



IMPLEMENTASI *PUBLIC RELATION* DALAM *CYBERCOMMUNITY*

Halim Setiawan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas
halimiasambas@gmail.com

ABSTRACT

Society is not only a permanent social structure, but a very complex social process. This means that the community within itself will continue to experience changes. Changes in social life occur due to the global impact of the modernization process and the new challenges faced by society. Cybercommunity or virtual society is a revolution against a real change in society. The development of information technology is not only able to create a global community, but materially it is able to develop a new life space for the community, so that without realizing it, the human community has lived in two worlds of life, namely the life of the real community and the life of the virtual community (cybercommunity). Communication relations between communities can be created by institutions with the help of public relations which play a role in establishing good communication between the institution and the community.

Keywords: *Public Relations, Cybercommunity*

ABSTRAK

Masyarakat bukan hanya merupakan struktur sosial yang permanen, melainkan sebuah proses sosial yang sifatnya sangat kompleks. Hal ini berarti masyarakat di dalam dirinya akan terus menerus mengalami perubahan-perubahan. Perubahan-perubahan dalam kehidupan sosial terjadi karena dampak global dari proses modernisasi dan adanya tantangan baru yang dihadapi oleh masyarakat. *Cybercommunity* atau masyarakat maya adalah revolusi terhadap sebuah perubahan masyarakat nyata. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). Hubungan komunikasi antar masyarakat dapat diciptakan oleh lembaga dengan bantuan *public relations* yang berperan dalam menjalin komunikasi yang baik antara lembaga dengan masyarakat.

Kata Kunci: *Public Relation, Cybercommunity*

PENDAHULUAN

Perkembangan *public relations* saat ini juga didasari oleh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berakibat pada semakin tumbuhnya kesadaran akan pentingnya peran *public relations*. Dalam bermasyarakat dan berbagai macam sektor yang saling membutuhkan peran *public relations* untuk membantu memecahkan berbagai macam persoalan.

Public relations yang bersifat dinamis tersebut juga menjadi bagian krusial yang memberikan ruang pada praktisi *public relations* untuk ikut serta dalam kehidupan bermasyarakat.

Sepanjang sejarah, manusia dalam kehidupannya selalu berusaha memenuhi keperluannya dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Apabila sebelumnya manusia menggunakan batu, kulit atau daun sebagai media untuk menulis atau menggambar, namun sekarang dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi berbasis komputer. Kalau dahulu orang ingin menyampaikan pesan kepada orang lain harus berhadapan langsung dengan penerima pesan atau dengan menyuruh orang lain membawakan pesannya, maka sekarang dapat dilakukan dengan cukup menelpon atau memanfaatkan fasilitas jaringan komputer (*e-mail*). Memang sejak awal manusia selalu termotivasi memperbaharui teknologi yang ada. Dari semua kemajuan yang signifikan yang dibuat manusia sampai hari ini, mungkin hal terpenting adalah perkembangan dibidang teknologi informasi dan komunikasi.

Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat menjadi global, yang merupakan sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transformasi serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar memengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia juga dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa yang besar, dimana masyarakatnya saling kenal dan saling menyapa satu sama lainnya melalui sebuah teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga masyarakat tersebut disebut sebagai masyarakat maya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *library research*, dengan metode kualitatif. Penelitian *library research* atau penelitian kepastakaan adalah usaha pencarian data dengan menelusuri dan me-recover buku atau tulisan peneliti tersendiri serta dokumentasi lain yang mendukung pendalaman dan ketajaman analisis. Penelusuran pustaka dalam penelitian kepastakaan, lebih daripada sekedar melayani fungsi-fungsi untuk memperoleh informasi penelitian sejenis, memperdalam kajian teoritis atau mempertajam metodologi. Penelitian kepastakaan atau *library research* memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Tegasnya penelitian kepastakaan membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.

Library research tentu saja tidak hanya sekedar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku sebagaimana yang sering dipahami banyak orang selama ini. Riset kepastakaan atau sering juga disebut studi pustaka atau *library research* ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

Penelitian *library research* merupakan riset yang memfokuskan diri untuk menganalisis atau menafsirkan bahan tertulis berdasarkan konteksnya. Penelitian kepustakaan ini disarankan merujuk pada dokumen asli agar kredibilitas atau tingkat kepercayaannya lebih tinggi dibanding menggunakan buku terjemahan, ringkasan, atau sejenisnya. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah atau kondisi yang sebenarnya (sebagai lawannya adalah eksperimen), peneliti merupakan sebagai instrumen kunci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cybercommunity

Cyber adalah kemampuannya untuk melakukan percepatan sirkulasi informasi dan pengetahuan. (Onno W. Purbo 2003, 9). Sedangkan *community* artinya masyarakat terbatas yang mempunyai persamaan nilai (*values*), perhatian (*interest*) yang merupakan kelompok khusus dengan batas-batas geografis yang jelas, dengan norma dan nilai yang telah melembaga. (Nasrul Effendy, 1998, 10). *Community* (masyarakat) adalah kelompok-keompok orang yang menempati sebuah wilayah (teritorial) tertentu, yang hidup secara relatif lama, saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol dan aturan tertentu serta sistem hukum yang mengontrol tindakan anggota masyarakat, memiliki sistem stratifikasi, sadar sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut serta relatif dapat menghidupi dirinya sendiri. (M. Burhan Bungin 2008, 160).

Masyarakat diikat oleh sistem simbol yang umum. Sistem simbol itu akan berpusat pada martabat manusia sebagai pribadi, kesejahteraan umum, dan norma-norma etika yang selaras dengan karakteristik masyarakat itu sendiri. Setiap masyarakat dalam proses menghayati cita-citanya yang tertinggi akan menumbuhkan kebaktian pada representasi diri simboliknya. Tidak ada masyarakat yang tidak merasa perlu menegaskan dan meneguhkan, pada selang waktu tertentu, perasaan dan gagasan kolektifnya yang menciptakan kesatuan dan kepribadiannya. (Dadang Kahmad 2009, 123).

Masyarakat adalah kumpulan sekian banyak individu kecil atau besar yang terikat oleh satuan, adat, ritus atau hukum khas, dan hidup bersama. (M. Quraish Shihab, 1996, 319). Masyarakat adalah perpaduan antara heterogenitas dan keteraturan. Masyarakat adalah bentuk paling modern dari peradaban manusia hingga saat ini, dari bentuk awalnya komunitas (homogen) berkembang menjadi massa (heterogen-tak-teratur). (Gunawan Sumodiningrat dan Riant Nugroho 2005, 112). Masyarakat tidak hanya berada (eksis) dan berkelanjutan (*continues*) oleh karena transmisi dan komunikasi diantara anggota-anggotanya tetapi lebih dari itu masyarakat menjadi ada karena masyarakat ada di dalam transmisi dan komunikasi itu (masyarakat yang menghidupkan transmisi dan komunikasi). Dan itu terjadi lebih dikarenakan ada pertukaran tanda-tanda verbal dari kata-kata yang telah diberi makna yang sama oleh komunitas dalam proses komunikasi. (Alo Liliweri 2013, 179).

Cybercommunity adalah sekumpulan makhluk bernyawa yang tidak terlihat, tidak terhitung jumlahnya, bebas memutuskan yang terbaik untuk kehidupan mereka, tidak ada

batasan ruang dan waktu tapi mereka ada dan sangat berpengaruh dengan berpedoman pada kebiasaan dan norma hukum nasional dan internasional. Di media maya ini tidak mengenal semua atribut manusia di dunia nyata. Interaksi sosialnya hanya mengandalkan *username* dan isi tulisan, bentuk interaksinya dituangkan ke dalam ruang-ruang yang dinamakan forum, konflik atau hubungan batin yang tercipta berdasarkan persepsi dari individu masing-masing, hanya melalui tulisan yang kita buat. Media *cybercommunity* ini juga punya batas, batasan-batasan ini dibuat agar interaksi sosialnya tidak keluar ring dan menjadi tidak intelektual.

Cybercommunity atau masyarakat maya adalah revolusi terhadap sebuah perubahan masyarakat nyata. Bahwa manusia tidak pernah puas hidup dalam dunia yang terbatas dan dalam ruang yang sempit. Sifat membebaskan diri yang ada pada manusia terbukti dari gagasannya menciptakan bagian kehidupan baru untuk manusia, yaitu masyarakat maya. Sehingga, perubahan sosial dalam masyarakat maya adalah sebuah hukum masyarakat yang terjadi setiap saat. Perubahan itu juga telah menjadi sebuah ciri yang permanen dalam masyarakat maya, sehingga semua anggota masyarakat maya menganggap perubahan adalah bagian dari dirinya. (Bungin, 171).

Masyarakat maya, adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Masyarakat maya membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial dan proses sosial dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antar sesama anggota masyarakat maya.

Public Relation

Public Relation merupakan suatu seni sekaligus disiplin ilmu sosial yang menganalisis berbagai kecenderungan, memprediksikan setiap kemungkinan konsekuensi dari setiap kegiatannya, memberi masukan dan saran-saran kepada para pemimpin organisasi dan mengimplementasikan program-program tindakan yang terencana untuk melayani kebutuhan organisasi atau kepentingan khalayak. (Linggar Anggoro 2000, 2).

Public relations adalah semua bentuk komunikasi yang terencana, baik itu ke dalam maupun ke luar, antara suatu organisasi dengan semua khalayaknya dalam rangka mencapai tujuan-tujuan spesifik yang berlandaskan pada saling pengertian. (Frank Jefkins & Daniel Yadin, 2003, 10). *Public relation* adalah suatu seni untuk menciptakan publik secara lebih baik, sehingga dapat memperdalam kepercayaan publik terhadap seseorang atau sesuatu organisasi / badan.

Masyarakat Global dan Pembentukan *Cybercommunity*

Masyarakat bukan hanya merupakan struktur sosial yang permanen, melainkan sebuah proses sosial yang sifatnya sangat kompleks. Hal ini berarti masyarakat di dalam dirinya akan terus menerus mengalami perubahan-perubahan. Perubahan-perubahan dalam kehidupan sosial terjadi karena dampak global dari proses modernisasi dan adanya tantangan baru yang dihadapi oleh masyarakat. (Imam Sukardi, dkk. 2003, 121). Era globalisasi tidak saja dipahami sebagai "berkah" dari kemajuan cara berfikir manusia, tetapi di dalamnya pun

menyimpan sejumlah masalah yang mengharuskan keterlibatan antarbangsa dalam proses penyelesaiannya. Secara faktual, agenda globalisasi itu bukannya menyelesaikan masalah kesenjangan dalam hubungan antar bangsa melainkan semakin memperburuk berbagai ketimpangan yang ada baik di bidang ekonomi, politik, bahkan ideologi antara negara maju dan bangsa sedang berkembang. Ketimpangan itu bisa berkepanjangan jika tidak terjadi komunikasi yang baik. (Mohammad Shoelhi, 2014, 163-164).

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal, maka teknologi itu telah mengubah bentuk masyarakat manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global, sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar memengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia juga dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat saling kenal dan saling menyapa satu dengan lainnya. Masyarakat global itu juga dimaksud sebagai sebuah kehidupan yang memungkinkan komunitas manusia menghasilkan budaya-budaya bersama, menghasilkan produk-produk industri bersama, menciptakan mata uang bersama, dan bahkan menciptakan peperangan dalam skala global.

Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). (Bungin, 159).

Kemajuan teknologi manusia, khususnya teknologi informasi secara sadar membuka ruang kehidupan manusia semakin luas, semakin tanpa batas dengan indikasi manusia sebagai penguasa (khalifah) di planet bumi dan galaksinya. Kemajuan teknologi ini pula yang telah mengubah dunia maya yang terdiri dari berbagai macam gelombang magnetik dan gelombang radio, serta sifat kematerian yang belum ditemukan manusia, sebagai ruang kehidupan baru yang sangat prospektif bagi aktivitas manusia yang memiliki nilai efisiensi yang sangat tinggi. Terlebih ketika akal manusia (sebagai anugerah tertinggi dari Allah SWT kepada makhluknya) secara pasti dari waktu ke waktu dapat membuka misteri pengetahuan, maka manusia dapat menikmati aksiologi teknologi informasi untuk kemaslahatan umat manusia. (Bungin, 160).

Masyarakat Maya; Sisi Lain Kehidupan Masyarakat Manusia

Sistem kemasyarakatan yang dikembangkan dalam masyarakat maya adalah dalam bentuk sistem kelompok jaringan, baik intra maupun antar jaringan yang ada dalam masyarakat maya. Sebagai ciptaan manusia, maka masyarakat maya menggunakan seluruh metode kehidupan masyarakat nyata sebagai suatu model yang dikembangkan di dalam segi-segi kehidupan maya. Seperti, membangun interaksi sosial dan kehidupan kelompok, membangun stratifikasi sosial, membangun kebudayaan, membangun pranata sosial, membangun kekuasaan, wewenang dan kepemimpinan, membangun sistem kejahatan dan kontrol-kontrol sosial dan sebagainya.

Proses sosial dan interaksi sosial dalam masyarakat maya, ada yang bersifat sementara dan ada juga yang bersifat menetap dalam waktu yang relatif lama atau menetap untuk selama-lamanya. Sifat proses sosial dan interaksi sosial ini ditentukan oleh kepentingan mereka dalam dunia maya. Interaksi sosial sementara, terjadi pada anggota masyarakat yang sepintas lalu ingin “jalan-jalan” dan hanya bermain di dunia maya melalui *browsing* dan *chatting*, atau *search*, kemudian meninggalkannya. Ada pula interaksi sosial dan kehidupan kelompok yang berlangsung cukup lama di antara sesama anggota masyarakat maya lainnya. Mereka ini para pengguna Internet (*netter*) yang setiap saat berada dalam masyarakat maya. Mereka bergaul, menyapa, bercinta, berbisnis, belajar dan bahkan mencuri dan sebagainya dalam masyarakat maya, namun mereka tidak menetap di sana karena tidak memiliki rumah sebagai alamat mereka. (Bungin, 161).

Salah satu ciri masyarakat adalah menciptakan kebudayaan. Dalam masyarakat maya, kebudayaan yang dikembangkan adalah budaya-budaya pencitraan dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbiolis. Budaya ini sangat subjektif atau lebih objektif lagi apabila disebut intersubjektif yang sangat didominasi oleh kreator dan imajenater yang setiap saat mencurahkan pemikiran mereka dalam tiga hal secara terpisah. *Pertama*, kelompok yang senantiasa bekerja untuk menciptakan mesin-mesin teknologi informasi yang lebih canggih dan realistis. *Kedua*, kelompok yang setiap saat menggunakan mesin-mesin itu untuk menciptakan karya-karya imajenasi yang menakjubkan dalam dunia hiper-realitas, dan *ketiga*, masyarakat pada umumnya yang setiap hari menggunakan mesin-mesin dan karya-karya imajenasi itu sebagai bagian dari kehidupannya. (Bungin, 166).

Sesuatu yang menjadi ciri khas dari kebudayaan maya ini adalah sifatnya yang sangat menggantungkan diri pada media. Bahwa kebudayaan itu hanya ada secara nyata dalam media informatika dan beberapa di antaranya telah ditransformasikan ke dalam kognitif manusia, inilah sebenarnya space dunia maya.

Perubahan sosial dalam *cybercommunity*, memiliki dampak-dampak budaya yang sangat luas dan tajam, karena selain sifat perubahannya yang mengglobal, perubahan sosial ini berlangsung dengan amat sangat cepat, sehingga banyak menyebabkan efek ganda terhadap perubahan perilaku pada masyarakat maya dan masyarakat nyata serta menyebabkan gesekan-gesekan sosial yang tajam di dalam kedua belahan masyarakat tersebut. Dengan demikian, maka perubahan sosial pada *cybercommunity*, erat kaitannya dengan refleksi realitas nyata, sementara perubahan sosial ini berkaitan pula dengan berbagai masalah yang muncul kemudian, terutama yang berhubungan dengan kontak-kontak budaya global termasuk di dalamnya adalah berbagai bentuk *cybercrime*. (Bungin, 172).

Perkembangan masyarakat manusia telah sampai pada sebuah tahap kehidupan baru dimana dunia nyata dan dunia maya menjadi sebuah ruang (*space*) kehidupan yang tidak dapat dipisah lagi. Terlebih lagi, bahwa kehidupan dalam ruang maya menjanjikan masa depan yang amat sangat cerah, ketika ruang-ruang kehidupan nyata mulai menyempit. Dunia maya dapat menafikan semua itu dengan sebanyak mungkin menawarkan sifat utamanya, yaitu efisiensi ruang dan waktu.

Hyper-reality; Sisi Lain Masyarakat Maya

Masyarakat maya adalah sebuah fantasi manusia tentang dunia yang lebih maju dari dunia saat ini. Fantasi tersebut adalah sebuah hiper-realitas manusia tentang nilai, citra, dan makna kehidupan manusia sebagai lambang dari pembebasan manusia terhadap kekuasaan materi dan alam semesta. Namun ketika teknologi manusia mampu mengungkap misteri pengetahuan itu, maka manusia mampu menciptakan ruang kehidupan baru bagi manusia di dalam dunia hiper-realitas itu. (Bungin, 160-161).

Jacques Ellul mengatakan, kalau ingin menggambarkan zaman ini, maka gambaran yang terbaik untuk dijelaskan mengenai suatu realitas masyarakat adalah masyarakat dengan sistem teknologi yang baik atau masyarakat teknologi. (Jacques Ellul 1980, 1). Sedangkan menurut Goulet, untuk mencapai masyarakat teknologi, maka suatu masyarakat harus memiliki sistem teknologi yang baik. Dengan demikian, maka fungsi teknologi adalah kunci utama perubahan di masyarakat. (Denis Goulet 2008, 173).

Menurut Ellul dan Goulet, teknologi secara fungsional telah menguasai masyarakat, bahkan pada fungsi yang substansial, seperti mengatur beberapa sistem norma di masyarakat, umpamanya sistem lalu lintas di jalan raya, sistem komunikasi, seni pertunjukan, dan sebagainya. Dalam dunia media informasi, sistem teknologi juga telah menguasai jalan pikiran masyarakat, seperti yang di istilahkan dengan *theater of mind*. Bahwa siaran-siaran media informasi secara tidak sengaja telah meninggalkan kesan di dalam pikiran pemirsa. Sehingga suatu saat, media informasi itu dimatikan, kesan itu selalu hidup dalam pikiran pemirsa dan membentuk panggung-panggung realitas di dalam pikiran mereka. (Bungin, 173).

Kemampuan teknologi media elektronika memungkinkan perancang agenda setting media menciptakan realitas dengan menggunakan satu model produksi yang oleh Jean Baudrillard (Yasraf Amir Piliang, 1998, 228) disebut dengan simulasi, yaitu penciptaan model-model nyata tanpa asal usul atau realitas awal. Hal ini olehnya disebut (*hiper-realitas*). Melalui model simulasi, manusia dijebak di dalam satu ruang, yang disadarinya sebagai nyata, meskipun sesungguhnya semu, maya, atau khayalan belaka. Ruang realitas itu merupakan satu ruang antitesis dari representasi, atau seperti apa yang dikatakan oleh Derrida, antitesis itu dapat disebut dengan dekonstruksi terhadap representasi realitas itu sendiri. (Heru Nugroho 1999, 123).

Ruang realitas semu itu dapat digambarkan melalui analogi peta. Bila di dalam suatu ruang nyata, sebuah peta merupakan representasi dari sebuah teritorial, maka di dalam model simulasi, petalah yang mendahului teritorial. Realitas (teritorial) sosial, kebudayaan, atau politik kini dibangun berdasarkan model-model (peta) fantasi yang ditawarkan media informasi. Seperti, Disneyland, Las Vegas, Stadion Wembley, bintang film dan penyanyi Madonna, atau bintang sepak bola Maradona, tokoh kartun seperti Mickey Mouse dan Doraemon. Perang Amerika-Afganistan, terorisme biologis. Inilah contoh gambaran model peta simulasi dalam berbagai citra, nilai-nilai dan makna-makna kehidupan sosial, kebudayaan, konflik politik, peperangan yang dibangun dalam masyarakat maya. (Piliang, 228).

Berdasarkan hal tersebut di atas, wacana simulasi adalah teritorial (ruang) pengetahuan yang dikonstruksikan oleh media informasi melalui pencitraan media, diman manusia mendiami suatu ruang realitas yang perbedaan antara nyata dan fantasi, atau yang benar dengan yang palsu, menjadi sangat tipis. Manusia hidup dalam dunia maya dan khayal. Media informasi dan informasi mereka lebih nyata dari pengetahuan manusia tentang sejarah mereka dan etika kehidupannya, namun antara media informasi dan pengetahuanitu sama-sama membentuk sikap, perilaku, dan peradaban umat manusia.

Public Relation dalam Masyarakat

Hubungan komunikasi dapat diciptakan oleh lembaga dengan bantuan *public relations* yang berperan dalam menjalin komunikasi yang baik antara lembaga dengan masyarakat.

Public relations dapat membantu manajemen dalam menyusun dan melaksanakan strategi apa saja yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan, dalam menghadapi berbagai macam persoalan, memberikan solusi terhadap berbagai persoalan yang dihadapi oleh masyarakat.

Bagaimana *public relations* dapat memberikan informasi mengenai apa yang diharapkan oleh masyarakat, sehingga dengan informasi yang didapatkan akan adanya saling memahami apa keinginan dari masyarakat. Selain memberikan informasi mengenai apa yang diharapkan oleh masyarakat, *public relations* juga dapat mengetahui apa yang diinginkan oleh lembaga.

Public relations memiliki peran sangat penting dalam masyarakat. Keberadaan *public relations* sering ditambah, dikembangkan, dan diangkat statusnya ketika masyarakat menghadapi kekuatan luar, terancam mendapat pengurangan dana.

Semakin banyak yang menyadari akan pentingnya *public relations* menjadi bagian dari manajemen dan berkembangnya *public relations* yang menyentuh berbagai macam sektor, menandakan bahwa *public relations* memiliki peran yang sangat penting dalam masyarakat.

Public relations bertindak sebagai komunikator atau mediator untuk membantu pihak manajemen dalam mendengar keinginan dari publik terhadap organisasi, serta mampu menjelaskan kembali keinginan dan harapan organisasi kepada publiknya. Sehingga dengan komunikasi timbal balik yang dilaksanakan oleh *public relations* dapat menciptakan saling pengertian, saling mempercayai, menghargai dan toleransi yang baik dari kedua belah pihak dan memberikan berbagai informasi kepada masyarakat.

PENUTUP

Masyarakat maya, adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Masyarakat maya membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial dan proses sosial dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antar sesama anggota masyarakat maya melalui *public relation*. Perkembangan *public relation* dalam masyarakat telah sampai pada sebuah tahap kehidupan baru dimana dunia nyata dan dunia maya menjadi sebuah ruang (*space*) kehidupan yang tidak dapat dipisah lagi. Terlebih lagi, bahwa kehidupan dalam ruang maya menjanjikan masa

depan yang amat sangat cerah, ketika ruang-ruang kehidupan nyata mulai menyempit. Dunia maya dapat menafikan semua itu dengan sebanyak mungkin menawarkan sifat utamanya, yaitu efisiensi ruang dan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadjajadi, Cahyana. 2003. dalam makalah "RUU ITE Sebagai Infrastruktur Fundamental Untuk Pengembangan Sisfonas" disampaikan pada Diskusi Cyber Policy Seminar – GIPI-IMPLC, 23 September
- Ardianto, Elvinaro. Lukiat Komala, dan Siti Karlinah, 2014. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, cet. IV
- Bungin, M. Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana, cet. III.
- Effendy, Nasrul. 1998. *Dasar-dasar Keperawatan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: IKAPI
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi* Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, cet. III.
- Ellul, Jacques. 1980. *The Technological System*. New York: Continuum
- Frank Jefkins & Daniel Yadin, 2003. *Public Relations* disil kelima, Jakarta: Erlangga
- Gaulet, Denis. 1977. *The Uncertain Promise*. New York: IDOC
- Hartanto, Frans Mardi, 2009. *Paradigma Baru Manajemen Indonesia Menciptakan Nilai dengan Bertumpu pada Kebijakan dan Potensi Insani*. Bandung: Mizan
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Penerjemah, Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hortono, Paul B. dan Chester L. Hunt, 1984. *Sosiologi*. Jakarta: Erlangga
- Kahmad, Dadang. 2009. *Sosiologi Agama*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, cet. V.
- Khairandy, Ridwan. 2001. *Pembaharuan Hukum Kontrak Sebagai Antisipasi Transaksi Electronic Commerce*, dimuat dalam Majalah Jurnal Hukum Bisnis, Vol.16 November
- Liliweri, Alo. 2013. *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, cet. VI
- Lingar Anggoro, 2000. *Teori dan Profesi Kehumasan Serta Aplikasinya di Indonesia*, Jakarta: Bumi Aksara
- Makarim, Edmon dkk. 2005. *Pengantar Hukum Telematika: Suatu Kompilasi Kajian*, Badan Penerbit FHUI. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Nugroho, Heru. 1999. *Konstruksi Sara, Kemajemukan dan Demokrasi*, UNISIA, No.40/XXII.IV/1999. Yogyakarta: UII

- Piliang, Yasraf Amir. 1998. *Sebuah Dunia yang Dilipat, Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung: Mizan
- Purbo, Onno W. 2003. *Filosofi Naif: Kehidupan Dunia Cyber*. Jakarta:Republika
- Riswandi, Budi Agus. 2003. *Hukum dan Internet*. Yogyakarta: UII Press
- Shihab, M. Quraish. 1996. *Wawasan al-Quran; Tafsir Maudhu'i Atas Pelbagai Permasalahan Umat*. Bandung: Mizan
- Shoelhi, Mohammad. 2014. *Komunikasi Internasional: Perspektif Jurnalistik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, cet. II
- Sirait, Hasanuddin. 2009. *Sejarah Perkembangan Teknologi Telematika*, STMIK Parna Raya Manado
- Sukardi, Imam. dkk. 2003. *Pilar Islam bagi Pluralisme Modern*. Solo: Tiga Serangkai
- Sumodiningrat, Gunawan. dan Riant Nugroho, 2005. *Membangun Indonesia Emas: Model Pembangunan Indonesia Baru Menuju Negara-negara yang Unggul dalam Persaingan Global*. Jakarta: Gramedia
- Wahid, Abdul dan Muhammad Labib, 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Jakarta: PT. Refika Aditama