

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era awal abad 21 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin meningkat yang menjadikan sebab utama terjadinya era globalisasi yang lebih cepat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka jendela revolusi di bidang sistem informasi yang mana berasal dari, perpaduan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi. Penggabungan Antara teknologi komputer dan telekomunikasi dapat mengirim informasi dan data dengan hanya hitungan detik.

Pada awalnya komputer hanya digunakan untuk membantu manusia dalam proses pengolahan data dan perhitungan yang lebih cepat dan akurat. Komputer yang mana memiliki sejarah panjang yang berawal hanya berasal dari mesin hitung elektronik yang di ciptakan oleh Howard H.Aiken (1900-1973) yang merupakan seorang insinyur *Harvard* yang bekerja di IBM. Ukuran dari alat hitung elektronik tersebut berukuran setengah lapangan sepak bola dan memiliki panjang kabel 500mill (804,672 km). Kemudian evolusi alat hitung elektronik itu menjadi wujud yang dapat ditempatkan dimeja dengan ukuran bervariasi dan memiliki banyak fungsi baik dari mengolah informasi, mengolah data, mengerjakan pekerjaan, hiburan, dan lain-lain.

Kemajuan komputer sebagai alat yang sangat diandalkan oleh manusia dalam memproses atau mengolah data menjadikan komputer terus menerus

mendapatkan perhatian dari ilmuwan dan pengembang yang tertarik kepada komputer. Perhatian tersebut membuat pengembang dan ilmuwan membuat perangkat yang sesuai dengan model kegiatan yang sesuai dengan penggunaannya. Dari berbagai fungsi komputer yang sangat banyak, tidak menutupi memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut didapat dari maksud penggunaan komputer itu sendiri. Maksudnya adalah tidak semua fungsi komputer dapat dijalankan dengan sangat baik karena, komponen komputer memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing. Dari fungsi komponen komputer tersebut bisa dikatakan sebagai salah satu aspek dalam pemilihan alat bantu dalam pekerjaan atau suatu kegiatan. Contohnya adalah seorang pekerja kantoran yang memiliki pekerjaan yang berhubungan dengan pengolahan data dan perhitungan membutuhkan alat bantu komputer dalam memproses data yang mana menjadikan fokus utama dalam komponen komputer tersebut salah satunya adalah *Hard Disk* (HDD) yang mana komponen tersebut merupakan salah satu perangkat keras komputer yang digunakan untuk media menyimpan baik sementara maupun permanen. Walaupun semua komponen komputer penting tetapi, komputer harus di atur sesuai kebutuhan yang menjadikan komputer tersebut lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya.

Produksi komponen komputer seluruh dunia berlomba lomba membuat dengan *brand*-nya sendiri. Sehingga membuat persaingan harga yang sangat ketat. Dilain sisi ilmuwan-ilmuan yang mengembangkan perangkat elektronik ini terus menemukan kebaharuan dalam pengembangan perangkat komputer. Hal ini membuat persaingan antara brand satu dengan yang lain menghasilkan ciri khas yang berbeda-beda, baik dari desain, komposisi bahan, dan lain-lain. *Brand* yang

banyak diketahui oleh umum terdapat ASUS, INTEL, AMD dan NVIDIA. Tetapi kenyataannya adalah ke-empat itu merupakan sedikit dari banyak *brand* pembuat komponen komputer, salah satu *brand* berasal dari Indonesia adalah *Digital Alliance*. Walaupun Digital Alliance tidak membuat seluruh komponen dalam komputer itu sendiri.

Perkembangan komputer ini dunia hiburan semakin meluas dan sangat diminati oleh semua kalangan baik pria, wanita, anak-anak maupun orang dewasa. Dari banyak permintaan yang muncul membuat perluasan bidang hiburan menggunakan komputer diperluas. Di awal-awal tahun 2000 semakin banyak perangkat permainan yang menggunakan komponen-komponen yang berawal dari komputer dengan berbagai merek manca Negara. Dari berbagai jenis perangkat permainan tersebut memiliki kelebihan masing masing dengan peminat permainan yang berbeda. Dari berbagai jenis perangkat permainan baik (*Console*), (*mobile*), ataupun (*desktop*) dan PC. Salah satu persamaan perangkat permainan elektronik tersebut adalah permainan dibagi menjadi dua yaitu *Offline* dan *Online*.

Setiap permainan *offline* dan *online* memiliki peminatnya masing-masing seiring waktu berjalan. Walaupun pada awalnya online *Games* belum ada pada awal terciptanya elektronik *Game* itu sendiri. Tapi seiring berkembangnya zaman permintaan *Games multiplayer* (lebih dari satu pemain dalam satu *Games*) makin banyak peminatnya. Yang kemudian seiring umumnya pemakaian internet dan tingginya pemakaian internet membuat *Games multiplayer* sangat diminati karena pemain bisa bermain dengan pemain lain tanpa bertatap muka dan berada di satu tempat untuk memainkan *Games* tersebut.

Banyaknya kriteria *video Games* mulai dari *Sport, Racing* sampai dengan *simulation* dapat dimainkan dengan satu perangkat elektronik. Dari sini lah mulai banyaknya peminat dalam memainkan ataupun pengembang perangkat elektronik tersebut, baik *PC* ataupun *Console*. Di Indonesia tidak banyak yang mampu untuk membeli perangkat elektronik baik *PC* ataupun *Console* itu sendiri. Sementara itu *developer Game* semakin perkembangannya zaman juga kerumitan dalam pembuatan *Game* tersebut harga jual *Game* tersebut semakin melonjak tinggi, ini dipengaruhi *demand* dan *suplai* dengan *franchise* dari *Game* tersebut dan juga dipengaruhi oleh suatu *role model* yang pada saat itu sedang *trend*.

Maka dari itu beberapa orang membuat bisnis penyewaan PC dan console dengan berbagai fasilitas yang bervariasi, baik dari pelayanan fasilitas perangkat yang baik maupun dengan pelayanan penyediaan makanan dan minuman. Dalam bisnis penyewaan ini *Game-Game* yang dijadikan sebagai penarik daya minat merupakan *Games* yang berbasis *multiplayer Games*. yang mana *multiplayer Games* memiliki jumlah pemain yang terlibat dapat melebihi dua orang atau lebih dalam satu waktu yang bersamaan, yang jika di tunjang dengan sebuah akses internet akan mengkoneksikan dengan ribuan atau jutaan pemain dengan waktu yang sama. Itu juga akan bergantung pada jenis, kriteria, dan perangkat itu dalam melakukan berbagai jenis *Game*.

Semakin tingginya peminat computer dengan spesifikasi yang tinggi membuat banyak penyedia jasa tersebut menambahkan berbagai varian jenis *Game online*. Dari penambahan dan tingkat spesifikasi perangkat komputer yang tinggi membuat sebuah daya tarik berbagai golongan baik tua maupun muda.

Ketertarikan tersebut membuat sebuah perkumpulan yang secara tidak langsung membuat interaksi. Interaksi ini kemudian berkembang menjadi sebuah kelompok dengan berbagai maksud dan tujuan. Kelompok secara natural terbentuk karena daya tarik pada spesifikasi computer yang tinggi atau varian jenis *Game online* yang banyak. Disisi lain pembentukan kelompok juga tidak secara natural terbentuk, tetapi sebuah dapat menampung dan mengorganisasikan sekumulan orang dengan baik.

Penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa *I'café* dapat menjadi tempat terbentuknya sebuah komunitas komunitas kecil maupun besar dengan tujuan tertentu. Komunitas bersandar pada sebuah *Games online* yang mana sebagai sebuah penyatu semua anggota yang berada di komunitas tersebut. Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa bagaimana terbentuknya komunitas itu ?. Berdasarkan pertanyaan ini penelitian akan dilakukan di sebuah *I'café* yang terletak di Kota Bandung dengan nama Immortal dengan harapan dapat memberikan penyajian data secara terperinci tentang komunitas tersebut di *I'café* itu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah dapat disimpulkan didalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembentukan kelompok sosial di *I'café Immortal* ?
2. Bagaimana eksistensi *I'café Immortal* terhadap kelompok sosial ?
3. Bagaimana dampak kelompok sosial terhadap eksistensi *I'café Immortal* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Untuk mengetahui lebih dalam dampak pembentuk komunitas di *I'café* Immortal.
2. Untuk mengetahui eksistensi *I'café Immortal* terhadap kelompok sosial di *I'café* Immortal.
3. Untuk mengetahui dampak kelompok sosial terhadap eksistensi *I'café* Immortal.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis (Teoritis)

Penelitian ini ditunjukkan kepada para akademisi dengan harapan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan, memperluas wawasan akademisi. Dalam pengembangan teknologi komputer dari waktu ke waktu dapat dilihat bahwa dampak dari Perubahan teknologi ini memiliki dampak yang besar bagi keberlangsungan umat manusia, maka dari itu dampak perkembangan teknologi dapat dijelaskan ataupun dapat diteliti lebih jauh dengan menggunakan ilmu pengetahuan. Dari penggunaan ilmu pengetahuan ini khususnya ilmu sosial dapat ditarik kesimpulan bahwa ilmu sosial dapat menjelaskan sebuah fenomena sosial yang berada di masyarakat.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan faktor pembentuk komunitas di dalam *I'café* Immortal Bandung. Selain itu penelitian ini juga

diharapkan menjadi salah satu bahan diskusi ataupun bahan perbandingan dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

1.5 Kerangka Pemikiran

Dalam judul penelitian dampak pembentukan kelompok sosial terhadap eksistensi *I'café Immortal* menjelaskan bahwa *I'café* dapat membentuk sebuah kelompok sosial. Kelompok sosial tersebut memiliki sebuah manfaat atau fungsi bagi lingkup *I'café* tersebut. Dari salah satu fungsi itu yaitu meningkatkan eksistensi dari *I'café Immortal* maka, *I'café* dan kelompok sosial yang terbentuk di dalam *I'café* memiliki hubungan saling menguntungkan.

Dalam pemikiran dasar tentang sebuah terbentuknya kelompok kecil menjadi sebuah kelompok besar yaitu berasal dari sebuah interaksi komunikasi manusia, seperti halnya dengan komunikasi personal, personal ke kelompok atau kelompok ke kelompok. Paradigma naturalistik dijadikan sebuah penjelasan dalam menerangkan semua dinamika interaksi manusia. Seorang manusia yang mana menjadi sebuah makhluk sosial tidak bisa terlepas dari sebuah hubungan antar sesama baik dari verbal, non verbal, fisik, non fisik dan sebagai mana sebuah maksud sebagai makhluk sosial (Liliweri, 2014:43). Manusia secara naluri akan membuat sebuah interaksi antar sesama baik dari kontak verbal atau non verbal yang membuat sebuah komunikasi. Dari hasil komunikasi yang berlangsung secara terus menerus dan menghasilkan suatu ikatan erat antara komunikator dan komunikan, yang membuat sebuah kelompok kecil. Pembentukan kelompok pun tidak terbatas dengan faktor komunikasi saja, melainkan ada kelompok yang terbentuk dari sebuah tujuan bersama. Hal ini membuat paradigma naturalistic menjadi sebuah pemikiran

dasar dalam pembentukan sebuah kelompok. Paradigm narutalistik dapat membuka sebab masalah – masalah kelompok berdasarkan *narutal setting* yang membuat temuan dan risetnya menggambarkan kenyataan yang berada didalam kelompok dan lingkungan kelompok.

Paradigma ini kemudian membuat beberapa varian teori. Dari beberapa varian teori ini telah dipilih teori fungsionalisme struktural karena, dari paradigma awal sebuah kelompok terbentuk dari sebuah komunikasi atau sebuah tujuan bersama yang mana menjadi sebuah ikatan saling membutuhkan dan saling terikat. Dari ikatan tersebut kelompok ini dapat dijelaskan memiliki fungsi, yang dibedakan menjadi dua yaitu, fungsi laten dan fungsi manifest. Dalam teori fungsional struktural memfokuskan perhatian kepada sebuah fungsi dari sebuah fakta sosial terhadap fakta sosial yang lain (Rizer 2018:3). Dengan kata lain sebuah disfungsional bisa terjadi dan terbentuk akan tetapi, sebuah disfungsional bisa dilihat sebagai sebuah fungsi positif yang mana menguntungkan dipihak lain. Menurut Gorge Ritzer (2018:23) disfungsional bisa menjadikan itu sebagai fungsional positif contohnya adalah menurut Gans terdapat limabelas fungsi dari kemiskinan yang man terdapat empat kriteria yaitu, ekonomi, sosial, kultural dan politik.

Kemudian dalam penjelasan suatu fakta sosial yang berada dalam sautu lingkup lingkungan yang memiliki ekosistem sosial tersendiri yang mana dalam lingkungan sebuah *I'café* terdapat berbagai macam kegiatan. Kegiatan ini memiliki sebuah keterkaitan satu dengan yang lain. Konsep utama dalam penjelasan sebuah ekosistem *I'café* tersebut adalah fungsi dari sebuah keteraturan yang diciptakan

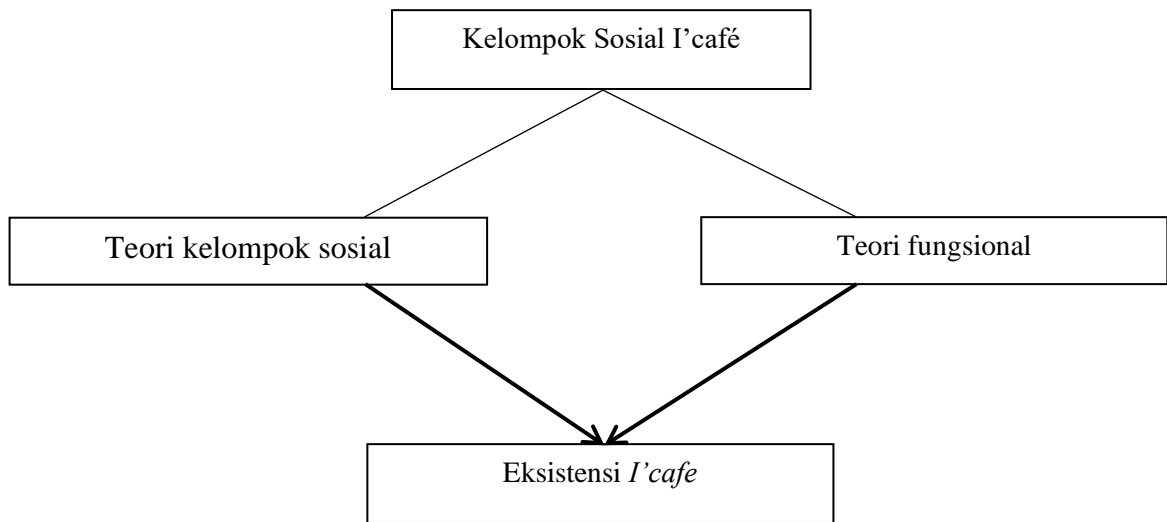
sadar ataupun tidak sadar. Konsep ini kemudian membawa sebuah teori fungsionalisme struktural.

Pada dasarnya teori struktural fungsional yang khususnya di kemukakan oleh Robert K Merton menekankan bahwa sebuah struktur sosial dimana manusia bersifat harmonis, stabil dan juga sistem yang terintegrasi dengan sangat baik yang membuat pandangan tersebut merupakan sebuah cita-cita yang sempurna bagi sebuah masyarakat. Teori ini meninggikan sebuah keharmonisan membuat teori ini cenderung meremehkan konflik sosial yang mana konflik sosial merupakan dasar dari sebuah masyarakat. Tetapi dalam *I'café* terdapat tujuan yang mana tujuan ini beragam sesuai dengan individu yang berada di *I'café* tersebut. Dalam konteks Robert K Merton mengemukakan dua bentuk kemungkinan adaptasi yang dilakukan individu yaitu berkaitan dengan tujuan dan tata cara. Dua bentuk adaptasi yaitu, komformitas adalah sebuah pengaruh sosial seorang individu berusaha merubah sikap dan tingkah laku sesuai dengan norma sosial yang berlaku dan inovasi merupakan hasil pengembangan dari tujuan-tujuan. *I'café* memiliki tujuan yang besar dan individu-individu yang berada di *I'café* tersebut juga memiliki tujuan. Sehingga individu tersebut menyesuaikan pola perilaku sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku dan kemudian mengembangkan sebuah tujuan individu menjadi tujuan bersama.

Dalam sudut pandang Islam teori yang di kemukakan oleh Robert K Merton telah tertulis di Al-Qur'an yaitu surat Al-Hujurat ayat 11 yang arti "*Wahai orang-orang yang beriman janganlah suatu kaum mengolok-ngolok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokan) lebih baik dari mereka (yang*

mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolo-olokkan) lebih baik dari perempuan lain (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barang siapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.”

Dan ayat 12 yang artinya “*Wahai orang-orang yang beriman! Jauhilah banyak dari prasangka, sesungguhnya sebagian prasangka itu dosa dan janganlah kamu mencari-cari kesalahan orang lain dan janganlah ada di antara kamu yang menggunjing sebagian yang lain. Apakah ada di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Tentu kamu merasa jijik. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Penerima tobat, Maha Penyayang.”*. Dari kedua ayat tersebut menjelaskan larangan tentang seorang muslim untuk mengolok-olok orang lain dan memanggil dengan gelar yang buruk dan menjauhkan diri dari berburuk sangka dan larangan mencari keburukan orang lain. Penjelasan tersebut menekankan pencegahan konflik pada lingkungan masyarakat. Dari penjelasan Marton dalam teori structural fungsional menekankan keharmonisan yang menandakan kedua ayat tersebut yang sebagai dasar berperilaku umat islam mengurangi terjadinya sebuah konflik.



Gambar 1. Model kerangka Pemikiran

