

Sejarah Perkembangan Internet sebagai Wadah Keberadaan *Cyber Media*

Nurul Hasfi, S.Sos, M.A.



PENDAHULUAN

Internet merupakan media komunikasi terbaru yang ada di dunia saat ini. Keberadaannya telah mengubah hampir semua segi kehidupan manusia dari aspek politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Pada intinya, perkembangan terjadi pada proses komunikasi yang berkaitan dengan segi-segi kehidupan tersebut. Pada segi politik misalnya, internet telah mengubah bagaimana cara politikus atau partai berkampanye, pada segi ekonomi munculnya *e-business* dan *e-commerce*, pada segi sosial internet sudah mengubah cara kehidupan sosial dengan munculnya media sosial (*social media*) seperti *Friendster*, *hi5*, *tagged*, dan yang cukup fenomenal adalah *facebook*.

Internet tidak pernah lepas dari sejarah perkembangan teknologi di dunia dan hingga saat ini terus berkembang baik dari segi *hardware*, *software*, maupun dari jumlah penggunaanya. Berdasarkan data dari Internet World Stats (www.internetworldstats.com), dalam satu dasawarsa terakhir jumlah pengguna internet (*netter*) di dunia meningkat drastis. Dari 0.4% pengguna dari seluruh penduduk dunia, kini naik hampir 60 kali lipat di tahun 2008. Dan sejak tahun 2000, pertumbuhan *netter* dunia naik rata-rata 2% terhadap total populasi dunia. Data terbaru tahun 2008, pengguna internet di dunia mencapai 1,565,000,000 pengguna (*user*) atau 23.3% dari jumlah penduduk dunia.

Sementara itu, dalam konteks media di ilmu komunikasi, internet adalah *channel*, sejajar dengan televisi, radio, surat kabar yang saat ini – setelah munculnya internet – sudah disebut media konvensional. Internet kemudian disebut-sebut sebagai media alternatif masyarakat untuk mengeluarkan pendapat secara bebas, seperti yang dikemukakan oleh Habermas dalam istilah *public spare*. Di sinilah istilah internet yang kemudian dikenal juga

dengan istilah *cyber media* menjadi berperan penting dalam perkembangan media massa.

Sebagai pengantar, pada modul pertama ini akan dijelaskan dua hal penting dalam sejarah perkembangan internet yaitu (1) sejarah internet mulai dari awal keberadaan yang digunakan untuk kepentingan militer hingga akhirnya digunakan untuk kepentingan masyarakat luas dan bersifat komersial, dan (2) membahas perkembangan internet dari sisi fasilitas yang ada di dalamnya, yaitu *world wide web* (www), *search engine*, *weblog* dan internet sebagai media sosial.

Diharapkan, pembahasan ini bisa memberikan pengenalan dan pemahaman tentang sejarah internet sebagai wadah perkembangan *cyber media*. Pelajarilah dengan cermat setiap topik kegiatan belajar serta kerjakan semua pertanyaan latihan dan tes formatif. Apabila ada kesulitan diskusikan dengan teman-teman Anda atau tutor Anda.

Secara umum diharapkan modul ini akan membekali Anda dengan pengetahuan sejarah internet sebagai *cyber media*. Pemahaman Anda tentang materi ini, akan memberikan bekal untuk memahami proses komunikasi yang terjadi di *cyber media* dan menjadi dasar dalam mempelajari modul-modul berikutnya.

Secara lebih khusus, setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan mampu menjelaskan

1. Sejarah Internet, dilihat dari sisi teknologi
2. Sejarah Internet, dilihat dari sisi perkembangan media *online*
3. Pengertian tentang *world wide web*, *search engine*, *weblog* dan *social media*

KEGIATAN BELAJAR 1

Sejarah Internet

A. SEJARAH INTERNET: DARI SISI TEKNOLOGI

Komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media baru yang disebut dengan *cyber* media tidak lepas dari sejarah perkembangan internet. Berikut ini adalah beberapa tahap penting sejarah perkembangan internet.

Pada tahun 1969, saat Departemen Pertahanan Amerika, U.S. *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) mengadakan riset tentang cara menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program ini dikenal dengan nama ARPANET, hingga akhirnya pada tahun 1970 sudah ada lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan. Langkah ini sendiri sebagai salah satu bentuk balas dendam Amerika atas kemenangan Rusia dalam membangun sistem teknologi berupa wahana luar angkasa, Sputnik.

Tahun 1972, Amerika berhasil menyempurnakan program *e-mail* yang langsung menjadi populer, bahkan hingga saat ini menjadi salah satu piranti terpenting dalam internet. Pada tahun yang sama, *icon @* juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan “at” atau “pada”.

Penemuan *e-mail* atau *electronic mail* sendiri saat ini sangat berguna bagi masyarakat karena sifatnya yang cepat dan efisien sebagai pengganti surat pos. Selain cepat, kemampuan *e-mail* juga melebihi pos dimana *e-mail* bisa mengirim ratusan lembar dokumen sekaligus. Hal tersebut dimungkinkan dengan adanya fasilitas *attachment*. Fasilitas ini tak hanya sebatas bisa mengirim data dalam bentuk *text*, namun juga gambar atau *image*. Namun demikian, *e-mail* masih terbatas pada pengiriman gambar dengan *size* terbatas, yaitu antara 1kb – 1mb, bahkan untuk foto dengan *size* 500 kb atau 0.5 mb *e-mail* sulit untuk melakukan pengiriman. *E-mail* juga belum bisa melakukan pengiriman *file* dalam bentuk video.

Meski demikian, *e-mail* tentu saja memiliki kekurangan dibanding dengan *air mail*, di mana *e-mail* tidak bisa mengirim dokumen asli, meski

demikian keberadaan *e-mail* sangat membantu aktivitas di hampir semua bagian masyarakat.

Kembali pada sejarah internet. Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET dikembangkan ke luar Amerika Serikat. Komputer *University College* di London merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika yang menjadi anggota jaringan Arpanet. Hari yang penting selanjutnya adalah saat tanggal 26 Maret 1976, Ratu Inggris mengirimkan *e-mail* dari *Royal Signals and Radar Establishment di Malvern*. Setahun kemudian, sudah lebih dari 100 komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau *network*.

Tahun 1980 para ilmuwan dari universitas terkemuka, yaitu *Purdue University, University of Washington, RAND Corporation* dan BBN dengan didukung *National Science Foundation (NSF)* membangun CSNET (*Computer Science Network*). Jaringan ini menyediakan layanan *e-mail* tanpa harus mengakses ARPANET.

Jaringan komputer semakin luas, untuk mengatur supaya tidak terjadi kekacauan maka perlu dibuat aturan atau *protocol*. Aturan tersebut diwujudkan dengan *Transmission Control Protocol* atau TCP dan Internet Protokol atau IP muncul tahun 1982 dan berfungsi untuk menyambungkan jaringan antarkomputer yang semakin banyak. Perkembangan selanjutnya, komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 komputer lebih, untuk itu perlu sistem baru untuk mengaturnya. Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain, yang kini kita kenal dengan DNS atau *Domain Name System*.

Pada tahun 1986 lahir *National Science Foundation Network (NSFNET)*, yang menghubungkan para periset di seluruh negeri dengan 5 buah pusat super komputer. Jaringan ini kemudian berkembang untuk menghubungkan berbagai jaringan akademis lainnya yang terdiri atas universitas dan konsorsium-konsorsium riset. NSFNET kemudian mulai menggantikan ARPANET sebagai jaringan riset utama di Amerika hingga pada bulan Maret 1990 ARPANET secara resmi dibubarkan. Pada saat NSFNET dibangun, berbagai jaringan internasional didirikan dan dihubungkan ke NSFNET. Australia, negara-negara Skandinavia, Inggris, Prancis, Jerman, Kanada dan Jepang segera bergabung ke dalam jaringan ini.

Tahun 1988, Jarko Oikarinen dari Universitas Oulu, Finlandia menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau *Internet Relay Chat*.

IRC adalah suatu program percakapan langsung dengan menggunakan teks, atau yang populer sekarang ini yang disebut dengan *chatting*. *Microsoft Internet Relay Chatting* atau disebut juga MIRC merupakan sebuah terminal *chatting* yang dipakai oleh semua pengguna internet pada masanya, dan sampai sekarang pun masih dipakai. Jarko membuat IRC *client* dan IRC untuk mengganti program “*talk*”. IRC adalah *multi-user chat system* yang berhubungan dengan *server* di seluruh dunia. Kita kemudian dapat *join* ke sebuah ruang *chat* atau biasa disebut *channel*. Itu adalah sebuah ruangan virtual untuk pertemuan para pengguna IRC.

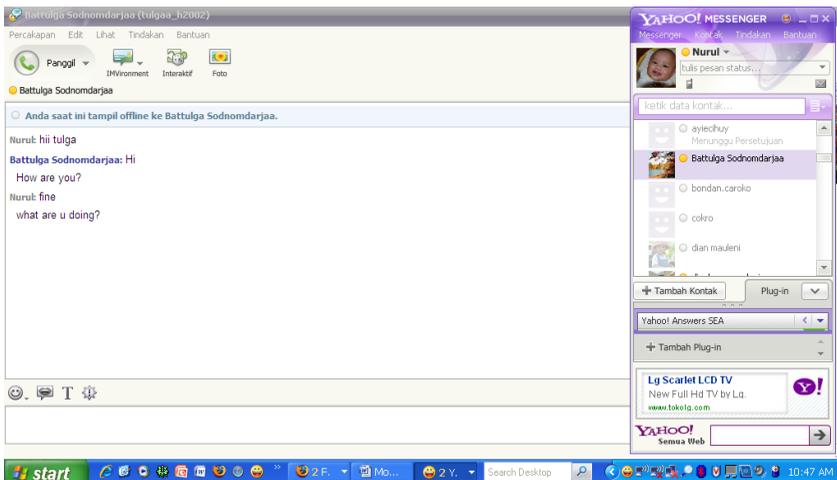
Dengan IRC siapa saja di seluruh dunia bisa berbicara dengan cara mengetik di *keyboard* secara gratis. Perkembangan IRC ini bisa dibilang menjadi pelengkap *e-mail* yang tidak memiliki kemampuan untuk melakukan percakapan langsung. Seperti kita ketahui, *e-mail* sama halnya dengan surat yang dikirim ke sebuah kotak dan untuk membacanya, pemilik *e-mail* harus membukanya terlebih dahulu. Berbeda dengan IRC yang memungkinkan para *user* bisa memberikan *feedback* langsung kepada lawan bicaranya. IRC juga dilengkapi dengan berbagai simbol ekspresi sehingga komunikasi bisa berlangsung lebih menyenangkan.

Internet *Relay Chat* ini sendiri kemudian disempurnakan pada saat perang gurun (*Dessert Storm*) di tahun 1991. Saat itu, keluarga dapat berkomunikasi dengan jarak beribu-ribu mil. IRC adalah sebuah tempat pertemuan untuk siapa saja yang membutuhkan informasi langsung *up to date*. Perlu juga diingat bahwa *Internet Relay Chat* ini sendiri gratis karena tidak dibiayai oleh perusahaan besar, tetapi oleh grup kecil yang di antaranya adalah *Sysops* (*System Operators*), Admins (*Server Administrator*), dan IRCops (*IRC Operators*). Orang-orang ini tidak dibayar untuk pekerjaan mereka dan akan terus menyediakan lingkungan yang aman pengguna IRC.

Ketenaran MIRC saat ini mulai digeser oleh fasilitas baru yang diciptakan oleh *Yahoo.inc*, yaitu *Yahoo Messenger* (YM) yang mulai berfungsi pada tanggal 13 Juli 2006. *Yahoo messenger* sendiri mulai membuat perangkat ini setelah ia bekerja sama dengan *Microsoft* untuk bergabung dalam jaringan *instant messenger*. Hal ini mengakibatkan *Yahoo! Messenger* dapat berhubungan dengan layanan *NET Messenger* milik *Microsoft*.

Cara kerja *Yahoo Messenger* sebenarnya mirip dengan IRC namun tetap memiliki perbedaan. *Pertama*, dari sisi lawan bicara, IRC bisa bicara dengan siapa pun yang ada di dunia tanpa harus mengerti terlebih dahulu *e-mail* dari

lawan bicara. Siapa pun yang masuk ke MIRC maka dia akan masuk ke dalam sebuah ruangan maya yang berisi ribuan orang yang siap diajak untuk berbicara. Di sini *user* tinggal memilih dengan acak ID yang dimiliki *user* lain untuk bisa berbicara. Berbeda dengan *Yahoo Messenger* (YM) yang bisa dibilang lawan bicara bisa dikontrol karena mereka yang masuk dalam ruang maya kita hanyalah orang-orang yang mengetahui *e-mail* kita, atau bisa dibilang orang yang kita kenal, meskipun tetap memungkinkan kita berinteraksi dengan orang yang belum kita kenal.



Gambar 1.1
Page Yahoo! Messenger (YM)

Gambar 1.1 memperlihatkan bagaimana YM digunakan untuk percakapan. Selain bisa bercakap-cakap, YM juga memiliki kemampuan untuk melampirkan *file*, baik teks, foto maupun video. Saat ini, selain YM juga ada fasilitas telepon dan *webcam*. Telepon bisa digunakan untuk berbicara dengan siapa pun yang ada di seluruh dunia dengan tarif telepon lokal, sementara fasilitas *webcam* memungkinkan para *user* bisa saling melihat satu sama lain. Untuk *webcam* tentu saja harus didukung dengan *hardware* berupa camera yang saat ini sudah menjadi salah satu *hardware* yang melekat pada *laptop*.

Perbedaan lain dari IRC dan YM adalah, IRC tidak terhubung dengan *e-mail*, sementara YM terhubung dengan *e-mail*. Konsekuensinya, siapa pun

yang ingin memiliki YM maka dia harus memiliki *account e-mail* di *yahoo*. Meskipun menjadi terlihat lebih simpel IRC, namun terhubungnya YM dengan *e-mail* memungkinkan adanya fasilitas tambahan yang memudahkan *user*. Misalnya saja, *user* YM akan mendapatkan peringatan atau *notifikasi* jika ada *e-mail* masuk saat dia *online*. YM juga memiliki kemampuan memperlihatkan siapa orang yang ada di dalam ruang maya yang sedang *online*, sehingga *user* bisa mendeteksi keberadaan lawan bicara. Sementara itu perkembangan yang terbaru, program *chatting* juga dipasang pada jaringan media sosial yang di tahun 2009 *booming* di Indonesia, yaitu *Facebook*.

Perkembangan selanjutnya dari internet adalah lahirnya internet *browser* yang pertama di dunia, yaitu *mosaic* pada tahun 1993. Program ini diciptakan oleh sekelompok mahasiswa dari *University of Illinois* yang dipimpin oleh seorang mahasiswa bernama Mard Andreessen. Pengguna internet bisa menikmati keajaiban internet dengan tidak hanya menikmati teks saja, namun juga sudah memasukkan unsur warna dan gambar. Kemunculan *mosaic* diikuti dengan keberadaan *netscape*, *internet explorer*, *mozilla*, dan lain-lain. Pembahasan tentang *browser* akan dibahas lebih detail di bagian lain Modul 1 ini.

Perkembangan internet di abad ke-21 ini tidak lepas dari perkembangan jaringan sosial yang dibangun lewat internet. Media ini kemudian dikenal dengan sebutan *social media* karena kemampuannya menjadi penghubung antarindividu untuk berhubungan satu sama lain. Pembahasan tentang media sosial akan dibahas pada bagian lain Modul ini.

B. SEJARAH INTERNET: DARI SISI PERKEMBANGAN MEDIA ONLINE

Berbicara tentang internet dalam ruang lingkup ilmu komunikasi tidak lepas dari perkembangan *online journalism* yang muncul setelah internet ditemukan. Untuk itulah pada pembahasan sejarah internet pada modul ini, sejarah *online* jurnalisme menjadi salah satu fokus pembahasan.

Online journalism adalah media massa yang sejajar dengan media konvensional (istilah ini lahir setelah munculnya media internet sebagai penyebar informasi) seperti televisi, radio dan media cetak. Perkembangan jurnalisme *online* diawali dengan diluncurkannya *videotext* oleh *The British Broadcasting Corporation* (BBC) pada tahun 1970-an. Alat ini merupakan

format media interaktif baru yang bisa mengirim teks dan grafis dengan menggunakan alat pendukung berupa telepon, seperangkat televisi yang sudah dimodifikasi dan sebuah *keyboard*. Sayangnya, selama tahun 70-an hingga 80-an *videotext* tidak berkembang sebagai media *online* seperti yang diharapkan. Meski demikian *videotext* adalah awal tonggak keberadaan format jurnalisme *online*.

Masih pada tahun yang sama, *The New York Times* meluncurkan bank informasi yang disebut *Infobank* yaitu koleksi rangkuman berita. Berita dalam *Infobank* yang cukup mendapat perhatian adalah berita berjudul “*Men Walk on Moon*” yaitu saat manusia pertama kali menginjakkan kaki di bulan tahun 1969.



Sumber foto:

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Minitel1.jpg>

Gambar 1.2
Videotex

Perkembangan selanjutnya adalah 8 November 1970 *Associated Press bureau* di Columbia, Carolina Selatan mengirim berita ke komputer lain yang ada di Atlanta dengan menggunakan *computer terminal*. Ini adalah penggunaan *computer terminal* pertama kali untuk menulis, mengedit dan mengirim berita.

Tahun 1971 menandai adanya evolusi media baru dan *online journalism*, di mana banyak surat kabar di Amerika yang mulai menggunakan format *online* baik menggunakan *videotext* maupun *infobank*.

Tahun 1972, *newsroom* surat kabar mulai menggunakan komputer untuk menulis berita, salah satunya adalah surat kabar *Today* dan *Daytona Beach Journal*. Tahun ini juga menandai penciptaan komputer *database* yang dibuat oleh dua orang reporter dari *The Philadelphia Inquirer* untuk mempermudah pencarian *file* berita yang tersimpan. Penemuan itu diikuti dengan perkembangan lain seperti munculnya teknologi semacam di antaranya *dialog database service*, *system development corporation*, *database coding scheme* dan *analysis program*.

Pada tahun 1974, bagian surat kabar *The Wall Street Journal* berhasil disebarkan dengan menggunakan satelit dari Masschusett ke New Jersey.

Sementara pada tahun yang sama, *The New York Times* mulai menambah terminal komputer mereka untuk perlengkapan *newsroom*. *Times* juga mengomersialkan jasa *Infobank* via *BRA database system*.

Tahun 1975, televisi Prancis mulai melakukan tes pada jasa teleteks atau sistem teks tanpa interaksi dan grafis yang disebut MINITEL. Pada tahun yang sama *The Manhattan Cable Television* mulai menggunakan *videotext* dan *teletex Reuters news system*.

Tahun 1980, *Comp Serve Dial Up Service*, yaitu perangkat untuk sambungan di PC mulai digunakan oleh media di Amerika. Surat kabar pertama yang *online* adalah *Culumbus Dispatch* pada tanggal 1 Juli 1980, diikuti *The Washington Post*, *The New York Times*, *The Minneapolis Star Tribune*, *The San Francisco Chronicle*, *The San Francisco Examiner*, *the Los Angeles Times*, dan *The Virginian-Pilot*.

Tahun 1982, British Telecim mengenalkan *service e-mail* yang menggunakan teknologi *Prestel Videotext Technology*, dan tahun ini juga, KRON TV menulis berita tentang versi *online* surat kabar. Sementara itu, *Infobank database* milik *The New York Times* mulai menampilkan berita-berita dalam bentuk *full-text*.

Tahun 1989, surat kabar terus bereksperimen dengan teknologi *audiotex*, yaitu teknologi telepon yang digunakan media untuk berinteraksi dengan *audience* misal tentang berita, saham, info cuaca, dan olahraga. Pada tahun ini, *online service* bernama *America Online* diluncurkan.

Tahun 1990, perpustakaan elektronik sudah dimiliki oleh hampir semua perusahaan media cetak di Amerika dan Kanada. Sementara itu *The Albuquerque Tribune* meluncurkan "*Electronic Trib*" BBS. Setahun berikutnya, *America Online*, penyedia jasa internet di *launching* dalam versi DOS dan sudah mendapat 200.000 pelanggan pada tahun 1992 dan menjadi 3 juta *user* pada tahun 1995.

Tahun 1992 menjadi tahun paling bersejarah bagi perkembangan jurnalisme *online* karena pada tahun ini banyak situs media cetak dan elektronik yang bermunculan seperti *St. Louis Post-Dispatch* (www.stalnet.com), *CNN* (www.cnn.com), *Chicago Tribune* (www.chicagotribune.com) dan *Charlotte Observer* (www.charlotte.com). Pada tahun ini juga ada 150 surat kabar di Amerika yang menawarkan versi *full text database* dari berita yang mereka produksi. Tahun 1995 terdeteksi ada sekitar 60 surat kabar di Amerika Utara yang memiliki situs di Internet.



Gambar 1.3
Webpage Chicago Tribune

Gambar 1.3 adalah *website* milik surat kabar *Chicago Tribune*. Isinya adalah versi *online* dari versi cetaknya. Meski demikian untuk versi *online* bukan berarti semua artikel yang ada di versi cetak dimuat di versi *online*. Bahkan ada perbedaan mencolok di mana berita di *online* media pembahasannya tidak sedalam versi cetak. Jika di Indonesia, coba kalian buka *website* milik surat kabar harian Kompas, yaitu www.kompas.com, surat kabar harian Suara Merdeka, yaitu www.suaramerdeka.com, surat kabar harian Media Indonesia, yaitu www.mediaindonesia.com. Coba perhatikan apakah artikel yang mereka tulis sama dengan edisi cetak atau tidak. Sebagai contoh untuk harian Kompas, saat ini menyediakan *e-paper* untuk melihat versi cetak.

Sementara itu, sejarah yang memperlihatkan terdeteksinya eksistensi *online journalism* adalah saat pemberitaan pengeboman di kota Oklahoma pada tanggal 15 April 1995. Saat itu, informasi seputar kejadian seperti foto kerusakan, daftar korban dan kronologis justru disajikan lebih cepat oleh *online* media.

Tahun 1996 bukan hanya jumlah pengunjung situs milik media cetak mulai meningkat. Dari jumlah kunjungan *AJR NewsLink Readers* membuat ranking situs yang paling banyak dikunjungi dengan hasil sebagai berikut.

1. www.cnn.com;
2. www.Washingtonpost.com;

3. www.usatoday.com;
4. www.nytime.com;
5. [Nando Times \(archive copy\) \(www.web.archive.org/web\)](http://www.web.archive.org/web).

Sementara *The Media in Cyberspace Survey* memperlihatkan bahwa tahun 1996 jurnalis mulai menggunakan *browser* dalam aktivitas *newsgathering*. Kebanyakan mereka menggunakan Yahoo! disusul *Netscape*, *Alta Vista*, *WebCrawle*, *Info Seek* dan *Lycos*.

Tahun 2002, sebanyak 1300 surat kabar di Amerika utara sudah memiliki *website*. Eksistensi jurnalisisme *online* terus bertambah dengan pemberian penghargaan pada media baru oleh lembaga media. Hal yang sama juga terjadi di Indonesia di mana *mainstream* media mulai berlomba-lomba membangun *website*. Bahkan saat ini hampir semua media konvensional sudah memiliki *web*, misalnya saja kompas.com, suaramerdeka.com, liputan6.com, metrotv.com, dan lain-lain.



Gambar 1.4
Webpage liputan6.com

Situs www.liputan6.com adalah versi *online* dari program berita harian liputan 6 milik stasiun televisi swasta, SCTV. Selain ada pendukung informasi dan berita berupa foto dan grafis, situs ini juga menyediakan format video yang memungkinkan pemirsa bisa melihat program ini via internet jika tidak menyaksikan di televisi. SCTV sendiri juga memiliki *blog journalist* dalam situs www.blogliputan6.com. *Blog* ini sebenarnya merupakan

bentuk *citizen journalism* karena membuka kesempatan warga berkomentar dalam artikel yang dibuat para jurnalis SCTV.

Sejarah baru jurnalisme *online* terjadi lagi pada tahun 2004 tentang munculnya istilah *grassroot media: by people for people*. Fenomena ini dicermati oleh *Veteran Silicon Valley, reporter harian Dan Gillmor*. Menurutny konsep *grassroot journalism* ini muncul dengan kemunculan *blog, wakes* dan teknologi *mobile*. Tahun ini juga *media online* mendapatkan perhatian di hati masyarakat Amerika, di mana 150 juta penduduknya tahun 1994 sudah menggunakan teknologi internet dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pemenuhan akan berita dan informasi.

Kemunculan *blog* yang jumlahnya ratusan ribu kemudian mengilhami berdirinya *The Media Bloggers Association (MBA)* di bulan November 2004. Di tahun ini juga konsep *citizen media* mulai muncul mendampingi *grassroot media*. Bahkan keberadaan mereka mulai menggeser fungsi *mainstream media* yang selama ini menjadi penyedia utama informasi masyarakat Amerika serikat.

Jurnalisme *online* berbasis *citizen media* terus berkembang di Amerika dan negara lain di dunia, seperti Eropa, bahkan Asia. Tahun 2004, sebuah *blog citizen journalism* di Korea Selatan bernama *ohmynews.com* yang didirikan oleh Oh Yeon Ho berkembang pesat hingga saat ini dan menjadi media alternatif bagi warganya. *Ohmynews.com* yang memiliki prinsip "*Every citizen in the world is a reporter*" atau semua warga di dunia adalah reporter, kini memiliki 6000 *online journalist* atau yang disebut *netizen* yang berasal 110 negara di dunia.

Perkembangan jurnalisme *online* hingga saat ini sempat menjadi ancaman bagi *mainstream media* terutama media cetak. Artikel yang ditulis Susanto Pudjomartono pada majalah Tempo edisi 5 April 2009 memperlihatkan data runtuhnya media cetak di Amerika karena kalah dengan media elektronik yaitu televisi dan internet (*media online*). Media cetak sebesar *Chicago Tribune* sekarang gulung tikar dan memutuskan hanya menerbitkan versi *online*-nya, bahkan seniornya yang sudah berumur 176 tahun, *Post-intelligencer* juga mengikuti langkah *Tribune*.

Memang berdasarkan data yang dikemukakan oleh Susanto, *audience* televisi di Amerika sebesar 70% dan sebanyak 40% warga Amerika berusia di bawah 30 tahun sudah menggunakan referensi internet (*media online*) untuk mendapatkan berita nasional dan internasional. *Audience media online* di Amerika sendiri mengalami kenaikan sebesar 24% dari tahun 2007

menjadi 40% di tahun 2009 menjadi pendorong pergeseran *audience* media cetak ke elektronik. Perkembangan *audience* media *online* diperkirakan akan terus meningkat dan hal ini juga tidak hanya terjadi di negara maju, namun di negara berkembang termasuk Indonesia.

Sementara itu, untuk melihat contoh *webpage ohmynews.com* bisa dilihat di *figure 5*. *Webpage* ini adalah versi internasionalnya. Untuk melihat versi asli, maka coba Anda buka situs ini www.ohmynews.com, maka Anda akan melihat artikel dengan huruf Korea. Untuk masuk ke internasional Anda klik *toolbar* “internasional” di bagian kiri atas halaman.



Gambar 1.5
Webpage www.ohmynews.com

Perkembangan teknologi Informasi yang mengiringi perkembangan media internet terus berlangsung tanpa henti. Sebut saja adanya *handphone* berbasis internet yang memungkinkan para *user* membuka internet dari *handphone*. *Mainstream* media kini juga sudah mulai melirik bisnis penyebaran informasi dengan menggunakan *handphone* yang disebut *e-mobile*. Di *e-mobile* sendiri muncul *e-paper*, di mana media cetak dari majalah, tabloid hingga surat kabar harian menerbitkan edisinya dalam format *flash* atau *pdf* yang dapat di *download* *user* dari situs *website*. Untuk melihat contoh *e-paper* milik surat kabar harian Kompas, Anda bisa *download*-nya di *website* ini: <http://epaper.kompas.com>. Namun, sebelum Anda bisa *download*-nya, Anda harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Syarat yang paling penting yang harus dimiliki adalah *e-mail*.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Jelaskan awal sejarah penemuan internet, sebelum internet dipakai untuk kepentingan publik!
- 2) Apa yang dimaksud dengan ARPHANET?
- 3) Apa yang dimaksud dengan *National Science Foundation Network* (NSFNET)?
- 4) Sebutkan kelebihan dan kekurangan *e-mail*!
- 5) Apa yang dimaksud dengan *browser*? Jelaskan sejarah ditemukannya *browser* dan perkembangannya hingga saat ini!
- 6) Kapan IRC dibuat? Apa kelebihan dan kekurangannya dibanding dengan program *chatting* yang disediakan oleh *Yahoo messenger*?
- 7) Apa yang dimaksud dengan media sosial? Sebutkan contoh-contohnya!
- 8) Terangkan dengan singkat hal-hal terbesar yang terjadi selama sejarah internet sehubungan dengan perkembangan media *online*!
- 9) Apa pendapat Anda tentang prediksi bahwa media cetak akan tergeser oleh keberadaan media elektronik dalam hal ini *online* media?
- 10) Ceritakan sejarah beredarnya *citizen journalism*, terutama perkembangannya di Asia!

Petunjuk Jawaban Latihan

Untuk dapat menjawab dengan tepat pertanyaan pada latihan di atas, pelajari dengan cermat materi tentang sejarah Perkembangan Internet Sebagai Wadah Keberadaan *Cyber Media*. Apabila Anda merasa belum paham, diskusikan dengan teman atau tutor Anda.



1. Sejarah internet dilihat dari sisi teknologi di antaranya:

Tahun	Temuan
1969	Departemen Pertahanan Amerika, U.S. <i>Defense Advanced Research Projects Agency</i> (DARPA) mengadakan riset tentang cara menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program ini dikenal dengan nama ARPANET
1972	Amerika berhasil menyempurnakan program <i>e-mail</i> yang langsung menjadi populer, bahkan hingga saat ini menjadi salah satu piranti terpenting dalam internet.
1973	Jaringan komputer ARPANET dikembangkan ke luar Amerika Serikat.
1980	Para ilmuwan dari universitas terkemuka yaitu Purdue University, University of Washington, RAND Corporation dan BBN dengan didukung National Science Foundation (NSF) membangun CSNET (<i>Computer Science Network</i>). Jaringan ini menyediakan layanan e-mail tanpa harus mengakses ARPANET.
1982	<i>Transmission Control Protocol</i> atau TCP dan <i>Internet Protokol</i> atau IP dibangun berfungsi untuk menyambungkan jaringan antar komputer yang semakin banyak.
1986	Lahir <i>National Science Foundation Network</i> (NSFNET), yang menghubungkan para periset di seluruh negeri dengan 5 buah pusat super komputer.
1988	Jarko Oikarinen dari Finlandia menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau <i>Internet Relay Chat</i> . IRC adalah suatu program percakapan langsung dengan menggunakan teks.
1993	Lahirnya internet <i>browser</i> yang pertama di dunia, yaitu <i>mosaic</i> pada tahun 1993. Yang berkembang selanjutnya adalah <i>netscape</i> , <i>internet explorer</i> , <i>mozilla firefox</i> , dan <i>Apple Safari</i> .
2006.	Ketenaran MIRC saat ini mulai digeser oleh fasilitas baru yang diciptakan oleh <i>Yahoo.inc</i> yaitu <i>Yahoo Messenger</i> yang mulai berfungsi pada tanggal 13 Juli 2006.

2. Sejarah perkembangan internet dari sisi perkembangan media

Tahun	Temuan
1970	Muncul <i>Videotext</i> sebagai tonggak munculnya media <i>online</i> .
1971	Tahun ini menandai adanya evolusi media baru dan <i>online journalism</i> , di mana banyak surat kabar di Amerika yang mulai menggunakan format <i>online</i> baik menggunakan <i>videotext</i> maupun <i>infobank</i> .
1972	<i>Newsroom</i> surat kabar mulai menggunakan komputer untuk menulis berita, salah satunya adalah surat kabar <i>Today</i> dan <i>Daytona Beach Journal</i> .
1974	Bagian dari surat kabar <i>The Wall Street Journal</i> berhasil disebarkan dengan menggunakan satelit dari Masschusett ke New Jersey.
1975	Televisi Prancis mulai melakukan tes pada jasa teleteks atau sistem teks tanpa interaksi dan grafis yang disebut MINITEL.
1980	<i>Compserve Dial Up Service</i> , yaitu perangkat untuk sambungan di PC mulai digunakan oleh media di Amerika. Surat kabar pertama yang <i>online</i> adalah <i>Culumbus Dispatch</i> pada tanggal 1 Juli 1980,
1982	<i>British Telecim</i> mengenalkan <i>service e-mail</i> yang menggunakan teknologi <i>Prestel Videotext Technology</i> .
1989	Surat kabar terus bereksperimen dengan teknologi <i>audiotex</i> , yaitu teknologi telepon yang digunakan media untuk berinteraksi dengan <i>audience</i> misal tentang berita, saham, info cuaca, dan olahraga. Pada tahun ini, <i>online service</i> bernama <i>America Online</i> diluncurkan.
1990	Perpustakaan elektronik sudah dimiliki oleh hampir semua perusahaan media cetak di Amerika dan Kanada.
1992	Tahun ini menjadi tahun paling bersejarah bagi perkembangan jurnalisme <i>online</i> karena pada tahun ini banyak situs media cetak dan elektronik yang bermunculan.
1995	Sejarah yang memperlihatkan terdeteksinya eksistensi <i>online journalism</i> adalah saat pemberitaan pengeboman di kota Oklahoma pada tanggal 15 April 1995. Saat itu, informasi seputar kejadian seperti foto kerusakan, daftar korban dan kronologis justru disajikan lebih cepat oleh <i>online</i> media.

Tahun	Temuan
1996	Tahun ini jumlah pengunjung situs milik media cetak mulai meningkat. Dari jumlah kunjungan AJR <i>NewsLink Readers</i> membuat rangking situs yang paling banyak dikunjungi <i>user</i> .
2002	Sebanyak 1300 surat kabar di Amerika Utara sudah memiliki <i>website</i> . Eksistensi jurnalisme <i>online</i> terus bertambah dengan pemberian penghargaan pada media baru oleh lembaga media.
2004	Sejarah baru jurnalisme <i>online</i> terjadi lagi pada tahun 2004 tentang munculnya istilah <i>grassroot media: by people for people</i> . sehingga muncul apa yang dinamakan <i>citizen journalism</i> . Peristiwa lain adalah kemunculan <i>blog</i> yang jumlahnya ratusan ribu kemudian mengilhami berdirinya <i>The Media Bloggers Association</i> (MBA) di bulan November 2004. Selanjutnya ada munculnya sebuah <i>blog citizen journalism</i> di Korea Selatan bernama <i>ohmynews.com</i> yang didirikan oleh Oh Yeon Ho berkembang pesat hingga saat ini dan menjadi media alternatif bagi warganya.



TES FORMATIF 1 _____

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Departemen Pertahanan Amerika, U.S. *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) mengawali sejarah keberadaan internet dengan melakukan
 - A. riset tentang cara membuat jaringan komputer
 - B. pemetaan terhadap perangkat elektronik yang ada di internet
 - C. penelitian tentang cara membangun perangkat internet dalam sebuah komputer
 - D. pengajuan proposal pembuatan jaringan komputer di departemen pertahanan

- 2) Tahun 1988, Jarko Oikarinen dari Universitas Oulu, Finlandia menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau Internet Relay. Kegunaan IRC adalah
 - A. berkomunikasi via internet dengan menggunakan telepon
 - B. berkomunikasi dengan mengetikkan kalimat di *keyboard*
 - C. untuk mengirim dokumen berupa foto
 - D. untuk mengirim dokumen berupa audio dan video

- 3) Nama *browser* yang pertama kali digunakan untuk internet adalah
 - A. *netscape*
 - B. *mozilla*
 - C. *internet explorer*
 - D. *mosaic*

- 4) Teknologi yang menjadi tonggak munculnya *online* media adalah
 - A. *teletex*
 - B. *videotext*
 - C. satelit
 - D. *infobank*

- 5) Tahun awal mula media cetak membangun situs *online* adalah
 - A. 1992
 - B. 1993
 - C. 1994
 - D. 1995

- 6) Salah satu peristiwa yang menjadi awal mula keberadaan *online journalism* adalah pada tahun 1995 saat peristiwa
 - A. bencana tornado di Amerika Latin
 - B. pengeboman di Oklahoma
 - C. banjir di China
 - D. pemilu Presiden Amerika Serikat

- 7) Di Asia muncul *blog citizen journalism* bernama *www.ohmynews.com* pada tahun
 - A. 2001
 - B. 2002
 - C. 2003
 - D. 2004

- 8) Berikut ini adalah fasilitas yang dimiliki oleh YM *kecuali*
 - A. *attachment*
 - B. *webcame*
 - C. *video conference*
 - D. sambungan telepon

- 9) Peristiwa ini berlangsung dalam sejarah perkembangan internet di tahun 2004, *kecuali*
 - A. munculnya istilah *grassroot media: by people for people*

- B. kemunculan *blog* yang jumlahnya ratusan ribu kemudian mengilhami berdirinya *The Media Bloggers Association* (MBA)
 - C. sebuah *blog citizen journalism* di Korea Selatan bernama ohmynews.com yang didirikan oleh Oh Yeon Ho
 - D. situs di Amerika Serikat mengalahkan media cetak sehingga beberapa media cetak di sana mulai gulung tikar
- 10) Rangkings situs yang paling banyak dikunjungi *user* versi AJR NewsLink *readers* yang masuk rangking 1 adalah
- A. *www.washingtonpost.com*
 - B. *www.usatoday.com*
 - C. *www.cnn.com*
 - D. *www.nytime.com*

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali
80 - 89% = baik
70 - 79% = cukup
< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

KEGIATAN BELAJAR 2

Kelahiran *World Wide Web*, *Search Engine*, *Weblog*, dan *Social Media*

Pada bagian ini kita akan membahas tentang sejarah fasilitas-fasilitas penting yang disediakan oleh internet, yaitu *www*, *search engine* dan *weblog*. Mengapa tiga fasilitas ini dikatakan penting? Karena saat ini pengaruh ketiganya tidak lepas terhadap kehidupan masyarakat, selain karena ketiganya menjadi fasilitas yang paling sering digunakan dalam penggunaan teknologi internet. Berbeda dengan pembahasan sebelumnya yang membahas tentang sejarah teknologi dan isu media yang mengikuti perkembangan teknologi internet. Pemahaman tentang sejarah fasilitas dalam internet ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang apa itu internet dan manfaatnya bagi manusia. Yang pasti, dengan memahami sejarah fasilitas internet maka kita akan lebih mudah memahami bahasan-bahasan yang ada di modul selanjutnya yang fokus pada pembahasan tentang *impact* (akibat) keberadaan internet.

A. *WORLD WIDE WEB (WWW)*

Berbicara tentang sejarah media tak akan jelas tanpa dimulai dengan pemahaman tentang *world wide web*. Popularitas fungsi komunikasi *cyber media* melalui internet semakin terasa dengan dibangunnya *Bulletin Broad System* (BBSs) yang memiliki kemampuan untuk menjalankan fungsi *e-mail*, *posting* opini secara *online*, *uploading* dan *downloading* informasi dari satu komputer ke komputer lainnya (Rafaeli & LaRose, 1993). Pada perkembangan selanjutnya, sistem inilah yang kemudian masuk dalam fungsi yang dimiliki internet.

Sejarah terciptanya *www* berawal saat pada bulan Maret 1989, Berners-Lee menulis proposal untuk membangun *project "hypertext"* yang disebut *world wide web*. Akhirnya, pada tahun 1991 internet untuk pertama kalinya membuka akses komersial untuk umum bersamaan dengan dibangunnya *Hyper Text Markup Language* (HTML) dan kelahiran *World Wide Web* (*www*). Sebelumnya, *programmer* dari the University of Minnesota menemukan program bernama Gopher yang menjadi program pertama yang

bisa mengirim format *hypertext* secara *online*, walaupun hanya terbatas menghubungkan *file-file* berformat teks saja.

World Wide Web mendapat perhatian publik yang sangat besar saat tahun 1995 menggantikan FTP sebagai aplikasi internet yang bertanggung jawab atas sebagian besar lalu lintas internet. *Web* telah menjadi sedemikian mengemuka sehingga bercampur dengan istilah internet itu sendiri meskipun pengertian “di Web” dan “di Internet” tidaklah sama.

World Wide Web sendiri bisa dibilang merupakan sistem pengiriman dokumen tersebar yang berjalan di internet. *Web* dikembangkan di CERN (*European Center for Nuclear Research*), suatu lembaga bagi penelitian fisika energi tinggi di Geneva, Swiss. Tujuan semula dari lembaga ini adalah untuk membantu para fisikawan di berbagai lokasi yang berbeda dalam bekerja sama dan berbagi material penelitian.

Masih di tahun yang sama, Tim Berners-Lee dari CERN *laboratory* di Switzerland menemukan banyaknya hambatan pada penggunaan program Gopher terutama saat pemindahan data antarkomputer, hingga akhirnya mereka menemukan *Hyper Text Markup Language* (HTML) yang bisa mengatasi masalah tersebut. Saat inilah *web browser* yang paling primitif untuk pertama kalinya muncul untuk mengumpulkan dokumen berupa *text* di komputer. Inilah yang menjadi awal lahirnya *World Wide Web* (WWW).

Selanjutnya, pada tahun 1993, sekelompok mahasiswa dari Universitas Illinois yang dipimpin oleh Mark Andreessen meluncurkan *graphical internet browser* yang disebut *Mosaic*. Program ini bisa menampilkan keajaiban *Web* yang bisa menampilkan warna, gambar dan foto. Ini artinya apa yang disebarluarkan melewati internet tidak terbatas pada teks saja, namun sudah gambar berwarna. Saat itu, universitas mereka enggan untuk mengkomersialkan program baru ini hingga akhirnya Andreessen dan teman-temannya melegalkan di perusahaan pribadi mereka dengan nama *Netscape Navigator 1.0*.

Perusahaan mereka terus berkembang, bahkan pada tahun 1995, *Netscape* sudah memiliki lebih dari 50 juta *user*. Kesuksesan *Netscape* masuk ke dunia komersial menyebabkan *provider* serupa, seperti *American Online* (AOL) juga mulai menawarkan hal yang sama. *Web* telah membuktikan munculnya piranti emas yang membuat pemilik PC memasuki era kejayaan. Lima tahun setelah kemunculan *web* ini, internet berkembang pesat menjadi alat jejaring internasional untuk kepentingan hiburan, pendidikan, interpersonal *communication*, dan informasi. Yang cukup menarik adalah

pemakaian internet untuk kepentingan perdagangan yang lebih dikenal dengan *e-commerce* yang ditandai dengan lahirnya *Amazon.com*.

E-commerce sendiri bisa dibilang merupakan pengubah terbesar dalam sejarah dunia perdagangan, di mana perdagangan memasuki era bebas dengan pembayaran via internet. *E-commerce* diiringi dengan perkembangan *e-bisnis* yang memiliki definisi lebih luas dari *e-commerce*, di mana *e-bisnis* merupakan aktivitas bisnis yang dilaksanakan melewati internet dari promosi/iklan, strategi komunikasi dan pembayaran lewat internet. *E-bisnis* berkembang pesat bersamaan dengan munculnya *weblog* yang akan dibahas lebih lanjut di bagian lain modul ini.

Perkembangan internet yang bisa dibilang fenomenal terjadi pada tahun 1994 saat Jerry Yang dan David Filo yang pada saat itu adalah kandidat Phd di Stanford University, menemukan *Yahoo!* Mereka tidak pernah mengira bahwa *Yahoo!* ternyata memiliki dampak luar biasa dalam sejarah perkembangan internet karena bisa menarik puluhan juta *user*. Perkembangan *Yahoo!* sendiri tidak lepas dari kerja sama bisnis dengan para pemilik lembaga modal *Ventura Silicon Valley*, *Sequa Capital* dan sebuah perusahaan yang mempunyai reputasi dalam bidang investasi termasuk *Apple Komputer*, *Atari*, *Oracle*, dan *Cisco Systems*. Mereka setuju untuk mendanai *Yahoo* dengan investasi awal mendekati \$2 juta.

Yahoo! sukses diluncurkan secara *go public* pada bulan April 1996 dengan jumlah total karyawan 49 orang. Saat ini, *Yahoo!* Inc. telah menjadi pemimpin komunikasi global lewat internet, komersil, dan perusahaan media yang telah menjadi *brand* jasa jaringan lebih dari 232 juta individu setiap bulannya di dunia maya. Sebagai navigasi pertama secara *online* yang memandu dalam *web*, *www.yahoo.com* adalah pemimpin pemandu konteks lalu lintas, periklanan, keperluan rumah tangga, dan jangkauan pengguna bisnis. *Yahoo!* adalah *brand* internet global pertama yang menjangkau pemirsa paling besar dalam dunia maya. Terakhir, Ketenaran *Yahoo!* disusul oleh *Google*, *AOL* dan *MSN*.

Pada perkembangannya, *provider* mencoba bersaing membangun aliansi dengan perusahaan besar, misalnya saja *American On Line* yang melakukan merger dengan *Time-Warner Media* pada tahun 2000. Sementara saingannya *Netscape* bergabung dengan *Internet Explorer* di bawah kekuatan perusahaan *Microsoft Corporation* yang saat itu mendominasi pasar PC.

Web dengan cepat berkembang ke luar lingkup masyarakat fisika energi tinggi. Pada tahun 1993, terdapat 130 *server web* di internet. Setahun

kemudian jumlahnya meningkat menjadi 2.738, dan pada bulan Juni 1995 terdapat 23.500 *server web*.

Sekarang ini *web* telah memiliki pemirsa dalam jumlah yang sangat besar di luar lingkup akademis: kurang lebih 30% dari *server web* yang tengah beroperasi saat ini berada di komputer dalam domain komersial, dan di sebagian industri, di mana keberadaan perusahaan *web* sama pentingnya dengan memiliki telepon atau faks bagi tujuan komunikasi bisnis. *Web* sekarang telah menjadi media yang sangat penting bagi periklanan dan alamat *web* sekarang sudah umum dijumpai pada majalah, surat kabar, dan iklan televisi.

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Mark Briggs dalam bukunya **Journalism 2.0** ditulis perkembangan terbaru dari *www*, yaitu *Web 2.0*. Istilah ini dicetuskan pertama kali oleh *O'Reilly Media* pada tahun 2003 yang kemudian dipopulerkan pada konferensi *Web 2.1* pertama pada tahun 2003. *Web 2.0* sendiri menunjuk pada *web* generasi kedua layanan menekankan pada kolaborasi *online* para *user*, seperti situs jaringan sosial dan wiki.

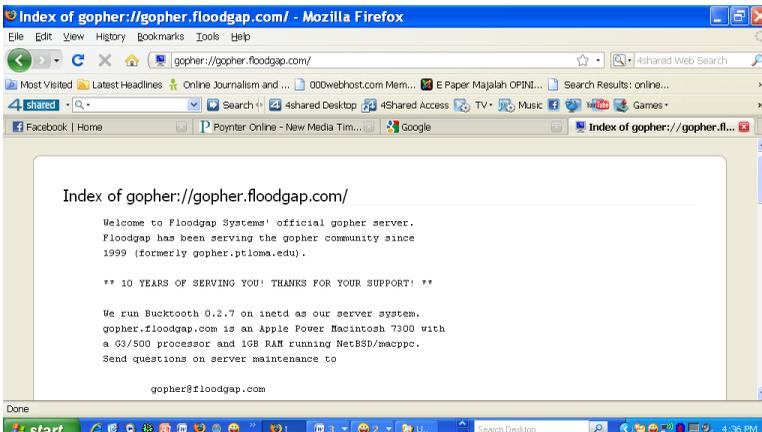
Meskipun istilahnya seolah mengarah pada versi baru dari *web* (*www*) namun *Web 2.0* tidak mengacu pada pembaharuan spesifikasi teknis *web*, tetapi lebih pada bagaimana cara si pengembang sistem dalam menggunakan *platform web*. Mark Briggs (2007) *Web 2.0* sebagai sebuah revolusi bisnis di dalam industri komputer yang terjadi akibat pergerakan komputer dari *platform* dan suatu usaha untuk memahami aturan-aturan agar sukses di *platform* tersebut. Lihat saja bisnis yang terjadi pada situs jaringan sosial yang menghasilkan jutaan dolar bagi pemiliknya. Bisnis di bidang internet berbasis *web* ini juga bisa dihargai dengan jumlah *hit* atau jumlah pengunjung sebuah web. Pengukuran bisa dilakukan dengan alat ukur, yakni www.u2ws.com, www.dnscoop.com dan www.cubestat.com. Berdasarkan sumber dari sumbawanews.com, untuk Indonesia harga *website* terkemuka bahkan mencapai jutaan dolar, misalnya www.detik.com menempati posisi paling tinggi dengan harga lebih dari 7 juta dolar, www.kompas.com menduduki posisi lima nilainya hampir 5 juta dolar sementara www.okezone.com menduduki posisi ke 10 dengan nilai sekitar 2,2 juta dolar.

B. SEARCH ENGINE

Bagian lain yang tidak boleh lepas dari sejarah internet adalah *search engine*. *Search engine* menjadi salah satu bagian terpenting dari fasilitas internet yang berfungsi untuk menyimpan *site* atau segala jenis informasi dalam *web*. Fasilitas *search engine* disediakan oleh empat perusahaan provider yang sudah dijelaskan sebelumnya, yaitu *Yahoo!*, *Google*, *MSN* dan *AOL*.

Ketika *website* belum begitu berkuasa, *gopher* adalah salah satu tempat bermain yang menarik untuk dikunjungi oleh para *user*. Namun dengan lahirnya *web 2.0* dan *web 3.0* *ghoper* pun terpaksa harus mengakui kekalahannya karena dalam program baru ini sudah ada gantinya, yaitu *search engine*. Lalu apakah saat masih ada sisa bangunan *gopher internet*?

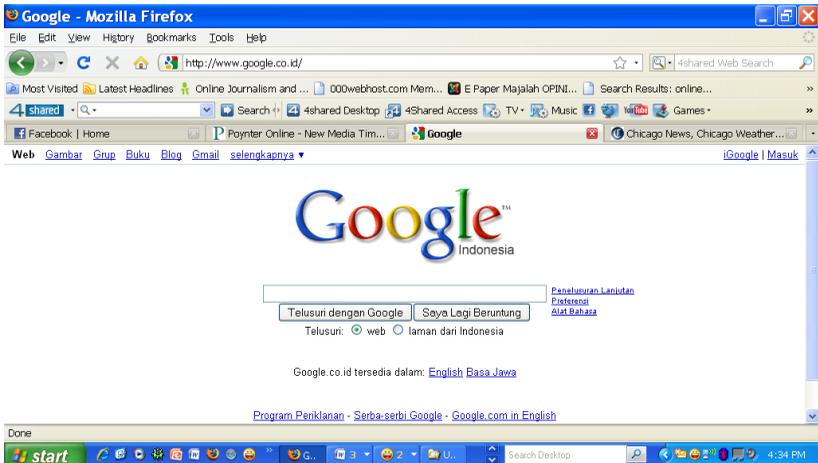
Ternyata sejarah itu masih menyimpannya. Mungkin saja orang yang mengunjungi *gopher* hari ini, melihat halaman *web* yang antik dan mungkin sedikit asing. Masih ada berbagai dokumen bisa ditemukan di sejumlah *server gopher*. Bukan hanya *file* yang sudah berumur puluhan tahun, data-data baru juga tersedia. Untuk menemukan sebuah *file*, prosesnya seperti melakukan penelusuran terhadap struktur direktori dalam sebuah *harddisk*. Berbeda dengan *search engine* yang tinggal mengetik kata yang kita cari maka mesin “pencari” akan bekerja. Meski demikian di *ghoper* tersedia mesin pencari salah satunya *Veronica* yang membantu *user* untuk menemukan data dengan mudah.



Gambar 1.6

Bagi Anda yang penasaran, tidak perlu mencari *software* yang spesial agar bisa mengakses *gopher*. *Mozilla Firefox*, *Lynx*, dan *CURL* masih mempertahankan keberadaan protokol ini, sementara beberapa *web browser* lain sudah menghapusnya dari program. Untuk membuka halaman *ghoper* tinggal ketik alamat ini: <gopher://gopher.floodgap.com/> dan halaman *web pagenya* terlihat pada *figure* di atas.

Sementara itu, *figure* di bawah ini adalah *webpage* www.google.com. Untuk memperjelas fungsi *search engine*, coba kalian sekarang membuka *website* ini. Tunggu sampai halaman *website* seperti pada *figure* di bawah ini. Setelah ini Anda ketikkan kata kunci dari data yang akan ada cari di kolom yang ada di bawah tulisan *Google*. Setelah selesai Anda tinggal tekan enter, tunggu beberapa saat maka kemudian Anda akan melihat daftar berbagai macam *file* yang ada di halaman *web*. Anda tinggal pilih data yang sekiranya paling sesuai dengan yang Anda cari dan tunggu sampai muncul halaman penuh dari artikel tersebut. Penting untuk Anda ketahui, daftar yang ada di halaman *web* itu secara otomatis mengurutkan data dari data yang paling banyak diakses oleh *user* ke data yang paling sedikit diakses.



Gambar 1.7
Web page Google

Program *search engine* ini mengurutkan semua judul informasi dari awalan A hingga Z sehingga memudahkan pengguna untuk mengaksesnya dengan mudah dan cepat. Bisa dikatakan masing-masing *search engine* bisa

menyimpan puluhan juta lembar halaman, dokumen dan *site* dalam berbagai macam judul. Diperkirakan setiap harinya ada 1 miliar pencarian (*search*) yang dilakukan oleh para *user*.

Saat ini, *search engine* yang populer adalah *Yahoo!* dan *Google*. *Yahoo!* ditemukan oleh David dan Jerry dari Stanford University yang saat itu ingin memperkuat kompetensi mereka di bidang internet. *Yahoo!* adalah akronim dari “*Yet Another Hierarchical Official Oracle*”, namun sang penemu lebih senang mendefinisikannya dengan arti kata *Yahoo*, yang ternyata berarti negatif yaitu kasar, tidak ahli, berperangai buruk. *Yahoo!*

David dan Jerry tidak lama kemudian menyadari bahwa mereka tidak sendiri melakukan pencarian dengan *Yahoo!* Tak lama setelah ditemukan ratusan orang mengakses dan menjadi *audience* yang loyal. Hingga akhirnya tahun 1994 *Yahoo!* merayakan hari kunjungan ke-1 jutanya.

Mengetahui potensi yang begitu besar di *Yahoo!* pada bulan Maret 1995 *search engine* ini bertemu dengan *Sequoia Capital*, sebuah perusahaan terkemuka yang juga memiliki investasi di *Apple Computer*, *Atari*, *Oracle* and *Cisco Systems*. Bulan April 1995, *Sequoia Capital* bersedia menanamkan modal sebesar 2 juta dolar di *Yahoo!*

Saat itu juga Jerry dan David membentuk tim dengan 49 karyawannya dan masuk pasar modal di bulan April 1996. Saat ini, *Yahoo!* Inc perusahaan yang mengelola *Yahoo!* telah menjadi *leading* di global *internet communications*, *commerce* dan media yang menawarkan jasa jaringan yang komprehensif di mana lebih dari 345 juta individu yang ada di dunia ini terlibat sebagai *user*-nya. *Service* yang dimiliki oleh *Yahoo!* Di antaranya portal, *video streaming*, *store hosting*, *website tools*, dan lain-lain.

Kepopuleran *Yahoo!* memang berlangsung hingga saat ini, namun tetap saja ada pesaingnya yang mulai mengungguli popularitasnya yaitu *Google* (Keshoshoglou & Aquilia, 2005). *Google* dibuat tahun 1998 oleh Sergey Brin dan Larry Page mahasiswa Stanford University dengan misi untuk mengorganisir informasi secara mendunia dan untuk membuat agar semua informasi menjadi berguna dan bisa diakses siapa saja.

Google yang merupakan perusahaan komersial bersaing dengan *Yahoo!* Tahun 2003 *Google* berhasil meraup keuntungan hingga 1 juta dolar. Agar bisa tetap bersaing, *Google* menambah berbagai *feature* dalam sistemnya di antaranya *Froogle* (*shopping engine*) dan *Google Gmail*.

Pada awal keberadaannya *google* menggunakan domain *website* Stanford University dengan alamat *website* www.google.stanford.edu. Domain

www.google.com baru teregistrasi pada tanggal 15 September 1997. Nama *Google* adalah kata plesetan dari “google” yang artinya jumlah yang diawali angka 1 dan diikuti seratus 0. Arti filosofis yang juga ditemukan dalam *Oxford English Dictionary*, *Google* berarti menggunakan *search engine* bernama *google* untuk mendapatkan informasi di internet.

Di akhir tahun 1998, *Google* sudah memiliki sekitar 60 juta halaman. Dalam sebuah artikel yang dimuat *Salon.com*, *Google* menghasilkan informasi yang lebih banyak dibanding kompetitornya *Yahoo!*, *AOL.com* dan *MSN.com*. Tahun 2000 *Google* mulai menjual iklan hingga saat ini.

C. WEBLOG

Weblog atau yang sering disebut *blog* tidak pernah lepas dari sejarah perkembangan internet. Justin Hall adalah orang yang mulanya melakukan *blogging*, di mana ketika itu, istilah *blogging* bahkan belum diciptakan. Bentuk *internet-based journalist* yang diberi nama Justin’s Links from The Underground baru ada pada tahun 1994.

Seorang programmer bernama Jorn Barger menggunakan istilah *weblog* pada tanggal 17 Desember 1997. Jorn Barger menggunakan istilah *Weblog* untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang selalu di *update* secara kontinu dan berisi *link-link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri.

Sebutan *weblog* menjadi *blog* sendiri ada ceritanya, di mana saat itu seorang pengguna *weblog* bernama Peter Merholz bercanda dengan memecah kata *weblog* menjadi *we* (kita) *blog*. Tak berapa lama banyak pengguna *weblog* yang menggunakan istilah *blog* yang merupakan kata benda dan kata kerja dengan arti mengedit *weblog* atau mengirim informasi di *blog*. Selanjutnya para pengguna *blog* disebut *blogger* dan aktivitas pembuat *weblog* dikenal dengan istilah *blogging*.

Sebelum *blogging* populer, komunitas digital menggunakan berbagai macam program komunitas *online*, seperti *Usenet*, *commercial online services* seperti *Genie*, *BiX*, *e-mailing lists* dan *Bulletin Board System (BBS)*. Pada dasarnya, *blog* hanyalah semacam *website* pada umumnya yang di *update* secara manual. Namun, dalam perkembangannya banyak fasilitas yang diproduksi dan dikembangkan sehingga bisa lebih canggih, mesti tidak bisa memuat data sebesar *website*.

Pada awal keberadaannya, *blog* memang berkembang lambat, namun akhirnya mulai mendapat popularitasnya pada tahun 1999 hingga saat ini. Agustus 1999 sebuah perusahaan *Silicon Valley* bernama *Pyra Lab* meluncurkan layanan *blogger.com* yang memungkinkan siapa pun dengan pengetahuan dasar tentang HTML dapat menciptakan *blog* gratis. Munculnya *blogger.com* disusul oleh layanan sejenis, seperti *tripod.com*, *blogspot.com*, dan *wordpress.com*. Penggunaanya terus berkembang dari waktu ke waktu, sebagai gambaran *Blogger.com* tahun 2009 telah memiliki hingga 100.000 dengan pertumbuhan jumlah sekitar 20% per bulan.



Gambar 1.8
Webpage *www.blogger.com*

Salah satu pengaruh terbesar di dunia media massa dengan adanya *weblog* ini adalah munculnya *online* media sebagai media alternatif selain media konvensional. Aktivitas di bidang ekonomi juga tidak lepas dari pengaruh *blog*, misal adanya *e-commerce* dan *e-bisnis*, demikian juga di sektor lain seperti politik di mana banyak *blogger* yang dimanfaatkan untuk media kampanye para politikus, bidang pendidikan yang menggunakan istilah *e-learning*.

Perkembangan terbaru *blog* adalah adanya *moblog* dan *vblog*. *Moblog* adalah aktivitas *blogging* dengan menggunakan media *handphone*, sementara *vblog* adalah istilah lain dari *blog* yang isinya komentar dengan menggunakan format video. Keberadaan *blog* juga menjadi salah satu piranti utama pendukung berkembangnya *online journalism* dalam hal ini *citizen journalism*, seperti yang sudah kita bahas di bagian pertama modul ini.

D. SOCIAL MEDIA

Berbicara tentang sejarah internet juga tidak akan lengkap tanpa membicarakan tentang kemunculan fenomena *social media* yang menjadi program yang paling digemari di sepanjang sejarah keberadaan internet. Sebut saja *friendster*, *facebook*, *fliker*, *hi5*, dan *myspace*.

Munculnya media sosial di atas sebenarnya menjadi tonggak perubahan nama menjadi *web 2.0* seperti yang sudah dibahas di bagian awal bab ini. Selain situs jejaring sosial, situs lain yang juga menandai lahirnya *web 2.0* adalah *wikipedia*.

Apa alasan kita perlu membicarakan sosial media dalam pembahasan sejarah internet ini? *Pertama*, situs tersebut saat ini menjadi salah satu fitur yang paling banyak digemari *user*. *Kedua*, situs ini juga menjadi perlu dibicarakan karena merupakan salah satu produk aplikasi dari *world wide web (www)* yang menjadi dasar penggunaan internet.

Fasilitas yang di Indonesia juga disebut situs jejaring sosial ini, bisa dibilang semacam ruang berkumpul raksasa di dunia maya, yang bisa menghubungkan teman dan kerabat yang mungkin sudah lama tak tahu keberadaannya. Dalam pembahasan kali ini, kita akan membahas bagaimana sejarah dan fenomena keberadaan *social media*. Sementara pengaruh keberadaan dari *social media* dan kegunaan media ini akan dibahas lebih lanjut pada bagian lain modul ini.

Pembahasan kali ini kita mulai dari media sosial bernama *Friendster*. Nama tersebut telah lama melekat di benak pengguna internet, khususnya mereka yang gemar mencari teman dan membangun jaringan pertemanan di dunia maya. *Friendster* diciptakan di California - Amerika, sedangkan pencipta *web Friendster* adalah Jonathan Abrams bulan Maret tahun 2002. *Friendster* juga merupakan fenomena baru bagi pengguna internet, yang dapat membentuk komunitas tanpa batas setelah *e-mail*, *mailing list*, dan *instant messenger*. *Friendster* juga memiliki kemampuan yang tidak dimiliki

program pertemanan sebelumnya, yaitu mempertemukan dengan teman lama yang sudah lama tidak pernah ketemu.

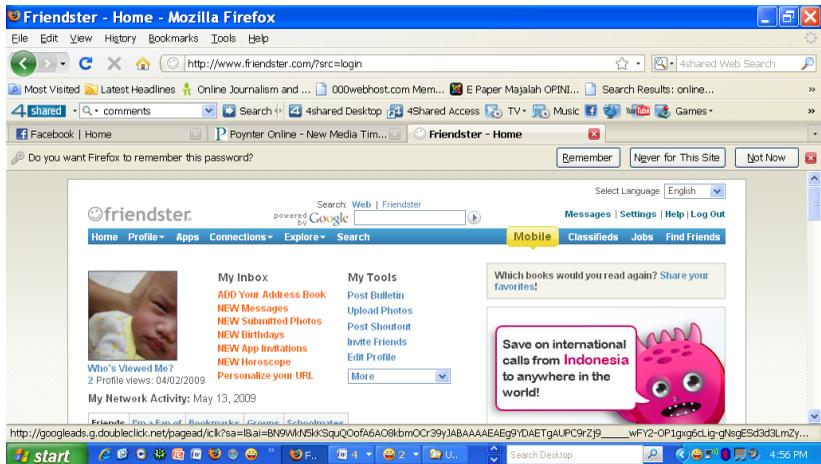
Sebagai salah satu situs pertemanan, *friendster* paling banyak diminati di Indonesia seperti halnya *facebook*. Sementara di Amerika Serikat, kawala mudanya lebih gemar menjalin pertemanan di *MySpace*. Sistem kerja *friendster* hampir mirip *Multi Level Marketing* (MLM). Kalau kita punya teman di *friendster*, secara otomatis kita akan masuk dalam jaringan teman kita tersebut. Terus seperti itu, hingga terbentuk satu komunitas besar yang terus berkembang. Yang unik dari *friendster* ini, selain deskripsi diri lewat identitas dan foto, layanan ini juga menyertakan testimonial yang diharapkan dapat menggambarkan si empunya *account* dengan lebih obyektif.

Friendster dikelola perusahaan *Friendster Inc.* didirikan pada tahun 2002 berkantor pusat di Silicon Valley, California, Amerika Serikat. Pendirinya adalah Jonathan Abrams, yang sekaligus kreator dari *friendster*. Jonathan sebelumnya adalah pendiri dan CEO *HotLinks*. Ia pun pernah menjabat sebagai senior *engineering* pada perusahaan internet terkenal *Netscape* dan *Nortel*. Abrams sendiri adalah lulusan *Computer Science* dari *McMaster University*.

Ketika perkembangan *friendster* memperlihatkan tanda-tanda kemajuan, pengelolanya mendapat suntikan dana US\$ 13 juta dari berbagai investor. Lalu pada Juni 2004, *friendster* merekrut seorang profesional bisnis. Dia adalah Scott Sassa, mantan President stasiun televisi *NBC Entertainment*.

Hingga 2006, pengguna *friendster* diperkirakan mencapai 20 juta orang dari berbagai belahan dunia. Namun menurut survei *comScore Media Metrix*, tahun ini trafik pengunjung *friendster* cenderung menurun. Kalau bulan Oktober 2005 *friendster* dikunjungi 1,7 juta pengguna internet (*unique visitor*), maka pada bulan April 2006 pengunjungnya tercatat hanya 1 juta orang. Hal ini dimungkinkan karena bermunculannya media sosial sejenis yang menawarkan fitur-fitur yang lebih menarik, misalnya saja Orkut (www.orkut.com) yang dikelola oleh perusahaan yang mengelola Google.

Teman *friendster* yang lain, yang sering disebut-sebut, bahkan dipublikasikan pengguna *friendster* adalah *MySpace* (www.myspace.com). Bentuk *MySpace* hampir serupa dengan *friendster*, hanya saja *MySpace* memberikan beberapa tambahan fitur, seperti *Blog*, *Free Email*, Forum, Music, dan *Game*. Dari tampilan foto dan *banner* di situs ini, tampaknya *MySpace* ditujukan untuk konsumsi orang-orang dewasa.



Gambar 1.9
Webpage Friendster.com

Situs serupa yang juga dilengkapi banyak fitur juga disajikan *Multiply* (www.multiply.com). Uniknya, pengguna *Multiply* bisa meng-*invite* secara langsung teman-temannya di *friendster* dan *Orkut*. *Multiply* bahkan bisa menjadi tempat penyimpanan *file* foto di internet dan bisa dibuat album kenangan bagi yang memilikinya.

Sementara itu situs *MeetUp* (www.meetup.com) membagi penggunaannya berdasarkan tempat tinggal dan minat masing-masing. Begitu masuk situs ini, kita langsung ditanya negara dan kota mana yang kita inginkan.

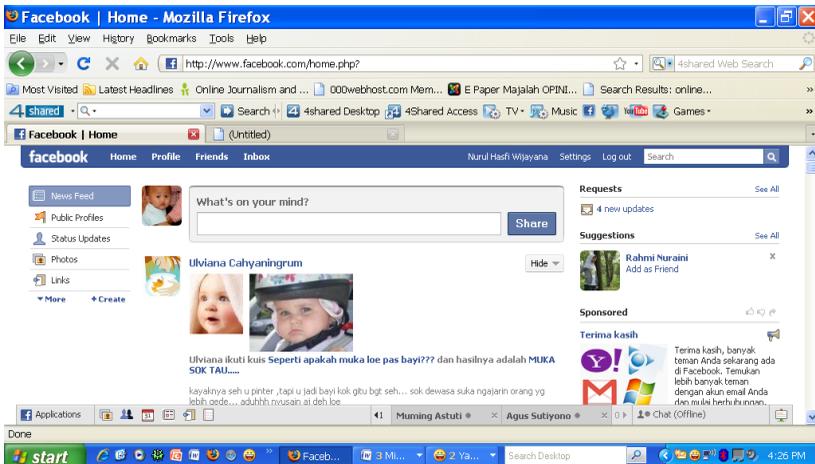
Pembagian kategori berdasarkan minat seperti *MeetUp* juga menjadi andalan *Tribe.Net* (www.tribe.net). Bahkan di halaman depan sudah ada pembagian *member* berdasarkan kategori minat dan jumlahnya. Bila *friendster* membuka komunitas *online* dengan teman tanpa batasan, beberapa situs lain membuka komunitas *online* berdasarkan kriteria khusus yaitu *Linkedin* (www.linkedin.com). Artinya, komunitas ini sangat berguna bagi kelancaran pekerjaan atau bisnis masing-masing *member*. Ada juga jaringan komunitas *online* yang ditujukan bagi pencari kerja, yaitu *Monster* (www.monster.com).

Layanan jejaring sosial versi Indonesia pun belakangan banyak muncul. Yang pertama adalah *Temanster* (www.temanster.com). Boleh dibilang situs ini adalah foto copy *Friendster* yang berbahasa Indonesia, sama persis. Lalu yang kedua adalah *Sohib* (www.sohib.com). Ini juga sangat mirip dengan

friendster, hanya desainnya lebih berwarna dengan pilihan warna-warna pastel. Terakhir adalah Fupei (www.fupei.com) yang desainnya sederhana, tapi banyak fitur tambahan seperti Jurnal (*blog*), *forum*, dan *games*. Dari ketiga situs *friendster* Indonesia itu, Sohیب memiliki paling banyak member (9.000-an). Sedang *Fupei* memiliki 3.500 anggota dan *Temanster* 3.000 anggota.

Untuk lebih memahami tentang situs-situs jejaring sosial ini maka diharapkan Anda membuka *web* dan melakukan aplikasi sehingga bisa mengetahui bagaimana situs ini bekerja, sekaligus melihat fasilitas yang tersedia.

Yang cukup fenomenal dan bisa dibilang paling populer adalah *facebook* (www.facebook.com) yang memiliki kemampuan mencari jaringan pertemanan lebih cepat karena ada fasilitas *suggestion*. Kali ini penulis memang sengaja mengulas *facebook* lebih dalam dibanding dengan situs jejaring sosial lainnya karena kepopuleran *facebook* di Indonesia mengalahkan situs jejaring sosial lain yang ada di Indonesia.



Gambar 1.5
Web page facebook

Facebook diluncurkan 4 Februari 2004 dan semakin hari semakin banyak penggunaannya, baik dari kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa dan orang tua. Menurut *Allfacebook.com*, di Indonesia jumlah terdaftar dalam *facebook* tercatat ada 1,5 juta *user*, tak heran jika Indonesia menjadi negara

Asia Tenggara dengan tingkat pertumbuhan penggunaan *facebook* tercepat. Bahkan Indonesia tercatat dalam sepuluh besar negara pengguna jejaring sosial yang mulai dibuka umum tahun 2006 ini.

Facebook yang diciptakan oleh Mark Zuckerberg dan diluncurkan pada bulan Februari tahun 2004. Mark menciptakan *facebook* ketika masih kuliah di Universitas Harvard dan saat itu dibuat hanya untuk mahasiswa Harvard.

Bulan Maret tahun 2004, *facebook* diperluas ke Stanford, Columbia, dan Yale, kemudian diperluas ke semua sekolah dan universitas yang masuk dalam Ivy League dan universitas-universitas di Kanada dan Amerika Serikat.

Pada bulan September tahun 2005, setelah menciptakan versi SMA, Mark Zuckerberg memperluas jaringan *facebook* ke para pegawai sejumlah perusahaan, seperti *Apple Inc* dan *Microsoft*. Pada tanggal 26 September 2006 dimulailah masa keemasan *facebook*, mulai saat itu *facebook.com* dibuka untuk umum bagi siapa saja yang memiliki alamat email yang valid. Sampai bulan September 2008 kemarin, *facebook* telah tersedia dalam 20 bahasa. Pembahasan tentang media sosial di internet akan diperdalam di bagian lain modul ini.

Walaupun *facebook* (www.facebook.com) banyak dilirik oleh perusahaan-perusahaan besar, seperti *Yahoo!*, *Google*, dan *News Corp*, Mark Zuckerberg tetap menyatakan bahwa *facebook* akan tetap *independen*/berdiri sendiri dan tidak akan menjualnya kepada pihak lain.

Ada beberapa hal yang menyebabkan *facebook* sukses dan digemari yaitu *pertama*, *facebook* menawarkan semua fitur dalam satu wadah. Fitur-fitur tersebut memungkinkan *user* untuk menjalin pertemanan, bergabung dengan grup atau komunitas, *chatting*, *e-mail*, *upload video* dan foto bahkan bisa bermain *game*.

Kedua, *facebook* memiliki program perpustakaan bernama *Application Programming Interface* yang memungkinkan semua pengguna untuk membuat aplikasi mini atau *widget* yang nantinya dipasang atau digunakan di *facebook*. *Facebook* sudah mengalahkan kepopuleran situs jejaring lain karena memiliki semua fitur lengkap yang ada di situs lain, ditambah dengan fasilitas *chatting* yang selama ini disediakan oleh YM dan IRC.

Tahun 2009, *facebook* kian populer dengan *user* telah tembus 100 juta pengguna aktif. Angka tersebut diumumkan oleh CEO *Facebook*, Mark Zuckerberg lewat *blog facebook* (detikINET, 29/8/2008). Angka yang dipublikasikan CEO *facebook* ini sebenarnya berbeda dengan angka yang

dilansir perusahaan *ComScore*. Belum lama berselang, *ComScore* mengatakan *facebook* mempunyai 130 juta *user* aktif. Ini artinya *facebook* bisa dikatakan fenomenal karena pertumbuhannya terbilang sangat pesat, menyentuh 135% per tahun. Fakta ini mengalahkan *MySpace* yang hanya memiliki pertumbuhan 3 persen di periode yang sama. *MySpace* sendiri berdiri dari tahun 2003 dan menurut *ComScore* sudah mengantongi user sebanyak 117 juta. Perhatian besar dari masa ini menyebabkan situs jejaring sosial menjadi tidak terpisahkan dari sejarah perkembangan sejarah *cyber* media atau internet. Banyaknya situs jejaring sosial yang mendapat perhatian massa menyebabkan situs ini masuk dalam daftar fenomena terbesar dalam perkembangan *software* internet di abad 21.

Jika *facebook* di Indonesia masih sebatas pada penggunaan untuk kegunaan pribadi, pergaulan, kelompok dan komunitas, maka berbeda dengan yang sudah terjadi di negara asal *facebook*, Amerika. Di sana, dalam dunia media informasi, *facebook* berkembang menjadi partner sekaligus pesaing *mainstream* media dalam hal pelaporan berita.

Sebuah artikel berjudul “ABC News Join Force with *Facebook*” di www.abcnews.com, sebuah *website* milik televisi ABC di Amerika menyatakan bahwa ABC menggunakan *facebook* sebagai partner untuk diskusi dan media informasi kampanye presiden AS 2008. *Facebook* milik ABC sendiri terhubung dengan 56 juta anggota aktif.

Sementara sebuah artikel yang ditulis di www.businessweek.com berjudul “*Facebook: The Rival to Newswire services Everywhere*” yang ditulis oleh Helen Walters, tahun 2006 *facebook* bisa dibilang sudah mulai menyaingi *mainstream* media. Penulis menyebut, dirinya pertama kali mendapatkan informasi tentang kejadian-kejadian bencana angin tornado justru dari *facebook*, bukan televisi, radio, apalagi media cetak. Ia juga menyatakan bahwa informasi lengkap didapat dengan adanya fasilitas *upload* foto dan video dari para *user*.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Siapa yang menemukan www? Jelaskan dengan singkat sejarah penemuannya?

- 2) Sebutkan *search engine* yang pertama kali dipakai dalam sejarah internet!
- 3) Bagaimana cara pengoperasian *search engine*!
- 4) Apa yang dimaksud dengan *web browser*? Sebutkan 4 *web browser* yang saat ini ada!
- 5) Apa kepanjangan dari HTML? Apa hubungan HTML dengan WWW?
- 6) Apakah media sosial atau situs jejaring sosial?
- 7) Sebutkan situs jejaring sosial yang *populer*!
- 8) Apa yang dimaksud dengan *Web 2.0*? Apa perbedaannya dengan Web?
- 9) Sebut dan jelaskan pengaruh situs jejaring sosial dengan media massa tradisional? Sebut contoh kasus yang terjadi di Amerika yaitu di televisi ABC!
- 10) Selain media sosial, ada lagi yang menjadi penanda keberadaan *Web 2.0*. Sebutkan!

Petunjuk Jawaban Latihan

Untuk dapat menjawab dengan tepat pertanyaan pada latihan di atas, pelajari dengan cermat materi tentang Sejarah Kelahiran *World Wide Web*, *Search Engine*, *Webblog* dan *Social Media*. Apabila Anda merasa belum paham diskusikan dengan teman atau tutor Anda.



Tahun	Temuan
1989	Berners-Lee menulis proposal untuk membangun project “hypertext” yang disebut <i>world wide web</i> .
1991	Internet untuk pertama kalinya membuka akses komersial untuk umum bersamaan dengan dibangunnya <i>Hyper Text Markup Language (HTML)</i> dan kelahiran <i>World Wide Web (www)</i> .
1993	Sekelompok mahasiswa dari Universitas Illinois yang dipimpin oleh Mark Andreesen meluncurkan <i>graphical internet browser</i> yang disebut <i>Mosaic</i> . Program ini bisa menampilkan keajaiban <i>Web</i> yang bisa menampilkan warna, gambar dan foto.
1995	<i>Netscape</i> memiliki lebih dari 50 juta <i>user</i> . Kesuksesan <i>Netscape</i> masuk ke dunia komersial menyebabkan <i>provider</i> serupa, seperti <i>American On Line (AOL)</i> juga mulai menawarkan hal yang sama.
1994	Jerry Yang dan David Filo yang pada saat itu adalah kandidat Phd di <i>Stanford University</i> , menemukan <i>Yahoo!</i> Mereka tidak pernah mengira bahwa <i>Yahoo!</i> ternyata memiliki dampak luar biasa dalam sejarah perkembangan internet karena bisa menarik puluhan juta <i>user</i> .
1994	Justin Hall adalah orang yang mulanya melakukan <i>blogging</i> , di mana ketika itu, istilah <i>blogging</i> bahkan belum diciptakan.
1995	Bulan April 1995, <i>Sequoia Capital</i> bersedia menanamkan modal sebesar 2 juta dolar di <i>Yahoo!</i>
1996	<i>Yahoo!</i> sukses diluncurkan secara <i>go public</i> dengan jumlah total karyawan 49 orang. Saat ini, <i>Yahoo! Inc.</i> telah menjadi pemimpin komunikasi global lewat internet, komersil, dan perusahaan media yang telah menjadi <i>brand</i> jasa jaringan lebih dari 232 juta individu setiap bulannya di dunia maya.
1997	Seorang <i>programmer</i> bernama Jorn Barger

Tahun	Temuan
	menggunakan istilah <i>Weblog</i> untuk menyebut kelompok <i>website</i> pribadi yang selalu <i>diupdate</i> secara kontinu dan berisi <i>link-link</i> ke <i>website</i> lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri.
1998	Serger Brin dan Larry Page mahasiswa Stanford University menciptakan <i>google</i> . Tahun ini juga <i>google</i> mulai menjual iklan dan langsung melejit dengan <i>file</i> 60 juta halaman.
1999	<i>Pyra Lab</i> meluncurkan layanan <i>blogger.com</i> yang memungkinkan siapa pun dengan pengetahuan dasar tentang HTML dapat menciptakan <i>blog</i> gratis.
2002	Jonathan Abrams menciptakan <i>Friendster</i> .
2003	Istilah <i>Web 2.0</i> muncul pertama kali oleh O'Reilly Media. <i>Web 2.0</i> sendiri menunjuk pada <i>web</i> generasi kedua layanan menekankan pada kolaborasi <i>online</i> para <i>user</i> , seperti situs jaringan sosial dan wiki. 1
2004	Mark Zuckerberg meluncurkan <i>facebook</i> saat dia masih kuliah di Universitas Harvard.
2005	Mark Zuckerberg memperluas jaringan <i>facebook</i> ke para pegawai sejumlah perusahaan, seperti <i>Apple Inc</i> dan <i>Microsoft</i> .



TES FORMATIF 2

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) *Graphica internet browser* yang disebut Mosaic diciptakan oleh Mark Andreesen pada tahun
 - A. 1992
 - B. 1993
 - C. 1994
 - D. 1995

- 2) Kelebihan yang dimiliki *mosaic* adalah
 - A. mampu membentuk gambar dan grafis
 - B. mampu meng-*upload* video dan audio
 - C. mampu menampilkan warna, gambar dan foto
 - D. mampu melakukan pencarian data dengan cepat

- 3) Di bawah ini adalah *search engine* kecuali
 - A. *Yahoo!*
 - B. *Google!*
 - C. *Msn*
 - D. *Hotmail*

- 4) Berikut ini adalah pengaruh dari perkembangan internet *kecuali*
 - A. *E-learning*
 - B. *E-commerce*
 - C. *E-bisnis*
 - D. *E-blog*

- 5) Tahun 1994, *Yahoo!* ditemukan oleh kandidat Phd Stanford University bernama
 - A. Mark Briggs
 - B. David dan Jerry
 - C. Jorn Barger
 - D. Mark Zuckerberg

- 6) *Web 2.0* ditemukan pertama kali O'Reilly Media pada tahun
 - A. 2004
 - B. 2005
 - C. 2003
 - D. 2007

- 7) Yang dimaksud dengan *Web 2.0*. adalah
 - A. *web* generasi kedua layanan menekankan pada kolaborasi *online* para *user*, seperti situs jaringan sosial dan wiki
 - B. *web* yang memungkinkan para *user* menggunakan *search engine* untuk mencari data dengan cepat
 - C. program baru dari piranti *web* yang memiliki *software* canggih yang dipasang di internet
 - D. *web* yang memiliki kemampuan tinggi untuk pengiriman pesan

- 8) Berikut ini adalah situs yang menyediakan *weblog* gratis *kecuali*
 - A. *Blogger.com*
 - B. *Blogspot.com*
 - C. *Wordpress.com*
 - D. *Msn.com*

- 9) *Facebook* yang diciptakan oleh Mark Zuckerberg tahun 2004 yang merupakan mahasiswa dari
- A. *Harvard University*
 - B. *Oxford University*
 - C. *University of Toronto*
 - D. *University of California*
- 10) Situs jejaring sosial yang pertama kali diciptakan adalah
- A. *Facebook.com*
 - B. *Friendster.com*
 - C. *Hi5.com*
 - D. *MySpace.com*

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali
80 - 89% = baik
70 - 79% = cukup
< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

- 1) A
- 2) B
- 3) D
- 4) B
- 5) A
- 6) B
- 7) D
- 8) C
- 9) D
- 10) C

Tes Formatif 2

- 1) B
- 2) C
- 3) D
- 4) D
- 5) B
- 6) C
- 7) A
- 8) D
- 9) A
- 10) B