

# **BUDAYA MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE DALAM PANDANGAN FILSAFAT TEKNOLOGI DON IHDE**

Mahendra Wibawa

Program Studi Desain Komunikasi Visual - STIKI Malang.

E-mail: mayhandre@gmail.com

## **ABSTRAK**

Berbagai macam aktifitas manusia tidak bisa dipisahkan dari teknologi sebagai wujud alat bantu untuk melaksanakan tugas-tugasnya dengan lebih efektif dan efisien dan terobosan teknologi di bidang informatika telah menghasilkan bentuk-bentuk teknologi yang berbasis komunikasi yang selain efektif juga bersifat menyenangkan. Media sosial dan game online adalah dua diantara berbagai macam produk hasil pengembangan teknologi di bidang tersebut. Dalam kedua media ini manusia mengalami sebuah perpindahan realitas dari dunia nyata ke dalam dunia virtual. Filsafat teknologi yang dicetuskan oleh Don Ihde digunakan sebagai pisau analisis untuk mengulas dan memahami fenomena ini. Hasil kajian menunjukkan bahwa perubahan persepsi manusia melalui kedua teknologi tersebut dapat mempengaruhi perkembangan budaya secara signifikan.

Kata kunci: Budaya, media sosial, game online, virtual, filsafat, teknologi.

## **PENDAHULUAN**

Menurut Geertz dalam Kuper (1999;98) budaya memiliki sebuah rangkaian sistem atas makna dan simbol yang disusun dalam pengertian dimana individu-individu mendefinisikan dunianya, menyatakan perasaannya dan memberikan penilaian-penilaiannya, suatu pola makna yang ditransmisikan secara historis, diwujudkan dalam bentuk-bentuk simbolik melalui sarana dimana orang-orang mengkomunikasikan, mengabdikan, dan mengembangkan pengetahuan, karena kebudayaan merupakan suatu sistem simbolik maka haruslah dibaca, diterjemahkan dan diinterpretasikan.

Sedangkan sistem simbolik dalam disiplin ilmu semiotika dipahami sebagai rangkaian kode dan tanda yang terbentuk melalui sebuah kesepakatan yang tidak mengharuskan adanya kaitan langsung antara representamen dan objeknya (Budiman, 2011;80).

Pembacaan, penerjemahan dan penginterpretasian sistem simbolik ini hanya bisa terwujud apabila individu yang terlibat di dalamnya memiliki pemahaman yang sama dengan konvensi ataupun kaidah yang sedang berlaku diluar konvensi atau kaidah yang bersifat universal. Hal tersebut dapat diartikan bahwa orang yang dapat memahami sebuah sistem simbolik suatu kelompok dalam lingkungan tertentu adalah orang yang memiliki pemahaman dan sudut pandang yang sama dengan kelompok tersebut. Bisa jadi dia adalah orang yang besar dan tumbuh di kelompok tersebut atau berasal dari luar kelompok tersebut, yang entah bagaimana memiliki pemahaman ataupun sudut pandang yang sama sehingga bersepakat dengan sistem simbolik kelompok tersebut.

Meskipun demikian kebudayaan bersifat dinamis dan bukan statis, seperti manusia yang mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Selalu bergerak mengikuti berkembangnya cara berfikir manusia dan menjadikannya sebagai sebuah konsekuensi logis hubungan manusia itu sendiri dengan lingkungan dimana manusia beraktifitas. Hubungan yang dimaksud adalah bagaimana manusia menyikapi berbagai macam persoalan yang tidak lepas dari unsur pemenuhan kebutuhan dasarnya untuk tetap bertahan hidup dan berkembang biak. Penyikapan ini memiliki perwujudan yang bermacam-macam, dari aktifitas jual beli yang dapat kita temui dalam bentuk pasar baik itu tradisional ataupun modern seperti super-market ataupun gerai-gerai mini-market ter-waralaba sebagai perkembangan konsep perekonomian, hingga perkembangan dan penemuan teknologi-teknologi terbaru dan termutakhir baik yang secara mekanikal ataupun virtual dapat difungsikan sebagai alat perpanjangan tangan (pendukung) manusia yang mana oleh Mumford (dalam Lim, 2008) disebut dengan *homo faber* atau "hewan-yang-menggunakan-alat". Mekanikal seperti halnya penemuan roda yang kemudian berevolusi menjadi moda transportasi darat, dan virtual yang dapat dikorelasikan dengan internet sebagai suatu sistem yang berkembang secara global dari penemuan teknologi komunikasi dan sistem komputer.

Internet adalah teknologi yang saat ini paling banyak dimanfaatkan oleh manusia secara luas dan tidak dibatasi oleh usia, gender, dan topologi geografis. Berbagai aktivitas manusia sekarang ini hampir semuanya ditopang dengan keberadaan internet. Evolusi mesin pencari seperti Google memiliki tingkat interaksi yang sangat tinggi dan memiliki dampak yang sangat luar biasa

terhadap pola hidup manusia. Tidak hanya berfungsi sebagai portal dan alat bantu pencarian informasi saja, melainkan juga sebagai media promosi dan alat pengukuran tingkat popularitas sebuah domain atau bisnis tertentu disamping ketersediaan fitur lain yang berbasis edukasi dan lain sebagainya.

## **MEDIA SOSIAL**

Pada sisi lain, keberadaan internet juga semakin populer dengan hadirnya media sosial yang secara personal mampu bersentuhan dengan masyarakat pada tingkatan dimana sebelumnya ia tidak mampu hadir dan menjadi sebuah dimensi baru yang mampu melayani manusia berinteraksi dan mengaktualisasikan diri dalam dunia virtual sebagai bentuk ruang publik yang baru.

Berdasarkan perkembangan dan sejarahnya menurut Morrison, media sosial dapat dibagi dalam tiga periode yakni: (1) periode primitif; (2) periode pertengahan; dan (3) periode *the golden era*.

Dalam periode primitif terdapat tiga sistem komunikasi yang diketahui telah dikembangkan, yakni *Usenet* (1979), *CompuServe* (1980), dan *Prodigy Communication Corporation* (1984). Ketiga sistem komunikasi ini dikembangkan kurang lebih satu dekade sebelum *World Wide Web* (www) dikembangkan untuk publik yang memiliki fitur-fitur yang masih sederhana seperti terbatas pada posting dan membaca pesan berupa artikel atau berita dalam sebuah grup, mengirim dan menerima data, mengakses layanan jejaring termasuk berita, laporan cuaca, stok, travel, shopping, buletin, game, dan berbagai macam layanan lainnya.

Periode pertengahan melahirkan beberapa sistem yang lebih maju seperti *Internet Relay Chat (IRC)* yang secara umum didesain untuk komunikasi kelompok (group communication) dalam forum diskusi yang disebut dengan *channels*, tetapi juga dapat digunakan untuk *private chatting* dan juga memiliki kemampuan untuk transfer data dan file sharing. Selain IRC ada juga *ICQ* (1996) yang merupakan simbol pengganti "*I Seek You*" atau berarti aku mencarimu. Program ini memiliki fitur yang cukup lengkap termasuk pesan offline, *multi-user chat*, SMS gratis harian, *resumable file transfer*, kartu ucapan, *multiplayer game*, dan berbagai fitur lainnya. Pada saat inilah kata-kata singkatan seperti *LOL* (*Lot Of Laugh*) dan *BRB* (*Be Right Back*) dan penggunaan *emoticon* menjadi populer.

Setahun berikutnya hadirlah *Six Degrees* (1997) yang memungkinkan penggunanya berkomunikasi dan mendata teman, anggota keluarga dan kenalan. Pengguna dapat mengirim pesan dan melakukan posting pada *bulletin board* pada pengguna lainnya. Website ini adalah bentuk manifestasi awal dari semua format tampilan dan fitur website *social networking* yang ada saat ini. Kemudian pada tahun 1999 *LiveJournal* dikembangkan oleh seorang programer asal Amerika Brad Fitzpatrick. *LiveJournal* adalah yang pertama memperkenalkan *dynamic content* pada blog dan forum sehingga *user* mampu membuat grup diskusi dan berinteraksi di dalamnya.

Masa kejayaan (*The Golden Era*) dari media sosial dapat dikatakan dimulai pada tahun 2001 dan berlangsung hingga sekarang. Pada era ini bermunculan berbagai macam media sosial dengan berbagai tawaran macam format dan fitur. Media-media sosial tersebut antara lain adalah *Wikipedia* (2001), *Friendster* (2002), *Hi5* dan *MySpace* (2003), *The Facebook* (2004) yang berubah nama menjadi *Facebook* pada 2006, *Orkut* dan *Flickr* (2004), *Youtube* dan *Reddit* (2005), *Twitter* (2006), *Tumblr* (2007), *WhatsApp* (2009), *Instagram* (2010), *SnapChat* dan *Tinder* (2012), *Vine* (2013), *Pheed* (2014), dan banyak lagi media sosial lainnya.

Kemampuan media sosial dalam menghilangkan batasan-batasan waktu, geografis dan dimensional memungkinkan manusia untuk mempersingkat waktu dan melipat dimensi-dimensi yang ada sehingga terjadi sebuah percepatan alur informasi yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Apalagi dengan berkembangnya sistem komunikasi telepon pintar atau *smartphone* yang memungkinkan manusia untuk selalu terhubung dengan alat komunikasi tersebut tanpa harus dipusingkan dengan masalah kabel atau harus selalu duduk di depan komputer ketika akan mengakses sebuah situs internet, menjadikan media sosial semakin populer khususnya di kalangan generasi-generasi yang lahir pada era tersebut. Meskipun demikian, tidak sedikit pula generasi-generasi yang lahir sebelum itu yang juga mengikuti dan turut serta dalam pesta media sosial di era *hi-tech* ini entah itu karena sebuah tuntutan sosial ataupun hanya sekedar mengikuti trend.

## GAME ON-LINE

Seiring dengan berkembangnya media sosial melalui internet teknologi lain yang juga berkembang pesat adalah game. Game *user* akan mengalami sebuah realita baru yang mungkin tidak akan bisa dia temukan di kehidupan sehari-hari. Pengalaman ini bersifat virtual karena biasanya pengalaman-pengalaman tersebut memiliki kemiripan dengan kondisi riil dimana *user* tersebut berada namun *user* tersebut belum tentu pernah mengalaminya karena hal tersebut memang tidak sedang dialaminya secara nyata ataupun kondisi tersebut meskipun terlihat serupa akan tetapi sebenarnya tidak sama, definisi seperti inilah yang banyak diungkapkan oleh kamus-kamus tentang virtual. Secara filosofis, Shields (2011) menyatakan bahwa virtual digambarkan sebagai sebuah kondisi dimana terdapat suatu kegiatan atau perwujudan yang secara alami ada namun tidak konkret, bahkan seringkali didefinisikan sebagai suatu ketiadaan atau berlawanan dengan kenyataan yang ada.

Bentuk virtualitas dalam game bisa bermacam-macam mulai dari memerankan karakter atau *avatar* yang memiliki kemampuan super dan petualangan yang sangat menarik di dunia antah berantah, melakukan hal-hal yang tidak mungkin bisa dilakukan secara bebas di dunia nyata seperti kebut-kebutan, membuat onar, dan tindakan kekerasan lainnya tanpa konsekuensi seperti yang ada di dunia nyata hingga berperan sebagai penguasa dan mengatur sebuah negara atau peradaban. Game menawarkan sebuah pengalaman yang senantiasa menghibur *user*-nya dengan memenuhi hasrat akan kesenangan dan kepuasan diri yang berujung pada kenikmatan pribadi.

Game awalnya hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pada satu sistem yang bersifat offline hingga akhirnya menjadi multiplayer dan bisa saling terhubung dengan komputer lainnya di dalam jaringan melalui *Local Area Networking* (LAN). Berbagai macam teknologi yang mendukung game dapat dimainkan secara masal melalui internet kemudian dikembangkan sehingga *user* dapat berinteraksi dengan *user* dari belahan dunia lainnya dalam bentuk hubungan kerjasama, atau bahkan sebagai rival atau bahkan musuh. Tingkat kesenangan pun meningkat karena keterlibatan manusia lainnya pada sebuah permainan berdampak tingkat kesulitan dan keunikan pengalaman yang sangat berbeda dengan dibandingkan pengalaman bermain melawan mesin (komputer).

Kini mereka (*user*) bahkan dapat berkomunikasi satu sama lain melalui fitur *chat* layaknya fasilitas yang terdapat dalam sosial media konvensional.

Melalui game online manusia kemudian menemukan sebuah bentuk baru dalam berkomunikasi dan bersosialisasi untuk selalu terhubung dengan manusia lainnya. Perkembangan teknologi perangkat telepon pintar seperti android dan media sosial bahkan berevolusi lebih jauh lagi dengan memasukkan fitur game online di dalamnya seperti *Line* dan *Facebook* game yang cukup populer di Indonesia. Sosial media dan game online membaaur menjadi satu dan saling melengkapi sehingga konteks sosial di antara keduanya tidak dapat dipisahkan lagi dan merubah perilaku manusia dalam berinteraksi satu sama lainnya. Selain itu akses terhadap *gadget* yang semakin tak terbatas karena bentuknya yang kecil dan lebih mudah untuk dibawa kemana-mana namun tetap memberikan kenyamanan seperti halnya tampilan layar yang cerah serta *gesture control* yang didesain sangat mudah untuk mengakses dan mengoperasikan gadget tersebut.

## **PEMBAHASAN**

Teknologi adalah sebuah bentukan dari kebudayaan itu sendiri yang kemudian juga berimbas balik terhadap perkembangan kebudayaan tersebut. Tingginya aktivitas virtual dalam media sosial dan game online oleh masyarakat adalah sebagai akibat dari berkembang pesatnya teknologi informasi secara sporadis. Meskipun didasari oleh bidang pengetahuan dan tujuan yang sama, namun teknologi informasi dikembangkan oleh banyak pihak dengan fitur yang berbeda-beda, *engine* yang berbeda, dan selalu berkompetisi satu sama lainnya untuk menghasilkan sebuah nilai kebaruan sehingga bentuk aplikasi dari teknologi informasi sangatlah beragam.

Manusia tampaknya juga selalu dapat mengikuti cepatnya perkembangan teknologi informasi ini. Tidak terlalu mengejutkan jika mengetahui seseorang yang memiliki akses terhadap teknologi informasi seperti internet dan gadget ternyata memiliki setidaknya tiga akun media sosial atau bahkan lebih. Hampir bisa dipastikan media sosial tersebut memiliki fitur game dan orang tersebut ikut aktif setidaknya satu jenis game yang dimainkan secara online melalui *gadget* mereka. Mereka dapat dengan segera beradaptasi dengan sistem yang ditawarkan oleh produk yang baru tersebut dan dengan cepat pula produk tersebut digunakan secara massal dan menjadi populer. Hal ini membuat pihak

ketiga tertarik berinvestasi dengan memasang iklan ke dalam produk teknologi informasi (media) tersebut dan meningkatkan popularitasnya. Berikutnya akan muncul media lainnya dengan bentuk yang baru dan tawaran-tawaran fitur yang berbeda pula dan kejadian yang sama akan terus terulang membentuk sebuah pola.

Pola ini menunjukkan bahwa teknologi informasi benar-benar mampu menghasilkan suatu kinerja dan bentuk keteraturan baru yang sebelumnya mungkin tidak seperti demikian. Dalam konteks teknologi informasi seorang programmer hanya perlu melakukan *coding*/penulisan kode-kode yang berupa bahasa program matematis untuk menciptakan sebuah sistem informasi yang sesuai dengan keinginannya. Selama *coding* yang dibuat oleh programmer tersebut masuk akal jika dikaitkan dengan tujuan dan kaidah pemrograman itu sendiri.

Didasari oleh pemikiran Martin Heidegger yang menolak pandangan umum bahwa teknologi merupakan ilmu terapan dari dan alat, atau dengan kata lain bahwa teknologi sebenarnya mendahului sains, Lim (2008;73) mengungkapkan pemikiran Don Ihde didalam filsafat teknologi yang menyatakan bahwa teknologi yang berkembang lebih cepat daripada sains berarti juga cepatnya perkembangan instrumen atau alat atas sains. Hal ini seperti menganalogikan antara teknologi dan api dimana manusia jaman dahulu sudah menemukan bagaimana api dibuat dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari hari namun secara keilmuan belum memahami esensi yang membentuk api tersebut. Bagaimanapun menurut Ihde wilayah teknologi dan sains bertemu dalam alat dimana manusia menjalin relasi eksistensial dengan dunia dan kehidupan melaluinya. Secara eksistensial, maka teknologi terletak di antara manusia dan dunia itu sendiri karena teknologi merupakan mediator di antara manusia dan dunia-kehidupan.

Virtualitas yang terdapat di dalam media sosial dan game online apabila dikaitkan dengan pandangan Don Ihde memiliki kemampuan dan kapasitas yang cukup untuk mengubah persepsi manusia yang menggunakannya. Setidaknya ada tiga hal yang akan berubah yakni persepsi waktu, persepsi ruang dan persepsi bahasa.

## **Media Sosial dan Game Online Mengubah Persepsi Waktu**

Dikatakan oleh Heidegger bahwa waktu bersifat eksistensial karena memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan apa saja yang dilalui oleh manusia dalam dunia. Hal tersebut dipandang Heidegger sebagai lingkup yang membatasi manusia itu sendiri sehingga jam sebagai sebuah teknologi memiliki kemampuan menyingkapkan temporalitas manusia. Akan tetapi dengan munculnya media sosial dan game online, orang mempersepsikan waktu dengan lebih fleksibel. Dalam media sosial, dengan mudahnya mereka akan melakukan percakapan atau memilih untuk mengabaikannya sementara tanpa adanya konsekuensi akan hilangnya sebuah momentum yang dianggap penting. Sama halnya dengan yang terjadi dalam game online, waktu hanyalah sebuah komoditas virtual yang dapat diulang seandainya permainan yang sedang dialami mengalami kegagalan atau tidak sesuai dengan keinginan *user* nya.

## **Media Sosial dan Game Online Mengubah Persepsi Ruang**

Fenomena ini dicontohkan oleh Don Ihde menggunakan peta dan kaca pembesar. Peta menghasilkan suatu kesan bahwa sang pembaca yang sedang mengamati peta tersebut akan merasa bahwa dia berada di atas sebuah tanah, lembah ataupun pegunungan, dan dia sedang mengamatinya, dia harus mencari dan memperhatikan dengan seksama bentuk, tanda dan kontur yang tergambar dalam peta tersebut agar dia dapat menentukan posisinya saat ini. Lensa atau kaca pembesar kemudian juga berperan pada saat pembaca peta tersebut melihat objek-objek yang tergambar terlalu kecil melalui lensa agar terlihat lebih dekat karena ukurannya menjadi lebih besar.

Dalam media sosial orang merasa bahwa jarak yang sebenarnya jauh menjadi dekat karena begitu cepatnya respon komunikasi yang diterimanya. Jarak seolah-olah menjadi tiada, setidaknya selama jaringan telekomunikasi atau internet masih tersedia. Kondisi ini dapat dianalogikan seperti penggunaan lensa atau kaca pembesar seperti yang dicontohkan oleh Ihde. Selain itu, pada saat memasuki halaman media sosial dimana orang tersebut kemudian terlibat di dalamnya, maka akan terjadi suatu kondisi seperti ketika kita berada di dalam sebuah ruangan atau lingkungan tertentu. Kita dapat saja "masuk" ke dalam sebuah lingkungan yang bersifat sangat umum dimana kita dapat mengetahui apa saja yang dipikirkan dan dibicarakan oleh semua orang yang terhubung

dengan kita, atau lebih memilih untuk masuk ke sebuah ruangan khusus yang berisi satu atau hanya beberapa orang yang kita inginkan saja. Tampilan *chatroom* yang sederhana memang tidak cukup untuk menampilkan bentuk ruangan secara kompleks, akan tetapi kesan tersebut didapatkan dari konsep *privacy* media sosial tersebut.

Hal yang sama juga dapat kita temui pada game online pada fasilitas *chatroom* yang biasanya selalu tersedia. Yang membedakan dengan game online adalah biasanya visualisasi dalam game lebih merepresentasikan ruang yang sesungguhnya meskipun sebenarnya ruangan tersebut juga virtual. Ketika seorang *user* menghadapi sebuah *interface* di dalam game maka secara otomatis dia akan “berpindah” ruang dari ruang yang sebenarnya menuju ruang virtual di dalam game. Hal ini terjadi misalnya saja dengan menekan tombol *controller* dan melihat bagaimana mobil yang dikendalikannya berbelok dan harus dikendalikan agar tidak menabrak dan berjalan dengan baik.

### **Media Sosial dan Game Online Mengubah Persepsi Bahasa**

Tulisan dianggap sebagai sebuah bentuk dari teknologi bahasa yang berfungsi untuk mengakumulasi pengetahuan dalam bentuk simbol-simbol buatan manusia yang ditorehkan diatas suatu permukaan (Lim,2008;94). Persepsi seseorang yang mengenal bahasa tulisan dengan orang yang hanya mengenal bahasa lisan akan berbeda diakibatkan tulisan mampu mengubah kesadaran manusia. Tulisan mampu menghasilkan bahasa yang bersifat otonom yang sulit tercapai dalam kultur berbahasa lisan.

Dalam konteks media sosial dan online game, persepsi bahasa berkembang semakin luas. Karena bentuknya merupakan media untuk bersosialisasi, maka manusia berbicara melalui bahasa tulis yang cenderung lebih kompleks dibandingkan dengan konteks tulisan dalam media konvensional lainnya seperti buku. Melalui media sosial ini kemudian muncul akronim-akronim dan penggunaan *emoticon* hingga pada akhirnya merambah pada penggunaan stiker dan meme. Karena sifat medianya yang memungkinkan untuk mengirim file dan gambar, maka penggunaan bahasa tulisan saja tidaklah dianggap cukup dan kemudian dikombinasikan dengan gambar baik statis maupun *animated*.

## PENUTUP

Media sosial dan game online saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak terpisahkan. Hal ini dikarenakan sifat dari kedua media tersebut mampu memenuhi kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial dan juga sebagai makhluk yang selalu memiliki keinginan hadir sebagai sesuatu yang lain yang mana hal ini tercermin dari pemilihan profil foto atau avatar, hingga pada cara apa manusia tersebut mencari kesenangan melalui game online.

Virtualitas media sosial dan game online mampu memberikan apa yang dibutuhkan oleh manusia tersebut di tengah-tengah tuntutan aktivitas dan padatnya jadwal yang dimiliki. Melalui media sosial manusia dapat dengan mudahnya tetap berhubungan dengan keluarga, kolega dan siapapun meskipun jarak diantara mereka cukup jauh. Melalui game online manusia juga dapat mencari hiburan sesaat di tengah-tengah kepenatan kerja untuk menjaga tingkat produktifitasnya sementara di sisi lain memang ada yang terlalu tenggelam dengan kedua hal ini. Mereka menjadi terlalu asik dalam dunia virtual sehingga lupa dengan realitas dunia nyata.

Perubahan persepsi atas waktu, ruang dan bahasa yang dialami oleh para *user* media sosial dan game online membawa dampak yang cukup besar dalam kebudayaan. Komoditas-komoditas lokal yang sebelumnya masih tertutup dan belum terekspos secara luas secara tiba-tiba dapat menjadi *trending topic* yang sangat digemari di seluruh dunia melalui media sosial. Tidak hanya membawa dampak yang melulu baik saja tapi dengan segala konsekuensi yang bersifat merugikan seperti halnya fenomena rusaknya konservasi alam pulau sempu ([www.travel.kompas.com:2015](http://www.travel.kompas.com:2015)) dan lain-lainnya.

Teknologi adalah sebuah produk dari kebudayaan yang selalu berkembang dan memberikan tanda kepada jaman, maka kehadirannya tidak dapat dihindari. Meski demikian pilihan tetap ada pada manusia itu sendiri untuk tetap bisa mengendalikan teknologi dan bukan sebaliknya.

## Daftar Rujukan

- Budiman, Kris. 2011. "Semiotika Visual: Konsep, Isu dan Problem Ikonisitas". Yogyakarta: Jalasutra.
- Kuper, Adam. 1999. "*Culture: The Anthropologists Account*" (E-Book). Cambridge: Harvard University Press.
- Lim, Francis. 2008. "Filasafat Teknologi: Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat". Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Piliang, Yasraf A. 2008. "Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas". Yogyakarta: Jalasutra.
- Piliang, Yasraf A. 2011. "Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan".
- Shields, Rob. 2003. "Virtual-Sebuah Pengantar Komprehensif" (terjemahan). Yogyakarta: Jalasutra.
- Kompas. "Pulau Sempu Bukan Tempat untuk Wisata".  
<http://travel.kompas.com/read/2015/04/17/104200227/Pulau.Sempu.Bukan.Tempat.untuk.Wisata> . Diunduh 10 Agustus 2015.
- Morrison, Kimberly. The Evolution of Social Media.  
<http://www.adweek.com/socialtimes/the-evolution-of-social-media-infographic/620911> . Diunduh 10 Agustus 2015.
- Nirwana, Aditya. "Virtualitas Game Dalam Pandangan Filsafat Teknologi Don Ihde".  
<http://adityakeceng.blogspot.com/2014/01/virtualitas-game-dalam-pandangan.html> . Diunduh 10 Agustus 2015.