

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya di Indonesia sangatlah beragam akan tetapi, budaya di Masyarakat Desa sangat kental dengan budaya yang sangat beragam beserta berbagai tradisi yang sangat apik dan menarik, akan tetapi seiring dengan berkembang zaman serta ilmu pengetahuan, budaya di pedesaan kini mulai pudar karena pengaruh teknologi dunia maya di kalangan masyarakat pedesaan, terutama kaum remaja yang sangat memiliki peranan penting dalam budaya dan sosial di era gempuran perkembangan teknologi dunia maya saat ini.

Pengaruh dari masuknya teknologi ke lingkungan masyarakat desa menjadi pemicu terjadinya perubahan sosial di lingkungan masyarakat ke arah modernisasi menjadi masyarakat pengguna teknologi terutama teknologi dunia maya.

Faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial budaya salahsatunya yaitu dikarenakan adanya suatu hal yang sudah tidak layak di konsumsi lagi, bisa disebabkan oleh adanya faktor yang lebih memuaskan hasrat masyarakat dan dijadikan sebagai pengganti faktor yang sudah lama dan di anggap sudah usang.

Faktor yang mempengaruhi perubahan sosial budaya dapat bersumber dari luar ataupun dari dalam seperti halnya yang di ungkapkan oleh Soejono

soekanto (Soekanto & Solistyowati, 2013:275-282) dalam bukunya *Sosiologi sebagai suatu pengantar* mengatakan bahwa faktor dari dalam dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya yang pertama bertambah dan berkurangnya penduduk yang disebabkan oleh kelahiran dan kematian, yang kedua, adanya penemuan dan hal-hal yang baru, sementara faktor dari luar berupa adanya sebab yang berasal dari lingkungan sekitar sehingga memicunya sebuah perubahan, peperangan ataupun terjadinya konflik di lingkungan masyarakat hingga timbulnya perpecahan dengan budaya yang berbeda, adanya peranan dan pengaruh dari kebudayaan asing ataupun akrab di sebut dengan kebudayaan barat (Soekanto & Solistyowati, 2013:275-282).

Hal demikian juga di rasakan oleh sejumlah masyarakat di Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur. Akibat masuknya teknologi informasi mengakibatkan lunturnya budaya di pedesaan dan tergantikan oleh budaya dunia maya, memang tidak dapat dipungkiri bahwasanya di zaman yang serba modern ini teknologi berkembang dengan sangatlah cepat berbeda dengan budaya pedesaan yang perkembangannya relatif lambat sehingga mau tidak mau budaya di pedesaan akan tertinggal jauh dari perkembangan teknologi hal ini diakibatkan karena mayoritas masyarakat desa kurang minat terhadap budaya di pedesaan yang di anggap sudah ketinggalan zaman sehingga tergantikan oleh budaya sosial media yang sangat transparan dan lebih modern.

Masyarakat desa pada awalnya begitu kental dengan budaya kearifan lokal, setelah akan tetapi setelah masuknya teknologi informasi dunia maya

perubahan di kalangan masyarakat tidak dapat dihindari mulai dari cara berpakaian hingga cara berinteraksi satu individu dengan individu lainnya, Sehingga masyarakat di Desa Puncakbaru ini mengalami masa perubahan yaitu evolusi dari masyarakat Desa yang awalnya mulanya pekat dan lengket akan budaya tradisional perlahan bertransformasi menjadi masyarakat pengguna teknologi dunia maya.

Berdasarkan hal tersebut, maka yang perlu peneliti lakukan yaitu meneliti lebih dalam mengenai perubahan sosial masyarakat khususnya di wilayah Desa Puncakbaru kabupaten Cianjur. Hal tersebut sekaligus melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Transformasi Masyarakat Desa Menuju Masyarakat Pengguna Teknologi Dunia Maya”** pengamatan ini sangat layak dan menarik untuk diteliti lebih mendalam lagi.

Hal menarik yang menarik peneliti untuk melakukan pengamatan dan penelitian dengan menggunakan judul ini yaitu adanya gesekan yang disebabkan oleh proses transformasi tersebut, adapun gesekan yang disebabkan ialah antara budaya lokal dan budaya modern ataupun teknologi yang menimbulkan ketertinggalan budaya pada sebagian warga masyarakat.

Teori yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan riset ini menggunakan teori dari William F Ogburn yaitu Cultural Lag, yang di mana teori ini membahas tentang ketertinggalan budaya yang ada di suatu wilayah dikarenakan adanya penemuan ataupun hal baru sehingga kedudukan budaya yang lama tergeser karena dianggap sudah usang dan ketinggalan zaman.

Penelitian ini pun memiliki acuan dari penelitian terdahulu yaitu, Skripsi karya Pristi Wulandari dengan judul “*Dampak Modernisasi Terhadap Prilaku Keberagaman Masyarakat Desa*” Dalam penelitian Pristy menemukan sebelum masuknya televisi ke Kampung Kedung Munyer, Masyarakatnya masih suka melaksanakan sholat berjama’ah dan mengikuti pengajian di Mushola. Namun setelah masuknya modernisasi dengan masuknya teknologi televisi di kampung Kedung Munyer sangat berdampak pada pola prilaku keberagaman masyarakatnya, perubahan yang terjadi terhadap masyarakat justru hal –hal yang negatif, adapun indikasi perubahan tersebut dapat terlihat misalnya:

1. Semakin berkurangnya masyarakat yang melaksanakan Shalat berjamaah di Muhola/Mesjid.
2. Berkurangnya masyarakat yang mengikuti acara pengajian rutin yang di adakan tiap malam (Pristi Wulandari, 2013:43).

Berdasarkan pada hasil penelitian yang di lakukan oleh pristi wulandari kita dapat mengetahui nahwasanya masuknya teknologi ke lingkungan masyarakat pedesaan membawa pwngaruh yang besar bagi masyarakat setempat, salahsatunya dibidang ke agamaan yang di mana sebelum masuknya teknologi ke lingkungan masyarakat pengajian rutin dan shalat berjamaah di mesjid atau mushola selalu ramai oleh masyarakat setempat. Akan tetapi setelah masuknya teknologi ke lingkungan masyarakat, masyarakat setempat jadi jarang untuk melaksanakan shalat berjamaah di mesjid dan menghadiri acara pengajian dikarenakan mereka asyik terhadap televisi , radio, dan handphone

yang menjadi salahsatu produk dari teknologi, sehingga dapat ditarik kesimpulan masyarakat setempat setelah mengenal teknologi dan memakai teknologi menjadi lupa terhadap budaya ke agamaan yang sering dilakukan di lingkungan nya. Sebaliknya mereka sibuk dengan budaya baru yang mereka dapat dari perkembangan teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti memfokuskan rumusan Masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses transformasi Masyarakat Desa menuju masyarakat pengguna teknologi dunia maya (*cyber world*) Di Desa Puncakbaru Kabupaten Cianjur?
2. Bagaimana cara Masyarakat Desa Puncakbaru Kabupaten Cianjur mengembangkan budaya dan teknologi?
3. Apa saja dampak sosial yang terjadi akibat transformasi budaya masyarakat di Desa Puncakbaru kabupaten Cianjur.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Supaya mengetahui proses transformasi masyarakat Desa yang mengalami ketertinggalan budaya pada masyarakat pengguna teknologi dunia maya di Desa Puncakbaru Kabupaten Cianjur.

2. Untuk mengetahui cara masyarakat Desa Puncakbaru Kabupaten Cianjur mengembangkan budaya dan teknologi secara bersamaan.
3. Untuk mengetahui dampak sosial dari penggunaan teknologi dunia maya di kalangan masyarakat Desa Puncakbaru Kabupaten Cianjur.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1. Kegunaan Akademis (teoritis)

Hasil penelitian ini berharap bisa di gunakan untuk menambah wawasan sekaligus sumbangan pemikiran tentang perubahan sosial di era globalisasi sekarang ini terutama pada akademisi yang sudah memiliki wawasan luar tentang perubahan sosial di masyarakat pinggiran.

2. Kegunaan secara praktis

Di harapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi masukan dan informasi sebagai bahan pertimbangan untuk masyarakat, terutama dalam lingkungan yang sekarang ini serta agar memngetahui cara menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan bijak.

1.5 Kerangka Pemikiran

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di seluruh dunia, berbagai macam peristiwa yang ada di segala belahan bumi dapat ditransmisi, disebarkan dan ketahui oleh setiap kalangan dalam waktu yang realif singkat (Ellul, 1980:1).

Komunikasi yang baik, adalah komunikasi langsung satu sama lain secara langsung tanpa adanya perantara, hal tersebut akan lebih membangun interaksi yang sangat bagus antar individu, sebab kita langsung berhadapan dengan lawan bicara kita tanpa adanya penghalang. Meskipun demikian, komunikasi langsung tetap bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi virtual yang semakin menjamur menggunakan berbagai platform aplikasi sosial media baik untuk mengirim pesan singkat, berbagi media dan dokumen, panggilan video (*video call*), bahkan melakukan kegiatan seminar, *meeting*, diskusi secara daring melalui aplikasi tertentu.

Hanya saja, hal tersebut nampaknya bagi kalangan tertentu digunakan untuk berbagai modus opransi kejahatan kriminal dan penyimpangan dalam cara memanfaatkan teknologi internet.

Kelompok masyarakat tidak hanya sebuah segerombolan fisik manusia, akan tetapi tersusun dari berbagai komponen dan elemen yang saling terhubung (Sztompka, 1993:65). Masyarakat hadir melalui berbagai fase, hal yang telah dilewati dan apa yang akan di lalui.

Dalam diri setiap manusia memiliki pengaruh dari masyarakat yang sudah terlewati dan adanya benih untuk potensi di masa yang akan di lalui. Dalam proses kehidupan manusia selalu tersirat yang berarti masa yang sudah di lewati memiliki dampak yang besar untuk masa yang akan segera di lalui ataupun masa yang akan datang (Sztompka, 1993:65).

Fenomena paling utama yang di rasakan oleh warga masyarakat pada fase transformasi budaya dari masyarakat Desa menuju masyarakat pengguna teknologi dunia maya ini diantaranya hilangnya rasa cinta terhadap budaya sendiri, dan berubahnya pola perilaku masyarakat baik dari tahapan ekonomi, pendidikan, informasi maupun interaksi antara satu individu satu dengan yang lainnya. Jika tidak adanya penanganan serta pemahaman akan transformasi ini di khawatirkan akan adanya tumpang tindih antara budaya dan teknologi yang terus berkembang sehingga nantinya akan menjadi suatu permasalahan sosial yang amat besar dengan konsekuensi hilangnya kebudayaan lokal dan terganti oleh kebudayaan dunia maya.

William F. Ogburn, mengungkapkan (Nur Indah Ariyani, 2014: 9) bahwa unsur-unsur kebudayaan juga termasuk kedalam perubahan sosial, perkembangan budaya akan lambat jika di bandingkan dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, hingga perkembangan teknologi menghasilkan pola-pola perilaku dan pemikiran yang sangat baru yang sekaligus memicu konflik terhadap nilai-nilai budaya tradisional.

Hal ini sesuai dengan perkembangan teknologi dan budaya di Desa Puncakbaru yang perkembangan budaya itu relatif sangat lambat sedangkan perkembangan teknologi itu sangatlah cepat.

Selo Soemardjan menjelaskan arti dari perubahan sosial dalam (Soejono Soekanto, 2009:262-263) adalah suatu perubahan di dalam lembaga-lembaga kemasyarakatan, dalam suatu masyarakat, yang memiliki pengaruh terhadap

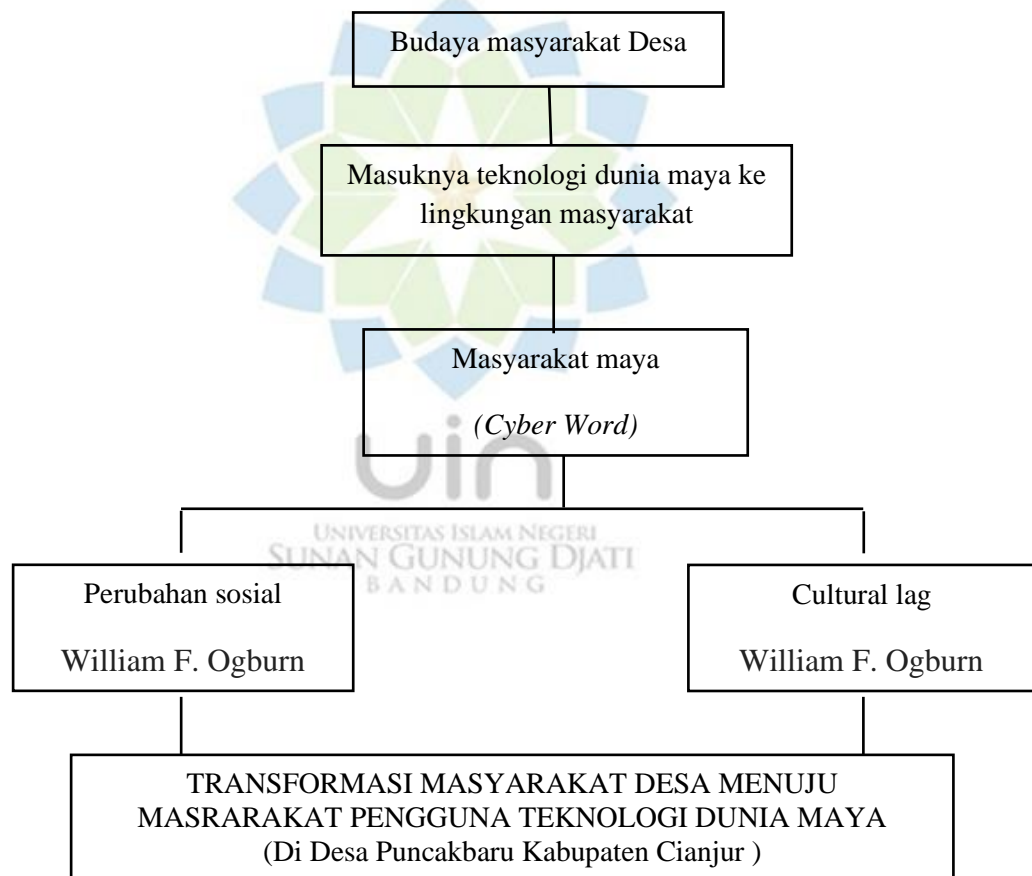
sistem sosialnya, termasuk nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok yang ada di dalam masyarakat tersebut

Makna dari arti perubahan sosial tersebut bagi masyarakat Desa Puncakbaru yang awal mulanya sangat kental dengan kebudayaan lokalnya kini mulai pudar di karenakan masuknya teknologi informasi terlebih lagi pengaruh teknologi dunia maya yang makin hari perkembangannya makin pesat dan sangat jauh dari kebudayaan lokal merupakan hal yang lumrah akan tetapi tidak semua masyarakat di sana menerima terhadap perubahan tersebut. Masuknya era teknologi ke ruang masyarakat pedesaan yang memiliki kebudayaan yang kental menyebabkan perubahan yang signifikan di kalangan masyarakat Desa Puncakbaru terutama para sesepuh dan tokoh pemuda di lingkungan masyarakat.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan tidak bisa dibendung dengan hal lain menyebabkan perubahan yang cepat terhadap masyarakat yang awam terhadap teknologi, sangat berbeda dengan budaya loka di pedesaan yang di mana perkembangannya lambat dan terkadang tidak sama sekali ditambah lagi masyarakat Desanya tidak menemukan kepuasan terhadap budaya mereka, maka dari itu peneliti melihat adanya ketertinggalan budaya di lingkungan masyarakat sehingga menimbulkan gesekan antara teknologi sebagai budaya yang baru dan budaya lokal di pedesaan sebagai budaya yang sudah lama di anut oleh masyarakat.

Berdasarkan uraian dan latar belakang masalah yang sudah diungkapkan di atas, peneliti menggunakan teori *Cultural Lag* dari William F. Ogburn untuk

menganalisa perubahan sosial yang di alami oleh masyarakat Desa Puncakbaru Kabupaten Cianjur, terkhususnya yaitu proses transformasi budaya masyarakat Desa menuju masyarakat pengguna teknologi dunia maya di Desa Puncakbaru Kabupaten Cianjur. Untuk mempermudah memahami kerangka pemikiran penelitian, maka dapat dilihat pada bagan konseptual penelitian sederhana berikut:



Gambar 1.1 : Bagan penelitian

1.6 Permasalahan Utama

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap masyarakat Desa Puncakbaru maka identifikasi masalah yang ada di masyarakat tersebut adalah:

1. Teknologi dunia maya menjadi salah satu persoalan yang kompleks terhadap perubahan budaya dan struktur masyarakat yang ada di Desa Puncakbaru Kabupaten Cianjur.
2. Masyarakat yang awal mulanya kental akan budaya ke arifan lokal kini mulai pudar karena masuknya teknologi informasi dunia maya.
3. Adanya tumpang tindih antara budaya sekitar dengan penggunaan teknologi dunia maya sehingga menimbulkan beberapa dampak yang tidak di inginkan.

1.7 Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan dan patokan di dalam melakukan penelitian ini sehingga peneliti bisa menambahkan berbagai konsep dan teori yang di gunakan untuk mengkaji penelitian yang saat ini sedang dilakukan. Dari penelitian yang sudah berlalu yang sekaligus dijadikan patokan oleh peneliti tidak ditemukan judul penelitian yang saat ini sedang di lakukan. Namun, ada beberapa judul penelitian terdahulu yang dijadikan referensi oleh peneliti. Dalam penelitian terdahulu peneliti memperkuat hasil penelitiannya dengan mendeskripsikan hasil dari peneliti terdahulu. Ada beberapa penelitian

terdahulu yang di gunakan sebagai patokan atau acuan dapat di lihat pada uraian di bawah ini:

Pertama, Skripsi karya Wildan Shaleh dengan judul “*Dampak Globalisasi Komunikasi terhadap Prilaku Keagamaan*” menjelaskan bahwa kegiatan keagamaan masyarakat sebelum masuknya Globalisasi Komunikasi di kalangan Masyarakat Kp. Cimapag Desa Bumiwangi, merupakan golongan masyarakat yang kental akan pemahaman dan pengalaman tentang ke agamaan. Ke agamaan masyarakat mulai jarang setelah masuknya globalisasi komunikasi di kalangan masyarakatnya, aktifitas ke agamaan pun sudah mulai jarang terlihat berbeda dengan sebelum masuknya globalisasi komunikasi di kalangan masyarakat. Dampak yang di timbulkan oleh globalisasi komunikasi yaitu adanya suatu pergeseran di bidang aktifitas ke agamaan yang ada di masyarakat (Shaleh, 2012: 34).

Dari hasil penelitian mengenai transformasi masyarakat maka peneliti mendapatkan hasil bahwa dengan masuknya teknologi informasi pada lingkungan masyarakat yang di mana masyarakatnya belum siap secara keseluruhan untuk menerima teknologi informasi tersebut maka akan terjadi sebuah pergeseran di lingkungan masyarakat baik itu dari segi religi ataupun budaya.

Kedua, Skripsi karya Wardi tentang “*Dampak Media Internet dalam Bentuk Prilaku Belajar Mahasiswa*” dari hasil penelitiannya di temukan bahwa dampak positif dari internet para mahasiswa dapat mengakses materi kampus dimanapun dan kapanpun, dengan waktu yang mudah dan efisien hanya dengan

menggunakan *handphone* atau *gadget* sudah bisa membuka segala materi yang dibutuhkan, tidak harus membeli buku ataupun meminjamnya dari perpustakaan kampus. Sedangkan dampak negatif dari media internet untuk mahasiswa terutama prilakunya dapat di rasakan oleh mahasiswa – mahasiswa yang lain, diantaranya memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tugas karena bisa dengan sistem *copy paste* dari internet ataupun dari hasil jawaban mahasiswa yang lain, sehingga hal tersebut memicu munculnya sikap malas terhadap diri mahasiswa untuk membaca buku karena sudah ada internet yang lebih mudah dan sangat fleksibel dibanding dengan membaca buku (Wardi, 2014:45).

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh wardi bahwa teknologi membawa beberapa ke untungan dan beberapa kerugian terhadap pengguna eknologiitu sendiri diantaranya dampak fositiif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi ialah mudahnya mengakses informasi dan materi pembelajaran dimana dan kapanpun, namun di sisi lain dengan adanya teknologi menimbulkan sfat malas unuk membaca buku dan berkurangnya berpikir dalam menyelsaikan tugas karena ada dengan sstem *copy paste* dari internet yang lebih mudah dan fleksibel. Hal demikian juga di alami oleh sebagian warga masyarakat desa Puncakbaru dalam mengkonsumsi teknologi, namun perbedaanya ada pada dampak yang di sebabkan oleh teknologi tersebut, di desa puncakbaru dampak yang di timbulkan oleh teknologi yaitu adanya ketertinggalan di lingkungan masyarakat terhadap penggunaan teknologi ataupun sering akrab kita sebut dengan GAPTEK (gagap teknologi), yang

disebabkan karena kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap teknologi yang di anggap sebagai penemuan baru, serta adanya gesekan antara budaya lokal dan perkembangan teknologi di lingkungan masyarakat.

Ketiga, Skripsi karya Pristi Wulandari dengan judul “*Dampak Modernisasi Terhadap Prilaku Keberagaman Masyarakat Desa*” Dalam penelitian Pristy menemukan sebelum masuknya televisi ke Kampung Kedung Munyer, Masyarakatnya masih suka melaksanakan sholat berjama’ah dan mengikuti pengajian di mushola. Namun setelah masuknya modernisasi dengan masuknya teknologi televisi di kampung Kedung Munyer sangat berdampak pada pola prilaku keberagaman masyarakatnya, perubahan yang terjadi terhadap masyarakat justru hal –hal yang negatif, adapun indikasi perubahan tersebut dapat terlihat misalnya:

1. Semakin berkurangnya masyarakat yang melaksanakan Shalat berjamaah di Muhola/Mesjid.
2. Berkurangnya masyarakat yang mengikuti acara pengajian rutin yang di adakan tiap malam (Pristi Wulandari, 2013:43).

Berdasarkan pada hasil penelitian yang di lakukan oleh pristi wulandari kita dapat mengetahui nahwasanya masuknya teknologi ke lingkungan masyarakat pedesaan membawa pwngaruh yang besar bagi masyarakat setempat, salahsatunya di bidang ke agamaan yang di mana sebelum masuknya teknologi ke lingkungan masyarakat pengajian rutin dan shalat berjamaah di mesjid atau mushola selalu ramai oleh masyarakat setempat. Akan tetapi setelah masuknya teknologi ke lingkungan masyarakat, masyarakat setempat jadi

jarang untuk melaksanakan shalat berjamaah di mesjid dan menghadiri acara pengajian di karenakan mereka asyik terhadap televisi , radio, dan handphone yang menjadi salahsatu produk dari teknologi, sehingga dapat di tarik kesimpulan masyarakat setempat setelah mengenal teknologi dan memakai teknologi menjadi lupa terhadap budaya ke agamaan yang sering di lakukan di lingkungan nya. Sebaliknya mereka sibuk dengan budaya baru yang mereka dapat dari perkembangan teknologi.

Dapat di simpulkan dari hasil hasil penelitian yang sudah ada, bahwa teknologi komunikasi yang pernah di teliti berupa televisi dan *handphone* yang merupakan salah satu barang yang di hasilkan dari perkembangan teknologi informasi yang memiliki pengaruh terhadap pola prilaku masyarakat namun bedanya penelitian di atas lebih fokus ke bidang ke agamaan namun yang peneliti angkat dalam penelitian sekarang lebih fokus ke budaya di kalangan masyarakat Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur.

Dari ketiga hasil penelitian tersebut kita dapat melihat sekaligus mengetahui bahwa perkembanan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat, terutama di lingkungan masyarakat desa yang di mana masyarakat desa ini belum memamhami betul terhadap teknologi. Akan tetapi dampak yang di timbulkan terhadap masyarakat begitu besar sehingga menyebabkan sebuah pergesekan antara budaya yang lama atau tradisional dengan kebudayaan yang baru yan masuk bersama teknologi dunia maya. Hal demikian juga terjadi di wilayah desa puncakbaru yang di jadikan objek kajian oleh peneliti, bukan hanya dari ranah ke agamaan dan pendidikan saja yang mengalami prubahan dan pergesekan karena

masuknya teknologi dunia maya, bahkan hampir seluruh unsur kebudayaan yang ada di masyarakat juga ikut terpengaruh dan menyebabkan dampak yang tidak sedikit bagi masyarakat sekitar.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Transformasi Budaya Masyarakat

Transformasi budaya di lingkungan masyarakat di artikan sebagai proses perubahan besar dan menyeluruh dalam wujud serta karakteristik masyarakat, dari suatu ke adaan ke keadaan yang lain sehingga jadi lebih baik atau lebih maju (Ilmuan sosial budaya Rusia dalam Nurdien, 2018: 169).

Kata transformasi diambil dari terjemahan kata *transformation* (bahasa Inggris). Istilah *transform* (Neufebet and Guralnik, 1988) dapat diartikan sebagai perubahan, dan *transformation* dapat diartikan sebagai proses perubahan. Dalam arti yang lebih luas, transformasi mencakup bukan saja perubahan pada bentuk luar, namun juga pada hakikat atau sifat dasar, fungsi, dan struktur atau karakteristik perekonomian suatu masyarakat

Emile Durkheim (Wisni Septiarti : 1994:67) seorang sosiolog dari Perancis dan juga sebagai yang menggagas tentang ide teori strukturalisme – fungsionalisme, ia mengemukakan bahwa masyarakat agraris disebut sebagai masyarakat yang bersifat homogen, para anggotanya melakukan kegiatan yang relatif sarna sehingga *division of labor*-nya menjadi sangat sederhana.

Kelompok masyarakat tersebut memiliki nilai-nilai, ide, aspirasi atau tujuan hidup yang juga relatif memiliki kesamaan antara satu sama lain (Wisni Septiarti : 1994).

Soejono Soekanto dalam (Soekanto, 1991) faktor yang menimbulkan suatu perubahan di kalangan masyarakat diantaranya adanya faktor luar dan faktor dalam yang mempengaruhi perubahan sosial.

Transformasi budaya masyarakat adalah suatu proses perubahan yang di alami oleh suatu golongan masyarakat di suatu wilayah yang di sebabkan oleh bebersps hsl di antaranya adanya penemuan baru dan masuknya budaya luar yang mempengaruhi struktur krbudayaan yang ada di lingkungan masyarakat, sehingga masyarakat mengalami perubahan di bidang kebudayaan, baik itu budaya ke agamaan, pendidikan dan lain sebagainya.

Faktor dalam atau internal adalah bertambah dan berkurangnya populasi penduduk, penemuan hal baru munculnya teknologi, peperangan ataupun perselisihan yang menimbulkan sebuah perubahan dikalangan masyarakat. Adapun faktor dari luar itu bisa berasal dari lingkungan sekitar ataupun fisik, konflik ataupun adanya peran budaya lain terhadap masyarakat (Soekanto, 1991).

Masyarakat *heterogeny* sangat memungkinkan untuk saling berinteraksi yang di karenakan adanya ketidakpuasan terhadap kondisi masyarakat tertentu sehingga menghambat kemajuan masyarakat (Umi hanifah : 2019:95).

2.2 Masyarakat Maya (*Cyber Community*)

Internet menjadi sebuah fenomena (Rohayati, 2017:184) kebudayaan yang baru (*new culture*), awalmulany internet internet merupakan modul komunikasi yang sederhana bila di bandingkan dengan komunikasi secara langsung (*face to face*).

Sebagai sebuah kultur internet merupakan konteks institusional maupun domestik di mana teknologi ini juga menggunakan simbol – simbol yang mengandung makna tersendiri (Nasrullah, 2014 dalam Rohayati, 2017:185), dan sebagai bentuk *metaporical* yang melibatkan konsep baru terhadap teknologi dan hubungannya dengan kehidupan sosial.

Saat penemuan teknologi di sektor informasi, maka teknologi tersebut telah mengubah struktur masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global.

Dunia global adalah sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi (Tina Apriliana, 2015:2), transportasi serta teknologi yang berkembang begitu cepat dan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peradaban umat manusia, sehingga di juluki sebagai *the big village*.

Sebuah sebutan bagi suatu yang sangat besar, yang di mana masyarakatnya saling berinteraksi satu sama lain dengan jarak dan jangkauan yang sangat luas.

Internet merupakan sarana informasi dan komunikasi yang kompleks. Hal ini disebabkan internet terdiri dari berbagai unsur penting, yang berdampak pada perilaku pengguna internet itu sendiri. Menurut Hine sebagaimana dikutip oleh Rohayati (2017:185), internet tidak hanya bisa di fahami sebagai sekumpulan komputer yang saling berintraksi dengan bahasa komputer itu sendiri. Iternet juga bisa di lihat sebagai suatu fenomena sosial, baik itu melalui pembacaan tentang sejarah perkembangannya maupun makna dan fungsi dari internet itu sendiri.

Awalnya masyarakat dunia maya hanyalah sebuah hayalan belaka, prihal sebuah dunia yang lebih baik dari dunia saat ini. Sebagaimana yang di kutip oleh

Tina Apriliana (2015:25), Imajinasi ataupun hayalan tersebut merupakan sebuah *hyper-realitys* manusia terhadap nilai, citra, serta arti dari kehidupan manusia yang di gunakan sebagai simbol pembebasan manusia dari kuasa materi dan dunia (Bungin, 2007: 160-161).

Maraknya penggunaan teknologi informasi semacam media tv, internet, dan gadget oleh manusia adalah langkah awal untuk terbentuknya *cyber word* atau masyarakat maya. Penggunaan teknologi di bidang informasi akan merujuk pada revolusi terciptanya masyarakat yang baru. Kemunculan masyarakat *cyber* tersebut sebenarnya telah di ungkapkan oleh para tokoh terdahulu. Terciptanya *cyber word* menghilangkan batas-batas sosial yang ada di lingkungan masyarakat, Khususnya pada era globalisasi dan abad virtual seperti sekarang,

Kondisi tersebut juga sering disimpulkan sebagai era *hiper modernisasi kontemporer*, yang di mana kesatuan kehidupan sosial sudah mulai pudar. Hal tersebut merupakan sebuah gelombang perubahan di bidang sosial yang terjadi secara terus menerus hal ini di sebabkan karena para pelaku ataupun aktornya tidak bertindak sesuai nilai dan norma sosial yang berlaku. (Piliang, 1998:89).

Landasan dari perlakuan mereka ialah karena mereka mempunyai strategi masing-masing agar dapat bertahan terhadap arus perubahan sosial, yang menyebabkan tindakan mereka sangat sulit untuk di kendalikan oleh sebuah institusi resmi. (Triwikromo wacana suara merdeka : 2009).

Masyarakat maya memiliki pola interaksi mereka sendiri berikut pola interaksi masyarakat maya (Tina Apriliani, 2015: 35)

1. Proses sosial disosiatif

Pola interaksi ini terjadi ketika mereka bersaing memberi peluang akses kepada masyarakat dan mencari sumber-sumber pembiayaan untuk menghidupi jaringan yang mereka miliki.

2. Proses Sosial Asosiatif

Selain itu di dalam *cyber word* jaringan mempunyai sifat serta prosesnya pun sangat mengutamakan kerjasama ataupun gotong royong. Proses tersebut menciptakan peluang terhadap sebuah komunitas agar menciptakan kerjasama. Kerjasama inilah yang akan menghasilkan sebuah akomodasi di bidang informasi serta asimilasi tentang kebudayaan maya.

2.3 Budaya dan Masyarakat Maya

Segelintir yang menjadi ciri dari adanya suatu masyarakat yaitu dengan adanya suatu kebudayaan yang di anut oleh masyarakat, begitu pula dengan masyarakat maya yang memiliki kebudayaan yang baru dengan di iringi oleh perkembangan zaman serta perkembangan teknologi.

Kebudayaan masyarakat maya berkembang sangat pesat dan sering kali disebut sebagai budaya pencitraan yang setiap waktu bisa di tukarkan dalam metode interaksi yang memiliki sifat simbolis. Di dalam masyarakat maya, kebudayaan yang berkembang yaitu budaya pencitraan. dan makna

yang setiap saat selalu dipertukarkan dalam ruang lingkup interaksi yang bersifat simbolis.

Masyarakat cyber membentuk kebudayaan mereka sendiri, di mana lambang – lambang yang memiliki makna dalam kebudayaan itu di setuju oleh oleh stiap anggota kelompok dalam masyarakat tersebut (Burhan Bungin: 2007 dalam Rohayati 20017: 187).

Masyarakat maya menciptakan *culture universal* yang bisa dijelaskan sebagaimana budaya yang dimiliki oleh masyarakat nyata pada umumnya, hal tersebut sekaligus menjadi ciri masyarakat maya (Burhan Bungin: 2007: 161). Diantaranya:

1. Perlengkapan dan peralatan yang di gunakan *masyarakat cyber* berupa sebuah informasi, pada umumnya di kenal juga dengan sebutan mesin computer.
2. Sistem ekonomi *masyarakat cyber* mempunyai sumber penghasilan yang sangat terlihat yaitu di bidang penjualan jasa.
3. Sistem kemasyarakatan yang dikembangkan dalam masyarakat maya adalah dalam bentuk sistem kelompok jaringan, baik intra maupun antar jaringan yang ada dalam masyarakat maya.
4. Bahasa yang di pakai oleh *masyarakat cyber* adalah Bahasa Inggris, yang di pakai berdasarkan pada konvensi dan ke kreatifan penggunaanya.
5. Komunitas di dunia maya merupakan bagian dari sebuah karya di bidang seni. Semua karya masyarakat maya menempelkan seni sebagai ukuran pencitraan dan pemaknaan, jadi sistem kesenian dalam masyarakat

adalah terletak pada pencitraan dan pemaknaan karya yang ditampilkan kepada publik maya itu sendiri.

6. Ilmu pengetahuan dikembangkan menggunakan proses pemberitahuan dan pembelajaran langsung. Karena itu status sosial tertinggi dalam sistem pengetahuan adalah seberapa banyak seseorang menjadi tempat bertanya untuk memecahkan kasus-kasus tersebut.
7. System kepercayaan *masyarakat cyber* ialah waktu serta keyakinan akan setiap misteri di dunia maya bisa di pecahkan selagi ada niatan dan serius untuk memecahkan misteri tersebut.

2.4 Masyarakat Desa

Masyarakat merupakan sekelompok individu yang mendiami suatu tempat tertentu, saling berinteraksi dalam waktu yang relatif lama, menganut adat istiadat serta aturan - aturan tertentu dan lambat laun membentuk sebuah kebudayaan (Jbrohim, 2004:167 dalam Tina Apriliana, 2015: 4). Masyarakat juga merupakan sebuah sistem sosial yang terdiri dari sejumlah komponen struktur sosial yaitu: keluarga, ekonomi, pemerintah, agama, pendidikan, dan lapisan sosial yang terkait satu sama lainnya, bekerja secara bersama-sama, saling berinteraksi, berelasi, dan saling ketergantungan (Jabrohim, 2004: 167).

Masyarakat dengan pedesaan atau desa, merupakan dua suku kata yang memiliki arti tersendiri (Hasan Shadily, 1993: 47).

Masyarakat di artikan sebagai golongan besar atau kecil yang terdiri dari beberapa manusia atau individu yang dengan sendirinya bertalian secara golongan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Sedangkan dalam

Koentjaraningrat (2002: 144) masyarakat dapat juga di artikan sebagai sekumpulan manusia yang saling berinteraksi satu sama lain.

Sedangkan Mac Iver dan Page dalam Soekanto, ia berpendapat bahwa masyarakat adalah suatu sistem dari kebiasaan dan tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara berbagai kelompok serta pengawasan tingkah laku dan kebebasan- kebebasan manusia. (Soekanto, 2007: 22).

Berikut merupakan ciri – ciri dari sebuah desa:

1. kehidupan desa di anggap sangat erat dan kuat hubungannya dengan alam.

Sehingga pekerjaan yang di miliki bersifat homogen dan adanya ketergantungan pada sektor pertanian, peternakan dan perikanan,

2. masyarakat desa memiliki kepadatan penduduk yang tergolong masih rendah dengan rasio antara luas wilayah penduduknya yang kecil. Hal ini bisa di lihat dari setiap rumah yang masih memiliki pekarangan rumah yang tidak menempel dengan tetangganya.

3. pola interaksi masrakat desa bersifat intensif selain itu, komunikasinya juga bersifat personal sehingga gotong royong di pedesaan sangatlah kental dan erat.

2.5 Teori Cultural Lag William F. Ogburn

William F. Ogburn (dalam Nur Indah Ariyani, 2014: 8) berpendapat bahwa setiap perubahan sosial itu pasti meliputi unsur-unsur suatu kebudayaan, baik itu yang memiliki sifat materil ataupun imateril. Menurutnya perubahan di bidang teknologi lebih cepat dari pada perubahan budaya.

Perubahan sosial merupakan hal yang tidak bisa di hindari dari kehidupan manusia dan masyarakat. Karena yang namanya manusia merupakan makhluk sosial, berbudi terlebih lagi selalu merasa tidak puas, perubahan yang timbul di masyarakat akan terus menerus mengalami perubahan walaupun hanya sedikit. Meskipun demikian terkadang di temukan juga yang memiliki perkembangan yang lambat di dalam masyarakat atau sering juga di sebut dengan masyarakat statis.

William F. Ogburn mengusulkan pandangan mengenai perubahan sosial yang di dasarkan pada teknologi. Menurutnya (Nur Indah Ariyani, 2014: 9) teknologi mengubah masyarakat melalui 5 proses:

1. Penciptaan (*invenisi*)

Ogburn mendefinisikan penciptaan sebagai komunikasi unsur dan bahan yang ada untuk membentuk unsur dan bahan yang baru (Henslin, 2006: 223 dalam Nur Indah Ariyani, 2014: 9). Mayoritas kita biasanya hanya memikirkan penciptaan sebagai suatu yang bersifat materil seperti komputer, namun ada juga yang disebut dengan penciptaan sosial, contoh kapitalisme, birokrasi, korporasi, dan lain sebagainya.

2. Penemuan (*Discovery*)

Ogburn mengidentifikasikan penemuan sebagai suatu cara baru untuk melihat sebuah kenyataan, sebagai perubahan kedua. Kenyataannya sudah ada tapi orang baru melihatnya untuk pertama kali (Henslin, 2006: 223 dalam Nur Indah Ariyani, 2014: 9).

3. Difusi (*Diffusion*)

Ogburn menekankan bahwa difusi penyebaran suatu penciptaan dan penemuan dari suatu wilayah ke wilayah lain. Dapat berdampak besar terhadap kehidupan seseorang ataupun masyarakat (Henslin, 2006: 223 dalam Nur Indah Ariyani, 2014: 9).

4. Akumulasi

Akumulasi di hasilkan dari lebih banyaknya unsur baru yang sudah di tambahkan pada suatu kebudayaan di banding dengan unsur – unsur lama yang sudah mulai lenyap dari kebudayaan yang bersangkutan (Lauer, 1993: 210 dalam Nur Indah Ariyani, 2014: 10).

5. Penyesuaian

Penyesuaian mengacu pada masalah yang timbul dari saling ketergantungan seluruh aspek budaya (Lauer, 1993: 210 dalam Nur Indah Ariyani, 2014: 10). Contohnya, teknologi baru akan mempunyai dampak terhadap masyarakat yang akan memaksa masyarakat unruk menyesuaikan diri terhadap lingkungan yang sudah beradaptasi dengan teknologi.

Faktor penyebab perubahan sosial Secara umum penyebab dari perubahan sosial budaya dibedakan atas dua golongan besar, yaitu: Perubahan yang berasal dari masyarakat itu sendiri dan Perubahan yang berasal dari luar masyarakat. Secara jelas akan dipaparkan di bawah ini (Soejono Soekanto, 2009:275-282):

1. Faktor internal

- a. Kelahiran dan kematian

Bertambahnya penduduk akan berdampak pada struktur yang ada di dalam suatu masyarakat, begitu juga kematian atau berkurangnya masyarakat akan menimbulkan perubahan diantaranya adanya kekosongan dalam bidang pembagian kerja dan stratifikasi sosial (Soejono Soekanto, 2009:275-282).

- b. Pemberontakan atau peperangan

Tentunya dampak dari peperangan akan sangat jelas terlihat dan berpengaruh terhadap perubahan sosial yang ada di masyarakat. Mulai dari perubahan susunan Negara, keluarga itu semua mulai dari perubahan yang mendasar (Soejono Soekanto, 2009:275-282).

- c. Pertentangan / konflik

Pertentangan antara individu ataupun kelompok akan menyebabkan perubahan pada susunan masyarakat dan tatanan masyarakat, bahkan bisa sampai terpecah belah menjadi beberapa kelompok (Soejono Soekanto, 2009:275-282).

2. Faktor eksternal

- a. Pengaruh dari budaya luar

Pengaruh budaya luar akan sangat berpengaruh terhadap perubahan masyarakat terutama di pedesaan, mulai dari struktur, pola interaksi hingga pada stratifikasi masyarakatnya (Soejono Soekanto, 2009:275-282).

b. lingkungan fisik /budaya

Perubahan sosial yang disebabkan oleh lingkungan fisik seperti bencana alam maupun tindakan manusia yang tidak terkontrol yang dapat merusak lingkungan (Soejono Soekanto, 2009:275-282).



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Singarimbun dan Effendi (1995: 3), penelitian survei adalah “penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan metode observasi serta wawancara sebagai alat pengumpulan data yang pokok”.

Sementara pendapat lain mengenai penelitam survei menurut (Babbie, 1990 dalam Creswell, 2017: 18-19) tujuan dari penelitian survei adalah berusaha memaparkan secara kualitatif kecenderungan, atau opini dari satu populasi tertentu dengan cara meneliti sampel dari populasi tersebut. Adapun penelitian survei yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *cross-sectional survey*. Yakni penelitian yang mengumpulkan data satu persatu dalam satu waktu tertentu (Creswell, 2017: 217).

Untuk menangkap bagaimana seorang individu memberikan makna atas pengalaman dan peristiwa – peristiwa, maka penelitian kualitatif dapat menggunakan berbagai strategi didalam peroses pengumpulan data (Creswell, 2015). Ada beberapa strategi di antaranya Fenomenologi, Study kasus, Etnografi, Graunded, dan Analisis narasi.

Metode penelitian yang di gunakan untuk mengumpulkan data sampel ialah menggunakan metode deskriptif, yaitu memperoleh data dengan cara turun langsung ke lapangan melakukan riset serta observasi dan wawancara