

INTERAKSI SOSIAL NETTERS DI WARNET BEKASI

Oleh :

Inayatul Fajriyah dan M. Taufiq Rahman

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi realistis para komunitas pengguna internet di warnet Tapak Serang yang menyangkut adanya perilaku sosial masyarakat, yaitu: (1) Untuk mengetahui tentang komunitas netter di warnet Tapak Serang, (2) Untuk mengetahui terbentuknya sebuah komunitas netter di Tapak Serang, dan (3) Untuk mengetahui perilaku sosial komunitas netter di Tapak Serang.

Untuk memperoleh data maka dilakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yang sering disebut metode penelitian *naturalistic* karena penelitiannya dilakukan kondisi alamiah (*natural setting*) di warnet Tapak Serang. Untuk mengumpulkan data dilakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Perilaku sosial dalam komunitas itu diarahkan pada tujuan yang sama. Di samping itu, perilaku itu terjadi pada sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan seperti alat (komputer, internet dan warnet). Dengan demikian, dalam perilaku tersebut dapat digambarkan yaitu individu sebagai pelaku dalam komunitas dengan alat (komputer/internet) yang ada akan mencapai tujuan dengan berbagai macam cara yang ada di dalam komunitas yang ada di internet.

Hasil dari penelitian ini total jumlah komunitas yang ada di Tapak Serang ada 20 komunitas, peneliti mengampil 1 orang dari setiap perwakilan dari 20 komunitas tersebut. Dari 20 responden yang diwawancarai yang pengguna aktif mencapai 11 orang dan ikut dalam komunitas melebihi satu komunitas mencapai (9 orang laki-laki dan 2 orang perempuan) dan 9 orang pengguna, dan karakteristik dalam penggunaan internet didasarkan pada hiburan. Dan beberapa dampak negatif akibat adanya internet seperti penggunaan yang secara terus menerus sehingga melupakan dunia nyata dan melupakan tugas sekolah.

Keywords: Komunitas Internet, Warung Internet, Perilaku Sosial

I. PENDAHULUAN

Modernisasi ditandai dengan perkembangan teknologi. Perkembangan ini telah mengubah perilaku masyarakat salah satunya adalah perilaku berkomunikasi. Pada masa ini seseorang dapat berbicara dengan jutaan orang lainnya secara singkat. Sebagian besar manusia dibelahan dunia telah menggunakan komunikasi ini. Teknologi komunikasi yang mutakhir ini membuat ruang menjadi sempit. Dengan teknologi komunikasi seperti ini, manusia telah menciptakan cara berkomunikasi yang disebut "*public speaking*" atau seseorang berbicara kepada publik.

Teknologi komunikasi tersebut adalah internet. Hampir semua lapisan masyarakat telah menggunakan teknologi ini. Internet begitu cepat berkembang dengan varian-varian programnya yang menjadikan bumi ini dalam cengkraman teknologi. Internet telah berkembang menjadi sebuah teknologi yang tidak saja mampu mentransmisikan berbagai informasi, namun juga telah mampu menciptakan dunia baru dalam realitas kehidupan manusia. Internet merupakan sarana komunikasi yang paling cepat dan digemari oleh banyak orang didunia mulai dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Dengan penggunaannya yang cepat dan mudah, maka internet dapat mempengaruhi perilaku sosial masyarakat.

Di Indonesia internet telah merebut perhatian berbagai kalangan dari tokoh agama, politisi, bahkan pelajar. Internet memungkinkan penggunanya mendapat hal-hal positif maupun negatif. Dalam perkembangannya para pengguna teknologi ini, membentuk komunitas-komunitas dalam dunia maya.

II. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di warung internet (warnet) yang berlokasi di kampung Tapak Serang Desa Setia Jaya. Di lokasi ini terdapat dua warnet yaitu: Patricia dan Maharani. Warung internet adalah salah satu sarana yang memungkinkan untuk di datangi karena untuk mengetahui berapa *netter* yang tergabung dalam komunitas di Tapak Serang yang akan dapat mempengaruhi perilaku sosial.

Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan keragaman penggunaan internet dan adanya beberapa komunitas-komunitas pengguna internet (*netter*) yang berjumlah 20 komunitas sebagaimana menjadi objek dari penelitian ini. Komunitas tersebut dipandang representatif untuk mengungkap permasalahan penelitian.

B. Populasi dan Sampel

Jumlah pengguna internet dalam satu hari di warnet Patricia mencapai 30-35 orang, yang tergabung dalam komunitas berjumlah 12 orang, sedangkan di warnet Maharani mencapai 20-25 orang, yang tergabung dalam komunitas berjumlah 8 orang. Total keseluruhan komunitas ada 20 komunitas, dari pengguna internet yang ada di dua warnet tersebut peneliti mengambil satu perwakilan dari setiap anggota dalam setiap komunitas. Pengguna internet di dua warnet tersebut yang tergabung dalam komunitas itulah yang akan dijadikan sampel berjumlah 20 responden.

Model sampling yang akan digunakan adalah *sampling cluster* yang berdasarkan pada kelompok usia, jenis kelamin, dan jenis penggunaan fasilitas. Usia para *netter* mulai dari 7-33 tahun, pengelompokan usia

Kriteria pengguna internet di warnet yang akan diteliti ditentukan oleh peneliti, yakni :

- a. Latar belakang yang menggunakan internet di warnet dengan jenis pendidikan, pekerjaan, dan kebutuhan
- b. Lamanya beraktifitas menggunakan internet di warnet
- c. Intensitas ke warnet dalam sehari
- d. Mulai Usia 7-33 tahun
- e. Dari jenis kelamin laki dan perempuan
- f. 20 responden yang telah ditentukan, perwakilan dari 20 komunitas yang ada di Tapak Serang.

C. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan menghubungkan antar aspek dalam fenomena tersebut. Tujuan observasi bagi peneliti untuk mendapatkan data tentang masalah dampak penggunaan internet di warnet di Tapak Serang. Sugiyono (2010:157), Dengan menggunakan pendekatan *participant observation* yang maksudnya, penelitian terlibat dalam komunitas *netter*, pengamatan, penginderaan, untuk mengetahui bagaimana implikasi pada perilaku sosial di warnet Tapak Serang, mencatat hal-hal yang terkait dengan apa saja bentuk-bentuk perilaku sosial yang timbul baliknya akibat penggunaan internet di warnet Tapak Serang. Peneliti memandang bahwa untuk melakukan sebuah penelitian ini agar bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah maka harus menerapkan unsur metodis. Metode penelitian yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik masalah penelitian, tujuan penelitian dan kerangka berpikir.

b. Wawancara/ Interview

Wawancara dilakukan untuk pengumpulan data yang bersifat primer atau utama. Wawancara ini dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pengguna internet di warnet Tapak Serang. Ini dilakukan untuk mengetahui perilaku sosial komunitas pengguna internet. Orang yang akan dimintai wawancara adalah para pengelola warnet dan beberapa *netter* di warnet yang berada kampung Tapak Serang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Metode pengumpulan data sekunder yang digunakan penelitian ini adalah studi dokumentasi, yaitu menelaah data-data yang menggunakan internet di warnet Tapak Serang. Studi dokumentasi dipergunakan guna mendukung interpretasi data yang dilakukan melalui wawancara, foto, data pengunjung, kajian buku-buku, dan lain sebagainya (Imam Suprayono, 2011:131). Dengan adanya dokumentasi ini dapat mendukung data yang peneliti butuhkan.

D. Analisis data

Analisis data menurut Miles dan Huberman:1984 (Sugiyono:337), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jernih.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan menggunakan analisis data kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang akan diwawancarai. Analisis yang didasarkan atas jawaban narasumber dalam hal ini netter di warnet Tapak Serang. Hasil dari teknis analisis data ini bersifat subjektif karena jawaban atau pemaparan narasumber akan berbeda satu sama lain. Namun kesubjektifitasan jawaban narasumber bersifat ilmiah dikarenakan didasarkan pada pengalaman pribadi masing-masing narasumber.

Analisis data ini bertujuan untuk melakukan identifikasi mengenai komunitas pengguna internet dan perilaku sosial. Identifikasi tersebut kemudian berlanjut pada analisis mengenai keterkaitan antara latar belakang dan tujuan penelitian.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik penggunaan internet/netter di warnet Tapak Serang

Kebanyakan para pengguna internet di warnet Tapak Serang ini hanya sekedar menghilangkan kejenuhan dan sebatas hiburan semata saja, karakteristik yang telah terbangun ini penggunaan *www*, games, facebook, dan beberapa fitur yang sudah menjadi massal dan tak asing didengar. Kepentingan mereka akan kebutuhan yang lebih bernilai plus jarang mereka lakukan karena tidak adanya tuntutan yang mengharuskan pengumpulan PR (Pekerjaan Rumah) disekolah dengan mengirim e-mail sehingga membuat mereka malas mencari informasi atau bertukar data di internet.

Para pengguna datang dengan kebutuhan yang sangat penting ketika para guru disekolahnya menyuruhnya membuat makalah atau tugas lainnya, ketika guru disekolahnya tidak memberi tugas seperti itu maka mereka tidak datang kewarnet dengan mencari informasi yang lainnya, namun lebih dominan menggunakan fitur-fitur yang membuat mereka senang. Mereka menggunakan internet karena kesenangannya

dalam berinteraksi dengan teman-temannya, komunikasi itu dibangun dengan chatting, webcamp, dan lain-lain.

B. Komunitas *netter* di Tapak Serang

Pengguna komunitas maya berupa facebook, twitter, atau yang blog-bolg lainnya di antara semuanya menyediakan ruang dialog, acara, sarana, dan lain sebagainya. Sehingga apa yang dikatakan Marshall McLuhan (1964) mengenai '*global village*' hampir dikatakan benar-benar terwujud sekarang ini. Aktifitas sekelompok orang yang disatukan oleh minat atau ketertarikan kemudian menciptakan jalinan komunikasi intrapersonal yang terpisahkan dari ruang-ruang dunia nyata (*offline*) tapi mampu menciptakan sebuah ruang sosial baru (*social spheres*) (Rahman, 2011: 48). Internet adalah dunia baru saat ini. Segala macam aktivitas dapat kita temukan dalam internet.

Adanya internet ini telah menjadi revolusi dalam kehidupan sosial masyarakat. Komunitas adalah salah satu dari terbentuknya dalam penggunaan internet di dunia maya. Dapat dikatakan adanya komunitas dalam dunia online sebagai masyarakat maya, karena aktivitas merekapun berada di online, tidak dapat dipungkiri bahwa komunitas tersebut menjadi bagian dari masyarakat maya, kehidupan saat ini tidaklah lepas dari adanya teknologi, daya tarik yang sangat menggiurkan dari adanya internet telah merubah secara perlahan cara berkomunikasi masyarakat pada umumnya. Dengan adanya segala apapun yang secara instant membuat masyarakat ikut serta dalam membudayakan penggunaan internet ini sebagai salah satu kebutuhan dalam hidup mereka saat ini.

Komunitas ini beraktifitas dalam dunia online, mereka dapat beraktifitas layaknya didunia nyata seperti bercerita, dan dapat menyalurkan hobi mereka masing-masing dengan ikut bergabung dengan komunitas yang telah ada di dalam internet. Tawaran yang sangat menarik untuk dikunjungi. Dengan adanya internet kita dapat mengetahui dan dapat memenuhi kebutuhan hidup kita.

Komunitas online adalah sebuah komunitas maya (tidak nyata) antar pengguna Internet dimana proses interaksi mereka melalui media yang ada tanpa perlu bertemu secara langsung. Komunitas online diciptakan sesuai dengan kepentingan beberapa orang, atau dengan kata lain merupakan kebutuhan dari kumpulan orang-orang yang dikenal di dunia nyata.

Komunitas pengguna internet diwarnet Tapak Serang inipun dapat dikatakan sebagai masyarakat maya dalam lingkup yang kecil, karena aktivitas di waktu senggang mereka digunakan untuk menjelajahi dunia maya itu maka tidak heran jika komunitas tersebut secara tidak sadar telah terikat dengan adanya masyarakat maya dalam internet.

Komunitas netter di Tapak Serang ini dimulai dari sejak adanya warnet maharani pada tahun 2008, di tahun 2009 barulah ada warnet Patricia. Sejak adanya warnet tersebut masyarakat sekitar mengenal internet dan beberapa orang mulai menggunakannya.

C. Terbentuknya komunitas netter di Tapak Serang

Komunitas ini muncul seiring dengan diperkenalkannya internet kepada masyarakat pada tahun 2008-2009 sejak berdirinya warnet yang berada di Tapak Serang, yang meskipun pada awal perkembangannya hanya diciptakan sebagai ajang berkomunikasi para ilmuwan. Namun seiring perkembangan zaman semakin maju internet menjadi sebuah wadah yang sangat bermanfaat dalam segala bidang.

Komunitas online yang ada saat ini sudah sangat beragam, mulai dari Jaringan Sosial, Forum berbasis Web, hingga Game Internet. Dalam komunitas online para anggotanya saling bertukar informasi dan dari pertukaran ini sering kali muncul informasi baru. Keanggotaan dalam komunitas online siklus keanggotaan untuk dunia maya dipaparkan secara garis besar, yang keanggotaan di komunitas maya dimulai sebagai tamu. Setelah berhasil mengetahui liku-liku bertamu kemudian menjadi pemula kontributor. Setelah menjadi kontributor selama beberapa waktu, mereka menjadi pelanggan. Mereka menjadi pemimpin dan akhirnya menjadi ketua dari komunitas tersebut. Siklus ini bisa diterapkan di beberapa komunitas maya, dari Bulletin board, blog, dan ensiklopedia seperti Wikipedia.

Bermula dari berbirinya warnet di tahun 2008 di Tapak Serang ini beberapa orang mulai menggunakannya, namun para pengguna internet di kampung ini mulai bertambah di tahun 2010¹. Mulai terbentuknya komunitas dengan adanya kesamaan hobi para pengunjug yang menghasilkan tujuan agar terbentuknya sebuah komunitas didasarkan dengan motivasi yang sama. Bergabung dengan sebuah komunitas

¹ Tuter pemilik warnet maharani yang diwawancara pada tanggal 28 Juni 2012

merupakan sesuatu yang murni dari diri sendiri atau juga secara kebetulan. Misalnya, seseorang dengan keahlian tertentu misal dengan mahir bermain gitar. Namun, ada juga yang dengan mahir bongkar pasang motor. Dua perbedaan itu yang tampaknya mengarahkan kepada sebuah komunitas, yang memiliki kesamaan, dengan adanya komunitas itu mereka dapat memiliki teman yang sama dengan hobinya tersebut, maka itulah salah satu dari terbentuknya komunitas secara keseluruhan yang terjadi di Tapak Serang.

Terbentuknya komunitas netter disekolah, disekolah mulai dikenalkan dengan adanya internet, karena disekolah tidak disediakan layanan internet hanya sekedar teori saja membuat mereka penasaran ingin bisa menggunakan internet ini sahingga mereka mendatangi warnet yang terdekat, pengelola warnetnya dengan tselaten mengajarkan mereka cara menggunakan internet ini dengan baik :

Menurut Pemilik warnet Patricia (laki-laki, 28 tahun, 7), yang mengatakan bahwa mereka hanya tahu teori saja tentang internet tidak bisa mengoprasikannya, karena disekolah tidak memadai fasilitasnya maka saya ambil alih sebagai pihak luar untuk mengajarkan mereka cara menggunakan internet.

Sedangkan menurut pemilik Maharani, yang berusia 33 tahun, laki-laki (6). Anak-anak yang data berkunjung kewarnet miliknya mayoritas anak sekolah, anak sekolah ada yang sudah bisa ada yang belum bisa memakai internet, sedangkan para pengunjung seperti pekerja atau pegawai hampir rata udah bisa dalam penggunaan internet, dan penggunaanyapun tidak aktif melainkan pasif (yang hanya datang kewarnet/menjelajahi internet hanya sekedar saja).

Karena ternyata menggunakan internet itu mudah membuat mereka semakin penasaran ingin menggunakan internet kembali. Mereka merasa terhibur dan kebutuhan mereka merasa dapat terpenuhi sehingga membuat mereka ketagihan ingin mengunjungi warnet lagi dikemudian hari, dengan itu menjadi banyaklah para pengguna internet ini di dua warnet itu, dan semakin bertambah pula para penggunjungnya.

Dalam sekolah adanya kelompok-kelompok kecil atau lebih dikenal dengan genk. Dengan banyaknya kelompok atau genk dalam sekolah membuat mereka menjadi inisiatif membuat komunitas dalam facebook sekaligus mengaplikasikan

apa yang mereka bisa, mayoritas komunitas mereka hanya berada dalam facebook tidak diluar itu facebook. Karena keterbatasan mereka pula sehingga mereka baru bisa membuat komunitas itu dalam facebook saja. Sejauh ini belum ada komunitas yang diluar facebook atau komunitas yang lainnya.

Sedangkan terbentuknya komunitas itu tidaklah lepas dari para anggotanya yang memiliki aktivitas yang sama dan kesamaan hobi, begitu pula dengan yang terjadi di Tapak Serang adanya komunitas yang salah satunya adalah komunitas genk motor, komunitas ini terdiri dari beberapa orang anak sekolah yang setiap harinya aktifitas yang mereka lakukan mayoritas sama, mulai dari chatting di facebook membuat acara main ke daerah yang mereka inginkan, diluar online pun obrolan diwaktu senggangnya di sekolah adalah membicarakan motor dan jalan-jalan ketempat yang mereka inginkan.

Adapula komunitas cewe imut², berawal dengan iseng-iseng dan akhirnya memiliki teman yang banyak dengan mengundang teman-temannya melalui grups di facebook, aktifitas ini hanya berisi gosip, cerita tentang disekolah, cerita cinta dan berbagi cerita tentang pengalaman mereka sehari-hari. Aktifitas diluar mereka hanya becanda dan gosip yang lebih sering di bahas setiap ada obrolan. Setiap harinya mereka selalu mengunjungi warnet terdekat dari sekolahnya, lebih sering ketika pulang sekolah. Yang mengunjungi warnet itu kebanyakan karena handphone mereka tidak bisa buka facebook makanya mereka mengunjungi warnet.

Ada pula yang tergabung dalam komunitas Basket Community (laki-laki 33 tahun, 6), dulu dia sekolah di SMAN Cikarang Utara lalu dia ikut komunitas basket tersebut karena dia adalah alumni basket disekolahnya dulu, aktifitas saat online hanya sekedar sapa, pengumuman pertandingan dan bertanya kabar teman-temannya, tidak ada aktifitas yang lainnya ketika di luar online.

Dari adanya kata komunitas, para pengguna internet yang aktif yang mencoba keisenganya dengan membuat grups di facebook dan mengundang teman-temannya untuk bergabung di dalam sebuah komunitas yang baru dibuatnya itu.

² Wawancara dengan anak sekolah yang berusia 17 tahun, perempuan yang mengatakan dari keisengan, dia pengguna warnet Maharani (8)

Dari wawancara membuat grups/komunitas di facebook tersebut mengatakan bahwa dia membuat grups di facebook hanya berawal iseng-iseng dan mencoba saja, ternyata grups yang dibuatnya banyak juga anggotanya.(Laki-laki, 17 tahun, 9)”.

Berawal dengan rasa penasaranya dengan icon-icon yang ada di pinggir facebook membuat tertarik untuk mencobanya. Dengan rasa ketertarikan itulah membuatnya menjadi tahu fungsi dari icon-icon tersebut.

Wawancara berikutnya dengan responden (Perempuan, 17 tahun, 10). Menuturkan bahwa keikut sertaannya dalam komunitas yang dia ikut bergabung dionline, itu hanya karena teman-teman disekolahnya tergabung dalam komunitas tersebut, karena untuk menghilangkan ketidak tahuan tentang informasi, cerita dan yang lainnya yang dibahas dikomunitas tersebut membuatnya harus bergabung untuk menghindarkan ketidak tahuannya tentang obrolan keseharian disekolah, agar merasa menjadi anak yang gaul yang tidak ketinggalan dari obrolan yang ada disekolah.

Ada juga yang menuturkan bahwa keikut sertaannya dalam sebuah komunitas didasarkan atas inginnnya memiliki banyak teman dari berbagai macam daerah mulai dari daerah Bekasi, Jakarta, bandung, jawa, ataupun sulawesi. (Perempuan, 17 tahun, 11).

Jadi pemaparan di atas bahwa terbentuknya komunitas pengguna internet di warnet tapak serang ini karena berawal dengan rasa senang berinteraksi setiap saat dengan teman-temannya atau dengan orang lain yang mereka merasa enak untuk diajak ngobrol.

Ketika kegemaran mereka itu menjadi sebuah kebutuhan yang harus mereka dapatkan setiap harinya bagaimana dengan perekonomian keluarga para komunitas tersebut. Dari wawancara peneliti dengan responden yang mengatakan bahwa penggunaannya kewarnet memakai sisa uang jajan milik sendiri, jika ingin internetan maka harus menyisihkan sisa uang jajan untuk bisa bermain diwarnet, namun ketika diwaktu libur sekolah pengguna yang satu ini tetap meminta uang layaknya sekolah untuk digunakan diwarnet tuturnya (Perempuan, 16 tahun, 12).

Adapula yang mengakui, bahwa penggunaannya diwarnet hanya untuk hiburan, dari segi perekonomian keluarganya dibawah rata-rata namun penggunaannya dia diinternet menjadi wajib setiap hari atau pengguna aktif, sehingga

dia harus berbohong kepada orang tuanya hanya untuk bisa bermain di warnet. Seperti salah satu responden yang sering berbohong dengan orang tuanya (laki-laki, 18 tahun, 13). Tuturnya jika dia jujur uang itu untuk digunakan ke warnet maka orang tuanya akan marah karena menurutnya penggunaan internet hanya membuang-buang waktu dan menghambur-hamburkan uang hanya untuk penggunaan yang tidak baik, dengan alasan itulah membuat sang pengguna ini terpaksa harus berbohong hanya demi memenuhi kehadirannya di internet.³

Kegilaan beberapa pengguna internet membuat mereka lupa akan hal-hal yang seharusnya mereka lakukan dan mereka tidak lakukan, membuat beberapa komunitas tersebut memang anggotanya terdiri dari pembohongan dalam hal keuangan. Namun ada juga yang memang mendapatkan izin dan uang dari orang tuanya secara jelas.

Dalam komunitas tentu adanya anggota yang tergabung didalamnya, disistem internet, keanggotaan kelompok yang terbesar berada di internet adalah kelompok keanggotaan yang bersifat *free* (bebas biaya) seperti *email*, *chatting*, *facebook*, *twitter* dan lain sebagainya karena penggunaan yang mudah dan banyak digunakan oleh banyak orang. Sehingga ketertarikan untuk mengunjungi fitur-fitur yang diatas sangatlah menyenangkan. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa terbentuknya sebuah komunitas itu didasarkan pada penggunaan yang mudah, free dan banyak dikunjungi orang.

D. Perilaku sosial komunitas netter di Tapak Serang

Perilaku sosial para netter lebih dominan terjalin di dunia maya ketimbang di dunia nyata, dengan kesenangan mereka menjelajahi dunia maya membuat mereka lupa akan kehidupan nyata yang mereka sudah lama jalani. Hal demikian menyebabkan terjadinya pergeseran perilaku sosial, yang menurut hemat penulis merupakan pergeseran dari perilaku sosial nyata kepada perilaku sosial maya.

Perilaku sosial nyata merupakan perilaku yang nampak, dapat diukur keseluruhannya, bersifat timbal balik dan dapat saling mempengaruhi (Dr. Phil. Astrid S. Susanto, 1985: 20). Sedangkan perilaku sosial maya merupakan perilaku yang sulit diukur dan tidak nampak, karena keberadaannya di dunia maya. Mungkin

³ Penggunaannya ini lebih sering di fitur facebook dan games online

di kehidupan yang akan datangpun jika tidak di imbangin dengan aktivitas dunia real atau nyata maka dunia nyata mungkin bisa saja menghilang.

Perilaku disini bukan hanya berdasarkan dari diri sendiri tapi berdasarkan dari sosialnya pula, Perilaku para netter berupa reaksi yang terwujud dengan penggunaannya dalam internet, namun ada juga yang terwujud dengan ruang diluar online. Perilaku para netter mencakup tidak saja tindakan di dalam online, ada juga dalam penggunaan diluar online pula, dan juga berupa ucapan dalam setiap obrolan dalam komunitasnya. Sedangkan perilaku sosial mereka berupa suasana saling ketergantungan antara satu netter dengan para netter yang lainnya yang telah terbentuk dengan sendirinya. Perilaku mereka menjelaskan bahwa adanya hubungan antara perilaku netter dengan lingkungan yang ada disekitar warnet. Keberadaan internet dalam hal ini, tidak hanya memaknai sebagai perpanjangan sistem komunikasi antar sesama komunitas, akan tetapi perpanjangan hampir setiap aspek kehidupan seperti tindakan, aksi, reaksi dan komunikasi. Para netter kini dapat melakukan berbagai aktivitas dalam komunitasnya (diskusi, berbagi pengalaman dan berbagi ilmu).

Dilihat dari bentuk-bentuk perilaku secara individu, bahwa adanya yang mengedepankan kepetingan sendiri seperti menggunakan internet dengan data di facebook miliknya menggunakan data yang tidak benar dan adapula yang memiliki keinginan yang baik untuk membuat sebuah komunitas yang dapat menyambung tali silaturahmi sesama, seperti dalam komunitas alumni sekolah atau komunitas curahan hati yang isinya suka memberi masukan atau saran-saran dalam berbagai curahan hati para anggotanya.

Para netter ini ada yang sudah menjadi mandiri dan ada yang masih harus bergantung dengan orang lain, seperti para netter ini bergabung dengan sebuah komunitas karena ikut dengan temannya, jika temannya tidak ikut dalam komunitas tersebut maka dia pun tidak akan ikut. Dengan kata lain masih menggantungkan aktivitasnya dengan orang lain dalam hal penggunaan internet.

Tata bahasa dalam berinternaksi itu perlu diperhatikan dalam sebuah komunitas, disini peneliti melihat adanya keramahan dalam berkomunikasi antar sesama anggota komunitas yang membuat orang lain nyaman dengan bergabung dalam komunitas tersebut. Rasa sikap dan suka bergaul dengan orang lain membuat sebuah komunitas menjadi hidup, sehingga komunitas ini tidak mati dalam

percakapan di dunia online. Dalam hal ini si pemilik grups memiliki peran penting dalam sebuah komunitas yang dapat membentuk perilaku para anggotanya yang bisa mempengaruhi para anggotanya dalam membicarakan hal yang akan dibahas dalam komunitasnya.

Dari bercerita atau berawal obrolan biasa menjadi sebuah cerita yang mengundang simpati orang lain seperti cerita ditipu atau dihianati orang lain membuat orang lain yang bergabung dalam komunitas tersebut menjadi simpati dengan apa yang sedang dialami oleh seseorang tersebut.⁴

Faktor lingkungan sangatlah berpengaruh perilaku sosial masyarakat, seperti karena faktor lingkungan sekolah mayoritas menggunakan internet atau memiliki facebook membuat orang lain yang tidak memilikinya ingin sama agar menyesuaikan dengan teman-temannya atau adanya tekana yang mengharuskannya bergabung juga.

Dari segi pengetahuan sebagian para netter yang masih terbatas, yang memungkinkan para netter menggunakan internet dengan sbatas yang dia tahu itu saja.

Pembentukan karakteristik dalam sebuah komunitas itu diawali dengan adanya tujuan dalam penggunaan para netter tersebut, dengan adanya tujuan itu maka karakteristik akan terbentuk cesara perlahan. Dari data yang peneliti peroleh:

Jumlah Pengguna Internet Berdasarkan Jenis Kelamin		Usia	Fitur Para Pengguna	Lamanya Penggunaan	Karakteristik Pengguna Internet
Laki-Laki	Perempuan				

⁴ Responden berusia 18 tahun, perempuan, (14), pada tanggal 01 Juli 2012

12 Orang	8 Orang	7-33 Th	Facebook, Twitter, Games online yang ada di facebook, HN, Komunitas Ubuntu, Yahoo mail, yahoo massanger, foker online, www (data,gambar,buku), komunitas kongkar pasang motor, komunitas pecinta gitar, komunitas jeritan suara hati, komunitas cewe imut, komunitas alumni SMAN 1 Caboen, komunitas jambore daerah, komunitas komunitas ikatan warnet bekasi, forum komunitas guru agama, komunitas gajebo, kumpulan anak MAN Cabeon, alumni SMP Gongcai, kumpulan anak alay, komunitas karang taruna indonesia, thoriqot Kodiriyah, obrolan alumni asy syifa, tongkrongan SMK Asy syifa, alumnus Mathlaul Anwar, Community Basket, yahoo	Para pengguna biasanya menggunakan internet mulai dari 1 jam, 2 jam, 3 jam dan hanya sedikit dan jarang yang menggunakan lewat dari 3 jam	Sekedar menghilangkan kejenuhan atau hiburan, hanya mayoritas saja yang menggunakan internet ini dengan mencari data atau informasi
----------	---------	---------	--	---	---

Tabel 1. Penggunaan internet atau para netter berdasarkan wawancara dengan responden. Total jumlah semua komunitas ada 20 komunitas, peneliti ambil sampel dari setiap komunitas 1 responden.

Pengelompokan data menggunakan *Samling Cluster* berdasarkan jenis kelamin, usia, fitur pengguna dan karakteristik pengguna internet di dua warnet. Berdasarkan dari data hasil penelitian, berikut dengan penggunaan yang berbeda-beda dan memiliki karakteristik yang hampir sama dalam penggunaan internet. Jumlah pengguna internet yang tergabung dalam komunitas berdasarkan perwakilan setiap komunitas ada 20 responden dari dua warnet yaitu Maharani dan Patricia. Pengklasifikasian umur didasarkan dari hasil wawancara peneliti dengan responden. Mayoritas karakteristik dalam penggunaan internet didasarkan dengan adanya keinginan diri sendiri dan faktor lingkungan, bukan berdasarkan kebutuhan dalam pendidikan atau pekerjaan. Penggunaan waktu yang digunakan oleh para netter ini mayoritas antar 1-2 jam, karena kapasitas mereka dalam internet ini tidak begitu penting sehingga penggunaan waktu mereka tidak begitu lama.

Para pengguna internet ini memakai dua server, yang pertama Patricia dan Maharani. Menurut para pemilik warnet diatas, kebanyakan pengguna internet mengakses internet dengan aplikasi hiburan. Data berikut ini dikumpulkan mulai dari tanggal 1 Mei 2012-12 Juli 2012.

Para pengguna internet di warnet patricia lebih pada facebook dan google saja tidak lebih dari itu, karena di warnet itu setiap penggunaan selalu diawasi dengan baik oleh pemilik warnet karena hanya sebagai pengenalan dan pembelajaran para siswa, karena pengunjung yang mendatangi warnetnya mayoritas para pelajar. Pemilik warnet mencoba membuat para pelajar dapat memahami penggunaan internet dengan baik, komunitas yang adapun hanya sebatas itu saja, hanya menghilangkan kejenuhan dan masih dalam batasan normal. Dan masih mencoba menjelajahi belum mencakup kedunia luas dan masih dalam fitur facebook.

Selanjutnya dari data pengunjung tetap diwarnet maharani para pengguna internet di warnet ini lebih dominan dengan facebook dan games online, karena warnet ini memang memberi kebebasan untuk para pelanggannya agar pelanggannya nyaman dan betah lama-lama di warnet miliknya.

Penggunaan yang tersedia ini membuat para pengguna internet ketagihan dengan kebebasan yang diberikan pemilik. Para netter kebanyakan mengunjungi warnet dengan tujuan hiburan tidak berdasarkan kebutuhan seperti tugas sekolah atau mencari informasi atau news, hanya beberapa yang menggunakan fasilitas internet dengan mencari informasi, ataupun data. Kembali lagi dengan adanya pendidikan disekolah, sekolah tidak menyediakan sarana yang memadai seperti komputer, dengan itu maka para pelajarnya pun tidak begitu banyak tahu

tentang penggunaan komputer apa lagi penggunaan internet dengan itu penggunaan internet di warnet ini masih terbilang minim.

Berdasarkan dari usia pengguna internet tentang komunitas pengguna internet atau netter di warnet Tapak Serang ini mendapat hasil sebagai berikut:

Usia	Pengguna Internet(PI)/Netter	Jumlah PI
4-10 tahun	Anak Kecil	1 Orang
10-16 tahun	ABG	6 Orang
16-22 tahun	Remaja	9 Orang
22-seterusnya	Dewasa	4 Orang
Jumlah : Pengguna Internet		20 Orang

Tabel 2. Analisis data informan

Tabel berdasarkan dari pengelompokan usia dan jumlah penggunaan internet di warnet Maharani dan Patricia. Komunitas terdiri dari usia 10-22 pengguna internet, karena seusia mereka mulai banyak kebutuhan seperti tugas dan memperbanyak teman. Seusia itu dimana masa-masa yang serba ingin tahu dalam segala hal, termasuknya dalam penggunaan internet dan ikut serta dengan komunitas-komunitas yang telah tersedia.

1-2/jam	2-3/jam	3-4/jam
16 netter	2 netter	2 netter

Tabel 3. Analisis data berdasarkan penggunaan per-jam

Dari data tabel diatas bahwa penggunaan dari para netter lebih banyak yang menggunakan internet mulai dari 1-5/jam, karena kehabisan merekapun masih tetap terbatas dengan waktu dan keuangan, karena mayoritas pengguna yang aktif berasal dari anak sekolah membuat mereka tetap memiliki terbatasnya waktu dalam penggunaan internet. Sedangkan dalam aktivitas diluar online mereka lakukan setiap pagi dan waktu istirahat sekolah, jika waktu libur sekolah disetiap sore sampai malam mereka berkumpul dan melakukan aktivitasnya seperti jalan-jalan atau hanya sekedar orbolan biasa saja karena komunitas yang ada mayoritas komunitas yang memiliki aktivitas yang sama dan ruang waktu yang sama.

Dari tabel di atas tersebut dari total keseluruhan responden yang mencapai 20 responden dari setiap perwakilan yang tergabung dalam komunitas yang berjumlah 20 komunitas, yang telah diketahui bahwa pengguna yang benar-benar sebagai pengguna netter aktif mencapai 11 orang dan berjenis kelamin laki-laki 9 orang dan 2 orang perempuan, 9 orang lainnya merupakan pengguna yang pasif yang tidak intens setiap hari dalam menggunakan internet di warnet.

IV. KESIMPULAN

Perilaku sosial dalam suatu komunitas tertentu dapat menentukan apa yang menjadi kebutuhan atau kebiasaan seseorang ditengah masyarakatnya. Perilaku sosial menjadi identitas yang menunjukkan keberadaan individu atau suatu komunitas itu sendiri. Sehingga setiap perilaku sosial memiliki norma-norma tertentu sesuai dengan aktivitas komunitas tersebut.

Perilaku sosial dalam sebuah komunitas terbentuk oleh berbagai faktor, diantaranya teknologi komunikasi (internet). Penggunaan internet telah menciptakan karakteristik komunitas yang berbeda dengan karakteristik perilaku dalam dunia maya. Penelitian ini dilatar belakangi munculnya komunitas pengguna internet dimana dalam komunitas tersebut memiliki karakteristiknya yang khas.

Kesimpulan didasarkan dari rumusan masalah memiliki tiga poin yang menjadi acuan kesimpulan, yaitu:

1. Pengertian komunitas di Tapak Serang ini adalah orang-orang yang memiliki kesamaan hobi dan tujuan yang sama, untuk menjadikan satu dalam sebuah komunitas agar menjadi kesatuan yang sama dan memiliki kesamaan aktivitas sesuai dengan komunitas yang mereka jalani.
2. Terbentuknya komunitas di Tapak Serang ini di mulai sejak adanya warnet Maharani di tahun 2008, yang menjadikan beberapa masyarakat yang ada di Tapak Serang tertarik ingin mengetahui isi dari warnet berikut dengan fungsi dan penggunaannya. Seiring dengan perkembangan teknologi, membuat semakin banyak yang tahu dan menjadi tertarik dengan penggunaan internet, dengan adanya rasa tertarik tersebut mulailah bermunculan adanya komunitas yang ada di Tapak Serang. Perilaku Sosial komunitas netter yang ada di Tapak Serang ini memiliki pengaruh dari faktor lingkungan sekitar. Para netter lebih banyak menghabiskan waktunya berhadapan dengan media online atau internet sehingga mengurangi hubungan sosial di luar online atau lebih tepatnya

mengurangi silaturahmi. Mereka menjalin interaksi dan komunikasi antar teman, komunitas dan grup dalam media online namun membelakangi interaksi dan komunikasi di dunia nyata.

Penggunaan media online yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan akan memberikan banyak manfaat, seperti pencarian informasi dan berita, sharing keilmuan, referensi tugas dan mencari teman. Namun apabila penggunaan media online sekedar untuk hiburan semata jelas akan menimbulkan akibat yang besar bagi si penggunanya. Hasil wawancara dalam lampiran diatas telah menunjukkan motif dan pengaruh penggunaan internet.

Penelitian yang dilakukan penulis dikedua warnet yang berada di Tapak Serang Desa Setia Jaya kecamatan Cabangbungin Kabupaten Bekasi ini memberikan banyak gambaran mengenai pengaruh dari penggunaan internet terhadap perilaku sosial. Dalam hal ini peneliti mendapat bukti adanya perilaku yang menyimpang seperti perjudian online dalam poker, perselingkuhan di jejaring sosial facebook, *copy paste* tugas sekolah dan pornoaksi atau pornografi. Dari beberapa kasus yang saya dapatkan dalam penelitian ini kebanyakan para objek pelaku tersebut merasa asik dengan penggunaan ini.

Penelitian diatas juga menjelaskan motif dari penggunaan warnet. Sebagaimana dari pelajar SMP-SMA menggunakan media ini guna hiburan semata, sehingga fitur yang sering mereka gunakan adalah facebook, twiter dan games online. Sedangkan beberapa para pelajar perguruan tinggi menggunakan media online guna menambah informasi dan pengetahuan.

Dengan demikian peneliti berkesimpulan bahwa perilaku sosial pengguna netter, berbeda dalam banyak hal dengan perilaku masyarakat pada umumnya (dunia nyata). Apalagi bagi karakteristik pengguna internet aktif yang sebagian besar waktunya dihabiskan dihadapan media online. Mereka cenderung akan menjadikan dunia maya sebagai norma dalam berperilaku dan berinteraksi.

DAFTAR PUSTAKA

Burhan Bungin. 2006. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta, Kencana.

- Graham C. Kinloch, Pengantar oleh Dadang Kahmad guru besar IAIN SGD. 2009. *Perkembangan dan Paradigma Utama Teori Sosiologi*. Bandung, Pustaka Setia.
- John M. Echols, Hassan Shadily. 2003. *Kamus Inggris Indonesia* Jakarta, PT. Gramedia
- KJ Veeger. 1990. *Realitas Sosial: Refleksi Filsafat Sosial Atas Hubungan Individu-Masyarakat Dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*. Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama
- Onong Uchjana Effendy. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung, PT Citra Adi karya
- Pawit M. Yusup. 2009. *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. Jakarta, PT Bumi Aksara
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2008
- Peter Beilharz, Sigit Jatmiko. 2005. *Teori-Teori Sosial Obsevasi Kritis Terhadap Para Filosof Terkemuka*. Bandung, Pustaka Pelajar.
- Rahman, M. Taufiq. 2011. *Glosari Teori Sosial*, Bandung: Ibnu Sina Press.
- Soerjono Soekanto, 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi baru keempat)*. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta
- Ujang Saefullah. 2007. *Kapita Selekta Komunikasi pendekatan budaya dan agama*. Bandung, Simbiosis Rekatama Media
- Wardi Bachtiar. 2010. *Sosiologi Klasik : Dari Comte hingga Persons*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- www.hand-out-teori-sos-modern-pdf-nitro-reader, diunduh pada Senin, 09 April 2012 14:47 wib.
- Yasraf Amir Piliang. 1998. *Sebuah Dunia Yang Dilipat, Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung, Mizan