



## Penggunaan Teknologi Untuk Memajukan Kreativitas Masyarakat Kontemporer Dalam Sektor Menstabilkan Perekonomian

Dina Mardiana<sup>1</sup>, Eka Putri Qomaria<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Jember

JL.Kalimantan Tegalboto No.3,Sumbersari,Kabupaten Jember,Jawa Timur

Email : [dm657014@gmail.com](mailto:dm657014@gmail.com)

**Abstract.** *In this day and age, we are no strangers to technology where this is very common among people in the world. In this process of globalization, which is increasingly increasing, it can cause changes in people's mindsets. Ordinary people who initially did not know what technology was, now everyone knows. The world which is surrounded by globalization can change the way of thinking of ancient society to become modern, where this can bring positive and negative sides. The negative side because of the development of globalization that gave rise to this technology is none other than the existence of social media content that is inappropriate for people or children to display on their social media homepages. And the positive side with this technology is that it can express people's creativity to be uploaded on social media, this can be seen from an economic perspective that can generate money. like selling ideas posted on social media, a YouTuber, etc.*

**Keywords:** *globalization, technology, mindset, creativity.*

**Abstrak.** Pada zaman saat ini, kita sudah tidak asing lagi dengan yang namanya teknologi dimana hal ini sangat lumrah dikalangan masyarakat di dunia. Di dalam proses globalisasi ini yang semakin lama semakin meningkat ini dapat menyebabkan perubahan dalam pola pikir masyarakat. Masyarakat awam yang awalnya tidak mengetahui apa itu teknologi sekarang semua sudah tahu. Dunia yang dikelilingi dengan globalisasi ini dapat mengubah cara pikir masyarakat kuno menjadi modern, dimana hal ini dapat memunculkan sisi positif dan sisi negatif. Sisi negatif karena adanya perkembangan globalisasi yang memunculkan teknologi ini tidak lain ialah adanya konten-konten media sosial yang tidak patut dipertontonkan oleh orang atau pun anak-anak di beranda sosial media mereka. Dan sisi positif dengan adanya teknologi ini yakni dapat mengutarakan kreativitas masyarakat untuk diunggah di sosial media, hal ini dilakukan bisa dilihat dari sisi ekonomi yang dapat menghasilkan uang. seperti halnya ide berjualan yang diposting di sosial media, seorang youtuber, dsb.

**Kata kunci :** globalisasi,teknologi,pola pikir,kreativitas.

### LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini semakin lama semakin canggih. Dengan menggunakan sumber teknologi yang dengan mudahnya sekarang ini kita pergunakan, dapat mempermudah kita untuk mendapatkan

informasi dari berbagai kalangan sektor atau bidang-bidang. Masyarakat saat ini mengakses informasi dan mengetahui segala hal mengenai problematika aspek-aspek yang sedang dialami negara atau lingkup sekitar hanya dengan menggunakan media jejaring sosial. Semakin luasnya ilmu pengetahuan masyarakat ini memunculkan kreativitas masyarakat penjurus dunia untuk menggali lebih dalam mengakses berbagai kemodernan. Salah satu krektivitas masyarakat dalam media globalisasi ini yakni dengan adanya pengetahuan masyarakat yang leluasa dan diimbangi dengan adanya teknologi memunculkan adanya media elektronik dan jejaring sosial yang memudahkan masyarakat dalam berinteraksi. Kita sebagai masyarakat Indonesia yang ikut serta dalam pengembangan globalisasi di seluruh dunia harus berpartisipasi dalam pengembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih ini.

Definisi ilmu pengetahuan dalam mode terpisah yakni, ilmu sendiri diartikan sebagai aktivitas atau kegiatan untuk berfikir yang mencakup tentang sistematika, perilaku, dan struktur. Sedangkan pengetahuan itu sendiri diartikan sebagai hasil yang manusia ketahui mengenai segala sesuatu atau segala perbuatan manusia dalam memahami suatu objek yang sedang dihadapinya serta hasil usaha manusia guna untuk memahami suatu objek tertentu. Secara umum, ilmu pengetahuan didefinisikan sebagai suatu pengetahuan mengenai suatu objek tertentu yang disusun secara sistematis, objektif, rasional, dan empiris. Dalam meluasnya berbagai ilmu pengetahuan pada saat ini, masyarakat mampu mengembangkan idenya dalam menanggapi suatu hal yang berhubungan dengan peningkatan pembangunan dalam mengasah pola pikir masyarakat yang inovatif di lingkungan pendidikan. Dengan diimbangi pembaruan teknologi yang semakin canggih ini dan semakin leluasa ini kita dapat mengakses jejaring sosial media untuk mengetahui karakteristik pendidikan yang ada di wilayah lain dan bisa sampai ke negara lain. Pembangunan berkelanjutan dalam meningkatkan sektor pendidikan yang berkualitas harus diimbangi dengan faktor eksternal dan internal yang mendukung. Salah satu yang menjadikan pendukung pembangunan di sektor pendidikan dalam segi eksternal yaitu adanya teknologi dan jaringan internet yang memadai guna untuk mengembangkan konstruksi pemikiran masyarakat dalam mode pendidikan yang modern. Dan dari segi internal yang menjadikan pendukung untuk membangun kekreativitasan masyarakat dalam bidang pendidikan salah satunya ialah mengasah

ilmu pengetahuan atau ide yang memunculkan pola pikir yang unik dan realistis serta sesuai dengan berjalannya globalisasi yang mendunia ini harus diimbangi dengan pola pikir yang modern.

Budaya masyarakat yang membentuk sebuah kebiasaan, akan direalisasikan dalam pengembangan kemajuan di sektor pendidikan ini. Masyarakat yang mempunyai cara-cara tersendiri dalam lingkup sosial, budaya, dan ekonomi untuk mengklaim ke era modernisasi di zaman yang dipenuhi dengan globalisasi yang semakin canggih ini. Dalam budaya masyarakat yang melekat sampai saat ini, bisa dikatakan sebagai kearifan budaya lokal masyarakat sendiri dalam mempelajari ilmu-ilmu yang berkembang dari segi lingkungan atau tempat tinggal. Dapat kita lihat dari masyarakat perkotaan, dimana masyarakat perkotaan ini sudah meninggalkan ajaran-ajaran yang kuno dalam mengelola pola pikirnya di bidang apapun. Salah satunya dengan penggunaan teknologi yang semakin canggih ini, masyarakat memberikan pengajaran kepada anak didiknya berbasis teknologi dengan diimbangi menggunakan media elektronik seperti handphone, laptop, komputer, tablet. Dll. Dengan adanya media elektronik yang semakin canggih ini, maka harus ada jaringan internet yang memadai seperti halnya wifi, kuota belajar, dsb. Dalam mengakses jejaring internet, masyarakat harus mempunyai bekal dalam menanggapi program-program yang ada di internet. Kemajuan globalisasi tidak hanya berdampak positif terhadap masyarakat, tetapi juga ada segi negatif yang dapat merusak pola pikir individu dengan adanya teknologi dan jaringan internet ini. Salah satunya yakni dengan kemunculan aplikasi yang tidak patut untuk dipublikasikan di internet. Tidak hanya orang dewasa saja yang dapat mengakses penggunaan teknologi ini tetapi anak-anak pada zaman sekarang ini sudah dengan mudahnya mengetahui bagaimana mengakses internet dan beberapa situs-situs jaringan media.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, pola pikir masyarakat kontemporer baik orang tua maupun anak ini harus diberi pengarahan atau dibekali dengan kemajuan globalisasi ini. Salah satunya dengan mengadakan sosialisasi di lingkungan sekitar. Hal ini dilakukan agar pemikiran masyarakat tidak pecah terhadap budaya-budaya mereka sebelumnya. Banyak sekali masyarakat yang meninggalkan atau mengesampingkan kebiasaannya atau budaya sebelumnya dikarenakan adanya kemunculan kemodernan saat ini. Budaya masyarakat dalam pengembangan

karakteristik individu ini hilang karena adanya kemajuan globalisasi yang mendunia ini. Mengadakan sosialisasi dan bimbingan terhadap masyarakat mengenai penggunaan teknologi, internet, dan jaringan sosial ini penting hakikatnya agar tidak merusak pola pikir masyarakat sebelumnya. Salah satu contoh hal yang berpengaruh negatif terhadap berkembangnya teknologi saat ini yaitu dengan melunturnya pola pikir masyarakat yang diturunkan secara turun-temurun ini.

Indonesia merupakan salah satu negara yang tidak lepas dengan pengaruh globalisasi yang mendunia ini. Generasi yang dikatakan sebagai generasi milenium ini dapat menjadi penyokong perubahan dunia yang lebih baik lagi, tapi tidak menutup kemungkinan bahwasannya jika perkembangan globalisasi ini tidak diimbangi dengan pengetahuan yang luas maka sebaliknya dapat menyebabkan kehancuran terhadap dunia. Ilmu sangatlah penting demi membangun era kemodernisasi ini lebih baik lagi dan bagaimana cara kita mempertahankan budaya lama kita dengan waktu yang bersamaan dengan perkembangan teknologi dan globalisasi ini tidak henti-hentinya dalam merubah dunia. Negara Indonesia ini yang kaya akan sumber daya ini apakah bisa mewujudkan keseimbangan antara budaya sebelumnya dengan perkembangan globalisasi ini. Dengan menyokong pembangunan dunia secara sistematis ini dibutuhkan kerja sama antar pihak yang satu dengan yang lain dalam mengimbangi kemodernan ini.

Banyak sekali anak-anak yang menggunakan teknologi ini di luar batas dan tidak memperhatikan apakah hal tersebut patut untuk dipertontonkan atau tidak. Pada era pandemi covid 19 ini diberlakukan sistemisasi belajar online dengan menggunakan gadget dan jaringan sosial. Dalam hal itu anak-anak maupun kalangan orang dewasa melakukan segala aktivitas mereka seperti halnya mengajar, belajar, bekerja, belanja ini hanya dengan menggunakan media elektronik. Hal itu menciptakan masyarakat yang ketergantungan terhadap teknologi dan jaringan sosial. Banyak sekali situs-situs yang awalnya masyarakat tidak ketahui, tetapi sekarang masyarakat dengan mudahnya mengakses situs-situs yang berdampak negatif. Pengaruh teknologi ini dapat memunculkan pikiran masyarakat yang meremahkan terkait kebiasaan-kebiasaan yang dulu dimana mereka belum mengenal teknologi seperti pada saat ini. Kita sebagai masyarakat kontemporer yang sadar akan hal tersebut bagaimana cara kita agar kita dapat mengubah pola pikir

masyarakat yang saat ini seperti sebelumnya tanpa mengecualikan perkembangan teknologi ini. Pengetahuan yang luas ini membantu kita dalam memfilterisasi dampak negatif dan positif pengembangan teknologi ini dalam pembangunan berkelanjutan disektor pendidikan, ekonomi, dsb.

## **KAJIAN TEORITIS**

Menurut Manuel Castells ini ia mengemukakan bahwasannya banyak sekali kalangan akademisi menyebut era yang baru ini sangat mendukung kemajuan negara. Dimana Immanuel ini mengemukakan pemikiran Daniel Bell yang mengkaji suatu perubahan yang memacu pada aspek pengelolaan dan peran suatu informasi. Saat ini, manusia dimudahkan dalam mengakses informasi secara online serta dimudahkan dalam mengakses informasi secara virtual pula. Banyak media sosial yang dapat mengakses beragam informasi yang diinginkan oleh individu-individu yang ada. Penggunaan media sosial ini dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif terhadap individu yang mengaksesnya. Dampak positif yang dapat dihasilkan dari media sosial ini yaitu dapat memberikan kemudahan dalam berkomunikasi karena ada fitur telepon dan juga video call dengan biaya yang dapat dikatakan sangat minim. Media sosial ini dapat mendekatkan yang jauh, namun sebaliknya media sosial juga dapat menjauhkan yang dekat. Dengan artian bahwa seseorang akan merasa dekat dengan melakukan komunikasi video call dengan seseorang pada smart phonenya namun mereka akan tetap fokus terhadap smart phonenya dibandingkan pada seseorang yang ada disekitarnya saat itu. Itulah mengapa sosial media disebut dapat menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh.

Informasi-informasi yang ada di sosial media juga sangatlah beragam dari berita sekitar kita, berita di negara kita bahkan berita di dunia pun dapat kita akses melalui media sosial. Namun tidak jarang berita tersebut tidak benar adanya atau sering disebut dengan berita hoax. Wabah hoax ini telah menjadi suatu masalah yang sulit untuk dihilangkan terlebih lagi melihat bagaimana masyarakat Indonesia menyikapi suatu berita yang beredar. Banyak sekali oknum-oknum penyebar berita hoax yang menyebarkan berita dengan alasan ketenaran semata. Terkadang terdapat artikel yang mana judul dan isinya sangat berlawanan hal ini dibuat agar masyarakat tertarik dengan

artikel yang telah mereka buat. Dan masyarakat Indonesia cenderung melihat berita hanya dari judul saja dan tidak memastikan kembali kebenarannya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan minimnya literasi atau minimnya minat baca yang ada masyarakat merasa malas untuk membaca berita-berita yang ada dan cenderung menyimpulkan sendiri mengenai judul yang beredar. Masyarakat tidak membaca berita dengan tuntas karena bisa jadi mereka ingin menghemat kuota serta waktu mereka, sebagian masyarakat juga ingin menjadi orang yang paling update dan menyebarkan berita tersebut namun tanpa mengetahui bahwa berita itu benar atau tidak kenyataannya. Hal ini membuat banyak korban dari berita hoax yang telah beredar.

Realitas Semu dalam pengembangan teknologi membahas mengenai masyarakat kontemporer yang menggunakan seni dalam media untuk keuntungan finansial ini sangat menarik. Karena pada dewasa ini, banyak sekali masyarakat yang mengambil keuntungan finansial saat menggunakan sosial media. Masyarakat kontemporer mudah tergiur akan produk-produk yang dipasarkan di media sosial, meskipun banyak dari mereka yang mengetahui bahwa produk yang ada di iklan tidak seindah realita atau kenyataan. Dalam sebuah iklan, di dalamnya terdapat seni dan juga simulacra untuk menarik perhatian masyarakat ramai. Sebenarnya iklan merupakan pesan komunikasi yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan produk berupa barang dan juga jasa. Gagasan yang terdapat dalam suatu iklan berasal dari produsen produk, disini tim kreatif yang akan menjabarkan dan menerjemahkan ide tersebut ke dalam bahasa dalam iklan.

Tim kreatif sendiri adalah kelompok orang yang memiliki tugas untuk menciptakan serta mengembangkan ide-ide dan menuangkannya kepada desain program. Tim kreatif dapat disebut juga sebagai para seniman yang telah menciptakan suatu karya seni, kemudian mengembangkannya ke dalam imajinasi agar menarik. Hasil dari karya tim kreatif ini merupakan suatu bentuk seni visual atau dalam suatu karya seni merupakan seni yang khusus untuk dilihat mata. Penyalahgunaan Perkembangan Teknologi ini di sosial dapat dikatakan sebagai tempat yang tepat untuk meraih keuntungan finansial karena jangkauannya yang luas. Namun tak jarang pula masyarakat yang menggunakan media sosial menuju kearah yang negatif. Seperti yang telah di jelaskan diatas, yaitu berita hoax yang mana berita tersebut tidak benar adanya.

Oknum berita hoax biasanya menyebarkan berita hoax agar mendapatkan ketenaran serta mendapatkan keuntungan finansial. Karena jika mereka menyebarkan berita yang hoax yang sedang panas–panasnya maka akan menarik perhatian khalayak ramai. Dan beberapa masyarakat diantaranya akan merasa bahwa berita tersebut benar karena mereka menganggap bahwa berita itu sejalan dengan pemikiran mereka dan untuk itu mereka langsung memberitahu kepada orang disekitarnya namun mereka tidak memeriksa kembali kebenaran yang ada.

Kaitan Perkembangan Teknologi dengan Teori Sosiologi. Simulacra sendiri menurut teori Jean Baudrillard merupakan realitas semu yang ada dalam suatu media. Realitas semu sendiri merupakan suatu kebenaran yang telah dimanipulasi baik bersifat hiperbola dan lain sebagainya, hal ini agar masyarakat mengikuti dan mengonsumsi suatu realitas semu itu sendiri. Jean Baudrillard sendiri menyebut bahwa simulacra ini merupakan konsep besar yaitu hiper-realitas yang mana hiper-realitas ini adalah sebuah dunia realitas yang bersifat artiscial atau buatan. Dapat dikatakan bahwa semua yang kita saksikan melalui sosial media itu merupakan suatu hal yang lebih real dari realitas itu sendiri. Seperti halnya iklan yang telah dijelaskan diatas, dimana orang-orang membuat iklan dengan melebih-lebihkan atau hiperbola dengan apa yang ada. Seperti iklan pemutih badan yang mana setiap orang ingin memiliki kulit yang putih karena standart kecantikan saat ini adalah memiliki kulit putih jadi produk-produk kecantikan memilih artis-artis yang memiliki kulit putih dan bersih untuk menjadi bintang iklannya. Padahal produk–produk tersebut tidak bersifat memutihkan badan dalam waktu yang sekejap saja namun secara bertahap terlebih lagi terdapat produk yang tidak memiliki efek memutihkan badan namun memilih bintang iklan yang memiliki kulit putih agar menarik minat masyarakat agar membeli produk pada iklan tersebut.

Dilihat dari banyaknya iklan yang terdapat di sosial media, dapat dikatakan bahwa sosial media saat ini banyak digunakan untuk menghasilkan keuntungan finansial. Sosial media merupakan tempat komunikasi dan tempat bertukarnya informasi dari berbagai penjuru dunia. Untuk itu khalayak ramai banyak yang menggunakan sosial media untuk mendapatkan keuntungan. Media sosial ini tidak luput dari yang namanya seni, dalam media sosial banyak sekali seni–seni yang ada dan seni tersebut juga

dimanfaatkan untuk keuntungan finansial pula. Seni dan media sosial sebenarnya merupakan dua hal yang tidak bisa terpisahkan seperti halnya seni dan eksistensi. Pada hakikatnya seni adalah ekspresi dari jiwa manusia yang paling indah dan merupakan tujuan dari hidup manusia. Secara umum, seni merupakan karya yang dikenal dengan kata simbolik, metaforik, manipulasi obyek, ekspresi diri, serta kesan dan pesan tertentu. Sama halnya dengan simulacra tadi yang disebut dengan artificial.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini kami memperoleh data menggunakan sumber-sumber yang berasal dari masyarakat. Metode yang sedang kami gunakan ini yakni dengan wawancara dan observasi, dalam penelitian ini diharapkan untuk mengetahui suatu objek atau subjek yang digunakan sebagai bahan penelitian yang langsung dilokasi tersebut observasi yang kami lakukan berada di kalangan masyarakat serta subjeknya tertuju pada para pengguna aplikasi online yang memanfaatkan teknologi guna untuk kesejahteraan hidup. Sedangkan wawancara itu sendiri dikatakan sebagai tanya jawab, penelitian akan mendapatkan informasi yang akurat dari nasumber langsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada zaman sekarang ini teknologi semakin berkembang, banyak masyarakat yang menggunakan teknologi untuk hal positif serta negatif. Dengan adanya media sosial sebenarnya menguntungkan khalayak ramai karena dengan adanya media sosial kita dapat mengakses informasi–informasi dari berbagai dunia. Selain itu kita juga dapat meraih keuntungan- keuntungan finansial dari adanya media sosial. Seni dalam media sosial sebenarnya dapat dikatakan sangat membantu perekonomian masyarakat hal ini dikarenakan jangkauan dari media sosial sendiri sangat luas. Seperti halnya menjadi youtuber, untuk menjadi seorang youtuber kita harus membuat konten–konten video yang trending pada saat itu hal ini agar masyarakat tertarik pada konten kita. Dengan begitu kita akan mendapatkan banyak subscriber dari situlah kedepannya video–video yang kita buat kemungkinan lebih banyak lagi yang akan melihat atau

mengkonsumsinya. Semakin banyak orang yang melihat video kita maka akan semakin besar pula keuntungan finansial yang akan kita dapatkan.

Adapun hasil teknologi yang dikatakan kompleks dan medium seperti halnya suatu film yang menjadi kajian penting untuk mendiskusikan realitas serta kesadaran masyarakat. Film yang berisi kajian ini dimaknai sebagai suatu kebudayaan yang dipraktikkan dalam kesehariannya. Ada banyak peran yang dilakukan untuk mendapatkan keilmuan dalam teknik industri. Yang dijadikan sebagai peran utama dalam hal tersebut yakni fokus mengkaji interaksi manusia dengan dengan berbagai komponen lainnya dalam sebuah sistem yang terintegrasi di industri.

Jika dilihat dari keuntungan finansial yang didapatkan oleh youtuber dan juga selebgram terlihat sangat menguntungkan. Namun disini media sosial tidak akan lepas dari adanya simulacra yang mana suatu kebenaran yang telah dimanipulasi. Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa seni yang ada di media sosial itu bukanlah kebenaran yang benar nyata adanya. Sebagian besar konten-konten atau video yang ada di youtube sebelum dibuat pasti ada sebuah briefing atau diberikan pengarahan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar nantinya konten yang dibuat tersusun dengan rapi atau terarah dan juga terlihat lebih seru. Pada akhirnya konten tersebut akan membuat masyarakat menyukainya dan kemungkinan besar akan melihat konten-konten berikutnya yang akan dibuat. Terkadang dalam sebuah konten terdapat judul yang berlawanan dengan apa yang ada didalam video tersebut. Karena hal tersebut masyarakat akan tertarik dan rasa ingin tahu terkait isi dalam video tersebut akan semakin tinggi. Hal ini merupakan strategi dari youtuber agar videonya dilihat oleh banyak orang yang nantinya akan memberikan keuntungan finansial lebih besar untuknya.

Selain itu dilihat dari selebgram yang didapatkan keuntungan finansial dari seni didalam media, mereka mempromosikan suatu produk namun tidak lepas pula dengan yang namanya simulacra. Agar produk yang dipromosikan oleh selebgram ini menarik khalayak ramai, maka selebgram akan membuat realitas semu seperti membuat produk tersebut terlihat lebih dan lebih baik lagi di hadapan publik. Jadi di sini selebgram melakukan hiperbola terhadap suatu produk tersebut agar masyarakat tertarik dan membeli produk tersebut. Selain itu saat mempromosikan suatu produk atau brand,

biasanya selebgram akan di briefing atau diberikan pengarahan terlebih dahulu sama seperti halnya youtuber. Hal ini dilakukan agar apa yang diucapkan dan di lakukan oleh selebgram saat mempromosikan suatu produk lebih terarah dan juga dapat menarik perhatian khalayak ramai. Hiperralitas komunikasi dalam media ini sendiri akan menciptakan makna atau kondisi yang mana seluruhnya akan dianggap nyata oleh kenyataan itu sendiri, jadi dapat dikatakan bahwa kepalsuan itu merupakan kebenaran. Dalam suatu seni dalam media yang mana digunakan untuk memperoleh keuntungan finansial, jika tidak dicantumkan sebuah simulacra didalamnya maka hal tersebut tidak akan menarik. Seni dalam media memang merupakan hal yang dapat dikatakan baik jika digunakan untuk memperoleh keuntungan finansial dikarenakan jangkauannya yang cukup luas bahkan dapat menjangkau keseluruhan penjuru dunia. Namun dalam menggunakannya kita juga harus memanfaatkan dalam hal yang positif dan tidak bersifat untuk menipu atau menjerumuskan orang lain. Seperti halnya oknum penyebar berita hoax, atau orang yang membuat berita namun agar berita itu menarik ia membuat judul dan juga isi yang berbeda. Di sini judul yang dibuat oleh oknum mengarah kepada hal yang tidak baik dan hal tersebut tidak benar adanya.

Seperti halnya yang telah dijelaskan diatas yaitu mengenai berita hoax, saat ini banyak berita hoax yang beredar dan seharusnya kita sebagai masyarakat umum tidak mempercayai begitu saja mengenai berita yang beredar kemudian kita menyebarkannya. Hal tersebut merupakan salah besar. Jadi sikap yang seharusnya kita lakukan saat mengetahui berita yang beredar adalah memastikan kebenarannya terlebih dahulu dan juga simpan berita tersebut dan jangan disebarakan kepada orang lain. Seperti yang dijelaskan diatas salah satu penyebab munculnya berita hoax adalah judul berita yang tidak sesuai dengan isi yang ada untuk itu kita harus meningkatkan literasi. Selain itu kita sebagai masyarakat umum tidak boleh cepat tergiur akan iklan-iklan yang ditayangkan di sosial media. Terkadang meskipun kita mengetahui bahwa iklan tersebut mengandung simulacra namun kita tetap tergiur untuk membeli produk tersebut. Untuk itu kita harus membekali diri kita dengan kuat agar tidak terpengaruh oleh iklan- iklan yang ditayangkan di sosial media. Kita harus mengetahui mana kebutuhan serta mana keinginan serta yang harus dipentingkan yakni prioritas dalam memenuhi kebutuhan. Hal ini dilakukan agar kita tidak terjebak pada kapitalisme.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Di era yang semakin modern ini, banyak sekali teknologi modern yang muncul dari berbagai sektor perkembangan. Salah satunya dapat kita lansir dari adanya elektronik beserta jaringan yang ada di dalamnya. Penggunaan teknologi yang semakin canggih inidiharapkan dapat melahirkan potensi perubahan dunia ke era yang lebih maju ini. Tapi, adanya kemunculan teknologi ini ada dampak dari segi positif maupun negatifnya. Segi negatif yang dapat kita lihat karena adanya teknologi yang muncul ini yakni penggunaan media sosial yang tidak sesuai dengan ukurannya. Yang dimaksud ukurannya yakni adanya beranda atau situs web yang tidak harus dipertontonkan di jejaring sosial. Dari kalangan anak-anak pun sekarang dengan mudahnya mereka mengakses jejaring sosial ini. Situs-situs yang tidak sesuai dengan cakupan umur mereka sangat mempengaruhi pada pola pikir dan perkembangan pada anak usia dini. Dan dari segi positifnya dapat kita lihat bahwasannya masyarakat mengutarakan pola pikir dan kreativitasnya dengan pengunggahan hal tersebut di sosial media. Hal ini dapat memacu pengembangan pola pikir yang berpengaruh pada kesejahteraan taraf hidupnya. Contohnya dengan adanya jual beli masakan online, masyarakat yang awalnya hanya berjualan di lingkungan tempat tinggal saja sekarang dapat ia jual belikan diberbagai kota. Hal ini salah satu keuntungan akan adanya teknologi yang canggih. Dan adasisi positif dengan berkembang teknologi untuk kalangan anak-anak, misalnya dengan adanya media belajar berbasis android. Media pembelajaran berbasis android, dimana hal ini merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Adanya media pembelajaran berbasis android dapat membantu kalangan siswa atau pun mahasiswa dalam memahami sebuah materi. Misalnya dapat kita lihat dengan adanya aplikasi smartphone yang tampilannya dapat menggabungkan teks, gambar, maupun video. Hal ini dapat membuktikan bahwasannya media pembelajaran berbasis android ini cukup membantu siwa maupun mahasiswa dalam mengerjakan tugasnya melalui gadgetnya. Terkait teknologi ini merupakan dimensi dimana hal ini mempengaruhi keseharian individu dari segi keluarga, hiburan, interaksi, pekerjaan, pendidikan, ekonomi, serta relasi yang dipresentasikan dan dikonsumsi di media. Masyarakat digital ini sudah diberi label akan caranya dalam mensitasi informasi dengan memudahkan konsumen dalam memilih sesuatu tanpa batas wilayah. Hal ini juga merupakan salah kemudahan dengan adanya kecanggihan teknologi.

Pola pikir masyarakat kontemporer yang awalnya mereka berpacu pada satu hal yang akan mendasar sampai kapan pun, seiring berjalannya waktu akan berubah karena diimbangi dengan penggunaan teknologi yang semakin canggih ini. Penggunaan

teknologi yang harus didampingi oleh masyarakat yang tahu akan segala akses penggunaan teknologi ini, sebelumnya hendaklah melakukan sosialisasi agar masyarakat dapat menerima tersebut dengan proses pemikiran yang positif. Dalam memajukan kesejahteraan dalam hidup masyarakat kontemporer pengembangan karakter dan pola pikir ini harus di imbangi dengan pengetahuan yang luas agar kita tidak terjerumus pada era kapitalisme. Dengan menjunjung tinggi ilmu pengetahuan ini dapat mendorong masyarakat utuk menjadi masyarakat yang maju dan modern. Penyaringan akan budaya dalam era modern ini di dasari dengan pengetahuan masyarakat yang leluasa agar masyarakat dapat menerima kemajuan teknologi tanpa meninggalkan kebiasaan positif yang lalu.

## **SARAN**

Kemunculan teknologi yang kita ketahui akan dampak positif dan negatifnya ini harus di dasari dengan pemikiran yang lugas dan ilmu pengetahuan yang luas. Perlunya sosialisasi yang diarahkan pada masyarakat kontemporer ini sangatlah penting dalam menggunakan teknologi sesuai dengan esitensinya. Dalam pengunaan teknologi ini dibutuhkannya cakupan mendasar yang dijadikan patokan agar tidak semena-mena dalam era kemodernan saat ini. Dengan adanya kemunculan akan hukum dan sanksi tentang penyelewengan teknologi ini dapat meminimalisir kejahatan yang beredar di sosial media salah satunya. Hal ini dilakukan agar masyarakat tahu akan batasan dalam penggunaan teknologi ini khususnya dalam eklektronik media sosial ini.

Jannah, R. (2018). *Menciptakan Kewarganegaraan Ekologis di Era Digital Melalui Kampoeng Recycle Jember*. *Journal of Urban Sociology*, 1(2), 14-26.

Lestari, S. (2018). *Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi*. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.

Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2017). *Perkembangan keilmuan teknik industri menuju era industri 4.0*. In *Seminar dan Konferensi Nasional IDEC (Vol. 2017)*.

Rosa, D. V. (2017). *MEMPERTEMUKAN HIPER-REALITAS DAN REFRACTIONS OF DURABILITY: Pembacaan Multi-Naratif Visual dalam Film Simone dan Film Inception*. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 8(2).

Sari, F. P., Budhiman, A., & Prasetyo, H. (2023). *Developing Android Based My Science App Learning Media with a SETS Approach on The Topic of the Solar System in Elementary Schools*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 9(1), 153-162.

Setiawan, D. (2018). *Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya*. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62-72.

Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online*. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 71-75.

Situmeang, R. R. (2018). *Dampak Bisnis Online Dan Lapangan Pekerjaan Terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat (Studi Kasus Jasa Bisnis Online Transportasi Grab Di Kota Medan)*. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 319-335.

Timothi, J. (2013). *Membangun Bisnis Online*. *Elex Media Komputindo*.