi manifest (nyata) dan fungsi laten (tersembunyi). Fungsi manifest adalah fungsi nyata yang diinginkan. Sedangkan fungsi laten adalah fungsi yang tidak diinginkan. Menilik fungsi komunikasi massa yang merupakan salah satu aktivitas sosial yang berfungsi di masyarakat, fungsi aktivitas sosial

yang terjadi di Taropo adalah fungsi laten, karena lebih banyak dampak negatif yang muncul daripada dampak positif dari TIK itu sendiri. Berikut beberapa fungsi komunikasi massa menurut Bungin yang tidak terpenuhi di Taropo, yaitu fungsi pengawasan, *social learning*, penyampaian informasi, dan transformasi budaya (positif) (dalam Bungin, 2006: 78-81).

Fungsi pengawasan dimaksudkan untuk mengarahkan, mengontrol, dan mencegah terjadinya hal-hal negatif dimasyarakat. Misalnya pemberitahuan dampak bahaya narkoba. Fungsi ini gagal pada masyarakat Taropo karena tidak adanya tayangan serupa yang dinikmati oleh masyarakat Taropo. Terutama oleh anak-anak dan remaja, perhatian dan keseharian mereka hanya tertuju pada tayangan sinetron yang tak berhenti tayang di televisi. Sepulang sekolah hingga malam hari anak-anak dan remaja Taropo berkumpul mengerubungi televisi. Mulai dari siang sepulang sekolah hingga malam hari menjelang tidur. Dua stasiun televisi yang menjadi andalan, yaitu MNCTV dan SCTV setia menghadirkan berbagai tayangan sinetron diwaktu-waktu tersebut. Alih-alih mengambil hal positif dari tayangan-tayangan yang dikonsumsi di televisi, masyarakat Taropo malah terhegemoni dengan realitas yang ditampilkan sinetron-sinetron serta mimpi-mimpi yang terealisasi dalam aktivitas sehari-hari seperti bergesernya permainan tradisional anak dan aktivitas keagamaan, serta gaya berbicara sinetron kekinian (misalnya *eloe-gue*) yang seringkali tidak mereka pahami artinya.

Dengan demikian fungsi *social learning* media massa pada masyarakat Taropo juga gagal. Karena menurut fungsi ini media massa diharapkan menjadi pembimbing dan media pendidikan sosial kepada seluruh masyarakat melalui tayangan-tayangannya. Jikapun ada tayangan edukatif yang tampil di televisi, sangat jarang masyarakat Taropo yang tertarik menonton. Fungsi penyampaian informasi juga tidak berjalan dengan baik. Televisi Republik Indonesia tidak diminati oleh masyarakat. Oleh kaum terpelajar seperti para guru pun, pembicaraan jarang berkisar pada berita-berita *up to date* yang ditampilkan televisi. Mereka lebih tertarik untuk membicarakan tentang kenaikan harga jagung di desa, dan permasalahan politik lokal di Taropo, serta kesibukan kegiatan sehari-harinya.

Fungsi transformasi budaya bersifat lebih dinamis daripada fungsi media massa lainnya. Sebagai akibat dari kegagalan tiga fungsi sebelumnya, maka transformasi budaya yang menyertai fungsi-fungsi tersebut menjadi negatif dengan pola konsumsi dan efek yang terjadi pada masyarakat Taropo. Satu-satunya fungsi media massa yang berhasil adalah fungsi hiburan, dimana masyarakat berhasil mendapatkan perhatian baru yang dapat dinikmati dalam kesehariannya. Meskipun efek hegemoni dari tayangan-tayangan hiburan ini sama sekali tidak disadari oleh masyarakat Taropo.

Lompatan Kemajuan TIK

Menilik sejarah kemunculan radio (Briggs & Burke, 2006) pada 1895 ditemukan oleh Marconi, pada 1899 radio digunakan untuk meliput pertandingan yacht piala Amerika, kemudian digunakan untuk mengirimkan pesan pada 1901. Tahun 1904 radio menjadi *headline* karena melaporkan penahanan seorang pembunuh yang melarikan diri dari Inggris ke Kanada melalui laut. Delapan

tahun kemudian, radio kembali menghebohkan masyarakat dengan menangkap pesan-pesan SOS dari peristiwa tenggelamnya Titanic dan melaporkannya ke gedung putih. Tahun 1925, setelah dimulainya siaran radio, Beam and Broadcast (A.B.Morse), siaran radio menceritakan kisah perkembangan radio dalam catatan kantor paten tentang penemuan-penemuan terdahulu dan sedang dipakai pada masa itu. Pada tahun 1920 Marconi menyiarkan konser yang langsung disambut tidak ramah oleh pihak militer, karena dianggap dapat mengganggu pesan-pesan pertahanan, dan juga mengubah arti teknologi tidak lagi sebagai “abdi umat manusia”, hingga izin siaran ditarik. Pada tahun 1921, konser kembali disiarkan dengan dalih konser amal agar dapat diterima pihak yang menentang fungsi hiburan radio. Pada saat ini belum nampak tanda-tanda akan mendapat jumlah pendengar yang banyak. Selanjutnya pada 1923 disiarkan sandiwara radio yang pertama, Cyrano De Bergerac. Dari runtutan peristiwa ini dapat kita lihat bahwa kemunculan fungsi hiburan pada radio tidak serta merta muncul. Sebelum dapat diterima masyarakat luas, radio malah sempat ditentang karena dianggap mengaburkan fungsi informasi, meskipun lama-kelamaan respon yang diberikan masyarakat berkembang menjadi sangat positif. Fungsi hiburan baru muncul setelah 21 tahun sejak radio pertama kali digunakan. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat Amerika dan Eropa pada saat itu menikmati fungsi informasi radio selama 21 tahun. Lengkap dengan pengalaman kontroversi kemunculan fungsi hiburan, iklan (pergeseran fungsi untuk kepentingan bisnis), konvergensi radio dengan surat kabar, serta bentuk-bentuk acara siaran yang muncul susul-menyusul sesuai dengan kepentingan khalayak setempat sehingga pilihan acara bagi pendengar menjadi beragam. Masyarakat Amerika dan Eropa menikmati proses pembelajaran yang diakibatkan oleh kemunculan media massa radio. Hal ini berbanding terbalik dengan masyarakat Taropo yang langsung menerima fungsi hiburan ketika pertama kali bertemu dengan radio, televisi, dan *smart phone*.

Dalam sejarah Prancis, media cetak menjalankan fungsi informasi dan edukasi selama 13 tahun dari tahun 1659 (*The Athenian Mercury*), sampai akhirnya mengenal fungsi hiburan berupa cerpen, puisi, dan teka-teki silang pada 1672 (*Mercure Gallant*). Media cetak benar-benar telah memperluas pengetahuan para pembaca. Kemunculan media cetak yang diawali dari telegraf, mesin cetak, dan buku diakui pula telah mendorong terhapusnya buta huruf pada masyarakat Eropa dan Amerika. Tidak demikian dengan masyarakat Taropo yang tidak pernah mengenal Koran dan majalah. Masih banyak warganya yang buta huruf, serta belum dapat berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia. Hadirnya media cetak berupa Koran atau majalah tentu dapat menjadi pendorong angka melek huruf bagi masyarakat Taropo. Oleh karena itulah tuntutan penguasaan teknologi disetiap jaman menjadi urgent (Panuju, 1997). Lompatan dua teknologi informasi komunikasi radio dan media cetak merupakan salah satu penyebab kegagalan fungsi-fungsi media massa selain fungsi hiburan oleh hadirnya TIK pada masyarakat Taropo.

SIMPULAN

Perkembangan TIK pada masyarakat Taropo dimulai dari pos, telepon (wartel), telepon seluler, televisi, laptop, dan komputer. Kehadiran tokoh yang mampu mengoperasikan TIK

merupakan peran utama dalam terpaan TIK di masyarakat Taropo. Berbagai dampak positif membawa kemajuan bagi kehidupan masyarakat Taropo, tetapi di sisi lain menggerus kebudayaan dan menjerumuskan pada budaya konsumtif. Hal ini menjadi permasalahan sosial baru yang cukup pelik. Pendampingan pemerintah pusat terhadap persiapan mental penerimaan kemajuan TIK di suatu daerah, terutama yang masih tertinggal selayaknya menjadi urgent untuk dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, G. P. (2020, November 20). Potret Terpaan Kemajuan TIK pada Masyarakat Agraris Indonesia. (C. N. Anggraini, Interviewer)
- Briggs, A., & Burke, P. (2006). *Sejarah Sosial Media dari Gutenberg Sampai Internet*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Data, S. S. (2014). Perubahan Pola Komunikasi Masyarakat Komunitas Suku Sasak Dusun Sade (Suatu Studi Etnografi Di Desa Wisata Komunitas Suku Sasak Dusun Sade Lombok Tengah). *Thesis UGM*, 99.
- Hamidah. (2020, November 22). Potret Terpaan Kemajuan TIK pada Masyarakat Agraris Indonesia. (C. N. Anggraini, Interviewer)
- Junaidin. (2020, November 21). Potret Terpaan Kemajuan TIK pada Masyarakat Agraris Indonesia. (C. N. Anggraini, Interviewer)
- McQuail, D. (1987). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Panuju, R. (1997). *Titik Rawan Komunikasi Pembangunan*. Surabaya: Unit Pengembangan & Produksi Multimedia (UP2M) Fikom - Unitomo.
- www.pn-dompu.go.id