

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kajian Masyarakat *Cyber*

a. Konsep Masyarakat

Masyarakat adalah sekelompok individu yang tinggal dalam suatu tempat tertentu, saling berinteraksi dalam waktu yang relatif lama, mempunyai adat-istiadat dan aturan-aturan tertentu dan lambat laun membentuk sebuah kebudayaan. Masyarakat juga merupakan sistem sosial yang terdiri dari sejumlah komponen struktur sosial yaitu: keluarga, ekonomi, pemerintah, agama, pendidikan, dan lapisan sosial yang terkait satu sama lainnya, bekerja secara bersama-sama, saling berinteraksi, berelasi, dan saling ketergantungan (Jabrohim, 2004: 167).

Menurut Mac Iver dan Page dalam Soekanto masyarakat ialah suatu sistem dari kebiasaan dan tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara berbagai kelompok dan penggolongan dan pengawasan tingkah laku serta kebebasan-kebebasan manusia. Keseluruhan yang selalu berubah ini kita namakan masyarakat. Masyarakat merupakan jalinan hubungan sosial, dan masyarakat selalu berubah (Soekanto, 2007: 22).

Menurut Mac Iver dan Charles dalam Soekanto unsur-unsur perasaan masyarakat antara lain adalah seperasaan, sepenanggungan dan saling memerlukan, sedangkan tipe-tipe masyarakat menurut Kingley Davis dalam Soekanto (2007: 134-135) ada empat kriteria yaitu:

- 1) Jumlah penduduk.
- 2) Luas, kekayaan dan kepadatan penduduk daerah pedalaman.
- 3) Fungsi-fungsi khusus masyarakat setempat terhadap seluruh masyarakat.
- 4) Organisasi masyarakat yang bersangkutan.

Masyarakat adalah sekelompok orang yang sama identifikasinya, teratur, sedemikian rupa di dalam menjalankan segala sesuatu yang diperlukan bagi hidup bersama secara harmonis. Bila dilihat dari tiga macam ciri yang membedakan masyarakat dengan kelompok-kelompok lainnya:

- 1) Pada masyarakat pasti terdapat sekumpulan individu-individu yang jumlahnya cukup besar.
- 2) Individu tersebut mempunyai hubungan yang melahirkan kerjasama diantara mereka.
- 3) Hubungan individu-individu sedikit banyak harus permanen sifatnya (Faisal, 1980: 27).

Suatu masyarakat sebenarnya merupakan sistem adaptif, karena masyarakat merupakan wadah untuk memenuhi berbagai kepentingan dan tentunya juga untuk dapat bertahan. Masyarakat sendiri juga mempunyai berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi agar masyarakat dapat hidup terus.

b. Masyarakat *Cyber* (Masyarakat Maya)

Masyarakat *Cyber* adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Pada awalnya masyarakat maya adalah sebuah fantasi manusia tentang dunia lain yang lebih

maju dari dunia saat ini. Fantasi tersebut adalah sebah hiper-realitas manusia tentang nilai, citra, dan makna kehidupan manusia sebagai lambang dari pembebasan manusia terhadap kekuasaan materi dan alam semesta. Namun ketika teknologi manusia mampu mengungkapkan misteri pengetahuan itu, maka manusia mampu menciptakan ruang kehidupan baru bagi manusia di dalam dunia hiper-realitas itu (Bungin, 2007: 160-161).

Kehidupan masyarakat *cyber*, identik dengan budaya-budaya pencitraan, dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbolis. Masyarakat *cyber* menciptakan *culture universal* yang dapat dijelaskan sebagaimana yang dimiliki oleh masyarakat nyata, yaitu:

1) Peralatan dan perlengkapan hidup

Peralatan dan perlengkapan hidup masyarakat maya adalah teknologi informasi yang umumnya dikenal dengan mesin-mesin komputer dan mesin-mesin elektronika lain yang membantu kerja atau dibantu oleh mesin komputer. Saat ini mesin-mesin yang dimaksud telah dapat memproduksi diri sampai pada tingkat yang diinginkan.

2) Mata pencaharian dan sistem-sistem ekonomi

Masyarakat maya memiliki mata pencaharian yang sangat menonjol dan spesifik dalam bentuk menjual jasa dengan sistem ekonomi substitusi.

3) Sistem kemasyarakatan

Sistem kemasyarakatan yang dikembangkan dalam masyarakat maya adalah dalam bentuk sistem kelompok jaringan baik intra maupun antar jaringan yang ada dalam masyarakat maya (Bungin, 2007: 166).

B. Kerangka Teori

1. Pola Interaksi Sosial

a. Konsep Pola

Pola dalam sosiologi berarti gambaran atau corak hubungan sosial yang tetap dalam interaksi sosial. Contoh pola, antara lain :

- a. Seorang anak harus menghormati orang tuanya.
- b. Seorang bawahan harus menghormati atasannya.
- c. Seorang siswa harus menghormati gurunya.

Terbentuknya pola dalam interaksi sosial tersebut melalui proses cukup lama dan berulang-ulang. Akhirnya, muncul menjadi model yang tetap untuk dicontoh dan ditiru oleh anggota masyarakat. Pola sistem norma pada masyarakat tertentu akan berbeda dengan pola sistem norma masyarakat lainnya karena pola interaksi masyarakat diterapkan berbeda-beda. Adanya pola interaksi dalam sebuah masyarakat tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah keajegan, di mana keajekan adalah gambaran suatu kondisi keteraturan sosial yang tetap dan relatif tidak berubah sebagai hasil hubungan yang selaras antara tindakan, norma, dan nilai dalam interaksi sosial.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia dan antara orang dengan kelompok masyarakat. Interaksi terjadi apabila dua orang atau kelompok saling bertemu dan antara individu dengan kelompok, di mana komunikasi terjadi diantara kedua belah pihak (Yulianti,

2003: 91). Menurut George Simmel dalam Kareel Veeger, Inti yang ditarik dari kehidupan sosial adalah interaksi, yaitu aksi atau tindakan yang berbalas-balasan, orang saling menanggapi tindakan mereka. Masyarakat merupakan jaringan relasi-relasi hidup yang timbal balik, yang satu berbicara, yang lain mendengarkan, yang satu bertanya, yang lain menjawab, yang satu memberi perintah, yang satu mentaati, yang satu berbuat jahat, yang lain membala dendam, yang satu mengundang, yang lain datang. Selalu tampak bahwa orang saling pengaruh-mempengaruhi (Veeger, 1997: 45).

Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial oleh karena itu tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Interaksi sosial dimaksudkan sebagai pengaruh timbal balik antara individu dengan golongan di dalam usaha mereka untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya dan dalam usaha mereka untuk mencapai tujuannya (Ahmadi, 2004: 100).

Charles P. Loomis dalam Taneko (1984: 114-115) mencantumkan ciri penting dari interaksi sosial yaitu:

- b. Jumlah pelaku lebih dari seorang bisa dua atau lebih.
- c. Adanya komunikasi antara para pelaku dengan menggunakan simbol-simbol.
- d. Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang yang menentukan sifat dari aksi yang sedang berlangsung.
- e. Adanya tujuan-tujuan tertentu.

Apabila interaksi sosial diulang menurut pola yang sama dan bertahan untuk waktu yang lama maka akan terwujud hubungan sosial. Bentuk-bentuk interaksi sosial adalah:

c. Asosiatif

1) Kerjasama

Timbulnya kerjasama menurut Charles H Cooplay adalah apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama, dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut melalui kerjasama (Soleman, 2002: 116).

2) Akomodasi

Suatu pertikaian tidaklah mungkin akan berlangsung untuk selamanya. Pada suatu ketika pertikaian itu akan mendapatkan penyelesaiannya, mungkin saja penyelesaian itu hanya dapat diterima untuk sementara waktu saja, dalam arti para fihak tidak sepenuhnya merasa puas. Suatu keadaan di mana selesainya pertikaian, merupakan working relationship yang di sebut akomodasi.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat dipahami bahwa menurut Soekanto dalam Soleman menyatakan bahwa akomodasi itu menunjuk pada dua arti atau makna. Pertama akomodasi itu adalah suatu keadaan dan kedua akomodasi itu menunjuk pada suatu proses (Soleman, 2002: 124). Sebagai suatu proses akomodasi menunjuk pada suatu

kondisi selesainya pertikaian tersebut. Akomodasi sebagai suatu proses, mungkin dilakukan sendiri oleh mereka yang bertikai, dan akan direnungkan pula melalui perantaraan fihak ketiga.

d. Disosiatif

1) Konflik

Konflik adalah suatu perjuangan dari pihak-pihak untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Konflik dapat terjadi dalam segala bidang kehidupan, misalnya bidang ekonomi dalam perdagangan, kedudukan, kekuasaan, dan sebagainya. Walaupun konflik ini merupakan interaksi yang dissosiatif akan tetapi juga mempunyai fungsi, karena biasanya dari konflik tersebut akan muncul sebuah perubahan.

2) Persaingan

Persaingan dapat terjadi karena proses interaksi, di mana penafsiran makna perilaku tidak sesuai dengan maksud dari fihak pertama, yaitu fihak yang melakukan aksi, sehingga menimbulkan suatu keadaan di mana tidak terdapat keserasian diantara kepentingan-kepentingan para fihak yang melakukan interaksi. Oleh karena telah terjadi suatu situasi yang tidak serasi, maka untuk dapat mencapai tujuan yang dikehendaki, dilakukan dengan cara menghilangkan fihak yang menjadi penghalangnya itu. Pada pertentangan atau pertikaian, terdapat usaha untuk menjatuhkan fihak lawan dengan cara kekerasan. Pertentangan atau pertikaian ini dapat timbul karena persaingan atau kompetisi, tetapi hal ini tidak selalu

demikian. Menurut Horton dan Hunt dalam Soleman hal 121, fungsi persaingan adalah:

- a) Persaingan boleh dianggap sebagai alat pendistribusian yang tidak sempurna.
- b) Persaingan dapat membentuk sikap tertentu bagi yang melakukan persaingan (*competitors*).
- c) Persaingan dapat memberikan stimulasi atau rangsangan kepada orang untuk melakukan prestasi yang baik.

Interaksi sosial terjadi apabila dalam masyarakat terjadi kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh) Jadi arti secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh (Soekanto, 2007: 59). Kontak sosial merupakan tahap pertama ketika seseorang hendak melakukan interaksi, dalam konsep kontak sosial terdapat dua jenis kontak sosial, yaitu kontak sosial primer dan kontak sosial sekunder.

a. Kontak Primer

Kontak sosial yang dikembangkan secara intim dan mendalam berupa pergaulan tatap muka di mana hubungan secara visual dan perasaan-perasaan yang berhubungan dengan pendengaran senantiasa diperdengarkan.

b. Kontak Sekunder

Yakni kontak yang ditandai oleh pengaruh keadaan luar dan jarak yang lebih besar (Mannheim, 1986: 51). Kontak sekunder merupakan

kontak sosial yang memerlukan pihak perantara misalnya pihak ketiga. Hubungan-hubungan sekunder tersebut dapat dilakukan melalui alat-alat misalnya telepon, telegraf, radio, internet dan seterusnya.

Syarat-syarat terjadinya interaksi juga melibatkan komunikasi, di mana komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak badan atau sikap), perasaan-perasaan yang ingin disampaikan pada orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut (Soekanto, 2007: 60). Komunikasi sosial juga memiliki cara dalam penyampaiannya, di mana dalam sosiologi dikenal dua cara dalam menyampaikan komunikasi yaitu :

- a. Komunikasi secara langsung

Pihak komunikator menyampaikan pesannya secara langsung kepada pihak komunikan .

- b. Komunikasi tidak langsung (simbolik)

Pihak komunikator menyampaikan pesannya kepada pihak komunikan melalui perantara pihak ketiga, interaksi ini juga sering dilakukan menggunakan media-media bantu untuk memperlancar dalam berinteraksi, misalnya melalui internet, telepon dan lain sebagainya.

Subjek interaksi ditentukan berdasarkan jumlah pelakunya yang terdiri dari beberapa komponen yang diantaranya :

a. Interaksi antara individu dan individu

Individu yang satu memberikan pengaruh, rangsangan, stimulus kepada individu lainnya. Wujud interaksi bisa dalam bentuk berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap atau mungkin bertengkar.

b. Interaksi antara individu dan kelompok

Bentuk interaksi antara individu dengan kelompok, misalnya : Seorang ustaz sedang berpidato di depan orang banyak. Bentuk semacam ini menunjukkan bahwa kepentingan individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

c. Interaksi antara kelompok dan kelompok

Bentuk interaksi seperti ini berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain. Contoh, satu kesebelasan sepak bola bertanding melawan kesebelasan lain.

Interaksi sosial berada dalam batas-batas pertemuan muka, ruang dan waktu, batas ini diperluas melalui media seperti surat, panggilan, telepon, dan lain sebagainya. Ciri khasnya erat berkaitan dengan watak indeksikalnya berupa penyuksesan komunikasi yang bisa dipahami secara timbal balik, namun keterposisian interaksi bukanlah hambatan bagi ketetapan institisionalnya yang diperlihatkan oleh tatanan institisional lintas ruang dan waktu. Kondisinya itu sendiri seperti halnya keberadaan aneka tatanan institisional, merupakan kondisi bagi bentuk-bentuk perjumpaan atau

percakapan sosial yang paling sekilas. Pengawasan refleksif terhadap perilaku sosial lekat dengan sifat kefaktaan yang diperlihatkan oleh ciri-ciri struktural dan sistem sosial, bukan sesuatu yang bersifat pinggiran atau tambahan baginya. Aksi-aksi yang berposisi diproduksi melalui mekanisme interaksi sosial yang bebas konteks dan peka konteks, sedangkan struktur sosial digunakan oleh anggota masyarakat untuk menjadikan aksi mereka dalam situasi-situasi tertentu masuk akal dan koheren (Giddens, 2010: 520-521).

2. Teori Strukturasi

Teori strukturasi merupakan teori yang menepis dualisme (pertentangan) dan mencoba mencari linkage atau pertautan setelah terjadi pertentangan tajam antara struktur fungsional dengan konstruksionisme fenomenologis. Teori strukturasi memandang struktur sebagai aturan-aturan dan sumber daya yang terlibat secara terus menerus dalam reproduksi sosial. Unsur-unsur terlembagakan sistem sosial memiliki kelengkapan-kelengkapan struktural dalam pengertian bahwa hubungan-hubungan distabilisasikan di sepanjang masa dan ruang (Giddens, 2010: XXXVi).

Menurut teori strukturasi, domain dasar kajian ilmu-ilmu sosial bukanlah pengalaman masing-masing aktor ataupun keberadaan setiap bentuk totalitas kemasyarakatan, melainkan praktik-praktik sosial yang terjadi di sepanjang ruang dan waktu. Aktivitas-aktivitas sosial manusia, seperti halnya benda-benda alam yang berkembang biak sendiri, saling terkait satu sama lain. Aktivitas-aktivitas sosial itu tidak dihadirkan oleh para aktor sosial, melainkan terus menerus diciptakan oleh mereka melalui sarana-sarana

pengungkapan diri mereka sebagai aktor. Melalui aktivitas-aktivitas mereka, para agen memproduksi kondisi-kondisi yang memungkinkan keberadaan aktivitas-aktivitas itu, namun demikian jenis daya pengetahuan yang ditampilkan di alam dalam bentuk program-program berkode sangatlah berbeda dari keterampilan-keterampilan kognitif yang diperlihatkan oleh para agen manusia.

Teori strukturalis menjelaskan bahwa titik tolak hermeneutika bisa diterima sejauh ada pengakuan bahwa uraian atas aktivitas-aktivitas manusia mengharuskan pengenalan terhadap bentuk-bentuk kehidupan yang terekspresikan dalam aktivitas-aktivitas tersebut (Giddens, 2010: 3-4). Mayoritas pemerhati sosial biasanya memahami struktur sebagai suatu penciptaan pola relasi-relasi sosial atau fenomena-fenomena sosial. Konsepsi-konsepsi seperti itu terkait erat dengan dualisme subyek dan objek sosial. Struktur di sini tampil sebagai sesuatu yang berada di luar tindakan manusia sebagai sumber pengekang inisiatif bebas subyek yang mandiri. Konseptualisasi strukturalis dan post strukturalis tentang gagasan struktur lebih menarik, di sisi lain struktur secara khas dipahami bukan sebagai penciptaan pola terhadap kehadiran-kehadiran, melainkan sebagai persinggungan antara kehadiran dan ketidakhadiran, kode-kode pokok harus diperoleh dari penampakan-penampakan luar.

Aspek-aspek dalam teori strukturalis dipahami melalui pengenalan terhadap perbedaan antara konsep struktur dan konsep sistem, di dalam tradisi-tradisi strukturalis biasanya ada ambiguitas mengenai apakah struktur-

struktur merujuk pada suatu matriks transformasi-transformasi valid di dalam suatu tempat ataukah pada aturan-aturan transformasi yang menggerakkan matriks tersebut (Giddens, 2010 : 26-27).

Teori struktural menunjukkan bahwa agen manusia secara kontinyu mereproduksi struktur sosial artinya individu dapat melakukan perubahan atas struktur sosial. Struktur merupakan usaha koseptual yang sangat berat, sifat struktur sistem sosial sampai kini hanya ada sebagai bentuk perilaku sosial yang secara terus menerus diproduksi dengan waktu dan ruang. Sentralitas waktu dan ruang diajukan untuk memecah kebuntuan dualisme statis atau dinamik dan stabilitas atau perubahan. Dualisme seperti ini terjadi karena waktu dan ruang biasanya diperlakukan sebagai panggung atau konteks bagi tindakan. Waktu dan ruang merupakan unsur yang konstitutif bagi tindakan. Artinya, tidak ada tindakan tanpa waktu dan ruang. Karena itu, tidak ada waktu yang melulu statistik dan melulu dinamik.

C. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan belum ada yang membahas mengenai pola interaksi masyarakat *Kampung Cyber*. Namun penelitian di bawah ini dapat penulis jadikan sebagai acuan dalam penulisan. Berikut penelitian yang relevan.

1. Kahardityo (2004) dalam penelitiannya *Komunitas Virtual dan Kebudayaan Lokal*, skripsi dalam Departemen Sosiologi Universitas Indonesia. Kahardityo mengambil studi kasus para pengguna wahana *chat* (*chatter*) yang terkumpul di dua buah *channel* besar #Jakarta dan

#Indonesia via jejaring EFnet yang berbasis software *Internet Relay Chat* (IRC). Dari studi tersebut dapat diperoleh beberapa hal menarik sebagai berikut:

- a. Kenyataan di Indonesia menunjukkan bahwa komunitas masyarakat selalu membutuhkan ruang publik untuk menjalankan pertemuan fisik. Hal tersebut disebabkan karena proses inkulturasi dari internet kurang bisa menyentuh kondisi obyektif di Indonesia, yang salah satu sebabnya adalah lahirnya internet yang berbasiskan kepentingan dan budaya negeri-negeri industri atau barat, sehingga ketika internet masuk ke Indonesia maka internet melahirkan substansi budaya dan gaya hidup baru yang telah melenceng dari substansi aslinya.
- b. Sebagai media interaksi yang menjembatani komunikasi dan interaksi dua arah, internet memiliki keterbatasan dalam hal menyampaikan informasi secara menyeluruh, tetapi ternyata dari fakta yang didapat intonasi sosial tergantikan oleh simbol-simbol baik berupa *emoticon* atau akronim yang terlahir akibat keterbatasan yang dimiliki IRC.
- c. Media sosial menciptakan sebuah *sense of community*, namun IRC juga mendorong tumbuh kembangnya kondisi alienasi (keterasingan) di mana hal ini juga potensial berkembang pada dunia nyata. Tetapi perlu diingat bahwa sistem budaya yang inheren dengan IRC punya implikasi luas terhadap perubahan cara pandang individu saat melihat fenomena sosial dalam kehidupan elektroniknya.

- d. IRC sangat berguna bagi individu-individu yang memiliki rasa malu, sehingga dengan IRC ini diharapkan hubungan di dunia nyata dapat terbantu dengan pelatihan memalui hubungan sosial secara maya.
- e. Hubungan dalam IRC telah membentuk sebuah sistem sosial tersendiri yang makin meningkatkan rasa toleransi sosial dan budaya dengan adanya faktor asal muasal yang lintas budaya.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah bahwa, penelitian ini sama-sama mengkaji tentang masyarakat atau sebuah komunitas maya yang pada inti penelitian ini berhubungan erat dengan masuknya internet ke Indonesia. Persamaan lainnya dalam penelitian ini juga karena penelitian ini pada dasarnya sama-sama membahas tentang interaksi, di mana dalam penelitian ini telah di jelaskan bahwa interaksi di dunia maya dapat membantu seseorang untuk menjalani hubungan sosial di dunia nyata. Penelitian ini juga menyangkutpautkan sebuah sistem dalam interaksi dunia maya tersebut sama halnya dengan penelitian di *Kampung Cyber*. Perbedaannya adalah penelitian ini dilakukan dengan sebuah komunitas yang tidak tetap dan berubah-ubah keanggotaannya, sedangkan penelitian di *Kampung Cyber* akan membahas mengenai sebuah masyarakat yang tinggal menetap di suatu tempat. Perbedaan lainnya bahwa penelitian ini hanya mengkaji bagaimana bentuk interaksi maya dari para pelaku *chat* ini dan tidak membahas interaksi dalam kehidupan nyata para anggotanya, sedangkan penelitian di *Kampung Cyber* akan membahas interaksi maya maupun nyata. Terakhir penelitian ini juga membahas mengenai interaksi

yang dilakukan dengan kebudayaan yang berbeda-beda dari seluruh Indonesia, sedangkan penelitian di *Kampung Cyber* hanya sebatas lingkup masyarakat satu rukun Tetangga.

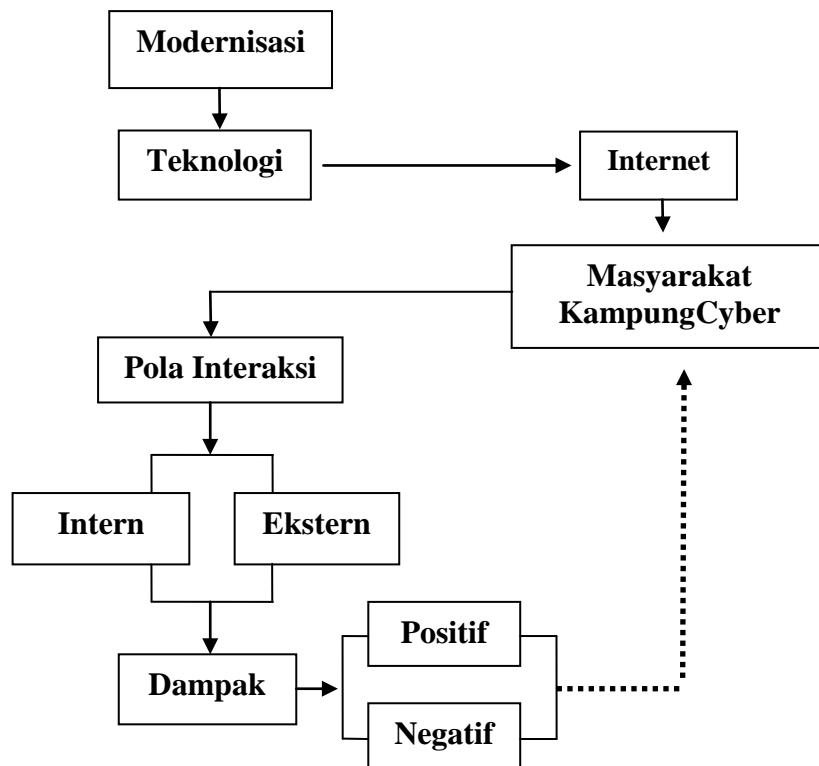
2. Wulan suciani (2009) Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, dalam penelitiannya *Status Sosial dan Pola Interaksi Para Pedagang di Pasar Legi Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung*, dalam penelitian ini dijelaskan bahwa pengaruh status sosial terhadap pola interaksi para pedagang di pasar legi Parakan Temanggung, bermacam-macam sesuai dengan pemikiran masing-masing pedagang. Bagi pedagang yang termasuk golongan status sosial menengah ke atas mereka mempunyai anggapan bahwa perbedaan status sosial tidak mempengaruhi terjadinya proses interaksi tetapi ada beberapa pedagang yang termasuk dalam status sosial menengah ke bawah mereka mempunyai anggapan bahwa perbedaan status sosial berpengaruh pada proses interaksi. Faktor yang mempengaruhi terbentuknya status sosial adalah latar belakang keluarga, pendidikan dan kondisi ekonomi. Pola interaksi yang terjadi adalah secara vertikal dan horisontal. Bentuk interaksi yang dihasilkan adalah kerjasama dan persaingan. Selama ini belum pernah terjadi konflik yang menimbulkan permusuhan, konflik yang pernah terjadi hanya konflik kecil yang disebabkan karena salah faham dan dapat diselesaikan oleh kedua belah pihak. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah bahwa:

- a. Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang pola interaksi masyarakat.

- b. Penelitian ini sama-sama mengkaji bahwa sebuah pola interaksi terjalin karena faktor-faktor tertentu yang mempengaruhinya, kalau dalam penelitian ini faktornya adalah status sosial, jika dalam penelitian yang akan peneliti lakukan adalah faktor masuknya teknologi internet.
- c. Perbedaanya adalah obyek penelitian ini terfokus pada pedagang pasar legi Parakan Temanggung, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berada dalam sebuah masyarakat *Kampung Cyber*.

D. Kerangka Berfikir

Masuknya modernisasi ke Indonesia membawa pengaruh terhadap pola pikir masyarakat. Modernisasi membawa dampak terhadap semakin majunya teknologi di Indonesia khususnya internet. Internet kini merupakan sebuah teknologi yang mendunia, dan bahkan kini dapat dengan mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk masyarakat tradisional sekalipun. Masuknya internet ke dalam sebuah masyarakat dan diakses untuk kepentingan bersama tentunya membawa dampak yang signifikan terutama dalam upaya berhubungan dengan sesama, atau kita sebut interaksi. Masuknya internet pada masyarakat *Kampung Cyber* telah menyebabkan perkembangan pola interaksi yang semula hanya melalui dunia nyata kini menjadi ganda karena juga melibatkan dunia maya. Perkembangan pola interaksi di masyarakat *Kampung Cyber* ini disinyalir akan membawa dampak baik positif maupun negatif, yang tentunya berpengaruh ke dalam tata kehidupan masyarakat *Kampung Cyber* tersebut.



Bagan 1. Kerangka Pikir