

## **BAB II**

### **MEMBACA REALITAS *CYBERCULTURE* DENGAN KACAMATA JEAN BAUDRILLARD**

#### **A. Transformasi Menuju Cyberculture**

##### **1. Sejarah Terbentuknya Internet**

Awal terciptanya internet disebabkan oleh suatu ledakan yang tak terduga di tahun 1969, yaitu dengan lahirnya ARPANET, suatu proyek eksperimen dari Kementerian Pertahanan Amerika Serikat bernama DARPA (*Departement of Defense Advanced Research Projects Agency*). Sulit dibayangkan bagaimana internet bertumbuh sedemikian cepat dan sukses tanpa hambatan. Internet adalah semacam jagat raya yang terus menerus berkembang di dalamnya terdapat budaya tersendiri. Dalam dunia bola *cyber* ini, manusia di seluruh penjuru dunia berkomunikasi tanpa tatap muka, melalui zona waktu yang berbeda dan informasinya tersedia dalam waktu 24 jam perhari dari ribuan tempat yang berbeda. Internet dari waktu ke waktu berkembangannya semakin pesat.<sup>24</sup>

Internet merupakan jaringan komputer terbesar di dunia. Kemajuan teknologi saat ini sudah sedemikian pesat. Kehidupan manusia saat ini pun tidak bisa dipisahkan dari penggunaan teknologi. Teknologi ada disetiap sudut kehidupan dan mempermudah manusia dalam menjalani kehidupannya. Perkembangan dunia maya ini memunculkan dunia

---

<sup>24</sup>Tracy LaQuey, *Sahabat Internet: Pedoman Bagi Pemula untuk Memasuki Jaringan Global*, (Bandung: ITB Bandung, 1997), hal. 2-3

tersendiri dalam kehidupan manusia. Jejaring sosial dan situs pertemanan membantu dalam interaksi sosial.

Internet bukanlah objek kasat mata yang dapat dipegang dan dirasakan. Internet merupakan entitas organik kooperatif, bentuk digital pengalaman manusia yang mampu menampung dan melayani berbagai bentuk informasi dan kepentingan. Internet juga menyediakan alat elektronik seperti perangkat lunak, musik, gambar-gambar, multimedia, video, teks dan cara yang murah untuk mengubah pembicaraan jarak jauh menjadi pembicaraan lokal.<sup>25</sup>

Namun berbeda dengan telepon, yang merupakan sistem dengan penghubung satu sambungan pada satu saat, internet memberikan hubungan yang dinamis dan terbuka kepada banyak orang pada saat bersamaan. Di sana juga ada tempat yang memuat informasi melimpah untuk dibaca dengan teliti. Pengetahuan adalah kekuasaan itulah sebabnya internet melantunkan mantra-mantra yang begitu memabukkan.

Konsep internet sendiri dapat membuat pikiran berkunang-kunang. Namun camkanlah, jangan menganggap internet suatu yang tak bisa ditaklukkan. Anggaplah dia sebagai cara yang murah untuk mengirim surat, dan cara yang mudah untuk memesan tiket bioskop, dan sarana yang gampang untuk mendapatkan hal yang diperlukan. Internet terlihat rumit karena perkembangannya telah berjalan dalam waktu yang cukup lama dan komponennya banyak. Inipun masih terus berkembang. Internet

---

<sup>25</sup> Tracy LaQuey, *Sahabat Internet: Pedoman Bagi Pemula untuk Memasuki Jaringan Global*, hal. 5

merupakan lapisan kompleksitas teknologi dan jasa yang perlahan-lahan bergabung membentuk sesuatu yang dapat dinikmati oleh semua orang. Meskipun interaksi di internet memiliki banyak sisi positif, tapi ditemukan juga ada beberapa sisi negatif terhadap hubungan antar personal jika pengguna lebih memilih untuk menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya.

Internet merupakan teknologi yang menyimpan segudang fasilitas yang patut dipahami dan dikuasai oleh siapa pun di zaman modern. Namun internet bagaikan hutan rimba. Penjelajah yang belum berpengalaman tentu membutuhkan peta dan pemahaman baik konsep maupun teknis aksesnya agar tidak tersesat dan dapat menikmati kegiatan penjelajahan.<sup>26</sup>

Kelebihan internet mampu mempersingkat jarak dan waktu, karena sifatnya *real time*, artinya pada saat konten tertentu dimasukkan dalam internet, maka *user* (pengguna) lainnya langsung dapat melihat konten tersebut walaupun ditempat yang berbeda waktu bahkan jarak yang sangat jauh. Dengan adanya internet memungkinkan terjadinya komunikasi yang super cepat antara satu pihak dengan pihak lainnya, tanpa mengenal batasan ruang dan waktu.

---

<sup>26</sup> Asa Briggs dan Peter Burke, *Sejarah Sosial Media: Dari Gutenberg sampai Internet*. Terjemahan oleh A. Rahman Zainuddin, edisi: 1 (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006), hal 376-378.

## 2. Transformasi Masyarakat Menuju *Cyberculture*

Transformasi berasal dari bahasa Inggris. Istilah *transformasi* bukanlah *fashions* yang *trend* atau yang sedang naik daun di zaman ini. Kata *transformasi* berasal dari dua kata dasar ‘*trans*’ dan ‘*form*’. *Trans* berarti melintasi dari satu sisi ke sisi lainnya dan kata *form* berarti bentuk. *Transformasi* sering diartikan sebagai perubahan.<sup>27</sup>

### a. Dinamika peradaban global

Menurut Arnold Y. Toynbee sejarawan asal Inggris, lahirnya peradaban itu diutarakan dengan teori *challenge and respons*. Peradaban lahir sebagai *respon* (tanggapan) manusia dengan segenap daya, upaya, akalinya, menaklukan dan mengelolah alam segala tantangan (*challenge*) guna untuk melestarikan kelangsungan hidupnya. Dengan adanya perkembangan teknologi bertujuan untuk mempermudah kerja manusia, secara efisiensi dan produktivitas. Alvin Toffler menganalisis gejala-gejala perubahan dan pembaruan peradaban masyarakat adanya teknologi. Dalam bukunya *The Third Wave*, bahwa peradaban umat manusia sampai sekarang mengalami tiga gelombang, yaitu:<sup>28</sup>

- 1) Gelombang I, peradaban teknologi pertanian berlangsung mulai 800 SM-1500 M.
- 2) Gelombang II, peradaban teknologi industri berlangsung mulai 1500-1970 M.

---

<sup>27</sup>Jaffray Biitikakka, <http://jaffraybittikaka.blogspot.com/2006/09/asal-usul-kata-transformasi.html>, Minggu 4 Mei 2014.

<sup>28</sup>Herimanto; Winarno, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal.81

3) Gelombang III, peradaban informasi berlangsung mulai 1970 M-Sekarang.

Setiap gelombang peradaban tersebut dikuasai oleh tingkat teknologi yang digunakan. Gelombang pertama dikenal dengan (*the first wave*) atau dikenal dengan *revolusi hijau*. Dalam gelombang ini manusia menemukan teknologi pertanian. Awal manusia berpindah-pindah untuk lahan pertanian guna mencukupi kebutuhannya, setelah ditemukan teknologi pertanian manusia bertempat tinggal disuatu tempat yang kemudian menumbuhkan desa.

Gelombang kedua yaitu *revolusi industri* yang berkembang di Negara-negara Barat. Awalnya di Inggris yang memulai *revolusi industri*. Masa ini dimulai dengan penemuan mesin uap dan kemudian ditemukan mesin elektro mekanik raksaa mesin-mesin bergerak cepat. Mesin tersebut hanya menggantikan otot-otot manusia. Penggunaan mesin industri, mesin uap. Pemintal dan industri tambang telah memajukan kesejahteraan dan kemakmuran bangsa Eropa.

Gelombang ketiga merupakan *revolusi informasi* yang ditandai dengan munculnya teknologi yang dapat mempermudah manusia dalam berkomunikasi dalam berbagai bidang. Gelombang ketiga ini dikenal dengan sebutan *the global village* (kampung global). Merujuk pada pendapat Alvin Tofler, umat manusia di zaman sekarang berada pada era peradaban informasi. Kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat menimbulkan globalisasi. Di era globalisasi kehidupan

manusia berupa semakin cepat. Dalam era global hubungan antar manusia tidak terbatas meskipun berkomunikasi dalam jarak jauh bisa ditempuh dengan cepat dan orang bisa berpindah-pindah dari Negara satu ke yang lainnya dengan cepat.<sup>29</sup>

Transformasi yang berlangsung di dalam modernitas lebih menonjol ketimbang sebagian besar karakteristik perubahan periode sebelumnya. Pada tingkat ekstensional cara hidup itu memaparkan beberapa interkoneksi sosial yang berlangsung, perubahan pada saat ini memang sangat cepat sehingga manusia seakan-akan dikendalikan dengan perubahan tersebut. Modernitas, sebagaimana dapat dilihat oleh setiap orang yang hidup pada tahun terakhir abad ke-20, merupakan fenomena dengan dua ujung.

Pada sudut pandang ini, globalisasi tidak lain adalah kapitalisme dalam bentuk yang paling mutakhir. Negara-negara yang kuat dan kaya praktis akan mengendalikan ekonomi dunia dan negara-negara kecil makin tidak berdaya karena tidak mampu bersaing. Sebab, globalisasi cenderung berpengaruh besar terhadap perekonomian dunia. Walaupun konsentrasi dari globalisasi adalah perkembangan ekonomi, namun hal tersebut mempengaruhi transformasi masyarakat menuju *cyberculture*. Karena dari beberapa cirinya dapat diketahui sebagai berikut.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Herimanto; Winarno, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, hal. 85-86.

<sup>30</sup> Koenjaraningrat, *Kebudayaan mentalitas dan pembangunan*, (Jakarta: gramedia, 1990), hal.

- 1) Perubahan dan konstantin ruang dan waktu. Perkembangn barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, gadget, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi sedemikian cepatnya.
- 2) Pasar dan produksi ekonomi di negara-negara yang berbeda menjadi saling bergantung sebagai akibat dari pertumbuhan perdagangan internasional, peningkatan pengaruh perusahaan multinasional dan dominasi organisasi.
- 3) Peningkatan interaksi *cultural* melalui perkembangan media massa. Saat ini kita dapat mengkonsumsi dan mengalami gagasan dan pengalaman baru mengenai hal-hal yang melintasi beraneka ragam budaya, contoh yang sangat nampak misalnya dalam bidang *fashion*, makanan, dan lain-lain.
- 4) Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada lingkungan hidup, krisis multinasional, inflasi regional dan lain-lain.

Dalam setiap aspek kehidupan di dunia ini mempunyai dampak yang tidak bisa di hindari. Dampak dari globalisasi dapat memengaruhi hampir semua aspek yang ada di masyarakat. Termasuk diantaranya aspek budaya. Kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai (*values*) yang dianut oleh masyarakat ataupun persepsi yang dimiliki oleh warga masyarakat terhadap berbagai hal. Baik yang terkandung dalam nilai-nilai maupun persepsi berkaitan dengan aspek-aspek kejiwaan atau psikologis, yaitu apa yang terdapat dalam alam pikiran. Sebagai

salah satu hasil pemikiran dan penemuan dari seseorang adalah kesenian, yang merupakan subsistem dari kebudayaan.

Dampak yang mudah ditemukan dari peran globalisasi sebagai sebuah gejala terbesarnya nilai-nilai dan budaya tertentu keseluruhan dunia (sehingga menjadi budaya dunia atau *world culture*) telah terlihat semenjak lama. Cikal bakal dari persebaran dunia ini dapat ditelusuri dari perjalanan para penjelajah dari Eropa Barat ke berbagai tempat di belahan dunia ini. Namun, perkembangan globalisasi kebudayaan secara intensif terjadi pada awal ke-20 dengan berkembangnya teknologi komunikasi. Kontak melalui media menggantikan kontak fisik sebagai sarana utama komunikasi antar bangsa. Perubahan tersebut menjadikan komunikasi antar bangsa lebih mudah dilakukan. Hal ini, menyebabkan semakin cepatnya perkembangannya globalisasi kebudayaan.

Globalisasi adalah masalah kehidupan modern yang tak terhindarkan. Globalisasi menimbulkan bahaya dan harapan. Proses globalisasi yang meliputi semua aspek dalam kehidupan modern (ekonomi, politik dan kultural) tercermin dalam kesadaran sosial. Cara orang memahami dunia, dunia lokal mereka sendiri dan dunia keseluruhannya mengalami perubahan yang sangat besar. Berbagai citra baru muncul. Sebagian masih berada di tingkat pemikiran berdasarkan akal sehat (*commen sense*) dan sebagian lagi sudah diungkap dalam bentuk ideologi khusus seperti globalisme atau anti

globalisme. Semua citra itu muncul dengan sendirinya sebagai tanggapan terhadap globalisasi, berubah menjadi faktor penentu globalisasi.<sup>31</sup>

Dampak transformasi kritik dari Erick Fromm yang melihat dari segi psikologi. Fromm yang meragukan bahwa manusia modern adalah manusia yang sejahtera jiwanya, menunjukkan beberapa ciri masyarakat abad 20 yang ditandai oleh kapitalisme, masyarakat yang akuisitif (*acquisitive society*), yang selalu minta lebih banyak lagi.

Adapun aspek positif globalisasi antara lain:

- 1) Kemajuan teknologi dan informasi mempermudah manusia dalam berinteraksi.
- 2) Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi mempercepat manusia untuk berhubungan dengan manusia lain.
- 3) Kemajuan teknologi komunikasi, informasi dan transportasi meningkatkan efisiensi.

Aspek negatif globalisasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Masuknya nilai budaya luar akan menghilangkan nilai-nilai tradisi suatu bangsa dan identitas suatu Negara.
- 2) Eksploitasi alam dan sumber daya lain akan memuncak karena kebutuhan yang makin besar.
- 3) Dalam bidang ekonomi, berkembang nilai-nilai konsumerisme dan individual yang menggeser nilai-nilai sosial masyarakat.

---

<sup>31</sup> Piotr Sztompka, *Sosiologi Perubahan Sosial*, (Jakarta: Prenada Group, 2007), hal. 112.

- 4) Terjadi *dehumanisasi*, yaitu derajat manusia nantinya tidak dihargai karena lebih banyak menggunakan mesin-mesin berteknologi tinggi.

Globalisasi dapat dilihat dari dua sisi, pertama sebagai ancaman dan yang kedua sebagai peluang. Globalisasi akan menimbulkan ancaman yang ditengarai bisa berdampak negatif bagi bangsa dan negara. Namun, disisi lain globalisasi memberikan peluang yang berdampak positif bagi kemajuan suatu bangsa.

Setiap upaya untuk memahami parameter perubahan pada zaman modern tentu saja harus mengakui signifikansi dasar dari aspek yang sebelumnya dengan perluasan sistem sosial di dalam ruang dan waktu, historisitas dan de-rutinisasi merupakan dua unsur penting perluasan tersebut. Kesadaran akan sejarah sebagai gerak maju perubahan, bukan sebagai pengesahan ulang tradisi secara terus-menerus, contoh yang terposisi dengan cara yang berbeda dalam ruang dan waktu bagi proses-proses transformasi yang sedang berlangsung pada dasarnya mengubah seluruh kondisi reproduksi sosial dalam masyarakat kontemporer.<sup>32</sup>

#### **b. *Cyberculture* di Tengah Masyarakat Modern**

Kata *cyberspace* pertama kali digunakan oleh William Gibson dalam novel fantasi ilmiahnya *Neuromancer* yang terbit pada 1984. Novel ini menggambarkan sang hero menghubungkan komputer secara

---

<sup>32</sup> Anthony Giddens, *Problematika Utama dalam Teori Sosial*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.422

langsung dengan otaknya.<sup>33</sup> William Gibson adalah “*Godfather* dunia maya” sekaligus penulis *Neuromancer* dan *Johnny Mnemonic*, sedangkan Marshall McLuhan adalah penulis *Understanding Media: The Extensions of Man*.

Ungkapan lain dari McLuhan yang terkenal adalah “global village” atau “desa global”. Dunia semakin menciut, keterlibatan orang-orang dalam kehidupan orang lain menjadi semakin tinggi. Orang lebih banyak tahu tentang orang lain yang dahulunya terpisahkan oleh jarak, dalam hal ini akan membentuk hubungan baru yaitu sebuah desa global.<sup>34</sup>

Komunitas maya adalah komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada dunia nyata. Salah satu bentuknya yang paling awal adalah bulletin komputer yang diakses dengan menyambungkan modem. Ruang chatting, e-mail, milis dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi

Adapun istilah *culture* yang merupakan istilah bahasa asing yang sama artinya dengan kebudayaan berasal dari kata latin *colore*. Artinya mengolah atau mengerjakan, yaitu mengolah tanah atau bertani. *Culture* diartikan sebagai segala daya dan kegiatan manusia untuk mengola dan megubah alam. Menurut E.B. Tylor, kebudayaan

---

<sup>33</sup> Laurel Brunner dan Zoran Jevtic, *Mengenal Internet For Beginners*, (Bandung: Mizan, 1998), hal 5-6

<sup>34</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media dan Budaya*. Terjemahan oleh S. Rouli Manalu (Jakarta: Erlangga, 2012), hal. 385.

adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain kebudayaan mencakup semuanya yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan terdiri atas segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang normatif. Artinya, mencakup segala cara-cara atau pola-pola berpikir, merasakan dan bertindak.<sup>35</sup>

Budaya internet ditandai oleh keterbukaan dan ketiadaan tekanan komersial. Dia merupakan struktur yang tak bertepi, pragmatis, bebas, dan tak mungkin dibatasi. Internet merupakan kumpulan orang-orang yang mengagumkan. Ilmuwan, pemrogram komputer, organisasi pemerintah, partai politik, kelompok swadaya, orang-orang cacat, perancang baju, seniman, musikus, dan apa pun yang dipikirkan. Internet merupakan sistem antar jaringan untuk komunikasi seluruh dunia yang terdiri atas saluran telepon dan jaringan komputer. Jaringan yang terhubung ini menjadi antar jaringan (*internetwork*) karena memiliki faktor penggabung yang sama yang memungkinkan berbagai jaringan untuk kerjasama.

*Cyberspace*-lah yang mengubah masyarakat menjadi masyarakat maya. *Cyberspace* adalah dunia tanpa ruang. Dunia maya yang menghubungkan kehendak dan pikiran jutaan manusia melalui

---

<sup>35</sup> M. Munnandar Soelaeman, *Ilmu Budaya Dasar*, (Bandung : PT. Eresco 1988), hal. 12

jaringan komputer internet, dimana kehidupan yang tanpa batas bebas mengekspresikan apa pun bagi setiap manusia dalam dunia maya. Fenomenalah inilah yang mengawali transformasi masyarakat menuju kebudayaan pasca ruang. Dalam kebudayaan pasca ruang ini, kita menyaksikan kehidupan manusia berubah secara drastis. Tidak hanya dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga dalam dunia sosial.

*Cyberculture*, seperti budaya pada umumnya, bertujuan membangun identitas dan kredibilitas dalam suatu masyarakat. Sebagian besar pengguna internet meluaskan (menggambarkan), Internet atau NET sebagai suatu jaringan dari jaringan, pertumbuhan internet tampaknya tak pernah berhenti. Internet tidak hanya menghubungkan pemakai dengan semua komputer lainnya yang juga tersambung ke Internet. Internet juga merupakan suatu teknologi yang tiada henti yang terus menerus berkembang, dalam kecanggihan teknologi yang mutakhir berbagai orang dari penjuru dunia berkomunikasi melalui zona waktu yang berbeda tanpa saling bertatap muka, dan informasi tersedia 24 jam sehari dari ribuan tempat.

Internet di huni oleh jutaan orang yang menggunakannya setiap hari untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Pada tahun 1992, populasi internet sebagian besar adalah dipergunakan oleh para peneliti dan pendidik. Dua tahun kemudian berbagai layanan utama seperti google, yahoo mendominasi penggunaan internet, sehingga sudah tidak

lagi terpatok pada para peneliti dan pendidik saja penggunaannya, melainkan bagi siapapun yang ingin mendapatkan informasi dan berkomunikasi ke lainnya ke internet, karena internet dibanjiri beberapa informasi dan ajang komunikasi, maka internet menjadi semakin banyak penumpang atau peminatnya.

Di dalam era globalisasi abad virtual ini, banyak konsep sosial seperti kesatuan, persatuan dan solidaritas tampak semakin kehilangan realitas sosialnya. Berbagai realitas sosial yang berkembang dalam skala global khususnya kemajuan teknologi informasi justru menggiring masyarakat global ke arah akhir sosial. Menurut Alan Touraine, bahwa proses akhir sosial adalah sebagai akibat modernisasi yang telah mencapai titik ekstremnya pada dewasa ini, bahwa kehidupan sosial ini telah kehilangan kesatuannya. Kini telah terjadi arus perubahan yang secara terus-menerus yang di dalamnya tanpa adanya nilai-nilai dan norma-norma sosial. di dalamnya terjadi perubahan (kapitalisme global), yang tidak lagi sepenuhnya dikontrol oleh kekuasaan Negara.<sup>36</sup>

Dalam perubahan budaya dalam suatu masyarakat pasti ada peristiwa-peristiwa yang menyebabkan perubahan budaya. Di bawah ini mengenai peristiwa-peristiwa perubahan kebudayaan, yaitu sebagai berikut.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia Yang Dilipat: Relaitas Kebudayaan Menjelang Milenium ketiga dan matinya posmodernisme*, (Bandung: Mizan, 1998), hal. 61

<sup>37</sup> Munandar Sulaeman, *Ilmu Budaya Dasar: Pengantar ke Arah Ilmu Sosial Budaya Dasar/ISD/Social Culture*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hal. 61-63

1) *Cultural lag*

*Cultural lag* adalah perbedaan antara taraf kemajuan berbagai bagian dalam kebudayaan suatu masyarakat. Artinya ketinggalan kebudayaan, yaitu selang waktu antara saat benda itu diperkenalkan pertama kali dan saat benda itu diterima secara umum sampai masyarakat dapat menyesuaikan diri terhadap benda tersebut.

2) *Cultural survival*

Istilah ini ada sangkut pautnya dengan *cultural lag* karena mengandung pengertian adanya suatu cara tradisional yang tak mengalami perubahan sejak dahulu sampai sekarang. *Cultural survival* adalah suatu konsep yang lain, dalam arti bahwa konsep ini dipakai untuk menggambarkan suatu praktek yang telah kehilangan fungsi pentingnya seratus persen, yang tetap hidup dan berlaku semata-mata hanya di atas landasan adat-istiadat semata-mata. Jadi, pengertian lag dapat dipergunakan paling sedikit dalam dua artinya, yaitu :

- a) Suatu jangka panjang antara terjadinya penemuan baru dan diterimanya penemuan baru tadi.
- b) Adanya perubahan dalam pikiran manusia dari alam pikiran tradisional ke alam modern.

Terjadinya *cultural lag* ialah karena adanya hasil ciptaan baru yang membutuhkan aturan-aturan serta pengertian yang baru

yang berlawanan dengan hukum-hukum serta cara-cara bertindak yang lama, tetapi ada pula kelompok yang memiliki sifat keterbukaan, malahan mengharapkan timbulnya perubahan dan menerimanya dengan mudah tanpa mengalami *cultural lag*.

### 3) Pertentangan kebudayaan

Pertentangan kebudayaan ini muncul sebagai akibat relatifnya kebudayaan. Hal ini terjadi akibat konflik langsung antar kebudayaan. Faktor-faktor yang menimbulkan konflik kebudayaan adalah keyakinan-keyakinan yang berbeda sehubungan dengan berbagai masalah aktivitas berbudaya.

### 4) Guncangan kebudayaan

Istilah ini dikemukakan oleh Kalervo Oberg

*Cyberculture* secara harfiah dapat diterjemahkan sebagai budaya *cyber*. Dengan kata lain *cyberculture* adalah segala budaya yang telah atau sedang muncul dalam penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan dan bisnis. *Cyberculture* juga mencakup tentang studi berbagai fenomena sosial yang berkaitan dengan internet dan bentuk-bentuk baru komunikasi jaringan lainnya.

Manifestasi dari *cyberculture* meliputi berbagai interaksi manusia yang dimediasi oleh jaringan komputer. Hal-hal tersebut mencakup aktivitas, kegiatan, permainan, tempat, metafora, dan termasuk basis beragam aplikasi. Contoh dari *cyberculture* adalah: *Blogs, Bulletin Board System, Chat, E-commerce, Games, Internet*

*memes, Peer-to-peer file sharing, Social networks, Usenet, Virtual worlds.*

Dalam pembahasan ini peneliti meneliti tentang *E-commerce* yang termasuk salah satu contoh dari *cyberculture*, yang sekarang ini ramai diperdebatkan banyak manusia dibelahan dunia ini. *Cyberculture*, seperti budaya pada umumnya, bertujuan membangun identitas dan kredibilitas dalam suatu masyarakat. Namun, tidak adanya interaksi fisik langsung, dapat dikatakan bahwa proses pembentukan tersebut lebih sulit.

Proses transformasi masyarakat menuju *cyberculture* ini benar-benar terjadi di abad ini. Masyarakat sebagian besar bertransformasi ke dunia maya yang di dalamnya banyak budaya yang berbeda dalam kehidupan nyata. Realitas yang benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata yang seakan-akan manusia tidak sadar dengan adanya proses transformasi ke dalam dunia maya. *Survey* yang telah dilakukan Enicko Lukman, ia mengungkapkan bahwa perpindahan yang signifikan dari media tradisional ke dalam dunia maya. Dahulu orang baca Koran untuk mengetahui sumber informasi dan dengan menonton Televisi. Tapi, sekarang ini untuk sumber informasi utama internet lebih unggul.

Pada dasarnya manusia zaman dulu dan sekarang itu sudah berubah secara drastis, bahwa manusia sekarang ini lebih canggih lagi dengan adanya kemajuan teknologi di era postmodern ini. Orang-orang

bisa melakukan apapun dengan mudah dan tidak perlu repot lagi. Bahwa manusia sekarang ini telah betransformasi menuju budaya *cyberculture*.

### 3. *Online Shop*

*Online Shopping* atau belanja *online* adalah suatu bentuk perdagangan suatu bentuk perdagangan elektronik yang dimana para konsumen untuk melakukan pembelian barang atau transaksi dari seorang penjual melalui internet tanpa perantara dan dilakukan dengan duduk di depan komputer.<sup>38</sup> Suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet. Sejak kehadiran internet para pedagang telah berusaha membuat toko *online* dan menjual produk kepada mereka yang sering menjelajahi dunia maya. Para pelanggan dapat mengunjungi toko *online* dengan nyaman.

*Online Shopping* atau belanja *online* adalah salah satu cara belanja yang sedang marak di masa kini. Sebenarnya cara belanja *online* sudah ada sejak tahun 1979, diciptakan oleh Michael Aldrich dari Inggris. Pada bulan Maret tahun 1981 sistem belanja *online* di perkenalkan kembali kepada masyarakat oleh Thomson Holidays. Adapun tempat untuk *shopping online* biasanya disebut sebagai *online store* atau toko *online*. Toko bisa diartikan sebuah wadah atau tempat untuk menampilkan atau memamerkan barang dagangan, sedangkan *online* diartikan sebagai bersifat terhubung ke jaringan internet.

---

<sup>38</sup>Soebandi, Pengertian belanja online, <http://seoandi.blogspot.ba/ahiva>, diakses pada senin tanggal 31 Maret 2014.

Masyarakat sekarang ini dalam mengakses internet biasanya untuk melakukan belanja *online*, pada tahun ini belanja *online* semakin meningkat 20 persen naik hanya 5 persen dibanding tahun lalu, kebanyakan dari mereka adalah orang wanita.<sup>39</sup> Masyarakat internet lebih suka belanja *online* di group *chatting* seperti BBM, Facebook, dan di situs *online* lainnya yang ternama seperti Lazada. Karena Lazada menawarkan berbagai produk-produk yang terbaru. Untuk metode pembayaran transaksi melalui transfer bank, metode pembayaran yang lain, seperti COD (*Cash On Delivery*) dan kartu kredit.

Masyarakat di abad dua puluh satu ini dikenal dengan masyarakat internet, bahwa pengguna internet di tahun ini semakin meningkat dari tahun yang lalu. Dalam *survey* yang dikemukakan oleh Enricko Lukman<sup>40</sup> mengenai “masyarakat internet”, di sini masyarakat internet diartikan sebagai seseorang yang mengahiskan waktunya untuk di tiap harinya untuk online. Masyarakat yang mengakses internet rata-rata usianya di bawah 30 tahun, biasanya di usia remaja yang paling banyak mengakses internet karena sudah kecanduan dengan internet, biasanya yang diakses oleh kebanyakan anak remaja yaitu, *Facebook, Twitter, WhatsApp, Line*. Kebanyakan masyarakat internet sekarang dalam mengakses dunia *online* dengan *smartphone*.

---

<sup>39</sup> Enricko Lukman, *Laporan : inilah yang Dilakukan 76,4 juta Pengguna Internet Indonesia ketika Online*, <http://id.techinasia.com/tingkah-laku-pengguna-internet-indonesia/>, diakses 16 juni 2014.

<sup>40</sup> Enricko adalah penggemar berat entrepreneurship. Ia suka berdebat dan berdiskusi mengenai berbagai macam topik dari politik sampai sepak bola. Ia juga penggemar setia Manchester City FC, menyukai traveling, dan bermain game.

### a. Pemasaran dan Interaksi Online dengan Pelanggan

Kekuatan yang memacu hubungan pemasaran Internet adalah individu. Keefektifan biaya digital dan jaringan yang tersebar luas membuat pemasar mencapai tujuan akhir dari pemasaran, pelanggan individu. Dengan internet, individu dan pemasar berinteraksi. Interaksi langsung menciptakan pelanggan dan menyusun tahap bagi pembangunan hubungan. Pemasaran *online* lainnya memiliki pengalaman yang serupa.

Untuk bisnis tradisional, meningkatnya kontak dengan konsumen berbiaya sangat tinggi. Perusahaan bekerja keras untuk menghindari layanan panggilan pelanggan yang besar, kunjungan bank yang tidak meningkatkan pendapatan. Pemasaran *online* membutuhkan pemahaman yang hati-hati tentang bagaimana perilaku konsumen berubah dalam sebuah dunia *online*.<sup>41</sup>

### b. Transformasi Pelaku Bisnis di Dunia *Cyber*

Munculnya *E-commerce* meningkatkan pertarungan pada pemasaran internet. Mendadak, media publikasi harus berinteraksi dengan seluruh organisasi penjualan. Sistem *online* perlu memahami tentang inventori, pajak, biaya pengiriman dan kesepakatan penjualan yang tepat. Pemesanan dari situs web harus menuju jalur yang benar dalam sistem logistic perusahaan. Aturan harga dan konfigurasi produk perlu dikembangkan dan sebagian di buat otomatis. Membuat

---

<sup>41</sup> Ward Hanson, *Pemasaran Internet*, (Jakarta: Salemba Empat, 2000) hal. 96

situs web bertanggung-jawab terhadap pendapatan berarti menghubungkan situs web langsung dengan jantung perusahaan atau interaksi dengan pelanggan. Situs *E-Commerce* harus merespons terhadap permintaan pelanggan, dan harus bekerja untuk memperkuat hubungan dengan pelanggan. Ini mungkin akan menimbulkan konflik dengan bagian lain dari perusahaan atau saluran distribusi lainnya.<sup>42</sup>

Internet unggul dalam menghimpun berbagai orang. Karena geografi tak lagi sebagai pembatas, berbagai orang dari Negara yang berbeda saling bergabung berdasarkan persamaan dan minat. Internet menyebabkan terbentuknya begitu banyak perkumpulan antara berbagai orang dan kelompok, jenis interaksi pada skala besar ini merupakan bisa terwujud tanpa jaringan. Perkembangan masyarakat ke arah *cyber* dan ekonomi ke arah *virtual* telah menimbulkan berbagai perubahan yang telah muncul pada abad ini. Soros telah mendirikan *Open Sosociety Institute* untuk mewujudkan pemikiran-pemikirannya. Tujuan soros mendirikan lembaga sosial ini adalah membangun *a global society*, adapun cirinya sebagai berikut:<sup>43</sup>

- 1) *Effective competition* (ketimbang *perfect competition*), yaitu bentuk persaingan di mana situasi nilai dan peluang selalu berubah.

---

<sup>42</sup>Ward Hanson, *Pemasaran Internet*, (Jakarta: Salemba Empat, 2000), hal. 366

<sup>43</sup>Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia Yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium ketiga dan matinya posmodernisme*, (Bandung: Mizan, 1998), hal. 68.

- 2) Memaksimalkan kebebasan individual dengan membiarkan memasuki berbagai pilihan alternative yang tersedia secara global.
- 3) Hubungan sosial berdasarkan kontrak sosial sehingga individu sebagai atom dari struktur masyarakat mengapung ke sana-sini secara global tanpa perlu akar tempat berpijak.
- 4) Nilai-nilai semata hanyalah masalah pilihan, seperti orang memilih ditempat mana mau berinvestasi atau berspekulasi.

Pemikiran Soros ini sangat tampak ingin mengantisipasi perkembangan kapitalisme yang menuju ke arah masyarakat *cyber* dan ekonomi virtual dewasa ini. Di dalam bentuk barunya berbagai ekonomi virtual, kapitalisme sebagai paradigma ekonomi global yang akan melebur diri dengan cara-cara berkomunikasi dan interaksi global yang serba virtual, seperti internet, dan *cyberspace*. Fasilitas yang disediakan di dunia *cyber* justru sangat sesuai dengan *open society* pemikiran Soros didalamnya setiap individu mempunyai kebebasan untuk melakukan *global vision* dan *global intelligency*.

Dengan adanya teknologi infomasi manusia bisa mengontrol dunia tanpa beranjak dari kursi ruang kerjanya. Seorang ibu rumah tangga dapat menggunakan *teleshopping* dari ruang tidurnya, seorang pelajar dapat menggunakan party-line dari ruang belajarnya, maka Soros dan para spekulan mata uang dapat menggunakan system bank dalam bermain di dunia ekonomi virtual. Warga internet perkemahan

maya yang untuk bercakap-cakap dengan akrab dan membina persahabatan.

Kebudayaan dalam arti sempit biasanya dimaksud sebagai produk yang diproduksi dan dikonsumsi. Dalam dunia bisnis dan perdagangan, masyarakat dunia telah mengenal istilah *E-Business*, dan layanan seperti itu terdapat di dalam sebuah teknologi internet. *E-Business* merupakan sebuah bentuk kegiatan usaha atau bisnis yang dilakukan oleh orang pribadi, kelompok dan itu tidak lain caranya adalah lewat teknologi internet.

Delik tentang pencurian dalam dunia maya termasuk salah satu delik yang paling populer diberitakan media massa. Pencurian tidak diartikan secara konvensional yakni tentang perbuatan mengambil barang secara nyata. Dalam kasus pencurian di internet, barang yang dicuri yakni berupa data digital baik yang berisikan data transaksi keuangan milik orang lain maupun data yang menyangkut *software* (program) ataupun data yang menyangkut hal-hal yang bersifat rahasia. Menurut hukum pidana, pengertian benda diambil dari penjelasan pasal KUHP, yaitu segala sesuatu yang berwujud atau tidak berwujud, (misalnya listrik) dan mempunyai nilai dalam kehidupan ekonomi dari seseorang.). Dengan demikian data atau program komputer yang tersimpan dapat dikategorikan sebagai benda seperti pada penjelasan pasal 362 KUHP.

Pencuri biasanya lebih mengutamakan memasuki sistem jaringan perusahaan financial seperti penyimpanan data kartu kredit, komputer-komputer di bank atau situs-situs belanja *online* yang ditawarkan di media internet dan data yang didapatkan secara melawan hukum itu diharapkan memberi keuntungan bagi si pelaku. Keuntungan ini dapat berupa keuntungan langsung (uang tunai) atau keuntungan yang didapat dari menjual data ke pihak ketiga (menjual data ke perusahaan pesaing).<sup>44</sup>

Teknologi modern sebenarnya merupakan suatu faktor yang bebas nilai, artinya dapat dipergunakan untuk apa saja, untuk mempertahankan nilai-nilai kemanusiaan, seperti halnya pemberantasan kanker, tetapi dapat juga untuk merusak, seperti untuk kejahatan. Maka teknologi tergantung kepada siapa mempergunakannya, apakah akan digunakan untuk kebaikan ataukah untuk keperluan yang merugikan masyarakat. Memang dapat juga terjadi, bahwa teknologi mempengaruhi ideologi. Maka seharusnya ideologi yang mempengaruhi teknologi.

## **B. Teori Jean Baudrillard**

Penelitian tidak akan bisa sempurna ketika peneliti menganalisis data yang diperoleh dari informan tanpa menggunakan teori yang relevan dengan tema yang diangkat oleh peneliti. Maka dari itu peneliti mulai membicarakan teori dari fakta-fakta yang ada di objek penelitian. Fakta tersebut berkenaan

---

<sup>44</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) hal.143

dengan problematika yang berkaitan dengan judul penelitian ini yang berjudul **“Transformasi Menuju *Cyberculture* (Studi Kasus Shopping Online di Lazada.co.id).”** dalam hal ini akan menggunakan sebuah pendapat dan pemikiran dari salah satu tokoh Sosiologi yaitu Jean Baudrillard.

Teori mengenai konsumsi yang dipaparkan oleh Jean Baudrillard. Baudrillard adalah sosiologi dari Prancis yang lahir di Reims, 20 Juni 1929, ia adalah seorang pakar teori kebudayaan, filsuf, komentator, politik sekaligus fotografer. Ia seorang teoritis yang paling penting pada postmodernisme. Pada 1980-an, Baudrillard dikenal dikenal sebagai McLuhan baru atau teoritis termuka mengenai media dan masyarakat pada era postmodern Baudrillard adalah sosiolog (posmo) dari Prancis. Buku karya Baudrillard mengkritisi masyarakat postmodern.<sup>45</sup>

Pada awalnya, kapitalisme banyak menawarkan berbagai kemudahan dengan mempermudah masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Semua barang produksi kapitalis selalu menawarkan berbagai kemudahan, dengan memanjakannya, dan dicetak untuk bergaya serba instan. Semua kebutuhan dikonsumsi individu untuk meraih kebahagiaan. Menurut Baudrillard realitas masyarakat modern yang disebut sebagai masyarakat konsumsi. Masyarakat konsumsi tidak hanya mengkonsumsi tapi namun lebih tertarik untuk membeli makna, simbol, atau tanda yang melekat pada barang

---

<sup>45</sup> Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), hal. 129

dibelinya. Setiap simbol memaknai adanya status seorang, simbol yang paling mudah menunjukkan status ini adalah merek.<sup>46</sup>

Baudrillard mengakhiri hal-hal yang sosiologis dan yang social, ketika dia menyatakan bahwa tidak mungkin lagi menganalisis hiperrealitas dalam istilah metanarasi tradisional, Karena tidak lagi memiliki criteria atau petunjuk epistemologis dalam membedakan antara “realitas” dengan simulasi realitas.<sup>47</sup> Baudrillard melukiskan kehidupan post-modern ini sebagai hiperrealitas. Sebagai contoh, media berhenti menjadi cerminan realitas, tapi justru menjadi realitas itu sendiri, atau bahkan lebih nyata daripada realitas itu. Surat kabar, tabloid yang memberitahukan sesuatu yang demikian populernya di TV setiap hari, seperti halnya shopping online karena kebohongan dan distorsi itu adalah hiperrealitas. Akibatnya adalah apa yang nyata (*real*) disubordinasikan.

Kini menjadi mustahil membedakan mana nyata dari sekedar tontonan. Dalam kehidupan nyata, kejadian-kejadian nyata semakin mengambil cirri heperriil (*hyperreal*).<sup>48</sup> Sebagai contoh orang dizaman sekarang lebih suka memilih online shop krena lebih praktis dan efektif. Peristiwa tersebut Merupakan heperriil dan menjadi fenomenal di dunia cyber. Akhirnya tak ada lagi realitas, yang hanya hiperrealitas. Baudrillard memusatkan pada semua perhatian pada kultur, yag dilihatnya mengalami

---

<sup>46</sup> Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmoder, dan Poskolonial*, hal. 130.

<sup>47</sup> Ben Agger, *Mazhab Frankfurt Karl Marx Cultural Studies Teori Feminis Derrida Pomodernitas: Teori Sosial Kritis*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003), hal. 284-288

<sup>48</sup> George Ritzer, Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, (Jakarta: Kencana, 2004), hal. 641

revolusi besar-besaran. Revolusi *cultural* menyebabkan massa semakin menjadi pasif.

Menurut Baudrillard memiliki beberapa ciri pertama, kebudayaan postmodern adalah kebudayaan uang. Uang tidak sekedar sebagai alat tukar tetapi merupakan simbol, tanda dan motif utama berlangsungnya kebudayaan. Kedua, kebudayaan postmodern lebih mengutamakan penanda ketimbang penanda, media ketimbang pesan, fiksi ketimbang faka, sistem tanda ketimbang sistem objek, estetika ketimbang etika. Ketiga, kebudayaan postmodern adalah sebuah dunia simulasi yakni dunia yang terbangun dengan pengaturan tanda, citra dan fakta melalui produksi dan maupun reproduksi secara tumpang tindih. Keempat kebudayaan bersiaft hiperealita dimana citara dan fakta bertabrakan dalam satu ruang kesadaran yang sama sehingga cirta dapat mendahului realita atau fakta. Kelima, kebudayaan postmodern ditandai dengan meledaknya budaya massa, budaya populer, serta budaya media massa.<sup>49</sup>

Di tengah hiruk pikuk pembangunan teknologi informasi global di Indonesia yang semakin canggih disertai berbagai carut-marut dalam berbagai bentuk wacana representasi sosial. Berkembangnya citraan-citraan di sekeliling kehidupan ini gambaran bahwa sesungguhnya telah memasuki pintu gerbang ke dunia “realitas semu” seperti yang digambarkan oleh Baudrillard.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Yongky Gigih Prasisko, *Pesona Dunia Simulacra*, (Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2014), hal 24.

<sup>50</sup> Idi Subandy Ibrahim, *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*, (Yogyakarta: Jalasutra, 1997), hal. 172-186.

Baudraillard menunjukkan peranan para perencana dan ahli-ahli komputer dalam menyimulasi pembuatan dunia tempat kita hidup sekarang. Ia juga meratapi kematian “yang sosial” (ikatan asali dan asli antarinsan manusia yang terkait erat dengan tindakan rasional), yang sedemikian terkukung dan terbelit dalam jejalin lubang hitam *hypersimulation*. Dengan demikian, kita mengalami satu sama lain sebagai semata-mata para pemain dalam lapangan tanda-tanda, dan secara pasif mengalami kejutan-kejutan dan *pengilon (simulacra)* yang merefleksikan satu sama lain.<sup>51</sup>

Dalam wacana simulasi, manusia mendiami suatu realitas, di mana perbedaan antara yang “nyata” dan “fantasi” atau yang benar atau palsu menjadi sangat tipis manusia hidupa dalam satu ruang “khayali yang nyata” internet atau dunia fantasi menawarkan dan membentuk sikap dan gaya hidup manusia.

Dalam teori baudrillard masyarakat sekarang ini benar-benar masuk dalam dunia fantasi yang tidak kalah dengan dunia nyata hanyalah cerminan dari dunia nyata *online shopping* sekarang ini marak di masyarakat. Masyarakat sekarang beralih dengan belanja online. Kehidupan ini semakin dikelilingi oleh *virtual reality*.

Dalam teori Jean Budrillard ini, bahwa dunia online shop ini menjadi bagian dari realitas masyarakat di era postmodern ini. *Online shop* semakin cepat berevolusi dan menyebabkan masyarakat semakin tergantung oleh teknologi. Karena masyarakat tidak zaman tidak mau ribet, mau yang

---

<sup>51</sup> Mudji Sutrisno & Hendar Putranto, *Teori-Teori Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius,2005), hal 242

praktis dengan cara berbelanja *online*. Dalam wacana simulasi, manusia mendiami suatu realitas, di mana perbedaan antara yang “nyata” dan “fantasi” atau yang benar atau palsu menjadi sangat tipis manusia hidup dalam satu ruang “khayali yang nyata” internet atau dunia fantasi menawarkan dan membentuk sikap dan gaya hidup manusia.

Bagi Baudrillard, pada sisi lain kemampuan konsumsi setiap manusia berbeda. Pandangan McLuhan dan Baudrillard kedua pemikir ini melihat ketidakterpisahan antara sains dan teknologi, penggunaan ruang dan waktu dan proses kapitalisme di Barat. Adalah wacana kapitalisme itu sendiri yang secara ekstrem menyerap konsep “kemajuan” yang merupakan terwujudnya ruang “realitas semu.” Konsep kemajuan yang melandasi perkembangan masyarakat kapitalis modern, menuntut penaklukan ruang serta “penghancuran ruang melalui waktu”. Pada tapal batas terakhir yang dicapai, proses penaklukan ruang melalui waktu ini telah merubah wajah dunia, yang kini menjelma menjadi sebuah “desa global” McLuhan.

Dalam teori baudrillard masyarakat sekarang ini benar-benar masuk dalam dunia simulacra karena perubahan masyarakat di era post modern ini terus berkembang. Perusahaan-perusahaan online banyak sekali didirikan di era post modern ini seperti yang sudah dijelaskan oleh peneliti di atas tadi, toko online, seperti, Lazada, TokoBagus, Kaskus, Facebook (dianggap sebagai toko online yang sampai sekarang ini masih marak), berniaga.com dan lain-lain. Media online, seperti, detik, kompas, yahoo. Aplikasi chatting seperti, BBM, WhatsApp, dan Line.

Berikut karakteristik budaya masyarakat *cyber*:<sup>52</sup>

- a) *Networked communication*: hubungan jaringan komunikasi atau interaksi jarak jauh antara penjual dengan pembeli dan melakukan transaksi dengan cara mentransfer lewat bank beda kalau belanja di dunia nyata kita bisa berinteraksi tatap muka langsung dengan penjualnya, melakukan transaksi langsung ke pada penjual.
- b) Simulasi : proses jual beli dan transaksi di toko *online* sangat berbeda dengan proses jual toko *offline*. Toko *online* biasanya ada supplier sama artinya dengan distributor, tempat untuk membeli produk, *reseller*, *ready stock*, ongkir menggunakan jasa pengiriman kita tinggal dian di rumah barang di antar ke rumah. Dalam toko *offline* tidak seperti yang ada di toko *online*.
- c) *Artificial*: di dalam toko *online* hal yang diperlukan adalah sebuah kepercayaan dari pembeli semakin banyak yang tertarik karena dalam sebuah toko *online* itu dalam menampilkan situsnya harus menarik dan modern, barang-barang yang ditampilkan juga merek-merek yang ternama dan terkenal juga menampilkan *life style*. Jadi dengan cara seperti itu, toko *online* tersebut banyak peminatnya dan di jadikan rekomendasi para pelanggannya.
- d) *Telepresence* dan *Immersion* : Belanja online bisa membuat orang lupa dari pada belanja di *offline* sudah merasakan keasyikan dalam menikmati belanja *online* seseorang jadi ingin terus-terusan belanja dengan cara

---

<sup>52</sup> Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual reality*, (New York: Oxford University Press, 1993), hal. 111-115.

online, dengan pengalaman yang dirasakan dalam belanja *online* semakin asyik dengan cara membeli secara *online*.

### C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian terdahulu yang relevan atau yang ada kaitannya dengan dunia maya, yakni:

1. Peneliti mengambil penelitian yang dilakukan Moch Saiful Huda yang berjudul “Pengaruh Situs Porno Internet Terhadap Perilaku Menyimpang Remaja Wonocolo gang Lebar Surabaya”. Penelitian di warung internet padi net, great one net. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2009. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Moch Saiful Huda adalah sebagai berikut:

Kajian fokusnya yaitu bagaimana perilaku menyimpang yang dilakukan remaja Wonocolo Gang Lebar Surabaya dalam mengakses situs porno internet. Bagaimana perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja Wonocolo Gang lebar Surabaya. Bagaimana pengaruh situs porno internet terhadap perilaku menyimpang remaja Wonocolo Gang Lebar Surabaya. Bahwa situs porno sangat berpengaruh terhadap perilaku menyimpang remaja Wonocolo Gang Lebar Surabaya.

2. Peneliti mengambil penelitian karya Putri Ekasari dan Arya Hadi Dharmawan yang berjudul “Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan”. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Putri Eka dan Arya Hadi Dharmawan adalah sebagai berikut:

Penelitian ini berfokus pada dua Desa yaitu Desa Cibatok I dan Desa Pangradin terletak di Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat. Pertama, menganalisis pengaruh karakteristik Remaja terhadap pola penggunaan internet di Desa Cibatok I dan Desa Pangradin. Kedua, menganalisis dan membandingkan terjadinya perubahan sosial yang dilihat dari aspek sosial-ekonomi masuknya internet dalam kehidupan remaja di desa yang akses terdapat internet dengan desa yang kurang akses terhadap internet.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Chusaini Bashir, dengan judul “Internet Dan Kaum Muda Studi Aktivitas Berselancar di Internet Oleh Kaum Muda di Kelurahan Menanggal Kecamatan Gayungan Kota Surabaya”. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2010 Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Dakwah, Program Studi Sosiologi. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Chusaini Bashir adalah sebagai berikut :

“Aktivitas apa yang dilakukan atau situs apa yang lebih sering diakses oleh kaum muda (remaja) Kelurahan Menanggal selama berselancar di Internet. Apa faktor penarik dari internet terhadap kaum muda, sehingga kaum muda (remaja) cenderung lebih banyak memakai waktunya dengan berselancar di internet. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan kaum muda selama berselancar di internet dan untuk mengetahui faktor penarik apa yang mendorong kaum muda cenderung lebih banyak memakai waktu

berselancar di internet. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yang didalamnya menggambarkan suatu kejadian yang tersembunyi di balik fenomena yang terjadi pada kaum muda di kelurahan Menanggal kecamatan Gayungan kota surabaya.

Penelitian yang dilakukan Chusaini Bashir adalah kajian fakusnya tentang aktivitas yang dilakukan oleh kaum muda (remaja) di dalam berselancar lebih sering membuka atau memakai situs apa, atau cenderung memakai layanan; opera, google, dan juga facebook. Dan faktor penarik apa dari duania maya (internet) yang menjadikan kaum muda (remaja) cenderung lebih waktunya dengan artian tidak cukup sekali kaum muda (remaja) di dalam melakukan conekting internet.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Fauziyah, dengan judul penelitian “Peran Teknologi Media Internet Bagi Pelaku Bisnis *Online* (studi deskripsi bisnis fashion online di [www.possibleshop.info](http://www.possibleshop.info))”. Jenis penelitian Skripsi. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2011. Penelitian ini mengkaji masalah peran teknologi media internet dalam membantu kinerja pemilik bisnis online Possibleshop, yaitu dengan cara membuat situs website yang nama website itu sebagai lahan untuk memasarkan yang akan dijual.

Tujuan penelitian ini untuk menderskripsikan peran teknologi media internet dalam membantu kinerja pemilik bisnis online Possibleshop. Pada penelitian ini penelitiaannya memfokuskan pada

peran teknologi media internet dalam membatu kinerja pemilik bisnis online Possibleshop.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Suryantoro, dengan judul “Hubungan Antara Kecandungan Dengan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Jenis penelitian Skripsi Program studi Psikologi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2013.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Keduanya ada hubungan signifikan antara variable kecanduan *game online* dengan interaksi sosial. Penelitian ini obyek adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berguna untuk memeriksa fakta dan data mengenai kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

Untuk mengetahui ada hubungan yang signifikan antara variabel kecanduan *game online* dengan interaksi sosial. Dari hasil koefisien korelasi yang bertand apositif menunjukkan ada hubungan yang searah atau korelasinya bersifat positif yang artinya semakin tinggi kecanduan *game online* yang di dapat maka semakin rendah pula tingkat interaksi sosial siswa VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

Melihat dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yang dipaparkan di atas, jelas berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang terdahulu pada intinya adalah untuk mendapatkan gambaran hubungan topik yang akan diteliti oleh peneliti sebelumnya, sehingga tidak ada pengulangan atau duplikasi dari penelitian tersebut yang sudah dipaparkan di atas tadi.

Disini peneliti lebih memfokuskan penelitiannya pada budayanya, yaitu mengenai *cyberculture*, atau budaya pascaruang. Dimana masyarakat bertransformasi menuju *cyberculture*, karena *cyberculture* menjadi kebudayaan alternatif di era postmodern. Masyarakat di era postmodern lebih senang dengan dunia maya, misalnya melakukan jual beli dengan online. Kehidupan manusia berubah secara dratis dengan adanya *cyberculture* semua manusia bisa melakukan apapun dengan mudah.

Sekarang ini internet semakin meluas ke belahan dunia, semua masyarakat dunia seakan-akan dimanjakan oleh teknologi yang semakin membumih ini. Dimana semua orang bisa melakukan aktivitas melalui dunia maya. Semua orang bisa melakukan apa saja di dalam dunia maya. Tidak ada batasan dalam melakukan aktivitas di dunia maya karena 24 jam tetap siaga, siapapun, dimapaun kita berada, kapan saja bisa melakukan aktivitas dalam ruang maya.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan para pihak yang terkait, seperti pelanggan di *shoppig online* harus berhati-hati dalam memilih situs online yang benar-benar resm agar tidak terjadi tindak kejahatan dilakukan di

dalam dunia maya, dalam dunia maya tindak kejahatan disebut *cybercrime*.  
Sekarang ini banyak sekali kejahatan yang berada di dalam dunia maya.  
Tidak hanya di dunia nyata kejahatan itu ada, di dunia maya pun juga ada.  
Untuk para penggemar *shopping online* haruslah berhati-hati.