

BAB II

Kajian Teoritik

A. Kajian Pustaka

1. Media Online

Media Online disebut juga dengan Digital Media adalah media yang tersaji secara online di internet. Pengertian Media Online dibagi menjadi dua pengertian yaitu secara umum dan khusus:

A. Pengertian Media Online secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara. Dalam pengertian umum ini, media online juga bisa dimaknai sebagai sarana komunikasi secara online. Dengan pengertian media online secara umum ini, maka email, mailing list (milis), website, blog, whatsapp, dan media sosial (sosial media) masuk dalam kategori media online.

B. Pengertian Media Online secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa. Media adalah singkatan dari media komunikasi massa dalam bidang keilmuan komunikasi massa mempunyai karakteristik tertentu, seperti publisitas dan periodisitas.¹⁹

Media online adalah sebutan umum untuk sebuah bentuk media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia. Didalamnya terdapat portal, website (situs web),

¹⁹ M.Romli, Asep Syamsul. *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online* (Bandung, Nuansa Cendekia, 2012) Hal 34.

radio-online, TV-online, pers online, mail-online, dll, dengan karakteristik masing-masing sesuai dengan fasilitas yang memungkinkan user memanfaatkannya”.

Salah satu desain media online yang paling umum diaplikasikan dalam praktik jurnalistik modern dewasa ini adalah berupa situs berita. Situs berita atau portal informasi sesuai dengan namanya merupakan pintu gerbang informasi yang memungkinkan pengakses informasi memperoleh aneka fitur fasilitas teknologi online dan berita didalamnya. Contennya merupakan perpaduan layanan interaktif yang terkait informasi secara langsung, misalnya tanggapan langsung, pencarian artikel, forum diskusi, dll. Atau yang tidak berhubungan sama sekali dengannya, misalnya games, chat, kuis, dll.²⁰

1. Game Online

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

Biasanya permainan game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre

²⁰ <http://mediatajir.blogspot.com/2012/11/pengertian-media-online.html#>

permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.²¹

2. Judi online

Judi online merupakan permainan judi lewat media yang biasa di sebut dengan internet sebagai perantara judi tersebut. Ada pula pengertian judi lainnya, di Indonesia sendiri sudah banyak berbagai macam perjudian seperti togel, sabung ayam, poker dan taruhan pertandingan olahraga. Namun sekarang ini perjudian seperti itu dilarang oleh pemerintah, perjudian pula tak sedikit yang pindah ke judi online. Di dunia judi online yang dipasangkan bukan lagi barang melainkan uang. Beberapa bandar taruhan yang sudah terkenal di Asia termasuk Indonesia merupakan bandar taruhan yang cukup besar. Karena mempunyai jaringan pemasaran yang cukup luas. Di Indonesia sendiri, yang ingin bergabung dalam perjudian online ini bisa membuat account di berbagai agen judi online yang ada.

Stanford Wong dan Susan Spector pada tahun 1996 dalam buku *Gambling Like a Pro*, membagi 5 kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:

1. Patience Games

Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka patience games merupakan pilihan yang paling digemari. Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar.

²¹ Castronova, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. (University Of Chicago Press : 2006)

Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Lottery, Keno, Bingo.

2. Sociable Games

Dalam Sociable Games, setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Pada perjudian jenis ini akan sering dijumpai para penjudi saling bercakap, tertawa, atau pun tegang. Walaupun para penjudi selau ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Dadu, Baccarat, BlackJack, Pai Gow Poker, Let It Ride, Roulette Amerika.

3. Games You Can Beat

Dalam games you can beat penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha extra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini penjudi menantang kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting, Pacuan Kuda

4. Analytical Games

Analytical games sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian. Termasuk dalam kategori ini adalah: Pacuan Kuda, Sports Betting (cth: Sepakbola, Balap Mobil/Motor, dll). Situs judi online yang memanfaatkan jaringan internet makin diminati di tanah air. Keleluasaan menjalankan aktivitas dan transaksi judi jadi pemicunya.²²

Begitu juga dengan anggota komunitas judi online yang ada di Daerah Taman Sepanjang Sidoarjo, mereka berawal dari sebuah kebutuhan untuk pekerjaan, pengetahuan dan setelah itu mereka selalu melepas kepenatan dengan hiburan dan akhirnya berujung pada kecanduan akan sebuah permainan judi online. Dalam hal ini kita dapat menyimpulkan bahwa media online selalu mempunyai peranan penting pada semua manusia, khususnya pada anggota komunitas judi online.

Dari analisis data penelitian di atas menunjukkan bahwa pandangan pemerintah pada permainan judi online adalah negatif, sehingga situs - situs yang berbau perjudian telah banyak yang diblokir oleh pemerintah atau KOMINFO, meskipun diblokir mereka para pejudi online pun masih bisa mengakses situs yang di blokir oleh pemerintah, dengan banyak berbagai cara yang di lakukan mereka mulai dengan menggunakan situs web proxy yang mana jika situs yang diinginkan telah diblokir maka cukup dengan copy URL dan paste ke web proxy tersebut seperti yang ada pada gambar di bawah ini.

²² <http://ekowahyu6464.blogspot.com/2013/06/definisi-perjudian-online.html>

The Guardster FREE [webproxy](#) is free of charge and no fees are charged for its use. It is supported by its advertisers. Guardster does not collect any personal information from a company based in Anguilla, which has very strong privacy laws. Guardster is not associated with any governments or their agencies, anywhere. The advertising is targeted based on the content being viewed. If you are viewing a webpage with ADULT content, then you may be shown [advertisements](#) promoting and/or displaying ADULT content.

You must read and agree to the Terms & Conditions listed below to use the Guardster FREE webproxy.

Legal Notice and Terms of Service

Use of the Guardster software and the Service is provided by Guardster, subject to the notices, terms, and conditions set forth below and on the Guardster web sites. We may regularly amend these notices, terms and conditions at any time without prior notice by posting new or revised terms of use policies and other documents on the Guardster web sites. It is for you to check this and other terms and conditions related to use of Guardster and other Guardster products and services from time to time. PLEASE READ THESE TERMS CAREFULLY BEFORE USING THE Guardster WEB SITE. USE OF Guardster PRODUCTS AND SERVICES CONSTITUTES YOUR ACCEPTANCE OF ALL SUCH NOTICES, TERMS AND CONDITIONS.

Address:

Options:

No Cookies - No Scripts - No Images - Hide Referrer

Hide User Agent - Hide [Title](#) - Hide Header

Gambar 1.4 untuk membuka situs yang terblokir dengan cara copy paste URL

Kemudian dengan cara menggunakan DNS Jumper



Gambar 2.4 DNS Jumper

Dan yang terakhir dengan menggunakan software Hotspot Shield, yang mana software ini biasanya dipakai oleh anggota komunitas judi online tersebut. Cukup

dengan cara menginstall dan connect to internet, maka kita pun bebas untuk mengakses semua yang kita inginkan.



Gambar 3.4 Hotspot Untuk membuka situs yang terblokir

Bagi para anggota komunitas judi online ialah perlu memiliki pandangan yang sama dan kekompakan anggota, karena perjudian online ini berhubungan dengan para aparat penegak hukum, oleh karena itu para anggota komunitas tersebut selalu was was untuk berinteraksi dan berkomunikasi, mereka juga selalu menjaga jarak hubungan dengan yang lain. Karena jika tidak menjaga jarak dengan yang lain akan dikhawatirkan mempunyai hubungan yang sangat dekat dan mengetahui perjudian online tersebut, sehingga timbullah komunikasi anti sosial pada anggota komunitas perjudian online tersebut. Seperti banyak yang terjadi peringkusan pada pejudi online

Dalam hal ini komunikasi anti sosial bukanlah perilaku yang tumbuh dan timbul dari dirinya sendiri tanpa adanya sebab dan adanya sebuah proses, sehingga para anggota komunitas judi online memiliki karakteristik komunikasi anti sosial yang mana perilaku tersebut amatlah merugikan yang lain. Percakapan – percakapan dan

interaksi selalu terus mereka lakukan antar anggota komunitas judi online, mereka selalu terbuka antar anggota tersebut, mereka juga selalu memberi solusi jika salah satu diantara anggota mereka mempunyai masalah entah dengan keluarga, kerjaan maupun kuliah mereka, begitu juga sebaliknya. mereka juga saling memberi motivasi antara yang satu dengan yang lain, sehingga kehidupan mereka selalu semangat. Dan yang lebih sering ialah mereka selalu bertanya dan sharing masalah perjudian mereka, mulai dari kalah saat bermain, adanya persaingan dalam permainan dan terlambatnya pengiriman kredit yang mereka peroleh. Tak hanya itu, mereka juga sering berinteraksi dengan CS (Customer Service) ketika mereka mulai untuk bermain di Bandar lain.



Gambar 4.4 chatt dengan Customer Service

Game yang sangat sulit bagi anggota komunitas judi online ini ialah permainan roulette casino, anggota komunitas judi online akan lebih sering kebingungan dalam permainan judi sejenis roulette casino ini, yang mana permainan tersebut ialah tebak angka, mereka pun sangat kebingungan dalam menebak angka atau menempatkan uang mereka pada salah satu nomor yang telah disediakan, dan jika salah satu mereka tak kunjung dapat. Maka di posisi itulah yang membuat para

anggota komunitas judi online selalu ketagihan dan bercampur rasa keinginan untuk memenangkan permainan tersebut, sehingga tak terasa deposit mereka habis.



Gambar 5.4 Raulate Casino Online Games

Dalam menjaga kekompakan, dulu mereka membuat kesepakatan untuk mempunyai simpanan uang kas untuk kepentingan mereka bersama, akan tetapi semakin berjalannya waktu, jadwal kepentingan mereka amatlah padat maka uang kas tersebut ditiadakan, karena menurut mereka perjudian bukanlah sebuah bisnis akan tetapi sebuah permainan yang berbasis taruhan, dan taruhan merupakan penentuan nasib seseorang, sehingga mereka tidaklah selalu untung dan menang dalam permainan judi online tersebut.

Maka dalam hal ini mereka memutuskan untuk berkumpul setiap satu atau dua bulan sekali untuk bertemu, dan untuk mengganti adanya uang kas, maka mereka patungan untuk membeli snack atau makanan dan minuman, kadang mereka juga bergantian untuk membelinya. Tak hanya itu, mereka juga menyempatkan untuk bermain bareng ketika waktu liburan yang tujuannya ialah hanyalah untuk menjaga kekompakan dalam komunitas judi online tersebut. Ketika mereka sudah pulang

sendiri kerumah atau kontrakan mereka, merekapun kembali dengan aktifitas mereka masing – masing.



Gambar 6.4 Chating Dengan Customer service

Dalam perjudian selalu membutuhkan waktu dan tempat yang tenang, sehingga mereka jauh dengan kebisingan. Tak salah jika mereka bisa dikatakan seseorang yang mempunyai karakteristik komunikasi anti sosial. Mereka sangat nyaman dan menikmati perjudian, mereka juga mempunyai suatu kepuasan tersendiri ketika mereka dalam suatu ruangan dan bermain secara pribadi, bahkan salah satu dari anggota komunitas mereka berpendapat bahwasannya mereka sangat tidak nyaman ketika mereka bermain judi bersama anggota komunitas tersebut. Mereka sangat betah ketika bermain perjudian dan tiada henti – hentinya sampai merekapun tak sadar dengan waktu yang mereka punya. Dengan cara yang berbeda – beda sehingga mereka awet dalam perjudian tersebut, mereka biasanya taruhan dengan cara mengeluarkan deposit mereka sedikit – sedikit sehingga mereka hemat dan awet dalam permainan perjudian tersebut.

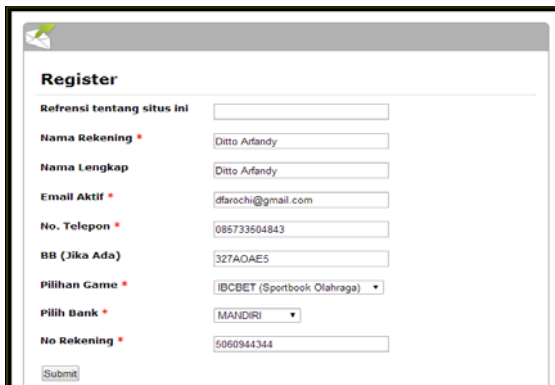
Mereka sangat betah untuk duduk berjam – jam dan menghabiskan waktu untuk bermain judi, meski mereka juga banyak menghilangkan waktu kewajiban mereka

untuk sholat, makan dan istirahat. Apalagi ketika mereka dalam posisi selalu menang, mereka pun tak ada puasnya untuk bermain perjudian online tersebut sampai mereka dalam posisi sangat lelah, adapun salah satu dari mereka yang bermain judi dengan sambil makan ataupun dengan merangkap tugas kuliah, dan dengan posisi tersebut mereka pun tidak khusus dengan permainan judi tersebut.

Bagi sebagian orang yang suka bermain judi online ataupun bermain game online adalah kegiatan yang sangat menyenangkan. Sebagian lagi mereka mungkin hanya untuk menempatkan kegiatan bermain judi online sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk sekedar hiburan semata. Banyak motif yang mendasari orang untuk bermain judi online, namun alasan yang muncul ialah untuk mencari kesenangan dan hiburan semata setelah kerja ataupun kuliah, ada juga mereka yang bermain karena perasaan frustrasi dengan keadaan yang ada atau banyaknya permasalahan dalam kehidupan mereka.

Sehingga hal tersebut membuat pemain mendapatkan kesenangan di dalam suatu permainan judi online tersebut. Perilaku berjudi menjadi bahan kajian lebih lanjut mengingat perilaku tersebut sebenarnya amat sulit untuk diberantas, karena kurangnya ketegasan pemerintah pada peraturan – peraturan yang telah dibuatnya. Sehingga kelengahan atau kurangnya ketegasan pemerintah tersebut diremehkan oleh sebagian masyarakat. Hal itulah yang menyebabkan para anggota komunitas judi online tetap terus bermain perjudian online, meski sebagian pejudi online banyak yang tertangkap oleh aparat kepolisian.

Dalam anggota tersebut, ternyata mereka juga saling mempengaruhi antara yang lain, dan salah satu diantaranya ialah komunikasi anti sosial, yang mana karakteristik tersebut tumbuh dari dalam anggota komunitas pemain judi online tersebut. Bahkan sebelum terbentuknya anggota komunitas judi online, proses perjudian online tersebut diperkenalkan oleh lingkungan subkultural yang menyimpang. Para pelaku tidak belajar secara langsung atau otodidak, akan tetapi mereka belajar kepada teman mereka yang memahami permainan judi online dan mereka berasal dari sub kultur yang menyimpang. Dalam proses tersebut tidaklah terjadi secara rumit dan terlihat cukup sederhana.



Register

Refrensi tentang situs ini

Nama Rekening *

Nama Lengkap

Email Aktif *

No. Telepon *

BB (Jika Ada)

Pilihan Game *

Pilih Bank *

No Rekening *





Gambar 6.4 jenis permainan Judi online

Karena sebagian informan yang peneliti teliti, maka sebagian mereka bermain judi online berawal dari untuk mencari kesenangan belaka dan berharap agar bisa bertambahnya uang, permainan judi online dianggap dapat memberikan hiburan dan kesenangan yang tidak akan mereka dapatkan dari tempat lain. Anggota komunitas judi online tidaklah selalu mulus ketika bermain, bahkan bisa menjadi pemborosan dan lebih cenderung untuk menjadi sangat bergantung pada hasil dari orang lain atau orang tua. Tercatat para anggota komunitas judi online setidaknya harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk sebagai uang taruhan atau deposit, pembelian pulsa setiap bulannya, snack dan minuman serta hal – hal yang tidak terduga lainnya.

Mereka beranggapan bahwa bermain judi online dianggap sangat menguntungkan secara ekonomi. Keuntungan secara ekonomi membuat para anggota komunitas judi online menjadi suka akan tindakan yang kurang baik pada masyarakat, seperti sombong, angkuh dan keras kepala. Mereka merasakan dampak ekonomi yang cukup baik sehingga mereka befikir apa yang dilakukan juga baik untuk dilakukan apalagi dampaknya dapat langsung dirasakan.

Perilaku menyimpang merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Begitu juga anggota komunitas judi online memiliki perilaku yang negatif, karena pada permainan judi online dapat membuat kepribadian mereka berubah, seperti komunikasi anti sosial yang mana komunikasi dan berinteraksi hanya fokus dengan kepentingan pribadi semata, pengeluaran keuangan yang tidak normal dan tidak sewajarnya, mereka lebih malas untuk bekerja dan kuliah, mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman yang sama – sama pemain, ketimbang mereka berkomunikasi dengan mereka yang tidak menyukai permainan judi online. Seringnya bermain judi online, membuat mereka lupa diri akan kehidupannya yang nyata.

Perilaku merugikan ini dapat dilihat lebih jelasnya ketika pemain ditanya secara langsung, apakah kebiasaan bermain judi online ini bisa membawa pada masalah dalam kehidupan sehari - hari yang nyata. Masalah dalam kehidupan nyata ini dibagi menjadi masalah akademis, masalah kesehatan, masalah relasi dan tentunya masalah ekonomi. Jika kebiasaan bermain judi online mereka ini bisa membawa pada masalah dalam kehidupan yang nyata, maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan.

Setelah game online mereka juga bertransaksi dan berkomunikasi secara online dengan menggunakan YM, kebiasaan mereka setelah berjudi ialah berinteraksi dengan admin sang Bandar, ketika mereka berjudi dan kredit mereka mencapai lebih dari dua ratus ribu, mereka bisa mengambil hasil kemenangan judi mereka, dan segeranya untuk mengirim uang tersebut ke rekening mereka. Kadang juga ada

yang mengumpulkan hasil perjudian mereka pada sang Bandar, akan tetapi jika terlalu lama, bisa – bisa ada yang membobol atau mencuri poinnya. Interaksi mereka sangatlah berhati – hati. Terkadang mereka juga berhati – hati untuk memilih seorang Bandar perjudian, karena masalah keamanan privasi kita, mulai dari ATM, dan identitas diri kita yang kirang terjaga oleh seorang Bandar.

dittokok gak bisa login
hokybetcomketerangan nya apa bos ?
7:11 amdittokode validasi salah
hokybetcompas bos masuk ke guvita nya kan ada 3 kolom bos

yg 1 untuk user id
yg 1 untuk password
dan yg 1 untuk kode validasi nya
masukkan angka kode validasi nya yang tertera di layar anda bos

dittoberapa kode validasinya?
hokybetcomitu tertera di layar anda bos
bukan dari kami

dittooh ya.... maaf, eh min coba kirim lagi id nya tadi
lupa belum q copy

hokybetcomlink login : www.guavita.com
user id : 623h004
pass : aaaa1234
deposit dikirim ke rekening BCA a/n KIKI SURYANTO no rek : 0953185625
silahkan dicoba bos
dittook maksih
hokybetcomOK sama2 bos :)

Gambar 7.4 percakapan dengan CS waktu daftar judi online

Dalam perjudian ini mereka sangatlah menjaga privasi mereka masing – masing dari diri mereka sendiri, karena hal tersebut menyangkut keamanan dan keselamatan diri mereka dan anggota mereka sendiri, mereka rata – rata mempunyai smartphone yang selalu digunakan untuk berkomunikasi dengan anggotanya sendiri dan yang lain. Mereka biasanya memakai WA (WhatsApp) dan membuat sebuah group tersendiri, karena dengan alasan ialah menghemat pulsa dan bisa selalu online dan update berita terbaru.

3. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di

negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Pesatnya perkembangan media sosial ini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan social media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Sehingga para pengguna sosial media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Media sosial mempunyai ciri-ciri, yaitu sebagai berikut :

1. Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet
2. Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*
3. Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya
4. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

1. Pertumbuhan Media Sosial

Pesatnya perkembangan media sosial ini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses

menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *content* lainnya.

2. Peran dan Fungsi Media Sosial

Media sosial merupakan alat promosi bisnis yang efektif karena dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan promosi bisa lebih luas. Media sosial menjadi bagian yang sangat diperlukan oleh pemasaran bagi banyak perusahaan dan merupakan salah satu cara terbaik untuk menjangkau pelanggan dan klien. Media sosial seperti blog, facebook, twitter, dan youtube memiliki sejumlah manfaat bagi perusahaan dan lebih cepat dari media konvensional seperti media cetak dan iklan TV, brosur dan selebaran.

Media sosial memiliki kelebihan dibandingkan dengan media konvensional, antara lain :

1. Kesederhanaan

Dalam sebuah produksi media konvensional dibutuhkan keterampilan tingkat tinggi dan keterampilan marketing yang unggul. Sedangkan media sosial sangat mudah digunakan, bahkan untuk orang tanpa dasar TI pun dapat mengaksesnya, yang dibutuhkan hanyalah komputer dan koneksi internet.

2. Membangun Hubungan

Sosial media menawarkan kesempatan tak tertandingi untuk berinteraksi dengan pelanggan dan membangun hubungan. Perusahaan mendapatkan sebuah feedback langsung, ide, pengujian dan mengelola layanan pelanggan dengan cepat. Tidak dengan media tradisional yang tidak dapat melakukan hal tersebut, media tradisional hanya melakukan komunikasi satu arah.

3. Jangkauan Global

Media tradisional dapat menjangkau secara global tetapi tentu saja dengan biaya sangat mahal dan memakan waktu. Melalui media sosial, bisnis dapat mengkomunikasikan informasi dalam sekejap, terlepas dari lokasi geografis. Media sosial juga memungkinkan untuk menyesuaikan konten anda untuk setiap segmen pasar dan memberikan kesempatan bisnis untuk mengirimkan pesan ke lebih banyak pengguna.

4. Terukur

Dengan sistemtracking yang mudah, pengiriman pesan dapat terukur, sehingga perusahaan langsung dapat mengetahui efektifitas promosi. Tidak demikian dengan media konvensional yang membutuhkan waktu yang lama.

3. Fungsi Media Sosial

Ketika kita mendefinisikan media sosial sebagai sistem komunikasi maka kita harus mendefinisikan fungsi-fungsi terkait dengan sistem komunikasi, yaitu :

1. Administrasi

Pengorganisasian profil karyawan perusahaan dalam jaringan sosial yang relevan dan relatif dimana posisi pasar seseorang sekarang. Pembentukan pelatihan

kebijakan media sosial, dan pendidikan untuk semua karyawan pada penggunaan media sosial. Pembentukan sebuah blog organisasi dan integrasi konten dalam masyarakat yang relevan. Riset pasar untuk menemukan dimana pasar yang akan di bidik seseorang tersebut.

2. Mendengarkan dan Belajar

Pembuatan sistem pemantauan untuk mendengar pasar apa yang seseorang inginkan, apa yang relevan dengan mereka.

3. Berpikir dan Perencanaan

Dengan melihat tahap 1 dan 2, bagaimana seseorang akan tetap didepan pasar dan bagaimana seseorang tersebut berkomunikasi ke pasar. Bagaimana teknologi sosial meningkatkan efisiensi operasional hubungan pasar.

4. Pengukuran

Menetapkan langkah-langkah efektif sangat penting untuk mengukur apakah metode yang digunakan, isi dibuat dan alat yang anda gunakan efektif dalam meningkatkan posisi dan hubungan pasar anda.

C. Pro dan anti sosial komunikasi

komunikasi pro sosial adalah sebuah pemahaman tentang suatu kebiasaan atau karakteristik seseorang yang berhubungan dengan bantuan atau menolong diri sendiri, yang sering diwujudkan dengan suatu hal yang bermanfaat atau memberikan suatu pesan yang baik pada orang lain. Salah satu tujuan komunikasi sosial adalah terbentuknya suatu aktualisasi diri pribadi, stabilitas sosial, tertib sosial, penerusan nilai-nilai lama dan baru di masyarakat sehingga dapat memupuk,

membina dan memperluas kesadaran bermasyarakat. Komunikasi sosial berkaitan erat dengan komunikasi antar satuan/institusi dalam pembangunan di bidang keamanan serta bagaimana komunikasi harus dilakukan, sehingga berperan sebagai penunjang pelaksanaan program-program pembangunan lain, dalam rangka menciptakan perubahan pada suatu sistem sosial yakni perubahan sosial yang baik aman.

Komunikasi anti sosial adalah sebuah pemahaman tentang suatu kebiasaan atau karakteristik seseorang yang berhubungan dengan merugikan orang lain dan menguntungkan diri sendiri, yang sering di wujudkan dengan suatu hal yang merusak atau memberikan suatu pesan yang tidak baik pada orang lain. Dalam sebuah badan penelitian telah menemukan bahwa penerimaan berbagai bentuk komunikasi anti sosial memunculkan reaksi negatif. Prinsip dasar yang menjadikan seseorang terus menerus memiliki karakteristik komunikasi anti sosial adalah kemampuan dirinya untuk mengubah sebuah konsepsi diri dengan cara negatif. Tergantung pada diri sendiri yang untuk memberikan sebuah pesan yang tidak baik pada orang lain, reaksi tersebut dapat berkisar dari dalam diri seseorang seseorang tersebut untuk mempengaruhi hal negatif.²³

Komunikasi anti sosial adalah sebuah karakteristik negatif yang memberikan sebuah pesan yang tidak baik pada orang lain. Komunikasi anti sosial tumbuh dengan beberapa tahapan dalam diri seseorang tersebut. Mulai dari persepsi diri yaitu menyadari diri sendiri, persepsi diri juga bisa digeser dengan keadaan lingkungannya sendiri, seperti melihat citra orang lain yang menimbulkan umpan

²³ Terry A. Kinney and Maili Porhola, *Anti And Pro Social Communication Theoris, Methods and Aplication* (New York , Peter Lang : 2009) Hal. Viii

balik pada individu tersebut, yang kedua memahami tentang diri sendiri seperti berkaca pada sebuah cermin, ketika orang lain menyadari tentang dirinya, maka secara simultan ia juga telah mempersepsikan dirinya sendiri. Kemudian yang ketiga ialah pengungkapan diri pada orang lain, pada posisi inilah seseorang tersebut mengungkapkan dirinya pada orang lain, seseorang juga bisa memiliki karakteristik yang selalu ingin berbeda dengan orang lain dengan cara melanggar norma-norma yang telah dibentuk oleh masyarakat.

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 narsistik), 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, brutal, temperamen, kasar dan tidak berperasaan, tidak merasa takut dan bersalah.²⁴

²⁴ Millon and Davis [2000], "The Antisocial Personality" in *Personality Disorder in Modern Life*, New York : John Wiley & Sons Inc. P.102-36

B. Kajian Teoritik

A. Determinisme Teknologi

Determinisme teknologi dapat diartikan bahwa setiap kejadian atau tindakan yang dilakukan manusia itu akibat pengaruh dari perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi tersebut tidak jarang membuat manusia bertindak di luar kemauan sendiri. Pada awalnya, manusialah yang membuat teknologi, tetapi lambat laun teknologilah yang justru memengaruhi setiap apa yang dilakukan manusia. Zaman dahulu belum ada Hand Phone dan internet. Tanpa ada dua perangkat komunikasi itu keadaan manusia biasa saja. Tetapi sekarang dengan ketergantungan pada dua perangkat itu manusia jadi sangat tergantung.

Pencetus teori determinisme teknologi ini adalah Marshall McLuhan pada tahun 1962 melalui tulisannya *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Dasar teori ini adalah perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia. Contohnya dari masyarakat yang belum mengenal huruf menjadi masyarakat yang canggih dengan perlatan cetak maupun elektronik. Inti determinisme teori yaitu penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia. Di mana menurut McLuhan, budaya masyarakat dibentuk dari bagaimana cara masyarakat tersebut berkomunikasi.

Perubahan pada mode komunikasi membentuk suatu budaya dengan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya
2. Perubahan didalam jenis-jenis komunikasi membentuk kehidupan manusia
3. Peralatan untuk berkomunikasi mempengaruhi kehidupan kita sendiri

Dengan dilaluinya ketiga tahapan di atas, maka akhirnya peralatan tersebut membentuk atau mempengaruhi kehidupan manusia. Selanjutnya akan terjadi beberapa perubahan besar yang terbagi dalam empat periode/era, yaitu dapat dijelaskan dalam bagan di bawah ini :

Pertama, era kesukuan atau *the tribal age*. Pada periode ini, manusia hanya mengandalkan indera pendengaran dalam berkomunikasi. Mengucapkan secara lisan berupa dongeng, cerita, dan sejenisnya.

Kedua, era tulisan atau *the age of literacy*. Manusia telah menemukan alfabet atau huruf sehingga tidak lagi mengandalkan lisan, melainkan mengandalkan pada tulisan.

Ketiga, era cetak atau *the print age*. Masih ada kesinambungan dengan alfabet, namun lebih meluas manfaatnya karena telah ditemukan mesin cetak.

Keempat, era elektronik atau *the electronic age*. Contoh dari teknologi komunikasi yaitu telephon, radio, telegram, film, televisi, komputer, dan internet sehingga manusia seperti hidup dalam global village.

Teknologi komunikasi yang digunakan dalam media massa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia atau menurut Em Griffin disebut *nothing remains untouched by communication technology*. Dan dalam perspektif McLuhan,

bukan isi yang penting dari suatu media, melainkan media itu sendiri yang lebih penting atau *medium is the message*.

Determinisme teknologi media massa memunculkan dampak. Media massa mampu membentuk seperti apa manusia. Manusia mau diarahkan pada kehidupan yang lebih baik media massa punya peran. Namun demikian, media massa juga punya andil dalam memperburuk keberadaan manusia itu sendiri.

Contoh yang dapat ditemui dalam realita yaitu:

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat segalanya serba ingin cepat dan instan. Teknologi sebagai peralatan yang memudahkan kerja manusia membuat budaya ingin selalu dipermudah dan menghindari kerja keras maupun ketekunan. Teknologi juga membuat seseorang berpikir tentang dirinya sendiri. Jiwa sosialnya melemah sebab merasa bahwa tidak memerlukan bantuan orang lain jika menghendaki sesuatu, cukup dengan teknologi sebagai solusinya.

Akibatnya, tak jarang kepada tetangga dekat kurang begitu akrab karena telah memiliki komunitas sendiri, meskipun jarak memisahkan, namun berkat adanya teknologila. Solusi agar budaya yang dibentuk di era elektronik ini tetap positif, maka harus disertai dengan perkembangan mental dan spiritual. Diharapkan informasi yang diperoleh dapat diolah oleh pikiran yang jernih sehingga menciptakan kebudayaan-kebudayaan yang humanis.²⁵

²⁵ Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta,Rajawali Pers, 2012) Hal 57.

B. Teori Perubahan Sosial

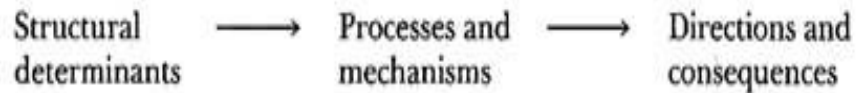
Perubahan adalah sebuah fitur jelas dari realitas sosial bahwa setiap teori sosial ilmiah, apa pun yang titik awal konseptual, harus cepat atau lambat mengatasinya. Pada saat yang sama adalah penting untuk dicatat bahwa cara perubahan sosial telah diidentifikasi sangat bervariasi dalam sejarah pemikiran. Selain itu, konsepsi perubahan tampaknya telah mencerminkan sejarah realitas zaman yang berbeda dalam derajat yang besar. Dengan konsepsi waktu sebagai kemajuan stabilitas dan ketertiban adalah norma dan perubahan yang luar biasa. Tetapi dalam abad lebih baru konsepsi dominan perubahan itu sendiri telah berubah. Perubahan sosial sebagai konsep untuk memahami dinamika yang terus menerus dalam unit sosial.

Perubahan menyeluruh menjadi normal, dan, karenanya, filsuf sosial dan sosiolog kemudian secara bertahap menggantikan ide - ide yang lebih tua dari konstanta alam dan konstruksi kontraktual tatanan alam dan rasional dengan konsepsi perubahan sosial, meskipun formulasi yang tepat lambat untuk muncul. Untuk pemikir ini perubahan sosial adalah milik tatanan sosial yang dikenal sebagai perubahan.

Teori-teori kontemporer perubahan sosial telah menjadi lebih umum untuk menjelaskan jauh proses perubahan di masa lalu dan sekarang. Dalam review teori kontemporer perubahan Hermann Strasser dan Susan C. Randall telah mengidentifikasi atribut berikut untuk perubahan ini: "Besarnya perubahan, rentang waktu, arah, kecepatan perubahan, jumlah kekerasan yang terlibat".

Dalam pandangan kami setiap teori perubahan harus mengandung tiga unsur utama yang harus berdiri dalam hubungan yang pasti satu sama lain:

1. Penentu struktural perubahan sosial, seperti perubahan populasi, dislokasi disebabkan oleh strain dan kontradiksi.
2. Proses dan mekanisme perubahan sosial, termasuk mekanisme pemicu.
3. Arah perubahan sosial, termasuk perubahan struktural, efek, dan konsekuensi.



Teori tersebut umumnya memecah ketika dihadapkan dengan menjelaskan perubahan yang tak terduga atau ketika mereka digunakan untuk memprediksi atau peramalan. Alasan kedua untuk keterbelakangan studi tentang perubahan sosial adalah mereka yang menerima perlunya penjelasan multicausal menghadapi tugas berat dalam mengatur gudang besar penentu, mekanisme, proses, dan konsekuensi menjadi model interaktif dan prediksi cukup kompleks. Teori sederhana lebih mudah untuk menciptakan tetapi lebih cenderung menjadi tidak memadai, sedangkan teori-teori yang kompleks lebih mungkin untuk bersikap realistis, tetapi lebih sulit untuk membangun secara resmi.

Titik lain ketegangan dalam studi ilmiah tentang perubahan sosial adalah bahwa antara berjuang untuk teori-teori umum dan melaksanakan studi khusus menangani masyarakat dan periode waktu tertentu. Tentu saja teori-teori yang lebih komprehensif dari master sosiologis masih bertahan dan menginformasikan penelitian banyak sarjana, meskipun fokus ulama tersebut telah menjadi lebih terbatas. Contoh penelitian lebih terfokus perubahan struktur ekonomi dan stratifikasi ditemukan di kontribusi dari Goldthorpe, Haferkamp, dan Münch buku

ini; pemeriksaan perubahan dalam struktur politik dan sosial yang ditemukan dalam kontribusi dari Touraine dan Eyerman.²⁶

²⁶Ebook, *Social Change And Modernity*, University Of California Press: 2004) inc Introduction 2