# BAB II KAJIAN TEORI

# A. Determinisme Teknologi

Determinisme Teknologi adalah sebuah konsep yang mempermudah dalam memahami hubungan antara teknologi dan komunikasi interpersponal. Teknologi memberikan banyak kelebihan pada manusia, keberadaan teknologi membuat segalanya menjadi cepat, teknologi menjadikan segala sesuatu mudah untuk dirubah, dan teknologi menjadikan sesuatu yang biasa menjadi sangat menyenangkan<sup>6</sup>.

Teknologi menjadi bagian yang berpengaruh dalam kehidupan sosial di segala level. Daniel Chandler mengidentifikasi beberapa asumsi dasar mengenai technological determinism<sup>7</sup>, diantaranya adalah : *Reductionistic*, technological determinism menjadi sekat yang memberi jarak antara teknologi dan budaya, sehingga keberadaan teknologi sedikit demi sedikit menghilangkan beberapa nilai budaya yang selama ini ada di tengah-tengah masyarakat, bahkan menurut Neil Postman (1992) keberadaan teknologi menjadi penghancur nilainilai budaya yang selama ini tertanam.<sup>8</sup>

Asumsi dasar yang kedua adalah *Monistic*, technological determinism menjadi faktor penyederhana dari sebuah sistem yang rumit menjadi tampak

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Krug, Gary, 2005, Communication Technology and Cultural Change, Sage Publications, London P 17

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Thurlow, Lengel and Tomic, 2004, Computer Mediated Communication, Sage Publications, London P 41

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> LaRose and Starubhaar, 2004, Media Now, Thomson Learning, USA P.26

lebih mudah. Asumsi dasar yang ketiga adalah *Neutralizing*, pada dasarnya sifat teknologi adalah netral (tidak berpihak), pengaruh baik atau buruk dari sebuah teknologi sangat bergantung di tangan siapa teknologi tersebut digunakan. David Sarnoff berpendapat, seringkali pengguna teknologi terlalu mudah menganggap teknologi sebagai sumber sebuah kesalahan atau kejahatan, padahal kesalahan dan kejahatan tersebut bersumber dari diri pengguna teknologi itu sendiri<sup>9</sup>.

Asumsi dasar yang keempat adalah technological imperative, teknologi memiliki beberapa sifat dasar, diantaranya adalah pengembangan teknologi akan pernah dapat dibendung, keberadaannya selalu mengikuti tidak perkembangan jaman dan budaya.

#### В. Computer Mediated Communication (CMC)

Computer dan kehidupan kita sehari-hari menjadi dua bagian yang tak terpisahkan, dan keterkaitan tersebut terjadi dalam berbagai bidang, terlebih dalam konteks komunikasi. Computer menjadi media vital yang menentukan efektifitas penyampaian sebuah pesan. Computer menjadi media komunikasi yang mampu mempengaruhi dan membentuk perilaku manusia, sebab masingmasing media memiliki karakteristik dan pengaruh yang berbeda pula terhadap perilaku penggunanya<sup>10</sup>.

 $^{9}$  Mc Luhan, 2003, Undesrstanding Media, Routledge, London P.11  $^{10}$  lbid, P.9

11

Berbagai argument yang melihat pentingnya peran computer dalam berbagai aspek dan mencoba mendifinisikannya, diantaranya adalah Gery Santoro (1995:11) "CMC meliputi berbagai macam aplikasi computer, seperti program analisis statistic, program financial, dan segala sesuatu yang berkenaan dengan komunikasi antar manusia". Berbeda dengan Gerry, John December (1997) mencoba mendidfinisikan CMC "CMC adalah proses komunikasi manusia yang dimediasi oleh computer, yang meliputi menusia yang sedang berkomunikasi, kondisi ketika mereka berkomunikasi serta isi pesan yang disampaikan dengan berbagai macam tujuan". Dan definisi terakhir yang tidak jauh berbeda dengan dua definisi sebelumnya adalah, definisi yang dikemukakan oleh Susan Herring (1996) "CMC adalah sebuah proses komunikasi yang melibatkan manusia dengan perangkat computer". Sekalipun CMC dapat didefinisikan dalam berbagai bentuk, tergantung dari sudut mana CMC dipandang, tetapi ketiga definisi diatas memiliki titik berat yang sama, yaitu pada komunikasi interpersonal manusia yang saat ini banyak dimediasi oleh computer dan internet.

#### B.1 Ruang Lingkup CMC

Computer dan kehidupan kita sehari-hari menjadi dua bagian yang tak terpisahkan, dan keterkaitan tersebut terjadi dalam berbagai bidang, terlebih dalam konteks komunikasi. Computer menjadi media vital yang menentukan efektifitas penyampaian sebuah pesan. Computer menjadi media komunikasi

yang mampu mempengaruhi dan membentuk perilaku manusia, sebab masingmasing media memiliki karakteristik dan pengaruh yang berbeda pula terhadap perilaku penggunanya<sup>11</sup>. Berbagai argument yang melihat pentingnya peran computer dalam berbagai aspek dan mencoba mendifinisikannya, diantaranya adalah Gery Santoro (1995:11) "CMC meliputi berbagai macam aplikasi computer, seperti program analisis statistic, program financial, dan segala sesuatu yang berkenaan dengan komunikasi antar manusia". Berbeda dengan Gerry, John December (1997) mencoba mendidfinisikan CMC "CMC adalah proses komunikasi manusia yang dimediasi oleh computer, yang meliputi menusia yang sedang berkomunikasi, kondisi ketika mereka berkomunikasi serta isi pesan yang disampaikan dengan berbagai macam tujuan". Dan definisi terakhir yang tidak jauh berbeda dengan dua definisi sebelumnya adalah, definisi yang dikemukakan oleh Susan Herring (1996) "CMC adalah sebuah proses komunikasi yang melibatkan manusia dengan perangkat computer". Sekalipun CMC dapat didefinisikan dalam berbagai bentuk, tergantung dari sudut mana CMC dipandang, tetapi ketiga definisi diatas memiliki titik berat yang sama, yaitu pada komunikasi interpersonal manusia yang saat ini banyak dimediasi oleh computer dan internet.

#### **B.2** Teknologi dan Perubahan Sosial

Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru

<sup>11</sup> Ibid, P.9

dalam melakukan aktivitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi informasi (TI), masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasiinovasi yang telah dihasilkan dalam beberapa waktu terkhir. Teknologi tidak hanya berpengaruh pada kehidupan sosial saja, melainkan teknologi juga merupakan bagian dari kontruksi sosial yang terjadi di tengah masyarakat. Perkembangan teknologi informasi dianggap memiliki beberapa kelebihan dan memberi kemudahan di berbagai aspek kehidupan manusia. terlebih berkembangnya teknologi internet. Hanya saja, dibalik kemudahan dan kenyamanan layanan internet, terdapat berbagai ancaman yang juga diakibatkan berkembangannya internet, karena jaringan internet bersifat global dan public membuat internet sangat rentan dari berbagai bentuk kejahatan. Ancaman timbul manakala pengguna internet mempunyai keinginan untuk mendapatkan akses secara illegal ke dalam sebuah jaringan computer. Oleh sebab itu dampak dari perkembangan sebuah teknologi informasi dapat digolongkan dalam dua kelompok : antisosial behavior (perilaku sosial negatif) dan prososcial behavior (perilaku sosial positif)<sup>12</sup>.

# a. Internet dan Perilaku Sosial Negatif

Digolongkan perilaku sosial negatif ketika perilaku tersebut melampaui batas-batas norma dan nilai yang berlaku, serta menyalahi hukum yang sudah ditetapkan. Beberapa kelebihan internet justru dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan hal-hal negatif. Internet yang bebas aturan

.

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> LaRose and Starubhaar, 2004, Media Now, Thomson Learning, USA P.376

dan bebas nilai mengkodisikan seseorang untuk bebas beraktifitas ketika mereka menggunakan internet sebagai media pemenuhan kebutuhannya. Internet yang tidak mengenal batasan usia dan status sosial memberikan kemudahan bari para penggunanya terutama pemuda dan pelajar untuk mendapatkan apa yang seharusnya tidak layak mereka dapatkan di internet. Internet yang tidak mengenal batasan ruang dan waktu mengakibatkan kejahatan-kejahatan yang ada didunia nyata dapat dengan mudah dilakukan dimana saja, tanpa ada batasan ruang dan waktu. Beberapa dampak negatif dari keberadaan internet adalah :

# 1. Computer Anxiety

Dampak dari keberadaan internet juga menyebabkan kegelisahan pada beberapa pengguna computer, teknologi yang seharusnya membantu aktifitas sehari-hari justru menimbulkan ketakutan tersendiri akan keberadaan internet, dengan keberadaan internet dikhawatirkan banyak hal yang selama ini bersifat konvensional dan mampu memenuhi kebutuhan dan manfaat bagi mereka akan tergantikan dengan kelebihan-kelebihan yang dimilki computer dan internet.

### 2. Ketergantungan

Kelebihan-kelebihan yang dimilki internet membuat penggunannya terangsang untuk selalu memanfaatkan internet, hal ini menimbulkan penggunanya mengalami ketergantungan dengan keberadaan internet. Beberapa ciri pengguna internet yang memilki ketergantungan akan

keberadaan internet adalah, mereka memilki harapan besar terhadap internet, mereka berkeyakinan bahwa internet mampu memberikan apapun yang mereka inginkan, dan ciri terakhir dari pengguna internet yang memilki ketergantungan terhadap internet adalah, mereka cenderung bersikap menarik diri dari masyarakat dan sulit bersosialisai dengan masyarakat sekitar. Sebagian besar waktu mereka digunakan untuk berinteraksi dengan internet. Kekhawatiran terhadap bahaya internet disebabkan keberadaan internet yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan tidak tampak membahayakan.

# 3. Cybercrime

Cybercrime adalah aktifitas kriminal yang dimediasi internet dan computer. Aktifitas-aktifitas yang termasuk cybercrime diantaranya adalah download musik dan perangkat lunak, penyebaran virus serta kejahatan apapun yang dimediasi oleh computer dan internet. Contoh-contoh cybercrime diatas hanyalah sebagian kecil dari aktifitas cybercrime yang ada, peningkatan aktifitas tersebut di tengah masyarakat termasuk bagian dari dampak perkembangan internet dan media yang semkin tidak terbendung. Setiap Negara memiliki aturan dan kebijakan yang berbeda-beda mengenai cybercrime. Sekalipun cybercrime dilakukan di dunia maya tetapi berdampak di dunia nyata. Menurut sutanto secara garis besar *cybercrime* terdiri dari dua jenis,

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> http://www.techterms.com/definition/cybercrime 28/02/1008

vaitu 14: kejahatan yang menggunakan teknologi informasi sebagai fasilitas, contoh : pembajakan atas hak karya intelektual, pencurian kartu kredit (carding), penipuan lewat email, serta transaksi terlarang yang dimediasi internet. Jenis kejahatan yang kedua adalah kejahatan yang menjadikan system dan fasilitas teknologi informasi sebagai sasaran, contoh : perusakan website negara, pengaksesan web-web terlarang. Sedangkan Nazura Abdul Manap menggolongkan cybercrime dalam tiga kelompok <sup>15</sup>: Pertama, kejahatan maya terhadap hak milik. Contoh: pencurian informasi, penipuan, pembajakan atas hak karya intelektual orang lain, serta pemaksaan melalui internet. Kedua, kejahatan maya terhadap seseorang. Contoh: pelecehan seksual, penyebaran spam atau virus melalui email orang lain. Jenis ketiga adalah terorisme maya, jenis yang terakhir ini sangat luas, tetapi semua yang hal yang bersifat terorisme dan dimediasi oleh internet masuk kedalam jenis ketiga.

#### Internet dan Perilaku Sosial Positif

Perilaku sosial positif adalah segala bentuk kebaikan yang ditimbulkan oleh keberadaan internet, meliputi : dorongan terhadap pendidikan, timbulnya kepekaan sosial terhadap sesame, terwujudnya keamanan dan

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Sutanto, Hermawan, dan Tjuk Sugiarto, 2005, Cyber Crime-Motif dan penindakan, Jakarta.

<sup>15</sup> Ibid, Hal. 14

kedamaian, serta bertambahnya wawasan positif bagi pengguna internet. Beberapa dampak sosial positif yang ditimbulkan oleh keberadaan internet adalah <sup>16</sup>:

### 1. Distribusi Informasi

Keberadaan internet menjadikan distribusi informasi semakin mudah, cepat dan tidak mengenal batas ruang dan waktu, internet memberikan informasi dan wawasan baru bagi penggunannya. Internet membentuk pola pikir penggunannya yang selama ini konvensional menjadi lebih terbuka dan modern.

# 2. Pendidikan Non Formal

Dengan adanya internet tidak menutup kemungkinan membentu model pendidikan baru yang berbeda dengan model pendidikan yang selama ini ada, keberadaan internet tidak lagi bisa membedakan seseorang berdasarkan suku, ras, agama, aliran kepercayaan serta perbedaan status sosial. Semua orang memilki hak yang sama, dan memeperoleh kesempatan yang sam dalm memperoleh informasi dan wawasan.

.

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> LaRose and Starubhaar, 2004, Media Now, Thomson Learning, USA P.386

#### c. Perilaku Anti Sosial

Dalam konteks penggunaan teknologi informasi dan komuikasi, sikap dan perilaku yang digolongkan sebagai perilaku anti sosial adalah: antipati terhadap lingkungan sekitar, adiksi yang berlebihan terhadap konsumsi media, serta perilaku kriminal siber yang terjadi melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seperti pelecehan seksual, penipuan, dan perilaku yang merugikan pihak lain.<sup>17</sup>

Dalam definisi yang berbeda, perilaku anti sosial digambarkan sebagai perilaku dengan varian sikap yang beragam, diantaranya: Pertama, pencemburu atau iri (varian murni), selalu menyangkal dan merasa kekurangan, tamak, serakah, dengki. Kedua, penjaga reputasi (ciri narsisistik), tidak mau dianggap cacat, rapuh, tak terkalahkan, tidak dapat diganggu gugat, berkeras ketika statusnya dipertanyakan, tidak mau diremehkan. Ketiga, pengambil resiko (ciri historistik), tidak takut, berani, suka berpetualang, sembrono, membabi-buta, impulsive, tidak peduli bahaya resiko. Keempat, nomadis (ciri skizoid, *avoidant*) bernasib sial atau buruk, dianggap tidak penting, tidak diinginkan, gelandangan/tunawisma, impulsif namun tidak berbahaya. Dan yang kelima, pendengki (ciri sadistik, paranoid), suka berkelahi, penuh dendam, kejam, sangat jahat,

.

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> Straubhar dan La Rose [2000]. *Media Now*. Sage Publications, Inc: California, P.186.

brutal, temperamen, kasar dan tidak berperasaan, tidak merasa takut dan bersalah. <sup>18</sup>

# C. Motif dan Penggunaan Media Online

Setiap individu yang mengkonsumsi media, akan diawali dengan motif dan keinginan tertentu. Motif adalah penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia dalam melakukan sesuatu. <sup>19</sup> Dalam konteks konsumsi media, setiap individu yang bersentuhan dengan media, akan melakukan seleksi akan pemilihan media sesuai dengan keinginan dan kebutuhan yang dimiliki.

Mc Quail membagi motif penggunaan media oleh individu dalam empat motif besar :<sup>20</sup>

# 1. Motif Informasi

Motif ini meliputi tindakan masyarakat ketika mengkonsumsi media yang meliputi pencarian berita tetang peristiwa, mencari bimbingan berbagai maslah praktis, memenuhi rasa ingin tahu akan sesuatu, belajar, serta menambah wawasan dan pengetahuan.

# 2. Motif Identitas Pribadi

Motif ini melatarbelakangi individu dalam mengkonsumsi media dan tampak pada perilaku pengguna media dalam mencari nilai-nilai pribadi,

20

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> Millon and Davis [2000], "The Antisocial Personality" in *Personality Disorder in Modern Life*, New York: John Wiley & Sons Inc. P.102-36

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Ardianto, dan Erdinaya. 2005. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar, cetakan Kedua.* Simbiosa Rekatama Media. Bandung. 87

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> McQuail, Denis. 1991. *Teori Komunikasi Massa*. Erlangga. Jakarta. P. 72

meemukan model perilaku, mengidentifikasikan diri dengan nilai-nilai lain dalam media, dan meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri.

#### 3. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial

Motif selanjutnya yang melatarbelakangi seseorang dalam mengkonsumsi media adalah Integrasi dan Interaksi sosial. Ketika seseorang sedang terhubung dengan sosial media misalnya, maka sesungguhnya mereka sedang berinteraksi dengan rekan atau sejawat sebagai bentuk relasi sosial manusia. Dan motif ini menjadi aktifitas pemenuhan kegiatan manusia sebagai makhluk sosial.

# 4. Motif Hiburan

Motif terakhir dalam berinteraksi dengan media adalah motif hiburan. Berangkat dari motif inilah kemudian media berlomba-lomba untuk memenuhi kebutuhan manusia akan hiburan melalui sajian media yang ditawarkan. Acara apapun akan dikemas semenarik mungkin untuk bernuansa huburan dan mudah memikat hati audiens.

Berbeda dengan Mc Quail, Allan Rubin justru menemukan bahwa motif seseorang dalam mengkonsumsi media diantaranya adalah untuk menghabiskan waktu, menjadikan media sebagai teman (companionship), memenuhi ketertarikan (excitement), pelarian, kesenangan, interaksi sosial, memperoleh informasi, dan untuk mempelajari konten media tertentu. <sup>21</sup>

Motivasi bersifat dinamis dan memiliki siklus tersendiri, ketika motivasi dalam mengkonsumsi media muncul, maka selanjutnya akan lahir perilaku yang

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> Morissan. 2010. *Psikologi Komunikasi*. Ghalia Indonesia. Bogor. P. 270

berujung kepada tujuan yang diharapkan dalam konsumsi media, sampai kemudian terhenti dengan sendirinya saat apa yang diharapkan telah terwujud. Dan akan berulang kembali dengan siklus yang sama. Rosengren memandang siklus ini sebagai infrastruktur biologis dan psikologis yang menjadi landasan bagi semua perilaku sosial manusia.<sup>22</sup>

Motif penggunaan media dalam pemenuhan kebutuhan kembali dikuatkan oleh Katz, Gurevitch, dan Haas yang menekankan bahwa motif konsumsi media ditentukan oleh lingkungan sosial (sosial environment). Lingkungan ini meliputi ciri-ciri afiliasi kelompok dan kepribadian. Kebutuhan akan konsumsi media ini selanjutnya dijabarkan sebagai berikut :<sup>23</sup>

- Kebutuhan Kognitif (Cognitive needs)
   Kebutuhan ini didasarkan atas pemenuhan akan informasi,
   pengetahuan, serta rasa ingin tahu akan sesuatu.
- Kebutuhan Afektif (Affective needs)
   Kebutuhan afektif adalah kebutuhan akan peneguhan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan dan emosional.
- Kebutuhan Pribadi Integratif (Personal Integrative needs)
   Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, dan status personal untuk diakui keberadaan individu di tengah masyarakat

Bandung.P. 294

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> Lull, James. 1998. *Media Komunikasi Kebudayaan*. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.P. 169
<sup>23</sup> Effendy, Onong U. 1993. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. PT Citra Aditya Bakti.

# 4. Kebutuhan Sosial Integratif (Social Integrative needs)

Kebutuhan ini adalah bagian dari pemenuhan manusia sebagai makhluk sosial yang butuh untuk terhubung dengan sejawat, kerabat, saudara, dan mitra kerja.

# 5. Kebutuhan Pelepasan (Escapist needs)

Ketika manusia dalam kondisi tertekan dengan pekerjaan dan berbagai tekanan yang kemudian menjadi pemicu stress, maka penggunaan media menjadi salah satu alternative untuk terlepas dari berbagai permasalahan psikis.

Kelima kebutuhan tersebut di atas diharapkan mampu teratasi dengan bersentuhan dengan media.