

Analisis Sosiologis Fenomena dan Realitas Pada Masyarakat Siber

by Jurnal Multidisiplin Dehasen

Submission date: 28-Apr-2022 02:30AM (UTC-0400)

Submission ID: 1822618753

File name: 10._Nopti_Kurnia_Illahi.pdf (557.17K)

Word count: 4420

Character count: 29645

Analisis Sosiologis Fenomena dan Realitas Pada Masyarakat Siber

Nopti Kurnia Illahi ¹⁾, Rafinita Aditia ²⁾

^{1,2)} *Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Bengkulu, Indonesia*

Email: ¹⁾ noptiwitoni.85@gmail.com; ¹⁾ rafinitaaditaa@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [29 Maret 2022]
Revised [12 April 2022]
Accepted [25 April 2022]

KEYWORDS

Cyber Society, Social
Reality, Cyber Culture, New
Media

26

This is an open access
article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
license



12 STRAK

Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan sebuah ruang baru yang bersifat artifisial dan maya, yaitu siberspace. Masyarakat maya (cybercommunity) adalah sebuah kehidupan maya di dunia virtual yang dibangun melalui jaringan komputer namun tetap terhubung, dan memiliki kehidupan sosial tersendiri. Fenomena dan realitas yang terjadi pada masyarakat siber ini tentu berbeda dengan masyarakat biasa. Sehingga penelitian ini akan membahas tentang analisis sosiologi fenomena dan realitas pada masyarakat siber. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini bukan bermaksud untuk mendapatkan external validity, melainkan lebih bertujuan untuk memperoleh pemahaman realitas di dalam konteksnya yang spesifik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan masyarakat siber pada awalnya kecil dan dikembangkan menggunakan pola jaring laba-laba sehingga membentuk komunitas yang besar. Masyarakat siber ini pada akhirnya membentuk budaya siber dan memiliki stratifikasi tersendiri. Namun hadirnya masyarakat siber tidak hanya berdampak positif, namun juga negatif, salah satunya yaitu kejahatan siber. Untuk itu diperlukan cyberlaw agar kehidupan masyarakat siber dapat berjalan dengan lebih baik.

35 STRACT

The development of information technology has created a new artificial and virtual space, namely cyberspace. Cybercommunity is a virtual life in a virtual world that is built through a computer network but remains connected, and has its own social life. The phenomena and realities that occur in cyber society are certainly different from ordinary people. So this study will discuss the sociological analysis of phenomena and reality in cyber society. The approach used in this research is a qualitative approach with a descriptive method. This research is not intended to obtain external validity, but rather aims to gain an understanding of reality in its specific context. The results showed that the formation of cyber communities was initially small and was developed using a spider web pattern to form a large community. This cyber society ultimately has a cyber culture and has its own stratification. However, the presence of cyber society has not only positive but also negative impacts, one of which is cyber crime. For this reason, cyberlaw is needed so that the life of the cyber community can run better..

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang melaju dengan cepat, zaman pun ikut berkembang dan berubah pula. Zaman yang dulunya serba tradisional perlahan berubah menjadi zaman yang penuh dengan teknologi yang biasa juga disebut era milenium, abad ke-21 berjalan ke abad ke-22. Era ini ditandai dengan semakin sentralnya peran teknologi cyber dalam kehidupan manusia sehingga menuntut masyarakat untuk memiliki kemampuan spesialisasi secara tajam, tuntunan tersebut pada gilirannya akan menyeret masyarakat kepada pola hidup materialistis yang mengakibatkan hilangnya makna hidup secara hakiki. (Fitria dan Aditia, 2020). Era milenial ini tidak terlepas dengan keberadaan generasi milenial. Generasi ini merupakan generasi yang sangat dekat dengan dunia digital karena menjadikan digital sebagai ruang pribadinya dalam mengakses, mendapatkan, dan membagikan semua bentuk informasi yang mereka temui di internet (Sari, 2019). Pada zaman ini, individu manusia dan masyarakatnya kerap akrab dengan berbagai teknologi. Mulai dari teknologi sederhana sampai yang paling rumit, dari tuas sederhana sampai sekarang adanya pesawat ulang-alik. Dalam konsep komunitas, teknologi yang digunakan berkembang mulai dari batu tulis sampai internet.

Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan sebuah ruang baru yang bersifat artifisial dan maya, yaitu siberspace (Piliang, 2012). Ruang baru ini telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia (politik, sosial, ekonomi, budaya, bahkan seksual) dari dunia nyata ke dunia maya yang dikenal dengan dunia tanpa batas. Sehingga apapun yang dapat dilakukan di dunia nyata, kini dapat juga dilakukan dalam bentuk artifisialnya dalam siberspace. Sebuah migrasi besar-besaran kehidupan manusia tampaknya tengah berlangsung, yaitu migrasi dari jagat nyata ke jagat maya dari ruang nyata menuju kehidupan di ruang maya (Mahyudin, 2019). Migrasi kemanusiaan ini telah menimbulkan perubahan besar dalam cara setiap orang menjalani dan memaknai kehidupan.

Keadaan manusia yang membutuhkan terus-menerus berkomunikasi adalah karena manusia merupakan makhluk sosial. Segala sesuatu tidak dapat dilakukan individu seorang diri (Aditia, 2021).

Sudah menjadi fakta sosial bahwa setiap individu membutuhkan bantuan dari sesamanya, seperti terdapat dalam zoon politicon oleh Aristoteles. Di dalam diri manusia terdapat dimensi. Jiwa, raga, dan roh. Ketiga bagian dari dimensi ini tidak terpisahkan dari manusia. Ketiganya memberikan kontribusi masing-masing dalam kompleksitas seorang individu. Dengan adanya tiga dimensi yang berjalan sekaligus ini, manusia menjadi makhluk yang kompleks.

LANDASAN TEORI

Penemuan dan perkembangan teknologi informasi dalam skala masal, telah mengubah bentuk masyarakat manusia dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat global. Sebuah dunia transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia maya juga dijuluki dengan the big village, yaitu sebuah desa yang besar yang dimana masyarakatnya saling mengenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya seperti layaknya kehidupan yang berkembang di desa.

Hampir semua masyarakat di dunia beralih ke komunikasi yang memiliki kecepatan dan efisien untuk mendapatkan informasi. Salah satu komunikasi yang sedang berkembang saat ini adalah Komunikasi Siber (komunikasi yang menggunakan media internet sebagai alat komunikasi) (Muna, 2012). Media siber mulai menjamur, seiring dengan semakin meningkatnya pengguna sibermedia pada media sosial seperti facebook, twitter, blogger, dll. Dalam social media online yang merupakan media siber communication mendapat perhatian penggunaannya. Pertukaran informasi yang cepat merupakan kelebihan dari sibermedia. Hal inilah yang merubah pola interaksi sosial masyarakat menjadi masyarakat siber (siber community). Jadi tidak heran jika masyarakat lebih cenderung menggunakan komunikasi virtual daripada komunikasi secara face to face untuk berinteraksi dengan kerabat dan teman-teman dikarenakan perangkat untuk mengaksesnya tidak terbatas (Bungin, 2006).

Indonesia di era dunia maya (cyberworld, cyberspace), telah menjadi bagian penting dalam sistem komunikasi dan informasi. Pada abad 21 menghasilkan sebuah fenomena kian meluasnya arus globalisasi yang melibatkan semua aspek kehidupan manusia yang kini dalam dunia fana ini bersama segala isinya sudah menjadi kesejagatan. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar. Perkembangan teknologi dewasa ini telah memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan zaman. Media yang baru seiring kemajuan teknologi memberikan beragam informasi yang telah dibutuhkan masyarakat. Rasa tidak kepuasan akan sebuah informasi yang diperoleh masyarakat lewat media cetak maupun elektronik, membuat masyarakat lebih cenderung mengakses informasi melalui internet. Selain masyarakat diberi kemudahan dalam mengakses segala informasi, masyarakat juga dimanjakan dengan bermacam-macam fasilitas.

Kekuatan sebuah media informasi dapat mengubah sebuah zaman maka teknologi tersebut dapat mengubah masyarakat, dari masyarakat yang berasal dari dunia nyata menjadi masyarakat dunia maya, sebuah dunia yang peka terhadap perkembangan informasi dan teknologi yang begitu cepat dan mempengaruhi peradaban manusia. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia maya, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga dapat disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (cybercommunity). internet telah berkembang menjadi sebuah teknologi yang tidak saja mampu mentransmisikan berbagai informasi, namun juga telah mampu menciptakan dunia baru dalam realitas kehidupan manusia, yaitu sebuah realitas materialistis yang tercipta dalam dunia maya.

Tidak seorang pun bisa meramalkan sebuah internet atau media akan membawa perubahan. Perubahan sosial membawa masyarakat masuk ke zaman globalisasi. Kebutuhan komunikasi setiap jaringan sosial mengalami pergeseran pula pemenuhan akan kebutuhan berkomunikasi tidak selalu harus dengan bertatap muka. Dengan adanya teknologi semakin canggih semua aktivitas manusia dipermudah oleh teknologi modern abad ini. Hal inilah yang akhirnya menjadikan sebuah fenomena dan realitas sosial baru pada masyarakat siber.

METODE PENELITIAN

Artikel ini akan menjabarkan tentang bagaimana Analisis Sosiologis Fenomena dan Realitas yang terjadi Pada Masyarakat Siber. Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif digunakan sebagai acuan penulisan artikel, dikarenakan data yang diteliti berupa realitas sosial serta kata-kata dan bukan angka-angka dalam sebuah wawancara mengenai analisis dari sisi sosiologis terkait dengan fenomena dan realitas pada masyarakat siber. Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data yang bersifat kualitatif sebagai data primer. Kemudian hasil analisis disaring intisarinya untuk kemudian dilanjutkan

pada proses reduksi pengkajian data referensi dan dikorelasikan lagi dengan gagasan dan konsep referensi yang digunakan. Penelitian ini bukan bermaksud untuk mendapatkan external validity, melainkan lebih bertujuan untuk memperoleh pemahaman realitas di dalam konteksnya yang spesifik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Masyarakat Siber

Kata siber dapat didefinisikan sebagai connected with electronic communication networks, esp the internet (berhubungan dengan jaringan komunikasi elektronik, lebih tepatnya adalah internet). Sedangkan community adalah all the living in one place (semua yang bertempat tinggal dalam satu tempat). Jadi, siber community adalah masyarakat (maya) yang tinggal dalam satu tempat yang sama yaitu internet. Maksud dari tinggal tersebut adalah berkomunikasi dan berinteraksi melalui jaringan internet.

Masyarakat maya (cybercommunity) adalah sebuah kehidupan maya di dunia virtual yang dibangun melalui jaringan komputer namun tetap terhubung, dan memiliki kehidupan sosial tersendiri. Masyarakat maya membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial dan proses sosial dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antar sesama anggota masyarakat maya. Dipastikan bahwa konstruksi masyarakat maya pada mulanya berkembang dari sistem intra dan jaringan yang berkembang menandakan sistem sarang laba-laba sehingga membentuk sebuah jaringan masyarakat yang besar. Masyarakat maya menggunakan seluruh metode kehidupan masyarakat nyata sebagai model yang dikembangkan di dalam segi – segi kehidupan maya. Seperti, membangun interaksi sosial dan kehidupan kelompok, membangun stratifikasi sosial, membangun kebudayaan, membangun pranata sosial, membangun kekuasaan, wewenang dan kepemimpinan, membangun sistem kejahatan dan kontrol – kontrol sosial dan sebagainya (Bungin, 2007).

Definisi lain yang dikemukakan oleh Ferchback, yang memberikan tiga konsep definisi tentang siber community yakni :

1. Community as place, hal ini didasarkan pada pengertian bahwa siber space adalah sebuah tempat dimana komunitas dibangun dan bertahan. Dimana hubungan sosial ekonomi baru dibentuk dan dimana horizon baru dicapai. Ide ini secara mendalam merupakan ceminan dari adanya unsur kejiwaan dan tradisi yang bisa kita dapatkan ketika mengidentifikasi komunitas berdasarkan tempat.
2. Community as symbol, seperti halnya komunitas pada umumnya, komunitas siber juga memiliki simbol-simbol tertentu dimana simbol-simbol yang ada dapat diinterpretasikan. Cakupan simbol disini menekankan pada "substansi yang dibentuk". Komunitas berusaha untuk merekonstruksi simbol-simbol sebagai hasil dari kumpulan kode-kode yang bersifat normatif dan nilai-nilai yang dihasilkan bersama oleh anggota komunitas sebagai bentuk identitas mereka. Penekanannya disini lebih pada "makna" daripada "struktur"
3. Community as virtual, artinya komunitas ini secara maya dalam ruang siber dengan meninggalkan identitas fisik penggunanya. Siber community memiliki sistem nilai bersama, norma-norma, aturan-aturan dan identitas bersama yang ditunjukkan dari komitmen atau kepentingan diantara komunitas lainnya.

Pengguna media sosial di Indonesia meningkat dengan cepat dari tahun ke tahun. Media sosial yang digunakan contohnya facebook, twitter, dan lain lain. Dengan adanya sosial media, para siber community dapat membuat satu kelompok yang memiliki kepentingan dan ketertarikan yang sama (Mahyudin, 2019). Adapun faktor-faktor yang mendorong percepatan munculnya siber community adalah:

1. Berkembangnya teknologi berbasis network seperti; facebook, path, twitter, blogspot, wordpress, dll.
2. Keingintahuan masyarakat kini akan dunia maya.
3. Arus informasi yang setiap detik selalu tersedia.
4. Mudahnya mengakses situs jejaring sosial.
5. Kebutuhan yang sangat vital untuk membina komunikasi dalam dunia maya.

Teknologi selain membawa hal-hal positif bagi kehidupan umat manusia, juga membawa efek negatif. Teknologi yang diciptakan untuk membantu kehidupan manusia terkadang justru membuat manusia malas untuk menggunakan tubuhnya dalam kehidupan sehari-hari (Nugroho, 2020). Kemajuan teknologi informasi telah mengubah dunia maya yang terdiri dari berbagai macam gelombang magnetic dan gelombang radio, serta sifat kematerian yang belum ditemukan manusia, sebagai sebuah ruang kehidupan baru yang sangat prospektif bagi aktivitas manusia yang memiliki nilai efisiensi yang sangat tinggi.

Masyarakat cyber sebagai sebuah produk sosial dari perkembangan teknologi komunikasi menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan. Menurut teori interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah interaksi manusia yang menggunakan simbol-simbol. Kajian teori interaksi simbolik tertarik pada cara manusia menggunakan simbol yang merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya, juga pengaruh yang ditimbulkan dari penafsiran simbol-simbol tersebut terhadap perilaku pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi sosial (Artur, 2014). Komunikasi simbolik yang dibentuk oleh masyarakat cyber memberikan pemahaman bahwa, proses pemaknaan pesan dari simbol yang berbentuk gambar atau teks menjadi bahasa verbal adalah sangat penting dan kaya akan makna, maka dari itu proses interaksi simbolik tidak bisa kita pisahkan dari budaya komunikasi masyarakat cyber. Tulisan ini merupakan study literature yang berusaha untuk menjelaskan kerangka konseptual bagaimana budaya komunikasi masyarakat cyber dalam kaitannya dengan proses interaksi simbolik yang berlangsung (Rohayati, 2017).

Masyarakat maya memiliki struktur tersendiri, komunitas tersendiri dan gaya hidup tersendiri. Mereka membangun interaksi sosial diantara para anggota, jika dalam masyarakat nyata harus ada social contact atau komunikasi secara langsung, maka dalam masyarakat maya juga berlaku demikian. Namun, bentuk dari interaksi yang terjadi berbeda dari bentuk interaksi yang terjadi di masyarakat nyata. Dalam masyarakat maya, interaksi yang terjadi berbentuk daring (dalam jaringan) dan bersifat virtual, walaupun demikian komunikasi tetap terjalin dengan baik dan efektif selama media yang digunakan untuk berkomunikasi tersedia dan selalu terhubung.

Dalam masyarakat maya, kebudayaan yang dikembangkan adalah budaya-budaya pencitraan dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam interaksi simbolis. Kebudayaan merupakan salah satu nilai yang didapatkan dari perkembangan peradaban di masyarakat. Kebudayaan yang dihasilkan adalah budaya – budaya pencitraan dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbolis. Budaya ini sangat subjektif atau lebih objektif lagi apabila disebut intersubjektif yang sangat mendominasi adalah creator dan imajiner yang setiap saat mencurahkan pemikiran mereka dalam tiga hal secara terpisah.

Francois Lyotard (1924-1998) menyatakan bahwa munculnya revolusi informasi, telah dan akan melakukan perubahan besar dalam kebudayaan dan paradigma berpikir ilmiah (Lyotard, 1979). Ia mengemukakan kelahiran era informasi itu, sebagai saat kelahiran era yang ia sebut dengan Era Posmodern. Pierre Levy (2001) ahli komputer dan David Bell Cs. (2007) menyatakan era informasi itu melahirkan apa yang mereka sebut dengan “cyberculture” (Budaya Cyber) dan internet-culture (Porter,). Budaya Cyber dan budaya internet, adalah budaya yang lahir karena interaksi masyarakat dengan internet (Levy,), sedangkan Bell menyatakan bahwa budaya-siber itu adalah paradigma berpikir dan berintegrasi masyarakat melalui teknologi informasi (Bell, 2007).

Budaya dalam masyarakat maya tercipta oleh tiga unsur yang sangat utama, yaitu :

1. Kelompok yang senantiasa bekerja untuk menciptakan mesin-mesin canggih dan realistis (hardware)
2. Kelompok yang setiap saat menggunakan mesin-mesin itu untuk menciptakan karya-karya imajinasi yang menakutkan dalam dunia hiper-realitas (software)
3. Masyarakat yang pada umumnya setiap hari menggunakan mesin-mesin dan karya-karya imajinasi itu sebagai bagian dari kehidupannya.

Perubahan sosial dalam sibercommunity, memiliki dampak-dampak budaya yang sangat luas dan tajam, karena selain sifat perubahannya yang mengglobal, perubahan sosial ini berlangsung dengan amat cepat, sehingga banyak mengakibatkan efek ganda terhadap perubahan perilaku pada masyarakat maya dan masyarakat nyata serta menyebabkan gesekan-gesekan sosial yang tajam di dalam kedua belahan masyarakat tersebut.

Stratifikasi Sosial Masyarakat Siber

Konstruksi masyarakat maya (cybercommunity) pada awalnya kecil dan berkembang menggunakan pola jaring laba-laba sehingga terbentuklah masyarakat yang besar. Dengan demikian, keberadaan ruang maya selalu terkait dengan komunitas virtual, yaitu mereka yang saling berinteraksi menggunakan teknologi komputer (cyberspace - cyber community), karena melalui interaksi antar mereka ruang itu terbentuk (Prasetyo, 2010). Anggota masyarakat maya tidak terikat secara territorial atau bahkan tidak pernah bertemu muka sekalipun. Melalui sarana virtual mereka berinteraksi, mempertukarkan makna dan membangun realitas dunia. Kelompok masyarakat ini diberikan label sebagai virtual communities. “Virtual communities are social aggregation that emerge from the net when enough people carry on those public discussion, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationship in cyberspace” (David, 2001).

Fiona Lee (2003) menggaris bawahi karakteristik cyber communities yang diberikan oleh Rheingold:

The net / cyberspace refers to activities carried out in cyberspace, to differentiate them from real community activities;

Public discussion suggests that participant have discussion with one another, whether to share opinions, knowledge, feelings, or common interest. There is the implication that topics are generated by participants rather than web site coordinators.

Personal relationship indicates that with sufficient time, participants develop a self-sustaining relationship among themselves.

Dari definisi dan deskripsi yang ada, dapat disimpulkan bahwa ruang-ruang berdimensi computer memiliki arti yang sama dengan cyberspace dan ruang internet ketika diakses melalui teknologi; dan muatan (content) yang ada mengacu pada data, informasi, diskusi, ekspresi dan perasaan-perasaan yang timbul dalam diskusi yang terjadi sesama anggota.

Dunia maya merupakan bentukan alternatif ruang sosial di samping dunia nyata. Di dalamnya terbangun interaksi dengan beragam bentuk dan tujuan yang dibangun oleh mereka yang menghidupinya. Pertukaran makna, penciptaan identitas, aktivitas wacana, pertemanan dan penciptaan nilai-nilai tertentu, layaknya di dunia nyata. Pendeknya, terdapat banyak kemiripan bentuk interaksi yang terdapat di duni maya dengan realitas nyata keseharian.

Jika ruang maya "cyberspace" merujuk pada ruang baru dimana penggunaanya membangun interaksi hingga terbentuklah suatu masyarakat maya (cybercommunity), maka cyberculture atau budaya maya merujuk pada seperangkat realitas yang hidup di dalamnya. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, komunitas dunia maya (cybercommunity) membangun seperangkat pemahaman dan nilai-nilai bersama melalui aktivitas komunikasinya. Bentuk dan pola komunikasi yang berlangsung di dalamnya merupakan wujud dari tata nilai yang disepakati dan dipelihara dari dan oleh mereka. Dari sudut pandang etnografi komunikasi, inilah yang disebut sebagai masyarakat komunikatif. Etnografi komunikasi memandang bahwa kaidah-kaidah komunikasi dapat berbeda dari satu kelompok dengan kelompok, mereka memiliki kaidah dan variasi linguistic. Dengan demikian keberagaman tidak komunikasi memiliki implikasi bentuk linguistic dan norma-norma social. (Kuswarno, 2008).

Masyarakat maya mengenal stratifikasi sosial berdasarkan pada besaran jaringan yang dimiliki. Jadi, dasar pembentukan stratifikasi masyarakat maya ditentukan pada seberapa besar kepemilikan jumlah anggota masyarakat maya yang setiap hari lalu-lalang di sebuah jaringan atau website menjadi dasar argumentasi yang kuat untuk menentukan stratifikasi sosial.

http://,www., adalah pemilik stratifikasi tertinggi dalam masyarakat maya adalah pemilik jaringan terbesar terbesar dalam dunia maya, sehingga hampir seluruh jaringan website didunia menggunakan tersebut untuk masuk ke dunia maya.

Stratifikasi sosial kedua dalam masyarakat maya adalah .com,..net,..org..gov..id., dan sebagainya. Kelompok ini unggul pada luasan space yang dimilikinya, sehingga space itu dapat dijual kepada anggota masyarakat lain yang membutuhkannya.

Stratifikasi Sosial ketiga dikenal, seperti yahoo, hotmail, mailcity, google., dan sebagainya mereka menguasai akses informasi yang amat beragam dan sangat banyak memiliki koneksi dengan beragam situs yang digemari oleh masyarakat maya, serta memiliki kecepatan akses yang menakjubkan.

Dalam masyarakat maya, stratifikasi sosial tidak secara otomatis berpengaruh terhadap pembentukan kelas-kelas sosial. Stratifikasi sosial yang ketiga seperti yahoo,hotmail,mailcity, dll adalah anggota kelas sosial tertinggi karena begitu populer dimasyarakat.

Ukuran kelas sosial dalam masyarakat maya adalah popularitas, bahkan juga berdasarkan rumpun (cluster) kebutuhan masyarakat. Seperti google menjadi sangat populer dalam situs pendidikan, dan masyarakat umum lebih mengenal yahoo,hotmail,dll.

Namun berdasarkan stratifikasi sosial dan kekuasaan jaringan, maka kekuasaan tertinggi dalam masyarakat maya dipegang kelompok, seperti http:// dan www.

Masyarakat maya adalah revolusi terhadap sebuah perubahan masyarakat nyata.

Perubahan dalam masyarakat maya dikenal dengan dua konsep perubahan yakni perubahan fisik dan perubahan sosial. Perubahan fisik yang ada dalam mesin-mesin computer dimana perubahan ini akan mempengaruhi kemampuan dan kecepatan bekerja mesin-mesin itu sehingga ikut mempengaruhi gagasan-gagasan masyarakat untuk memanfaatkan kemampuan computer itu atau kemampuan computer yang baru itu diciptakan untuk memenuhi keinginan masyarakat. Perubahan semacam ini dikenal dengan kata upgrade, sebuah kata yang mengandung makna memperbaiki diri dengan cara meningkatkan kemampuan dan penampilan yang lebih baik, sehingga definisi upgrade ini terjadi pada basis peranti keras dan peranti lunak yang dilakukan secara sengaja melalui sebuah proses adaptasi dengan kebutuhan masyarakat.

Ada tiga kelompok dalam masyarakat cyber, pertama, kelompok yang senantiasa bekerja untuk menciptakan mesin-mesin teknologi informasi. Kedua, kelompok yang setiap saat menggunakan mesin-mesin itu untuk menciptakan karya – karya imajinasi yang menakutkan dalam dunia hiper-realitas. Ketiga, masyarakat pada umumnya yang setiap hari menggunakan mesin dan teknologi te¹⁰but diberbagai kehidupan. Dari ketiga hal itu, menurut Burhan Bungin masyarakat menc¹⁹akan culture universal yang dapat dijelaskan sebagaimana yang diilki oleh masyarakat nyata. Peralatan dan perlengkapan hidup masyarakat maya adalah teknologi informasi yang umumnya dikenal dengan mesin komputer atau media elektronika lain yang membantu kerja atau dibantu oleh mesin komputer (Rohayati, 2017).

Sisi lain perubahan dunia maya yaitu perubahan sosial, dimana perubahan yang terjadi itu merupakan sebuah hukum alam serta setiap saat menimbulkan masalah baru. Berbagai masalah itu merupakan refleksi dari realitas masyarakat nyata, mulai dari masalah-masalah sosial seperti pelanggaran norma susila, virus, sampai kriminalitas yang dikenal dengan istilah sibercrime..

Perubahan sosial dalam sibercommunity, memiliki dampak-dampak budaya yang sangat luas dan tajam, karena selain sifat perubahannya yang mengglobal, perubahan sosial ini berlangsung dengan amat cepat, sehingga banyak mengakibatkan efek ganda terhadap perubahan perilaku pada masyarakat maya dan masyarakat masyarakat nyata serta menyebabkan gesekan-gesekan sosial yang tajam di dalam kedua belahan masyarakat tersebut.

Kejahatan Siber

Segi kehidupan sibercommunity adalah imitasi dari kehidupan nyata itu sendiri sehingga sibercrime dalam sibercommunity adalah merupakan imitasi dari kejahatan yang ditemukan dalam masyarakat, hanya saja kejahatan itu menggunakan prosedur teknologi telematika yang sukar silihat dengan mata sesaat, bahkan untuk dibuktikan kecuai dengan kemampuan dan pembuktian ilmiah.

Beberapa kejadian p³⁹ing dalam sibercrime yang terjadi pada masyarakat maya berupa pencurian dan penggunaan account milik orang lain, pembajakan situs web, misalnya mengganti tampilannya, isinya bahkan menghentikan sejumlah transaksi melalui situs tersebut.

Pelanggaran yang paling nyata adalah pelanggaran hak cipta masyarakat, perlakuan penyerangan dan perusakan jaringan, pencuri²⁵penipuan,eksploitasi perempuan, penyebaran pornografi, pornoteks serta erotisme. Pelanggaran norma susila terbanyak dalam masyarakat maya berhubungan dengan pelanggaran norma-norma seksualitas dan pornografi. Masalah lain yang cukup serius dalam masyarakat maya adalah serangan-serangan virus yang sengaja dibuat oleh para hacker (pembuat virus).²⁴

Berdasarkan survey AC Nielsen 2001, Indonesia ternyata menempati posisi keenam terbesar didunia atau keempat di Asia dalam tindak kejahatan Internet (Heru Sutadi; kompas). Tindak kejahatan itu memang tidak dirinci tapi menyadarkan para sibercommunity terhadap fenomena tersebut. Contoh kasus sibercrime di Indonesia yang cukup menyita perhatian seperti pembobolan rekening BCA melalui fasilitas internet banking, perebutan domain Mustika Ratu, pencurian kartu kredit, berbagai bentuk pornografi, pembajakan.

Salah satu karakter umum sibercrime yang dapat diidentifikasi adalah kejahatan ini dapat dilakukan dari mana saja dan di mana saja dalam sibercommunity, tanpa harus senegara dengan tempat dimana s¹⁶ver itu berada.

Melihat masalah terbesar yang dihadapi oleh sibercommunity adalah sibercrime, maka kebutuhan terhadap siberlaw menjadi sangat mendesak. Siberlaw dimaksud adalah perangkat hukum positif yang digunakan untuk mengontrol akselerasi kehidupan dalam sibercommunity. Siberlaw, akan memainkan dua sisi pengendalian masyarakat.

Untuk secara genetic dan efektif menghukum setiap pelanggaran hukum dalam sibercommunity.

Perlu disadari bahwa sibercommunity merupakan sisi lain dari kehidupan masyarakat nyata, sehingga secara fisik individu masyarakat siber dapat dihukum menggunakan hukum-hukum positif yang ada di masyarakat. Dengan demikian, maka dibutuhkan peranti lunak siberlaw yang dikonstruksi untuk tidak saja pada tingkat mengatur keteraturan (system order) dalam masyarakat maya, tapi juga untuk membawa pelaku tindakan sibercrime yang dilakukan dalam sibercommunity ke pengadilan hukum positif (dalam masyarakat nyata).

Prinsip-prinsip utama dalam siberlaw

Memberi rasa aman terhadap setiap warga masyarakat, baik sibercommunity maupun masyarakat nyata, dalam hal ini “keselamatan beraktivitas” dalam sibercommunity.

Memberi rasa keadilan untuk beraktivitas dalam masyarakat maya.

Diharapkan dapat melindungi hak-hak intelektual maupun hak-hak materiil lainnya dari setiap warga siber.

Harapan terbesar agar siberlaw dapat memberi rasa jera terhadap pelaku-pelaku sibercrime dengan sanksi dalam sibercommunity maupun hukum-hukum dalam kehidupan nyata.

Harapan terakhir, agar siberlaw dapat benar-benar dilaksanakan oleh masyarakat nyata maupun sibercommunity

Perkembangan masyarakat manusia telah sampai pada sebuah tahap kehidupan baru dimana dunia nyata dan dunia maya menjadi sebuah ruang (space) kehidupan yang tidak dapat dipisah lagi. Terlebih lagi, bahwa kehidupan dalam ruang maya menjanjikan masa depan yang amat sangat cerah, ketika ruang-ruang kehidupan nyata mulai menyempit. Dunia maya dapat menafikan semua itu dengan sebanyak mungkin menawarkan sifat utamanya, yaitu efisiensi ruang dan waktu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Community, masyarakat adalah kelompok-kelompok orang yang menempati sebuah wilayah (territorial) tertentu, yang hidup secara relative lama, saling berkomunikasi, memiliki symbol-simbol dan aturan tertentu serta system hukum yang mengontrol tindakan anggota masyarakat, memiliki system stratifikasi, sadar sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut serta relative dapat menghidupi dirinya sendiri.

Penemuan dan perkembangan teknologi Informasi dalam skala massal, telah mengubah bentuk masyarakat manusia dari masyarakat dunia local menjadi masyarakat dunia global, sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia juga dijuluki The Big Village, yaitu sebuah desa yang besar yang di mana masyarakatnya saling mengenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya seperti layaknya kehidupan yang berkembang di desa.

Masyarakat global itu juga merupakan suatu kehidupan yang memungkinkan komunitas manusia menghasilkan budaya-budaya bersama, menghasilkan produk-produk industri bersama, menciptakan pasar bersama, pertahanan militer bersama, mata uang bersama bahkan menciptakan perang dalam skala global di semua lini.

Secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan masyarakat, yaitu masyarakat nyata dan masyarakat maya (sibercommunity)

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Rafinita. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial, *Keluwih: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(1), 8-14
<https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Artur, Berger. 2014. Tanda – tanda dalam kebudayaan kontemporer. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Bell, David. 2001. Inroduction to cybercultures. London: Routhledge
- Bungin, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi. Jakarta: Kencana
- Fitria, Rini, dan Rafinita Aditia. (2020). Urgensi Komunikasi Dakwah di Era Revolusi Industri 4.0, *Dawuh: Islamic Communication Journal*, 1(1), 1-8 <https://www.siducat.org/index.php/dawuh/article/view/28>
- Holmes, David. 2005. *Communication Theory. Media, Technology and Society*. London: Sage Publishing
- Kuswarno, Engkus. 2008. *Etnografi Komunikasi Suatu Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Bandung : Widya Padjadjaran.
- Lievrouw, Leah and Sonia Livingstone. 2006. *Handbook of New Media: Updated Student*. London; Sage Publ.
- Madrah, Muna. (2012). Sosialita di Era Internet. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 2(2), 194-199
<http://dx.doi.org/10.30659/jikm.2.2.194-199>
- Mahyudin. (2019). *Sosiologi Komunikasi: Dinamika Relasi Sosial di Era Virtualitas*. Makassar: Penerbit Sofia
- Muis, A. (2001). *Indonesia Di Era Dunia Maya: Teknologi Informasi dalam Dunia Tanpa Batas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nugroho, Catur. 2020. *Cyber Society Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Jakarta: Kencana
- Piliang, Yasraf Amir. (2012). Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial, *Jurnal Sositoteknologi*, 27(11), 143-156
<https://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1098>
- Prasetyo, Hendri. (2010). *Cyber Community, Cyber Cultures : Arsitektur Sosial Baru Masyarakat Modern*, *Jurnal UMN*, 2(2), 29-38 <https://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM /article/view/190>

- Rohayati. (2017). Budaya Komunikasi Masyarakat Maya (Cyber): Suatu Proses Interaksi Simbolik, *Jurnal Sosial Budaya*, 14(2), 179-189 <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/4432>
- Sari, Sapta. (2019). Literasi Media Pada Generasi Milenial di Era Digital, *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(2), 30-42 <https://doi.org/10.37676/professional.v6i2.943>

Analisis Sosiologis Fenomena dan Realitas Pada Masyarakat Siber

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	dspace.uui.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Pondicherry University Student Paper	2%
3	chantryintelelex.blogspot.com Internet Source	1%
4	repository.usahidsolo.ac.id Internet Source	1%
5	tugascybermediayudiherdisyh.blogspot.com Internet Source	1%
6	Redyta Septiani. "Analisis Wacana Isi Pesan Iklan Politik Pemilihan Kepala Daerah DKI Jakarta Di Media Internet", Jurnal The Messenger, 2014 Publication	1%
7	symslalmhrs.wordpress.com Internet Source	1%

8	Submitted to Universitas Katolik Widya Mandala Student Paper	1 %
9	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1 %
10	doi.org Internet Source	1 %
11	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
12	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
13	www.candiedu.com Internet Source	1 %
14	jurnalharmoni.kemenag.go.id Internet Source	1 %
15	lgnpancoran.blogspot.com Internet Source	1 %
16	Defri Elias Simatupang. "PENGEMBANGAN E-CONSULTATION SITUS BUKIT KERANG KAWAL DARAT (BKGD) DEMI OPTIMALISASI FUNGSI INSTITUSI PEMERINTAH", Kebudayaan, 2020 Publication	1 %
17	rizadinamika.blogspot.com Internet Source	1 %

18	edoc.pub Internet Source	1 %
19	Submitted to Institut Pemerintahan Dalam Negeri Student Paper	1 %
20	multisite.itb.ac.id Internet Source	<1 %
21	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
22	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
23	ojs.cahayamandalika.com Internet Source	<1 %
24	Submitted to Lambung Mangkurat University Student Paper	<1 %
25	repository.ptiq.ac.id Internet Source	<1 %
26	ejournal.umm.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
28	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	<1 %

29	dwikurniakj05.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	vm36.upi.edu Internet Source	<1 %
31	alhegoria.blogspot.com Internet Source	<1 %
32	zenapinker08.wordpress.com Internet Source	<1 %
33	jurnal.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
34	www.conferences.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
35	zir.nsk.hr Internet Source	<1 %
36	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
38	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
39	bayusulystyo.wordpress.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On