

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi modern telah mengubah perilaku masyarakat dalam berbagai hal. Salah satunya adalah perilaku berkomunikasi. Pada masa ini seseorang dapat berbicara dengan jutaan orang lainnya secara singkat. Sebagian besar manusia di belahan 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 (Wardiana, 2002: 2-3). Bahkan hal itu pun dilakukan secara timbal-balik. Sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

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 (Rahman dkk., 2018: 100). Demikian sehingga dengan internet sekarang orang sudah sangat tergantung, dan dirasakan ketiadaannya ketika tidak dapat

terkoneksi. Internet telah betul-betul mengubah cara pikir dan cara berperilaku manusia.

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. Perkembangan teknologi komunikasi erat kaitannya dengan kondisi sosiologis masyarakat seperti perilaku komunikasi. Dalam konteks ini, perkembangan tersebut terkait dengan munculnya dunia baru, yang disebut sebagai dunia maya.

Dunia maya adalah kehidupan yang berada di alam sadar manusia yang berada di penginderaan dan yang tidak nyata tapi tetap realitas, serta mengandalkan adanya interaksi sosial. Sedangkan menurut Onong Uchyana dalam buku Burhan Bungin (2006:30-31) komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan yang ada di dalam hati, atau lebih tepatnya mempelajari tentang interaksi sosial dengan segala aspek yang berhubungan dengan interaksi tersebut. Interaksi itu dilakukan dengan menggunakan media, bagaimana efek media sebagai efek dari interaksi tersebut, sampai pada perubahan-perubahan sosial di masyarakat yang didorong oleh efek media atau bahwa seseorang memberikan tafsiran kepada perilaku orang lain yang berwujud membicarakan, gerak-gerak badaniah atau sikap, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang lain.

Menurut Burhan Bungin (2006:162), terjadinya penggabungan dunia maya dengan komunikasi adalah sama-sama menggunakan proses interaksi sosial,

adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Komunikasi dunia maya dapat mempengaruhi perilaku sosial. Pentingnya *social contact* dan *communication* bagi terwujudnya interaksi sosial dan ini merupakan syarat substansi utama dalam kehidupan sosial masyarakat nyata maupun masyarakat maya. Adanya komunikasi di dunia maya melahirkan adanya komunitas-komunitas dalam penggunaan internet. Demikian karena bagi penulis, segala hal yang bersifat luas seperti internet, akan memunculkan kelompok-kelompok. Sebab manusia tidak bisa hidup sendiri, termasuk di dunia maya.

Teknologi internet ini juga telah mengakselerasi bermunculannya komunitas baru dalam dunia maya. Munculnya komunitas ini menjadi sarana komunikasi dan interaksi masyarakat pengguna internet. Sebagai sebuah komunitas, perilaku sosial mereka berbeda dengan komunitas pada dunia nyata. Perilaku sosial pada komunitas biasanya lebih peka terhadap sesama ketimbang dengan yang tidak tergabung dalam sebuah komunitas.

Dari studi penelusuran di Kelurahan Cipadung, jumlah pengguna internet yang pergi ke warnet bisa mencapai ratusan. Misalnya, dalam satu hari di warnet (warung internet) Bios mencapai 30-35 orang, yang tergabung dalam komunitas berjumlah 22 orang, sedangkan di warnet Zone 73 mencapai 20-25 orang, yang tergabung dalam komunitas berjumlah 13 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, yaitu berjumlah 35 responden.

Komunitas-komunitas yang ada di dunia maya sangat beragam, sehingga menimbulkan perilaku sosial yang khas baik di dalam setiap komunitas maupun ke luar komunitas. Dengan demikian berdasarkan latar belakang di atas peneliti mencoba membuat skripsi ini dengan judul penelitian yaitu **Pola Komunikasi Sosial Remaja Pengguna Internet Terhadap Lingkungan Sosial (Penelitian di Kelurahan Cipadung Kec. Cibiru Kota Bandung).**

B. Identifikasi Masalah

Ada beberapa permasalahan yang dihadapi remaja pengguna internet di Cipadung:

1. Remaja Cipadung kurang bergaul sehari-hari di dunia non-internet. Artinya, di kehidupan nyata, mereka ternyata kurang komunikatif atau berkomunikasi secara seperlunya saja.
2. Remaja Cipadung yang kebetulan siswa sering tidak mengerjakan tugas sekolahnya. Di sini berarti bahwa komunikasi dengan pihak sekolah, terutama guru tidak berjalan dengan baik.
3. Remaja Cipadung tidak begitu peduli dengan kehidupan keluarganya disebabkan terlalu asyik bermain komputer berinternet di luar rumah mereka. Hal ini berarti bahwa komunikasi remaja pengguna internet di Cipadung dengan keluarganya tidak berjalan dengan lancar.

C. Rumusan Masalah

Penelitian ini mengeksplorasi pola komunikasi sosial pada remaja pengguna internet, terutama dalam bentuk komunitas (*netters*) di warnet-warnet

sekitar Cipadung. Dalam penelitian ini akan dibatasi pada pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi sesama pengguna internet di Kelurahan Cipadung?
2. Bagaimana pola komunikasi remaja pengguna internet di Kelurahan Cipadung terhadap lingkungan sosialnya?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah sebagaimana dijelaskan di awal. Adapun tujuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan masalah di atas, yaitu:

1. Untuk mengetahui pola komunikasi sesama pengguna internet di Kelurahan Cipadung.
2. Untuk mengetahui pola komunikasi remaja pengguna internet di Kelurahan Cipadung terhadap lingkungan sosialnya.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan alasan praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan contoh penerapan penggunaan pendekatan kualitatif pada permasalahan penerapan teknologi pada masyarakat, khususnya pada kalangan remaja. Begitu pula, penelitian ini dapat menambahkan data tentang perilaku sosial dalam komunitas pengguna internet.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca atau mahasiswa terlebih mahasiswa Sosiologi dalam menambah khazanah ilmu. Untuk lebih jauhnya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam mengembangkan teori mengenai komunikasi dan perilaku sosial atau penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan yang sama.

F. Kerangka Penelitian

Menurut Ritzer dan Goodman (2008: 71-72), obyek sosiologi adalah perilaku manusia yang tampak serta memungkinkan adanya hubungan antara individu dan lingkungannya. Teorinya berasal dari teori Sosiologi Behavioral dengan konsep *reinforcement* dan proposisi, *reward and punishment*, serta teori pertukaran sosial (*social exchange*) dengan asumsi selalu ada *take and give* dalam dunia sosial, paradigma perilaku sosial yang menyatakan bahwa perilaku dari individu yang terjadi di masyarakat merupakan suatu pokok permasalahan. Dalam hal ini interaksi antar individu dengan lingkungannya akan membawa akibat perubahan perilaku individu yang bersangkutan.

Peter Beilharz dalam Sigit Jatmiko (2005: 292) menjelaskan pandangan Talcott Parsons tentang tindakan manusia, yang dianggap sebagai tindakan yang bersifat voluntaristik. Artinya karena tindakan itu didasarkan pada dorongan kemauan, dengan mengindahkan nilai, ide dan norma yang disepakati. Tindakan individu manusia memiliki kebebasan untuk memilih sarana (alat) dan tujuan yang akan dicapai itu dipengaruhi oleh lingkungan. Dalam pemikiran Talcott Parsons, tindakan individu manusia itu diarahkan pada tujuan. Di samping itu,

tindakan itu terjadi pada suatu kondisi yang unsurnya sudah pasti, sedang unsur-unsur lainnya digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Selain itu, secara normatif tindakan tersebut diatur berkenaan dengan penentuan alat dan tujuan. Atau dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa tindakan itu dipandang sebagai kenyataan sosial yang terkecil dan mendasar, yang unsur-unsurnya berupa alat, tujuan, situasi, dan norma.

Dengan demikian, dalam tindakan tersebut dapat digambarkan yaitu individu sebagai pelaku dalam komunitas dengan alat (komputer/internet) yang ada akan mencapai tujuan dengan berbagai macam cara, yang juga individu itu dipengaruhi oleh kondisi yang dapat membantu dalam memilih tujuan yang akan dicapai. Perlu diketahui bahwa selain hal-hal tersebut di atas, tindakan individu manusia itu juga ditentukan oleh orientasi subjektifnya, yaitu berupa orientasi motivasional dan orientasi nilai. Perlu diketahui pula bahwa tindakan individu tersebut dalam realisasinya dapat berbagai macam karena adanya unsur-unsur sebagaimana dikemukakan di atas (Zamroni, 1992: 68).

Menurut Soerjono Soekanto (1992: 471), sosiologi komunikasi merupakan suatu kegiatan yang berintikan pada hubungan dimana terjadi proses saling pengaruh mempengaruhi antar individu, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok.

Istilah masyarakat berasal dari kata *musyarakat* yang berasal dari Bahasa Arab yang memiliki arti ikut serta atau berpartisipasi, sedangkan dalam bahasa Inggris disebut *society* atau masyarakat (John M. Echols dalam Hassan Shadily, 2003: 538). Sehingga bisa dikatakan bahwa masyarakat adalah sekumpulan

manusia yang berinteraksi dalam suatu hubungan sosial. Mereka mempunyai kesamaan budaya, wilayah, dan identitas.

Menurut Burhan Bungin (2006: 161-162) *community* atau masyarakat adalah kelompok-kelompok orang yang menempati sebuah wilayah (*territorial*) tertentu, yang hidup secara relatif lama, saling berkomunikasi, memiliki norma-norma tertentu, memiliki sistem setratifikasi sosial, sadar sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut serta relatif dapat menghidupi dirinya sendiri. Ketika penemuan teknologi telah mengubah bentuk masyarakat manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global dan mengembangkan ruang lingkup yang baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari, komunikasi manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*Cybercommunity*).

Masyarakat nyata adalah sebuah kehidupan masyarakat yang secara inderawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan yang nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Sedangkan kehidupan dunia maya (*Cybercommunity*) adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas menurut Burhan Bungin (2006: 160).

Sisi lain dari masyarakat maya pada awalnya masyarakat maya adalah sebuah fantasi manusia tentang dunia lain yang lebih maju dan menarik dari dunia saat ini. Fantasi tersebut adalah sebuah hiper-realitas manusia tentang nilai, citra dan makna kehidupan manusia sebagai lambang dari pembebasan manusia

terhadap kekuasaan materi dan alam semesta. Masyarakat maya menggunakan seluruh metode kehidupan masyarakat nyata sebagai model yang dikembangkan di dalam segi-segi kehidupan maya. Seperti membangun interaksi sosial, membangun stratifikasi sosial, membangun kebudayaan, membangun pranata sosial dan lain sebagainya (Bungin, 2006: 161).

Berdasarkan definisi Pitirim Sorokin (Soekanto, 1992:20) bahwa sosiologi adalah hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi antara gejala yang satu dengan gejala yang lainnya yang berlangsung di masyarakat. Menurut Ujang Saefullah (2007: 16), hubungan timbal balik tersebut menggunakan simbol-simbol pesan baik verbal (kata-kata), maupun non-verbal (isyarat, gerak dan lain-lain). Simbol-simbol tersebut disampaikan dari seseorang kepada orang lain seperti di dalam penggunaan internet. Teknologi internet dapat diakses secara online, ruang sosial perkembangan selaras dengan kebutuhan masyarakat dalam membuat pola interaksi sosialnya melalui media *online*/internet.

Selain teori di atas, penelitian ini juga menggunakan teori komunikasi. Teori komunikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah teori komunikasi model kegunaan dan kepuasan atau seringkali disebut *uses and gratifications model* dan teori *cybercommunity*. Teori komunikasi Model *uses and gratifications* digunakan untuk mengetahui hubungan antara kebutuhan dengan *audience*. Secara ringkas dan sederhana, teori komunikasi model *uses and gratifications* mencoba menjelaskan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang

aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus (Effendy, 2000: 290).

Teori *Uses and gratifications* memandang individu sebagai makhluk suprasional dan sangat selektif. Dimana individu menggunakan media massa dikarenakan memiliki tujuan. Tujuan yang ingin dicapai itulah yang mendorong seseorang untuk menggunakan media sebagai alat pemuas dalam mencapai tujuannya. Maka secara psikologis dapat disimpulkan bahwa orang memperoleh kepuasan dalam menggunakan media, betapapun kecilnya pemuasan yang dapat diberikan atau dilakukan oleh media (Effendy, 2003:130).

Sedangkan teori *cybercommunity* atau teori komunikasi dunia maya, teori ini memiliki struktur yang menyerupai kehidupan sosial masyarakat nyata, menurut Severin dan Tankard (2005), keduanya mengajukan beberapa bagian penting dalam teori ini:

1. Konsep dasar komunikasi digital, seperti dunia maya (*cyberspace*), *virtual reality (VR)*, komunikasi maya (*virtual communities*) *chatrooms*, *multi-user domain (MUD)*, interaktivitas, *hypertext*, dan multimedia.
2. Ruang dan wilayah teori komunikasi dunia maya, manfaat dan gratifikasi, pembuatan inovasi, kesenjangan pengetahuan, penentuan agenda (*agenda setting*), kredibilitas media, dan gagasan Mc Luhan tentang media baru (*new media*).
3. Riset-riset baru penentuan komunikasi *cyber*, mediamorfosis, riset tentang *hypertext*, riset multimedia, riset desain antar muka (komunikasi dua arah),

riset eros digital atau cinta *online*, riset tentang kecanduan internet, serta riset tentang pemakaian internet dan depresi (Bungin, 2006: 292).

B. Gambar 1.1
C. Skema Konseptual Kerangka Pemikiran

