

# DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA

Yunda Lestari

*Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*  
*FKIP Universitas Baturaja*  
[jasmineyunda@yahoo.com](mailto:jasmineyunda@yahoo.com)

## ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi menimbulkan pengaruh terhadap masyarakat terutama generasi muda. Data pada 2011 menunjukkan, Indonesia menduduki peringkat tertinggi pengguna internet yaitu mencapai 35 juta, dan diperkirakan pada 2020 akan mencapai lebih dari 100 juta pengguna. Dalam kajian filsafat ilmu, teori kritis merupakan pengembangan ilmu pengetahuan terbaru, yang berfungsi sebagai analisis baru, yang menekankan pada aspek kesadaran manusia secara individu maupun kolektif terhadap dominasi, eksploitasi dan penindasan. Membangun kesadaran diri pada generasi muda akan dominasi teknologi informasi ini tentunya tidak mudah, karena dominasi ini telah menjadi trend center dan budaya baru. Teori kritis memungkinkan kita membaca produksi budaya dan komunikasi dalam perspektif yang luas dan beragam.

**Kata kunci:** *teknologi, dominasi, kesadaran, karakter, bangsa*

## A. PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia khususnya di Indonesia yang semakin membutuhkan kecepatan informasi akan menuntut perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat pula. Kecepatan menjadi kunci untuk pencapaian kesuksesan. Setiap orang berlomba untuk semakin cepat dalam berkehidupan. perkembangan aplikasi teknologi informasi (TI) akan sangat dibutuhkan dalam persaingan bisnis yang kompetitif, terutama untuk memenangkan persaingan yang ada.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah menjadikan informasi menjadi sesuatu yang bernilai, terutama dalam bidang ekonomi dan bisnis. Nilai informasi yang ada, berkaitan dengan arti strategis, yang antara lain dapat berupa ketersediaan dan keandalan sistem informasi dalam membantu memecahkan persoalan di bidang ekonomi dan bisnis. Dengan demikian, organisasi harus mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal. Fenomena aplikasi TI menjadi penting untuk menjadi mediasi proses pengambilan keputusan manajemen.

Berdasarkan fenomena di masyarakat bahwa operasionalisasi teknologi informasi menyangkut aspek manusia sekaligus dampak perubahan yang disebabkan, sehingga teknologi informasi perlu memperhatikan secara mendalam mengenai dampak etis dan moral pemanfaatan tersebut di berbagai bidang kehidupan (Sukoharsono, 2009).

Dari penjelasan tentang Latar Belakang Masalah maka penulis tertarik untuk memberi judul makalah 'Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pembentukan Karakter

Bangsa' yang diharapkan dapat berguna bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan serta bermanfaat bagi pembaca. Berdasar uraian latar belakang, maka timbul rumusan masalah yaitu apa saja pengaruh dari perkembangan teknologi informasi terhadap karakter bangsa?

## B. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Teknologi

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin''*texere*'' yang berarti menyusun atau membangun. Sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Roger (1983) teknologi adalah suatu rancangan (*desain*) untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hal yang diinginkan. Jacques Ellul (1967) mengartikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Menurut Iskandar Alisyahbana (1980) Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera.

### 2. Pengertian Informasi

Informasi merupakan data yang berasal dari fakta yang tercatat dan selanjutnya dilakukan pengolahan (proses) menjadi bentuk yang berguna atau bermanfaat bagi pemakainya. Bentuk informasi yang kompleks dan terintegrasi dari hasil pengolahan sebuah database yang akan digunakan untuk proses pengambilan keputusan pada manajemen akan membentuk Sistem Informasi Manajemen.

### 3. Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk mengolah data (memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data) untuk menghasilkan informasi yang berkualitas.

### 4. Karakter Bangsa

Dalam antropologi (khususnya masa lampau) dipandang sebagai tata nilai budaya dan keyakinan yang mengejawantah dalam kebudayaan suatu masyarakat dan memancarkan ciri-ciri khas keluar sehingga dapat ditanggapi orang luar sebagai kepribadian masyarakat tersebut.

### 5. Etika, Moral, Sosial, dan Sistem Informasi

Etika, Moral, Sosial adalah aspek kemasyarakatan yang tidak bisa terpisahkan satudengan yang lain. Kehadiran TI ditengah-tengah masyarakat adalah aspek kekinian yang menjaditren dalam segala bidang, baik masa kini hingga mendatang. Kehadirannya bahkan menjadi isusentral untuk diimplementasikan. Etika dapat diartikan sebagai :

- a. Nilai atau norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah laku;
- b. Kumpulan asas atau nilai moral;
- c. Ilmu tentang baik dan buruk.

### 6. Pengertian Masyarakat

Masyarakat bisa diartikan sebagai pergaulan hidup manusia sehimpun orang yang hidup bersama dalam sesuatu tempat dengan ikatan aturan tertentu, juga berarti orang, khalayak ramai. Menurut Hasan Sadily memberi pengertian bahwa

masyarakat ialah “Kesatuan yang selalu berubah, yang hidup karena proses masyarakat yang menyebabkan terjadi proses perubahan itu”.

## C. PEMBAHASAN

### 1. Evolusi Perkembangan Teknologi Informasi

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepat telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Setidaknya ada empat era penting sejak diketemukannya computer sebagai alat pengolahan data sampai dengan era internet. Saat computer menjadi senjata utama dalam berkompetisi dan masing-masing era mempunyai karakteristik. Munculnya computer sangat mendukung terhadap dunia usaha.

#### a. ERA KOMPUTERISASI

Ciri-ciri era komputerisasi adalah sebagai berikut:

- 1) Dimulai sejak tahun 1960
- 2) *Minicomputer* dan *Mainframe* sudah diperkenalkan di perusahaan, seperti IBM
- 3) Banyak perusahaan yang memanfaatkan computer untuk keperluan pengolahan data.
- 4) Kebanyakan perusahaan-perusahaan besar secara tidak langsung memonopoli pasar-pasar tertentu, karena belum ada pesaing.
- 5) Hampir semua perusahaan besar yang bergerak dibidang infrastruktur (listrik, komunikasi dan pertambangan pada saat itu membeli computer untuk membantu kegiatan administrasinya.

#### b. ERA TEKNOLOGI INFORMASI

Ciri-ciri era teknologi adalah sebagai berikut:

- 1) Dimulai sejak tahun 1970
- 2) PC mulai diperkenalkan untuk menggantikan *Minicomputer* ataupun *mainframe*
- 3) Tidak seperti halnya pada era komputerisasi ketika computer hanya menjadi “milik pribadi” Divisi EDP perusahaan, di era kedua ini setiap individu di organisasi dapat memanfaatkan kecanggihan computer, seperti untuk mengolah database, spreadsheet, maupun data processing.
- 4) Kegunaan computer di perusahaan tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi tetapi juga untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif.
- 5) Pada era ini computer memasuki babak baru yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi perusahaan, terutama yang bergerak dibidang pelayanan dan jasa.

#### c. ERA SISTEM INFORMASI

Ciri-ciri dari era sistem informasi adalah sebagai berikut:

- a. Diperkenalkan di awal tahun 1980-an
- b. Teori manajemen organisasi modern mulai diperkenalkan terutama teori manajemen perubahan.
- c. Dalam pemilihan produk atau jasa yang dibutuhkan seorang pelanggan akan mencari perusahaan yang menjual produk atau jasa tersebut: cheaper (lebih murah), better (lebih baik), faster (lebih cepat)
- d. Peranan computer dan teknologi informasi yang digabungkan dengan komponen lain seperti proses, prosedur, struktur organisasi, SDM, budaya

perusahaan, manajemen dan komponen terkait lainnya, dalam membentuk system informasi yang baik, merupakan salah satu kunci keberhasilan perusahaan secara strategis.

#### **d. ERA GLOBALISASI INFORMASI**

Cirinya:

- a. Diawali sejak tahun 1990
- b. Tidak ada yang dapat menekan laju perkembangan teknologi informasi.
- c. Penerapan teknologi LAN, MAN, WAN dan globalnet
- d. Diperkenalkan Payment Electronic (pembayaran secara elektronik)
- e. Faktor Ekonomi (krisis), Sosial budaya (reformasi), dan politik (demokrasi) akan mempengaruhi pada era ini yaitu dalam hal menghasilkan kebijakan-kebijakan dan peraturan-peraturan baru yang harus ditaati oleh perusahaan.

Setelah dirasakan bahwa teknologi Informasi dapat menggantikan cara konvensional, orang mulai melihat kelebihan lainnya, seperti menggantikan sarana pengiriman surat dengan surat elektronik (*e-mail*), pencarian data melalui *search engine*, *chatting*, mendengarkan musik, dan sebagainya dimana pada tahapan ini orang sudah mulai menginvestasikan kepada perangkat komputer. Dari manfaat yang didapatkan, teknologi informasi mulai digunakan dan diterapkan untuk membantu operasional dalam proses bisnis. Misalnya perusahaan dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan dengan menyediakan informasi jasa dan produk yang ditawarkan tanpa dibatasi waktu dan ruang.

## **2. Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan**

Teknologi informasi serta Komunikasi dewasa ini berkembang cepat menurut deret ukur. Dari tahun ke bulan, dari bulan ke minggu, dari minggu ke hari, dari hari ke jam, dan dari jam ke detik. Oleh karena itulah para cerdik-cendekia sepakat pada suatu argumen, bahwa informasi memudahkan kehidupan manusia tanpa harus kehilangan kehumanisannya.

Pengaruh dari Teknologi informasi dan komunikasi terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Rosenberg (2001), dengan berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Pergeseran dari pelatihan ke penampilan.
2. Pergeseran dari ruang kelas menjadi dimana saja dan kapan saja.
3. Pergeseran dari fasilitas kertas menjadi '*on line*'.
4. Pergeseran dari fasilitas fisik menjadi fasilitas jaringan kerja.
5. Pergeseran dari waktu siklus ke waktu nyata.

Dengan adanya teknologi informasi sekarang ini guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui cyber space atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut "*cyber teaching*" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet.

*E-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu :

1. *E-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbarui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi.
2. Pengiriman sampai ke pengguna terakhir menggunakan komputer dengan teknologi internet yang standar.
3. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional (Rosenberg: 2001)

Pada saat ini e-learning telah berkembang dalam berbagai model pembelajaran yang berbasis TIK seperti: CBT (*Computer Based Training*), CBI (*Computer Based Instruction*), *Distance Learning*, *Distance Education*, CLE (*Cybernetic Learning Environment*), *Desktop Videoconferencing*, ILS (*Integrated Learning System*), LCC (*Learner-Centered Classroom*), *Teleconferencing*, WBT (*Web-Based Training*), dsb.

### **C. Dampak Teknologi Informasi**

#### **1. Dampak Positif**

Dampak Positif dari munculnya Teknologi Informasi terhadap masyarakat adalah:

1. Kita dapat menyelesaikan pekerjaan dengan semakin mudah dibantu perangkat yang semakin berkembang dan praktis.
2. Kita mampu berkomunikasi dengan orang lain melalui fasilitas e-mail, chat, bahkan saling bertatap muka hanya dengan melalui internet.
3. Munculnya berbagai jenis jejaring sosial dari adanya teknologi informasi.
4. Kita dapat dengan mudah untuk mencari informasi tentang suatu hal melalui internet.
5. Kita juga dimungkinkan untuk berbelanja melalui internet.
6. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi bahkan internet dapat kita akses di genggaman tangan kita sendiri, yaitu melalui handphone.
7. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
8. Media pertukaran data, para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
9. Kemudahan memperoleh informasi yang ada di internet sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi.
10. Bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
11. Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan.

#### **2. Dampak negatif**

Dampak Negatif dari munculnya Teknologi Informasi terhadap masyarakat adalah:

1. Munculnya para penipu yang memanfaatkan internet.
2. Munculnya budaya plagiarisme.
3. Dengan mudahnya informasi di cetak ulang tanpa izin dari pemberi informasi atau tanpa menulis sumbernya. hal ini udah biasa kita sebut 'copast' *copy*

*paste.*

4. Munculnya pornografi/konten konten dewasa.
5. Munculnya pencurian dengan mengambil/menghack.
6. Mungkin ini merupakan kesenangan atau kelebihan ilmu si pencuri namun tetap saja pencurian itu tidak dibenarkan.
7. Dengan semakin mudahnya berbelanja lewat internet kita dapat meningkatkan budaya konsumsi yang menimbulkan sifat boros dan tentu berefek tidak baik untuk kantong.

#### **D. Dimensi Karakter Bangsa dan Teknologi Informasi**

Menjadi hal penting dalam pembangunan aplikasi TI, juga menselaraskan dengankarakter bangsa Indonesia. Pembangunan Karakter Bangsa adalah upaya kolektif-sistemik-terintegrasi kebangsaan untuk mewujudkan kehidupan bangsa Indonesia sesuai dengan dasardan ideologi, konstitusi, haluan dengan kultur bangsa Indonesia, serta potensi kolektifnya dalam konteks kehidupan nasional, regional, dan global yang berkeadaban. Semuanya itu untuk membentuk bangsa Indonesia yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, berbudiluhur, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ipteks yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Pembangunan karakter bangsa itu dilakukan secara koheren melalui proses sosialisasi, pendidikan dan pembelajaran, pemberdayaan, pembudayaan, dan kerja sama seluruh komponen bangsa dan Negara Dalam perkembangan dan penerapan TI banyak muncul persoalan etika yang salingterkait, begitu pula yang terjadi pada sistem informasi.

Munculnya persoalan etika ini terutama disebabkan oleh pesatnya perkembangan TI , selain itu juga disebabkan oleh ketatnya persaingandi berbagai bidang kehidupan. Oleh sebab itu, persoalan etika yang dihadapi oleh profesional dibidang sistem informasi manajemen tidak jauh berbeda dengan profesional di bidang bisnis yanglain. Persoalan etika tersebut antara lain meliputi: konflik kepentingan, pencurian, peluang yang sama, dan dampak lingkungan dari perkembangan global. Terdapat lima dimensi moral yang melingkupi sistem informasi (Alter, 1996) diantaranya adalah Privacy, Accuracy, Property, dan Accessibility yang disingkat dengan istilah PAPA.

#### **D. KESIMPULAN**

Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan:

1. Teknologi merupakan sesuatu tentang cara untuk menyusun, membangun dengan berbagai cara tidak hanya terbatas dengan mesin saja. Teknologi adalah suatu rancangan/desain yang merupakan alat untuk memenuhi kebutuhan dengan bantuan tangan dan pikiran serta mengurangi ketidakpastian dalam memperhitungan sesuatu yang kita inginkan.
2. Informasi adalah sekumpulan data tentang berbagai hal yang berasal dari fakta yang dicatat yang kemudian diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna dan bermanfaat bagi pemakainya. Dengan adanya informasi kita bisa mengetahui tentang berbagai hal tanpa harus melihatnya secara langsung. Entah bersifat objektif maupun subjektif
3. Teknologi Informasi merupakan sebuah cara untuk mengolah data (memproses , mendapatkan, menyusun, memanipulasi, mempublikasikan data) untuk

menghasilkan informasi-informasi yang berkualitas. Dengan teknologi informasi kita dapat memperoleh dan mengetahui tentang informasi-informasi dari berbagai belahan dunia tanpa harus mengunjunginya serta kita dapat mengetahui informasi lebih cepat dan lebih luas jangkauannya.

4. Teknologi informasi juga memberikan dampak-dampak terhadap masyarakat semisal, kita lebih mudah dalam menyelesaikan pekerjaan karena adanya teknologi, dengan teknologi informasi kita dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan fasilitas e-mail, chatting; Selain itu, dengan TI kita dapat berbelanja melalui situs-situs dan jejaring sosial tertentu. Untuk para pelajar, dengan adanya teknologi informasi pelajar dapat mencari materi-materi yang menunjang pembelajaran dengan mencari di dalam internet, dll.
5. Selain memberikan dampak-dampak positif yang sangat banyak, teknologi informasi juga memberikan dampak-dampak negatif, semisal : munculnya situs-situs porno (pornografi), meningkatnya plagiatisme, mengurangi sifat sosial manusia karena lebih cenderung menggunakan internet dari pada bertemu secara langsung, akibatnya terjadi perubahan interaksi sosial, serta meluasnya perjudian.

### **Daftar Pustaka**

Alisyahbana, I. (1990). *Teknologi dan Perkembangan*. Jakarta: Yayasan Idayu.

Alter, S. (1996). *Basic Ideas for Understanding Information Systems: A Management Perspective*. Retrieved from

[http://www.psc.isr.umich.edu/people/cv/alter\\_george\\_cv.pdf](http://www.psc.isr.umich.edu/people/cv/alter_george_cv.pdf)

Ellul, J. (1997). *The Technological Society*. Paris: Presses Universitaires de France.

Everet M, R. (1993). *Difussion of Innovations*. The Free Press, NY.

Rosenberg, M. (2001). *E Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. Retrieved from <http://www.mcgraw-hill.com>.

Sukoharsono, EG. (2009) .*Sistem Informasi Manajemen*. Surya Pena Gemilang.