

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan perilaku sosial, aktivitas situs jejaring sosial, remaja dan internet, serta kerangka berpikir.

2.1 Perilaku Sosial

2.1.1 Definisi Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah pola interaksi dan tindakan antara individu dengan lainnya (Myers, 2010). Hurlock (1998) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lanjut lagi, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang (Baron & Byrne, 2005). Sejalan dengan hal tersebut, perilaku sosial yang dapat diterima masyarakat dipandang sebagai perilaku yang memberikan efek positif dalam masyarakat, seperti menolong, berbuat baik, atau disebut dengan perilaku prososial, dan perilaku sosial yang tidak dapat diterima dipandang sebagai perilaku yang memberikan efek negatif dalam masyarakat atau disebut dengan perilaku antisosial (Baumeister & Bushman, 2011)

Seiring dengan perkembangan teknologi, konteks perilaku sosial tidak hanya terlihat dalam kehidupan sehari-hari, seseorang mampu menghadirkan pola perilaku sosial di dunia maya (Tuner, 1994). Perilaku sosial di dunia maya adalah cermin aktualisasi diri sesungguhnya dari

kehidupan sosial dalam kehidupan nyata (Strasburger, Wilson, & Jordan, 2009). Sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku sosial di dunia maya serupa dengan kehidupan perilaku sosial sehari-hari (Sproul, 2009).

Terkait dengan perilaku sosial di dunia maya, Ma (2011) berpendapat bahwa bentuk perilaku sosial di dunia maya, terdapat 3 kategori umum yaitu perilaku prososial, perilaku netral, dan perilaku antisosial. Kurtus (2011) berpendapat bahwa bentuk-bentuk perilaku sosial dalam kehidupan bermasyarakat meliputi perilaku emosional yang di dalamnya terkait dengan perilaku berbuat baik, perilaku antisosial, perilaku yang tidak dapat dikontrol dan perilaku berkelompok.

Dari pemaparan pengertian mengenai perilaku sosial, dalam penelitian ini perilaku sosial diartikan sebagai bentuk perilaku prososial dan antisosial dalam aktivitas yang ditampilkan di dunia maya maupun di dunia nyata.

2.1.2 Perilaku Prososial

2.1.2.1 Definisi perilaku prososial

Perilaku prososial merupakan tindakan bertujuan untuk kepentingan orang lain (Kassin, Fein & Markus, 2011). Lebih lanjut, perilaku prososial merupakan semua jenis tindakan yang dimaksudkan untuk memberikan manfaat bagi orang lain selain diri sendiri, seperti bekerja sama, berbagi, dan menghibur (Batson, dalam Sanderson, 2011). Prososial diartikan sebagai sosial positif, sehingga perilaku prososial merupakan perilaku yang mempunyai akibat atau konsekuensi yang positif bagi orang lain, sehingga ketika seseorang melakukan bantuan terhadap orang lain, prososial memiliki arti sebagai sosial positif atau mempunyai konsekuensi positif (Fetchenhauer, dkk, 2006). Sosial positif ini didasarkan atas nilai-nilai positif

yang ada di masyarakat dan biasanya di tuntutan untuk dilakukan (Staub, dalam Ma, Li, & Pow, 2011).

Definisi lain menurut Baumeister dan Bushman (2011), Perilaku prososial didefinisikan sebagai perilaku yang baik untuk orang lain atau bagi masyarakat secara keseluruhan. Perilaku prososial adalah perilaku baik yang memberikan kesejahteraan sosial. Hal ini bisa bermacam dari perilaku altruistik (sukarela), menjadi murah hati (seperti memberikan uang atau darah), atau perilaku sejenis lainnya (Bierhoff, 2002). Perilaku altruistik dengan beberapa pengorbanan diri dan perilaku normatif (misalnya, menjadi pria dan wanita yang baik) dikatakan sebagai perilaku prososial (Radke-Yarrow, Waxler, & Chapman, 1983). dan perilaku prososial meliputi perilaku yang menghormati orang lain atau mengizinkan masyarakat untuk beroperasi. William (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2003) menjelaskan bahwa tujuan dari berperilaku prososial ini yaitu supaya seseorang dapat merubah keadaan psikis atau fisik penerima, sedemikian rupa, sehingga penolong akan merasa bahwa si penerima menjadi lebih sejahtera atau puas secara material ataupun psikologis.

Dari pemaparan berbagai definisi yang di kemukakan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah perilaku yang memiliki konsekuensi positif dan berperilaku normatif. Perilaku prososial sebagai tindakan yang ditujukan untuk memberi bantuan atau kebaikan pada orang lain atau kelompok, dengan cara-cara yang cenderung mentaati norma sosial demi meningkatkan kesejahteraan seseorang

2.1.2 Aspek perilaku prososial

Baron dan Byrne (2005) menyebutkan tiga aspek perilaku prososial, yang antara lain :

1. Menolong orang lain yang kesulitan (*Helping A Stranger Distress*)

Pengaruh kehadiran orang lain (*bystander effect*) membuat seseorang cenderung kurang memberikan bantuan pada orang asing yang mengalami kesulitan. Semakin banyak orang yang hadir, semakin kecil kemungkinan individu yang benar-benar memberikan pertolongan. Terdapat dua variabel yang bias mendukung dan menghambat individu untuk menolong orang yang mengalami kesulitan, yaitu penyebaran tanggung jawab dan menghindari kesalahan.

a) Penyebaran tanggung jawab

Bila tanggung jawab sosial merupakan keyakinan normative yang jelas bagi kelompoknya, maka kehadiran orang lain menyebabkan meningkatnya kemungkinan dalam berperilaku prososial.

b) Menghindari kesalahan

Kehadiran orang lain bisa menjadi penghambat berperilaku prososial, karena individu yang berada dalam kelompok orang banyak takut apabila melakukan kesalahan sosial. Apabila individu sedang sendiri, maka tidak akan ragu-ragu dalam melakukannya. Namun, saat ada beberapa orang di tempat, kecenderungannya adalah menunggu perintah daripada membuat kesalahan dan terlihat kebodohnya. Individu yang menolong orang yang mengalami kesulitan juga mempertimbangkan hadiah dan kerugian yang diperoleh, suasana hati individu pada waktu itu, empati dan karakteristik individu.

2. Mengurangi suatu tindak pelanggaran (*Deterring A Wrongdoer*)

Adanya keinginan untuk menciptakan keamanan dengan mengurangi pelanggaran dan adanya rasa tanggung jawab untuk memberikan bantuan terhadap orang yang mengalami tindak pelanggaran. Komitmen utama terhadap tanggung jawabnya akan meningkatkan kemungkinan untuk ikut serta dalam berperilaku prososial.

3. Menahan godaan (*Resist Temptation*)

Individu seringkali dihadapkan pada pilihan antara melakukan apa yang diketahui dengan mempertahankan perilaku moral atau melakukan cara penyelesaian yang mudah melalui berbohong, berbuat curang, atau mencuri. Hal tersebut sangat menggoda individu untuk melanggar aturan yang ada agar memperoleh keuntungan dengan segera. Misalnya, perawat yang mencuri waktu istirahat di luar izin antara 20-25 menit setiap minggunya atau seorang pegawai yang melakukan pencurian terhadap penyediaan barang bagi para pekerjanya. Individu nampaknya lebih menyukai melakukan kejahatan sederhana jika keuntungan yang diperoleh secara potensial tinggi dan jika kemungkinan diketahui atau ditangkap dan kerugian yang diperoleh rendah. Meskipun ada sejumlah orang yang melakukan tindakan ilegal atau tidak bermoral namun masih banyak orang yang mampu menahan godaan tersebut.

2.1.3 Bentuk-bentuk perilaku prososial

Menurut Schoeder (dalam Bierhof, 2002) perilaku prososial dapat mencakup hal-hal sebagai berikut;

- a. Menolong, artinya suatu tindakan yang memiliki konsekuensi memberikan keuntungan atau meningkatkan kesejahteraan orang lain.
- b. Altruisme, artinya memberikan bantuan tanpa mengharapkan imbalan. Altruisme merupakan perilaku yang merefleksikan pertimbangan untuk lebih mengutamakan kepentingan orang lain diatas kepentingan pribadi.
- c. Kerja sama, artinya hubungan antara dua orang atau lebih yang secara positif saling tergantung berkenan dengan tujuan mereka. Sehingga gerak seseorang dalam mencapai tujuan cenderung dapat meningkatkan gerak orang lain untuk mencapainya.

Perilaku prososial pada Anak dan Remaja biasanya terkait dengan perilaku berbagi, bekerja sama, membantu, merasa empati dan peduli dengan sesama, selain itu, perilaku altruistik dengan beberapa pengorbanan diri dan perilaku normatif (misalnya, menjadi anak yang baik) dikatakan sebagai perilaku prososial, (Radke-Yarrow, Waxler, Chapman, 1983). Menurut Wispe (dalam Bierhoff, 2002), perilaku prososial meliputi berbagai bentuk, antara lain

1. Simpati (*Sympathy*). Perilaku yang didasarkan atas perasaan positif terhadap orang lain, sikap peduli, serta ikut merasakan kesedihan dan penderitaan orang lain.
2. Kerjasama (*Cooperation*). Kerjasama diartikan bahwa setiap orang mampu dan ingin bekerjasama dengan orang lain, meski bukan untuk keuntungan bersama.

3. Membantu (*Helping*). Perilaku mengambil bagian atau membantu urusan orang lain sehingga orang tersebut dapat mencapai tujuannya.
4. Berderma (*Donating*) Merupakan perilaku memberikan hadiah atau sumbangan kepada orang lain, biasanya berupa amal.
5. Suka menolong (*Altruisme*) Mengambil bagian untuk menolong orang lain, yang dilakukan tanpa pamrih, dan biasanya dalam bentuk menyelamatkan orang lain dari ancaman bahaya.

2.1.3 Perilaku Antisozial

2.1.3.1 Pengertian perilaku antisozial

Perilaku antisozial merupakan perilaku menentang kepada norma-norma yang sedang berlaku dalam masyarakat (Connor, 2002). Rutter, Giller, dan Hagell (1998) secara ringkas memberikan definisi perilaku antisozial sebagai perbuatan-perbuatan yang melanggar hukum yang merujuk pada perilaku orang-orang usia muda. Beberapa dari perilaku ini adalah normatif pada usia tertentu sesuai perkembangan anak, dan seringkali dimunculkan selama masa remaja, yang menjadi prediktor kuat dari *adjustment problems*, (Kohlberg, Ricks, & Snarey, 1984, dalam Eddy & Reid, 2001).

Sedangkan Patterson (Dalam Eddy & Reid, 2001) menjelaskan perilaku antisozial sebagai sekumpulan perilaku yang saling terkait (*a cluster of related behaviors*), meliputi : tidak patuh, agresi, *temper tantrums*, berbohong, mencuri, dan kekerasan. Sudarsono (1995) berpendapat bahwa perilaku antisozial di dalamnya terkait dengan perilaku delikuen, khususnya dalam kehidupan remaja, dimana perbuatan yang antisozial di dalamnya terkandung unsur-unsur normatif, dan suatu perilaku delinkuen perbuatan-

perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat dimana ia hidup. Menurut Hindelang, dkk (dalam Ma, dkk, 2011) menjelaskan keterkaitan perilaku antisosial dan perilaku delikuen remaja meliputi, membolos sekolah, terlibat perkelahian, lari dari rumah, sering berbohong, menggunakan alkohol dan obat - obatan terlarang, mencuri, perilaku *vandalism*, terbiasa memunculkan perilaku agresif dan kekerasan terhadap individu lain, melanggar peraturan sekolah, aturan rumah, dan hukum kriminal setempat.

Dari berbagai definisi menurut para ahli, peneliti memberi definisi perilaku antisosial adalah sebagai perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma-norma, baik aturan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun hukum yang dilakukan oleh remaja.

2.1.3.2 Penyebab Perilaku Antisosial

Menurut Kartono (1998), faktor-faktor penyebab terjadinya perilaku antisosial terdapat dua faktor, yaitu :

a. Faktor Internal

Perilaku antisosial pada dasarnya merupakan kegagalan sistem pengontrol diri anak terhadap dorongan-dorongan instingtifnya, mereka tidak mampu mengendalikan dorongan-dorongan instingtifnya dan menyalurkan kedalam perbuatan yang bermanfaat. Pandangan psikoanalisa menyatakan bahwa sumber semua gangguan psikiatris, termasuk gangguan pada perkembangan anak menuju dewasa serta proses adaptasinya terhadap tuntutan lingkungan sekitar ada pada individu itu sendiri, berupa :

1. Konflik batiniah, yaitu pertentangan antara dorongan infatil kekanak-kanakan melawan pertimbangan yang lebih rasional.
2. Pemasakan intra psikis yang keliru terhadap semua pengalaman, sehingga terjadi harapan palsu, fantasi, ilusi, kecemasan (sifatnya semu tetapi dihayati oleh anak sebagai kenyataan). Sebagai akibatnya anak mereaksi dengan pola tingkah laku yang salah, berupa: apatisme, putus asa, pelarian diri, agresi, tindak kekerasan, berkelahi dan lain-lain
3. Menggunakan reaksi frustrasi negatif (mekanisme pelarian dan pembelaan diri yang salah), lewat cara-cara penyelesaian yang tidak rasional, seperti: agresi, regresi, fiksasi, rasionalisasi dan lain-lain.

b. Faktor Eksternal

Di samping faktor-faktor internal, perilaku antisosial juga dapat diakibatkan oleh faktor-faktor yang berada diluar diri remaja, seperti :

- a) Faktor keluarga, keluarga merupakan wadah pembentukan pribadi anggota keluarga terutama bagi remaja yang sedang dalam masa peralihan, tetapi apabila pendidikan dalam keluarga itu gagal akan terbentuk seorang anak yang cenderung berperilaku antisosial, contohnya kondisi disharmoni keluarga (*broken home*), overproteksi dari orang tua, orangtua yang masih berusia remaja, ukuran keluarga
- b) Faktor lingkungan sekolah, lingkungan sekolah yang tidak menguntungkan, contohnya: kurikulum yang tidak jelas, guru yang kurang memahami kejiwaan remaja dan sarana sekolah yang kurang memadai sering menyebabkan

munculnya perilaku kenakalan pada remaja. Walaupun demikian faktor yang berpengaruh di sekolah bukan hanya guru dan sarana serta prasarana pendidikan saja. Lingkungan pergaulan antar teman pun besar pengaruhnya.

- c) Faktor lingkungan sekitar, lingkungan sekitar tidak selalu baik dan menguntungkan bagi pendidikan dan perkembangan anak. Lingkungan ada kalanya dihuni oleh orang dewasa serta anak-anak muda kriminal dan antisosial, yang bisa merangsang timbulnya reaksi emosional buruk pada anak-anak puber dan remaja yang masih labil jiwanya. Dengan begitu anak-anak remaja ini mudah terjangkit oleh pola kriminal, asusila dan antisosial.
- d) Kemiskinan di kota-kota besar, gangguan lingkungan (polusi, kecelakaan lalu lintas, bencana alam dan lain-lain).

Menurut Gialombardo (dalam Nevid, Rathus, Greene, 2008) selain faktor keluarga dan sekolah, faktor lingkungan sekitar juga sangat berpengaruh terhadap perilaku kenakalan salah satunya antisosial, karena lingkungan-lingkungan yang ada dalam masyarakat akan turut mempengaruhi perkembangan perilaku remaja. Menurut Rutter dkk, 1998 (dalam Nevid, Rathus & Greene, 2008) menyimpulkan bahwa perilaku antisosial bersumber dari peranan tiga faktor utama, yaitu faktor psikososial, faktor lingkungan, dan faktor individu. Kesimpulannya bahwa faktor-faktor penyebab antisosial terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

2.1.3.3 Bentuk-bentuk perilaku antisosial

Menurut Waluya (2007), bentuk-bentuk perilaku yang umumnya terjadi dalam kehidupan masyarakat, khususnya dikalangan remaja antara lain sebagai berikut penyalahgunaan narkotika, perkelahian pelajar, perilaku seksual diluar nikah, penggunaan alkohol, mencoret-coret tembok, membolos, kabur dari rumah, kebut-kebutan dijalan raya, berkelahi, dan perbuatan-perbuatan yang mulai merambah ke segi-segi kriminal secara yuridis formal, seperti menyalahi ketentuan yang ada dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), yaitu pencurian, pencopetan pemerasan, pemerkosaan, pembunuhan, atau penyalahgunaan obat terlarang. Bentuk-bentuk perilaku antisosial pada remaja diantaranya (Ma, dkk, 1996) :

1. *Cognitive and academic performance*

Perilaku yang menyimpang secara sosial dalam ruang kelas atau sekolah (misalnya, membolos)

2. *Psychosexual activities*

Perilaku sosial yang tidak diinginkan yang menjurus kegiatan seksual (misalnya, membaca majalah porno)

3. *Antisocial acts in school*

Tindakan antisosial terhadap seorang guru atau otoritas sekolah (misalnya, berkata bohong untuk menipu guru)

4. *Antisocial acts in one's family*

Tindakan antisosial yang terjadi dalam lingkungan keluarga (misalnya, tidak mematuhi perintah orang tua)

5. *Antisocial acts in other settings*

Tindakan antisosial secara umum (misalnya, perjudian, narkoba, mencuri)

6. *Aggression*

Perilaku agresif atau tindakan buruk (misalnya, berbicara bahasa kotor)

Kesimpulannya bahwa bentuk-bentuk perilaku antisosial seperti perselisihan baik verbal maupun non-verbal, penggunaan alkohol dan obat-obatan terlarang, mencuri, membolos, kabur dari rumah, sampai kepada melakukan tindakan pidana.

2.2 Situs Jejaring Sosial

2.2.1 Definisi Situs Jejaring Sosial

Jejaring sosial merupakan suatu struktur sosial antara pelaku, sebagian besar individu, atau organisasi, yang menunjukkan cara mereka terhubung melalui berbagai hubungan sosial seperti persahabatan, rekan kerja, atau pertukaran informasi (Jamali & Abolhassani, 2006). Dari kacamata teori *network*, jaringan sosial dibahas dalam hal *node* dan *ties*. Hubungan sosial dalam jaringan sering digambarkan dalam diagram, yang di dalamnya *node* adalah titik pusat, sedangkan *ties* adalah garis konektivitas sosial (Scott, 2000). Penjelasan tersebut senada dengan pendapat Wasserman dan Faust (1994) yang menyatakan bahwa jaringan sosial dapat dipandang sebagai sistem hubungan sosial yang ditandai dengan serangkaian *actor* dan *ties* dalam sosial mereka. *Actor* merupakan istilah yang disebut *social entities*, sedangkan *ties* adalah hubungan sosial, dengan demikian satu sama lain menciptakan jaringan sosial. Gretzel (2001) mencatat bahwa ada 4 prinsip penting yang mendasari perspektif jejaring sosial.

1. *Actor*, yang tindakan mereka (perilaku) dipandang bersifat saling tergantung, bukan mandiri atau otonom.

2. *Ties* dan *actor* menjadi saluran untuk transfer sumber daya, yang dapat bersifat material atau non-materi.
3. Struktur jaringan dipandang sebagai yang membatasi perilaku individu.
4. Struktur sosial, ekonomi, politik dan struktur lainnya dikonseptualisasikan sebagai pola permanen dari hubungan antara *actor* (individu atau organisasi) dan *ties* (garis konektivitas).

Jejaring sosial melihat ikatan relasi sebagai blok bangunan dari dunia sosial, setiap rangkaian hubungan relasi dikombinasikan dalam membuat pola jaringan, hal tersebut muncul dari koneksi antara orang, kelompok, dan hal lainnya (Hansen, Shneiderman, & Smith, 2011). Jaringan sosial beroperasi di banyak tingkatan dan memainkan peran penting dalam memecahkan masalah dan membantu orang berhasil mencapai target serta tujuan (Newman, 2004). Dijk (2006) melalui penelitiannya memperlihatkan bahwa jejaring sosial terbentuk pada semua tingkatan masyarakat yang didukung oleh jaringan media, tingkatan tersebut terdiri atas:

1. *Individual relations*

Tingkatan ini merupakan tingkat yang paling utama dan sesuai dengan makna masuk akal dari (sosial) jaringan. Individu menciptakan hubungan dengan anggota keluarga, teman, kenalan, tetangga, kolega, dan sebagainya.

2. *Group and organizational relations*

Individu membuat segala macam kelompok atau instansi bersama, beberapa dari mereka sementara dan longgar (seperti tim proyek dan milis) dan lainnya tetap dan tetap (Institusi dan Korporasi).

3. *Societal relation*

Individu, kelompok dan organisasi membentuk sebuah masyarakat yang dibangun berdasarkan nilai-nilai dalam masyarakat luas,

4. *Global relation*

Tingkat terakhir adalah tingkat hubungan global dalam sistem dunia masyarakat dan organisasi internasional.

Menurut Dashgupta (2010), untuk menganalisa sebuah jejaring sosial, kita dapat melihat dari beberapa dimensi yang di milikinya diantaranya adalah sebagai berikut

1. *Closeness*: Kedekatan antara individu dengan orang lain dalam jaringan sosial.
2. *Degree*: Mengukur jumlah *ties* dalam jaringan. Hal tersebut mengukur aktivitas jaringan pada *actor*.
3. *Eigenvector centrality*: Mengukur pentingnya sebuah *actor* dalam jaringan. Ini memberikan skor relatif terhadap semua node dalam jaringan
4. *Clustering coefficient*: Merupakan grafik untuk Mengukur asosiasi antara dua *actor*. Fungsi grafik *Clustering coefficient* mengukur untuk menentukan apakah, grafik tersebut adalah jaringan kecil atau tidak.
5. *Cohesion*: Mengukur seberapa baik baris kode sumber dalam sebuah modul kerja sama untuk memberikan bagian tertentu dari fungsi. Hal ini dinyatakan sebagai baik kohesi yang lebih tinggi atau kohesi rendah. Keuntungan dari kohesi tinggi adalah ketahanan, kehandalan, usabilitas, dan dimengerti. Kelemahan

dari kohesi yang rendah sulit untuk mempertahankan, sulit untuk menguji, sulit untuk menggunakan kembali, dan sulit dimengerti.

6. *Density*: Merupakan derajat hubungan seorang responden mengenal satu sama lain. Jaringan/global tingkat kepadatan adalah jumlah ikatan dalam jaringan dengan jumlah mungkin.
7. *Integration*: Ukuran dispersi kelompok atau bagaimana link jaringan fokus pada *actor* tertentu.
8. *Betweenness*: Mengukur sejauh mana *actor* terletak diantara *actor-actor* lain di dalam grafik. Ini adalah yang paling kompleks dari ukuran sentralitas titik untuk menghitung. Ini adalah jumlah orang yang seseorang terhubung untuk secara tidak langsung melalui *link* langsung mereka.

Internet memberikan banyak kemudahan dalam pemanfaatan setiap fasilitas yang disuguhkan untuk di akses pengguna. Fasilitas yang terdapat di internet cukup banyak jenis dan kegunaannya sehingga dapat memberikan dukungan bagi kegiatan akademik, kalangan media massa, praktisi bisnis, keperluan pemerintahan, dan para peneliti (Green, 2010). Fasilitas tersebut seperti *Telnet*, *Gopher*, *Wais*, *E-mail*, *Mailing list* (milis), *Newsgroup*, *File Transfer Protocol* (FTP), *Internet Relay Chat*, *USEnet*, *Bulletin Board Service* (BBS), *Internet Telephony*, *Internet Fax*, Layanan Multimedia (WWW). Melihat itu semua, tidak heran jika internet di lihat sebagai perpustakaan multimedia yang sangat lengkap, bahkan sebagai dunia dalam bentuk lain (maya).

Dalam satu dekade terakhir ini, kemajuan teknologi dan fitur internet telah memungkinkan untuk menggunakan alat komunikasi elektronik untuk membuat aplikasi jaringan sosial, hal ini dibuktikan dengan adanya teknologi *web 2.0* yang dikembangkan sekitar tahun 2004. Salah satu karakteristik

dari *web 2.0* adalah menggunakan pendekatan *social web* dalam memperkaya layanan yang diberikan. Dalam konsep *social web* setiap pengguna aplikasi *web* (terdaftar atau tidak) difasilitasi untuk saling berkolaborasi untuk menambah, menghapus, menyunting, maupun mengategorikan isi dari sebuah layanan, sehingga kualitas dan kegunaan layanan benar-benar ditentukan oleh kontribusi dari setiap pengguna sebagaimana layaknya sebuah komunitas dalam dunia nyata (Zibriel & Supangkat, 2008). Aplikasi *web 2.0* memungkinkan kolaborasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat profil pribadi dan terhubung ke orang lain (yang menggunakan aplikasi yang sama) untuk membangun dan memelihara jaringan pribadi melalui web (Skiba, 2007; dalam Dashgupta, 2010). Contoh aplikasi web 2.0 yang kini biasa di jumpai adalah *Facebook*, *Twitter* dan *LinkedIn*. Secara eksplisit disebut situs jejaring sosial.

Situs jejaring Sosial adalah wadah untuk menghubungkan banyak orang dalam lingkungan sosial *online* melalui penggunaan website (Doughlis, 2008). *Social Networking Site (SNS)*, atau situs jejaring sosial didefinisikan sebagai suatu layanan berbasis web yang memungkinkan setiap individu untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya seperti membangun suatu profil tentang dirinya sendiri, menunjukkan koneksi seseorang dan memperlihatkan hubungan apa saja yang ada antara satu *member* dengan *member* lainnya dalam sistem yang disediakan (Boyd & Ellison, 2007).

Situs jejaring sosial sebenarnya serupa dengan jenis lain dari media sosial dan komunitas *online* yang mendukung komunikasi lewat komputer. Namun yang membedakannya dengan media sosial lainnya, dan bahkan mendefinisikan kategori tertentu dari situs jejaring sosial adalah kombinasi fitur (Goodings, Dkk 2007). Situs jejaring sosial menyediakan akses ke

beberapa alat komunikasi untuk mendukung kemampuan seseorang dalam membangun sebuah identitas digital (Dashgupta, 2010). Melalui fitur yang diberikan dalam setiap situs jejaring sosial, pengguna bisa mengetahui secara lengkap seperti nama, tanggal lahir, foto wajah, alamat, pekerjaan atau semua informasi seseorang yang disertakan di dalamnya.

2.2.2 Aspek-aspek Situs Jejaring Sosial

Ada beberapa aspek yang dapat dilihat, dalam situs jejaring sosial. Boyd dan Ellison (2007) menyebutkan bahwa aspek-aspek tersebut antara lain adalah :

1. *Impression management*,
2. *Networks and network structure*
3. *Online or offline social networks*
4. Kekhawatiran tentang privasi

Aspek pertama adalah jalinan persahabatan, dan konstruksi identitas (terkait dengan profil dari pengguna). Aspek kedua adalah struktur jaringan atau kumpulan data yang terdapat pada situs jejaring sosial, untuk menggambarkan pola interaksi. Aspek ketiga adalah situs jejaring sosial memungkinkan individu untuk berhubungan dengan satu sama lain, baik dalam keadaan aktif maupun tidak aktif. Aspek keempat adalah privasi terkait dalam kemampuan pengguna untuk mengatur tampilan serta mengelola isi dalam jejaring sosial. Serupa dengan Boyd dan Ellison (2007), menurut Gotta (2008) situs jejaring sosial memiliki beberapa aspek/komponen yaitu :

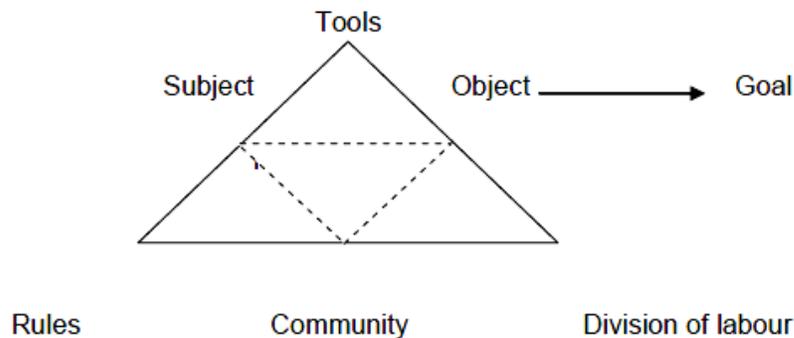
1. Berperan sebagai fasilitas bagi individu untuk menjalin hubungan dengan individu lainnya sehingga memungkinkan

mereka untuk bersama-sama membangun atau memperluas jejaring sosial mereka.

2. Merupakan sebuah fasilitas bagi orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain, berbagi informasi dalam situs, berpartisipasi dalam kegiatan situs yang berbeda, dan membangun komunitas secara informal dan sukarela.
3. Terintegrasi dengan platform infrastruktur yang terkait untuk melengkapi sistem *end-to-end* (misalnya direktori, keamanan, dan aplikasi integrasi).
4. Mengandung komponen spesifik yang memungkinkan orang untuk:
 - a) mendefinisikan profil secara online.
 - b) daftar hubungan individu.
 - c) pemberitahuan tentang suatu kegiatan (*notification*).
 - d) berpartisipasi dalam kegiatan suatu kelompok masyarakat (*group*).
 - e) pengaturan privasi dan izin.

2.2.3 Aktivitas Situs Jejaring Sosial

Teori aktivitas merupakan suatu kerangka kerja atau alat bantu deskriptif dalam sebuah sistem (Kaptelinin, Kuutti, Bannon, 1995).



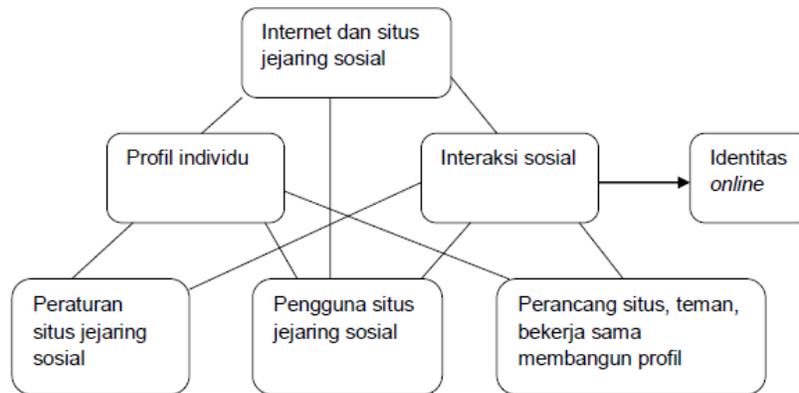
Gambar 2.1 Struktur Teori Aktivitas
 Sumber : (Jonassen dan Rohrer-Murphy, 1999)

Dalam gambar di atas Jonassen dan Rohrer-Murphy (1999) mengemukakan sebuah sistem aktivitas yang terdiri dari :

1. Siapa yang terlibat dalam kegiatan ini (*subject*).
2. Benda atau hasil produk dari aktivitas tersebut (*object*).
3. Apa tujuan dan niat (*goal*).
4. Alat atau media yang digunakan dalam kegiatan ini (*tools*).
5. Aturan dan norma-norma yang membatasi aktivitas (*rules*)
6. Komunitas besar di mana aktivitas terjadi (*community*).
7. Cara orang-orang yang bekerja dalam kelompok (*division of labor*).

Menurut Lim dan Chai (2004) teori aktivitas berpotensi menyediakan lensa bagi kita untuk menganalisis proses dan hasil pembelajaran, khususnya dalam teori aktivitas berbasis lingkungan web. Serupa dengan Lim dan Chai (2004). Young (2009) menerapkan teori aktivitas pada *online social network* (OSN) dengan membuat alat ukur mengenai aktivitas apa saja yang terjadi dalam lingkungan situs jejaring sosial. OSN merupakan aktivitas dalam menciptakan profil individu menggunakan internet (khususnya situs jejaring sosial) untuk terlibat dalam interaksi sosial,

kegiatan ini tidak terjadi dalam isolasi tetapi ditentukan oleh konteks yang terjadi (Young,2009).



Gambar

2.2 Aplikasi teori aktivitas terhadap aktivitas situs jejaring sosial

Sumber : (Young, 2009)

Mengacu pada gambar, keenam elemen yang terdapat gambar tersebut saling berkaitan untuk memungkinkan penciptaan *online identity* yang merupakan hasil dari peran dalam dunia maya, yang dinyatakan dalam bentuk mendapatkan kontak dan menjaga kontak dengan orang lain (Young, 2009). Lebih spesifik lagi terkait dengan aktivitas situs jejaring sosial, Burke, Kraut dan Marlow (2011) mengelompokkan aktivitas situs jejaring sosial dalam tiga kategori, yaitu :

1. *Directed communication.*

Terkait dengan komunikasi langsung dengan teman dalam jejaring sosial, komunikasi yang terjadi dua arah, seperti dalam Facebook, mengirim wall, atau pesan, sedangkan *twitter* yaitu penyebutan *mention* kepada teman jejaring sosial, dan melakukan komunikasi terhadap orang yang dituju.

2. *Passive consumption of social news.*

Komunikasi ini termasuk tidak langsung komunikasi tidak langsung, ketika seseorang meng-update status, yang lain hanya membaca, dan melihat profil. Terkait penggunaan *twitter* adalah *retweet*.

3. *Broadcasting*.

Ketika seseorang menulis untuk konsumsi orang lain, dan tidak ditargetkan pada suatu pesan tertentu untuk diarahkan ke pengguna lain. Aktivitas ini terkait dengan kabar terbaru yang berisi siaran umum, seperti update status, link, dan foto, serta interaksi publik antara pengguna sesama teman.

2.2.4 Aplikasi Facebook dan Twitter

a. Facebook

Beberapa fitur yang tersedia di dalam *Facebook* (Holzner 2009) antara lain:

1. *Profile*

Profile adalah halaman *web* anggota dari *Facebook* yang dapat dilihat oleh temannya. *Profile* berisi gambaran umum dari pengguna seperti nama, tanggal lahir, dan berbagai informasi pribadi lain. Pengguna dapat mengatur informasi mana yang dapat dilihat orang lain dan mana yang tidak dapat dilihat orang lain.

2. *Wall*

Menu *wall* ada di setiap halaman profil. Menu ini memungkinkan pengguna atau teman menuliskan pesan dan dapat saling memberikan balasan berupa komentar di tempat yang telah disediakan berupa *text box*.

3. *Friends*

Fasilitas untuk mengkoleksi teman-teman yang telah terhubung. Pengguna dapat mengorganisasikan daftar teman ini. Jumlah teman dibatasi sampai 5000 teman.

4. *Photos* dan video

Aplikasi yang terdapat di dalam *profile*. Memungkinkan pengguna mengunggah foto sebanyak mungkin serta mengorganisasikannya sendiri. Setiap foto dapat ditandai untuk dapat terhubung dengan orang lain yang diinginkan dengan fasilitas *tag*. Demikian pula halnya dengan video dapat diorganisasi oleh pengguna sesuai keinginan sendiri dan dapat ditandai agar dapat terhubung dengan orang lain menggunakan fasilitas *tag*.

5. *Group* Aplikasi dalam *Facebook* untuk membuat suatu kelompok pertemanan sesuai dengan minat yang sama. Biasanya *Group* digunakan untuk berdiskusi, pengumuman, dan sebagainya. Sebuah *Group* terdiri atas: anggota yang bergabung, berita terbaru, panel diskusi, *wall*, foto kiriman, dan video yang semuanya dapat diberi komentar. Keanggotaan dapat diatur oleh administrator dalam tiga kategori: a) Terbuka, siapa saja dapat mendaftarkan diri, b) Terbatas, siapa saja dapat minta didaftarkan dan jadi anggota atas ijin dari administrator, c) Sangat terbatas, hanya teman yang diundang saja.

6. *Page* Aplikasi yang mirip dengan *group*. Sebutan lainnya adalah *fan page* atau *public profile*. Merupakan aplikasi yang berfungsi seperti sebuah *web site*. Siapa saja dapat

bergabung menjadi fans dengan jumlah anggota yang tidak terbatas. Biasanya digunakan oleh pelaku bisnis sebagai sarana promosi produknya.

b. Twitter

Twitter adalah *micro-blogging* berupa menyebarkan informasi pesan secara singkat, padat, dan *real-time*, didalam sebuah kalimat yang berjumlah kurang dari 140 karakter kepada para pembacanya yang tersebar di seluruh penjuru dunia. Pengguna *Twitter* dapat menyebarkan dan menuliskan pesannya dalam bermacam cara, bisa melalui situs resminya di <http://www.twitter.com> atau melalui beberapa aplikasi untuk *browser* di computer, seperti *Twirl*, *Snitter*, *Twitterfox*, *Echofon*, *tweetMachine*, dan lain sebagainya.

Ciri khas dari situs jejaring sosial *Twitter*, terdapat pada fitur-fitur, ada istilah *follower* dan *following*. *Follower* adalah istilah untuk orang yang mengikuti update terkini *Twitter* anda, sedangkan *following* merupakan orang yang anda ikuti (*follow*) di *Twitter*, sehingga para pengguna lainnya dapat memiliki pembaharuan berita, *update* terkini sesama pengguna *Twitter*. Fitur lain yang ditawarkan dalam situs jejaring sosial ini yaitu *retweet*, fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengulang *tweep* dari user lain dan otomatis akan masuk dalam profil penggunanya. Ada disebut *at-reply*, atau *mention* pesan diarahkan diawali dengan simbol @ dan nama pengguna individu. Interaksi demikian memainkan peran sangat kuat dalam konstruksi identitas dalam media percakapan seperti *Twitter*.

2.3 Remaja dan Internet

2.3.1. Definisi Remaja

Di sebagian besar masyarakat dan budaya masa remaja pada umumnya dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun (Notoatmojo, 2007). Masa remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa anak dan dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Dalam kebanyakan budaya, remaja dimulai pada kira-kira usia 10-13 tahun dan berakhir kira-kira usia 18-22 tahun (Santrock, 2003), Hurlock (1990) memberikan batasan usia remaja berada pada rentang usia 13 tahun dan akan berakhir pada usia 18 tahun. Di Indonesia, label remaja biasanya diberikan pada individu yang memasuki Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan usia sekitar 12 tahun. Dalam penelitian ini batasan usia yang digunakan adalah dimulai dari 12 tahun dengan asumsi usia masuk anak SMP hingga batasan usia akhir remaja menurut Hurlock (1990) yakni 18 tahun.

Terdapat perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock (1990) adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menerima keadaan fisiknya dan memahami peran seks
- 2) Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
- 3) Mencapai kemandirian emosional dan kemandirian ekonomi..

- 4) Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat
- 5) Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa
- 6) Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- 7) Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan.

Masa remaja menurut Gunarsa dan Gunarsa (2006) memiliki tugas penting untuk mampu bergaul. Hal ini memberikan implikasi bahwa remaja harus mulai menjalin relasi dengan orang-orang diluar rumahnya, dalam hal ini yang menjadi sorotan adalah perilaku prososial.

2.3.2. Remaja Sebagai Generasi Digital

2.3.2.1 Pengertian Generasi Digital

Generasi digital merupakan masa dimana seseorang terpapar cukup lama dengan media digital dan internet yang terhubung dalam sebuah jaringan, yang telah mengembangkan cara baru untuk bersosialisasi, berinteraksi, berpikir, dan berperilaku melalui teknologi (Tapscot, 2009). Remaja yang terbiasa dengan media digital, tak akan mengenal dunia tanpa adanya komputer, layanan internet, *video games*, dan telepon genggam. Hal tersebut disebabkan karena remaja menganggap komputer atau teknologi lainnya merupakan bagian alami dari lingkungan mereka, dan dunia maya merupakan perpanjangan dari dunia nyata mereka (Oblinger, 2003). Salah satu dampak dari generasi digital yaitu terjadinya penurunan komunikasi interpersonal karena lebih banyak orang beralih ke jejaring sosial *online* sebagai sarana untuk berkomunikasi (Tapscot, 2009).

2.3.2.2 Karakteristik Generasi Digital

Tapscott (2009) menguraikan delapan karakteristik mengenai generasi digital yang merupakan sikap dan perilaku yang mendefinisikan generasi digital pada remaja.

1. *Freedom*. Generasi digital menginginkan kebebasan dalam segala hal yang mereka lakukan, mulai dari kebebasan pilihan hingga kebebasan berekspresi.
2. *Coztumization*. Mereka suka untuk menyesuaikan dan personalisasi dalam media digital. Mereka telah tumbuh mendapatkan media apa yang mereka inginkan, ketika mereka mendapatkannya, dan mampu mengubahnya.
3. *Scrutiny*. Transparansi dalam mengakses informasi dengan bantuan media digital, membuat mereka tidak percaya pada informasi yang terkait dan mereka mencermati dan mencari tahu apa yang mereka dengar, baca, dan melihat.
4. *Integrity*. Mereka mencari integritas (kejujuran, peka, jelas, dan taat terhadap komitmen) dalam kehidupannya. Ketika seseorang ingin membeli suatu barang, maka ia memastikan hal tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan.
5. *Collaboration*. Kolaborasi dalam membina relasi dalam kehidupan sosial. Mereka telah tumbuh dengan kolaborasi di *Facebook*, *Twitter*, bermain game *multiplayer*, berbagi file untuk sekolah, dan terlibat dalam hubungan dari lingkungan sosial.

6. *Entertainment*. Para generasi digital ingin hiburan dan bermain dalam pekerjaan mereka, pendidikan, dan kehidupan sosial.
7. *Speed*. Dalam dunia di mana kecepatan menjadi ciri khas dalam mengalirnya informasi, para generasi digital mengharapkan komunikasi yang cepat dengan orang lain. Setiap pesan instan harus menggambarkan respon yang cepat.
8. *Innovation*. Pada masa sekarang inovasi menjadi faktor penggerak, dalam mewujudkan teknologi terbaru. Hal tersebut berdampak para generasi digital dalam mencari cara-cara inovatif untuk berkolaborasi, belajar, dan bekerja sama.

2.4.3. Perilaku Prososial dan Antisosial di Internet pada Remaja

Dikatakan bahwa perilaku sosial dalam penggunaan internet serupa dengan kehidupan perilaku sosial sehari-hari (Sproul, 2009). Merangkum dari beberapa penelitian, Strasburger, Wilson, dan Jordan (2009) menyatakan bahwa perilaku prososial dalam konten penggunaan media, bagaimanapun juga secara sosial merupakan perilaku menolong (seperti altruisme, keramahan, penerimaan keragaman, dan kerja sama). Dengan kata lain, perilaku penggunaan internet adalah semacam perilaku sosial.

Menurut Hing Keung Ma (2011) perilaku prososial pada remaja dalam penggunaan internet termasuk di dalamnya

1. Perilaku menolong. Dalam mengorganisir kegiatan dunia maya bersifat sukarela dan altruistik untuk membantu orang yang membutuhkan seperti contoh menggunakan sarana internet untuk membantu orang lain.

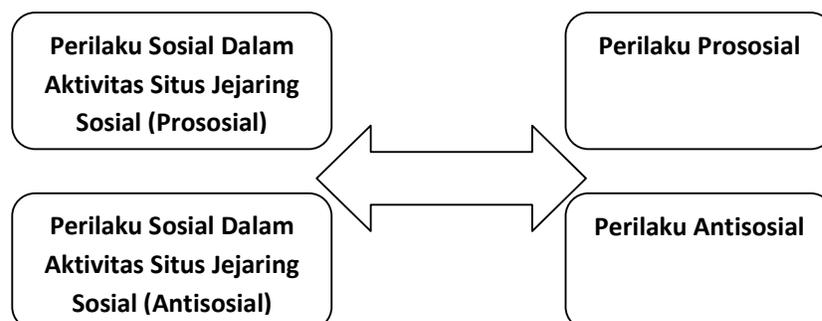
2. Perilaku kerja sama dan berbagi. Menggunakan fasilitas internet sebagai sarana untuk mengajar dan belajar, sehingga meningkatkan pengetahuan dan wawasan seseorang
3. Mempertahankan hubungan yang afektif.
4. Perilaku normatif dalam penggunaan internet. Contoh, dikenal dan diyakini oleh orang lain sebagai orang yang baik.

Sedangkan untuk perilaku antisosial di Internet pada remaja meliputi (Ma, 2011) :

1. Dalam penggunaan internet melakukan kegiatan ilegal seperti menjual produk palsu atau bersinggungan dengan materi pornografi
2. Intimidasi orang lain (yaitu, *cyberbullying*), misalnya, mendistribusikan laporan memfitnah terhadap orang tertentu dan perilaku *cheating* (curang atau picik) terhadap orang lain
3. Memperoleh dan membagikan tautan bersifat pornografi atau agresif.

Dari temuan Ma, Li, dan Pow (2011), secara umum, remaja yang berperilaku prososial cenderung lebih prososial dalam penggunaan internet, demikian pula remaja yang berperilaku antisosial cenderung lebih antisosial dalam penggunaan internet, dengan kata lain bahwa terdapat hubungan positif antara perilaku sosial di dunia maya dan dunia nyata

2.4 Kerangka Berpikir



Gambar 2.3. *Bagan Kerangka Berpikir*

Perilaku prososial dan antisosial dalam kehidupan nyata dapat juga berhubungan di dunia maya, hal ini berdasarkan dari temuan Ma, Li, dan Pow (2011) yang menyebutkan bahwa, secara umum remaja yang berperilaku prososial cenderung lebih prososial dalam penggunaan internet, demikian pula remaja yang berperilaku antisosial cenderung lebih antisosial dalam penggunaan internet. Dengan kata lain bahwa terdapat hubungan positif antara perilaku sosial di dunia maya dan dunia nyata.

Dalam satu dekade terakhir ini, kemajuan teknologi dan fitur internet telah memungkinkan untuk menggunakan alat komunikasi elektronik untuk membuat aplikasi jejaring sosial, dan secara eksplisit disebut situs jejaring sosial. Dengan berbagai macam fitur yang ditawarkan dari berbagai situs jejaring sosial, *Facebook* dan *Twitter* menjadi pilihan mayoritas masyarakat di Indonesia. Penggunaan situs jejaring sosial, mayoritas adalah para remaja (Goodstein, 2007). Hal tersebut di karenakan para remaja mempunyai waktu luang yang lebih banyak dibanding para pekerja. Dilihat dari tugas perkembangan usianya, remaja dituntut untuk mampu menjalin relasi dengan orang-orang di luar rumahnya (Gunarsa dan Gunarsa, 2006). Hal tersebut sejalan dengan salah satu fungsi utama dalam penggunaan situs jejaring sosial adalah pemeliharaan relasional (Lampe, Ellison, & Steinfield, 2007).

Jejaring sosial menggambarkan pola interaksi dalam masyarakat, yang diwujudkan oleh berbagai jenis bentuk hubungan sosial, baik positif maupun negatif, seperti persahabatan, kerjasama, kepercayaan, atau bahkan konflik dan pertentangan. Christakis dan Fowler (2010) berpendapat bahwa perilaku prososial adalah prediktor utama dalam pembentukan dan pengoperasian dalam

jejaring sosial. Pada penjelasan sebelumnya, situs jejaring sosial dapat memfasilitasi remaja untuk membentuk dan mengoperasikan jejaring sosial yang dimiliki. Oleh karena itu dapat diasumsikan bahwa perilaku sosial, yang dalam penelitian ini difokuskan pada perilaku prososial dan antisosial di dunia maya berhubungan dengan perilaku sosial di dunia nyata.