



PERUBAHAN KEBUDAYAAN MASYARAKAT INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN INTERNET DAN DAMPAKNYA PADA PSIKOLOGI SOSIAL

Andy Ahmad, Fajar Wahyudi Utomo
Stkip Kusumanegara, Universitas Indraprasta
Email: Andieahmad1897@gmail.com

Abstract

The use of the Internet which is quite widely used by the people of Indonesia is a phenomenon that is rife nowadays. The internet is considered as an object that can be a friend in interacting. This indirect interaction makes communication during the pandemic period continue as usual even though you have to be at home. The method used is a literature study by collecting books and journals as well as descriptions. The results obtained are experiencing social changes due to internet use. The use of the internet in Indonesia, especially social media, has become a special concern because of the emergence of the share phenomenon that makes internet users try to provide digital information that is not necessarily valid.

Keywords: *Culture, Internet, Social psychology*

Abstrak

Penggunaan Internet yang cukup banyak dipakai oleh masyarakat Indonesia adalah sebuah fenomena yang marak terjadi pada masa kini. Internet dianggap sebagai benda yang dapat menjadi teman dalam berinteraksi. Interaksi tidak langsung ini membuat komunikasi di masa pandemic tetap berjalan seperti biasanya walau harus berada di rumah. Metode yang digunakan adalah studi literature dengan mengumpulkan buku dan jurnal serta deskripsi. Hasil yang didapatkan adalah mengalami perubahan sosial akibat penggunaan internet. Penggunaan internet di Indonesia terutama media sosial menjadi perhatian tersendiri karena munculnya fenomena share yang membuat pengguna internet mencoba memberikan informasi digital yang belum tentu info bersifat valid.

Kata Kunci: *Internet, kebudayaan, psikologi Sosial.*

PENDAHULUAN

Covid 19 yang muncul pada awal tahun 2020 sangat membuat perubahan yang drastis pada kehidupan manusia pada masa moderen. Pandemi ini membuat masyarakat tidak bisa beraktivitas seperti biasa, karena banyaknya aturan mengenai kesehatan yang

mewajibkan untuk bekerja maupun bersekolah dari rumah.

Kegiatan awal yang bersifat fisik kini berubah. jam kerja dan jam sekolah menyesuaikan dengan keadaan pandemic ini. Semua hal yang bersinggungan dengan kegiatan di luar diminimalisir, dengan harapan

masyarakat dapat mengurangi mata rantai penyebaran Covid 19. Waktu yang banyak dihabiskan di rumah menjadikan manusia mencoba mencari kegiatan yang dapat melarikan diri dari kegiatan yang membosankan atau kegiatan yang bersekitar itu saja.

Teknologi yang semakin mutakhir membuat manusia semakin cepat mendapatkan informasi, psikologi sosial yang menginginkan rasa ingin tahu atas perkembangan dunia membuat manusia menggunakan medium Internet sebagai sarana mendapatkan pengetahuan yang cepat.

Seperti yang sudah dikemukakan oleh Toffler (1980) bahwa dunia kita telah memasuki gelombang ketiga. Hal itu pun berdampak pada dunia internet. Tofler menandakan bahwa kita telah berada pada era informasi: sebuah komunitas global elektronik saat manusia begitu mudah menjangkau segala jasa dan informasi tanpa batas dan

membangun komunitasnya, berinteraksi bukan berdasar jarak geografi, melainkan karena kesamaan minat.

Internet menjadi sesuatu yang sangat diperlukan pada masa pandemic, segala kegiatan dilakukan dalam koridor internet. Baik itu sekedar bercakap-cakap biasa, mencari informasi yang formal dan non formal ataupun mencari sebuah hiburan. Bahkan ada konsep *Internet of thing* yang mendefinisikan bahwa segala sesuatu dilakukan dengan internet. Jika mengacu pada data We Are Social, pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64% setengah penduduk RI telah merasakan akses ke dunia maya. Persentase pengguna internet berusia 16 hingga 64 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat, di antaranya mobile phone (96%), smartphone (94%),



non-smartphone mobile phone (21%), laptop atau komputer desktop (66%), table (23%), konsol game (16%), hingga virtual reality device (5,1%). pada tahun ini We Are Social menemukan ada peningkatan 10 juta orang Indonesia yang aktif di medsos. pengguna internet di Indonesia kurun waktu semakin meningkat, bahkan pandemic membuat laju penggunaan internet semakin banyak

Penggunaan internet mengerucut pada penggunaan media sosial yang massif, daftar aplikasi terbanyak media sosial adalah digunakan oleh pengguna internet Indonesia dari paling teratas adalah YouTube, WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, Line, FB Messenger, LinkedIn, Pinterest, We Chat, Snapchat, Skype, Tik Tok, Tumblr, Reddit, Sina Weibo (Detik.com, 2020)

Banyaknya pengguna media sosial akhirnya memunculkan

sebuah konsep baru yang disebut dengan nitizen, dimana semua warga nitizen tunduk dan mengikuti aturan dari platform yang telah disediakan. Penggunaan platform ini mengubah budaya bersosialisasi pada masyarakat, terutama di perkotaan, karena akses internet yang masih terpusat pada perkotaan.

Budaya adalah bentuk jamak dari kata “budi” dan “daya” yang berarti cinta, karsa dan rasa. (Setiadi, Hakam, & Effendi, 2006) hal ini membuat sebuah kebudayaan tersendiri dalam koridor dunia maya. Interaksi sosial dan Komunikasi yang dijalin oleh para nitizen adalah suatu hal yang menarik, karena banyak diantara para nitizen itu yang tidak saling mengetahui pribadi satu sama lain. Interaksi sosial terjadi karena pihak pihak itu mempunyai kebutuhan dan kepentingan yang tidak dapat dipenuhi sendiri (Muhammad, 2011) dan Menurut (Prawiladilaga, 2014) Komunikasi adalah proses

penyampaian pesan dari seseorang komunikator terhadap penerima dengan tujuan agar penerima dapat menyerap dan mengubah perilaku sesuai dengan harapan komunikator. Maka makna komunikasi adalah adanya interaksi antar satu individu satu dengan individu lainnya dengan saling ketergantungan dalam hal interaksi sosial.

Dalam hal ini individu manusia menjadi pemikiran dan tindakan kolektif dalam menyikapi suatu peristiwa, sosialisasi ini menjadi sebuah pembelajaran kebudayaan yang mempunyai makna dalam proses enkulturisasi terdapat agen-agen sosialisasi (Sarwono, 2016).

Orang-orang atau institusi yang mengajarkan dan mengukuhkan budaya ialah orang tua, keluarga, teman, tetangga, media massa. Jika kita merujuk pada referensi di atas, media massa dalam bentuk online menjadi sebuah sosialisasi enkulturasi budaya.

Banyak hal yang muncul ketika media sosial mencoba memberikan informasi yang akhirnya menjadi viral, baik hal yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Hal ini tentu menjadi sebuah gerakan dalam dunia maya dalam mengkritisi dunia nyata ke dunia maya serta sebaliknya. Terdapat lima konsep yang dikemukakan oleh (Kasali, 2019) dalam mobilisasi online yang membuat opini-opini tertentu berubah menjadi gerakan massa yang berpengaruh, viral dan berhasil yang juga didukung dengan resources, algoritma, dan keterlibatan para tokoh, yakni Story, Hype, Actionable, Relevant dan Emotional.

Perubahan kebudayaan masyarakat Indonesia ini menjadi sebuah pertanyaan mengenai bagaimana perubahan kebudayaan masyarakat Indonesia dalam bersosialisasi dengan menggunakan internet dan dampaknya pada psikologi sosial.

METODE PENELITIAN



WIKSA: PROSIDING PENDIDIKAN SEJARAH UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019). Metode yang digunakan adalah studi literatur, sifat penelitian ini adalah dekriptif yang berfokus pada penjelasan sistematis tentang fakta yang diperoleh saat penelitian. Data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku, artikel dan jurnal.

Dalam proses studi literature membutuhkan 3 proses penting yakni;

1. Editing: pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasan makna antara satu dengan lainnya.
2. Organizing: mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan;
3. Finding: melakukan analisis lanjutan terhadap hasil perorganisasian data dengan

menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah.

Setelah keseluruhan data terkumpul maka langkah selanjutnya ialah menganalisa data tersebut sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

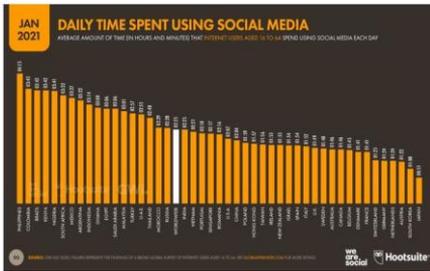
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data internetworldstats, pengguna internet Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada Maret 2021. Dengan jumlah tersebut, Indonesia berada di urutan ketiga dengan pengguna internet terbanyak di Asia (Kata Data Co.id, 2022).

Dalam KompasTekno dari We Are Social, Selasa (23/2/2021), waktu yang dihabiskan orang Indonesia untuk mengakses internet per hari rata-rata yaitu 8 jam 52 menit. Berdasarkan aplikasi yang paling banyak digunakan, secara berurutan posisi pertama

adalah YouTube, WhatsApp, Instagram, Facebook, lalu Twitter (Kompas.com, 2021).

Tabel Penggunaan waktu yang dihabiskan dalam penggunaan Internet di Indonesia



Penggunaan media sosial memiliki dampak tersendiri oleh masyarakat. Salah satu dampak yang kurang baik dari media sosial seperti

antara lain: (Harahap & Adeni, 2020)

- a. Menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya. Orang yang terjebak dalam media sosial memiliki kelemahan besar yaitu berisiko mengabaikan orang-orang di kehidupannya sehari-sehari
- b. Interaksi secara tatap muka cenderung menurun
- c. Membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet

- d. Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain
- e. Masalah privasi
- f. Menimbulkan konflik

Selain memiliki dampak yang kurang baik, namun terdapat juga dampak yang positif seperti diungkapkan oleh (Cahyono, 2016) Fungsi media sosial yang sepertinya sangat menguntungkan tersebut, membawa beberapa dampak positif bagi penggunaannya. Beberapa dampak positif media sosial antara lain:

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan banyak orang.
- b. Memperluas pergaulan.
- c. Jarak dan waktu bukan lagi masalah.
- d. Lebih mudah dalam mengekspresikan diri.
- e. Penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat.
- f. Biaya lebih murah.

Dampak positif lainnya dari media sosial adalah seperti yang diuraikan oleh (Purbohastuti, 2017) yaitu:



WIKSA: PROSIDING PENDIDIKAN SEJARAH UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI

- a. Mempererat silaturahmi
- b. Menyediakan ruang untuk berpesan positif
- c. Mengakrabkan hubungan pertemanan
- d. Menyediakan informasi yang tepat dan akurat
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan media sosial.

Jika merujuk pada data, maka pola interaksi yang dilakukan pada dunia maya adalah interaksi tidak langsung, dimana komunikasi dari komunikator terhadap penerima pesan berjalan melalui medium media sosial.

Interaksi antar satu individu dengan individu lain akhirnya membentuk sebuah budaya share. Dilihat dari perspektif kognisi sosial.

Menurut (Baron, 2003) kognisi sosial didefinisikan sebagai cara kerja pikiran manusia untuk memahami lingkungan sekitar agar manusia dapat berfungsi di dalamnya secara adaptif. Cara

kerja pikiran ini meliputi aktivitas menginterpretasi, menganalisis, mengingat, dan menggunakan informasi tentang dunia sosial.

Skema adalah komponen dasar dalam kognisi sosial yang diartikan sebagai kerangka atau struktur mental yang membantu manusia mengorganisasikan informasi sosial dan menuntun pemrosesannya. Skema berkisar pada sebuah subjek atau tema tertentu dan skema dibentuk oleh budaya di mana kita tinggal.

Skema menimbulkan efek yang kuat pada tiga proses dasar: perhatian (attention), pengodean (encoding), dan mengingat kembali (retrieval). Dalam hubungannya dengan perhatian, skema berperan sebagai penyaring: informasi yang konsisten dengan skema lebih diperhatikan untuk diolah dalam kesadaran manusia, sedangkan informasi yang tidak cocok sering kali diabaikan, kecuali informasi tersebut sangat ekstrem, sehingga

mau tidak mau kita memperhatikannya, misalnya seperti strategi yang digunakan dalam berita-berita hoax dengan menggunakan headline bombastis. Sadar atau tidak, informasi informasi yang diterima oleh para pengguna media sosial saat mencerna berita hoax mendorong untuk resharing berita senada karena skema mental mereka kongruen tema atau preferensi tertentu.

KESIMPULAN

Melihat data yang disajikan dalam bagian hasil dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa masyarakat Indonesia telah mengalami perubahan sosial akibat penggunaan internet yang cukup massif dimasa pandemic, yakni munculnya gerakan gerakan yang mempunyai dampak pada kenyataan, dan bahkan menciptakan sebuah kelompok sosial baru yang disebut dengan netizen. Penggunaan internet di Indonesia terutama media sosial

menjadi perhatian tersendiri karena munculnya fenomena share yang membuat pengguna internet mencocok memberikan informasi digital yang belum tentu info bersifat valid yang akhirnya mempengaruhi psikologi sosial dimasyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron, r. A. (2003). *Social Psycology*. Usa: Pearson Inc.
- Cahyono. (2016). Pengaruh Media Sosial . *Publican*, 140-157.
- Detik.com. (2020). *Detik.com*. Retrieved from detik.com: www://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia).
- Harahap, M. A., & Adeni, S. (2020). Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi di Indonesia. *Jurnal Professional Fis Unived vol.7 no.2 Desember 2020*, 13-23.
- Kasali, R. (2019). *Mo Sebuah Dunia Baru yang Membuat Orang Gagal Paham*. Jakarta: Mizan.
- Kata Data co.id*. (2022, februari). Retrieved from kata data co.id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>



WIKSA: PROSIDING PENDIDIKAN SEJARAH
UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI

Kompas.com. (2021, oktober 14). Retrieved from *kompas.com*: <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/11320087/berapa-lama-orang-indonesia-akses-internet-dan-medsos-setiap-hari?page=all>

Muhammad, A. K. (2011). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Prawiladilaga, D. S. (2014). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Purbohastuti, A. W. (2017). Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Tirtayas Economica*, 212-231.

Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi Lintas Budaya*. Jakarta: Rajawali Press.

Setiadi, E. M., Hakam, K., & Effendi, R. (2006). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.