



## **Munculnya Tingkah Laku Baru Para Pengguna Internet Pada Masyarakat Desa Broadband**

Asy Syifa Rakhmadevi<sup>1\*</sup>, Karolina Lamtiur Dalimunthe<sup>2)</sup>, Retno Hanggarani Ninin<sup>3)</sup>, Noer Fauzi Rachman<sup>4)</sup>

Fakultas Psikologi, Universitas Padjadjaran  
Jatinangor, Sumedang, Indonesia  
email: arakhmadevi@gmail.com

### **Info artikel**

#### *Article History*

Naskah diterima:  
28 Juni 2021

Naskah direvisi:  
29 Juli 2021

Naskah disetujui:  
29 Juli 2021

#### **Kata kunci:**

*Tingkah Laku, Pengguna Internet, Desa Broadband, Etnografi*

### **Abstract**

*Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tingkah laku masyarakat desa sebagai pengguna baru internet di Desa Broadband. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi. Data dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan pengalaman terlibat langsung dalam kegiatan di Desa Broadband dan pengalaman tinggal bersama masyarakat Desa Broadband selama 2 bulan. Penelitian ini dilakukan di Desa Mandalamekar yang sudah disahkan menjadi Desa Broadband oleh Kemenkominfo. Hasil penelitian ini menunjukkan munculnya tingkah laku baru dari masyarakat desa baik dari level individual, kelompok, dan komunitas. Tingkah laku baru ini terdiri dari munculnya kesadaran untuk mencari tahu melalui internet, munculnya kebutuhan baru yang bersifat tersier, kecanduan internet dengan segala perangkatnya, terbukanya komunikasi dalam kelompok dan antar kelompok, terbentuknya kelompok baru, dan keresahan masyarakat karena berkembangannya hoax.*

## **PENDAHULUAN**

Didasari masih tingginya kesenjangan digital di wilayah Indonesia, kurangnya akses masyarakat terhadap informasi, dan belum terjangkaunya seluruh wilayah Indonesia dengan jaringan infrastruktur internet. Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemkominfo) dalam rencana strategisnya tahun 2015-2019 mengagendakan pembangunan konektivitas nasional dengan menyediakan layanan komunikasi dan informatika di perdesaan, perbatasan negara, pulau terluar, dan wilayah non komersial lainnya melalui, jangkauan layanan akses telekomunikasi universal dan internet (Kemkominfo). Hal tersebut sejalan dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa tujuan pembangunan nasional adalah mewujudkan masyarakat adil dan makmur yang merata materiil dan spiritual. Berdasarkan dokumen Rencana Pitalebar Indonesia 2014-2019 pembangunan akses telekomunikasi dan internet berperan dalam pertumbuhan ekonomi nasional, peningkatan produktivitas tenaga kerja, peningkatan pendidikan, peningkatan peran perempuan dalam pembangunan, mengurangi emisi lingkungan, dan mendorong kerja sama global.

Wujud nyata dari agenda tersebut adalah munculnya program pembangunan Desa Broadband yang dilaksanakan oleh Kemkominfo. Desa Broadband merupakan desa-desa di daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) serta perbatasan yang dilengkapi dengan fasilitas jaringan atau akses internet, perangkat akhir pengguna, aplikasi yang sesuai dengan karakteristik penduduk setempat, serta pemberdayaan masyarakat. Program ini diperuntukkan kepada desa-desa nelayan, pertanian, hingga desa yang berada di pedalaman. Diharapkan dengan adanya fasilitas jaringan internet dapat mendukung dan membantu kegiatan masyarakat dalam kesehariannya (baktikominfo.id). Salah satu tujuan utama

masuknya jaringan internet ke desa adalah untuk meningkatkan produktivitas dan perekonomian daerah. Desa bisa memanfaatkan jaringan internet untuk mempromosikan hasil bumi, kondisi alam, dan produk UMKM setempat, seperti promosi pariwisata, hasil pertanian, peternakan, kerajinan tangan, dan lainnya. Selain memberikan peluang ekonomi, internet juga meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Keberadaan internet dinilai dapat memberdayakan masyarakat, meningkatkan level interaksi sosial dan keterlibatan masyarakat sipil, dan juga diharapkan dapat memajukan pendidikan serta meningkatkan pengetahuan masyarakat (Subiakto, 2013).

Desa Mandalamekar merupakan salah satu Desa Broadband. Desa Mandalamekar disahkan menjadi Desa Broadband oleh Kemenkominfo di tahun 2017. Desa Mandalamekar dianggap tidak lagi menjadi desa tertinggal karena sudah difasilitasi akses internet bahkan dibangun *tower* BTS. Dengan tersedianya fasilitas internet, desa dapat menyediakan Wifi gratis yang dapat di akses bebas tanpa batas oleh masyarakat desa di fasilitas umum seperti sekolah, kantor desa, dan lainnya. Selain itu keberadaan tower BTS juga membantu para masyarakat mendapatkan sinyal 4G secara kuat dari berbagai provider telepon seluler ([broadband-desa.go.id](http://broadband-desa.go.id)). Desa Mandalamekar juga menerima Sistem Informasi Desa berbasis daring (*website*) dan luring (aplikasi) bernama SIDEKa atau Sistem Informasi Desa dan Kawasan. *Website* dan aplikasi SIDEKa dimanfaatkan untuk memperkenalkan desa ke dunia luar seperti menjelaskan kondisi desa, mempromosikan potensi alam dan produk hasil desa, mengupdate data kependudukan dan transparansi anggaran pendapatan dan belanja desa (APBDes) secara terbuka kepada masyarakat serta bentuk laporan kepada pemerintah ([bp2dk.id](http://bp2dk.id)).

Saat ini sudah 2 tahun berlalu semenjak Desa Mandalamekar menjadi Desa Broadband. Keberadaan internet di Desa Mandalamekar telah menciptakan perilaku baru dan cara baru bagi masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain. Internet dalam berbagai penelitian telah terbukti memberikan pengaruh positif dan negatif pada aspek sosial, psikologi, ekonomi, dan banyak lagi. Gosling & Mason (2015) menyampaikan pengaruh internet yang banyak diteliti dalam bidang ilmu psikologi antara lain kecanduan (*addiction*), isolasi (*inducement of isolation*), kesepian (*loneliness*), *cyberbullying*, penyebaran rumor, polarisasi politik, *filter bubbles*, dan pengaruh internet pada gerakan politik. Semenetera di bidang ilmu sosial, Quan-Haase and Wellman (2002) menyimpulkan tiga pengaruh internet pada interaksi sosial. Pertama internet mengubah interaksi sosial, pengguna dapat lebih mudah berkomunikasi dengan komunitas yang jauh sehingga komunikasi dan hubungan solidaritas tidak terbatas hanya dengan komunitas lokal. Kedua internet mengurangi interaksi sosial, hal ini terjadi karena pengguna lebih berfokus pada hiburan dan informasi yang menarik di internet dibandingkan menjalin relasi langsung dengan orang-orang disekitarnya. Ketiga internet melengkapi interaksi sosial, pengguna dapat mempertahankan relasi sosialnya secara online dengan memanfaatkan kontak elektronik. Di Indonesia sendiri ditemukan beberapa penelitian mengenai pengaruh internet terhadap masyarakat desa, seperti penelitian Prayitno, et. al, (2021) mengenai pengaruh internet terhadap intensi migrasi internasional kaum muda di pedesaan. Selain itu ada juga penelitian Ekasari & Dharmawan (2012) mengenai pengaruh internet dalam kehidupan remaja di pedesaan yang mendapatkan data bahwa internet dapat menambah wawasan, menjaga dan menambah relasi, memudahkan komunikasi, menjadi sarana hiburan dan juga bisnis. Namun di sisi lain internet juga menyebabkan remaja lupa waktu, tidak produktif; begadang, bolos sekolah, dan tidak membantu orang tua, dan juga membuat remaja terpapar pornografi, judi online, dan penipuan online. Berdasarkan referensi-referensi tersebut peneliti ingin menggambarkan kemunculan tingkah laku baru pengaruh masuknya jaringan internet ke desa mereka. Peneliti akan menjabarkan tingkah laku baru masyarakat Desa Broadband pada level individual, kelompok, dan komunitas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi. Etnografi menurut Bartholomew & Brown (2019) adalah proses memahami suatu fenomena yang terjadi pada sekelompok orang melalui orang yang mengalaminya. Pendekatan etnografi dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data mengenai interaksi sosial dan *behaviours of small societies* (Naidoo, 2012). Penelitian ini berlangsung dari bulan September hingga Oktober di tahun 2019. Peneliti *live-in* atau tinggal di salah satu rumah warga dan terlibat dalam kegiatan di Bumades Desa Mandalamekar. Teknik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif dan non-partisipatif, wawancara individual dan kelompok, percakapan informal, mengumpulkan foto, dan analisis dokumen. Subjek

dalam penelitian ini adalah karyawan Bumades berusia 18-27 tahun, para pemimpin Bumades berusia 40-45 tahun, warga senior Desa Mandalamekar yang berusia 60 tahun ke atas yang tinggal bersama dengan peneliti, dan beberapa warga Desa Mandalamekar yang berinteraksi dengan peneliti, seperti supir angkutan umum, siswa SMA, dan petugas kesehatan. Untuk menjaga kerahasiaan, semua nama yang ditulis dalam penelitian ini merupakan nama samaran (*pseudonym*). Proses pengumpulan data dilakukan peneliti dengan membuat catatan lapangan selama *live-in*. Bentuk data yang dihasilkan adalah data verbatim dan foto. Selanjutnya peneliti melakukan proses analisis data secara tematik, yaitu mengkategorisasikan data ke dalam tema-tema yang disesuaikan *ecological levels* (Kloos, 2012); individual, kelompok, dan komunitas. Dan hasil penelitian disajikan dalam bentuk laporan narasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Profil Desa Mandalamekar**

Desa Mandalamekar termasuk dalam kategori desa terpencil. Desa Mandalamekar terletak kurang lebih 30 kilometer dari pusat pemerintahan kota kabupaten. Menuju Desa Mandalamekar membutuhkan waktu sekitar 1,5 - 2 jam karena harus melewati jalan yang terjal dan berliku. Melewati naik turunnya jalan perbukitan, menyisiri hutan, sawah, dan desa-desa lainnya. Selain itu jalan menuju Desa Mandalamekar tidak lah bagus, jalannya penuh lubang dan berbatu. Bila tidak menggunakan mobil tinggi dengan penggerak roda depan akan kesulitan untuk melalui jalanan tersebut. Butuh kemampuan menyetir tersendiri untuk bisa melewati jalan Desa Mandalamekar dengan selamat. Berkali-kali datang ke Desa Mandalamekar dengan mobil pribadi bukan milik penduduk asli selalu mengalami masalah. Hanya penduduk asli yang hafal jalan yang bisa melalui jalanan Desa Mandalamekar dengan mudah tanpa kendala.

Akses menuju Desa Mandalamekar sangat minim selain jalannya yang jelek, angkutan umum yang melintas ke Desa Mandalamekar juga terbatas. Angkutan umum yang melintasi di Desa Mandalamekar hanya mini bus saja yang memiliki waktu operasi dari jam 6 – 10 pagi atau 8 – 12 siang. Jam 6 - 8 pagi angkutan umum berangkat dari Desa Mandalamekar ke kota kabupaten dan jam 10 - 12 siang akan kembali dari kota kabupaten ke Desa Mandalamekar. Setiap harinya angkutan umum hanya beroperasi 1 kali saja dan hanya sampai siang hari. Saat menjelang sore ke malam sudah tidak ada lagi angkutan umum yang beroperasi. Terbatasnya angkutan umum di desa, membuat masyarakat desa memiliki kendaraan sendiri. Rata-rata setiap rumah memiliki motor untuk mobilisasi sehari-hari. Tanpa motor masyarakat akan kesulitan untuk melakukan mobilisasi di dalam desa atau bahkan menuju desa lainnya. Jarak menjadi kisah tersendiri untuk masyarakat Desa Mandalamekar.

Desa Mandalamekar berada di ketinggian kurang lebih 320 m di atas permukaan laut dengan bentang wilayah perbukitan. Luas Desa Mandalamekar adalah 700 hektar dengan jumlah penduduk 3.000 jiwa yang semuanya beragama Islam. Wilayah Desa Mandalamekar terdiri dari wilayah pemukiman, tanah sawah, kebun, dan hutan. Sebagian besar penduduk Desa Mandalamekar bekerja sebagai petani dan sisanya bermigrasi ke wilayah lain untuk mencari pekerjaan. Dari segi pendidikan masyarakat Desa Mandalamekar masih banyak yang tidak tamat SD terutama untuk usia dewasa menuju lansia. Namun secara rata-rata masyarakat Desa Mandalamekar bersekolah dengan pendidikan akhir mulai dari SD, SMP, hingga paling banyak SMA. Setelah SMA rata-rata masyarakat Desa Mandalamekar bekerja atau menikah. Sangat sedikit dari masyarakat Desa Mandalamekar yang melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi seperti akademi atau sarjana satu (BPS).

Fasilitas sekolah negeri yang dimiliki Desa Mandalamekar hanyalah SD dan SMP saja. Untuk bersekolah ke SMA negeri masyarakat Desa Mandalamekar harus menempuh jarak 13 km dengan waktu tempuh 30 menit. Sementara untuk fasilitas kesehatan yang dimiliki Desa Mandalamekar adalah puskesmas pembantu, tempat praktek bidan, dan posyandu. Bila masyarakat membutuhkan pemeriksaan yang lebih detail menggunakan alat, mereka harus ke puskesmas kecamatan yang berjarak 18 km dari Desa Mandalamekar dengan waktu tempuh 55 menit.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, Desa Mandalamekar sudah diresmikan menjadi desa broadband yang mendapatkan akses internet tanpa batas. Fasilitas umum seperti kantor desa dan sekolah memiliki jaringan wifi yang kuat yang dapat diakses oleh masyarakat. Tersedianya tower BTS untuk desa juga membantu warga untuk mendapatkan sinyal 4G yang kuat dari berbagai macam provider telepon seluler. Walaupun berada di desa terpencil di tengah perbukitan dan hamparan sawah tidak sulit bagi masyarakatnya untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari mana saja. Lokasi Desa

Mandalamekar yang terpencil tidak menghambat masyarakatnya untuk menjadi bagian dari masyarakat global yang bergerak dalam dunia maya.

Informasi saat ini dapat diakses masyarakat Desa Mandalamekar dengan mudah hanya dengan membuka telepon seluler. Untuk para orang tua yang berusia 40-60 tahun ke atas, telepon seluler umumnya dimanfaatkan untuk bertelepon. Telepon seluler keluaran lama dengan teknologi 2G atau 3G masih dapat dimanfaatkan oleh mereka. Berdasarkan hasil pengamatan Kakek Yusuf (70 tahun) tampak fasih melakukan sambungan dan mengangkat telepon dari telepon seluler *Blackberry*-nya. Kakek Yusuf cukup rutin menggunakan telepon selulernya untuk berkomunikasi dengan saudara atau anak-anaknya yang berada di wilayah lain. Selain itu Pak Rudi (40 tahun) supir angkutan umum Desa Mandalamekar, juga tampak selalu sibuk berkomunikasi, via telepon atau SMS dengan para pelanggannya lewat telepon seluler 2G. Para pengguna angkutan umum biasanya menghubungi Pak Rudi terlebih dahulu untuk mengetahui jadwal keberangkatan dan memberikan informasi jika ingin ikut berangkat atau hanya menitipkan barang. Sementara untuk usia yang lebih muda 30 tahun ke bawah hingga usia anak-anak mereka jauh lebih fasih menggunakan telepon seluler dengan teknologi 4G yang umumnya berjenis *Android*. Telepon seluler 4G yang mereka miliki dapat dimanfaatkan untuk melakukan pencarian informasi dan menjalin komunikasi. Umumnya mereka fasih untuk melakukan pencarian informasi dengan *Google* dan melakukan komunikasi dengan *Facebook* dan *WhatsApp*. Sosial media lain seperti *Youtube* dan *Instagram* juga tidak ketinggalan untuk mereka gunakan.

### **Perilaku Baru di Level Individual Mencari Informasi Melalui Internet**

Kata *Google* dalam kehidupan masyarakat muda Desa Mandalamekar bukanlah suatu hal yang asing. Kata *Google* sering kali muncul dalam keseharian mereka. *Google* dalam masyarakat muda Desa Mandalamekar tidak hanya bermakna “nama mesin pencari informasi di internet” tapi juga menjadi suatu kata kerja yang memiliki arti “mencari informasi melalui internet”. Dalam percakapan dengan siswa-siswa SMA muncul kalimat “sudah nge-google” yang berarti “sudah mencari informasi melalui internet”. Hal yang sama juga muncul saat melakukan diskusi dengan para pekerja di Bumades. Frase “ada di *Google*”, “tinggal *Google* saja”, atau “data itu belum dimasukan ke *Google*” sudah menjadi kata sehari-hari yang umum digunakan. Bahkan dalam diskusi dengan Bang Iwan (22 tahun) seorang pengurus peternakan domba di Desa Mandalamekar, proses ia belajar mengenai cara-cara mengurus dan membesarkan domba banyak ia peroleh dari artikel di *Google* dan video di *Youtube*.

Perilaku “meng-google” atau “mencari informasi melalui internet” merupakan perilaku baru yang hadir bersamaan dengan munculnya internet ke Desa Mandalamekar. Kesadaran untuk memanfaatkan internet untuk memperoleh berbagai informasi baru tampak sudah menjadi bagian dari masyarakat Desa Mandalamekar. Hal ini merupakan dampak positif yang sejalan dengan tujuan awal internet masuk ke desa, yaitu memajukan pendidikan dan meningkatkan pengetahuan masyarakat. Terbukti dengan adanya internet seorang peternak bisa mempelajari cara-cara lain untuk merawat hewan ternaknya selain dengan cara tradisional yang umum dilakukan selama ini. Namun kemudahan untuk mengakses informasi, menerima banyak informasi dan mendapatkan beragam informasi dapat menimbulkan permasalahan tersendiri secara kognitif. Dalam penjelasan Sharma & Maleyeff (2003) masalah yang muncul dari kebiasaan mencari informasi di internet adalah sulitnya membuat penilaian (*judgement*) informasi. Ketika individu perlu membuat keputusan, mereka akan mencari informasi di internet. Saat melakukan pencarian mereka akan bertemu dengan banyak informasi hingga *overload* dan informasi yang disajikan internet bisa saling bertentangan. Kondisi ini akan menimbulkan kebingungan yang menghambat individu untuk membuat menilai (*judgement*) atas informasi. Individu akan sulit mengecek keakuratan informasi, sehingga muncul *illusion of accuracy*. Kondisi ini juga diperkuat dengan ketidaktersediaan fasilitas informasi lain di desa, seperti tidak adanya perpustakaan yang menyediakan *standart textbook* yang dapat dijadikan acuan untuk melakukan *crosscheck* informasi.

### **Kecanduan Internet dengan segala perangkatnya**

Desa Mandalamekar sebagai Desa Broadband memiliki fasilitas internet yang tanpa batas, sinyal internet 4G di Desa Mandalamekar bisa dikatakan stabil dan tanpa kendala. Munculnya internet dengan segala dampak dan manfaatnya tidak terlepas dari resiko negatif, salah satunya adalah kecanduan. Masalah kecanduan internet semakin lama semakin serius dan mulai diperhitungkan sebagai masalah kesehatan mental yang mayor dalam level global. Kecanduan internet seperti kecanduan pada

umumnya menunjukkan perilaku kompulsif, menetap, dan menarik diri yang menyebabkan masalah pengaturan waktu, fisik, dan gangguan psikologis (Yu dkk., 2006).

Simptom kecanduan internet juga tampak muncul pada beberapa karyawan muda di Bumades, salah satunya Tari. Tari (19 tahun) remaja Desa Mandalamekar tampak selalu memegang telepon selulernya kemanapun dia pergi. Setiap bangun tidur sebelum bersiap-siap untuk menjalani aktivitas hariannya, Tari sibuk dengan telepon selulernya untuk bermain *game online*. Sering kali karena terlalu sibuknya bermain *game online* Tari tidak sempat memakan sarapannya. Selesai beraktifitas sesampainya di rumah Tari langsung sibuk kembali bermain *game online* bahkan hingga larut malam. Karena bermain *game online* sering kali Tari tidak ikut dalam kegiatan makan malam bersama di rumah. Tari juga minim berkomunikasi dengan anggota rumah lainnya karena lebih sibuk dengan telepon seluler dan *game online*. Perilaku yang sama juga terlihat pada beberapa remaja lainnya yang bekerja magang di Bumades. Di jam kerja mereka selalu tampak sibuk bermain *game online* dengan telepon seluler.

Selain *game online*, sosial media juga membuat beberapa remaja mengalami kecanduan. Bila diperhatikan setiap beberapa menit sekali para remaja di Bumades selalu memegang telepon selulernya dan mengecek sosial medianya, entah itu *WhatsApp*, *Instagram*, dan lain-lainnya. Beberapa remaja bahkan di jam kerjanya menonton video di *Youtube* dari laptop atau komputer Bumades. Bumades yang memiliki akses *wifi* membuat para karyawan muda dan remaja magang lebih leluasa mengakses internet. Mereka sering kali lupa dengan waktu kerjanya. Di waktu kerja mereka kadang sibuk berinternet ria. Setelah waktu kerja berakhir pun beberapa diantara mereka tetap berada di kantor untuk dapat mengakses internet. Berdasarkan temuan tersebut indikasi kecanduan internet, *game online*, atau sosial media mulai muncul pada beberapa remaja di Desa Mandalamekar.

Menjadikan internet sebagai sumber hiburan sehingga mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya merupakan salah satu pengaruh negatif dari internet menurut Quan-Haase and Wellman (2002). Dan hal ini tidak sejalan dengan tujuan awal masuknya internet ke desa yaitu untuk meningkatkan level interaksi sosial dan keterlibatan masyarakat sipil. Selain itu tujuan peningkatan produktivitas tenaga kerja juga tidak tercapai, bahkan kondisinya kontradiktif. Adanya akses internet gratis tanpa batas seperti di kantor Bumades malah membuat kaum muda desa terlena hingga lupa waktu. Di waktu kerjanya mereka bermain *game online*, menonton *youtube*, dan membuka sosial media.

### **Perilaku Baru di Level Kelompok Terbukanya Komunikasi Dalam Kelompok dan Antar Kelompok**

Selain *Google* aplikasi lain yang rutin dimanfaatkan oleh masyarakat Desa Mandalamekar adalah *WhatsApp*. *WhatsApp* adalah aplikasi komunikasi untuk melakukan *chat*, telepon, berbagi foto/dokumen/ *link*, dan bahkan ada fitur untuk berbagi *story* dengan sesama pengguna. Satu fitur yang menjadi suatu fenomena dari *WhatsApp* adalah fitur membuat grup *WhatsApp*. Banyak dari masyarakat Desa Mandalamekar yang tergabung dalam grup-grup *WhatsApp*. Contohnya adalah para karyawan Bumades di Desa Mandalamekar mereka semua tergabung dalam grup *WhatsApp* Bumades Desa Mandalamekar. Grup *WhatsApp* ini banyak dimanfaatkan untuk melakukan koordinasi antar bagian, memberikan arahan dan instruksi langsung oleh para pimpinan. Pernah pada suatu hari tiba-tiba secara serentak seluruh karyawan Bumades berkumpul mengikuti kegiatan asesmen setelah mendapatkan instruksi via grup *WhatsApp* dari pimpinannya. Menurut salah satu karyawan “Bapak udah nyuruh di *wa* jadi semua pada datang sekarang”. Hal ini membuktikan dengan penggunaan sosial media seperti grup *WhatsApp* membuat koordinasi dalam suatu kelompok menjadi lebih mudah dan efektif.

Selain membantu komunikasi dan koordinasi dalam suatu kelompok, sosial media seperti grup *WhatsApp* juga memudahkan kelompok untuk menjalin komunikasi atau koordinasi dengan kelompok-kelompok lainnya, seperti koordinasi ibu-ibu kader dengan dengan petugas kesehatan, Bumades dengan kantor desa, atau koordinasi antara satu desa dengan desa lainnya. Fenomena grup *WhatsApp* ini sejalan dengan penjelasan Seufert dkk., (2015) bahwa *grup-based messaging* seperti grup *WhatsApp* terbukti meningkatkan aspek sosial dan kenyamanan berkomunikasi. Para pengguna telepon seluler juga menyatakan komunikasi terasa lebih menyenangkan saat berada dalam suatu kelompok dibandingkan dengan berkomunikasi secara perorangan. Perasaan kebersamaan di mana saja dan kapan saja dinyatakan sebagai faktor kepuasan terpenting dari para pengguna *grup-based messaging*.

## **Terbentuknya Kelompok Baru**

Selain membantu proses komunikasi dan koordinasi di dalam suatu kelompok ataupun antar kelompok, keberadaan internet juga dapat memunculkan kelompok-kelompok baru yang dulunya tidak ada, salah satu contohnya adalah kelompok pemain *game online*. Para pemain game online seperti Tari sering melakukan kegiatan “mabar” atau main bareng. Sering kali setiap Tari diingatkan untuk tidak terus bermain game online oleh anggota keluarga, ia akan beralasan sedang “mabar” sehingga sulit untuk ditinggalkan. Biasanya setelah Tari selesai mabar ia akan *chat* dengan kelompok *game online* –nya atau ketika bertemu langsung dengan anggota kelompok *game online*-nya ia akan berdiskusi membahas permainan yang sudah selesai dilakukan.

Berdasarkan simpulan Quan-Haase and Wellman (2002), kondisi ini menggambarkan bahwa internet melengkapi interaksi. Pemanfaatan internet untuk berkumpul dengan orang-orang yang memiliki hobi yang sama, saling berbagi informasi, dan menjaga relasi dengan cara yang mudah dan cepat dapat dikatakan sebagai dampak positif dari internet. Bila dikaitkan dengan tujuan masuknya internet ke desa, kondisi ini sejalan dengan upaya meningkatkan interaksi sosial walaupun masih dalam lingkup kelompok-kelompok kecil. Namun untuk tujuan meningkatkan partisipasi sipil dan produktivitas yang bernilai ekonomi masih perlu disesuaikan lagi dengan tujuan dari masing-masing kelompok. Untuk kelompok Bumades terbukti dapat meningkatkan produktivitas kerja dan memiliki nilai ekonomi, namun untuk kelompok hobi seperti kelompok *game online* tujuannya masih terbatas pada hiburan saja.

## **Perilaku Baru di Level Komunitas**

### **Munculnya Kebutuhan Baru yang Bersifat Tersier**

Terkait dengan pesatnya arus informasi dan penggunaan sosial media seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Youtube* membuat masyarakat desa dapat dengan mudah terpapar berbagai macam iklan terkait dengan gaya hidup. Iklan-iklan yang muncul di sosial media kadang tidak dipampang secara langsung tapi terselubung melalui foto-foto *public figure*. Iklan-iklan ini dapat membuat seseorang memiliki pemikiran baru seperti misalnya perempuan cantik itu yang merawat diri atau makanan yang enak itu adalah *fastfood*.

Munculnya kebutuhan-kebutuhan baru yang bersifat tersier dapat terlihat dalam kehidupan masyarakat Desa Mandalamekar. Dalam percakapan ringan antar karyawan perempuan di kantor Bumades diceritakan pengalaman baru mereka datang ke klinik kecantikan di kota kabupaten. Mereka membahas kulit mereka yang awalnya kusam dan berjerawat menjadi lebih baik semenjak rutin menggunakan perawatan wajah di klinik kecantikan. Kak Sari (29 tahun) salah satu dari mereka mengetahui klinik kecantikan itu dari status sosial media teman perempuannya. Teman perempuan Kak Sari itu memiliki kulit mulus dan bagus saat difoto. Karena hal itu Kak Sari sengaja datang dan mencoba klinik kecantikan tersebut agar kulit Kak Sari bisa mulus sama seperti teman perempuannya itu. Di kesempatan lain dalam percakapan antar karyawan Bumades terbahas topik keinginan Yani (18 tahun) yang ingin makan ayam tepung bumbu pedas dari salah satu restoran *fastfood* yang berada di kota. Yani ingin mencoba makan ayam itu setelah menonton video makan-makan di *Youtube*. Dalam percakapan itu rekan Yani memberikan solusi untuk meminta kakaknya di kota membelikan ayam itu saat akan pulang ke Desa Mandalamekar.

Kondisi tersebut sejalan dengan pernyataan Lubis (2011) bahwa trend penggunaan internet mempengaruhi peningkatan level konsumsi masyarakat Indonesia, dalam konteks masyarakat Desa Mandalamekar level konsumsi mereka naik dari pemenuhan kebutuhan primer dan sekunder menjadi tersier. Peningkatan level konsumsi akibat adanya internet dapat menjawab tujuan masuknya internet ke desa yaitu sebagai upaya meningkatkan ekonomi (Kemkominfo) namun bukan lokal melainkan nasional. Pihak yang mendapatkan keuntungan ekonomi dari masuknya internet ke desa masih terbatas pada produsen-produsen besar nasional yang memiliki modal untuk melakukan marketing melalui internet. Sementara masyarakat desa yang diharapkan dapat meningkatkan ekonomi lokalnya masih berperan sebagai penonton iklan dan konsumen.

## **Keresahan Masyarakat Karena Berkembangannya Hoax**

Seperti dalam penjelasan di atas sosial media seperti *WhatsApp* jelas sangat efektif membantu memudahkan komunikasi para penggunanya. Kemudahan komunikasi ini membuat informasi bisa

dengan cepat diterima dan dibagikan kembali dengan para pengguna lainnya. Informasi terkait perkembangan Desa Mandalamekar juga dapat dengan mudah dibagikan kepada seluruh sanak saudara yang tidak lagi tinggal di Desa Mandalamekar. Para keluarga dan kerabat yang sudah bermigrasi bisa memberikan komentar mengenai perkembangan desa. Dapat dikatakan dengan adanya sosial media ini, masyarakat Desa Mandalamekar bukan lagi masyarakat yang secara realita hidup di Desa Mandalamekar namun juga masyarakat dari berbagai tempat yang masih merasa menjadi bagian dari Desa Mandalamekar atau disebut netizen. Netizen dalam penjelasan Suyanto dkk., (2017) adalah individu yang memiliki kemampuan untuk berpartisipasi secara bebas dalam wacana publik untuk membahas masalah sosial, pengaruh politik, dan aksi politik dalam masyarakat.

Netizen ini cukup aktif mencari berbagai informasi mengenai perkembangan desa. Terbentuknya Desa Mandalamekar menjadi Desa Broadband tidak lepas dari komentar para netizen. Bahkan yang dikagetkan oleh pemimpin kantor Desa Mandalamekar adalah perubahan kebijakan di level kantor desa bisa diketahui oleh warga yang tinggal di Jakarta. Kerabat Desa Mandalamekar yang sudah menetap di kota lain sampai datang langsung ke Desa Mandalamekar untuk mendapatkan penjelasan tentang kebijakan baru yang ditetapkan oleh kantor desa. Kondisi ini terjadi karena desas-desus mengenai perkembangan desa sering kali juga dikaitkan dengan *hoax-hoax* politik yang beredar.

*Hoax* sendiri dijelaskan oleh Suyanto dkk., (2017) adalah informasi palsu yang dipublikasikan dan ditutupi dengan topeng kebenaran yang sebenarnya secara realita adalah berita palsu yang membawa konten menyesatkan. Berita *hoax* dimaksudkan untuk memojokan atau mencemarkan nama baik seseorang atau sekelompok orang atau suatu organisasi dengan tujuan untuk menimbulkan kebencian di antara anggota masyarakat. Berita *hoax* yang beredar di Desa Mandalamekar antara lain; kabar akan dibangun tempat peribadahan agama lain dan kabar masuknya doktrin komunis di pemerintahan Desa Mandalamekar. Kabar *hoax* ini cukup meresahkan masyarakat. Kecepatan dan kemudahan informasi menyebar tanpa lagi melihat batas wilayah membuat para pemimpin desa kaget dan cukup kewalahan mengatasinya.

Menurut pemimpin kantor Desa Mandalamekar yang bahaya itu bila informasi yang tersebar adalah informasi yang salah. Karena umumnya bila mendapatkan informasi, masyarakat desa dan netizen tidak melakukan klarifikasi pada pemangku kebijakan untuk mengetahui keakurasian informasi. Masyarakat lebih berfokus membicarakan dan menyebarkan informasi tanpa mengetahui kebenarannya. Kakek Yusuf (70 tahun) yang tidak bergabung dalam grup *WhatsApp* karena telepon seluler yang dimiliki belum mendukung, bahkan sampai mendengar berita *hoax* tentang pembangunan gereja di Desa Mandalamekar. Kakek Yusuf sampai mendatangi pemimpin desa untuk bertanya mengenai kebenaran berita tersebut.

*Hoax* atau penyebaran informasi yang tidak benar merupakan dampak negatif dari adanya kemudahan dan kecepatan berkomunikasi di era internet. Namun bila dilihat dari konten berita *hoax* yang tersebar di Desa Mandalamekar, semua terkait dengan isu sosial dan politik desa. Hal ini menggambarkan kepedulian dari masyarakat untuk terlibat dan berpartisipasi dalam pergerakan sosial dan politik desa, walaupun mereka tidak lagi tinggal di wilayah Desa Mandalamekar. Bila kembali pada tujuan awal internet masuk desa untuk meningkatkan partisipasi masyarakat sipil dalam penentuan harkat dan martabat hidupnya sendiri, cikal bakal tersebut mulai muncul namun perlu diarahkan untuk lebih produktif tidak hanya sekedar bergosip dan menyebarkan rumor.

## **Evaluasi pembangunan Desa Broadband dalam tujuannya memberdayakan masyarakat desa.**

Pembangunan Desa Broadband di desa-desa tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) pada akhirnya ditujukan untuk memberdayakan masyarakat desa. Fasilitas jaringan internet, perangkat, dan aplikasi yang dibangun diharapkan dapat dimanfaatkan untuk mendorong peningkatan kemandirian masyarakat desa dalam mengembangkan perikehidupan mereka. Pemberdayaan masyarakat sendiri merupakan suatu proses yang terus-menerus (Aziz, 2005). Evaluasi mengenai upaya pemberdayaan diharapkan menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki proses yang sudah berjalan. Pengaruh-pengaruh negatif yang muncul akibat adanya internet, yang dulu tidak sempat terbayangkan, kiranya dapat diatasi, diperbaiki, atau bahkan diantisipasi agar tidak menimbulkan permasalahan yang sama ke depannya.

Evaluasi terhadap langkah pemberdayaan masyarakat yang telah dilakukan di Desa Broadband, Desa Mandalamekar didasari pada terpenuhinya atau tidaknya tiga aspek pemberdayaan yaitu *enabling*, *empowering*, dan *protection*. Pengertian dari aspek-aspek pemberdayaan ini menyadur dari diktat

KEMENSOS & LSPS berjudul Pemberdayaan. Pertama pada aspek *enabling* yaitu menciptakan suasana yang memungkinkan potensi masyarakat dapat berkembang. Pembangunan jaringan internet di Desa Mandalamekar yang letaknya terpelosok merupakan bukti pemahaman pemerintah bahwa setiap masyarakat mempunyai potensi untuk berkembang. Selain itu perubahan Desa Mandalamekar menjadi Desa Broadband yang terus digaungkan oleh pemerintah, menumbuhkan motivasi dan membangkitkan kesadaran pada masyarakat Desa Mandalamekar bahwa mereka memiliki potensi untuk maju dan berkembang. Berdasarkan data-data tersebut dapat dikatakan pemerintah memenuhi aspek *enabling*.

Kedua pada aspek *empowering*, yaitu memperkuat potensi yang dimiliki masyarakat melalui langkah-langkah nyata. Langkah nyata yang dilakukan pemerintah pada Desa Mandalamekar adalah pembangunan infrastruktur internet. Namun dalam upaya memberdayakan masyarakat pembangunan sarana dan prasarana saja masih dinilai kurang. Untuk mendukung pembangunan, investasi terhadap sumber daya manusia (SDM) menjadi sangat penting apa lagi di era internet ini (Susanti et al, 2013). Penguasaan teknologi dan kemampuan berinovasi yang sangat penting untuk mendukung pembangunan hanya dapat dilakukan oleh SDM yang berkualitas. Setelah pembangunan internet, pemerintah juga perlu membuat langkah-langkah nyata dalam upaya meningkatkan kualitas SDM. Bila mengacu pada data munculnya kebutuhan baru yang bersifat tersier, dimana masyarakat desa berperan sebagai konsumen. Perlu ada pendidikan yang dapat mengubah pola pikirnya mereka untuk mengambil peran sebagai produsen. Mereka perlu dibekali kemampuan untuk menghasilkan produk-produk yang bernilai ekonomi dan kemampuan kewirausahaan. Kalaupun masyarakat memilih untuk menjadi konsumen mereka perlu dikenalkan tentang bahayanya perilaku konsumtif dan pentingnya mengelola keuangan, mengumpulkan tabungan dan investasi jangka panjang (Lubis, 2011). Selain itu berdasarkan data mencari informasi melalui internet, perlu juga disediakan sarana dan prasarana terkait pusat informasi, misalnya perpustakaan yang menyediakan *standart textbook*. Buku-buku ini bisa dijadikan acuan untuk melakukan *crosscheck* agar tidak terjadi *illusion of accuracy* dalam proses *judgement* terhadap informasi (Sharma & Maleyeff, 2003).

Ketiga pada aspek *protecting*, yaitu melindungi dan membela kepentingan masyarakat lemah. Aspek *protecting* adalah aspek yang dinilai paling kurang yang belum dilakukan oleh pemerintah. Dalam upaya pemberdayaan masyarakat, proses pembangunan internet di desa belum disertai dengan perangkat-perangkat untuk mengatasi dan mengantisipasi pengaruh negatif dari internet. Dari data ditemukan munculnya kecanduan internet dengan segala perangkatnya dan juga berkembangnya *hoax*. Dua perilaku tersebut menimbulkan permasalahan baru yang dapat menghambat tercapainya tujuan pemberdayaan seperti menurunkan produktifitas kerja dan menurunkan partisipasi positif dalam pergerakan ekonomi, sosial, dan politik desa. Kecanduan internet pada remaja desa menurut Li et. Al (2014) terjadi karena rendahnya pengetahuan orang tua terhadap internet. Untuk dapat melindungi anak dan remaja dari bahaya kecanduan internet sangat penting bagi orang tua dan guru memiliki pemahaman mengenai penggunaan internet dan bahayanya. Oleh karena itu pemerintah perlu menyiapkan pembinaan yang ditujukan kepada orang tua dan guru agar mereka dapat memberikan instruksi penggunaan internet dengan tepat, melakukan supervisi, dan memberikan limitasi waktu dalam menggunakan internet. Sementara terkait penyebaran *hoax*, pemerintah dapat mengontrol organisasi penyedia informasi di internet untuk bersikap objektif dan mengakomodasi pluralisme (Nahl, 1998). Dalam penelitian terbaru algoritma internet juga menjadi sumber masalah baru yang disebut dengan *filter bubbles*. Algoritma internet hanya akan merekomendasikan informasi-informasi yang sesuai dengan perilaku masa lalu dari penggunanya. Karena kondisi ini pengguna tidak menerima informasi dari beragam sumber, hal ini membuat pengguna mudah mempercayai informasi yang muncul di internet (Gosling & Mason, 2015). Beberapa tahun terakhir ini pemerintah Amerika mulai menuntut pemilik sosial media seperti Facebook untuk menghilangkan algoritma tersebut. Hal serupa juga bisa dilakukan pemerintah Indonesia untuk menjaga internet menjadi lebih aman dan digunakan oleh semua lapisan masyarakat.

## KESIMPULAN

Untuk masyarakat Indonesia harus semakin menyadari bahwa internet bisa dilihat oleh siapapun, bahkan oleh saudara-saudara dari desa tertinggal, terdepan, dan terluar Indonesia. Nilai kesopanan, etika dalam berinteraksi di ruang publik, dan sikap saling menghargai menjadi hal yang penting yang harus dikuatkan dalam kehidupan bersosialisasi di internet.



Untuk para peneliti yang tertarik dengan kajian perilaku pengguna internet, diharapkan penelitian ini bisa menjadi gambaran awal untuk mengembangkan penelitian lain dengan metode yang berbeda sehingga kajian pada bidang ini bisa lebih lengkap.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aziz, Moh. Ali. et al. (2005). *Dakwah Pemberdayaan Masyarakat: Paradigma Aksi Metodologi*. Yogyakarta: Pustaka Pesantren.
- BAKTI. (2019). Akses Komunikasi Masyarakat Wilayah 3T. <https://www.baktikominfo.id/>
- Bartholomew, T. T., & Brown, J. R. (2019). Entering the ethnographic mind: A grounded theory of using ethnography in psychological research. *Qualitative Research in Psychology*, 1-30.
- BAPPENAS. *Rencana Pitalebar Indonesia 2014 – 2019: Konektivitas, Inovasi, Transformasi*.
- BPS Kabupaten Tasikmalaya. (2019). *Kecamatan Jatiwaras Dalam Angka 2019*
- BP2DK. (2015). Desa Broadband Terpadu. <http://bp2dk.id/>
- Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. (2012). Dampak sosial-ekonomi masuknya pengaruh internet dalam kehidupan remaja di pedesaan. *Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 6(1), 57-71..
- Gosling, Samuel D., Manson, Winter. (2015). Internet Research in Psychology. *The Annual Review of Psychology*, 66, 877–902.
- KEMKOMINFO . *Rencana Strategis Kementerian Komunikasi dan Informatika Tahun 2015-2019*.
- Kloos, B., Hill, J., Thomas, E., Wandersman, A., Elias, M. J., & Dalton, J. H. (2012). *Community Psychology: Linking Individuals and Communities (3rd ed.)*. California: WADSWORTH: CENGAGE Learning
- Li, Y., Zhang, X., Lu, F., Zhang, Q., & Wang, Y. (2014). Internet addiction among elementary and middle school students in China: A nationally representative sample study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(2), 111-116.
- Lubis, M., & Akbar, M. A. (2011, January). Global Technology Trends towards Indonesian Consumptive Behaviour. In *International Conference on Islamic Solution to Current Issues in the World* (pp. 1-3).
- Nahl, Diane. (1998). Learning The Internet And The Structure Of Information Behavior. *Journal Of The American Society For Information Science*. 49(11):1017-1023.
- Naidoo, L. (2012). Ethnography: An Introduction to Definition and Method. *An Ethnography of Global Landscapes and Corridors*, 1-9.
- Ninin, R. H., Rachman, N. F., Dalimunthe, K. L., Rakhmadevi, A. R., Muharram, H. Z., Massinai, S. M. M., et. al. (2020). Psikoetnografi sebagai Metode Asesmen Psikologi Komunitas. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 157-168.
- Prayitno, G., Nugraha, Z., Subagiyo, Aris., Wigayatri, M. (2021). Pengaruh Internet Terhadap Intensi Migrasi Internasional Kaum Muda di Pedesaan (Studi Kasus Di Desa Tambakasri). *Tata Loka* 23(2), 281-297.

- Quan-Haase, A., Wellman, B. (2004). *How Does the Internet Affect Social Capital*. In *Social Capital and Information Technology*; Huysman, M., Wulf, V., Eds.; MIT Press: Cambridge, MA, USA; pp. 113–132.
- Seufert, M. Schwind, A. Hoßfeld, T. Tran-Gia, Phuoc. (2015). Analysis of Group-Based Communication in WhatsApp. R. AgÜero et al. (Eds): *MONAMI 2015, LNICST 158. Institute for Computer Sciences, Social Information and Telecommunications Engineering*.
- Sharma, P., Maleyeff, J. (2003). Internet education: potential problems and solutions. *The international journal of educational management* 17(1), 19-25.
- Susanti, E. A., Hanafi, I., Adiono, R. (2013). Pengembangan Ekonomi Lokal Dalam Sektor Pertanian (Studi pada Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, (1)4, 31-40
- Subiakto, Henri. (2013). Internet Untuk Pedesaan Dan Pemanfaatannya Bagi Masyarakat. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*. (26)4. 243-256.
- Suyanto T, IM. Zen, K. Prasetyo, P. Isbandono, G. Gamaputra, IP. Purba. (2017). The Study Perception of Social Sciences and Law Faculty Students for Hoax in Social Media. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 953 (2018) 012151. *The 2<sup>nd</sup> International Joint Conference on Science and Technology (IJCST) 2017. IOP Publishing*
- Yu, Tai-Kuei. Cheng-Min Chao. (2016). Internet Misconduct Impact Adolescent Mental Health in Taiwan: The Moderating Roles of Internet Addiction. *Int J Ment Health Addiction* 14:921-936. *Springer Science Business Media New York*.