

## **Journalisem Online**

### **Tujuan : Menjelaskan perkembangan Media Internet**

#### **Apa Itu Internet?**

Internet merupakan singkatan dari *interconnection Networking*.

Secara sederhana, internet bisa diartikan sebuah jaringan global dari sebuah jaringan computer.

Jaringan internet sukses dikembangkan dan diujicobakan pertama kali pada tahun 1969 oleh US Departement of Defense dalam proye ARPANet (Advanced Research Project Network). Semenjak itu perkembangan internet berlangsung sangat pesat. Salah stau faktor yang berperan menjamurnya pemakaian internet di seluruh dunia adalah perkembangan World Wide Web (WWW) yang dirancang oleh Tim Berners-Lee dan staf ahlinya di laboratorium CERN (Conseil European pour la Recherche Nucleaire) di Jeneva Swiss tahun 1991. Selain itu, faktor pendorong revolusi internet adalah daya tarik utama internet yang meliputi , communication, information retrieval and information search. Dalam hal daya tarik komunikasi, internet menawarkan kemampuan berkomunikasi secara elektronik (via email dan chatting) yang relative mudah, murah selama 24 jam. Internet juga memberikan kemungkinan dan kemudahan untuk mencari dan mengakses berbagai macam informasi, seperti untuk kepentingan penelitian, pengambilan keputusan suatu organisasi hingga untuk mengakses berbagai situs.

#### **Kapabilitas Utama Internet**

Internet memiliki beberapa kemampuan pokok seperti e-mail electronic mail), usenet newsgroup,

LISTSERV, chatting, Telnet, FTP, gophers dan www. Lima kapabilitas pertama berkaiatan dengan aspek

komunikasi FTP dan gophers berkaitan dengan aspek information retrieval. Sedang www merupakan

aspek information search.

E-mail berfungsi untuk mengirim pesan secara elektronik antar pribadi.

Usenet newgropu untuk kelompok diskusi di electronic bulletin boards.

LISTSERV untuk kelompok diskusi menggunakan e-mail mailing list servers.

Chatting untuk percakapan interaktif.

Telnet, masuk ke sistem computer tertentu dan bekerja pada sistem computer yang lain.

FTP yakni transfer file dari satu komputer ke komputer lain.

Gophers yakni menempatkan informasi yang disimpan pada internet server dengan menggunakan hirarki menu.

WWW (world wide web) yakni mengambil, memformat dan menampilkan informasi (termasuk teks, audio, grafis dan video) dengan menggunakan hypertext links.

### Keunggulan dan Kelemahan Internet

Konektivitas dan jangkauan global. Didunia maya, jaringan yang terjalin adalah jaringan global. Akses

data dan informasi melampaui batas-batas negara.

Akses 24 jam nonstop. Akses informasi di internet tidak dibatasi waktu, karena dengan lingkup global, dunia maya yang dihadirkan tidak pernah tidur atau nonstop.

Kecepatan. Bila dibandingkan sumber data lainnya, internet jauh lebih cepat karena bersifat real time. Kenyamanan. Melalui internet tidak harus menghadapi berbagai persoalan birokratis seperti izin dari berbagai instansi. Selain itu, berbagai fitur yang ditampilkan dirancang khusus sehingga tampak user-friendly.

Kemudahan Akses. Semakin banyaknya warnet membuat akses terhadap internet jauh lebih mudah. Biaya Relatif. Dibandingkan dengan membeli majalah atau Koran, penelusuran informasi menggunakan internet jauh lebih murah. Apalagi banyak situs yang menyediakan jasa layanan gratis. Sesorang tinggal mendown load atau mencetak file-file yang dibutuhkan. Interaktif dan Fleksibel. Bersifat interaktif dan fleksibel atau memudahkan orang yang menggunakannya.

### Kelemahan Internet

Selektivitas dan anonimitas. Identitas pemakai sulit dikenali. Contoh sebuah kuisisioner di internet, tiap

orang, termasuk bukan target respon, bisa mengisi kuisisioner secara online tanpa bisa dicegah atau

dibatasi. Belum lagi adanya kenyataan bahwa setiap orang bisa memiliki sejumlah

alamat e-mail

berbeda dan belum tentu menggunakan identitas asli.

Clutter dan never ending research. Informasi yang tersedia di internet sangat besar jumlahnya, tapi tidak

semua dibutuhkan. Pencarian tanpa strategi khusus diibaratkan mencari sebuah jarum di dalam jerami

sehingga dapat diartikan pula masuk ke belantara tanpa ujung.

Virus. Salah satu masalah yang sampai sekarang terjadi adalah menyebarnya virus computer melalui

jaringan internet dan e-mail serta melalui file-file yang didownload. Sekarang ini lebih banyak virus

komputer menyerang melalui e-mail yang digunakan user.

Reliabilitas dan validitas. Setiap orang bebas membuka homepage sendiri dan menampilkan berbagai

informasi di sana. Implikasinya tidak semua data dan informasi yang didapatkan lewat internet adalah

andal dan valid untuk dijadikan sebuah acuan. Selain itu sumber informasi di internet juga mudah

berubah, misalnya homepage-nya telah berubah atau bahan sudah tidak ada lagi.

Ketergantungan pada jaringan telepon dan Internet Service Provider (ISP). Fasilitas jaringan telepon dan

ISP sangat berpengaruh terhadap biaya pemakaian internet dan kemungkinan akses secara keseluruhan.

### World Wide Web

WWW memfasilitasi berbagai jasa internet seperti e-mail, telnet FTP, gopher dll. Jika kita mengakses

internet menggunakan Internet Explorer, Opera atau Mozilla Firefox, maka kita akan bisa melihat dan

menelusuri dokumen-dokumen dalam World Wide Web. Fondasi utama www saat ini adalah hypertext

(data yang berisi links ke data-data lain) menggunakan HTML (hyper Text Markup Language). Sistem

semacam ini memberikan links ke berbagai dokumen lainnya yang tersedia dalam jaringan www.

Adapun bahasa HTML diilhami oleh Ted Nelson pada tahun 1965.

Netscape, Internet Explorer Opera adalah browser yang pada dasarnya merupakan program computer

yang memungkinkan kita menggunakan computer untuk menjelajahi dokumen-dokumen www,

mengakses internet dan memanfaatkan berbagai karakteristik yang tersedia (text for matting, hypertext

links, images, sounds, motion, computational services dll).

WWW menawarkan berbagai aspek unik sehingga membuat sangat populer diantaranya ;

Kita bisa mengakses situs-situs yang ada di semua belahan dunia. Kita bisa menghubungkan computer

yang kita gunakan dengan ribuan web severs, hanya dengan mengklik pilihan-pilihan pada menu

tertentu atau masuk ke alamat situs yang spesifik.

Kita bisa melakukan hubungan dengan berbagai tipe sistem yang berlainan, tanpa harus khawatir akan perbedaan.

Kita bisa mengakses berbagai variasi tipe informasi (teks, gambar, audio, video dan jasa komputasional)

lebih mudah.

Dengan menggunakan satu web browser, kita bisa mengakses bermacam-macam tipe system dan informasi di seluruh dunia.

Kode DNS (Domain Name System) dan Domain Negara

Kode DNS bervariasi antara kode yang berlaku di AS dan diluar AS. Misalnya **www.ugm.ac.id** merupakan alamat lembaga pendidikan (academic) yang berada di Indonesia (id). Sedangkan pada situs misalnya www@berkeley.edu adalah situs alamat lembaga

pendidikan (education) di Amerika (kode .us (dot US) biasa tidak dituliskan. Kode DNS dan domain

Negara

Kekuatan dan Kelemahan Berbagai Jenis Media

Mobile dan Konvergensi Media

Internet memiliki banyak kelebihan, baik secara teknis operasional maupun dari sisi sosial. Akan tetapi internet adalah media yang tidak praktis dan mahal, terlebih di negara-negara yang infrastruktur telekomunikasinya masih amburadul seperti Indonesia. Secara teknis operasional, internet sangat tidak praktis karena membutuhkan komputer dan ruang khusus untuk komputer serta jaringan telekomunikasi yang handal; secara sosial ekonomi, internet merupakan barang yang mahal sehingga media ini justru melahirkan kesenjangan informasi dan pengetahuan, antara orang-orang yang bisa mengaksesnya dengan mereka yang tidak bisa mengaksesnya.

Dengan sifatnya yang terbuka, internet telah membuka kembali ruang publik yang tadinya didominasi oleh negara dan komunitas bisnis, namun karena perangkatnya yang mahal maka ruang itu hanya bisa dinikmati oleh orang-orang yang mempunyai, sehingga terjadilah ketimpangan dalam pemanfaatan ruang publik. Memang dengan teknologi HiFi memungkinkan orang bisa mengakses internet secara lebih leluasa oleh hadirnya teknologi nirkabel ini. Demikian juga keberhasilan pengembangan komputer jinjing yang murah akan memudahkan orang untuk mengakses internet dari banyak tempat. Namun tetap saja, kemajuan-kemajuan teknologi tersebut belum meloloskan internet sebagai media yang praktis dan murah bagi masyarakat luas di berbagai belahan dunia.

Kelemahan-kelemahan utama internet itulah yang kemudian ditutup oleh teknologi telepon seluler (*mobile*). Pada periode di mana teknologi internet berkembang, pada saat yang berbarengan sebetulnya teknologi komunikasi telepon seluler juga berkembang dengan pesat. Bila teknologi AMPS (generasi pertama) yang muncul pada awal 1990-an sekadar melampaui keterbatasan fungsi telepon yang statis menjadi dinamis, maka pada teknologi GSM (generasi kedua) yang mulai bergerak pada pertengahan dekade 1990-an, teknologi seluler tidak hanya mampu mejadi wahana tukar informasi dalam bentuk suara tetapi juga data, berupa SMS dan MMS. Lebih dari generasi pertama, teknologi generasi kedua ini berkembang secara masif karena murah, sehingga memasuki tahun 2000, handphone menjadi perangkat sehari-hari.

Kemampuan teknologi mobilephone dalam mengirim data dalam bentuk teks dan gambar (SMS dan MMS) mendorong komunitas pers menggerakkan jurnalisme dalam media ini, sehingga lahirlah berita-berita singkat dalam bentuk SMS dan foto-foto jurnalistik dalam bentuk MMS. Karena kemampuan mengirim dan menyimpan data

sangat terbatas, maka teknologi GSM gagal mewadahi fungsi pers dengan lima prinsip jurnalistiknya, sehingga pers dalam teknologi seluler masih terbatas peran dan pengaruhnya. Namun hal ini tidak akan berlangsung lama, sebab dengan beroperasinya UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) yang merupakan generasi teknologi seluler generasi ketiga (three-ji/3G, 3,5 G), maka keterbatasan-keterbatasan tersebut akan teratasi, sehingga handphone menjadi sarana untuk mendapatkan informasi lengkap: teks, gambar, audio dan visual.

Pada babakan inilah apa yang disebut konvergensi media akan mencapai titik maksimal, di mana lewat segenggam handset orang di berbagai penjuru dunia bisa mengakses informasi secara cepat dan lengkap sesuai dengan kebutuhan. Komunitas pers tentu akan menjadi pihak pertama yang memanfaatkan teknologi ini dengan menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio dan visual. Tentu model-model jurnalisme via teknologi seluler ini juga akan berbeda dengan jurnaslime cetak, radio, televisi dan internet. Bagaimana dampak sosial atas penyebaran informasi secara masif dan diikuti oleh interaksi yang tinggi di antara pemasok informasi dang pengguna informasi (sampai batas-batas di antara mereka tidak jelas) akan menjadi kajian menarik. Masyarakat pasti akan berubah tapi berubahannya itu masih dalam batas-batas kontinuum sebagaimana teknologi media dan jurnalisme mengalaminya.

#### Media Online

**Banner:** Gambar yang ditampilkan pada bagian judul halaman web (semacam kop surat). Banner

digunakan untuk memberikan gambaran pengunjung mengenai isi halaman web tersebut.

**Banner Ad:** Sebuah bidang halaman web yang menyajikan promosi/iklan. Biasanya berupa kotak

gambar, teks atau animasi. Jika dilakukan klik pada obyek, maka pengunjung akan dialihkan ke website

pengiklan.

**Bandwidth:** Perbedaan atau inteval (dalam hertz) antara batas teratas dan terbawah dari suatu frekuensi gelombang transmisi dalam suatu kanal komunikasi. Bandwidth digunakan untuk menyatakan besar data yang dapat dikirimkan via jaringan atau koneksi modem. Satuanukuran yang dipakai adalah bps (bits per second). Semakin lebar bandwidth, semakin cepat koneksi yang diperoleh.

Spam/Spamming: Suatu metode pengiriman pesan yang sama secara massal ke mailing list, USENET atau fasilitas komunikasi jaringan lainnya. Jenis dan materi pesan ini tidak disukai kebanyakan user e-mail karena memang tidak diinginkan. Spam lazim disebut juga "mail sampah."

Worm: Adalah salah satu jenis virus komputer yang dapat menggandakan diri, tapi tidak menginfeksi program lain. meski demikian Worm mampu merusak file dan program serta memakan memori dan kapasitas simpan hard disk. Worm termasuk sulit dideteksi dan dapat menyebar melalui jaringan komputer tanpa memanfaatkan tindakan eksekusi user. Keberadaannya dapat ditengarai dari kinerja komputer yang semakin lambat dan sering mengalami crash.

Carding: Istilah kejahatan internet bagi seseorang mencuri atau menggunakan nomor kartu kredit yang telah dipakai bertransaksi di internet, untuk digunakan secara tidak sah oleh seorang pelaku.

Cracker: Orang yang berusaha menerobos masuk ke suatu sistem tanpa izin untuk melakukan hal-hal yang dapat membahayakan sistem.

Hacker/Hacking: Dulu merupakan istilah bagi programmer cerdas atau berpengalaman. Namun kini bergeser pengertiannya. Hacker kini merferensi pada seseorang yang mampu menembus dan mengakses sistem komputer lain yang tidak menjadi otoritasnya. Hacker biasanya mampu menembus lapisan keamanan sistem komputer dan jaringan, baik dengan cara menemukan password user sah atau menggunakan program sendiri untuk keperluan itu. Kata Hacker di kalangan komunitas internet underground, menjadi hacker adalah kebanggaan. Sebab mereka adalah penganut paham Eric Steven raymond. Dalaml suatu artikelnya "How to Become a Hacker" dia mendefinisikan hacker adalah orang

yang senang melakukan hal-hal teknis, suka memecahkan masalah dan melanggar batas. Mereka ini adalah orang yang suka menciptakan program-program baru komputer. Namun di sisi lain, hacker diartikan melakukan hal-hal negatif misalnya membobol suatu sistem, menggunakan program baru hingga menyebarkan virus, menspaming, menyebarkan worm, melakukan deface (merubah muka) seperti yang dilakukan Dani Firmansyah terhadap KPU tahun 2004 yang merubah lambang partai menjadi Partai Jambu, Kolor Ijo dll atau justru menjadi pakar keamanan jaringan komputer handal. Dalam perkembangan hacker mulai disalagunakan oleh beberapa orang untuk tujuan tidak baik. Dari hacker itu kemudian muncul "carder, cracker, phisher hingga phreaker."

Phisher atau phishing adalah usaha penjarangan informasi personal milik usre pengunjung sebuah situs palsu. Pelaku biasanya menggunakan cara mengirimkan e-mail permintaan update atau validasi disertai username dan password ke calon target user dengan berkedok sebagai pihak istitusi web yang sah. Informasi account inilah yang digunakan pelaku untuk mengakses layanan ke situs yang sesungguhnya.

#### Sejarah Media Online

Lahirnya media **online** tidak lepas dari booming media **online** di luar negeri pada pertengahan tahun 1990-an. Pada bulan Mei 1992 Chicago **Online**, koran pertama di Amerika **Online** diluncurkan Chichago Tribune di AS. Sampai April 2001 database AS telah berisi 12.878 berita **online**.

Di Indonesia media **online** pada awalnya hanya memindahkan isi berita yang ada di surat kabar/koran ke media internet atau di online-kan istilahnya. Dengan kata lain produk berita versi cetak dengan online tidak ada perbedaan, sama persis. Namun yang dilakukan oleh situs [www @detik.com](http://www.detik.com) pada pertengahan Juli 1998, tidaklah demikian. Detikcom tidak memindahkan berita versi cetak ke online.

Detik.com tidak punya versi cetak, meski dalam perkembangan pernah membuat versi cetak. Hanya saja dengan terbit dua kali sehari itu untuk versi cetaknya tidaklah berumur panjang dan harus segera ditutup. Selanjutnya kembali ke online saja dan berita-berita yang ditampilkan hanya ada di online saja. Berita-berita juga selalu up to date sehingga menjadi acuan banyak orang.



orang melirik media **online** lantaran ada kejenuhan di pasar media cetak pasca reformasi 1998. Orang melihat media **online** mempunyai peluang yang menguntungkan karena investasinya dianggap lebih murah dibandingkan dengan media konvensional/cetak. Oleh karena itu, orang kemudian berlomba-lomba membuat media online. Orang membuat media online untuk meraih keuntungan saat sahamnya dijual di pasar saham. Namun ternyata gagal. Satu persatu hingga tahun 2003, media online tutup. Pada waktu itu ada lebih kurang 500-an media online berdiri di Indonesia, termasuk situs-situs yang dibuat pemerintah daerah. Beberapa media online yang sudah hilang dari peredaran diantaranya : [www.satunet.com](http://www.satunet.com), [www.astaga.com](http://www.astaga.com), [www.berpolitik.com](http://www.berpolitik.com), [www.kafegaul.com](http://www.kafegaul.com), [www.satuwanita.com](http://www.satuwanita.com) dll. **Online** journalism atau lebih dikenal dengan nama **jurnalisme online** lahir pada tanggal 19 Januari 1998, ketika Mark Drugde membeberkan cerita perselingkuhan Presiden Amerika Serikat Bill Clinton dengan Monica Lewinsky atau yang sering disebut "*monicagate*". Ketika itu, Drugde berbekal sebuah laptop dan modem, menyiarkan berita tentang "*monicagate*" melalui internet. Semua orang yang mengakses internet segera mengetahui rincian cerita "*monicagate*".

Itulah awal mula munculnya **jurnalisme online**. Kasus itu juga mirip ketika menjelang keruntuhan pemerintahan Orde Baru Soeharto, 1998. Saat itu, semua media dalam cengkeraman dan pengawasan ketat pemerintahan Orde Baru. Ketatnya pengawasan itu mengakibatkan munculnya media alternatif melalui internet. Saat itu semua berita mengenai kebobrokan Orde Baru disebarkan melalui media online seperti melalui internet oleh aktivis pro demokrasi seperti ([kdpnet@activist.com](mailto:kdpnet@activist.com) atau [kdp@usa.net](mailto:kdp@usa.net))