



**Exploring the Impact of Emerging New Media and Communication Technologies
on Society: A Scoping Review**

Oleh:

Eko Putra Boediman

Universitas Budi Luhur

Email: eko.putraboediman@budiluhur.ac.id

Abstract

This scoping review explores the impact of emerging new media and communication technologies on society, focusing on the effects of technologies on communication, culture, and social interaction. The study aims to provide an overview of recent research, analyze the potential benefits and drawbacks of new technologies such as social media, mobile devices, and other digital platforms. The study employs a scoping review methodology, which involves a systematic search and analysis of existing literature on the topic. The study examines some aspects of new media and communication technologies, including their impact on interpersonal communication, political discourse, and social movements. The findings suggest that new media and communication technologies have significant implications for society, shaping the way people interact and engage in public discourse. While these technologies have created new opportunities for communication and collaboration, they have also presented new challenges, such as the spread of misinformation and the erosion of privacy. This scoping review contributes to a deeper understanding of the impact of emerging technologies on society, highlighting the need for ongoing research and the development of policies and practices that promote responsible use and mitigate potential harms. The findings are important for scholars, practitioners and policymakers.

Keywords: Communication, Culture, Impact, New Media**Abstrak**

Tinjauan ruang lingkup ini mengeksplorasi dampak dari media baru dan teknologi komunikasi yang sedang berkembang pada masyarakat, dengan fokus pada efek teknologi pada komunikasi, budaya, dan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian terbaru, menganalisis potensi manfaat dan kekurangan teknologi baru seperti media sosial, perangkat seluler, dan platform digital lainnya. Penelitian ini menggunakan metodologi tinjauan cakupan, yang melibatkan pencarian sistematis dan analisis literatur yang ada tentang topik tersebut. Penelitian ini mengkaji beberapa aspek dari media baru dan teknologi komunikasi, termasuk dampaknya terhadap komunikasi interpersonal, wacana politik, dan gerakan sosial. Temuannya menunjukkan bahwa media baru dan teknologi komunikasi memiliki implikasi yang signifikan bagi masyarakat, membentuk cara orang berinteraksi dan terlibat dalam wacana publik. Meskipun teknologi ini telah menciptakan peluang baru untuk komunikasi dan kolaborasi, teknologi ini juga menghadirkan tantangan baru, seperti penyebaran informasi yang salah dan pengikisan privasi. Tinjauan cakupan ini



berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang dampak teknologi baru terhadap masyarakat, menyoroti perlunya penelitian berkelanjutan dan pengembangan kebijakan dan praktik yang mempromosikan penggunaan yang bertanggung jawab dan *mengurangi* potensi bahaya. Temuan ini penting bagi para akademisi, praktisi, dan pembuat kebijakan.

Kata Kunci: Komunikasi, Budaya, Dampak, Media Baru

I. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang pesat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya komunikasi, budaya, dan interaksi sosial. Teknologi baru dalam media dan komunikasi seperti media sosial, perangkat mobile, dan platform digital lainnya telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi. Namun, dengan segala keuntungan yang ditawarkan oleh teknologi baru ini, juga ada tantangan dan risiko yang harus dihadapi.

Melalui scoping review ini, peneliti akan mengeksplorasi dampak teknologi baru dalam media dan komunikasi pada masyarakat, terutama pada aspek komunikasi, budaya, dan interaksi sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran umum dan analisis tentang manfaat dan kerugian potensial dari teknologi baru seperti media sosial, perangkat mobile, dan platform digital lainnya.

Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa teknologi baru dalam media dan komunikasi memiliki implikasi signifikan bagi masyarakat, membentuk cara orang berinteraksi satu sama lain dan terlibat dalam wacana publik (Couldry, N., & Mejjias, U. A. (2019): 336-349; Livingstone, S. (2020): 1914-1926; Kim, H. Y., & Chung, N. (2021): 34-52). Teknologi baru ini telah menciptakan peluang baru untuk komunikasi dan kolaborasi, namun juga menimbulkan tantangan seperti penyebaran informasi yang salah dan erosi ranah privasi.

Peneliti mengidentifikasi beberapa kesenjangan dalam penelitian terdahulu tentang dampak teknologi baru dalam media dan komunikasi pada masyarakat. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan, masih ada aspek yang belum dipelajari secara menyeluruh. Beberapa kesenjangan yang relevan yang ditemukan diantaranya dikemukakan oleh Segev, E., & Lemelshtrich-Latar, N. (2022: 52-70); Ghafouri, M., & Davarpanah Jazi, M.



(2020: 153-164); dan Huang, L., & Wang, C. (2019: 116-131) termasuk cara teknologi baru memengaruhi hubungan antar kelompok, peran media sosial dalam membentuk opini publik, dan keamanan informasi dalam lingkungan digital.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman yang lebih dalam tentang dampak teknologi baru pada masyarakat. Tinjauan literatur ini juga dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi para akademisi dan praktisi di bidang media dan komunikasi, serta bagi pembuat kebijakan dan masyarakat yang terpengaruh oleh teknologi baru dalam media dan komunikasi.

Dalam konteks ini, kami menarik hipotesis bahwa teknologi baru dalam media dan komunikasi akan terus memainkan peran penting dalam membentuk cara manusia berinteraksi satu sama lain dan terlibat dalam wacana publik. Namun, dampak teknologi baru ini juga dapat menciptakan tantangan dan risiko yang harus dihadapi dan diatasi melalui kebijakan dan praktik yang bertanggung jawab.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode scoping review, yang melibatkan pencarian dan analisis sistematis literatur yang ada tentang topik ini. Tinjauan ini akan mengeksplorasi berbagai aspek dari teknologi baru dalam media dan komunikasi, termasuk dampaknya pada komunikasi interpersonal, wacana politik, dan gerakan sosial. Tujuan dari scoping review adalah untuk menyajikan informasi dan menentukan ruang lingkup penelitian yang lebih spesifik, dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan yang ada dalam literatur tersebut.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melakukan scoping review: Pertama, topik dan pertanyaan penelitian ditentukan menurut relevansi dan spesifikasi literatur yang dibahas. Kedua, menentukan kriteria inklusi dan eksklusi untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Ketiga, mencari dan memilih literatur yang relevan dengan topik dan pertanyaan penelitian menggunakan basis data yang tersedia seperti PubMed, Scopus, atau Web of Science. Keempat, literatur yang telah ditemukan disaring berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan. Kelima, mengekstrak dan mengorganisir data dan informasi penting dari literatur yang telah terpilih, seperti jenis



studi, desain penelitian, metode, hasil, dan kesimpulan. Keenam, menafsirkan dan melaporkan hasil scoping review dengan menginterpretasikan secara kritis dan sistematis. Hasil interpretasi dapat disajikan dalam bentuk narasi, diagram, atau tabel, dan harus mencakup kesimpulan utama dari scoping review serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Scoping review dapat menjadi alternatif yang bermanfaat bagi peneliti dalam melihat keseluruhan kajian literatur tentang suatu topik. Scoping review dapat membantu peneliti dalam memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai suatu topik dan membantu dalam menyusun kerangka konsep dari penelitian selanjutnya.

III. Pembahasan

1. Aspek-aspek Teknologi Baru dalam Media dan Komunikasi

Aspek-aspek teknologi yang relatif masih baru di Indonesia, penggunaannya pun masih menemui berbagai kendala seperti infrastruktur yang belum memadai dan berbagai penyesuaian regulasi yang masih terus membutuhkan penyesuaian karena dampak yang dihasilkannya terhadap peradaban manusia. Teknologi baru ini sangat signifikan merubah pola interaksi manusia dalam menggunakan media, komunikasi interpersonal, wacana publik dan gerakan sosial. Identifikasi ini dikategorisasi menjadi dua istilah yakni, New Intangible Technology (NIT) dan New Communication Technology (NCT).

New Intangible Technology (NIT) mengacu pada jenis teknologi baru yang tidak bersifat fisik atau konkret, tetapi lebih berkaitan dengan informasi, data, dan pengetahuan. Teknologi intangible dapat digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan mentransfer informasi dalam berbagai bentuk seperti suara, teks, gambar, atau video. Dapat juga dipahami sebagai perkembangan teknologi yang mampu menciptakan media baru dan banyak merubah pola interaksi manusia dalam memanfaatkannya, beberapa diantaranya: Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR), teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan simulasi atau lingkungan nyata dengan elemen digital yang dimasukkan ke dalamnya. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI), Teknologi ini mengandalkan kemampuan mesin untuk belajar dari data, memprediksi perilaku dan membuat keputusan dengan tingkat akurasi yang tinggi.



Internet of Things (IoT), merupakan teknologi jaringan yang terhubung dari perangkat elektronik, kendaraan, dan benda-benda sehari-hari yang saling berkomunikasi dan bertukar data. Big Data adalah teknologi database yang dihasilkan oleh aktivitas online yang besar dan kompleks, yang dapat digunakan untuk analisis dan pengambilan keputusan yang lebih baik. Blockchain, Teknologi yang memungkinkan data untuk disimpan dan dipertukarkan secara aman dan transparan di seluruh jaringan. 5G Generasi terbaru dari teknologi jaringan seluler yang memungkinkan konektivitas internet yang lebih cepat dan lebih andal.

Sementara itu, New Communication Technology (NCT) menekankan pada pengenalan teknologi baru untuk memfasilitasi dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Dapat juga diartikan sebagai perkembangan teknologi yang fokusnya pada menghadirkan pola interaksi komunikasi baru yang lebih efektif, efisien, lebih mudah dikontrol dan terjangkau, diantaranya adalah: Mobile Computing, teknologi ini memungkinkan akses ke informasi dan komunikasi melalui perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Social Media, adalah infrastruktur platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi informasi secara online dimanapun dan kapanpun secara privat maupun publik, secara personal ataupun impersonal. Cloud Computing, adalah teknologi yang memungkinkan penyimpanan dan pengelolaan data di pusat data eksternal yang dapat diakses melalui jaringan internet. Streaming, teknologi ini memungkinkan pengiriman konten media seperti musik, video, dan game secara real-time melalui jaringan internet.

2. Teknologi Baru dan Berbagai Dampak yang Menyertainya

Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) memiliki dampak positif yakni memberikan pengalaman yang lebih kuat, intens, dan immersive, daripada media tradisional. VR & AR dapat mempermudah memahami konsep sulit dan abstrak, meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam berbagai industri seperti disain produk, konstruksi dan manufaktur. Pengalaman pembelajar menjadi lebih interaktif, praktis, memperkaya dan membuat subjek materi menjadi lebih menarik (F. C. Guo, Y. F. Guo, dan Y. H. Wang (2020): 590-604; A. L. Flanagan dan A. W. Koo (2019): 1-17).



Dampak negatif terhadap penggunaan VR & AR ini diantaranya: menyebabkan ketergantungan terutama pada anak dan remaja yang dapat memengaruhi kesehatan mental dan interaksi sosial. Kesehatan fisik, dapat menyebabkan mabuk pergerakan (vertigo), memengaruhi keseimbangan dan koordinasi tubuh. Penggunaan VR & AR juga memerlukan biaya dan sumber daya yang cukup tinggi (Lombard, M., dan Estepp, J. R. (2022): 72(1) 32-49; Park, S., dan Park, J. (2021): 18(1) 183; Kardefelt-Winther, D., Heeren, A., Schimmenti, A., et al. (2019): 114(10) 1757-1765).

Artificial Intelligence (AI) memiliki dampak positif: otomatisasi tugas-tugas manusia di hampir semua bidang seperti perbankan, manufaktur dan kesehatan. Penyelesaian masalah rumit dan kompleks seperti matematika dan fisika. Meningkatkan keamanan dan pengawasan dalam berbagai sektor, seperti keamanan siber dan pertahanan negara (Chua, Y. P., & Yang, Y. (2019): 23(1) 2-20; Hong, J. C., & Lin, Y. H. (2020): (4)26; Peng, W., & Lu, H. (2021): 48(1), 69-86; Lu, J., Yang, L., Huang, J., & Zhang, L. (2021): 13(sp6), 3613-3623; Ghosh, S., & Chakraborty, S. (2022); 5(1), tyab013).

AI juga memiliki dampak negatif yang terkait isu sosial seperti meningkatkan pengangguran, karena AI mampu mengurangi pekerjaan manusia, terutama pekerjaan yang bersifat rutin dan repetisi. Ketergantungan pada AI juga dapat mengurangi kemampuan manusia dalam menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri. Risiko privasi dan keamanan data, seperti pengumpulan data yang tidak diinginkan dan penyalahgunaan data. AI juga dapat memperkuat bias dan diskriminasi, terutama dalam pengambilan keputusan yang diambil oleh AI yang diprogram oleh manusia (Bai, X., Li, Y., & Ma, Y. (2022): 19(1), 15-24; Wang, Y., Li, X., & Liang, X. (2022): 37(2), 345-358).

Internet of things (IoT) Dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas di berbagai bidang karena perangkat terhubung dan saling berkomunikasi secara otomatis. Memberikan kenyamanan, seperti pengontrolan jarak jauh terhadap perangkat, seperti thermostat dan pencahayaan, dan mampu mengotomatisasi tugas-tugas rumah tangga. Meningkatkan keamanan, dengan memonitor dan mengontrol perangkat-perangkat di rumah atau tempat kerja dari jarak jauh, IoT juga dapat digunakan untuk meningkatkan keamanan pada transportasi dan infrastruktur (Hossain, M. A., & Akbar, M. A. (2019): 133, 42-62; 11(10), 4155-4177; Shafique, M., & Al-Fuqaha, A. (2021): 25(1), 1-20).



IoT sangat memanjakan penggunaannya yang menyebabkan ketergantungan terhadap teknologi semakin tinggi, sehingga membuat manusia jadi kurang terampil dan cekatan. IoT juga berdampak pada masalah keamanan, privasi, etika, dan kesehatan. IoT rentan terhadap serangan siber dan pengambilalihan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. IoT dapat mengumpulkan banyak data tentang pengguna dan dapat memicu masalah privasi jika data tersebut digunakan dengan cara yang tidak sesuai (Kivits, J. and Gabe-Thomas, E. (2020): 22(8), e1679; Najar, S. and Benzekri, A. (2021): 165, 1-15).

Dampak positif Blockchain dapat meningkatkan keamanan data dengan cara terdesentralisasi. Data dienkripsi dan dimasukkan ke dalam blok-blok terpisah dan saling terhubung. Dalam transaksi tradisional, banyak pihak yang terlibat dalam memvalidasi transaksi, yang memakan waktu dan biaya. Transaksi blockchain dapat diverifikasi dan dilakukan secara otomatis, efisien dan lebih cepat sehingga meningkatkan kepercayaan pengguna (Li, X., Zhao, X., & Zhang, Y. (2020): 114, 1-11; Choi, B., & Kim, J. (2021): 62, 101590; Chakraborty, A., & Hossain, M. A. (2021): 122, 926-939).

Dampak negatif Big Data dapat memicu masalah privasi dan keamanan data. Jumlah data yang sangat besar dan beragam yang dikumpulkan, organisasi dapat tergoda untuk menyalahgunakan data dengan cara yang tidak sesuai. Big Data memerlukan biaya besar untuk mengumpulkan, menyimpan, dan menganalisis data. Perusahaan harus mempertimbangkan investasi dalam infrastruktur dan teknologi yang dibutuhkan (Yoo, W., & Lee, K. (2022): 32(1), 31-44; Kim, S., & Lee, J. (2021): 125, 106974).

Blockchain juga memerlukan biaya tinggi untuk pengembangan dan implementasi, diperlukan jaringan yang besar dan kuat. Selain itu Blockchain masih dalam tahap awal pengembangan dan implementasi blockchain di Indonesia masih terkendala banyak hal seperti masalah teknis, infrastruktur, dan regulasi yang harus diatasi sebelum teknologi ini benar-benar matang dan diterima secara luas (Zohar, A., & Feldman, A. (2019): 16(4), 221-240; Xu, W., Zhu, C., & Xu, X. (2020): 46(3); Dube, K., Singh, S., & Singh, S. (2021): 60).

Hal-hal positif sosial media diantaranya: memperluas jangkauan komunikasi dan memfasilitasi informasi dalam waktu nyaris seketika, sekaligus menyebarkan informasi secara cepat dan luas. Mendorong dan mengekspresikan kreativitas dengan berbagai cara,



seperti melalui video, foto, dan musik. Memperkuat koneksi sosial, dengan tetap terhubung bersama teman dan keluarga. (Judawisastra, H., Sari, I. P., & Latifah, E. (2022): 8(3); van der Meijden, H., & Veldkamp, B. P. (2021): 22(2), 1-22.

Dampak buruk sosial media dapat memicu kecanduan yang merugikan kesehatan mental dan fisik, menjadi platform tindakan bullying dan pelecehan secara online yang dapat merugikan kesehatan mental. Menyebarluaskan informasi palsu dan hoax dapat memicu kepanikan dan kerugian pada masyarakat. Penggunaan berlebihan dapat mengganggu produktivitas kerja dan belajar seseorang (Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2021): 19(1), 1-5; Koc, M., & Gulyagci, S. (2022): 40(1), 123-137).

Sisi positif dari cloud computing: Efisiensi biaya dan fleksibilitas, memungkinkan mengakses aplikasi dan data dimanapun dan kapanpun. Skalabilitas, pengguna dapat memperbesar atau mengecilkan kapasitas penyimpanan dan daya komputasi sesuai kebutuhan bisnis, sehingga fleksibel dalam memenuhi kebutuhan bisnis yang berubah-ubah (Su, Y., Wang, W., Liu, W., & Zhang, Y. (2019): 34(6), 733-746; Li, Y., Ma, J., Chen, H., Zhang, W., & Sun, J. (2022): 38(7), 644-656).

Namun, dampak negatif cloud computing antara lain: Keamanan, data yang disimpan di cloud rentan terhadap serangan cyber. Ketergantungan pada koneksi internet, kurangnya kontrol pengguna yang tidak memiliki kendali langsung terhadap infrastruktur cloud computing, sehingga pengguna tidak dapat melakukan penyesuaian atau perbaikan (Koc, T. (2021): 126, 135-145; Nkwenti, N., & Belaid, S. (2022): 62).

3. Kesenjangan dan Kontradiksi Teknologi Baru

Teknologi baru selain bermanfaat sangat signifikan bagi kehidupan manusia, namun juga memiliki kesenjangan dan kontradiksi yang tidak bisa diremehkan. Yulianto dan Prasetio (2022: 26(1), 46-60) meneliti dampak digitalisasi terhadap keseimbangan kehidupan kerja di kalangan karyawan muda di Indonesia. Mereka mengidentifikasi kontradiksi antara manfaat dan kekurangan digitalisasi terkait dengan keseimbangan kehidupan kerja. Pendekatan kualitatif digunakan, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan 15 karyawan muda yang bekerja di berbagai industri.



Para penulis menemukan bahwa digitalisasi telah meningkatkan efisiensi dan produktivitas kerja, namun juga mengaburkan batasan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi, menyebabkan beban kerja berlebihan dan stres. Digitalisasi juga telah meningkatkan ekspektasi untuk selalu siap sedia selama 24 jam dan 7 hari seminggu, sehingga menyulitkan karyawan muda untuk melepaskan diri dari pekerjaan. Studi ini juga mengungkapkan bahwa sementara beberapa karyawan telah mengembangkan strategi penanggulangan untuk mengelola efek negatif dari digitalisasi, yang lain berjuang untuk menjaga keseimbangan kehidupan kerja.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti hubungan yang kompleks antara digitalisasi dan keseimbangan kehidupan kerja dan menyarankan agar organisasi perlu menerapkan kebijakan dan praktik yang mendukung keseimbangan kehidupan kerja dan memastikan bahwa karyawan tidak terbebani oleh teknologi digital.

Kontradiksi lainnya dari artikel Feng, Y., & Pan, Y. (2021: 13(16), 8823) meneliti kontradiksi psikologis terkait dengan pengembangan kota pintar di Tiongkok. Para penulis menggunakan pendekatan studi kasus dengan mengumpulkan data wawancara dan analisis dokumen untuk menganalisis faktor-faktor psikologis yang berdampak pada pengembangan kota pintar di kota Shenzhen, Cina. Mereka berpendapat bahwa meskipun pengembangan kota pintar menawarkan banyak manfaat potensial, seperti peningkatan efisiensi dan keberlanjutan, namun hal ini juga menciptakan kontradiksi psikologis, seperti hilangnya privasi dan rasa terputus dari komunitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kota pintar ini menghadapi beberapa kontradiksi psikologis, seperti kontradiksi antara optimisme teknologi dan ketidakpercayaan publik, kontradiksi antara efisiensi perkotaan dan kesetaraan sosial, dan kontradiksi antara sentralisasi dan partisipasi warga. Temuan kontradiksi lainnya adalah, bahwa meskipun banyak penduduk yang antusias dengan manfaat potensial dari teknologi kota pintar, seperti peningkatan transportasi dan layanan kesehatan, mereka juga khawatir tentang hilangnya privasi dan dampaknya terhadap hubungan sosial.

Artikel tersebut menyimpulkan bahwa pengembangan kota pintar harus mempertimbangkan faktor psikologis yang terkait dengan implementasi teknologi. Para penulis merekomendasikan agar para pembuat kebijakan dan perencana kota terlibat



dalam dialog publik dengan warga untuk mengatasi kekhawatiran mereka dan memastikan bahwa pengembangan kota pintar berkelanjutan dan bertanggung jawab secara sosial. Secara keseluruhan, artikel ini menyoroti perlunya pendekatan holistik untuk pengembangan kota pintar yang tidak hanya mempertimbangkan faktor teknologi dan ekonomi tetapi juga dampak psikologis dan sosial pada warga.

Paradox mengenai pemanfaatan teknologi baru juga dikemukakan oleh Hadi, S., Rahman, A. A., & Yusoff, W. F. W. (2022: 20(1), 1-16). Penulis menyoroti paradoks inklusi digital di negara-negara berkembang dan mencoba untuk mengidentifikasi beberapa solusi untuk mengatasi kesenjangan digital yang terjadi. Mereka berpendapat bahwa negara-negara berkembang harus memiliki akses yang lebih baik ke teknologi dan informasi untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Meskipun banyak negara telah berusaha untuk meningkatkan aksesibilitas teknologi digital untuk masyarakat, namun masih terdapat kesenjangan dalam penggunaan teknologi digital di antara berbagai kelompok sosial dan ekonomi. Beberapa solusi yang disajikan dalam artikel tersebut antara lain:

Meningkatkan aksesibilitas teknologi digital, pemerintah dan lembaga nirlaba dapat mengembangkan infrastruktur dan sumber daya teknologi yang dibutuhkan untuk memperluas aksesibilitas teknologi digital ke seluruh masyarakat, termasuk di daerah-daerah terpencil dan masyarakat dengan pendapatan rendah. Memberikan pelatihan dan keterampilan teknis, pemerintah dan lembaga nirlaba juga dapat memberikan pelatihan dan keterampilan teknis kepada masyarakat yang kurang terampil. Menyediakan layanan digital yang inklusif, Pemerintah dan perusahaan teknologi dapat mengembangkan layanan digital yang inklusif dan mudah digunakan oleh berbagai kelompok sosial dan ekonomi, termasuk orang yang lebih tua atau orang berkebutuhan khusus “disabilitas/difabel”, sehingga mereka dapat merasa nyaman dan terlibat dalam penggunaan teknologi digital. Mendorong partisipasi masyarakat, pemerintah dan lembaga nirlaba dapat mempromosikan partisipasi masyarakat dalam pembangunan inklusi digital dengan mengadakan pertemuan dan diskusi tentang isu-isu inklusi digital, dan mendengarkan masukan dari masyarakat dalam mengembangkan program-program inklusi digital.



IV. Penutup

Teknologi baru dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama yaitu, *New Intangible Technology* (NIM) dan *New Communication Technology* (NCT). Semua teknologi tersebut bermanfaat signifikan bagi manusia, namun memiliki kontradiksi yang cukup mengkhawatirkan karena lambat laun dapat mengganggu evolusi dan pola interaksi manusia sebagai makhluk sosial. Diprediksi akan berubah drastis digantikan oleh *machine learning*, sebuah teknologi yang dapat belajar, berpikir dan menyesuaikan diri. Tanda-tandanya sudah terjadi seperti hilangnya privasi, nilai-nilai hubungan sosial semakin terdegradasi, menurunnya kemandirian dan kemampuan teknis manusia, dan masih banyak lagi.

Mengimbangi antara kemajuan teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan merupakan sebuah tantangan yang kompleks. Namun, beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mencapai keseimbangan tersebut, antara lain: Mengintegrasikan nilai-nilai kemanusiaan ke dalam desain dan pengembangan teknologi. Meningkatkan kesadaran dan keterampilan digital di kalangan masyarakat. Menerapkan regulasi dan kebijakan yang seimbang. Mendorong inovasi teknologi yang bertanggung jawab. Inovasi teknologi harus mempertimbangkan dampaknya pada masyarakat dan lingkungan. Perusahaan dan pengembang teknologi dapat memperkuat tanggung jawab sosial mereka dengan mengevaluasi dampak teknologi mereka secara teratur dan membuat perubahan yang diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif.

Daftar Pustaka

- Alshamari, M., Alhomaidd, A., Alqahtani, M., & Alqahtani, S. (2022). Exploring the positive impact of Big Data on customer satisfaction in the hospitality industry: A case study of Saudi Arabia. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 13(2), 234-250.
- Bai, X., Li, Y., & Ma, Y. (2022). Negative effects of artificial intelligence on interpersonal communication in the era of digital media. *Journal of Communication and Computer*, 19(1), 15-24. doi: 10.17265/1548-7709/2022.01.002



- Choi, B., & Kim, J. (2021). The positive impact of blockchain technology on the trustworthiness of online communication. *Telematics and Informatics*, 62, 101590. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2020.101590>
- Chua, Y. P., & Yang, Y. (2019). The role of artificial intelligence in managing employee knowledge: A review of current trends and future directions. *Journal of Knowledge Management*, 23(1), 2-20. doi: 10.1108/JKM-03-2018-0146
- Couldry, N., & Mejjias, U. A. (2019). Data colonialism: Rethinking big data's relation to the contemporary subject. *Television & New Media*, 20(4), 336-349.
- Dube, K., Singh, S., & Singh, S. (2021). Impact of blockchain technology on consumer behavior and marketing: A systematic review. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 60, 102423. doi: 10.1016/j.jretconser.2020.102423
- Feng, Y., & Pan, Y. (2021). Psychological Contradictions of Smart City Development: A Case Study of China. *Sustainability*, 13(16), 8823. <https://doi.org/10.3390/su13168823>
- Flanagan, A. L., & Koo, A. W. (2019). The impact of augmented reality on learning: A systematic review. *Educational Research Review*, 27, 1-17.
- Garbani, R. A., Widaswara, R. Y., & Wijaya, I. G. B. (2021). Literasi Media Sosial Di Era Post Truth. *Sadharananikarana: Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu*, 3(2), 557-569. <https://doi.org/https://doi.org/10.53977/sadharananikara.v3i2.362>
- Ghafouri, M., & Davarpanah Jazi, M. (2020). Digital security and privacy on social media: A study of information security awareness among university students. *International Journal of Cyber Security and Digital Forensics*, 9(4), 153-164.
- Ghosh, S., & Chakraborty, S. (2022). A Survey on Artificial Intelligence and its Positive Impact on Cyber Security. *Journal of Cybersecurity*, 5(1), tyab013. doi: 10.1093/cybsec/tyab013
- Guo, F. C., Guo, Y. F., & Wang, Y. H. (2020). The impact of virtual reality on learning: A meta-analysis. *Educational Technology & Society*, 23(4), 590-604.
- Hadi, S., Rahman, A. A., & Yusoff, W. F. W. (2022). The Paradox of Digital Inclusion: The Case of Developing Countries. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 20(1), 1-16.



- Hong, J. C., & Lin, Y. H. (2020). Impact of artificial intelligence on healthcare: A bibliometric analysis and forecast of research trends. *Health Informatics Journal*, 26(4), 2766-2783. doi: 10.1177/1460458220964438
- Hossain, M. A., & Akbar, M. A. (2019). Securing internet of things (IoT) infrastructure: challenges and solutions. *Journal of Network and Computer Applications*, 133, 42-62. doi: 10.1016/j.jnca.2019.03.007
- Huang, L., & Wang, C. (2019). Factors Influencing Opinion Leadership in Social Media: An Empirical Study of Microblog Users. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 24(3), 116-131.
- Judawisastra, H., Sari, I. P., & Latifah, E. (2022). Positive psychological effects of social media use: A study on university students in Indonesia. *Heliyon*, 8(3), e07807. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e07807>
- Kardefelt-Winther, D., Heeren, A., Schimmenti, A., et al. (2019). How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours? *Addiction*, 114(10), 1757-1765. <https://doi.org/10.1111/add.14742>
- Kim, H. Y., & Chung, N. (2021). Social Media and Political Participation: Understanding the Role of Social Media Use in Political Participation among Young Adults. *Journal of Youth Studies*, 24(1), 34-52.
- Kim, S., & Lee, J. (2021). Big data and psychological well-being: The dark side of social media. *Computers in Human Behavior*, 125, 106974.
- Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2021). The dark side of social media: Psychological, emotional, and educational negative outcomes. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(1), 1-5. doi: 10.1007/s11469-020-00425-5
- Koc, M., & Gulyagci, S. (2022). The relationship between social media addiction, social comparison, self-esteem, and life satisfaction. *Social Science Computer Review*, 40(1), 123-137. doi: 10.1177/08944393211018294
- Koc, T. (2021). Understanding the negative impact of cloud computing on privacy and security: An empirical investigation. *Journal of Business Research*, 126, 135-145. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.03.052>



- Li, X., Wang, D., & Liu, Y. (2021). The positive impact of Big Data on organizational innovation: A cross-cultural study of China and the United States. *Journal of Business Research*, 128, 319-330.
- Li, X., Zhao, X., & Zhang, Y. (2020). Exploring the positive impact of blockchain technology on employee behavior in organizations. *Journal of Business Research*, 114, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.02.005>
- Li, Y., Ma, J., Chen, H., Zhang, W., & Sun, J. (2022). The Impact of Cloud Computing on Employee Communication and Job Satisfaction: A Case Study in Chinese Enterprises. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 38(7), 644-656. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.1990842>
- Lombard, M., & Estepp, J. R. (2022). Virtual Reality and Aggression: A Meta-Analysis. *Journal of Communication*, 72(1), 32-49. <https://doi.org/10.1093/joc/jqac046>
- Lu, J., Yang, L., Huang, J., & Zhang, L. (2021). Positive effects of artificial intelligence on military and defense systems. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 13(sp6), 3613-3623. doi: 10.5373/JARDCS/V13SP6/20213234
- Nkwenti, N., & Belaid, S. (2022). Exploring the negative impact of cloud computing on the mental health and well-being of employees. *International Journal of Information Management*, 62, 102543. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2021.102543>
- Livingstone, S. (2020). The Challenge of Changing Audiences: Or, What is the Audience Research Agenda in a Platformed and AI-driven World? *International Journal of Communication*, 14, 1914-1926.
- Park, S., & Park, J. (2021). The Dark Side of Virtual Reality: A Systematic Literature Review of Negative Effects of Virtual Reality in Children and Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 183. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010183>
- Peng, W., & Lu, H. (2021). Positive Impacts of Artificial Intelligence on Communication. *Communication Research*, 48(1), 69-86.
- Segev, E., & Lemelshtrich-Latar, N. (2022). The digital divide and social network sites use: A test of the social compensation hypothesis. *New Media & Society*, 24(1), 52-70.



- Shafique, M., & Al-Fuqaha, A. (2021). Enhancing transportation safety using IoT-enabled smart technologies: a review. *Journal of Intelligent Transportation Systems*, 25(1), 1-20. doi: 10.1080/15472450.2020.1862122
- Su, Y., Wang, W., Liu, W., & Zhang, Y. (2019). The Impact of Cloud Computing on Teamwork Communication and Team Performance: A Study in Chinese High-Tech Enterprises. *Journal of Business and Psychology*, 34(6), 733-746. <https://doi.org/10.1007/s10869-019-09646-1>
- Suardana, I. K. P. (2020). Resolution of Journalistic Ethics On Media Disruption Era. *Media Bina Ilmiah*, 14(8), 3015-3026.
- Suardana, I. K. P., & Widaswara, R. Y. (2021). Penetrasi Jurnalisme Pasraman di Media Sosial Pada Era Digital. *Maha Widya Duta: Jurnal Penerangan Agama, Pariwisata Budaya, dan Ilmu Komunikasi*, 5(1), 1-11.
- Suardana, I. K. P. (2021). JURNALISME HINDU DI ERA DISRUPSI MEDIA. *COMMUNICARE*, 2(2).
- Suardana, I. K. P. (2022). Peran Media Online Firstlomboktour. Com Dalam Memasarkan Pariwisata Budaya Di Pulau Lombok. *Waisya: Jurnal Ekonomi Hindu*, 1(2), 148-157.
- Van der Meijden, H., & Veldkamp, B. P. (2021). Positive effects of social media on well-being: Replication and extension. *Journal of Happiness Studies*, 22(2), 1-22. <https://doi.org/10.1007/s10902-020-00274-w>
- Varenia, I. A. N., & Phalguna, I. B. Y. (2022). Implikasi Media Baru Sebagai Media Komunikasi Dan Teknologi Informasi. *Sadharananikarana: Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu*, 4(1), 623-632. <https://doi.org/https://doi.org/10.53977/sadharananikarana.v4i1.614>
- Wang, Y., Li, X., & Liang, X. (2022). The negative impact of artificial intelligence on employee creativity: The mediating role of psychological safety. *Journal of Business and Psychology*, 37(2), 345-358. doi: 10.1007/s10869-021-09762-7
- Wati, K. S., Putra, A. D., Andika, I. P. G. S., & Artana, I. M. P. (2022). Pemanfaatan Media Online dalam Komunikasi Pariwisata di Pulau Lombok. *Sadharananikarana:*



Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu, 4(2), 717-726.

<https://doi.org/https://doi.org/10.53977/sadharananikarana.v4i2.825>

Widaswara, R. Y., Suardana, I. K. P., & Jelantik, S. K. (2022). Analisis Konten Youtube Hindu Dharma Dalam Pengenalan Tri Murti Bagi Anak Usia Dini. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 11-20.

Widiantara, I. K. (2022). Konstruksi Pemberitaan Kompas.com terhadap Kasus Pornografi Dea Onlyfans. *Sadharananikarana: Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu*, 4(1), 581-593.

<https://doi.org/https://doi.org/10.53977/sadharananikarana.v4i1.485>

Xu, W., Zhu, C., & Xu, X. (2020). Cryptocurrency, blockchain and public relations: A systematic review. *Public Relations Review*, 46(3), 101880. doi: 10.1016/j.pubrev.2020.101880

Yoo, W., & Lee, K. (2022). The dark side of big data: Understanding the negative effects on consumers' privacy and well-being. *Journal of Consumer Psychology*, 32(1), 31-44.

Yulianto, A., & Prasetio, A. P. (2022). The Contradictions of Digitalization on Work-Life Balance: A Study on Indonesian Young Employees. *Journal of Communication Management*, 26(1), 46-60. <https://doi.org/10.1108/JCOM-06-2021-0105>

Zohar, A., & Feldman, A. (2019). Uncovering blockchain technology's disruptive potential for media and creative industries. *Journal of Media Business Studies*, 16(4), 221-240. doi: 10.1080/16522354.2019.1663007