

UPAYA DEVENSIF MEDIA CETAK SEBAGAI MEDIA DAKWAH DI TENGAH MARAKNYA PERAN MEDIA MAYA

Oleh: Mob. Rosyid

Dosen STAIN Kudus

Abstrak

Kemampuan media massa memenuhi selera pengguna jasa menjadi faktor tertariknya publik memanfaatkannya. Hal ini dikarenakan tujuan utama memanfaatkan sumber media massa berupa kebutuhan informasi, informasi yang baru, aktual, sesuai kebutuhan, dan utuh. Akan tetapi, kebutuhan konsumen tersebut antar-penyedia jasa informasi selalu dinamis dalam rangka memenuhi selera konsumen. Media massa cetak sebagai media dakwah realitasnya menghadapi persaingan ketat, di antaranya dari media massa berbasis dunia maya. Untuk mempertahankan pelayanannya di bidang dakwah, media massa cetak harus mengoptimalkan perannya memenuhi selera pengguna jasa. Optimalisasi tertuju pada kemasan pemberitaan yang aktual, tuntas, sesuai kebutuhan pembaca yakni faktor lokalitas dan ketersediaan informasi lapangan kerja (bagi pencari kerja) dan media mempublik hasil produksi (iklanisasi). Bila hal ini terpenuhi, peran media massa cetak sebagai alternatif media dakwah dapat tetap di hati pembaca. Di sisi lain, media massa cetak harus mampu meningkatkan kualitas diri di tengah kelemahan yang dimiliki media maya. Satu hal yang harus ditelaah secara mendalam bahwa media massa cetak sangat mengandalkan pembelian dari konsumen, terutama bagi pelanggan (abonemen) sehingga upaya eksis tetap terjaga bila kemasan berita berkesinambungan dan tuntas. Dunia ini, bidang apapun selalu menghadapi kompetitor sebagai bagian dari konsekuensi hidup. Di balik kompetisi, perlu upaya optimal dalam mempertahankan dan meningkatkan kualitas hasil kerja. Bila upaya ini tanpa disertai kreativitas dan spekulasi dari pengelolanya, keberadaan media cetak dalam posisi devensif (bertahan) bagian dari keterancamannya eksistensi.

Kata Kunci: pertahanan, media, kompetisi

A. Pendahuluan

Internet membawa manusia memasuki jagat maya (*cyberspace*) beserta budaya maya (*cybercultures*), sehingga memunculkan serba baru yakni gaya hidup (*lifestyle*), membuka karier, menuntut aturan, menampilkan isu, membentuk dinamika kekuasaan, menebar berbagai kecemasan. Tahun 1969, internet sebatas digunakan Departemen Pertahanan AS, tahun 1986 diadopsi untuk nonmiliter, sejak 1991 untuk komersial. Hingga 2006 internet menjangkau 75 persen rumah di AS. Untuk Indonesia, menurut *Internet World Stats*, pengguna internet tahun 2000 berjumlah 2 juta, tahun 2008 25 juta pengguna (10 persen dari populasi penduduk). Internet memunculkan habitus baru (1) membaca layar (*screen-reading*) informasi nirkertas (*paperless*), (2) memahami gejala banyak tanda (*multisemiotis*) berupa visual, warna, suara, dan gerak sehingga menuntut *synaesthesia*, (3) penggunaan bahasa asing (Inggris), (4) memiliki keberaksaraan digital (*digital literacy*). Perlu mewaspada (i) kesenjangan pengguna antara di desa dan kota, (ii) masalah aborsi bahasa, versi Teeuw, karena rendahnya minat baca, sehingga meloncat yakni dari (a) kelisanan murni (*kebirografik*) seperti, mendengar cerita, (b) membaca dan menulis (*tipografik*), elektronik (mendengar dan menonton). Terjadi loncatan (langsung elektronik), sehingga budaya baca tidak selalu eksis, lebih didominasi budaya mendengar, sehingga terjadinya (iii) pudarnya etos membaca (Ari,2009:7).

Data International Telecommunication Union, hingga tahun 2013, masih ada 4,4 miliar warga dunia yang belum terhubung dengan jaringan internet. Sebanyak 77 persen berada di Negara maju (Kompas, 28/4/2014). Kehadiran internet sejak tahun 1995 telah mendorong dunia bergerak ke arah digital hingga membentuk *digital native generation*. Internet merupakan salah satu sumber informasi publik sehingga memunculkan ketergantungan manusia modern terhadap teknologi karena berbagai unsur antara lain gengsi yang diimbangi dengan meningkatnya kelas menengah di Republik ini. Mayoritas pengguna diperkirakan mengakses melalui ponsel pintar, komputer tablet atau ultrabook. Kemudahan mengakses informasi pada era digital secara tidak langsung mengubah kultur membaca masyarakat. Arus informasi kini berputar secara instan dalam segenggam perangkat 'gadget'. Bahkan *Indonesian Digital Landscape 2013* yang dilansir oleh Merah Cipta Media mencatat 73 juta penduduk Indonesia merupakan populasi *online*. Diperkirakan akhir 2013 bertambah hingga 10 juta orang per tahun hingga 2015. Sebanyak 47,9 persen darinya lulusan setingkat SMU, 11,1 persen ahli madya dan 20,8 persen merupakan sarjana.

Bagi mengakses informasi publik, selain sumber berita berbayar, ada beberapa situs web yang gratis di internet seperti *Google* dan memanfaatkan media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *Youtube*. *Google* berperan sebagai mesin pencari informasi yang dikelola oleh para insinyur dengan ratusan ribu mesin untuk menyediakan informasi apa pun yang dibutuhkan orang di seluruh dunia. *Geoogle* lahir pada 1998 dari tangan Sergei Brin dan Larry Page, dua jebolan program Phd dari Stanford University. Dalam waktu 15 tahun ia sudah menjadi perusahaan media terbesar kedua setelah *Apple* dan setingkat di atas *Microsoft*. *Google* mampu mengungguli *Time Warner*, *Disney*, atau *News Corporation*. Di antara jaringan situs web sosial di dunia, menurut Asisten Profesor di Wee Kim Wee School of Information National University Singapore (NTU), *Facebook* merupakan yang terbanyak penggunanya yakni mencapai 60,1 persen, diikuti *Youtube* 22,9 persen, dan *Twitter* 1,86 persen. Saat ini, penyampaian informasi melalui *Twitter* lebih cepat dibandingkan dengan media cetak, bahkan dengan kantor berita atau *online* (*Kompas*, 12 Desember 2013, hlm.14).

Internet membawa manusia memasuki jagat maya (*cyberspace*) beserta budaya maya (*cybercultures*), sehingga memunculkan serba baru yakni gaya hidup (*lifestyle*), membuka karier, menuntut aturan, menampilkan isu, membentuk dinamika kekuasaan, hingga menebar berbagai kecemasan. Tahun 1969, internet sebatas digunakan Departemen Pertahanan AS, tahun 1986 diadopsi untuk nonmiliter, sejak 1991 untuk komersial. Hingga 2006 internet menjangkau 75 persen rumah di AS. Untuk Indonesia, menurut *Internet World Stats*, pengguna internet tahun 2000 berjumlah 2 juta, tahun 2008 25 juta pengguna (10 persen dari populasi penduduk). Internet memunculkan habitus baru (1) membaca layar (*screen-reading*) informasi nirkertas (*paperless*), (2) memahami gejala banyak tanda (*multisemiotis*) berupa visual, warna, suara, dan gerak sehingga menuntut *synaesthesia*, (3) penggunaan bahasa asing (Inggris), (4) memiliki keberaksaraan digital (*digital literacy*). Perlu mewaspada (i) kesenjangan pengguna antara di desa dan kota, (ii) masalah aborsi bahasa, versi Teeuw, karena rendahnya minat baca, sehingga meloncat yakni dari (a) kelisanan murni (*kehirografik*) seperti, mendengar cerita, (b) membaca dan menulis (*tipografik*), elektronik (mendengar dan menonton). Terjadi loncatan (langsung elektronik), sehingga budaya baca tidak selalu eksis, lebih didominasi budaya mendengar, sehingga terjadinya (iii) pudarnya etos membaca (Ari,2009:7).

Selain gaya hidup dengan dunia maya dalam mengakses informasi, peran media massa elektronik menduduki pola kedua. Menurut Waka

Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) bahwa pola menonton televisi (TV) oleh anak sangat tinggi, 4-5 jam sehari atau 30-35 jam seminggu, banyak waktu habis memanfaatkan acara televisi daripada di sekolah dan menonton segala acara seharusnya untuk orang dewasa. Idealnya maksimal 2 jam per hari, anak pun mudah terpengaruh karena stimulus yang intens. Bagi anak usia 0-2 tahun idealnya tak menonton tv (*Kompas*, 18 Juli 2010, hlm.13). Hasil penelitian terhadap 1.013 anak usia 10-11 tahun yang dipublikasikan di jurnal *Pediatrics* AS, 11/10/2010 bahwa anak yang menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari di depan tv atau bermain *games* memiliki kesulitan psikologis seperti masalah emosi, hiperaktif, tingkah laku menantang daripada anak yang tak banyak menonton tv (*Kompas*, 12 November 2010, hlm.14). Berdasarkan survei Unicef (Badan PBB untuk anak-anak) tahun 2007, anak Indonesia menonton tv 5 jam sehari atau 30-35 jam per minggu atau 1.560-1.820 jam per tahun. Jam belajar di sekolah rata-rata 1.000 jam per tahun dengan 220 hari efektif belajar dalam setahun (*Kompas*, 27 April 2009, hlm.12). Meski demikian, bila dibandingkan antara media maya dengan media elektronik, media cetak memiliki nilai plus bahwa media massa cetak yang tak tergantikan adalah kemampuan analisis dan mengonversi berita yang berupa teks, foto, dan mendalamnya informasi yang mudah disimpan sebagai sumber referensi dalam bentuk klip. Data ini tersimpan dalam waktu yang lama karena nihil virus perusak jaringan maya. Dengan demikian, jurnalis media cetak harus mampu mengembangkan jurnalis naratif sehingga tampilan dari tiap media saling melengkapi dalam satu uraian berita.

Hasil survei harian *Kompas* terhadap 400 responden mahasiswa pada empat universitas di kawasan Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi mayoritas masih mengharap peran media massa cetak karena peran yang tak tergantikan oleh media *on line* yakni kayanya sumber dan ragam bacaan di media massa cetak, gaya tulisan jurnalistik, tata letak dan desain, surat kabar kajiannya mendalam, sebagai bahan referensi dan dapat dibaca berulang. Di sisi lain, media *on line* informasinya secara instan dan mengedepankan kebaruan informasi sehingga pola membacanya dengan *screening* atau menyisir berita secara cepat yang membentuk pola membaca yang minim pemaknaan (*Kompas*, 29 Oktober 2013, hlm.34). Dengan demikian, peran media massa cetak masih ideal dijadikan media dakwah Islam. Hal ini didukung oleh faktor ketersediaan informasi lapangan kerja dan *space* iklan bagi produsen atau dunia industry. Di sisi lain, koran menyajikan berita daerah yang tuntas ulasannya.

B. Landasan Teori

Landasan teori dalam naskah ini mengulas *framing* media, kode etik jurnalistik, perjuangan pers nasional.

1. Framing Media

Kiprah media massa yang ditunggu sajiannya oleh pembaca sehingga masyarakat sering mempertanyakan kenapa sebuah peristiwa diberitakan di media, sedangkan peristiwa yang lain tidak diberitakan atau mengapa pemberitaan yang dimuat hanya menyorot satu sisi tertentu sementara sisi yang lain tidak disinggung sama sekali. Pertanyaan-pertanyaan tersebut termasuk dalam konsep yang disebut sebagai *framing* yaitu konsep tentang bagaimana sebuah media menyorot tentang sebuah peristiwa, menampilkan dan menonjolkan aspek tertentu. Media bukanlah sebuah saluran yang bebas nilai. Sebaliknya, media justru mengkonstruksikan realitas dan peristiwa menjadi sedemikina rupa dan bukannya menjadi cermin yang memberitakan realitas seperti apa adanya (Eriyanto, 2002: 2-4).

2. Kode Etik Jurnalistik

Batas pemberitaan jurnalisme ada tiga yaitu UU, kode etik jurnalistik, dan *code of conduct*. UU (hukum positif) membatasi wartawan tentang apa saja yang boleh diberitakan melalui pasal-pasal. Kode etik jurnalistik merupakan pedoman tingkah laku yang berfungsi mengatur tingkah laku wartawan dan memandu keterampilan teknis yang dikeluarkan asosiasi profesi wartawan, sedangkan *code of conduct* merupakan pedoman tingkah laku wartawan dalam sebuah media pers disusun berdasarkan cita-cita institusional pers yang mengeluarkannya, sehingga setiap media pers berbeda *code*-nya (Abrar, 2004:378).

Menurut Atmakusumah, oleh pengamat pers dan *Associate Professor George Washington University Washington DC*, AS, Janet E Steele, pertama kalinya penguasa RI (saat itu BJ Habibie) membalikkan kedudukan pers Indonesia dari posisinya yang berbeda daripada masa sebelumnya. UU pers memberi sanksi pidana denda atau penjara bagi yang berupaya membatasi kebebasan pers, bukan sebaliknya mengancam pers. UU Nomor 40 Tahun 1999 menjamin kemerdekaan pers, menghapus sistem lisensi berupa perizinan yang membatasi kebebasan pers, dan menghapus kekuasaan pemerintah untuk melarang penerbitan pers. Untuk tindakan penyensoran, pemberedelan, dan pelarangan penyiaran terhadap karya jurnalistik media pers, baik cetak maupun elektronik, dikenai sanksi pidana penjara maksimal dua tahun atau denda maksimal Rp 500 juta. Wartawan diberi hak tolak atau hak ingkar yaitu hak untuk tak mengungkapkan

narasumber anonim atau konfidensial yang perlu dilindungi, baik dalam pemberitaannya maupun ketika menghadapi pemeriksaan oleh penegak hukum. UU juga menghapus pembatasan tentang siapa yang dapat bekerja sebagai wartawan dan mereka bebas memilih organisasi wartawan untuk menjadi anggotanya, pers mengatur dirinya sendiri dengan mendirikan Dewan Pers yang independen. Meskipun masih ada jaksa dan hakim yang menggunakan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sehingga memenjarakan pengelola media, idealnya hukuman pidana bagi pers diterapkan denda sebagai ganti rugi, bukan hukuman badan atau menutup perusahaan pers (2010:6). Selain peran media massa, penopang tegaknya negara hasil peran serta masyarakat sipil (*civil society*) di antaranya berbentuk Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), media, mahasiswa, dan lainnya.

Keberadaan media massa secara *de jure* kokoh berlandaskan UU Nomor 40 Tahun 1999 tentang Persuratkabaran bahwa pers keberadaannya legal sebagai sumber pemberitaan pada publik pembaca. Media massa merupakan bagian integral dari kehidupan masyarakat yang mendambakan demokrasi dan kebebasan (yang terbatas), keberadaannya cukup strategis dan senantiasa diperhitungkan masyarakat. Dalam pandangan positivistik, berita adalah cermin dari realitas, berita harus mencerminkan realitas yang hendak diberitakan. Apapun yang disampaikan media dianggap sebagai sesuatu yang benar. Dalam pandangan konstruksionisme, berita adalah hasil dari konstruksi (rekayasa) sosial media, berita selalu melibatkan pandangan, ideologi dan nilai dari wartawan atau media, artinya sebagai aktor sosial, wartawan turut mendefinisikan apa yang terjadi dan secara aktif membentuk peristiwa dalam pemahaman mereka. Khalayak pembaca pun memiliki penafsiran sendiri yang (bisa jadi) berbeda dari pembuat berita. Untuk mengatasi perbedaan keduanya, dalam dunia jurnalistik terdapat kebijakan imparialitas serta teknik penyampaiannya yang memenuhi *cover both side* sebagai panduan etikanya.

Kedua hal tersebut, artinya kebenaran dalam isi berita tidak bisa dilihat dari 'satu pihak', tetapi harus dikonfirmasi menurut kebenaran 'pihak' lain. Norma yang dapat dijadikan sandaran hukum dikenal dengan istilah kode etik jurnalistik. Kode etik jurnalistik adalah ketentuan yang dijadikan pedoman bagi setiap wartawan dalam menjalankan tugasnya, sedangkan dari aspek pengaduan hukum. Institusi yang disediakan untuk menyelesaikan terjadinya kerugian yang muncul akibat sajian pers adalah melalui tiga jalur yakni mempergunakan hak jawab, menempuh jalur hukum lewat lembaga peradilan, dan mempergunakan keduanya.

Kode etik jurnalistik menandakan (1) berita diperoleh dengan cara yang jujur, (2) meneliti kebenaran suatu berita atau keterangan sebelum menyiarkan/mewartakan (*check and recheck*), (3) membedakan antara kejadian (*fact*) dan pendapat (*opinion*), (4) menghargai dan melindungi kedudukan sumber berita yang tidak mau disebut namanya, (5) tidak boleh memberitakan keterangan yang diberikan secara *off the record* atau *for your eyes only*, dan (6) dengan jujur menyebut sumbernya dalam mengutip berita atau tulisan dari suatu surat kabar atau penerbitan, untuk kesetiakawanan profesi. Kode Etik Jurnalistik (KEJ) bagi jurnalis Pasal 3 wartawan Indonesia selalu menguji informasi, memberitakan secara berimbang, tidak mencampuradukkan antara fakta dengan opini yang menghakimi, serta menerapkan asas praduga tak bersalah, meskipun berdasarkan analisis Pemantau Regulasi dan Regulator Media (PR2Media) selama 10 tahun terakhir, sejumlah UU terkait media massa diundangkan dan adanya lembaga regulator media {Dewan Pers, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), Lembaga Sensor Film (LSF), Komisi Informasi (KI), dan Badan Regulator Telekomunikasi Indonesia (BRTI)}. Lembaga tersebut belum sepenuhnya independen karena bergantung pada APBN sehingga belum bisa diharapkan sebagai agen perubahan dan terjebak pada ritme birokrasi (*Kompas*, 21 Januari 2011, hlm.12).

3. Perjuangan Pers Nasional

Sejak awal pers di Indonesia tidak hanya sekedar berperan sebagai refleksi atas perjalanan sejarah, politik, dan budaya Indonesia. Lebih dari itu, pers Indonesia berperan aktif dalam proses pembentukan perjalanan bangsa. Keberadaan editor, wartawan, dan koresponden dunia pers tidak hanya sekedar melaporkan peristiwa yang terjadi, akan tetapi seringkali mereka terlibat secara langsung dan bahkan menjadi bagian dari peristiwa yang dilaporkan. Dalam sebuah negara seperti Indonesia, tiga sumbu antara sejarah bangsa, perjuangan melawan kolonialisme, dan peran media memiliki hubungan yang saling berkaitan erat. Pers Indonesia dibangun dengan struktur landasan awal yang bermula dari idealisme atas perjuangan bangsa, ditambah dengan dedikasi kepada masyarakat, dan akhirnya setelah melewati perjalanan panjang yang kompleks akhirnya pers Indonesia mendapatkan pengakuan sebagai sebuah institusi sosial (Djajamiharja, 1987:39). Rosihan Anwar (almarhum) merupakan salah satu tokoh penting dunia jurnalisme di Indonesia menekankan bahwa sejarah pers di Indonesia selalu berhubungan dengan pergerakan nasional. Hubungan tersebut menurutnya, dapat dibuktikan pada masa kolonial Belanda dan masa setelah kemerdekaan. Rosihan menyebutkan

bahwa pada masa kemerdekaan jumlah koran yang berafiliasi dengan kekuatan politik dan jumlah koran yang diterbitkan oleh partai politik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Untuk memahami pers Indonesia, secara historis dan empiris, menurut Abar, pendekatan yang paling tepat adalah pendekatan struktural yang menawarkan asumsi bahwa eksistensi, realitas dan dinamika, orientasi, dan proporsi pers di sebuah negara ditentukan oleh struktur sosial dalam negara tersebut, terutama menyangkut hubungan antara kekuatan sosial, ekonomi, dan politik (Abrar, 1995:22).

Berdasarkan laporan dari Departemen Penerangan RI yang termuat dalam Inventarisasi Pertumbuhan dan Perkembangan Pers Nasional (IPPN), pada 1998/1999 terdapat 500 koran yang diterbitkan di Indonesia tetapi hanya 20 persen yang termasuk kategori bagus. Sisanya sebesar 80 persen merupakan koran yang tergolong dalam “bisnis yang tidak sehat”. Di antara koran yang tergolong sehat tersebut, *Kompas* menempati posisi sebagai koran tersehat dan memiliki oplah tertinggi hingga mencapai 503.750 eksemplar. Di posisi kedua ada *Pos Kota* yang memiliki oplah 500.000 eksemplar, diikuti *Jawa Pos* dengan 342.409 eksemplar, *Suara Pembaruan* 300.026 eksemplar, *Republika* 216.762 eksemplar dan di posisi keenam ada *Media Indonesia* dengan 201.373 eksemplar (Batubara, 2001:45).

Perjalanan pers nasional pascatumbuhnya rezim Orde Baru pada 21 Mei 1998, Presiden kedua RI, Soeharto, mengundurkan diri dari jabatan presiden dan digantikan Wakil Presiden saat itu, B.J. Habibie karena desakan reformasi, didukung carut-marutnya perekonomian nasional dan krisis moneter. Masa Presiden Habibie, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) mengagendakan 8 poin reformasi yang harus dilakukan Presiden Habibie meliputi (1) reformasi politik, (2) reformasi ekonomi, (3) reformasi pendidikan dan sumber daya manusia, (4) reformasi hukum dan HAM, (5) revitalisasi penguasaan teknologi, (6) reformasi kehidupan sosial budaya, (7) reformasi bidang hankam dan refungsionalisasi ABRI, dan (8) reformasi pola komunikasi, sistem informasi, dan pers. Khusus reformasi pers, pada 5 Juni 1998, Menteri Penerangan, Yunus Yosfiah, mencabut SK Menpan Nomor 1 Tahun 1984 tentang Wewenang Pemerintah Membatalkan Surat Izin Usaha Penerbitan Pers (SIUPP). Begitu pula SK Menpan Nomor 47 Tahun 1975 dan SK Nomor 184 Tahun 1978 bahwa Persatuan Wartawan Indonesia (PWI), Serikat Penerbitan Surat Kabar (SPS) dan Serikat Grafika Pers (SGF) bukan wadah tunggal organisasi pers, sehingga insan pers bebas membentuk asosiasi (persatuan/organisasi) profesi.

C. Pembahasan

Nilai lebih yang dapat dijadikan peluang bagi media masaa cetak sebagai media dakwah bila mampu memanfaatkan nilai lebih media massa cetak itu sendiri. Di sisi lain, peluang menggungguli media massa berbasis maya karena keterbatasan media maya. Adapun keterbatasan media maya terdiri:

1. Belum Adanya Standar Koreksi Pemberitaan Media Maya

Eksisnya media massa dalam bentuk cetak dan elektronik mendapat 'mitra' baru yakni media *on line*. Media *online* membutuhkan kode etik tersendiri yang khusus mengatur etika pemberitaan di dunia maya untuk mengembangkan media berbasis internet yang lebih akurat, bertanggung jawab, dan menghindari dampak yang merusak. Posisi media *online* kian penting karena berhasil menjadi penyedia informasi yang aktual, cepat, dan mudah diakses khalayak. Hanya saja, saat bersamaan muncul banyak masalah terkait etika pemberitaan media *online*. Salah satunya, ketika portal berita berusaha mengejar kecepatan, ternyata akurasi beritanya kerap tertinggal. Padahal, hal tersebut merupakan aset mahal yang menentukan kredibilitas media. Jika terjadi kesalahan pemberitaan, belum ada cara koreksi yang standar. Koreksi kerap tidak segera dilakukan kecuali ditekan gugatan di pengadilan atau keluhan di media massa. Soal sumber, masih juga diperdebatkan bagaimana dengan kutipan dari media jejaring sosial, seperti Twitter, Facebook, atau Youtub. Belum lagi soal kemungkinan eksploitasi berita sensasional dan provokatif. Selama ini media *online* masih mengacu pada kode etik media cetak, padahal perkembangannya sangat cepat dan berkarakter khusus. Kode etik perlu agar media *online* bisa memenuhi nilai-nilai dasar jurnalisme yaitu berpegang pada kebenaran, independen, menghindari dampak merusak, dan dapat dipertanggungjawabkan (Disampaikan oleh Ketua Umum Aliansi Jurnalis Independen (AJI) Indonesia, Nezar Patria, dalam diskusi 'Mengembangkan Profesionalisme Jurnalisme Media Baru' di Jakarta, 7 Juli 2011 (*Kompas*, 9 Juli 2011, hlm.2).

Perpaduan antara jurnalisme dengan kecanggihan dunia maya dikenal jurnalisme internet, seperti *journalisme online* yakni mengakses sumber informasi dengan meng-*eklik*-data sesuai menu yang dikehendaki. Salah satu portal media media online yang cukup populer di antaranya *detik.com* dan *Kompas Cyber Media (KCM)* yang mewakili portal berita nasional, sedangkan portal surat kabar *online* daerah adalah *suaramerdeka.com.dsb*. Menurut Dela, beberapa keuntungan menggunakan *journalisme online* adalah (1) kontrol khalayak untuk memilih berita dan sumber berita, (2)

berita dapat berdiri sendiri sehingga pembaca tak harus membaca secara berurutan untuk memahami, (3) pencarian berita dapat diunduh setiap saat dan tersimpan untuk dimanfaatkan ulang, (4) ruang tak terbatas atau lebih lengkap dibanding sumber berita lain, (5) cepat diunduh, (6) disertakannya teks, suara, gambar, video, dan komponen lain, dan (7) interaktivitas antara khlayak pembaca dengan khlayak lain (Dela Sulistiyawan Yuniior, *Jurnalisme Era Internet, Suara Merdeka*, 31 Januari 2011, hlm.19).

2. Media Maya Mudah Dirusak Perangkat Lunaknya

Fasilitas yang dimiliki media maya bagi pembaca untuk menyimpan data berupa folder, satu sisi memudahkan penggalian data. Tetapi, di sisi lain, pemilik folder mengalami kebingungan atau kesulitan dalam pengelolaan karena informasi yang ada di folder bila terlalu banyak dan berjubel. Akhirnya, data berserakan yang mempersulit mendapatkan data yang tersimpan. Belum lagi bila komputer eror atau terkena virus. Kelemahan lain media maya adalah rentan ‘diacak-acak’ oleh pelaku yang memiliki kepentingan tertentu. Laporan *Indonesia Security Incident Response Team on Internet Infrastructur* bahwa keamanan internet nasional Indonesia dalam kondisi buruk karena sebagai target serangan terbesar di dunia. Hal ini ditunjukkan dengan serangan ke sumber informasi (situs *web*) di dalam negeri menurut Menteri Komunikasi dan Informasi Tifatul Sembiring per bulan 1.277.578 serangan, 70 persen berasal dari *hacker* dan *cracker* di Indonesia. Tingkat serangan itu melebihi yang terjadi di Amerika yang hanya 332.000 serangan per bulan dan China hanya 151.000 serangan per bulan (*Kompas*, 28 Desember 2013, hlm. 8).

3. Media Massa Cetak Memanfaatkan Pangsa Baca Kelas Menengah-Atas

Kelas menengah di Republik ini mengalami peningkatan jumlah. Hal ini dapat dibuktikan dengan penjualan mobil pada 2012 menembus angka 1.116.230 unit. Menurut konsultan perusahaan ternama dunia *Boston Consulting Group* (BCG) bahwa seorang dikategorikan kelas menengah jika penghasilannya Rp 2 s.d 7,5 juta per bulan (*Jawa Pos*, 8 November 2013, hlm.11). Meningkatnya jumlah kelas menengah berkorelasi dengan meningkatnya jumlah pengguna internet. Pada 2013 diperkirakan pengguna internet mencapai 77 juta dan pada 2015 ditaksir melonjak menjadi 125 juta. Mayoritas pengguna diperkirakan mengakses melalui ponsel pintar, komputer tablet atau ultrabook. Kemudahan mengakses informasi pada era digital secara tidak langsung mengubah kultur membaca masyarakat. Arus informasi kini berputar secara instan dalam segenggam perangkat ‘gadget’.

Upaya mengurangi atau meniadakan peran kertas sebagai bahan cetak atau cetakan merupakan gerakan modern. Hal ini berpijak dari keprihatinan publik terhadap semakin menurunnya produksi kertas imbas terkikisnya bahan baku kertas yakni pohon yang terkikis ulah pembangunan yang negatif. Di sisi lain, diandalkannya media *on-line* yang dianggap lebih praktis, cepat, dan ekonomis terhadap kebutuhan bahan cetakan berupa kertas.

Mengulas penggunaan kertas sebagai bahan baku media cetak, dalam konteks masa kini, bahan baku kertas (masa kini) lebih mudah didapatkan daripada kertas pada masa lalu. Pada masa lalu, daun/kertas lontar (*borasus flabellifer*) atau daun nipah sebagai bahan baku, dalam konteks kini sangat sulit didapatkan. Hingga abad ke-20, di Jawa, Madura, dan Bali banyak dijumpai naskah kuno yang menggunakan daun lontar yang terdiri Lontarus Domestica, Lontarus Silvestris, dan Lontarus Silvestris Altera dengan huruf Kawi dengan jenis Kawi-Kwadraat (Aksara Kawi Tegak) dan Kawi Curcief (aksara Kawi yang condong). Setelah terbatasnya daun kertas lontar, generasi berikutnya menggunakan bahan baku cetak dari *dahwang* atau *dluwang* yakni kertas tradisional yang dibuat dari serat tanaman bertekstur kasar (Shamudra, 2013:19).

4. Media Massa Maya Berefek Negatif terhadap Kesehatan

Maraknya penggunaan ponsel sejak tahun 1990-an, berdasarkan hasil penelitian sepuluh tahun terakhir oleh 31 pakar dan peneliti internasional dari 14 negara. Penelitian tersebut dipublikasikan oleh badan peneliti WHO di bidang kanker, *International Agency for Research on Cancer* (IARC) di Lyon, Perancis menyimpulkan bahwa pengguna ponsel berisiko terkena kanker otak (Grup 2B) karena radiasi yang dihasilkan oleh medan gelombang elektromagnetik frekuensi radio yang bersifat karsinogenik. Meskipun penelitian tersebut dibantah oleh produsen selular dengan dalih (penolakan):

Pertama, dilakukan oleh peneliti *The Danish Cancer Society* bahwa frekuensi elektromagnetik yang keluar dari ponsel tidak mempengaruhi mekanisme biologis pada tubuh manusia. Kedua, badan industri telekomunikasi dunia, CTIA *The Wireless Association* bahwa lembaga kesehatan dunia di bawah PBB (WHO) mengeluarkan kesimpulan tersebut berdasarkan berbagai macam review dan tidak terbatas pada ponsel saja. Klasifikasi WHO tak berarti ponsel penyebab kanker, sebab hanya terdapat bukti terbatas dari studi statistik tentang korelasi tersebut yang mungkin disebabkan data yang bias dan tak benar. Polemik tersebut oleh

pakar kesehatan dan komunikasi memberi solusi untuk mengurangi risiko penyakit dengan cara mengurangi penggunaan ponsel secara langsung di dekat kepala. Penggunaan *headset* atau *handsfree* sebagai solusinya karena piranti ponsel tak langsung menempel di telinga (*Suara Merdeka*, 5 Juni 2011, hlm.F). Menurut Badrul Munir (Dokter spesialis penyakit saraf, Unair, Surabaya) terdapat tiga efek yang muncul karena gelombang elektromagnetik (1) efek radiasi. Bila gelombang elektromagnetik telepon GSM sebesar minimal 2 watt, radiasi sudah bisa diserap kepala dan otak sehingga Eropa membatasi rata-rata absorpsi spesifik 2 watt/kg, (2) efek panas sehingga yang akan meningkatkan kerusakan sel manusia, (3) efek nonpanas yang merusak molekul, mengganggu ekspresi gen, produk asam amino, akhirnya meninggalkan stres sel dan mengganggu permeabilitas sawar otak berakibat gangguan aliran darah otak dengan segala akibatnya (*Jawa Pos*, 4 Juni 2011, hlm.4).

Menurut Anies (Guru Besar Ilmu Kesehatan Masyarakat, Undip) berbagai hasil penelitian membuktikan adanya dua penyebab (1) *electromagnetic compatibility* (EMC). Emisi energi dari ponsel misalnya, mengganggu peralatan elektronik seperti alat pacu jantung dan alat bantu pendengaran. Interferensi pada pemancar adalah hal yang umum terjadi, biasanya mengganggu peralatan elektronik yang bersifat penerima seperti amplifier (penguat audio), radio, dan tv. (2) gangguan datang dari *electromagnetic radiation* (EMR) yang diduga menimbulkan kanker. Dalam teknologi digital, sinyal modulasi amplitudo yang digunakan besarnya 100 persen, sinyal ini salah satu pengganggu. Quantum energi yang ditimbulkan oleh radiasi elektromagnetik ponsel secara kuantitas relatif masih kecil karena hanya berkisar seperjuta electron volts. Fungsi jarak harus diperhitungkan maka dampak radiasi elektromagnetik yang dipancarkan ponsel harus diperhitungkan karena intensitas radiasi elektromagnetik yang diterima oleh kepala berbanding terbalik dengan kuadrat jarak. Artinya semakin dekat dengan sumber radiasi (ponsel) akan semakin besar radiasi yang diterima. Demikian pula waktu berbicara atau kontak dengan ponsel, maka akumulasi dampak radiasi akibat pemakaian ponsel perlu dicermati. Adapun kiat mengurangi kemungkinan buruk penggunaan ponsel dengan cara mengurangi waktu penggunaan ponsel, jarak sumber radiasi dijauhkan dengan kepala, memasang penahan radiasi, memanfaatkan SMS, menggunakan *headset* atau *handsfree*, dan minum susu karena mengandung asam amino tryptophan yang merangsang pengeluaran melatonin dan mengurangi keluhan akibat radiasi elektromagnetik (2011:19).

5. Keterbatasan Media Maya Menyimpan Data Khusus

Keberadaan media sosial dalam berbagai bentuk memainkan peranan yang semakin diperhitungkan dalam wacana publik. Semua pihak berkepentingan mengikuti perdebatan media sosial yang dipertimbangkan sebagai saluran komunikasi dan informasi. Media masa sosial berkontribusi positif bagi proses sosial. Menurut Sudiby, media sosial memungkinkan individu bertindak sebagai subyek yang otonom di ruang publik. Setiap warga didorong untuk secara partisipatoris terlibat dalam proses pencarian, penyebaran, dan pertukaran informasi. Media masa sosial menutupi kelemahan praktik komunikasi di media masa. Dalam statusnya sebagai ruang public, media masa kenyataannya tak memberikan akses memadai pada orang kebanyakan untuk terlibat dalam berbagai perdebatan. Akan tetapi, media sosial digunakan sebagai sarana menghujat, mencaci maki, atau merendahkan pihak tertentu (Sudiby, 2014:7). Kecanggihan yang dimiliki media maya dihadapkan dengan keterbatasan, seperti tidak mampu mendata (*nonexist*) semua khazanah masyarakat adat Nusantara. Beberapa data tentang masyarakat adat di berbagai negara yang dibutuhkan pembaca. Ada pula informasi yang diperoleh dengan pola berbayar (membayar) sehingga memerlukan biaya ekstra dalam meraih data.

6. Media Maya Mudah Disusupi Partisipasi Palsu

Penggunaan media sosial harus menyadari adanya interaksi palsu yang sengaja diciptakan untuk pencitraan identitas atau berita gosip yang nihil fakta dan data. Di sisi lain, media sosial mudah dikacaukan oleh tangan jahil untuk kepentingan tertentu, sebagaimana selama 2011-2013 awal, Indonesia diserang sebanyak 3,9 juta kali di dunia maya dari dalam dan luar negeri terhadap beragam situs dan sistem yang dikendalikan pemerintah. Gangguan tersebut mayoritas bermotif ekonomi. Kemenkoinfo mengupayakan perlindungan pada dunia bisnis dan instalasi vital seperti listrik, penerbangan, bursa efek, data penduduk elektronik dari gangguan peretas (*Kompas*, 3 April 2013, hlm.5). Bahkan situs web Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (www.presidensby.info) diretas oleh Wildan Yani Ashari, usia 20 tahun warga Desa Balunglor, Kecamatan Balung, Jember, Jatim diadili di Pengadilan Negeri Jember pada Kamis 11 April 2013. Wildan didakwa lima dakwaan berlapis dan dituduh melanggar UU Telekomunikasi dan UU Informasi dan Transaksi Elektronik. Wildan memuat akun domain Presidensby.info di server pihak perusahaan web positioning dan menempatkan file “Jember Hacker Team” di server Jatirejo.com. Akibatnya, para pemakai internet tidak dapat mengakses konten www.presidensby.info tapi konten yang terakses

adalah tampilan file HTML Jember Hacker Team. Pada awal April 2013, Presiden SBY menghadirkan dua akun twitter: Istana @Istana Rakyat dan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono @SB Yudhoyono merupakan kehendak presiden menyapa publik dan mencegah terjadinya diskoneksi dengan realitas sosial warga negara.

Data harian *Kompas*, kriminalitas yang bermula dari media sosial (*chatting, friendster, facebook*) berupa penipuan, penculikan, perampokan, dan penganiayaan yang berakhir dengan kekerasan seksual bahkan pembunuhan. Terdapat 14 kasus penipuan, 1 kasus pembunuhan, dan 6 kasus kekerasan seksual selama 2002-April 2013 berawal dari ‘pertemuan’ di media sosial. Pada 2012 Komnas Perlindungan Anak mencatat dari 87 kasus pelecehan seksual terhadap anak, 37 di antaranya berawal dari media sosial. Pada Januari-Februari 2013 dari 216 laporan kasus kekerasan seksual terhadap anak, 31 kasus berawal dari media sosial. Modusnya berkenalan lewat situs jejaring sosial yang ditindaklanjuti pertemuan ‘kopi darat’ sehingga terjadi kekerasan seksual, perampokan dan penganiayaan (*Kompas*, 15 April 2013, hlm.27). Menurut Liye, dampak negatif dunia maya menjadi penyakit sosial berupa (1) berkurangnya kualitas dan kuantitas membaca (apalagi menulis teks) mengandalkan akun e-mailnya, (2) suburnya kebiasaan berdebat yang tiada manfaat, (3) tumbuhnya mental gratisan karena mampu mengakses film, lagu dan lainnya secara gratis tanpa memedulikan hak cipta karena asal comot, (4) rendahnya sopan santun karena tak bertatap muka dalam berinteraksi sehingga (sering) menampakkan identitas palsu, (5) mulai kaburnya interaksi dunia nyata, (6) berkurangnya waktu produktif karena terbawa dinamika informasi yang baru dan tidak selalu bermanfaat untuk kehidupan (2013:7).

Langkah Indonesia mensikapinya dengan menyiapkan keamanan siber dan menyusun langkah koordinasi, di antaranya dibentuk *Indonesia Security Incident Response Team on Internet Infrastructure* (ID-SIRTII) yang melibatkan Kemenhan, Kemeninfokom, dan Lembaga Sandi Negara. Bagi pendakwah mampu memanfaatkan dunia maya sebagai media dakwah yang tepat dan praktis. Dalam konteks global, perang konvensional berupa angkat senjata dengan ledakan bom dan meriam, tetapi dalam era maya dikenal *cyber war* (perang siber). Sebagaimana sasaran yang ‘ditembakkan’ pada jaringan milik Amerika berupa jaringan listrik, sistem transportasi, jaringan keuangan, dan militer. Kejahatan ini dianggap lebih bahaya daripada kejahatan transnasional, terorisme, dan proliferasi senjata pemusnah massal. Jenderal Keith Alexander, Komite Angkatan Bersenjata,

AS yang memimpin Unit Cyber Pentagon bahwa jumlah serangan maya terhadap situs utama AS makin berlipat yakni lebih dari 140 serangan di Wall Street selama Oktober 2012 hingga Maret 2013. Menurut Pimpinan Eksekutif Google, Eric Schmidt bahwa peretas China yang paling canggih dan produktif menasar perusahaan AS. Begitu pula Amerika menyerang dengan menyebarkan virus Stuxnet pada 2010 disasarkan pada jaringan nuklir Iran (*Republika*, 18 Maret 2013, hlm.27).

7. Kemampuan Media Cetak Menganalisis dan Mengonversi Berita

Analisis atas pemberitaan yang tersaji di Koran merupakan nilai lebih Koran itu sendiri. Hal ini tercipta karena Koran daerah memiliki jurnalis daerah yang mampu menggait erita dengan cepat dan tuntas. Analisis atas pemberitaan tersebut selalu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembaca.

D. Simpulan

Nilai lebih yang dapat dijadikan peluang bagi media masaa cetak sebagai media dakwah bila mampu memanfaatkan nilai lebih media massa cetak itu sendiri. Di sisi lain, peluang menggungguli media massa berbasis maya bila pengelola media massa cetak memahami keterbatasan media maya. Adapun keterbatasan media maya terdiri (1) belum adanya standar koreksi pemberitaan media maya, (2) media maya mudah dirusak perangkat lunaknya, (3) media massa cetak memanfaatkan pangsa baca kelas menengah-atas, (4) media massa maya berefek negatif terhadap kesehatan, (5) keterbatasan media maya menyimpan data khusus, (6) media maya mudah disusupi partisipasi palsu, dan (7) kemampuan media cetak menganalisis dan mengonversi berita. Ketujuh kelemahan media maya ini bukan berarti media massa maya merosot atau kalah bertanding menghadapi kompetisi dengan pengguna produk media massa cetak. Akan tetapi, nilai lebih yang dimiliki oleh media massa cetak harus dikembangkan berdasarkan evaluasi riil di aras pangsa pembaca. Bila tidak memiliki upaya riil, pengguna jasa media cetak selalu dihadapkan dengan ragam pilihan sehingga berpeluang pindah menjadi konsumen atau pelanggan media lain. Bila demikian yang terjadi, peran media massa cetak sebagai media dakwah semakin jauh panggang daripada api dan lebih dekat dengan keterancaman. Perlu diingat, keberadaan materi dakwah yang tertuang dalam media massa cetak hanya mengikuti keberadaan media massa cetak itu sendiri. Bila keberadaan media massa cetak terancam, terancam pula model dakwah via media cetak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Ana Nadhya. *Tantangan dalam Mewujudkan Kesetaraan Gender dalam Pers di Indonesia*. Jurnal Ilmu Sosial Ilmu Politik Fisipol UGM. Vol.7 N0.3: Yogyakarta. 2004.
- Batubara, Sabam Leo. “Menganalisa Pergulatan Jakob Oetama di Dunia Pers”, St. Sularto (ed.), *Humanisme dan Kebebasan Pers*, Jakarta: Penebit Buku Kompas, First Edition. 2001.
- Djajamihardja, Hidayat. “Reporting Indonesia: An Indonesian Journalist’s Perspective”, dalam Paul Tickel (Ed). *The Indonesian Press: Its Past, Its People, Its Problems*, Monash University: Australia. 1987.
- Eriyanto. *Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media*. LKiS: Yogyakarta. 2002.
- Liye, Tere. *Penyakit Sosial Dunia Maya*. Kompas, 6 Juli 2013.
- Shamudra, Kawe. *Kertas Daluwang Pengganti Lontar*. *Suara Merdeka*, 27 Desember 2013.
- Sudiby, Agus. *Media Sosial dan Keberadaan Kita*. Kompas, 28 Januari 2014.