

Aplikasi Traveloka sebagai Bentuk Konstruksi Sosial Teknologi Media Baru

Mishell Natalya Latuheru

Mahasiswa Magister Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana

55217110081@student.mercubuana.ac.id

Irwansyah

Staf Pengajar Departemen Ilmu Komunikasi FISIP UI

dr.irwansyah.ma@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia saat ini. Teknologi hadir sebagai media informasi dan komunikasi bagi manusia. Hidup dalam era *digital* yang mana teknologi berkembang begitu pesat melahirkan teknologi-teknologi baru yang membuat aktivitas manusia semakin mudah dan cepat. Teknologi media baru yang diciptakan dalam masyarakat tidak terlepas dari konstruksi sosial dalam masyarakat dimana teknologi itu sendiri terbentuk dari kebutuhan manusia akan hal-hal baru yang dapat membantu aktivitas kesehariannya. Traveloka sebagai bentuk dari konstruksi sosial dalam teknologi media baru ingin menggambarkan bahwa hadirnya aplikasi Traveloka sebagai teknologi media baru telah menjawab kebutuhan manusia akan kemudahan mendapatkan informasi tentang jasa perjalanan (*travel*). Aplikasi Traveloka dengan segala kecanggihannya menyediakan informasi transportasi, hotel, hiburan, dan informasi tentang destinasi wisata yang akan dituju oleh penggunanya. Traveloka lahir sebagai media baru yang memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai jawaban atas kebutuhan masyarakat.

Kata kunci : Teknologi, Media Baru, Konstruksi Sosial, Aplikasi, Traveloka

ABSTRACT

Technology is a things that can not be separated from human life today. Technology is present as a medium of information and communication for human. Living in a digital world where technology is developing so rapidly gave a new technologies that make human activity more easy and faster. New media technologies created in society are inseparable from social constructions in societies where the technology is formed from human needs for new things that can help their daily activities. Traveloka as a form of social construction in new media technology would like to illustrate that the presence of Traveloka application as a new media technology has answered the human need for easy information about travel services. Traveloka application with all advances in technology provides a transportation information, hotels, entertainment, and information about tourist destinations. Traveloka was born as a new media which make use of technological sophistication as responses of human needs.

Keywords: Technology, New Media, Social Construction, Application, Traveloka

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi hadir dari pengalaman yang dikonstruksikan menjadi sebuah pengetahuan, yang mana pengetahuan ini diolah menjadi ilmu pengetahuan untuk menciptakan teknologi (Dewey, 1925). Teknologi semata-mata diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Para ahli semakin gencar menciptakan teknologi-teknologi baru yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi yang

nyata terlihat terjadi pada teknologi informasi dan komunikasi. “*Technology has changed the way we communicate*” yang berarti teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi. Hal tersebut diungkapkan oleh Marshall McLuhan. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini teknologi telah mempengaruhi aktivitas kita setiap hari. Kecanggihan teknologi membuat aktivitas manusia semakin mudah dan cepat. Kebutuhan akan teknologi terus menerus dikembangkan seiring meningkatnya kebutuhan manusia. Manusia dengan sifat tidak pernah merasa

puas menuntut para ahli teknologi terus menciptakan teknologi-teknologi baru untuk memenuhi kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi khususnya dalam bidang informasi dan komunikasi ditandai dengan munculnya teknologi berbasis digital dan internet.

Dalam era *digital* seperti yang kita rasakan saat ini, teknologi memiliki peran penting dalam perancangan produk dan layanan yang berbasis digital. Teknologi berbasis digital dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan kecanggihan teknologi digital, saat ini banyak ditemukan media-media baru yang semakin memudahkan manusia untuk mencari informasi dan berkomunikasi. Beberapa contoh media baru yang memudahkan aktivitas masyarakat seperti : internet, *smartphone*, *bisnis berbasis digital*, dan lain sebagainya. Media-media baru ini diciptakan semata untuk memenuhi kebutuhan manusia akan informasi dan komunikasi. Meningkatnya kebutuhan manusia akan kebutuhan informasi dan komunikasi yang cepat menjadi alasan utama dalam mengembangkan teknologi media baru seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam *paper* ini, penulis mengambil salah satu contoh teknologi media baru

yang menerapkan bisnis berbasis digital yang sudah banyak digunakan oleh masyarakat khususnya masyarakat Indonesia, yaitu Traveloka. Traveloka merupakan bisnis digital yang menyediakan layanan perjalanan (*travel*). Bisnis digital yang didirikan oleh Ferry Unardi pada tahun 2012 ini memulai bisnis digital ini karena ia melihat dan merasakan sulitnya mendapatkan tiket perjalanan sewaktu ia kuliah di Amerika dan harus melakukan perjalanan dari Amerika ke Jakarta dan sebaliknya (www.dictio.id). Tidak dapat dipungkiri bahwa, sebelum hadirnya bisnis digital seperti traveloka, tiket.com, dan lainnya, masyarakat cukup sulit untuk mendapatkan tiket perjalanan baik kereta maupun pesawat. Untuk mendapatkan tiket perjalanan, kita harus membelinya di kantor resmi maskapai penerbangan untuk mendapatkan tiket pesawat, atau di stasiun kereta api untuk mendapatkan tiket kereta api, atau juga bisa didapatkan di kantor-kantor agen perjalanan terdekat. Namun, hal itu membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit. Melihat fenomena yang terjadi, dengan pengetahuan yang dimiliki oleh Ferry Unardi, ia memanfaatkan teknologi *digital* untuk membangun bisnis *digital* yang

menyediakan layanan perjalanan melalui website *traveloka.com*. Awalnya Traveloka diakses melalui website, namun *website* sering mengalami kendala ketika mengaksesnya. Kemudian Traveloka membuat aplikasi *digital* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Masyarakat yang menggunakan *smartphone* dapat mengunduh aplikasi ini melalui *app store* dan *play store* yang tersedia dalam *smartphone*. Lewat aplikasi Traveloka, masyarakat semakin memudahkan untuk mendapatkan tiket perjalanan pesawat dan kereta. Aplikasi Traveloka terus-menerus mengalami perkembangan baik dari teknologinya maupun dari *user interfacy*nya. Selain menyediakan tiket pesawat dan tiket kereta yang mana traveloka bekerja sama langsung dengan maskapai resmi, Traveloka juga menyediakan layanan pemesanan hotel, bus, tempat-tempat wisata, bahkan Traveloka juga menyediakan layanan informasi tentang kuliner, hiburan, dan lainnya.

Banyaknya layanan yang ditawarkan lewat aplikasi Traveloka disebabkan oleh kebutuhan masyarakat akan sesuatu yang instan dan cepat semakin meningkat khususnya ketika ingin melakukan perjalanan. Kebutuhan masyarakat ini

dijawab oleh Traveloka, yang mana melalui aplikasinya masyarakat memudahkan untuk mendapatkan tiket perjalanan, hotel, dan lain sebagainya. Melalui aplikasi Traveloka, masyarakat juga dapat menghemat waktu untuk memenuhi kebutuhannya akan perjalanan. Banyak layanan yang disediakan dalam aplikasi Traveloka untuk membantu dan memudahkan aktivitas masyarakat khususnya saat akan melakukan perjalanan. Penggunaan aplikasi Traveloka dirasa semakin memudahkan masyarakat karena penggunaannya melalui *smartphone* yang dimana masyarakat dapat menggunakan aplikasi ini dimana saja dan kapan saja yang juga memanfaatkan kecanggihan teknologi. Aplikasi Traveloka merupakan gambaran dari bentuk teknologi media baru yang diterapkan dalam bisnis.

Media baru muncul sebagai inovasi dari penerapan teknologi dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Traveloka menjadi media baru yang berkembang dalam masyarakat dengan memanfaatkan canggihnya teknologi digital. Media baru sebagai teknologi komunikasi yang memfasilitasi dan memungkinkan untuk terjadinya interaktifitas antar pengguna dan

informasi (Rice, 1984). Dari pendapat Ronald Rice tentang media baru, dapat kita pahami bahwa Traveloka hadir sebagai teknologi komunikasi dimana aplikasi Traveloka menyediakan informasi layanan perjalanan yang dapat diakses oleh pengguna *smartphone*.

Hadirnya aplikasi Traveloka sebagai bentuk media baru yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan layanan penyedia jasa perjalanan ini merupakan bentuk dari konstruksi sosial dalam teknologi media baru. Pinch dan Bijker mengonsepskan teori konstruksi sosial seperti kebutuhan akan sepeda. Awalnya sepeda di desain untuk lelaki. Namun, hal ini mengalami evolusi ketika wanita juga ingin bersepeda. Gencarnya gerakan feminisme pada akhirnya melahirkan sepeda yang di desain untuk wanita. Teori konstruksi sosial yang digambarkan Pinch dan Bijker ini membuktikan bahwa teknologi diciptakan untuk menjawab dan memenuhi kebutuhan manusia. Konsep konstruksi sosial ini juga yang diadaptasi oleh Traveloka. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, hadirnya aplikasi Traveloka untuk menjawab dan memenuhi kebutuhan masyarakat dalam mencari informasi dan layanan perjalanan (*travel*).

Sebelum hadirnya Traveloka sebagai bentuk teknologi media baru saat ini, masyarakat sedikit mengalami kesulitan dalam mencari dan mendapatkan informasi ketika ingin melakukan perjalanan. Masyarakat cukup membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk mencari dan mendapatkan tiket pesawat atau kereta api, informasi hotel, dan hiburan lainnya. Untuk menjawab permasalahan yang dihadapi masyarakat, Traveloka hadir dengan segala layanan yang disediakan untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi perjalanan (*travel*). Hal ini merupakan bentuk dari konstruksi sosial dimana teknologi media baru dibentuk dari kebutuhan manusia akan informasi dan komunikasi yang cepat.

II. DASAR TEORI

Social Construction of Technology (SCOT)

Trevor Pinch dan Wiebe E. Bijker lewat bukunya *The Social Construction of Technological System* menjelaskan konsep konstruksi sosial seperti halnya sepeda. Sepeda pada mulanya didesain untuk laki-laki. Namun setelah dipengaruhi oleh gerakan feminisme, wanita pun akhirnya membutuhkan sepeda untuk melakukan

aktivitasnya. Melihat hal itu, muncul lah sepeda yang di desain untuk wanita.

Konsep yang dikemukakan Pinch dan Bijker ini menjelaskan bahwa teknologi dibentuk atas dasar kebutuhan manusia, dimana teknologi itu sendiri diciptakan atau di desain untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dalam hubungannya dengan media baru, konstruksi sosial memicu hadirnya inovasi-inovasi baru dalam teknologi.

Teori yang konstruksi sosial yang dikemukakan Pinch dan Bijker ini menentang teori determinasi yang dikemukakan McLuhan yang mengatakan bahwa teknologi berpengaruh besar dalam kehidupan masyarakat atau dengan kata lain, kehidupan masyarakat ditentukan oleh teknologi. Pinch dan Bijker menentang hal itu dengan berpendapat bahwa teknologi hadir untuk menjawab kebutuhan masyarakat, atau dengan kata lain perkembangan teknologi diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Terdapat 4 kajian yang menjadi landasan teori konstruksi sosial, diantaranya (*academia.edu*) :

- Kajian fleksibilitas interpretatif, yang menunjukan bahwa desain teknologi merupakan proses terbuka sehingga

dapat menghasilkan hasil yang berbeda, tergantung pada keadaan sosial dari proses membangun teknologi itu sendiri.

- Memiliki hubungan yang relevan dengan kelompok sosial, dimana kelompok sosial yang relevan membuat suatu interpretasi sehingga semua anggota kelompok sosial tertentu berbagi set yang sama, makna, melekat pada artefak tertentu.
- Keberakhiran dan stabilisasi, penciptaan desain antar kelompok yang berbeda dapat mengalami kontroversi dalam hal interpretasi gambaran mengenai artefak teknologi. Konflik tersebut dapat selesai ketika desain artefak tidak lagi menimbulkan masalah kepada setiap kelompok sosial yang relevan.
- Memiliki kaitan dengan aspek sosial, budaya, dan politik, dimana pembangunan artefak itu berlangsung. Kelompok sosial memiliki cara pandang berbeda dalam menjalankan nilai sosial, budaya, dan politik. Kelompok sosial adalah keberagaman, sehingga cara kelompok sosial yang beragam dalam mengonsepan suatu artefak adalah melalui gagasan yang relevan antar kelompok sosial dalam

mendefinisikan proses desain artefak teknologi tersebut.

Setelah membahas tentang kajian yang menjadi landasan teori konstruksi sosial, Pinch dan Bijker (1984) juga membagi kajian teknologi (*technology studies*) dalam 3 bagian, diantaranya : *innovation studies*, *history of technology*, dan *sociology of technology*. Pendekatan *innovation technology* dan *history of technology* cenderung melihat perkembangan teknologi secara linear melalui kajian empirik terhadap teknologi yang berhasil saja. Sedangkan *sociology of technology* melihat bahwa keberhasilan dan kegagalan suatu teknologi merupakan hasil interaksi sosial di tempat teknologi itu berkembang. Pendekatan *sociology of technology* inilah yang kemudian menjadi acuan munculnya konsep *Social Construction of Technology (SCOT)*.

Selain Pinch dan Bijker, H.K. Klein dan D.L. Kleinman juga menjelaskan *social construction of technology (SCOT)* merupakan suatu bagian penting dari kajian terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai hasil bentukan sosial. Dalam kajiannya "*Social Shapping of Technology*", *SCOT* lebih menekankan pengaruh masyarakat terhadap teknologi atau sebaliknya. *SCOT* berupaya

memahami hubungan yang kompleks antara masyarakat dan teknologi. Pemahaman dari pendapat ini sama dengan apa yang dikatakan oleh Pinch dan Bijker. Pendapat yang dikemukakan oleh Klein dan Kleinman juga menentang pemikiran McLuhan tentang determinasi, yang mana McLuhan berpikir bahwa teknologi membentuk kehidupan sosial masyarakat.

Pendekatan *social construction of technology* yang dikemukakan oleh Klein dan Kleinman lebih menekankan pengaruh struktur pada intinya merefleksikan asumsi dasar terhadap dunia sosial yang dibatasi struktur. Klein dan Kleinman mengatakan bahwa "*The fundamnetal premise of our approach is that social world constituted of historically established structures that at any given point in time confront actors as external and constrianing*". Klein dan Kleinman menegaskan bahwa pendekatan mereka lebih menaruh perhatian terhadap pengaruh yang ditimbulkan struktur daripada mengkaji pembentukan struktur itu sendiri. Mereka percaya bahwa teknologi dan konteks sosial yang melingkupinya, walaupun saling membentuk tetapi masih dapat dikaji sebagai fenomena yang terpisah (2002).

Teknologi dan Media baru

Teknologi

Secara etimologis, kata teknologi berasal dari kata “*techno*” yang berarti seni, dan *logia (logos)* yang berarti ilmu atau pengetahuan.

Teknologi dapat didefinisikan sebagai aplikasi ilmu dan *engineering* untuk mengembangkan mesin dan prosedur agar memperluas dan memperbaiki kondisi manusia, atau paling tidak memperbaiki efisiensi manusia dalam berbagai aspek. Secara luas teknologi merupakan semua manifestasi dalam arti materiil yang lahir dari daya cipta manusia untuk membuat segala sesuatu yang bermanfaat guna mempertahankan kehidupannya (Febrian, 2000).

John Dewey (1925) menjelaskan bahwa dasar terbentuknya teknologi adalah pengetahuan. Manusia mempelajari segala sesuatu yang ada disekitarnya (alam sekitarnya) yang kemudian dikonstruksikan menjadi pengetahuan. Kemudian pengetahuan diserap oleh manusia menjadi sebuah pengalaman. Dari pengalaman ini lah yang kemudian menjadi dorongan bagi manusia untuk menciptakan teknologi yang mana teknologi diciptakan untuk

memenuhi kebutuhan hidup manusia itu sendiri.

Teknologi yang diciptakan oleh manusia berevolusi dan membentuk media-media baru. Media baru muncul akibat inovasi teknologi dalam bidang media meliputi televisi kabel, satelit, teknologi *optic fiber* dan komputer (Croteau, 1997).

McQuail membagi kelompok media baru kedalam 4 kategori.

- Pertama, media komunikasi interpersonal yang terdiri dari telepon, *handphone*, dan *e-mail*.
- Kedua, media bermain interaktif seperti komputer, *videogame*, dan permainan dalam internet lainnya.
- Ketiga, media pencarian informasi yang berupa portal atau *search engine*.
- Keempat, media partisipasi kolektif seperti penggunaan internet untuk berbagi dan pertukaran informasi, pendapat, pengalaman, dan menjalin melalui komputer dimana penggunaanya tidak semata-mata untuk alat namun juga dapat menimbulkan afeksi dan emosional.

McQuail juga menjabarkan 6 perubahan yang berkaitan dengan munculnya media baru, diantaranya :

- Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media.
- Interaktivitas dan konektivitas jaringan yang semakin meningkat.
- Mobilitas dan delokasi untuk mengirim dan menerima.
- Adaptasi terhadap peranan publikasi dan khalayak.
- Munculnya beragam bentuk baru pintu (*gateway*) media.
- Pemisahan dan pengaburan dari lembaga media.

McLuhan merupakan salah satu akademisi yang memperkenalkan Media Baru (*New Media*). Media baru (*new media*) yang dimaksud tidak sama dengan *new media* yang dikenal sekarang. Media baru (*new media*) yang dimaksud adalah perkembangan teknologi komunikasi yang dalam sejarahnya telah memperluas jangkauan komunikasi manusia. Perkembangan tersebut berpuncak pada era media massa modern.

Media baru memiliki karakteristik, yaitu : digital, interactive, hypertextual, virtual, network, dan simulated (Lister, Dovey, dan Giddings, 2003)

Media baru (*new media*) sebagai teknologi komunikasi yang memfasilitasi dan memungkinkan untuk terjadinya interaktifitas antar pengguna dan interaktifitas antar pengguna dan informasi. (Ronal Rice, 1984)

Aplikasi Multimedia

Saat ini, aplikasi multimedia banyak diterapkan dalam berbagai bidang, baik ekonomi, sosial, kesehatan, hiburan, dan lain sebagainya. Berikut adalah beberapa penerapan aplikasi multimedia :

- *Computer Based Training* (pelatihan berbasis komputer), yaitu suatu aplikasi berbasis multimedia yang dipakai untuk melatih penggunaan suatu aplikasi.
- *Business Automation* (otomatisasi bisnis), yaitu aplikasi multimedia untuk keperluan bisnis dimana informasi yang disajikan akan terlihat lebih menarik dan interaktif, misalnya dalam presentasi. Bentuk lain dari aplikasi bisnis yaitu *virtual shopping*, *point of sales*, serta kios multimedia umum.
- *Transaction Processing* (proses transaksi), yaitu aplikasi multimedia yang digunakan sebagai pendukung

proses transaksi, misalnya kartu kredit, mesin ATM, serta tagihan asuransi medis.

- *Monitoring and Alarm* (pengawasan dan peirngatan), yaitu penggunaan aplikasi multimedia dalam meningkatkan sistem keamanan, kebakaran, dan penanganan medis.
- *Education* (pendidikan), yaitu penggunaan aplikasi multimedia dalam menyampaikan teori dan praktek agar lebih mudah dan jelas sehingga topik pendidikan menjadi lebih menarik dan interaktif.
- *Entertainment* (hiburan), yaitu penggunaan aplikasi multimedia untuk bidang hiburan. Merupakan bidang yang cukup banyak menggunakan multimedia untuk menciptakan suatu dimensi baru dan terus berkembang dalam memenuhi kepuasan manusia seperti *computer games* dan *virtual reality*.

III. PEMBAHASAN

Dalam membahas tentang Traveloka sebagai bentuk konstruksi sosial teknologi media baru, perlu kita ketahui terlebih dahulu apa yang menjadi dasar terbentuknya teori konstruksi sosial itu sendiri. Dilihat dari konsep yang

dikemukakan oleh Pinch dan Bijker, dapat kita lihat bahwa teori konstruksi sosial terbentuk karena adanya diskursus yang terjadi dalam lingkungan sosial. Dari ilustrasi yang digambarkan oleh Pinch dan Bijker tentang sepeda, dapat kita lihat garis besarnya adalah teknologi diciptakan untuk memenuhi atau menjawab kebutuhan manusia. Seperti yang digambarkan dalam konsep Pinch dan Bijker bahwa ketika sepeda di desain untuk wanita, itu membuktikan bahwa suatu teknologi baru diciptakan untuk memenuhi permintaan wanita itu. Melihat gambaran seperti itu, maka dapat diketahui bahwa dalam konstruksi sosial, teknologi diciptakan untuk memenuhi dan menjawab kebutuhan manusia.

Sama seperti Traveloka yang menjadi gambaran dari konstruksi sosial dalam teknologi media baru. Melihat fenomena masyarakat yang mengalami kesulitan dalam mencari tiket perjalanan, maka diciptakanlah Traveloka untuk menyediakan apa yang menjadi kebutuhan manusia. Traveloka dapat dianggap sebagai jawaban dari masalah sulitnya mendapatkan tiket perjalanan. Dalam perkembangannya, Traveloka melihat bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia terbilang sangat banyak. Maka dari itu,

dengan memanfaatkan teknologi digital, Traveloka mendesain sebuah aplikasi multimedia yang dapat diakses lewat *smartphone*. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang dalam masyarakat, Traveloka menciptakan suatu teknologi media baru untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan layanan tiket perjalanan, hotel, hiburan, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan perjalanan (*travel*) hanya dengan satu aplikasi saja, Traveloka memberikan layanan yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna *smartphone*.

Lalu mengapa muncul pemikiran tentang konstruksi sosial dalam teknologi media baru ? Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, konstruksi sosial menggambarkan teknologi yang didesain atau diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Seperti yang kita ketahui bahwa saat ini kita hidup dalam era *digital* dimana banyak bermunculan teknologi-teknologi baru dengan segala kecanggihannya. Lalu yang menjadi pertanyaannya adalah mengapa teknologi-teknologi itu diciptakan ? Teknologi-teknologi baru diciptakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan memberi kemudahan dan akses cepat

dalam aktivitas masyarakat. Secara manusiawi, manusia itu memiliki sifat tidak pernah puas dimana manusia selalu menginginkan hal baru ketika sudah tidak merasa nyaman dengan yang sudah dia punya sebelumnya. Sifat manusia ini juga yang menjadi alasan mengapa dari waktu ke waktu teknologi mengalami evolusi. Perkembangan teknologi yang terjadi dalam masyarakat semata-mata karena tuntutan dari masyarakat itu sendiri yang menginginkan hal-hal baru yang cepat dan instan. Dari realita yang terjadi dalam masyarakat tentang kebutuhan masyarakat akan teknologi, maka muncullah pemikiran tentang konstruksi sosial, dimana konstruksi sosial yang digambarkan oleh Pinch dan Bijker sama seperti realitas yang terjadi dalam lingkungan sosial masyarakat saat ini. Konstruksi sosial atas realitas juga dapat diartikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana individu atau sekelompok individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Realitas dan fakta bukan merupakan suatu teknologi, namun dari realitas dan fakta yang terjadi dalam masyarakat lah yang menjadi alasan

terbentuknya suatu teknologi baru akibat konstruksi sosial.

Konstruksi sosial dimanfaatkan dalam teknologi media baru untuk menjadi dasar teknologi yang dikonstruksikan atas kebutuhan manusia. Dalam mengembangkan suatu teknologi, tidak terlepas dari aspek kebutuhan manusia. Teknologi media baru hadir sebagai bentuk dari jawaban atas kebutuhan manusia. Konstruksi sosial dalam teknologi media baru ini yang kemudian digambarkan juga lewat aplikasi Traveloka yang dimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa hadirnya aplikasi Traveloka sebagai media yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi ketika ingin melakukan perjalanan (*traveling*). Dalam pembahasan tentang aplikasi traveloka, teori konstruksi sosial membuktikan bahwa untuk memenuhi dan menjawab kebutuhan masyarakat, maka diciptakanlah teknologi media baru.

Klein dan Kleinmen juga menjelaskan bahwa konstruksi sosial dalam teknologi (*social construction of technology*) merupakan suatu bagian penting dari kajian terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai hasil

bentukan sosial. Masyarakat sebagai makhluk sosial dengan kebutuhannya akan hal-hal baru menjadi alasan konstruksi sosial dimanfaatkan dalam teknologi media baru, agar teknologi media baru yang diciptakan dapat tepat sasaran dalam memenuhi kebutuhan masyarakat.

IV. KESIMPULAN

Dalam pembahasan tentang aplikasi Traveloka sebagai bentuk konstruksi teknologi media baru, dapat penulis tarik kesimpulan bahwa, konstruksi sosial menjadi bagian penting dalam perkembangan teknologi media baru. Kebutuhan manusia akan hal-hal baru dan aktivitas manusia yang padat dan cepat dimaknai sebagai knstruksi sosial yang menjadi dasar atau alasan terciptanya teknologi media baru.

Lewat satu aplikasi Traveloka, masyarakat dapat dengan mudah mencari informasi tentang transportasi untuk melakukan perjalanan (*traveling*), informasi tentang hotel, hiburan, dan lainnya. Sebelum hadirnya aplikasi Traveloka, masyarakat mungkin sedikit mengalami kesulitan dalam mencari informasi-informasi tersebut. Hadirnya teknologi media baru lewat aplikasi

Traveloka menjadi gambaran nyata dari teori konstruksi sosial dalam teknologi media baru.

Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang, para ahli terus melakukan riset untuk mengetahui apa yang menjadi kebutuhan

masyarakat masa kini, dan dari itu para ahli terus berevolusi untuk menghadirkan teknologi-teknologi baru yang semakin canggih. Ini lah yang disebut dengan konstruksi sosial dalam perkembangan teknologi media baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Bijker, Wiebe E., Thomas Parke Hughes, and Trevor J. Pinch. 1987. *The Social Construction of Technological Systems*. Retrieved (<http://books.google.com/books?id=SUCtOwns7TEC>).
- Allen, G. (2005). Experience and nature, John Dewey, (May), 1–20. <https://doi.org/10.1097/00005053-192701000-00094>
- Rice, R.E. 1984. *The New Media: Communication, Research and Technology*. California: Sage.
- Paper, C. (2017). MODEL BISNIS BARU DI ERA MEDIA BARU (New Business Model in the Era of New Media) - -Indonesia version, (March 2016), 0–24.
- Kurnia, N. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi. *Mediator*, (56), 291–296. Retrieved from <http://mediator.fikom.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/272>
- Octavianto, A. W. (2014). STRUKTURASI GIDDENS DAN SOCIAL CONSTRUCTION OF TECHNOLOGY (SCOT) SEBAGAI PISAU ANALISIS ALTERNATIF PENELITIAN SOSIAL ATAS TEKNOLOGI MEDIA BARU, VI, 41–57.
- Post, T. W., Angeles, L., Rocky, S., & News, M. (2012). TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN MEDIA Oleh : Media Sucahya , Drs, 6–22.
- Klein, H.K. and Kleinman, D.L. (2002) “The social construction of technology: structural considerations”. *Science, Technology and Human Values*, 27: 28-52.

WEBSITE

“Sejarah Traveloka” retrieved from *dictio.id*

“Traveloka *Startup Terunggul di Indonesia*” retrieved from *jpnn.com*

Ishthifa, Imam. *Social Construction of Technology*. retrieved from *academia.edu*