

## **BAB II**

### **FENOMENA**

### **MASYARAKAT JARINGAN DIGITAL**

#### **2.1 Perkembangan Internet**

##### **2.1.1 Media Baru**

Sejak jaman dahulu manusia sudah menggunakan teknologi. Teknologi yang digunakan semula merupakan teknologi yang sederhana. Perkembangan teknologi terjadi karena kemampuan menggunakan akal dan pikiran manusia yang berkembang untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan pola yang berpengaruh pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaanya. Sebagai contoh pada abad ke 20 awal, teori komunikasi mencari relevansi kompleksitas antara medium dan konten, ataupun antara media dan pesannya. Sedangkan saat ini, mereka lebih menyajikan argumen utama tentang perbedaan antara interaksi komunikatif dan integrasi komunikatif.

Dalam poin ini dijelaskan bahwa perkembangan komunikasi melalui media baru dan bagaimana cara kerjanya mengubah suatu masyarakat melalui teknologi baru. Teknologi baru disini memiliki arti berdampak kepada aspek budaya, aspek sosial dan lingkungan. Hal ini dirasakan perlu dibahas karena teknologi tersebut telah bertransformasi menjadi satu bentuk yang super efektif dalam konsep komunikasi yang memiliki fungsi fluiditas, elektronik, antar muka, interaktivitas dan lebih berkualitas. Konvergensi ini telah secara bersamaan mengubah sosial

budaya, struktur budaya dan merubahnya menjadi budaya baru yang terintegrasi dengan dunia *cyber* dan nantinya akan mengambil alih hal tersebut dalam beberapa abad kedepannya.

Media baru disini tidak dapat didefinisikan pada hitam dan putih atau secara kotak mengkotakkan dalam domain yang sangat kecil. Media baru merupakan konsepsi yang timbul dari berbagai bidang lain yang digabungkan yang menghasilkan sebuah domain. Dengan demikian media baru tidak lain adalah penggabungan dari semua jenis media ke dalam suatu bentuk baru, semua konsepsi, ide dan teori-teori dari media asli yang tertanam kedalam bentuk baru.<sup>1</sup>



*Gambar 1.5 Struktur Media Baru*

Media baru adalah istilah yang luas muncul di akhir abad 20 untuk mencakup penggabungan dari media tradisional seperti film, gambar, musik, lisan dan tulisan. Dengan kekuatan interaktif dari komputer yang melakukan konvergensi yang disebut Internet. Media baru menyediakan kemungkinan akses setiap saat, kapan saja pada setiap perangkat digital serta umpan balik pengguna secara interaktif, partisipatif, kreatif dan pembentukan masyarakat secara konten media.

<sup>1</sup> Mitra, Archan. (2010). *New Media and Convergence : A development Communication Perspective*. Globe Media Journal, Department of Mass Communication, University of Burdwan.

Dengan kemajuan di bidang teknologi komunikasi khususnya bidang internet, memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi jarak jauh, mengirimkan data dalam waktu singkat dan cepat, tanpa harus mendatangi tempat yang dimaksudkan. Pencarian berita dan informasi menjadi salah satu fungsi penting yang utama dalam penggunaan internet. Betapa tidak, ribuan bahkan jutaan orang dengan sukarela mengunggah data dan informasi setiap saat dari berbagai belahan dunia, sehingga bisa langsung dibaca dan dinikmati oleh seluruh manusia yang terkoneksi dengan Internet.

Saat ini, kemajuan teknologi internet merambah ke segala bidang kehidupan, mulai dari bidang bisnis, hiburan, budaya, pendidikan, bahkan pola komunikasi. Saat ini teknologi dapat digunakan dalam berbagai hal yang dapat menunjang dan mempermudah kehidupan manusia. Internet sendiri telah merubah tatanan dan budaya komunikasi hampir sebagian manusia di berbagai penjuru dunia. Fungsi media baru pun semakin mengalami perluasan dari hanya sebagai pengirim data dan informasi pada awalnya, menjadi semakin berkembang mengikuti bidangnya masing-masing, tetapi penelitian ini difokuskan hanya bentuk dalam bidang komunikasi *smartphone*.

### **2.1.2 Perilaku Pengguna Internet**

Dalam beberapa tahun ini internet merupakan topik menarik jika dibicarakan melalui disiplin ilmu yang berbeda-beda. Dampak internet sendiri sangat besar sehingga menarik perhatian masyarakat umum, media, pemasar hingga akademisi. Internet sendiri memiliki kekuatan untuk mencari sebuah informasi, lebih

bersahabat dan mudah digunakan. Terbukti dari pertumbuhan penggunaan internet jaringan meningkat dari 2 juta (31%) menjadi 3,5 juta pada tahun 2000.<sup>2</sup>

Pencarian informasi selalu dan terus dilakukan manusia sebagai usaha untuk meningkatkan, memperbaiki dan memperbarui taraf hidup mereka seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat kemajuannya. Kebutuhan dan keinginan tersebut menimbulkan suatu pemilihan terhadap teknologi komunikasi global. Internet sebagai media komunikasi teraktual saat ini dengan jumlah pengakses lebih dari 132 juta orang di seluruh dunia dan salah satu media komunikasi yang memiliki fasilitas terbaik dan paling menarik.<sup>3</sup> Termasuk dalam penggunaan tersebut, masyarakat Indonesia mampu memanfaatkan dan mengadopsi aplikasi yang tersedia dalam gadget untuk membantu aktivitas sehari-hari dengan cepat dan tanggap.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016,<sup>4</sup> jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 132,7 juta. Survei tersebut juga menunjukkan perilaku pengguna internet Indonesia dalam beberapa kategori, yaitu:

- **Konten internet yang diakses**

Media sosial : 129,2 juta atau 97,4%

Hiburan : 128,4 juta atau 96,8%

---

<sup>2</sup> Fenech Tino, O'Cass Aron. (2003). Web reailing adoption: *exploring the nature of internet users*. Journal of Retailing and consumer services

<sup>3</sup><http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.ca.pai.132.juta.>, diakses 12 July 2017

<sup>4</sup> <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>, diakses 12 July 2017

Berita	: 127,9 juta atau 96,4%
Pendidikan	: 124, juta atau 93,8 %
Komersial	: 123,5 juta atau 93,1%
Layanan publik	: 121,5 juta atau 91,6%

Dari data konten Internet yang diakses, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan pengguna Internet Indonesia cenderung mengakses media sosial dengan jumlah yang lebih banyak dari jenis konten lain.

- **Perangkat yang dipakai**

Mobile	: 63,1 juta atau 47,6%
Mobile & computer	: 45,3 juta atau 34,2%
Computer	: 2,2 juta atau 1,7%

Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna mobile phone, maka banyak kemudahan pula yang didapatkan para pengguna internet untuk mengakses segala hal yang diinginkan melalui mobile phone dimana pun dan kapan pun.

- **Konten komersial yang sering dikunjungi**

Online shop	: 82,2 juta atau 62%
Bisnis personal	: 45,3 juta atau 34,2%
Lainnya	: 1,5 juta atau 1,2%

APJII juga melakukan survei pelaku pengguna internet berdasarkan pekerjaan, data tersebut didapatkan pengguna Internet paling banyak berasal dari kalangan mahasiswa sebanyak 18 juta atau 89%, karyawan swasta sebanyak 23,8 juta atau 88%, pekerja kesehatan sebanyak 3 juta atau 85% dan sisanya dari banyak jenis pekerjaan lain. Kemudian secara statistik umur, pengguna internet didominasi oleh anak-anak muda dengan rentang usia 20-24 tahun (APJII).

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh WeAreSocial pada Januari 2017 menyebutkan pengguna *internet* Indonesia mencapai 51% atau mengalami penambahan sekitar 45 juta dari periode yang sama tahun sebelumnya, menjadi 132,7 juta.<sup>5</sup>



*Gambar 1.6 Indikator pengguna digital Indonesia Januari 2017*

Durasi yang dihabiskan orang Indonesia dalam mengakses internet juga tinggi. Beda piranti gadget yang digunakan ikut memengaruhi berapa lama

<sup>5</sup> <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-southeast-asia>, diakses pada tanggal 7 Agustus 2017

mereka berselancar di dunia maya. Untuk pengguna PC atau tablet, mereka bisa menghabiskan waktu rata-rata 8 jam 44 menit dengan kecepatan koneksi rata-rata 6,398 kbps. Sedangkan pengguna mobile phone lebih singkat yakni 3 jam 55 menit dengan rata-rata kecepatan 10,899 kbps.

Dari statistik penelitian itu menyebutkan bahwa pengguna internet Indonesia melakukan banyak kegiatan seperti :<sup>6</sup>

### 1. Sosial Media

Pengguna sosial media di Indonesia mencapai 106 juta orang atau sekitar 40% dari populasi Indonesia, dengan 92 juta di antaranya menggunakan piranti mobile. Mayoritas mereka mengakses YouTube, Facebook di urutan kedua, kemudian Instagram, Twitter, dan WhatsApp di posisi lima besar.

### 2. Komunikasi *e-mail*

Penggunaan akses internet juga cukup besar untuk keperluan komunikasi jarak jauh, lewat email. Tingkat aktivitasnya mencapai 14% dari populasi untuk pengguna smartphone dalam seminggu dan 7% pengguna PC.

### 3. Pencarian (*searching*)

Pengguna internet di Indonesia juga banyak menghabiskan waktunya untuk browsing atau berselancar menggunakan mesin pencari. Dalam sepekan,

---

<sup>6</sup> <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-southeast-asia>, diakses pada tanggal 7 Agustus 2017

angkanya bisa mencapai 32% dari populasi untuk pengguna smartphone dan 12% untuk pengguna PC.

Sebenarnya internet banyak sekali kegunaannya, dan yang paling diminati saat ini yaitu sosial media. Jejaring sosial (*social networking*) pun sudah menjelma sebagai kebutuhan pokok yang bisa berdampak positif, bisa pula membawa hal negatif. Kebanyakan dari jejaring sosia ini memberikan layanan untuk membuat biodata diri, seperti meng-upload foto, hobi dan dapat menjadi teman antar pengguna jejaring sosial.

Jejaring sosial pun saat ini pada umumnya memiliki fungsi yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dalam hal :<sup>7</sup>

- Memperluas interaksi berdasarkan kesamaan nilai yang dimiliki masing-masing individu, misalkan interaksi dalam hal kesukaan atau hobi (membuat komunitas virtual fanbase), ataupun pernah berinteraksi dalam kurun waktu tertentu dan dalam tempat tertentu, sehingga melahirkan nostalgia yang bisa dirasakan bersama.
- Menambah wawasan dan atau pengetahuan dengan sarana information *sharing* dan *comment*, misalnya pencurahan ide yang bisa diedit secara bersama melalui fasilitas *post*, *comment* dan atau jawaban dari masing-masing catatan.
- Pencitraan/eksistensi diri, dalam hal ini juga berkaitan dengan kemauan untuk memperbarui teknologi informasi, misalnya pada perkembangan

---

<sup>7</sup> Ardian, Luthfi. (2010). Penggunaan Facebook dan Chatroom sebagai Media Komunikasi Untuk Pengembangan Hubungan Antar Pribadi. FISIP, Universitas Diponegoro



seseorang yang ingin menemukan pasangan. Hal ini berlaku juga sebagai media kampanye politik kepada publik, contohnya Presiden Amerika Serikat, Barrack Obama menggunakan Facebook untuk kampanye kepada audiensnya.<sup>8</sup> Selanjutnya saat pilkada Jakarta, sosial media Instagram dengan fitur Livenya dipergunakan untuk sesi tanya jawab dalam kampanye kepada masyarakat Jakarta.<sup>9</sup>

- Media pertukaran atau transaksi dan pemikiran dalam hal perdagangan (misalnya pengiriman draft harga barang), politik, budaya, bahkan dimungkinkan juga pendidikan, misal *e-learning* untuk forman (sekolah, universitas, bimbingan belajar dan nonformal (pengajian dan motivator).
- Sebagai media hiburan atau misalnya melihat film lucu, penemuan baru, permainan atau *game online* dan lain sebagainya.

Lalu dengan berkembangnya internet, semakin banyak juga dampak negatifnya. Beberapa penelitian kesehatan yang membahas tentang kecanduan internet telah dilakukan, seperti perilaku penggunaan internet beserta ketergantungannya<sup>10</sup> ataupun melihat perilaku pengguna internet dari lingkup sosial.<sup>11</sup> Beberapa dari studi tersebut menggunakan berbagai metode untuk mengidentifikasi pecandu internet dan telah menangani beragam masalah seperti

---

<sup>8</sup> *Obama and the power of social media ant technologi*. The European Business Review

<sup>9</sup> <https://pilkada.tempo.co/read/news/2017/03/23/348858688/mengapa-ahok-live-streaming-di-media-sosial>, diakses pada tanggal 22 July 2017

<sup>10</sup> Egger. O, Rauterberg. M. (1996). Internet Behaviour and Addiction. Work & Organisational Psychology Unit (IfAP), Swiss Federal Institute of Technology (ETH) Zurich

<sup>11</sup> Millie Andre. (2006). Anti-Social Behaviour: Concern of Minority and Marginalised Londoners. Internet Journal of Criminology

tanggung internet, sistem internet atau pengguna internet patologis (ilmu bioteknologi) (Davis,2001;Lin & Tsai, 2002).

Penelitian tentang kecanduan internet menunjukkan bahwa pengguna internet yang lebih sering dikaitkan dengan beberapa variabel sosial dan psikologis seperti, penurunan dalam lingkaran sosial, depresi, kesepian, harga diri rendah, menurunnya kepuasan hidup, mencari sensasi, kesehatan mental hingga fungsi keluarga yang rendah.<sup>12</sup>

Beberapa penelitian melaporkan bahwa ada sejumlah faktor emosional yang mungkin berhubungan dengan kecanduan para pelaku internet. Salah satu penelitian tentang kecanduan internet dan depresi menunjukkan bahwa terlalu sering menggunakan internet dapat menghasilkan gangguan kehidupan normal seorang individu, orang-orang disekelilingnya hingga dikaitkan dengan peningkatan frekuensi depresi (McKenna & Bargh, 2000; Nie, Hillygus, & Erbring, 2002).

Dalam bentuk lainnya, internet pun dapat melakukan hal negatif jika dilakukan terus menerus. Kecepatan dan kemudahan internet tersebut telah membuka pintu baru untuk individu yang mencari sumber daya dan pemenuhannya. Tergantung kepada manusia itu sendiri, ia bisa melakukan hal-hal yang baik tetapi dapat digunakan juga sebagai hal negatif. Seringkali hal negatif itu berasal dari fenomena itu sendiri, melainkan dari frekuensi dan intensitas volume penggunaannya.

---

<sup>12</sup> Iskender Murat, Akin Ahmet. (2011). *Internet Addiction and Depression, Anxiety and Stress*. International Online Journal of Educational Sciences.

Seperti halnya kecanduan pornografi. “Pornografi” sendiri adalah suatu hal yang paling sering di cari untuk topik di Internet. Industri pornografi di internet sendiri diperkirakan mencai \$366 juta hingga \$1 miliar pada tahun 2001 (Greenfield, 1991). Dalam laporan tersebut diperkirakan bahwa satu dari lima pengguna internet yang berlebihan melakukan aktivitas seksual secara online.

Penelitian selanjutnya mengenai pornografi menyebutkan bahwa pengeluaran tidak lebih dari 60\$, seseorang sudah dapat mengakses sesuai keinginannya di Internet (Megan, 2010). Megan menyebutkan bahwa pornografi di Internet telah mengubah cara orang menggunakan pornografi. Internet mempermudah akses dalam pornografi, cara itu tidak mengharuskan seseorang membeli tape VHS atau DVD untuk hal tersebut.

Lalu munculnya *Cyber Stalking*, yang merupakan suatu pelecehan seksual secara online hingga perilaku pedofil (Griffiths, 2000). Menurut Griffiths, *cyberstalking* sendiri memiliki beragam bentuk, seperti perilaku mengirim seseorang materi yang tidak pantas (pornografi atau kebencian) dari individu maupun kelompok. Ataupun tidakan pedofilia yang tidak memerlukan penganiayaan fisik, namun memunculkan fantasi seseorang saat melihat anak-anak di internet. Penelitian mengenai *Cyber Stalking* selanjutnya mengatakan bahwa beberapa negara telah mengakui dampak teknologi terhadap interaksi sosial tersebut. Seperti contoh, Amerika Serikat berupaya untuk memperbarui

undang-undang untuk melindungi warganya dalam mengatur investigasi ataupun potensi-potensi terjadinya korban yang tak berdaya dalam sosial media.<sup>13</sup>

Lalu tindakan selanjutnya yaitu perjudian. Perjudian dapat ditemukan di internet terutama dalam bentuk perdagangan saham online dan lelang. Menurut Pratarelli (1994), 4 persen dari pengguna internet dalam studi mereka diduga menggunakan internet untuk perjudian. Perilaku perjudian tersebut memancing para pengguna haus akan keberhasilan, kekuasaan dan kegembiraan. Penelitian selanjutnya menjelaskan bahwa penjudi online cenderung berusia muda. Sebuah studi di Nova Scotia, Kanada menemukan bahwa 6% dari kelompok umur 15-17 tahun di provinsi tersebut dilaporkan bermain judi poker online pada tahun 2006.<sup>14</sup>

Selanjutnya adalah perkembangan psikososial dalam internet yang menemukan sebuah hubungan sebab akibat antara perkembangan emosi yang rendah dan kecanduan internet. Kelompok ketergantungan tersebut terdiri dari pengguna internet berusia muda. Hasil temuan tersebut mengidentifikasi beberapa pengguna internet mengekspresikan emosi mereka didalam jaringan sosial medianya.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Magnin Sarah, Hazelwood D. (2013). *Cyber Stalking and Cyber Harrassment Legislation in the United States: A Qualitative Analysis*. International Journal of Cyber Criminology

<sup>14</sup> Williams Robert, Wood Robert. (2007). *Internet Gambling: A Comperhensive Review and Synthesis of the Literature*. University of Lethbridge, Canada.

<sup>15</sup>Journal of Addictive Disorders. (2003). *Internet Addiction: Is the Internet a "pathological agent"*

### 2.1.3 Karakteristik Gadget

Saat ini teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari, bahkan sejak seorang individu masih dalam kandungan telah merasakan manfaat teknologi, misalnya pemeriksaan kesehatan janin melalui USG (Ultra Sonografi).

Sebut saja sekarang ini telah banyak individu yang mahir menggunakan perangkat teknologi seperti handphone, laptop, komputer, tab yang biasa kita kenal *Gadget*. Peranan teknologi informasi dan komunikasi tersebut dalam kehidupan tidak hanya sebatas pengembangan teknologi, namun lebih dari itu individu tersebut menjadi subyek dari pengembangan teknologi informasinya. Seperti saat ini seseorang bisa dengan mudah melakukan pekerjaannya melalui gadget misal sebagai pebisnis online, endorser dan lainnya. Bila kita amati di sekeliling kita mulai dari keluar rumah hingga sepanjang perjalanan menuju tempat tujuan, sekolah, kantor, *mall* sampai kendaraan umum, begitu banyak orang disibukkan dengan *Gadgetnya*. Gadget menjadi magnet yang sangat menarik dan menjadi candu, sehingga berkomunikasi melalui dunia maya menjadi kewajiban setiap hari dan bisa menghabiskan waktu berjam-jam .

Saat ini telah dikembangkan berbagai jejaring sosial yang dapat mendukung terciptanya suatu lingkungan sosial “virtual” dan dapat mudah diakses melalui

*gadget*. Pengaruh negatif dari hal tersebut pun sangat luas, dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut :<sup>16</sup>

a. Hilangnya Privasi

Pengguna cenderung mencantumkan identitas nyata dalam jejaring sosial yang mengakibatkan mereka sangat rentan kehilangan privasi serta kemungkinan pencurian terhadap foto atau video yang kurang pantas yang mereka posting di akun jejaring sosial.

b. Cyber-Bullying

Munculnya kasus perkelahian yang diawali dari sekedar komentar atau *update status* namun dianggap sebagai ejekan atau *bullying* melalui jejaring sosial.

c. Stranger- Danger

Kebanyakan individu masih kurang menyadari (*aware*) terhadap bahaya dari orang yang tidak dikenal sehingga dapat memalsukan identitas mereka dalam jejaring sosial. Di Indonesia sendiri telah banyak terjadi kasus orang yang diculik dan kemudian diperkosa ataupun dijual oleh orang tak dikenal melalui situs jejaring sosial.

#### **2.1.4 Penggunaan *Smartphone***

Adapun menurut Kenny dan Pon (2011) *smartphone* sendiri adalah perangkat komputasi kuat yang menawarkan layanan suara nirkabel tradisional dan *software* aplikasi asli, serta yang terpenting adalah kemampuan terhubung ke banyak

---

<sup>16</sup> Ruthnia, Firdastin. (2014). *Efek Teknologi Komunikasi Elektronik Bagi Tumbuh Kembang Anak*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

layanan berbasis Internet yaitu *email, geo-location, productivity, game, video streaming* dan *sosial media*.<sup>17</sup> Gadget yang paling sering dijumpai dan dimiliki oleh hampir semua orang dari berbagai kalangan saat ini adalah *smartphone*.

Kecanggihan *smartphone* menawarkan berbagai macam fitur dan aplikasi serta mampu mengakses internet maupun sosial media. Dilengkapi dengan kamera dengan berbagai resolusi, mulai yang paling rendah sampai paling tinggi, kecanggihan ini dimanfaatkan oleh individu dalam memberi kabar kedalam sosial medianya ataupun untuk mengupload berita dimanapun dia berada. Kecanggihan *smartphone* saat ini pun seperti komputer yang bisa dibawa kemana-mana, dengan banyaknya aplikasi yang bisa diinstall mempermudah seseorang dalam berkegiatan. Demam *smartphone* memang sedang melanda masyarakat dunia, terutama Indonesia. Orang seperti terhipnotis berbagai informasi, rasa, canda, tawa, hasrat, ekspresi dan impian lewat jejaring sosial di dunia maya.

Anak sekolah, mahasiswa, karyawan, hingga ibu rumah tangga menggunakan teknologi pintar tersebut. Seperti contoh kecanduan dalam menjalin hubungan di dunia maya, individu yang ketagihan untuk terus menerus hubungan dengan orang lain individu maupun berkelompok secara online. Perkembangan bentuk ini secara bertahap akan membuat individu tersebut lebih mementingkan orang yang ia kenal melalui online dibandingkan dalam kehidupan nyata.

Menurut Kenny dan Pon (2011) menyebutkan setidaknya pada tahun 2015 ada 2 miliar perangkat *smartphone* yang digunakan secara global.<sup>18</sup> Saat ini lebih

---

<sup>17</sup> Kenny, M. dan Pon, B. 2011. "Structuring the Smartphone industry: *Is the Mobile Internet OS Platform the Key?*." *Journal of Industry, Competition and Trade*.

dari 1,3 miliar handset ponsel yang dijual setiap tahun, dan ditahun 2010 smartphone mencapai hampir 20% dari total jumlah tersebut. Semenjak tahun 2012 penjualan *smartphone* meningkat hingga 100% per tahun, dan total volume penjualan global diperkirakan akan melampaui jumlah *Personal Computer(PC)* pada tahun 2012 (Gartner, 2011). Dengan teknologi yang terlalu diinovasi dan fungsionalitas seperti CPU, chip grafis, chip selular/wifi, Bluetooth, GPS dan kamera. Dimana para pengguna *smartphone* tersebut akan selalu mengikuti perkembangan yang ada.

Adapun perkembangan yang ada pada saat ini tidak lebih seperti sebuah pisau, dimana ada bagian sisi positif dan negatifnya. Secara umum teknologi *smartphone* bisa digunakan sebagai “alat” untuk memecahkan masalah (*problem solving*) seperti :<sup>19</sup>

- a. Perkembangan fisik dan inteligensi: perangkat *smartphone* yang berhubungan dengan teknologi *virtual reality* membuat kita bisa melakukan aktivitas fisik secara lebih leluasa tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.
- b. Perkembangan *Relation building and Cultural Awarness*: dengan situs jejaring sosial memungkinkan seseorang untuk bertemu relasi baru dari negara lain serta membantu mereka menjadi peka terhadap perbedaan

---

<sup>18</sup> Kenny, M. dan Pon, B. 2011. “Structuring the Smartphone industry: Is the Mobile Internet OS Platform the Key?.” *Journal of Industry, Competition and Trade*.

<sup>19</sup> Ruthnia, Firdastin. (2014). *Efek Teknologi Komunikasi Elektronik Bagi Tumbuh Kembang Anak*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.



budaya. Seseorang juga mampu untuk tetap dapat saling berhubungan dengan teman lama yang mungkin tidak bertemu lama atau berpisah jarak.

- c. Perkembangan moral: berbagai aksi kemanusiaan dalam menghadapi peristiwa besar seperti bencana alam dapat diakses langsung oleh masyarakat luas. Dengan hal tersebut dapat memicu tumbuhnya solidaritas untuk merasakan bahkan membantu individu lain yang sedang tertimpa musibah.

## **2.2 Kebutuhan Informasi**

### **2.2.1 Aplikasi Sosial Media**

Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin berkembang, saat ini hadirlah teknologi komunikasi yang dapat membantu manusia dalam berkomunikasi secara langsung walaupun terpisah jarak yang sangat jauh. Didukung dengan adanya teknologi yang ada, komunikasi di dunia maya akhirnya menjadi salah satu pilihan membantu manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara cepat.

Media punya peran penting dalam perubahan pola pikir bahkan tingkah laku pada masyarakat. Namun pada era perkembangan teknologi komunikasi saat ini manusia lebih tertarik menggunakan media baru yaitu media sosial sebagai alat berkomunikasi jarak jauh. Karena kecepatan yang dimiliki media sosial ini, dimana individu dapat berkomunikasi tanpa bertatap muka atau bertemu secara langsung, dengan menggunakan media sosial kita dapat mendapatkan informasi terkini dengan cepat dan bertukar informasi dengan orang yang berada jauh

dibelahan dunia. Salah satu media sosial atau sarana komunikasi di dunia maya yang sangat populer di kalangan remaja adalah *LINE Messenger*.

Salah satu program *instant messenger* yang saat ini sedang populer bagi kalangan milenial adalah *LINE Messenger* atau biasa yang di sebut *LINE*. Program yang dimulai ketika gempa besar yang diikuti tsunami di Jepang pada 2011. Oleh peristiwa tersebut karyawan NHN terinspirasi membangun aplikasi yang mampu melayani berbagai kebutuhan konsumen dalam satu platform melalui internet. *LINE* mengizinkan penggunaanya untuk berkirim pesan dan panggilan melalui smartphone mereka. *LINE* menggunakan medium internet yang telah ada, jadi panggilan dan pesan melalui *LINE* tidak ditarik biaya. Untuk membedakan dirinya dari aplikasi komunikasi yang lain *LINE* menawarkan game, aplikasi filter kamera dan platform social media inovatif milik mereka sendiri. Dengan berbagai fasilitas lainnya yang dimiliki saat ini, *LINE* mampu merebut hati pengguna program instant messenger lain dan pengguna internet yang belum pernah sama sekali menggunakannya.

Kegiatan yang sering dilakukan oleh pengguna *LINE* saat ini adalah :

- Berbagi foto dengan teman melalui group sambil berdiskusi mengenai foto tersebut
- Saling berkirim pesan kepada teman yang dituju dalam contact
- Melakukan percakapan suara (Voice Note, Free Call) dengan menggunakan smartphone

- Berkomunikasi dengan melihat lawan bicara secara langsung atau via suara saja
- Melakukan konferensi (Video Call Group / Voice Call Group) dengan banyak teman dalam satu ruangan konferensi hingga 200 member
- Transfer atau mengirimkan file dengan cepat ke sesama anggota grup/individu baik berupa data, foto, gift, location, keep
- Penggunaan emoticon lucu ataupun stiker lucu seperti tokoh kartun bergerak
- Menunjukkan gambar atau foto diri sebagai salah satu identitas
- Menuliskan pesan status diri, memberi tahu apa yang sedang dilakukan, lihat dan dirasakan pengguna kepada teman lainnya.

### **3 Keistimewaan *LINE* Messenger**

Fasilitas *LINE* sekarang yang selalui diperbarui tersebut dapat digunakan pengguna serta menunjang aktifitas yang sering dilakukan seseorang saat mengakses dalam *networking LINE*nya yaitu :

#### **1. Video/Voice Call Group**

Layanan panggilan video, memanfaatkan segala kondisi ketika menelepon kerabat, sahabat, keluarga, teman kantor, bahkan kepentingan bisnis sekalipun tanpa biaya.

## 2. Sticker dan Emoticon

Layanan pengirim pesan teks tanpa lama, dan lebih menarik menggunakan ikon berwarna, pengepresian diri dengan beberapa stiker maupun ikon emoticon.

## 3. Tema dan Timeline

Aplikasi ini mendukung tema timeline yang bisa mengupdate kegiatan melalui teks, foto, stiker dan info lokasi hingga perubahan interface dalam menggunakan aplikasi tersebut.

## 4. Official Account

Layanan ini mengadopsi pola komunikasi *open relationship*. Artinya, komunikasi yang terjadi di *LINE* OA lebih ke arah dari satu akun ke banyak akun pengguna bisa berupa info, gambar maupun teks.

## 5. Attachment

Fitur ini merupakan fitur yang sangat menarik pada *LINE*, pada fitur attachment kita dapat melampirkan file untuk dikirim ke sesama pengguna *LINE* seperti suara, gambar, dll.

## 6. Tambah Teman (QR/ID/Nomer HP/Shake It)

Kita dapat memanfaatkan fitur ini untuk menambah pertemanan dalam *LINE* dengan cara scan QR code, ID, Nomer Handphone maupun Shake It.

Ini adalah cara terbaru *LINE* untuk menambah daftar kontak.

## 7. Pengaturan

Pada bagian Setting, kita dapat mengatur Basic Setting dan Privacy Setting. Pada Basic Setting kita dapat mengatur notifikasi pesan baru dan

undangan masuk group. Notifikasi dapat dipilih berupa Pop-up, suara saja, atau keduanya. Terdapat tiga pilihan ukuran huruf, pilihan kecil, sedang, dan besar. Pada bagian privacy settings, anda dapat menggunakan pseudonim atau nama panggilan untuk ditampilkan pada profil.

#### 8. Group Chat

*LINE* juga menyediakan fitur group chat yang dapat kita buat sendiri. Dengan kapasitas hingga mencapai 200 orang, kita dapat leluasa mengundang teman-teman kita untuk masuk dalam group chat. Melalui group chat kita dapat mengirim pesan secara serentak kepada teman-teman kita yang terdaftar dalam group.

#### 9. Fitur Mention dalam Group Chat

Saat ini, grup memang sangat populer, karena dapat berkomunikasi dengan banyak orang dalam satu tempat. Dengan versi terbaru ini, *LINE* menambahkan fitur mention dalam grup. Pengguna dapat mengetik '@' dan memilih teman yang akan dimention. Maka orang tersebut akan mendapat pemberitahuan bahwa mereka sudah di mention. Dengan fitur ini, kita tidak perlu lagi apabila pesanmu akan hilang dalam chat.

#### 10. Share foto 360 derajat

Pengguna dapat membagikan foto tersebut dalam chatnya dengan foto 360 derajat dengan ikon khusus pengguna ke segala arah untuk pemandangan yang luas dan mendalam.

#### 11. *LINE* Today

Memudahkan para pembaca konten berita, pengguna *LINE* dapat memanfaatkan *LINE* Today untuk mengakses berita dari Infotainment, Politics, hingga Makanan.

#### 12. Relay

Memungkinkan kita untuk ikut berpartisipasi menanggapi status beranda di *LINE* teman kita. Jadi ini adalah inovasi dalam berkomentar, sehingga komentar kita tersebut menjadi bagian dari post beranda di teman kita.

#### 13. *LINE* Square

Fitur yang terbaru saat ini yang hanya bisa dinikmati oleh versi 7.6. Memungkinkan penggunaanya untuk bergabung dalam sebuah grup obrolan yang berfokus pada suatu topik tertentu tanpa adanya fitur kick dan sebagainya

#### 14. Share Location

Memberi tau lokasi dan terintegrasi dengan Google Maps.

#### 15. Games *LINE*

Hadirnya fitur game unik yang berkolaborasi dengan Brand *LINE*. Permainan menarik seperti : *LINE* Pokopang, *LINE* Cookie Run, *LINE* Play, *LINE* Let's Get Rich dan yanglainnya.

*LINE* adalah bentuk baru dari *Instant Messenger* yang dimana fungsinya yaitu untuk berkomunikasi dimana setiap penggunaanya tidak menggunakan pulsa, melainkan jaringan atau koneksi internet. *LINE* sendiri hadir sebagai bentuk

penyempurnaan dari aplikasi Instant Messenger sebelumnya, yaitu Whatsapp & BBM. Beberapa fitur yang tidak ada pada dua aplikasi sebelumnya dimunculkan dalam *LINE*, antara lain Free Call, Sent Location, Sticker, Hastag, Relay, Mention, Timeline, News, Permainan, *LINE* Square, hingga fitur Video Call Group.<sup>20</sup>

Di kalangan remaja kota-kota besar Indonesia, aplikasi sosial media yang kerap digunakan saat ini adalah aplikasi sosial media *LINE*. Banyak diantara perkumpulan ataupun individu yang cenderung menggunakan aplikasi buatan Jepang tersebut. Seperti berita yang dikutip melalui Tekno dan Gadget Tribun,<sup>21</sup> menyebutkan di kota Bogor saat ini mayoritas remaja menggunakan *LINE*. Sementara siswa yang lain mengungkapkan menggunakan *LINE* karena kekinian.

Di dunia, *LINE* memiliki 220 juta pengguna aktif. Sementara pengguna Indonesia mencapai lebih dari 90 juta. Hal ini menjadikan Indonesia memiliki potensi untuk menjadi salah satu dari 2 negara dengan pengguna terbanyak.<sup>22</sup> Dengan banyaknya inovasi atau pun fitur yang ter update menjadikan sebagian besar pengguna *LINE* berumur di bawah 32 tahun, yaitu generasi milenial.

Dengan banyaknya fitur yang ditawarkan, individu semakin tertarik dalam meng explore *mobile application* tersebut. Media sosial tersebut yang kemudian adalah awal terbentuknya komunitas online atau grup. Komunitas online tersebut

---

<sup>20</sup> <https://www.labana.id/view/fitur-fitur-terbaru-pada-update-aplikasi-line-versi-7-1-0/2017/03/01/?fullview>, diakses 7 July 2017

<sup>21</sup> <http://bogor.tribunnews.com/2016/10/13/siswi-sma-di-bogor-lebih-suka-pakai-aplikasi-line-ini-alasannya>, diakses 7 July 2017

<sup>22</sup> <http://teknologi.metrotvnews.com/news-teknologi/akW4MmLK-line-indonesia-peringkat-4-pengguna-terbanyak>, diakses 7 July 2017

beralih fungsi, ntah persamaan tujuan, topik, pembicaraan ataupun kesukaan yang sangat digemari oleh remaja Indonesia saat ini.

Banyak komunitas virtual yang terbentuk dalam platform *LINE*, seperti komunitas para pencinta film, penyuka game, diskusi politik, tempat untuk sharing, grup untuk humor, hingga keagamaan pun ada saat ini. Ini membuktikan bahwa individu di Indonesia menjadi semakin melek teknologi dan cepatnya informasi beredar.

Dengan adanya group online, kita dapat bebas berkomunikasi dengan yang lain tanpa harus meluangkan jadwal untuk bertemu. Terlebih jika masing-masing saling tinggal berjauhan dan terlalu sibuk untuk meluangkan waktu.

Pada awalnya para pengguna *platform* media sosial *LINE* akan mengetahui beberapa informasi yang berasal dari *Official Account* atau *fanbase* yang membahas suatu topik. Para pengguna *LINE* dapat menjadi anggota komunitas virtual tersebut jika langsung menghubungi kontak yang tertera dalam halaman ofisial tersebut. Biasanya para komunitas virtual di *LINE* memiliki periode waktu tersendiri dalam penerimaan anggota tergantung keperluan kelompoknya. Syarat-syaratnya pun beragam seperti memberikan pertanyaan kepada calon anggota baru, memberikan identitas yang lengkap dan sejenisnya. Jika dirasa calon anggota tersebut memenuhi kriteria dan telah melewati beberapa pertanyaan, maka akan diundang langsung oleh para staff di kelompok virtual tersebut. Aturan di kelompok virtual pun beragam, seperti harus sering *online*, sering memberikan



tanggapan terhadap orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan berbagi informasi tentunya.

Sebagai contoh, dalam komunitas grup *LINE* 'Hardcore Gamer' yang terdiri dari beberapa member yang berlokasi berbeda-beda. Para calon anggota baru komunitas tersebut diberikan beberapa pertanyaan terkait wawasan mengenai *game* dan teknologi yang sedang hangat diperbincangkan. Tujuan tersebut digunakan untuk menyaring anggota-anggota yang tidak berkontribusi di dalam kelompok virtual. Memiliki banyak kegunaan seperti me review game, teknik bermain, dan mempermudah anggotanya dalam berkomunikasi sehingga bagi anggota yang tidak mengerti menjadi paham dan mengetahui teknik teknik dalam bermain game dan tetap menjaga pertamanan dunia virtual hingga saat ini. Saat ini, informasi tidak hanya di dapat melalui dari web berita, tv, atau koran tapi juga dari komunitas grup tersebut. Dalam komunitas tersebut, kita dapat menghsare informasi apapun dan juga mendapatkan informasi dari yang lain sehingga tidak ketinggalan informasi secara real time. Terkadang jika bergabung dalam suatu komunitas virtual grup belum tentu semua orang yang ada dalam kelompok tersebut saling mengenal satu sama lain. Maka dari itu terdapat keuntungan bagi seseorang yang ingin memperbanyak relasi atau kenalan melalu komunitas virtual group dalam jejaring sosial.