

Dunia Maya: Peluang dan Ancaman

Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (1)

Menyusul berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi moderen, dunia telah memasuki era baru yang tidak bisa lagi didefinisikan dengan parameter tradisional. Munculnya teknologi baru telah menciptakan ruang maya, dan contoh yang paling jelas adalah internet dan berbagai jaringannya. Ruang ini telah mengubah pola interaksi dan hubungan manusia dengan karakteristik dan fungsinya tersendiri.

Melalui penggunaan teknologi baru yang meluas dalam beberapa tahun terakhir, masalah ketergantungan internet dan ancamannya telah menjadi kekhawatiran bagi sebagian besar pengguna karena rendahnya kesadaran dan kurangnya pertumbuhan budaya pengguna, sehingga menimbulkan berbagai masalah perilaku, eksploitasi internet, isolasi, dominasi dan bahkan perilaku agresif.

Dunia internet adalah dunia maya bagi pengguna adalah semacam mimpi dan jauh dari kenyataan. Kebebasan palsu di dunia maya adalah sarana pelampiasan psikologi, dan ketergantungan ini telah berubah menjadi semacam kecanduan non-kimia dalam perilaku pengguna. Ruang ini memiliki berbagai fitur yang di antaranya adalah trans-teritorial, kebebasan bertindak dalam penggunaannya, dan tidak adanya norma dan peraturan pemerintah di dalamnya.

Secara keseluruhan, dunia maya berarti komunikasi manusia melalui komputer dan komunikasi jarak jauh, terlepas dari letak geografis. Istilah ini pertama kali digunakan oleh penulis fiksi sains bernama William Gibson. Ini adalah ruang untuk menggambarkan berbagai

sumber informasi melalui jaringan komputer yang dipertukarkan dengan data digital.

Internet, saat ini, adalah jaringan komunikasi terbesar, walaupun dunia maya memiliki konsep yang independen dibanding internet, dan cyber-communication telah dimulai sebelum internet dan jaringan global. Interaksi manusia di ruang ini, berbeda dengan ruang nyata yang melalui tatap muka langsung di satu titik dan tempat, dan bersifat universal. Namun di ruang ini biasanya individu tetap anonim. Ruang ini mudah diakses kapan dan di mana saja. Internet adalah fitur yang paling menonjol dari ruang komunikasi yang memiliki banyak signal di mana jutaan pengguna dunia yang saling berinteraksi terhubung melalui jejaring sosial, e-mail dan chat room.

Dunia maya atau cyberspace adalah lingkungan yang tidak terkendali karena kurangnya tanda fisik, semua di objek di dalamnya tidak berfisik, tidak terbatas di satu titik, anonim, dan tidak dapat dikontrol secara nyata. Pada saat bersamaan, karena fitur dan struktur teknologi yang kuat, dikendalikan berbagai struktur invisible dan visible di ruang ini.

Interaksi, merupakan karakteristik utama media di dunia maya yang meningkatkan volume interaksi percakapan dan visual yang tidak tersedia di media lain, termasuk media massa (surat kabar dan televisi). Atmosfer seperti ini berkembang dengan cepat karena kemunculan dan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi baru di "era globalisasi." Sebenarnya, di dunia maya, tidak ada struktur sosial kolektif, dan lingkungan ini adalah ruang samar dan ambigu.

Secara umum, dapat dikatakan bahwa dunia maya telah memainkan peran yang tak tertandingi dalam

banyak keberhasilan dan kemajuan manusia di berbagai bidang sains, jasa dan peningkatan kehidupan masyarakat. Cyberspace memiliki banyak peluang berharga dan bermanfaat yang harus digunakan untuk mempromosikan pengetahuan ilmiah dan meningkatkan kesadaran di berbagai bidang.

Namun dewasa ini, bagi para pemuda, dunia maya lebih berpotensi menjadi ancaman ketimbang memberikan manfaat. Keunggulan terpenting cyberspace adalah kemudahan akses bagi semua masyarakat dan informasi yang up-to-date.

Tentu saja, dampak dunia maya di negara maju dan berkembang sangat berbeda. Negara-negara terbelakang lebih rentan terhadap krisis dan memberi pengaruh lebih kurang. Termasuk di antara poin yang dapat dikategorikan sebagai ancaman dalam dunia maya adalah jurang antargenerasi. Cyberspace telah memperlebar kesenjangan antargenerasi, dan sekarang, dengan lahirnya perangkat dan teknologi baru ke dalam ruang privasi keluarga, kita menyaksikan orang tua dan anak-anak duduk bersama selama berjam-jam tanpa saling berkomunikasi.

Saat ini, sedikit sekali keluarga di mana orang tua dan anak-anak duduk bersama untuk membicarakan berbagai masalah keluarga dan pekerjaan dan saling menayakan berbagai topik. Dalam kondisi saat ini, hubungan antara orang tua dan anak-anak terasa dingin, dan mengingat perbedaan sosial dan pengalaman yang berbeda-beda, dua generasi ini melihat kehidupan dari sudut pandang mereka dan menafsirkannya sesuai dengan informasi mereka sendiri.

Meningkatkan penggunaan Internet dan jaringan sosial, akhir-akhir ini, meski penggunaannya bermanfaat, namun telah membuat anggota keluarga saling menjauh karena jam kerja panjang orang tua dan perubahan sikap orang tua dalam pendidikan anak. Terlepas dari kedekatan fisik dan kehidupan di bawah satu atap, muncul banyak jarak emosional dan spiritual di antara anggota keluarga, dan mereka tidak memiliki hubungan dan dialog yang penuh simpati dan kohesif.

Terciptanya jarak emosional dan spiritual telah menyebabkan dampak negatif bagi keluarga, dan terlepas dari berbagai faktor negatif lainnya dalam hubungan keluarga, telah menyebabkan lemahnya ikatan keluarga dan jarak emosional pasangan, berkurangnya keintiman anggota keluarga serta peningkatan kesenjangan antargenerasi.

Para ahli menilai penyebab berbagai aksi kekerasan dalam keluarga adalah kurangnya komunikasi dan interaksi empati yang baik dalam lingkungan keluarga. Berdasarkan poin-poin ini, nampaknya penting untuk mencoba meminimalkan ancaman jaringan dunia maya terhadap kesehatan dan stabilitas lingkungan keluarga.

Hubungan antaranggota keluarga menjadi dingin seiring dengan berkembangnya dunia. Hubungan keluarga yang dingin dapat dikaitkan dengan pengalaman sosial yang berbeda di antara anggota keluarga. Orang tua dan anak-anak, menjadi lebih kurang berinteraksi secara fisik, emosional, informasional dan rekreasi faktual serta menyimpan kenangan bersama.

Berkurangnya poin kebersamaan emosional dan intelektual berkontribusi pada pelebaran perbedaan sudut pandang, dan sebagai dampaknya, setiap anggota

keluarga menafsirkan kehidupan dari sudut pandang masing-masing dan menempuh jalan yang berbeda. Kesalahpahaman perspektif dan hubungan dingin antara pasangan, perceraian dan peningkatannya, juga merupakan pengaruh negatif dari dunia maya.

Dialog, komunikasi, interaksi dan pertukaran informasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Dialog adalah keterampilan terpenting dalam memperkokoh pondasi dan menciptakan suasana hangat dalam keluarga, serta merupakan peluang untuk mengekspresikan saling ketertarikan, keintiman, dan optimisme serta mengurangi jarak. Adalah sebuah keluarga yang kokoh bagi anggotanya yang suka berbincang dan menikmati interaksi tersebut. Dalam keluarga seperti itu, setiap anggota memiliki level stres yang rendah dan pada akhirnya dapat membangun anak-anak yang sukses.

Namun seiring dengan transformasi sosial dalam masyarakat yang sedang melalui masa transisi, kita dengan berbagai alasan, termasuk kesibukan orang tua di luar rumah, semakin sedikit anggota keluarga dapat berkumpul dan berinteraksi secara langsung. Kondisi seperti ini membutuhkan fungsi dunia maya. Sistem komunikasi baru (jaringan virtual) lebih mudah, murah dan terjangkau, dan oleh karena itu, penggunaan teknologi baru ini lebih menarik bagi pengguna dan kurangnya komunikasi dalam masyarakat dapat ditutupi melalui sistem ini.

Keluarga harus secara serius mewajibkan dialog berkualitas di dalam rumah. Orang tua harus menjadi teladan interaksi yang baik dan sadar akan waktu serta jadwal dialog di rumah dan berbicara dengan anak-anak mereka tentang berbagai masalah. Dialog yang jujur

adalah salah satu cara terpenting dan efektif untuk meningkatkan keintiman di antara anggota keluarga, namun ini memerlukan penguatan keterampilan dialog dan kualitasnya.

Hasil penelitian terbaru Yayasan Pengamanan Struktur Keluarga di Departemen Kehakiman Republik Islam Iran, yang dilakukan dua tahun lalu, menyebutkan bahwa kasus yang berujung pada perceraian di pengadilan keluarga lima provinsi (termasuk Tehran, Mashhad, Isfahan, Shiraz dan Gilan) menunjukkan bahwa 17 persen perceraian, terutama dalam tiga tahun pertama kehidupan, disebabkan oleh pengaruh jejaring sosial.

Pemilihan pasangan yang tidak tepat dan tidak setara juga menjadi alasan utama meluasnya perceraian. Sementara kelemahan keterampilan hidup dan juga ketidakmampuan untuk menjalin komunikasi yang proporsional juga menjadi penyebab kedua perceraian. Rendahnya tingkat kesepahaman dan kelemahan dalam komunikasi emosional karena perubahan gaya hidup telah menyebabkan munculnya gangguan karena pengendalian pada gadget dan aplikasinya tanpa dibekali dengan pengetahuan dan budaya penggunaannya yang benar.

Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (2)

Keluarga sebagai institusi sosial yang paling fundamental, memiliki fungsi dan peran istimewa yang secara langsung maupun tidak langsung mengarah pada dinamisme masyarakat. Karena itu, sangat perlu untuk melindungi fungsi ini dan peran keluarga karena ancaman dan risikonya bagi masyarakat.

Meski berbagai fungsi positif keluarga, di antara faktor-faktor yang sangat mempengaruhi keluarga saat ini, yang mengancam pondasinya adalah internet dan ruang maya yang luas. Teknologi baru ini telah terkait erat dengan kehidupan sehari-hari sebuah keluarga dan telah mengubah pengaruhnya dalam interaksi antaranggota keluarga, peran dan tugas mereka, gaya hidup, serta hubungan internal dan eksternal keluarga.

Oleh karena itu, berbagai analisis memperhatikan dampak negatif dan konsekuensi dari jaringan komunikasi masif ini terhadap bangunan keluarga. Meneliti ancaman dan dampak negatif dari teknologi internet dalam masyarakat dan keluarga merupakan salah satu isu penting dan urgen yang harus dihadapi dalam manajemen budaya masyarakat dewasa ini serta harus dikontrol dengan perencanaan hati-hati.

Di antara dampak dan ancaman internet yang paling penting bagi keluarga, adalah goyahnya hubungan dan interaksi keluarga, interferensi batas dan ruang dalam keluarga dengan masyarakat, perubahan gaya hidup dan nilai dan budaya Islam, mengubah identitas budaya dan sosial individu, memperluas penyimpangan dan kebebasan tanpa batas etis serta munculnya hubungan yang tidak lazim, penggunaan secara ekstrim, ketergantungan dan kecanduan pada internet.

Keluarga adalah sebuah pusat dari sebuah jaringan yang saling terkait antaranggotanya. Masing-masing memiliki peran tertentu, dan dalam jaringan yang saling terkait, peran tersebut memiliki keterikatan tersendiri. Sedemikian rupa sehingga jika hubungan dan keterikatan tersebut goyah maka struktur keluarga aka ambruk. Oleh sebab itu, menjaga hubungan dan memperkuat pusat keluarga adalah isu paling mendasar untuk institusi sosial ini.

Dalam hubungan inilah peran sosial dan keluarga diajarkan kepada anak-anak, dan proses sosialisasi akan terintegrasi dalam keluarga melalui pengajaran peran dasar tersebut. Tapi sekarang, penggunaan berlebihan internet oleh anggota keluarga telah merusak hubungan dan interaksi individu dalam keluarga. Sejumlah sosiolog khawatir bahwa perluasan teknologi internet akan menyebabkan peningkatan angka isolasi dan individualisme sosial. Menurut mereka, salah satu dampak dari peningkatan akses internet dalam keluarga adalah setiap menghabiskan anggotanya menghabiskan lebih sedikit waktu untuk keluarga dan teman mereka.

Yang membuat individu kesepian adalah terbentuknya semacam hubungan yang berbeda dari ruang nyata di antara penggunanya yang akan mempengaruhi mereka menjalin interaksi online. Akibatnya, hubungan individu dengan masyarakat berkurang drastis di ruang nyata, karena ia terjebak dalam dunia maya dengan budaya internet yang tidak diketahui orang lain di ruang nyata. Sebab itu, masing-masing individu enggan berinteraksi secara efektif dengan anggota keluarga mereka.

Ini juga menyebabkan melemahnya hubungan keluarga dalam jaringan kekerabatan, di mana di masa lalu,

anggota keluarga selalu berkomunikasi dengan sanak saudara mereka guna menjaga hubungna mereka. Namun sekarang, hubungan dilakukan dengan menggunakan jaringan virtual dan perangkat lunak, sementara pertemuan dan interaksi tatap muka dihindari. Akibatnya, manfaat penting interaksi langsung dalam menyelesaikan masalah keluarga atau transfer budaya dan tradisi telah dilupakan.

Masalah lain yang dibahas adalah interferensi perbatasan dan ruang dalam keluarga dengan masyarakat. Internet dan ruang maya yang tersedia di dalamnya memiliki fitur yang tidak bergantung pada batasan tempat atau waktu serta dapat diperoleh dan di akses setiap kapan dan di mana pun. Oleh karena itu, internet telah menghapus perbedaan domain dan batasan serta menyebabkan fenomena tumpang-tindih. Karena masyarakat dewasa ini melakukan banyak pekerjaan di luar rumah, seperti pekerjaan bisnis dan kantor, secara online dan menggunakan teknologi ini. Selain manfaat positif yang dimiliki pengguna, internet tetap berpotensi besar melemahkan hubungan keluarga atau masalah bahkan dalam lingkup kerja.

Selain anggota keluarga perlu menjalin hubungan emosional, dan dapat dikatakan bahwa bahwa menjawab tuntutan tersebut merupakan salah satu fungsi vital keluarga. Penggunaan internet dan jaringan virtual yang berlebihan membuat anggota keluarga kurang menyadari tuntutan tersebut. Seperti saat ini ketika banyak pasangan yang mengeluhkan masalah ini dan tidak merasa bahagia.

Di dunia sekarang ini, media massa modern, seperti internet, memainkan peran penting di semua negara, termasuk politik, ekonomi, sosial dan budaya. Saat ini, di

semua bidang, marak dibahas pengaruh, peran dan mekanisme pengaruh media virtual. Pentingnya sarana komunikasi dan media massa ini sampai pada tingkat di mana para ilmuwan memasukkannya dalam pembagian tahap historis peradaban manusia. Allison Taffler telah membagi peradaban manusia menjadi tiga tahap: pertanian, industri, pasca industri, atau era komunikasi dan informasi. Di era pasca industri, kekuasaan ada di tangan orang-orang yang memiliki jaringan komunikasi dan informasi.

Seperti yang telah kita sebutkan dalam program sebelumnya, salah satu kawasan paling efektif yang secara langsung dan jelas terpengaruh oleh lingkungan media dan mengalami berbagai transformasi adalah keluarga. Struktur keluarga bereaksi dan berubah akibat pengaruh dari ruang maya. Penggunaan jejaring sosial secara berlebihan di lingkungan keluarga dapat mengurangi volume komunikasi emosional hingga hanya lebih kurang dari 15 menit sehari.

Selain itu, penyalahgunaan fasilitas ini telah mengakibatkan terhapusnya privasi dalam keluarga, dan bahkan dalam beberapa kasus menyebabkan perselisihan dan perceraian. Hubungan masing-masing pasangan dengan orang asing dan bahkan lawan jenis dalam daftar teman dan kenalan akan menurunkan penurunan tingkat kepercayaan di antara mereka. Dengan tingkat kepercayaan yang rendah dalam keluarga, ketenangan akan terusik dan akhirnya bangunan keluarga tersebut terancam kehancuran.

Selain isu kerusakan sosial, kehadiran ruang maya dalam lingkungan keluarga, dapat mengubah gaya hidup, parameter nilai dan budaya Islam, serta perubahan identitas budaya dan sosial. Seperti yang kita ketahui,

keluarga di negara-negara Islam memiliki hubungan yang sangat erat dengan budaya dan nilai-nilai standar Islam.

Untungnya, nilai-nilai dan jejaknya masih tetap terjaga dalam keluarga islami di era modern dan sekuler dunia modern ini dan hanya mengalami perubahan minimal. Namun, perluasan budaya virtual dan konten anti-Islam yang tidak tepat dengan kekentalan budaya Barat di internet serta munculnya sarana komunikasi baru tetap menjadi ancaman serius bagi institusi keluarga.

Sebagaimana kita amati saat ini, dengan perluasan hubungan ini di dunia baru, nilai-nilai agama seperti pedulian dan menjaga kehormatan sudah tidak penting lagi, yang akan mengakibatkan berbagai dampak dan konsekuensi, dan secara perlahan mengubah parameter dan nilai-nilai serta gaya hidup Islam. Kehidupan sekuler Barat dan modern akan dengan cepat menggantikan posisinya.

Agama dan identitas agama memainkan peran penting dalam masyarakat Islam. Pada hakikatnya, identitas agama adalah salah satu unsur terpenting dalam stabilitas, persatuan dan kohesi sosial masyarakat Islam. Di masa lalu, identitas dibentuk melalui institusi keluarga dan orang tua, serta interaksi dan komunikasi umumnya terbentuk secara fisik dan nyata di sebuah titik geografis tertentu. Namun sekarang, dengan munculnya fenomena yang disebut dunia maya, identitas agama telah terancam dan berubah. Pola interaksi tradisional terancam dilupakan.

Masuknya serta dominasi dunia maya, sebelum menciptakan peluang, justru terlebih dahulu menimbulkan perubahan identitas, terutama di tingkat

agama, dan juga keterasingan di kalangan remaja dan pemuda, yang menjadi pondasi terciptanya krisis identitas keagamaan di antara mereka. Tentu saja kehadiran seseorang di ruang seperti itu tidak pasti menciptakan krisis. Namun krisis identitas agama terjadi ketika pengguna secara tidak sadar terjebak dalam perangkat jaringan cyber yang menipu di mana semakin tertarik dia terhadap jaringan tersebut, maka semakin rentan identitas agamanya.

Dewasa ini, dunia Barat yang dominan memperluas dominasinya di seluruh dunia, dengan memperluas budayanya melalui berbagai sarana efektif seperti Internet. Seperti yang kita saksikan sekarang, budaya Barat dengan kemampuan media yang dimiliki, dengan mengerahkan sarannya, mencatat volume tertinggi promosi budayanya di dunia dan mengubahnya menjadi budaya global. Oleh sebab itu, internet memainkan peran penting dalam proses globalisasi budaya.

Atas dasar itu, kita menyaksikan fakta bahwa teknologi informasi komunikasi, menarget masyarakat, identitas etnis dan lokal, serta merongrong pondasi koherensi dan identitas kolektif di tingkat nasional. Melalui sarana dan pengaruh yang sama, disebarkan kesan bahwa budaya dan identitas nasional dipandang terbelakang di hadapan globalisasi budaya Barat.

Melalui internet, pola perilaku Barat dipresentasikan kepada masyarakat lain dan khususnya keluarga. Secara bertahap hal itu diterima sebagai model dominan di dalam lingkungan sosial dan keluarga. Dengan demikian, gaya hidup Barat semakin meluas. Seperti sekarang ini, hubungan keluarga Barat menjadi model dominan di masyarakat lain, termasuk di sebagian kelompok masyarakat Iran.

Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (3)

Perhatian harus diberikan pada perubahan identitas individu di dunia maya. Identitas, memiliki tiga unsur, elemen personal, budaya dan sosial. Masing-masing memainkan peran penting dalam pengembangan kepribadian individu. Internet adalah panggung budaya dan sosial yang menempatkan individu pada berbagai posisi, peran dan gaya hidup.

Di ruang publik ini, keterampilan dan kemampuan budaya baru diperlukan untuk beraktivitas dengan setting simbolis. Situs pribadi adalah contoh modern bagaimana pengguna internet memperkenalkan dirinya kepada publik global dan menggunakan berbagai sarana untuk mengungkapkan perspektif, afeksi, minat dan pendapatnya. Miller seorang psikolog Amerika menyinggung pentingnya dan keterkaitan situs pribadi dan berkata: "Katakan padaku apa saja link Anda saya akan memberi tahu Anda siapa Anda sebenarnya."

Dengan banyaknya pilihan dan sarana media publik, termasuk internet, yang diberikan kepada para pemuda dan anggota keluarga, mereka selalu berhadapan dengan berbagai jenis perilaku dengan sebuah dorongan baru. Suasana seperti itu akan menciptakan identitas yang tidak menentu dan selalu berubah, terutama dari generasi ke generasi dengan semakin banyaknya dorongan baru dibandingkan generasi sebelumnya. Selain itu, melalui media massa, masyarakat menyusun kembali batasan hipotetis antara ruang publik dan pribadi, dan ini adalah kesempatan yang dimanfaatkan para pemuda.

Pemuda, khususnya pada masa puber, yang merupakan tahap pembentukan identitas dan upaya menemukan nilai dan membenamkannya dalam kepribadiannya,

menghadapi volume informasi massif di Internet dan dia harus menemukan jati dirinya di dunia maya ini. Secara perlahan internet berpotensi memiliki efek negatif pada identitas pemuda.

Selain itu, beberapa ciri khas kepribadian seperti usia, pendidikan, lokasi, dan jenis kelamin, terkadang hilang di internet. Misalnya, banyak orang yang mengobrol di chat room dengan keterangan pribadi tidak nyata dan berbicara dengan lisan karakter tersebut kepada audiens atau lawan dialog mereka. Karakter palsu itu diperkenalkan kepada audiens. Karakter-karakter rekayasa ini saling memberikan efek luar biasa satu sama lain, bersama konsekuensi negatifnya bagi individu dan keluarga.

Internet lahir dari dalam masyarakat modern Barat dan oleh karena itu segala sesuatu yang dapat diakses di internet adalah dalam rangka menjawab tuntutan manusia modern Barat dan diterima di masyarakat Barat. Masalah ini sekarang telah menimbulkan berbagai masalah moral dan budaya di dunia Barat.

Oleh karena itu, salah satu ancaman terpenting internet dan dunia maya bagi komunitas dan keluarga Muslim adalah pengaruh dan penyusupan nilai-nilai dan moral Barat melalui penggunaan teknologi ini terhadap keluarga serta penggoyahan pondasi keluarga. Keluarga adalah sebuah area di mana nilai moral dan parameter nilai, merupakan elemen terkuat dalam menjaga hubungannya. Penggunaan internet untuk mengakses pornografi dan situs berkonten asusila memiliki konsekuensi bagi keluarga, termasuk masalah perkawinan dan perselisihan antarpasangan dan masalah seksual untuk anak-anak.

Selain itu, dewasa ini kita menyaksikan penyebaran jaringan komunikasi maya, yang disambut khalayak, terutama kaum muda. Selain manfaat komunikasi cepat dan mudah, jaringan ini memudahkan orang berkomunikasi dan tanpa perkenalan secara proporsional. Ini juga merupakan ancaman bagi anggota keluarga, karena dengan komunikasi yang tidak terkendali dan inkonvensional ini, terdapat banyak bahaya, termasuk pemisahan individu dari keluarga dan pertemanan yang berbahaya. Karena alasan tersebut, fenomena ini menuntut kontrol ketat orang tua atas interaksi dan hubungan putra-putri mereka dengan lawan jenis.

Acaman berbahaya lainnya adalah sebagian orang, terutama kaum muda, menggunakan jaringan Internet untuk memenuhi tuntutan biologis mereka dengan mengakses konten pronografi serta untuk berkenalan dengan tujuan berrkencan. Hasil sebuah penelitian menunjukkan bahwa banyak pengguna chat room tertarik dengan obrolan erotis, dan menggunakan teknologi ini karena ketidakpuasan dengan hubungan perkawinan, keinginan untuk berteman dengan lawan jenis dan tuntutan kompleks seksual dan batin. Masalah ini telah menciptakan banyak masalah psikologis dan dampak negatif seksual bagi individu dan keluarga bahkan masyarakat.

Internet karena memiliki mekanisme yang tidak terkontrol dalam hubungan seksual, menimbulkan fenomena seksualitas dan erotisme yang sangat meluas, karena ulah para pengelolanya serta berkembangnya perspektif komersialisasi masalah seks. Fenomena ini merusak seluruh norma etis dan mengancam budaya, terutama budaya relijius seperti budaya Islam. Sayangnya, kemungkinan anak-anak remaja akan mengalami fenomena yang disebut "baligh dini" karena

mengakses konten pornografi, dan akibatnya akan menunjukkan perilaku seksual di luar batas.

Penggunaan internet meningkat setiap hari karena kemajuan komunikasi, seperti dengan lahirnya smartphone. Sejauh hal itu dapat dikatakan bahwa telah penggunaan internet berlebihan dan penggunaan adiktif dari fenomena kehidupan modern itu. Apa yang menyedot para pengguna menggunakan internet berlebihan dan berisiko kecanduan adalah budaya membesar-besarkan sebuah fakta. Pembesaran fakta merupakan kriteria dunia maya dalam menyikapi sebuah konten terkait fenomena, individu, dan interaksi. Di ruang maya, indera manusia juga sangat terlibat, sehingga manusia menjadi bagian dari ruang ini.

Berbagai bentuk penggunaan berlebihan ini dapat dibagi menjadi lima kategori umum: pertama, kecanduan hal-hal seksual dan ini yang paling umum. Kedua, kecanduan hubungan online, mencari teman dan mengisi kekosongan dalam hidup. Ketiga, kecanduan hubungan ekonomi; tujuannya adalah berjudi atau berdagang. Keempat, kecanduan pengumpulan informasi, keinginan untuk mengumpulkan informasi rahasia dan terselubung beserta faktanya, atau karena rasa ingin tahu yang berlebihan. Kelima, kecanduan pada komputer untuk bermain game online.

Menurut sebuah studi oleh American Psychiatric Association, ada tujuh kriteria untuk mendeteksi kecanduan internet, di mana jika ini disaksikan selama dua bulan pada diri seseorang maka dapat dikatakan dia adalah pecandu internet. Kriteria ini meliputi kesabaran, gejala beranjak, waktu penggunaan internet melebihi dari yang dibutuhkan, kecenderungan konstan mengendalikan perilaku, menghabiskan banyak waktu untuk urusan yang

berkaitan dengan Internet, mengurangi aktivitas sosial, pekerjaan dan rekreasi serta terus menggunakan internet meski mengetahui efek negatifnya.

Peningkatan volume kecanduan internet di kalangan remaja dan pemuda telah terbukti dan tidak dapat dipungkiri. Orang tua dan orang-orang sekitar harus berusaha mempertimbangkan berbagai cara untuk mengatasi masalah ini. Kecanduan internet adalah semacam ketergantungan perilaku yang digunakan seseorang untuk mengatasi berbagai masalah dalam hidupnya. Dampaknya akan menimbulkan kerugian fisik, psikologis, keuangan, keluarga, sosial dan pekerjaan. Orang yang kecanduan internet sejatinya kecanduan pada apa yang dia lakukan di internet atau perasaan ketika ia melakukannya di internet.

Banyak pula yang berusaha memecahkan masalah, kendala, dan kebutuhannya dengan melakukan pencarian solusi di internet. Beraktivitas berlebihan di internet akan menyebabkan kecanduan, kegelisahan dan depresi, sulit tidur atau bahkan insomnia dan kehilangan fokus, serta munculnya berbagai masalah fisik dan mental, yang pada akhirnya akan menyebabkan gangguan sosial dan keluarga. Kurangnya kontrol terhadap perilaku, depresi, kehilangan kesempatan pendidikan dan pekerjaan, kesepian, stres dan kegelisahan konstan, kegugupan, kecemasan mental dan gangguan obsesif kompulsif termasuk di antara efek buruk kecanduan pada internet.

Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (4)

Di ruang maya dan teknologi cyber, di mana sarananya digunakan saat ini, terdapat pembahasan di bidang sosial yang sangat penting dan patut direnungkan.

Kurangnya pengetahuan yang proporsional dalam hal ini di berbagai lapisan masyarakat, dan juga rendahnya kesedaran akan bahaya ini serta minimnya pemahaman yang tidak memadai tentang ancaman sosial masyarakat dunia maya yang tidak terbatas pada penipuan internet, pencurian rekening bank secara online, pernikahan online dan peretasan situs, melainkan sampai pada penipuan gadis dan pemuda.

Masalah utama dari ruang maya ini, adalah marginalisasi penerimaan budaya dan pencarian identitas. Efek mendalam ini, merupakan di antara dari sekian banyak dampak negatif yang disebabkan pemanfaatan jejaring sosial secara tidak proporsional, pembentukan identitas kedua, serta berlindung atau bermigrasi menuju kehidupan kedua, dan pada akhirnya status sosial rekayasa atau seni penipuan di dunia maya, akan menimbulkan dampak buruk bagi martabat di dua ranah individu dan nasional. Marginalisasi penerimaan budaya dan pencarian identitas secara riil tersebut akan dilupakan dan tidak akan diperhatikan masyarakat.

Identitas di dunia maya, atau oleh sejumlah pihak disebut dengan "identitas online," berkembang sangat pesat. Menghubungkan identitas individu memiliki banyak konsekuensi termasuk, pelanggaran privasi, bahaya pencurian identitas pribadi dan perusakan citra identitas individu. Berbagai situs web dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan secara bertahap

mampu mengikis nilai-nilai fundamental sebuah masyarakat.

Dalam konteks komunikasi elektronik, identitas bersifat mengambang dan bebas dari persyaratan permanen apapun. Di ruang ini, banyak orang biasanya tetap anonim dan dengan mengubah nama dan profil mereka, membuat identitas palsu. Misalnya orang bisa kaya meski pun pada hakikatnya dia miskin. Seorang pengangguran bisa tampil sebagai orang yang memiliki pekerjaan baik.

Di dunia maya, seseorang berkenalan dengan orang lain menggunakan topeng berbeda-beda dan ini akan membuat orang tersebut bahkan tidak mampu mengenal dirinya dengan baik. Media moderen, akan memisahkan para anggotanya melalui sarana ini dari komunitas mereka sendiri, yang menuntut interaksi langsung, sehingga mengubah tradisi bercakap menjadi tradisi chat.

Krisis identitas, salah satu tantangan serius yang dihadapi di dunia maya, pada beberapa titik akan sangat berkaitan dengan identitas seseorang atau individu di mana identitas tersebut tidak stabil dan terpengaruh oleh berbagai peristiwa dan transformasi, sehingga seseorang pada tahap tersebut akan menghadapi kerancuan sehingga tidak dapat menentukan identitasnya dengan benar. Orang yang tidak memiliki identitas pasti akan menghadapi banyak masalah dalam hidupnya.

Krisis identitas bisa terjadi bagi setiap orang. Krisis ini tidak hanya sebatas di masa remaja atau muda saja. Dari sudut pandang lain, krisis identitas didefinisikan sebagai kegagalan seorang remaja untuk membentuk identitasnya, baik karena pengalaman buruk masa kecil atau kondisi tidak mendukung saat ini.

Padahal, krisis identitas merupakan salah satu unsur terpenting di era modern ini bagi seluruh lapisan masyarakat, terutama yang berada pada masa transisi. Banyak sosiolog dan politisi menghubungkan kondisi krisis identitas ini dengan globalisasi dan menganalisisnya dari sudut pandang globalisasi. Jürgen Habermas, Manuel Castells, Anthony Giddens dan Michel Foucault termasuk di antara para sosiologis yang meyakini hal tersebut.

Di masa lalu, ajaran agama disampaikan melalui cetakan buku-buku agama, dan teks-teks religius ini tetap tidak berubah selama bertahun-tahun, sementara di dunia maya agama tersebut tidak terbatas waktu dan tidak tetap pada satu kondisi, dan banyak situs-situs agama yang mengalami perubahan cepat di bidang struktur dan konten. Menyusul hal itu, kemunculan dan perluasan teknologi baru dunia maya, khususnya internet, berdampak pada meluasnya kecenderungan pada materialisme, hedonisme dan konsumerisme.

Iklan meluas di ruang ini sering difokuskan dalam rangka sekulerisasi penggunaannya, yang dirancang oleh pemiliknya untuk menyukseskan kepentingan mereka atau negara mereka, sebagaimana mereka mengupayakan kepentingan mereka secara faktual di dunia nyata. Sistem definisi di era ini berdasarkan pada beberapa pokok seperti apa yang dikonsumsi, mobil apa yang dikendarai atau rumah seperti apa yang dibeli.

Identitas religius individu juga dipengaruhi oleh lingkungan virtual ini. Di dalam ruang seperti itu, peran elemen esensial agama, termasuk dosa, kesucian, kemurnian, keselamatan dan ketaatan telah sirna di mata pengguna, terutama para pemuda, dan pada akhirnya

menimbulkan ancaman. Akan muncul pula krisis keagamaan di kalangan pemuda. Menurut para ahli, sinyal-sinyal ini melalui berbagai propaganda luas dan dengan kualitas tinggi, berusaha menggalang kepercayaan para pengguna. Semakin kuat sinyal tersebut maka semakin kuat pula daya tariknya. Melalui cara tersebut mereka dapat mencuri informasi pengguna serta membentuk kepribadian dan identitas mereka sesuai keinginan pemilik jasa.

Dari sudut pandang sosiologi, internet dapat dianggap sebagai titik masuk bagi komunitas elektronik global. Di dunia modern ini, kehidupan manusia terkait dengan jejaring sosial. Jejaring sosial telah menjadi fenomena global, dan aplikasi seperti telegram, Vk, WhatsApp, dan Viber dan OK, memiliki ratusan juta pengguna. Peran sentral jejaring sosial sangat mendasar sehingga tanpanya, kemungkinan perencanaan dan pengembangan dan produktivitas di bidang sosio-ekonomi, sains dan budaya tidak akan mungkin dilakukan. Dampak terbesar jaringan sosial terhadap keluarga adalah menciptakan kesenjangan antara dua generasi. Dampak sosial dan budaya tersebut telah menarik perhatian para sosiolog.

Mengingat teknologi itu bersifat tidak netral, mereka memaksakan nilai dan norma tertentu pada sekelompok masyarakat dan karena alasan itu, studi tentang teknologi ini sangat penting. Banyak masyarakat yang khawatir akan kehilangan identitas budaya dan nasional mereka dan mencari solusi untuk menghadapi ancaman tersebut. Seperti yang telah disebutkan, jejaring sosial adalah perangkat yang sama seperti perangkat lain, memiliki aspek positif dan negatif, dan penilaian kita tentang hal itu bergantung pada jenis penggunaannya.

Dalam meneliti reaksi masyarakat terhadap kemajuan teknologi komunikasi, kita perlu memperhatikan adanya benturan negatif yang tidak berpengaruh di ruang komunikasi baru. Di masyarakat barat, ada sejumlah indikasi kelelahan dan kejenuhan pada teknologi, tapi sepertinya tidak ada pilihan lain untuk melepaskan diri dari perluasan teknologi komunikasi baru tersebut.

Dengan demikian dapat dirasakan posisi cyberspace dalam menciptakan soft power yang sangat dipahami oleh pemiliknya di seluruh dunia. Saat ini, tidak ada lingkungan budaya, sosial, politik atau ekonomi yang kebal dari pengaruh teknologi informasi dan komunikasi.

Di bidang kebudayaan, sebelumnya mekanisme komunikasi negara-negara Barat melalui satelit bersifat sepihak dan penonton sepenuhnya pasif dan terpengaruh. Namun ini tidak terjadi di internet dan dunia maya. Di ruang ini, platform untuk penonton terbuka lebar, dan setiap orang dapat hadir kapan pun dia mau, dan dengan demikian dunia maya telah menjadi realitas komunikasi manusia yang tak terelakkan.

Aktivitas di media ini memiliki gaya tertentu dan pengguna harus bertindak sesuai orientasinya. Pengguna tidak bisa hadir tanpa memberikan informasi tentang diri mereka, dan poin ini yang membuat jenis teknologi ini maju pesat. Para pengguna di dunia maya mungkin akan menganggap mereka lebih berwawasan ketika mampu menggunakan teknologi tersebut, akan tetapi sejatinya hal itu lebih mengacu pada keterampilan komunikasi internet ketimbang sains atau ilmu pengetahuan.

Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (5)

Di bidang kemajuan teknologi informasi di dunia, kita berhadapan dengan proses cepat, dan kecepatan tersebut mempengaruhi perencanaan, kebijakan, pengambilan keputusan dan koordinasi.

Satu hal yang perlu diperhatikan adalah kebanyakan negara adalah konsumen di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Lebih tepatnya, dalam perang budaya ini, yang merupakan produk teknologi dan transformasi komunikasi, mereka tidak dapat berpolitik dan mengambil keputusan proporsional yang tepat waktu, dan sebesar upaya mereka untuk stabil di bidang ini maka semakin kecil keberhasilan mereka.

Terekspos dengan cara apapun, partisipasi dalam segala hal dan efektivitas di ruang manapun, tanpa mengetahui basis ruang tersebut, lebih penting daripada memperoleh informasi yang akurat dalam hal ini. Mengingat sedikitnya kedalaman pemikiran, perspektif, dan manuskrip di ruang ini, konten yang tersedia juga lebih berpengaruh pada audiens, dan ini merupakan ancaman yang dapat membuat umat manusia tergelincir dalam degenerasi. Telekomunikasi tampaknya melayani budaya dan pertukarannya, akan tetapi pada praktisnya bertentangan dengan budaya.

Menjaga budaya, nilai dan peradaban bergantung pada pengetahuan dan kontrol cerdas serta pemanfaatan efektif ruang komunikasi. Namun sarana komunikasi baru telah menciptakan banyak masalah bagi masyarakat. Dalam konteks ini, harus ada kemampu mengubah ancaman tersebut menjadi peluang serta menyelaraskannya dengan nilai-nilai budaya.

Internet adalah media baru dengan esensi yang berbeda dengan media sebelumnya, namun pada saat yang sama memiliki hampir semua fiturnya. Internet adalah laman budaya dan sosial di mana setiap individu menempatkan posisi, peran, dan gaya hidup yang berbeda. Interaksi yang digunakan dalam teknologi komunikasi modern, seperti Internet, berbeda dengan interaksi secara langsung dan tatap muka.

Faktor-faktor seperti tidak adanya pengaruh langsung seperti interaksi langsung dan faktor anonimitas membuat interaksi di internet sangat jauh berbeda dengan interaksi langsung. Oleh karena itu, ada kemungkinan terbentuk identitas selama interaksi sosial di ruang virtual yang akan mempengaruhi identitas faktual seseorang. Terkadang pengaruh ini positif atau bahkan negatif.

Para psikolog dalam penelitian mereka menjabarkan bahwa Internet seseorang mungkin secara sadar dan sangat ahli dalam mengendalikan identitas online sambil menimba pengalaman dari identitasnya yang baru dan berbeda. Dengan cara ini, internet dapat bermanfaat karena memberi orang kebebasan untuk menemukan dan memilih identitas yang mereka rasa lebih baik.

Faktor fundamental dalam pembentukan identitas sosial adalah interaksi sosial. Sebenarnya, seseorang akan menemukan identitasnya sebagai anggota masyarakat saat berinteraksi dengan orang lain. Dengan kata lain, identitasnya didefinisikan dalam konteks interaksi sosial. Munculnya teknologi komunikasi modern telah menciptakan transformasi mendasar di bidang transaksi dan komunikasi manusia, yang hasilnya menciptakan gaya interaksi baru, yang jauh berbeda dengan komunikasi pada media massa konvensional.

Selain itu, jenis komunikasi baru ini benar-benar membuka peluang baru dalam berinteraksi dan menawarkan identitas.

Cyberspace adalah salah satu sarana yang memungkinkan orang untuk mengekspresikan diri dengan berbagai cara, karena ketika orang berada di dunia maya, mereka ingin mencari cara baru untuk mengelola berbagai aspek perilaku mereka. Oleh karena itu, identitasnya, yang merupakan salah satu aspek kompleks manusia, juga ikut terpengaruh.

Dunia maya dan kemungkinan komunikasi simultan dan tak terbatas, merupakan sumber tren dadakan yang diikuti dengan munculnya identitas dadakan secara masif, untuk dalam periode terbatas, yang akan lenyap seiring dengan munculnya identitas baru. Berbagai fitur komunikasi virtual menawarkan kondisi yang berbeda dengan interaksi dunia nyata dan langsung. Kecepatan aksi, anonimitas dan kelancaran arusnya dapat dapat memberikan ruang yang sama tanpa persyaratan gender, status, etnis, ras, dan geografis, yang tentu memberikan pengalaman berbeda bagi penggunanya.

Cyberspace memungkinkan individu untuk meningkatkan kebutuhan, tuntutan dan identitas mereka sampai batas tertentu melampaui dunia nyata serta menentukan kondisi baru untuk dialog, pemahaman dan interaksi di dunia maya. Meskipun demikian, esensi interaksi tidak langsung ini dapat memberikan dorongan lebih bagi para penggunanya untuk bermain dengan identitas, uji coba perilaku dan presentasi gambaran yang tidak realistis, yang berisiko lebih kecil dibanding di dunia nyata.

Dalam masyarakat informasi, yaitu masyarakat yang didominasi oleh identitas virtual dan komunikasi elektronik, identitas dan perspektif di dalamnya tidak stabil, multi-lapis dan heterogen. Seorang ilmuwan Barat, Mark Poster, dalam bukunya berjudul "The Second Media Age" menegaskan, "Di era baru, internet dan komunikasi elektronik telah mendominasi masyarakat, atau dengan ungkapan lebih tepat, adalah komunitas virtual yang menciptakan identitas masyarakat. Sarana informasi dan komunikasi baru, yang muncul akibat perubahan perspektif manusia moderen, menempatkan identitas pada posisi baru yang sangat jauh berbeda dan bahkan bertentangan dengan di masa lalu."

Secara umum, identitas di dunia maya dan cyber di bergerak ke arah transnasionalisasi. Sejatinya, hubungan yang terbentuk dengan mengandalkan alat komunikasi dan informasi baru mengungkap visi dan pemahaman baru tentang identitas. Hubungan ini menjadi jalan pembuka manusia sebagai fenomena multi-lapis, berubah-ubah, pasif, dan terbagi-bagi. Sebuah fenomena yang pembentukannya sedemikian rupa sehingga melawan segala bentuk stabilisasi.

Cyberspace dan jejaring sosial memiliki kekuatan penetrasi sangat tinggi dalam keluarga, sehingga menimbulkan berbagai bahaya mental serius bagi penggunaanya. Saling menjauh dan memisahkan diri antaranggota keluarga adalah secuil dari berbagai dampak buruk psikologis, fisik dan fisiologis penggunaanya.

Penggunaan secara berlebihan dan tanpa tujuan ruang ini, menyebabkan ketergantungan akut dan bahkan dapat mencapai tahap fatal dan berbahaya. Di negara-negara Asia Timur, ini telah menjadi masalah serius sehingga

memaksa pemerintah mendirikan pusat untuk menangani para penderita masalah tersebut serta proses rehabilitasi kecanduan internet.

Disebutkan bahwa, dalam 10 tahun mendatang, banyak negara akan menghadapi fenomena destruktif ini, dan mereka harus segera memikirkan solusi kunci untuk mengatasi kecanduan ini dan berbagai dampak negatifnya. Tentu dunia maya memiliki pengaruh positif bahkan bagi keluarga Islam, yang harus diperhatikan para pengguna dan keluarga.

Kegelisahan pikiran dan praktis, seperti kekhawatiran akan tidak online-nya seorang kawan, termasuk di antara efek samping kecanduan internet dan ruang maya. Dampak lainnya adalah kecenderungan untuk iseng atau sekedar bermain-main di dunia maya sangat penting untuk diperhatikan dalam pemanfaatan cyberspace.

Perilaku agresif dan anti-sosial juga merupakan dampak lain dari penggunaan dunia maya berlebihan. Sebuah penelitian tahun 2000 di Jerman menunjukkan bahwa kencan online memiliki dampak buruk pada kehidupan bersama dan bahkan menyebabkan pasangan berpisah dan ikatan keluarga hancur. Terungkap juga banyak skandal internet.

Dampak lain dari penggunaan berlebihan media ini adalah kecenderungan untuk berkata kasar, kekerasan, keributan dan kemarahan, di mana ketika selesai menggunakan internet, maka kecenderungan tersebut akan berdampak pada kepribadiannya di dunia nyata. Sayangnya, ruang-ruang ini sangat memprihatinkan dan penggunaan secara ekstrem akan mengisolasi individu tersebut dan secara bertahap menimbulkan depresi.

Seseorang yang telah telah terisolasi secara fisik akibat penggunaan berlebihan cyberspace, pada akhirnya akan berubah menjadi orang yang depresi. Orang yang dapat menggalang "dukungan sosial" dunia nyata, akan merasa kurang mendapat dukungan di dunia maya karena lingkup hubungan faktualnya telah terbatas. Tentu saja orang yang merasa tidak mendapat dukungan lambat laun akan mengalami depresi serta afeksi negatif.

Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (6)

Dunia nyata bukanlah apa yang ada dalam jaringan komunikasi. Para psikolog berpendapat bahwa orang yang bergantung pada dunia maya dan jejaring sosial akan membatasi dunia mereka. Salah satu dampak negatif serius dari penggunaan ruang maya dan jaringan komunikasi online secara berlebihan keberadaan dalam lingkaran kelompok yang berpikiran sama dan membayangkan bahwa dunia sama dengan perspektif kelompok tersebut.

Akibatnya, lingkaran tujuan dan nilai-nilai akan terbatas pada ruang tersebut dan akan memposisikan dirinya bertentangan dengan dunia sekitar. Dalam kondisi tersebut, orang akan dihadapkan dengan perasaan bahwa dunia di sekitarnya mengancam, dan ini akan membuatnya untuk kembali ke jejaring sosial. Di antara dampak lain penggunaan ruang maya adalah terbuangnya banyak waktu. Ketergantungan pada penggunaan internet dan berbagai jaringannya, seseorang tidak akan merasakan berlalunya waktu dan mengabaikan banyak aktivitas faktual dan nyata.

Perselisihan serta gangguan dalam hubungan keluarga dan sosial dapat menjerumuskan seseorang dalam ruang dan jaringan maya. Sekarang, di antara keluhan terbesar banyak keluarga adalah kesibukan anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di jejaring sosial, sementara sejak awal atau sebelum mereka menggunakan alat ini, tidak ada hubungan baik antara anak dan orang tua.

Hubungan yang tidak ideal dengan keluarga itu membuat anak atau anggota keluarga akan terfokus pada jejaring sosial. Hubungan kurang harmonis itu bahkan akan menyeret dia menuju kawan-kawan dan

masyarakat. Seseorang yang tidak pernah didukung dalam hubungan kehidupan nyata, kemudian merasakan dukungan di dunia maya, maka hal ini akan mendorongnya untuk menetap di ruang maya.

Melalui penyusupan dalam kehidupan individu dan sosial manusia, internet telah membawa perimbangan baru dalam masyarakat. Seluruh lapisan masyarakat juga akan menyesuaikan diri dengan gelombang teknologi baru berdasarkan status individu dan sosial, yang pada akhirnya akan mengubah gaya hidup mereka.

Dengan meningkatnya jejaring sosial serta akses mudah internet melalui berbagai piranti mobile, kecanduan internet telah menimpa banyak orang khususnya remaja dan pemuda. Penggunaan internet normal adalah kurang dari 19 jam seminggu, namun jika seseorang yang menggunakan internet lebih dari 19 jam per minggu maka dia dapat dikategorikan telah kecanduan.

Penelitian menunjukkan bahwa pecandu internet adalah orang yang menghabiskan waktu menggunakan Internet setidaknya 38 jam dalam seminggu atau delapan jam sehari. Para sosiolog di bidang patologi internet berpendapat bahwa jika seseorang menggunakan internet setiap 2-3 jam, itu adalah pengguna tipikal. Namun jika penggunaan internetnya mencapai lima sampai delapan jam atau lebih per hari, maka dia adalah pecandu internet.

Kecanduan internet adalah semacam disorder dan gangguan obsesif. Dapat dikatakan bahwa pencandu internet memiliki tanda-tanda seperti cepat lelah, kesepian dan depresi.

Peran internet dan penggunaan ruang maya dalam memenuhi kebutuhan manusia modern memang tak terbantahkan, namun mekanisme penggunaan teknologi ini lebih penting dari teknologi itu sendiri. Dr. Ahmed Jalili, Ketua Asosiasi Psikiater Iran, percaya bahwa penggunaan internet dan ruang maya secara berlebihan merupakan salah satu faktor terpenting dalam munculnya gangguan mental di dunia saat ini. Penggunaan internet, sama seperti penemuan manusia lainnya, memerlukan pelatihan dan perhatian pada ketentuan tertentu.

Penggunaan teknologi ini, selain menimbulkan masalah tidur, juga menyebabkan stres dan gangguan perilaku. Karena kecanduan pada teknologi ini, seseorang akan ketinggalan dari tugas sehari-harinya dan bermasalah dalam berinteraksi dengan orang lain atau menyelesaikan pekerjaannya. Saran dari para psikolog, terutama untuk orang tua, adalah untuk menjaga anak-anak mereka dalam menghadapi teknologi ini.

Memberikan bimbingan dan pemahaman tanpa mencegah mereka memanfaatkan teknologi ini. Karena larangan menggunakan teknologi tersebut akan lebih mendorong anak untuk menggunakannya secara sembunyi-sembunyi dan lebih berbahaya karena di luar jangkauan kontrol orang tua. Teknologi ini sama seperti temuan-temuan lain manusia, memiliki aspek positif dan negatif yang setara.

Saat ini, mayoritas pemuda menggunakan internet, dan internet merupakan kebutuhan di dunia kontemporer. Dengan memfasilitasi komunikasi melalui internet, masyarakat telah mengesampingkan pertemuan dan interaksi langsung yang di masa lalu merupakan manifestasi afeksi dan emosi. Ini merupakan keterbatasan

yang telah diciptakan oleh piranti teknologi dan internet dalam masyarakat.

Internet juga mempengaruhi nilai dan norma-norma yang ada, dan pesan yang disiarkan melalui internet terkadang bertentangan dengan nilai dan norma masyarakat. Penggunaan internet yang berlebihan dapat menimbulkan masalah bagi keluarga, di antaranya meningkatkan ketidakharmonisan, mengurangi komunikasi verbal dan interaksi langsung, mengurangi komunikasi antara orang tua dan anak.

Oleh karena itu, mengingat pentingnya internet, perkembangan kehidupan kota dan kompleksitas hubungan sosial pemuda serta kebutuhan orang tua untuk membimbing dan memberikan informasi kepada anak mereka soal dunia maya, muncul pertanyaan ini, "Bagaimana reaksi orang tua? Ini adalah poin yang perlu diperhatikan dan keluarga harus mengadopsi pendekatan proporsional, tidak terlalu ketat dan tidak mengabaikan anak-anak mereka.

Dibarengi dengan bimbingan proporsional orang tua, perlu diberikan di sekolah dan universitas tentang dampak berbahaya akibat tenggelam di dunia maya. Para remaja dan pemuda berada di usia rentan, dan akan mengisi kekosongan emosi mereka di jejaring sosial dan dunia maya. Jika itu terjadi, maka akan muncul berbagai masalah sosial dan gangguan yang meluas dan berbahaya.

Saat ini, penggunaan internet dan jejaring sosial di usia dini merupakan hal lumrah, yang sepertinya tidak masuk akal. Ketika seorang anak berusia antara enam dan tujuh tahun terbiasa dengan ruang seperti itu, dia menemukan teman di dunia maya dan menekuni kehidupan lain di

luar kehidupan nyata, maka dia sangat berpotensi besar menghadapi bahaya. Gangguan yang dihadapinya karena jauh dari afeksi keluarga dan kurangnya komunikasi dengan orang tua, merupakan fampak sangat berbahaya penggunaan teknologi internet di usia dini.

Manfaat piranti komunikasi baru memang tidak dapat dipungkiri oleh siapa pun, namun di sampingnya ada penyalahgunaan yang dapat menimbulkan dampak mengerikan, di mana salah satunya dapat dilihat dalam kehidupan pernikahan. Terkadang para pasangan menghadapi masalah besar. Dalam banyak kasus, penggunaan internet berlebihan oleh satu pihak menyebabkan ketidakpercayaan dan kesalahpahaman serta dapat menyebabkan runtuhnya ikatan keluarga.

Hal lain yang menjadi efek penyalahgunaan ruang maya adalah tumbuhnya individualisme. Kenyataannya, kecenderungan menuju ruang maya ini disebabkan oleh tekad untuk terlepas dari kesepian dan realitas yang ada di dunia nyata. Di ruang tersebut, semuanya tersedia dan memiliki potensi manuver tinggi. Namun perasaan kesepian membuat seseorang terjauhkan dari interaksi logis dan melihat dirinya terpisah dari keluarga dan masyarakat.

Alasan mendasar di balik pertumbuhan pesat ruang maya dalam beberapa tahun terakhir adalah banyak orang kesepian. Misalnya, apa alasan di balik seorang laki-laki memperkenalkan dirinya sebagai perempuan dan bergabung dengan kelompok perempuan? Akar psikologis masalah ini harus dicari. Bila seseorang tergantung pada perangkat teknologi komunikasi, maka ia akan meninggalkan teman-temannya. Kita perlu tahu bahwa masyarakat kita lebih kesepian di abad ke-21.

Dunia Maya, Peluang dan Ancaman (7)

Saat ini, penggunaan internet dan jejaring sosial pada usia dini telah menjadi hal yang lumrah, dan tampaknya tidak logis.

Ketika seorang anak berusia antara enam dan tujuh tahun sudah akrab dengan ruang tersebut, ia akan menemukan teman-teman virtual dan menempuh kehidupan yang berbeda di luar kehidupan nyata. Dia akan sangat rentan di hadapan ancaman sosial yang berbahaya. Dampak buruk yang disebabkan oleh keterasingan anak dari keluarga serta kurangnya komunikasi dengan orang tua, akan sangat berbahaya.

Manfaat perangkat komunikasi baru memang tidak dapat dipungkiri, akan tetapi disamping itu terdapat penyalahgunaan yang berdampak destruktif. Salah satu di antaranya dapat dilihat dalam kehidupan pernikahan. Terkadang pasangan menghadapi masalah besar. Dalam banyak kasus, penggunaan internet dan dunia maya secara berlebihan menimbulkan ketidakpercayaan dan kesalahpahaman serta dapat menyebabkan runtuhnya struktur keluarga.

Hal lain yang termasuk dalam efek penyalahgunaan ruang maya adalah tumbuhnya individualisme. Bahkan, kecenderungan besar terhadap dunia maya dikarenakan keinginan untuk melepaskan diri dari kesepian dan fakta yang ada di dunia nyata. Di ruang tersebut, semuanya tersedia dan ada peluang besar untuk bermanuver. Akan tetapi faktor kesepian itu membuat seseorang terjauhkan dari hubungan logis serta memposisikan dirinya terpisah dari keluarga dan masyarakat.

Alasan utama di balik perkembangan dunia maya dalam beberapa tahun terakhir adalah karena masyarakat merasa kesepian. Misalnya, apa alasan seorang pria memperkenalkan dirinya sebagai seorang wanita dan bergabung dengan kelompok wanita? Akar psikologis dari masalah ini harus ditelusuri. Kita harus sadar, ketika seseorang bergantung pada perangkat ini, dia menjaga jarak dengan teman-temannya. Kita perlu tahu bahwa setiap hari masyarakat akan semakin merasa kesepian di abad 21 ini.

Kehidupan sosial kita bukan lagi berstatus face-to-face dan jaringan seluler telah menjadi perantara hubungan kita dengan dunia. Orang tua juga terpengaruh akibat perubahan ini. Mereka memberikan ponsel kepada anak-anak, dengan maksud menenangkan mereka sehingga orang tua dapat melakukan pekerjaan mereka sendiri.

Kini, orang tua telah menjauh dari posisi dan tanggung jawab mereka. Kurangnya pendidikan yang proporsional menyebabkan orang tua semakin terjerumus di dunia maya. Yang pasti, mereka tidak dapat mendidik anak-anak yang sehat karena mereka telah menitipkan kesepian di masa kecil kepada anak-anak sejak usia dini. Padahal yang perlu ditanamkan adalah prinsip kekeluargaan dan kebersamaan. Dalam hal ini, solusinya tidak lain adalah pendidikan dan kebudayaan yang benar.

Keluarga harus membeli buku untuk anak-anak pada usia dini. Di samping itu, media pada umumnya harus menjelaskan kepada masyarakat soal dampak dan pengaruh konsumerisme berlebihan pada dunia maya. Karena jika kondisi saat ini terus berlanjut, dalam waktu dekat kita semua akan menyaksikan runtuhnya bangunan keluarga, perluasan penyakit psikologis, kesepian dan

ketergantungan pada teknologi. Saat ini, di sejumlah negara, dikerahkan tim yang bertugas mengunjungi rumah-rumah warga untuk memberikan imbauan dalam hal ini serta mencoba menyadarkan masyarakat bahwa keluarga adalah pondasi masyarakat dan tanpanya kita tidak akan dapat hidup dengan baik.

Sekarang perilaku agresif telah dimulai sejak usia dini, dan ini berarti metode pendidikan dalam masyarakat sedang bermasalah. Anak tidak dapat melepaskan energinya, asupan nutrisi mereka tidak sesuai dan dia duduk lama menatap layar ponsel atau komputer. Sebenarnya, budaya yang tidak pantas telah terbentuk dalam semua aspek, sementara banyak negara Eropa telah menyaksikan kehancuran keluarga selama bertahun-tahun lalu, dan kini mereka menyadari telah menyimpang. Kini mereka sibuk untuk kembali dan sekarang, masyarakat kita yang sedang berada di posisi Eropa bertahun-tahun lalu.

Perluasan dan pengembangan beragam media telah membuka jalan bagi keluarga di abad 21 menuju berbagai peluang dan ancaman. Media ini, dan di puncaknya adalah dunia maya, jika diterapkan dengan benar, dapat menciptakan perubahan serius dalam berbagai aspek kehidupan anggota keluarga.

Dunia maya telah menjadi perhatian terpenting dari sistem pendidikan di negara-negara berkembang selama beberapa tahun terakhir, terlepas dari peluang dan kesempatan pembangunan dan pengembangan manusia, terdapat pula banyak acaman dan bahaya. Para pakar menilai ketergantungan anak-anak terhadap dunia sebagai salah satu bahaya terpenting. Ketika anak-anak dan remaja terpapar pada kemungkinan dan teknologi,

mereka harus terlebih dahulu dibekali dengan ilmu dan budaya untuk memanfaatkannya.

Tidak ada data statistik komprehensif dan dapat diandalkan tentang ketergantungan anak dan remaja pada dunia maya. Anak-anak mungkin tidak bergantung pada dunia maya, tetapi mereka bergantung pada tablet dan game komputer. Dalam hal ini, yang menjadi keprihatinan adalah interaksi mereka dengan sarana digital, bukan hanya dunia maya.

Anak-anak tidak memiliki pemahaman yang jelas tentang dunia maya. Tidak penting bagi mereka apakah dunia maya adalah internet atau sesuatu yang lain, melainkan daya tarik dan kesibukan yang diciptakannya. Penggunaan tidak tepat alat-alat tersebut khususnya di kalangan anak-anak dan remaja, menyebabkan berbagai masalah seperti gangguan tidur, ketidakmampuan fisik, kecemasan dan kekhawatiran, agresif, ketidakmampuan berkomunikasi dengan masyarakat, pemborosan waktu, kegagalan belajar dan berkreasi.

Guna mereduksi dampak negatif dunia maya, semua anggota keluarga harus dibekali dengan pengetahuan soal dunia digital agar memungkinkan mereka mengidentifikasi dan memblokir setiap kemungkinan buruk, sehingga dapat memanfaatkan dunia maya sebaik-baiknya. Ketidakpahaman keluarga pada bahaya lingkungan baru di dunia maya ini dapat menyebabkan anak-anak juga tidak memiliki pedoman penggunaan tepat dunia maya.

Ketidakpahaman tersebut menimbulkan banyak masalah bagi mereka. Banyak pengguna internet yang tidak meyakini bahaya penyimpanan dan pemuatan informasi pribadi serta foto mereka di dunia maya.

Sementara di satu sisi, para penyalahguna di dunia maya memanfaatkan peluang tersebut untuk melanggar kehormatan dan martabat masyarakat.

Jika tidak ada manajemen tepat pada anak dan mereka bergantung terlalu banyak pada media digital, maka di usia remaja kemungkinan mereka cenderung bergantung pada dunia maya. Mengingat sarananya telah tersedia sejak awal dan hanya kontennya saja yang berbeda.

Pencegahan selalu lebih baik dari pengobatan. Para orang tua pada tahap awal jangan sampai mengizinkan anak-anak mereka berinteraksi dengan dunia maya tanpa tanpa dibekali kesadaran dan wawasan. Jika anak-anak tidak merasa perlu pada dunia maya dan perangkat digital, maka sebaiknya tidak ditawarkan. Misalnya, tidak memberikan sarana digital kepada anak-anak sebagai kado ulang tahun.

Sekelompok anak dan remaja, karena ketergantungan mereka pada dunia maya dan sarana digital, mereka akan merasa gelisah dan agresif ketika mereka tidak dapat mengksesnya. Langkah awalnya adalah dengan melibatkan mereka ke dalam kelompok-kelompok keluarga yang tidak berbahaya di mana orang tua juga terlibat di dalamnya, serta tidak memuat konten yang berbahaya. Melalui cara ini ruangan berisiko dapat digeser dengan ruang yang memuat konten yang sehat.

Pada tahap berikutnya, upaya membantu menggeser dunia maya dengan dunia nyata. Misalnya, jika seorang anak duduk dengan telepon atau tablet selama tiga sampai empat jam sehari, maka sarana digital tersebut diganti dengan buku dan bacaan. Namun perlu diperhatikan bahwa minat generasi baru berbeda, dan mereka mengharapkan bentuk dan struktur yang

berbedar dari buku di masa lalu. Audio dan buku digital bisa menjadi alternatif menarik untuk ruang ini, meskipun buku dan buku bacaan harus diubah sehingga memiliki daya tarik. Di Iran, muncul sejumlah tren seperti penelitian informatika oleh beberapa institusi yang menciptakan semacam jaringan sosial nyata yang cukup menarik bagi masyarakat.

Dalam beberapa kasus, ketergantungan pada dunia maya dan saraa digital pada anak-anak dan remaja menciptakan gangguan di mana, pada tahap ini, perspektif para ahli dan perspektif para ahli harus menjadi bahan pertimbangan. Keluarga harus berhati-hati agar hanya karena kasihan mereka mengambil langkah yang pada akhirnya mengganggu komunikasi mereka dengan anak-anak.

Dunia Maya, Peluang dan Ancaman (8)

Peningkatan penggunaan internet, terutama jejaring sosial, di samping kesibukan kerja orang tua, telah menciptakan kesenjangan di antara anggota keluarga. Para sosiolog percaya bahwa berlama-lama di jejaring sosial akan menciptakan dinding pemisah emosional dan spiritual di antara anggota keluarga, mereduksi interaksi dan dialog simpatik, mengurangi keintiman pasangan serta antara orang tua dan anak-anak, melemahkan ikatan emosional dan juga menurunkan tingkat kepercayaan.

Melangkah ke dalam zona teknologi informasi dan komunikasi penuh misteri ini membutuhkan beberapa mukadimah yang mungkin tidak dimiliki orang tua, dan oleh karena itu mereka tidak dapat berjelajah di dunia maya. Misalnya, pengetahuan bahasa Inggris atau keakraban dengan cara kerja berbagai perangkat lunak dan perangkat keras, merupakan salah satu syarat yang jika tidak dikuasai, maka orang tua tidak dapat berhubungan dengan dunia digital.

Selama orang tua tidak mengetahui pengaruh positif dan negatif teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia saat ini, mereka tidak akan termotivasi untuk mengenal fenomena tersebut. Sementara kaum muda dan remaja yang hidup di dunia moderen, memiliki sensitifitas lebih besar untuk mengakses dunia maya yang beragam dan menghibur, berdasarkan preferensi usia, wawasan dan pengetahuan mereka.

Informasi yang mereka terima dari kawan-kawan mereka atau media lain di bidang ini, serta peluang yang diberikan kepada mereka untuk menggunakan teknologi ini, akan meningkatkan antusiasme dan minat mereka

untuk memanfaatkannya. Jika hal ini direaksi secara tidak antusias oleh orang tua untuk mengenal dunia maya, wajar jika seiring dengan berlalunya waktu jarak antara orang tua dan anak-anak akan semakin melebar.

Meski dari sudut pandang pendidikan, kita jangan sampai punya pandangan negative terhadap anak dan selalu menilai mereka sebagai "tersangka," namun memberikan kebebasan mutlak kepada mereka juga tidak benar. Artinya, tidak bijaksana untuk meletakkan kepercayaan besar kepada anak-anak dalam hal pemanfaatan dunia maya. Seberapa besar keyakinan orang tua terhadap kecerdasan dan kejelian anak, namun perlu diketahui pula bahwa di dunia maya, selalu ada kelompok jahat yang akan memanfaatkan rasa ingin tahu, kepolosan dan kesederhanaan anak-anak.

Dewasa ini, telah menjadi tuntutan bagi para pemuda dan remaja yang bekerja atau beraktivitas dalam kondisi di mana mereka harus berurusan dengan dunia maya dan teknologi. Misalnya, mereka adalah pelajar, dan menggunakan internet untuk menyelesaikan urusan administrasi mereka atau mencari referensi ilmiah. Atau mereka ingin berlangganan di jejaring sosial atau blog dan situs, serta membagikan kontennya kepada orang lain, dan masih banyak lagi.

Pada saat yang sama, dalam masyarakat tradisional, hanya sedikit pekerjaan yang terlibat dengan ruang digital. Oleh karena itu, sengaja atau tidak, mereka terasing dari ruang tersebut, dan jika terpaksa mereka akan meminta bantuan dari orang lain termasuk anak-anak mereka untuk menggunakan ruang itu.

Mengingat pentingnya peran teknologi informasi dan komunikasi di dunia moderen, maka tidak mungkin

untuk menghalangi anak-anak dari teknologi tersebut, karena dengan melakukan itu, orang tua sebenarnya sedang mengubah anak-anak mereka menjadi manusia yang tidak memiliki wawasan terkait "literatur digital."

Saat ini, jika seseorang tidak melek digital, dia akan menghadapi masalah serius dalam pekerjaan sehari-hari dan berbagai kegiatan lainnya. Jadi, di satu sisi, orang tua harus mengizinkan anak-anak memanfaatkan teknologi, namun di sisi lain, mengambil langkah-langkah antisipasi dari berbagai ancaman dan gangguan. Salah satu dampak langsung atau tidak langsung dari hal ini adalah penurunan kesenjangan digital antargenerasi.

Terlepas dari aspek pendidikan dan norma, rendahnya pengetahuan orang tua membuat mereka bahkan tidak dapat membantu anak-anak mereka untuk menggunakan teknologi seperti internet. Misalnya, mereka tidak dapat membantu anak-anak terkait hal-hal seperti penelusuran sah di internet, pengiriman dan penerimaan konten, pembagian konten, dan penyelesaian urusan administrasi melalui internet.

Jurang digital antargenerasi juga dapat merugikan orang tua. Teknologi baru bak pedang bermata dua dan bergantung pada penggunaannya. Kesadaran anak-anak tentang kapasitas dan berbagai kegunaannya serta ketidaktahuan orang tua terhadap hal-hal ini akan merugikan orang tua. Misalnya, anak-anak mungkin berpura-pura menggunakan internet untuk tugas ilmiah mereka, padahal tidak demikian. Atau mereka mungkin mencuri nomor rekening bank orang tua mereka, dan masih banyak lagi bahaya yang belum diketahui orang tua.

Penggunaan internet kian meningkat menyusul kemajuan pesat berbagai perangkat komunikasi seperti smartphone. Sedemikian rupa sehingga dapat dikatakan bahwa terlalu lama menggunakan internet dan kecanduan internet telah menjadi tantangan kehidupan moderen. Apa yang membuat para pengguna lebih bergantung pada internet dan terancam bahaya kecanduan internet, adalah faktor membesar-besarkan fakta. Pada hakikatnya, membesar-besarkan fakta itu memang menjadi salah satu karakteristik dunia maya, dan membidik individu dan interaksi di ruang tersebut. Di dunia maya, indera manusia sangat terlibat dan manusia menjadi bagian dari ruang itu.

Berbagai bentuk penggunaan internet dapat dibagi menjadi lima jenis, pertama, kecanduan topik seksual yang merupakan jumlah terbesar. Kedua, kecanduan pada hubungan online untuk menemukan teman dan mengisi kekosongan dalam hidup.

Ketiga, kecanduan urusan ekonomi, yang cenderung mengacu pada perjudian atau perdagangan. Keempat, kecanduan mengumpulkan informasi rahasia, atau lebih tepatnya, sejenis kelancangan. Kelima, kecanduan komputer yaitu keinginan untuk bermain game komputer dan sibuk dengan komputer, dan kemudian termotivasi menuju internet.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, internet adalah ruang yang memberikan banyak peluang, kapasitas, dan sarana serta ancaman bagi manusia. Teknologi ini telah menghubungkan manusia dengan lingkungan komunikasi global yang luas yang mampu menciptakan revolusi di berbagai struktur sosial, termasuk keluarga, serta mengubah hubungan dan perannya.

Penetrasi dan perluasan teknologi ini telah sedemikian rupa sehingga tidak ada pilihan lain untuknya dan tidak dapat dihapus. Yang terpenting dalam berurusan dengan ruang ini bukanlah khawatir akan risiko dan bahayanya, melainkan manajemen yang benar dan efektif serta penginformasian dan penyuluhan yang baik untuk anggota keluarga, terutama generasi muda, dalam menggunakan teknologi tersebut secara proporsional. Guna mencapai tujuan ini, perlu diperhatikan perencanaan budaya, sosial dan pendidikan negara-negara.

Dunia internet lahir di masyarakat Barat yang modern dengan parameter dan prinsip sekuler dan bahkan anti-agamanya. Oleh karena itu, semua yang tersedia di internet adalah untuk menjawab kecenderungan dan kebutuhan masyarakat modern Barat. Masyarakat Barat yang menghadapi banyak masalah etika dan budaya, semakin diperburuk dengan internet. Sebab itu, salah satu pengaruh negatif terpenting internet dan dunia bagi masyarakat dan keluarga Islam adalah penetrasi anti-norma dan anti-prinsip Barat terhadap struktur masyarakat dan keluarga Islam.

Keluarga adalah lingkungan di mana etika dan parameter nilai-nilai, merupakan faktor terkuat dalam menjaga hubungan, sementara akses pengguna internet pada konten pornografi dan situs tidak bermoral memiliki konsekuensi serius bagi keluarga, termasuk munculnya masalah pernikahan dan ketidakakuran pasangan dan masalah seksual bagi anak-anak.

Solusi untuk menghadapi dunia maya dan internet dapat diringkas sebagai berikut: Pertama dan terpenting, meningkatkan melek media anggota keluarga melalui

bimbingan pengguna tepat dan benar Internet untuk semua anggota keluarga, termasuk orang tua, Selain untuk memenuhi kebutuhan mereka, juga memungkinkan orang tua memantau penggunaan ruang ini dan mengurangi risikonya bagi anak-anak.

Kedua, meningkatkan dan mempromosikan budaya penggunaan internet yang tepat dengan mempersiapkan program bimbingan dan budaya di media dan lingkungan pendidikan.

Ketiga, desain dan produksi perangkat lunak, aplikasi, jaringan komunikasi virtual yang sesuai dengan kriteria budaya dan agama, dengan kapasitas pengelolaan dan kontrol dan analisa bagi masing-masing masyarakat.

Keempat, menginformasikan keluarga tentang tantangan dalam penggunaan internet dan dunia maya, bersama dengan kontrol dan pemantauannya. Pemantauan tepat penggunaan internet dan sarana komunikasi oleh orang tua akan berkontribusi sangat besar pada pembentukan karakter dan melek teknologi anak.

Dunia Maya, Peluang dan Ancaman (9)

Pengaruh internet secara umum dan jejaring sosial sejara khusus, terhadap individu khususnya generasi muda, adalah mereka akan melihat masyarakat dalam kerangka monitornya dan interaksi sosial mereka dilakukan di balik jendela aplikasi dengan menggunakan kata-kata. Jendela yang untuk menutupnya cukup dengan menekan tanda X atau perintah "close". Ini merupakan cara tercepat mengakhiri sebuah interaksi yang tidak dapat ditemukan dalam interaksi sosial di dunia nyata.

Pengaruh tersebut paling besar dirasakan oleh generasi dekade 90-an dan selanjutnya, karena sejak itu merkea melihat dunia secara terkomputerisasi. Generasi tersebut juga dinamakan generasi jaringan. Generasi itu menyaksikan ekonomi, agama, budaya, masyarakat dan bahkan sejarah dari sebuah layar digital.

Layanan yang diberikan jejaring sosial kepada umat manusia, memang tidak dapat dipungkiri. Jejaring sosial telah mempermudah komunikasi sedemikian rupa sehingga di masa lalu, hal itu tidak mungkin terjadi. Jejaring sosial telah melahirkan dan mempercepat proses globalisasi budaya dan benturan antarbudaya serta munculnya istilah multi-kultural.

Dunia maya adalah dunia bebas bagi setiap orang dari sisi usia, gender, tingkat pengetahuan dan keyakinan. Dunia itu dapat diraih hanya cukup dengan memiliki sebuah gadget seperti smartphone atau tablet. Masing-masing pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain yang juga hadir di dunia maka tersebut dan bertukar informasi.

Namun tidak seperti anggapan pada awalnya, semua postingan dan chat antara dua orang dan beberapa orang, dapat mengubah kehidupan setiap manusia. Menyibukkan pemikirannya dan bahkan mengubah keyakinan dan perspektifnya. Masalah ini dapat mendorong perubahan sangat cepat dalam sebuah masyarakat menuju modernitas dan kemungkinan berdampak sangat destruktif jika budaya masyarakat tersebut tidak memiliki kekuatan untuk melawan derasnya arus serangan dari dunia maya.

Bergabung dengan grup-grup jejaring sosial, harus teliti dan hati-hati karena sebagian grup tersebut memiliki konten yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan namanya. Oleh karena itu hanya dengan melihat namanya saja bukan alasan yang tepat untuk bergabung karena secara tidak sadar, konten-kontennya akan sangat mempengaruhi dan yang pasti pengaruhnya tidak hanya di dunia maya saja.

Berdasarkan analisa yang dilakukan, para pengguna Iran secara rata-rata berada di dunia maya antara lima hingga sembilan jam. Secara keseluruhan 53 persen warga Iran dan 72 persen pemuda antara 18-29 tahun, bergabung dalam grup-grup jejaring sosial. Terkait alasan dan motivasi untuk bergabung dalam grup jejaring sosial tersebut, 35 persen pengguna menyatakan tidak punya alasan khusus, 31 persen beralasan untuk mencari teman, 27 persen memiliki alasan etika, dan tujuh persen bermotivasi ilmiah atau riset.

Banyak di antara mereka yang menghabiskan waktu mereka selama berjam-jam tanpa alasan tepat dan hanya berselancar di dunia maya dan jejaring sosial sehingga aktivitas rutin mereka terbengkalai. Oleh karena dengan perencanaan dan manajemen yang tepat, masalah ini

dapat diatasi. Jika seseorang tidak dapat melakukannya sendiri, maka keluarga atau bahkan kawannya dapat membantu untuk perencanaan tersebut.

Ada beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam hal ini:

1. Selalu offline: sebenarnya tidak penting untuk selalu online karena ada waktu-waktu yang harus disisihkan untuk pekerjaan dan urusan lain.

2. Membatasi dan menyeragamkan akun: tidak penting untuk memiliki akun di semua jejaring sosial, dan seseorang dapat memilih aplikasi yang sesuai kebutuhan serta melakukan sinkronisasi seluruh akun yang dimiliki.

3. Lebih bermanfaat dengan menciptakan konten: pengguna sebaiknya menciptakan konten dan berbagi dengan anggota lain dalam grup jejaring sosial, daripada menyimpan foto dan dan konten yang ada.

4. Keanggotaan dalam jaringan khusus dan profesional: disarankan agar pengguna mengatur waktunya untuk beraktivitas di jejaring sosial dan kelompok yang profesional. Jejaring sosial yang membantu masa depan pekerjaan dan pendidikannya, serta menjadi penasehat yang baik bagi para anggotanya.

Menciptakan jejaring sosial yang sehat dan bermanfaat untuk melawan jejaring sosial negatif, peningkatan pengetahuan media orang tua, guru, pembimbing, pengelola lingkungan budaya, pendidikan, universitas dan pusat-pusat lainnya, pengawasan secara konstan terhadap dunia maya dan internet, juga perencanaan untuk masa depan, diharapkan dapat menjadi solusi untuk menghadapi serangan budaya di masa depan.

Jejaring sosial virtual adalah situs yang menyediakan situs sederhana seperti mesin pencarian dengan fitur tambahan seperti chat dan email, serta fitur berbagi lainnya. Situs jejaring sosial berbasis web menghubungkan orang atau kelompok, berbagi informasi melalui internet. Bahkan, jejaring sosial dirancang untuk meningkatkan dan memperluas interaksi sosial di dunia maya, yang menjadi perhatian luas oleh kelompok masyarakat tertentu.

Akibat perubahan dan transformasi yang terjadi dalam teknologi dan penggunaannya di dunia serta munculnya IT, maka terjadi perubahan besar pada usia para pengguna teknologi tersebut. Remaja dan pemuda di antara kelompok pertama yang menyambut teknologi baru itu. Proses penggunaan internet dan khususnya media sosial baru-baru ini meningkat tajam. Media sosial yang semakin mendekati dengan kehidupan nyata manusia, dari sisi hubungan dan interaksi sosialnya, maka media tersebut yang banyak disambut audiens.

Di dunia sekarang ini, jejaring sosial sedang berubah menjadi pusat di web untuk menjadi anggota dan berkomunikasi dengan berbagai kelompok yang umumnya memiliki minat sama pada topik tertentu. Jaringan ini didasarkan pada filosofi sederhana "hadir di mana audiens Anda juga ada di sana."

Meskipun jejaring sosial belum lama muncul, namun ada beberapa alasan membuat masyarakat menunjukkan ketertarikan kuat untuk menggunakannya, di antaranya adalah baru dan penuh daya tarik, serta berbagai kemampuan layanan ini yang membuat audiens keluar dari kepasifan dan melihat dirinya sebagai aktif di antara jutaan individu aktif lainnya.

Setiap orang memiliki alasan tersendiri menggunakan jejaring sosial, termasuk di antaranya mencari sesuatu yang baru, kegembiraan, keinginan untuk terkenal dan kebebasan. Jejaring sosial menyediakan pengguna berbagai fasilitas seperti menciptakan lingkungan pribadi, pilihan teman, bebas berekspresi atau tidak setuju dengan pendapat orang lain, dan masih banyak lagi. Itu semua semakin mendorong masyarakat untuk menyukai jejaring sosial.

Melihat statistik pengunjung jejaring sosial menunjukkan bahwa jumlah pengunjung jaringan ini meningkat dari hari ke hari. Dalam situasi seperti itu, karena jumlah audiens jejaring sosial yang terus meningkat, kita kerap menyaksikan munculnya jejaring sosial baru, yang menggambarkan besarnya tingkat antusiasme pemuda untuk terjun dalam komunitas virtual.

Menurut sebuah penelitian yang dipublikasikan di Facebook, jumlah orang yang mengakses internet pada akhir 2015 mencapai tiga miliar 250 juta orang, namun empat miliar dan 100 juta orang lainnya masih kekurangan akses Internet. Negara-negara maju memiliki akses ke internet secara luas, namun negara-negara berkembang jauh di belakang mereka. Daerah perkotaan tersambung ke internet tetapi banyak daerah pedesaan yang tidak memiliki akses internet. Akses internet berhubungan langsung dengan pendapatan masyarakat. Di banyak negara, perempuan lebih banyak menggunakan internet daripada pria.

Dunia Maya, Peluang dan Ancaman (10)

Di dunia moderen, di setiap detik siang dan malam, dunia maya telah menyusup dan menjadi pesaing serius dalam kehidupan individu dan sosial masyarakat maupun keluarga, yang menyedot banyak waktu dan pemikiran mereka. Dunia maya bahkan telah mencegah banyak orang melaksanakan hal-hal paling urgen seperti makan, minum, tidur tepat waktu, pekerjaan dan rutinitasnya.

Sangat sulit untuk melepaskan diri dari dunia maya bagi sebagian orang karena mereka telah kecanduan akut. Whatsapp, Viber, Telegram, Tango, WeChat, Line, Facebook, Twitter, Google+, Youtube dan Instagram, saat ini merupakan aplikasi komunikasi dan jejaring sosial paling diminati dan berhasil menyedot ratusan juta pengguna dengan berbagai macam motivasi.

Karena luasnya dunia maya dan Internet di dunia, penyebaran banyak topik dan materi di berbagai bidang kebutuhan manusia dalam jaringan global ini, serta penggunaan kemampuan dan fasilitasnya untuk semua kelompok masyarakat dan lembaga, menjadi sangat penting dan bahkan banyak rutinitas masyarakat akan sulit dilakukan tanpa menggunakan jaringan ini.

Secara umum, dunia maya memiliki kinerja komunikasi, informasi, jasa, pendidikan, kesehatan, e-government, dan ruang hiburan, serta tidak ada keseimbangan dalam kinerja pengguna di sebagian besar negara. Meskipun pendidikan dapat menjadi salah satu fungsi positif dari jejaring sosial, namun dimensi yang digunakan di sebagian besar negara dunia ketiga adalah hiburan. Dengan tidak adanya jaringan sosial ilmiah atau profesional, maka jaringan seperti Telegram, Viber dan

Instagram memiliki banyak pengguna yang menjadi anggota hanya untuk menghabiskan waktu mereka.

Salah satu tujuan paling penting dari pengguna untuk bergabung dengan jejaring sosial virtual adalah untuk melanjutkan hubungan keluarga dan pertemanan. Karena hubungan kelompok sangat penting bagi remaja dan pemuda. Komentar pengguna juga menunjukkan bahwa kehadiran pemuda di jejaring sosial juga terjadi karena tekanan dari teman-teman mereka dan dorongan untuk bekerjasama dengan mereka. Jadi salah satu alasan keanggotaan dalam jejaring sosial adalah merasa menjadi bagian dari suatu kelompok dan berada di antara mereka.

Di bawah bayang-bayang interaksi jaringan, meskipun jauhnya jarak secara fisik, namun kedekatan emosional para anggotanya sangat terasa. Seseorang dapat yakin bahwa kawan-kawan lamanya tetap terjaga dan mungkin mereka selalu lebih dekat satu sama lain. Selain itu, selektivitas pengguna memberikan kesempatan untuk interaksi sosial di luar kendali orang tua dan kebebasan dalam hubungan sosial yang berbeda dari norma-norma masyarakat, khususnya bagi pengguna di usia muda.

Jejaring sosial memberikan kesempatan untuk bercanda dan bercengkrama dengan teman-teman dan ini adalah suasana yang menyenangkan untuk menghabiskan waktu dan melepas penat. Menurut pendapat para pengguna, menggunakan ruang jaringan dapat menikmati waktu kosong yang menyenangkan bersama-sama di mana ini merupakan salah satu kebutuhan pemuda.

Selain motivasi umum pengguna untuk menggunakan ruang sosial, individu dan kelompok juga harus dipertimbangkan dalam penggunaan teknologi ini. Di antara kelompok terpenting di ruang ini adalah

perempuan dan gadis. Mungkin dalam dekade terakhir, kesenjangan gender telah sedemikian rupa sehingga penggunaan kaum perempuan dari dunia maya lebih rendah daripada laki-laki, tetapi menurut statistik terbaru, penggunaan pengguna perempuan di jejaring sosial telah melebihi laki-laki.

Berbagai peluang yang muncul dari penggunaan dunia maya, di samping berbagai patologinya bagi perempuan, juga harus dipertimbangkan. Mengidentifikasi dampak negatif di bidang ini sangat penting untuk menyusun strategi dan memberdayakan perempuan melalui peningkatan wawasan mereka. Menurut penelitian, sekitar 10-15 persen remaja mengeluh soal dampak negatif dunia maya, dan dampak negatif itu lebih besar bagi para gadis-gadis terkait dengan cara berkomunikasi dengan anak laki-laki.

Tentu saja, berbagai peluang positif dari dunia maya untuk kaum perempuan tidak boleh diabaikan hanya karena dampak-dampak negatifnya. Penggunaan dunia maya untuk kelompok termarginalkan termasuk perempuan, menyediakan peran sosial mereka yang lebih efektif. Dunia maya juga efektif dalam menciptakan lapangan kerja dengan meningkatkan kehadiran sosial, menikmati berbagai manfaat dan peluang baru bagi kaum perempuan.

Selain memperhatikan kuantitas dan kualitas penggunaan dunia maya, mekanisme penggunaan ruang itu juga harus dipertimbangkan. Meskipun dunia maya telah mengubah jenis komunikasi antaranggota keluarga, namun tidak dapat dikatakan bahwa komunikasi tersebut telah hilang, karena terkadang justru memungkinkan komunikasi yang lebih efektif antara orang tua dan anak-anak mereka.

Dengan munculnya dunia maya, kapasitas istimewa dan volume pertukaran informasi yang tak terbayangkan, serta politik khusus para pendirinya, maka masyarakat global telah menjadi anggota dunia maya, dan secara bertahap kehadiran dunia maya menjadi sebuah kebutuhan mendasar. Lebih dari seperlima penduduk dunia kini adalah pengguna jejaring sosial.

Dalam jejaring sosial, grup-grup dibentuk oleh pengguna sendiri, dan mengingat berbagai kemampuan seperti akses ke lingkungan pribadi, kebebasan untuk mengekspresikan pendapat, mengenal program baru, memberikan informasi baru dan aplikasi yang menarik, memberikan kepuasan tersendiri bagi para penggunanya.

Sebagian besar pengguna jejaring sosial biasanya tertarik untuk menjadi anggota jaringan ini guna menutupi kekurangan komunikasi dan kebutuhan psikologis mereka di dunia nyata. Menurut penelitian, banyak orang yang menjadi anggota jejaring sosial dengan alasan mencari sesuatu yang baru dan tantangan, kecenderungan untuk populer dan narsisme, dan mempertahankan komunikasi dengan orang lain dalam kondisi terisolasi, untuk melepaskan stress, untuk merasa dihormati dengan menggunakan identitas kedua.

Mengingat filosofi keberadaan jejaring sosial adalah pembentukan dan penghubung kelompok-kelompok sosial berdasarkan keyakinan, ekonomi, politik dan sosial, banyak jaringan yang diciptakan dengan motivasi manajemen kelompok sosial yang didasarkan pada kepentingan bersama. Jelas bahwa anggota komunitas virtual ini dengan keterikatan satu sama lain, secara umum, berusaha mencapai tujuan bersama di dunia

nyata. Tujuan-tujuan tersebut kerap bersifat politis, sosial, atau budaya.

Pada jejaring sosial, para anggota didorong untuk berpartisipasi secara langsung atau tidak langsung dalam aktivitas kehidupan nyata. Dampak signifikan jejaring sosial terhadap tingkat dan kualitas partisipasi sosial dalam masyarakat di dunia nyata sedemikian rupa sehingga baru-baru ini, sejumlah jejaring sosial, secara khusus dibentuk untuk meningkatkan partisipasi sosial masyarakat dalam bidang tertentu.

Salah satu pendekatan jejaring sosial utama adalah berbagi interest dengan pengguna jaringan. Masalah berbagi minat di jejaring sosial sangat penting sehingga tanpa itu, jejaring sosial tidak akan berarti. Tujuannya adalah untuk memungkinkan setiap pengguna mengungkapkan perspektif mereka dan mendapat respon dari orang lain. Melalui jejaring sosial, pengguna juga dapat dengan mudah mengakses banyak perangkat lunak yang telah dibagi oleh pengguna lain.

Tidak seperti media lain di mana audiens tidak memainkan peran dalam produksi dan pemilihan konten, dalam jejaring sosial, pengguna dapat menjadi produktif, efektif, dan memiliki pengaruh untuk memilih dan mengeksplorasi. Poin ini yang memotivasi mereka untuk aktif di jejaring sosial. Dengan pemikiran ini, jejaring sosial dapat lebih maju dan meluas dalam masyarakat dibanding media lainnya, serta dapat mengakhiri superioritas media lain seperti televisi. Karena jejaring sosial juga dapat memanfaatkan kemampuan audio dan visual.

Jejaring sosial di internet adalah salah satu sumber pendapatan terpenting untuk iklan. Para anggota jejaring

sosial berbicara tentang minat mereka di grup atau kelompok, dan ini memberi kesempatan bagi banyak perusahaan untuk mengiklankan produk atau jasa mereka yang sesuai dengan minat kelompok tersebut. Selain itu, banyak perusahaan terhubung dengan pengguna dan kliennya, bahkan melakukan transaksi bisnis dengan perusahaan lain.

Daftar Isi:

Dunia Maya: Peluang dan Ancaman.....	1
Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (1).....	2
Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (2).....	8
Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (3).....	15
Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (4).....	20
Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (5).....	25
Dunia Maya: Peluang dan Ancaman (6).....	31
Dunia Maya, Peluang dan Ancaman (7).....	36
Dunia Maya, Peluang dan Ancaman (8).....	42
Dunia Maya, Peluang dan Ancaman (9).....	48
Dunia Maya, Peluang dan Ancaman (10).....	53