

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. maka dari ini penelitian mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

No	Judul Penelitian	Jurnal	Nama Penulis	Inti pembahasan Jurnal
1	Perilaku Masyarakat Di Era Digital (Studi Di Desa Watutumou ii Kecamatan Kalawat Kabupaten Minahasa Utara)	Jurnal Administrasi Publik, Volume VI No.092, 27 Juli 2020	Gabriella Marysca Enjel, Nikijuluw Arie Junus Rorong, Very Londa	Inti dalam pembahasan jurnal ini adalah membahas mengenai perilaku masyarakat di era <i>digital</i> di desa Watutumou III Kecamatan Kalawat Kabupaten Minahasa Utara. Dimana dalam menikmati dan menggunakan teknologi yang berkembang saat ini sudah menjadi gaya

				<p>hidup yang di miliki oleh elemen masyarakat. Di dalam pemahaman mengenai era <i>digital</i> ini masyarakat telah memahami cara penggunaan teknologi yang menimbulkan efek yang baik dan sudah dirasakan para pengguna gadget di Desa Watutumou III.</p>
2	<p>Perubahan Perilaku Sosial Masyarakat Baduy Terhadap Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi</p>	<p>Jurnal Komunikasi, Vol. 3, No. 1, Sept-Des 2014, halaman 1 -8</p>	<p>Dewi Widowati dan Rahmi Mulyasih</p>	<p>intinya adalah masyarakat akan terhubung kebersamaannya oleh media. media akan memberipengaruh terhadap tindakan manusia, hal ini dapat dikatakan dimana akibat dari terpaan penggunaan</p>

				<p>teknologi komunikasi akan berpengaruh bagi perubahan terhadap perilaku manusia. perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak terhadap kehidupan masyarakat adat Baduy yang notabennya adalah masyarakat yang cukup terasing dari pengaruh kehidupan masyarakat luar suku baduy. Seiring berjalannya waktu yang pada akhirnya akan terpengaruh akan dunia teknologi.</p>
3	<p>Dinamika kebudayaan Suku Baduy dalam Menghadapi</p>	<p>Jurnal CSS Vol. 5 No. 1 tahun 2021</p>	<p>Babul Bahrudin dan Achmad Zurohman</p>	<p>dengan menggunakan teori Habitu dan Arena Bordieu dimana</p>



	<p>Perkembangan Global di Desa Kanekes Kecamatan Leuwidamar Kabupaten Lebak Provinsi Banten</p>			<p>menganggap realitas sosial masyarakat terdapat kaitannya antara Habitus dan Arena. Yang hasil pada penelitian ini menunjukkan yang terkandung dalam kebudayaan suku Baduy di zaman <i>digital</i> yang terpengaruhi oleh perkembangan global mulai mengalami perubahan, kini sudah banyak yang melanggar hukum adat yang sebelumnya menjadi alat bagi aturan mereka</p>
4	<p>Masyarakat Baduy Dalam Mempertahankan Adat Istiadat Di Era <i>Digital</i></p>	<p>Ketahanan Budaya Lokal Di Era Digital, Vol.1 No.1 2019</p>	<p>Titing Kartika dan Emron Edison</p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai bagaimana masyarakat Baduy dalam mempertahankan adat</p>



adat istiadat di era *digital* saat ini. Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat Baduy masih menjaga nilai adat istiadat yang menolak Pendidikan formal dan modernisasi yang tidak ditemukan pada masyarakat pedalaman lainnya di Indonesia. larangan masyarakat Baduy Dalam yang mana masyarakatanya terlibat dalam poltik, sedangkan di Baduy Luar zsedikit toleransi. Namun pada prinsiptnya kedua masyarakat Baduy tersebut menjunjung

				tinggi adat istiadat, hukum adatk kelestarian alam dan konsep kehidupan yang berkelanjutan, sehingga masih bertahan dalam gempuran teknologi dan era <i>digital</i> saat ini.
--	--	--	--	--

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pada table 2.1 dapat dilihat dimana penelitian terdahulu yang memiliki kesaamaan tema dengan penelitian yang sedang peniliti teliti yaitu mengacu pada perubahan sosial yang terjadi yang ada didalam masyarakat di era *digital*. Selanjutnya akan dipaparkan narasi pada penelitian yang sudah digambarkan pada table 2.1 agar dapat melihat perbedaan dan persamaan antara peniliti terdahulu dalam menjadi refrensi dengan penlitian yang sedang peniliti teliti, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Gabriella Marysca Enjel, Nikijuluw Arie Junus Rorong dan Very Londa (2020) yang berjudul “Perilaku Masyarakat Di Era Digital (Studi Di Desa Watutumou Iii Kecamatan Kalawat Kabupaten Minahasa Utara)” menggunakan metode penelitian yang bersifat analisis deskripsi dengan pendekatan kualitatif, pada penelitiannya memiliki kesamaan dalam tujuan, yaitu: melihat bagaimana masyarakat mengalami perubahan perilaku yang dialami di perkembangan

teknologi ke era *digital*, dimana manusia secara umum memiliki gaa hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari peangkat yang sebar elektronik. hal ini yang disebabkan oleh faktor-faktor pendorong akan kegunaan dari teknologi yang berkembang. Sedangkan pada perbedaan yang terdapat dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada fokus penelitian, yang mana sebelumnya dilaksanakan di Desa Watutumou Iii Kecamatan Kalawat Kabupaten Minahasa Utara.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Widowati dan Rahmi Mulyasih yang berjudul “Perubahan Perilaku Sosial Masyarakat Baduy Terhadap Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi”. Dalam penlitian ini menggunakan metode penelitian yang bersifat analisis deskripsi, dengan pendekatan kualitatif. Dalam persamaan penlitian ini dengan penelitian yang sedang penliti teliti terletak pada fokus kajian dalam menganalisis perubahan yang terjadi yang mempengaruhi masyarakat Baduy, yang didorong oleh perkembangan teknologi. Pada penelitian ini yang membahas mengenai masyarakat Baduy, yang notabennya adalah masyarakat yang cukup terasing dari kehidupan luar atau dalam hal ini terkena pengaruh dari masyarakat modern. Maka yang terjadi pada masyarakat Baduy terletak pada perubahan pola dan cara hidup yang diakibatkan pada perkembangan teknologi yang pesat. Sedangkan perebedaannya terletak pada penggunaan

teori dari penelitian ini. penelitian ini menggunakan teori *Media Ecology Theory* dalam realitas yang terjadi pada masyarakat Baduy, dalam keterkaitan antara teori dengan penelitiannya adalah masyarakat dunia akan tergabung kebersamaannya dengan media yang mempengaruhi terhadap gerak dan Tindakan manusia yang diakibatkan dari terpaan penggunaan teknologi komunikasi yang berdampak pada perilaku manusia. Hal inilah yang menjadi perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti teliti.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Babul Bahrudin dan Achmad Zurohman yang berjudul “Dinamika kebudayaan Suku Baduy dalam Menghadapi Perkembangan Global di Desa Kanekes Kecamatan Leuwidamar Kabupaten Lebak Provinsi Banten”. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian yang bersifat analisis deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti teliti adalah fokus kajian dalam menganalisis realitas suku Baduy, dalam menghadapi perkembangan global. Perubahan yang terjadi pada peralatan hidup dan teknologi yang sudah mulai modern, perubahan sistem pengetahuan dan mata pencaharian hidup yang berubah. Sedangkan pada perbedaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu, dimana penelitian ini menggunakan teori Habitu dan Arena Bordieu yang pada dasarnya menganggap

realitas sosial masyarakat ada kaitannya antara Habitus dan Arena dalam menganalisa hasil yang menunjukkan dimana hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan suku Baduy di tengah arus perkembangan global mulai mengalami perubahan dan kini banyak yang melanggar peraturan hukum adat yang sudah ditetapkan oleh leluhur yang kini menjadi pedoman hidup mereka.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Titing Kartika dan Emron Edison yang berjudul “Masyarakat Baduy Dalam Mempertahankan Adat Istiadat Di Era *Digital*” membahas mengenai bagaimana masyarakat Baduy dalam mempertahankan adat istiadat di era *digital* saat ini. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Melakukan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan wawancara dengan beberapa sumber. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat Baduy masih menjaga nilai-nilai adat istiadat yang menolak Pendidikan formal dan modernisasi yang tidak ditemukan pada masyarakat pedalaman lainnya di Indonesia. larangan masyarakat Baduy Dalam yang mana masyarakatnya terlibat dalam politik, sedangkan di Baduy Luar sedikit toleransi. Namun pada prinsipnya kedua masyarakat Baduy tersebut menjunjung tinggi adat istiadat, hukum adatm kelestarian alam dan konsep kehidupan yang berkelanjutan, sehingga masih bertahan dalam gempuran teknologi dan era digital saat ini. Perbedaan penelitian

ini dengan peneliti teliti adalah fokus penelitiannya dimana pada penelitian ini membahas keseluruhan masyarakat Baduy. berbeda dengan penelitian yang sedang peneliti teliti dimana generasi muda menjadi fokus dalam mencari faktor apa saja yang menjadi perubahan perilaku di era *digital society*.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Masyarakat Baduy

Masyarakat Baduy merupakan masyarakat yang tradisinya selaras dengan kelestarian alam, dalam pelestarian lingkungan tersusun atas nilai-nilai, norma, hukum-hukum serta pengetahuan yang terbentuk karena adanya ajaran agama. Nama orang baduy berawal dari orang Belanda menyebut mereka Badoe'i, Kanekes dan rawayan. Penduduk Islam di Banten menyebut mereka orang Baduy, karena asumsi membandingkan mereka dengan masyarakat yang suka berkelana di negara Arab, orang Badawi atau Badui¹¹. Baduy didalamnya tidak bercampur dengan orang luar, terkecuali di desa Cickalgirang terdapat hidup keluarga Banten-Islam. Bahasa yang digunakan masyarakat Baduy adalah Sunda-Banten. Bahasa sunda Baduy jauh dari Bahasa Sunda luluğu yang dianggap sebagai Bahasa standar. Dasar moral dalam agama kepercayaan mereka dikenal dengan Sunda Wiwitan dalam memelihara keseimbangan hubungan dengan sesama manusia, dengan lingkungan dan Tuhannya.

Wilayah Baduy termasuk dalam Desa Kanakes, Kecamatan

¹¹ Prof. Suwardi MS, Zulkarnain, S.Sos, M.Si. 2011. *Masyarakat Hukum Adat Tradisional Di Nusantara Dari Aceh Sampai Papua*. Hal.150

Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Wilayah baduy terbagi menjadi tiga kelompok yaitu Tangtu yang dikenal sebagai Baduy dalam, Panamping atau Baduy Luar, dan Baduy Dangka. Kelompok yang paling ketat mengikuti adat adalah kelompok Tangtu atau Baduy dalam yang berada di kampung Cibeo, Cikeusik, dan Cikartawana. Masyarakat Baduy terikat oleh wilayah atau beberapa desa yang merupakan keturunan asli *tangtu* (Baduy Dalam) terbagi menjadi tiga, yaitu *Cikeusik tangtu*, *Cikartawana tangtu*, dan *Cibeo tangtu*.

Masyarakat Baduy berfokus dalam kegiatan berladang dalam mata pecharian dengan menanam padi. Padi yang ditanam menurut ketentuan karuhun yang ditanam pada ladang yang kering tanpa pengairan yang disebut huma. Upacara keagamaan masyarakat Baduy tidak lepas hubungannya dengan padi dan perladangan. Perladangannya berkaitan dengan tata urutan kegiatan perladangan mereka pada sistem kalendernya. Masyarakat Baduy bergantung dengan kelestarian dan hutannya.

masyarakat Baduy menyebut hutan larangan, dimana hal ini hutan yang tidak boleh dimasuki oleh sembarang orang, termasuk warga Baduy sendiri. hutan yang terletak dalam hutan lindung dibagian Selatan wilauah Baduy. didalmnya terdapat tempat suci. ini merupakan tradisi yang berisi sebuah arca. ditempat ini dipercaya tempat berkumpulnya nenek moyang mereka. dari tempat ini diyakini sebagai awal penciptaan bumi yang dikenal dengan inti jagat.

masyarakat Baduy memiliki hidup yang sederhana dan

berkelompok pada kampung kecil di kaki dan lereng gunung. masyarakat Baduy masih memiliki banyak kearifan lokal untuk dijalani. kearifan lokal masyarakat Baduy dimiliki oleh kokolot atau pemimpin adat. pada generasi muda tidak banyak yang mengenal secara mendalam.

2.2.2 Pengertian Digitalisasi

Digitalisasi merupakan peningkatan mengenai pemanfaatan dari teknologi berbasis digital yang digunakan pada kehidupan agar masyarakat bisa menggunakan dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan akses informasi dari akses internet. Digitalisasi merupakan istilah yang digunakan pada sebuah proses peralihan media yang awalnya menggunakan media cetak menjadi media digital dengan tujuan untuk bisa mengarsip dalam bentuk transformasi digital. Melalui jaringan akan adanya keterkaitan antara jaringan yang satu dengan jaringan yang lain¹². dalam hal ini digitalisasi merupakan sebuah proses perubahan yang terjadi terhadap teknologi dari yang berawak analog ke teknologi yang bersifat digital. hal ini terjadi karena dipengaruhi dengan perkembangan teknologi. digitalisasi dilakukan dalam rangka peningkatan efektifitas kinerja setiap bagian dari industri, hingga waktu dan seluruh sumber daya yang dimiliki dapat dikerjakan secara optimal untuk mendapatkan keuntungan. dalam peralihan ini digunakan untuk memudahkan urusan yang diperlukan pengguna layanan. dalam perkembangan digitalisasi tidak luput dari perangkat dan pendukung yaitu internet dan komputer yang memberikan inovasi kepada manusia untuk

¹² Wuryantai, AG. Eka Weants. 2004. *Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi*. Ilmu Komunikasi. Hal.134

menciptakan kemudahan yang melalui proses digitalisasi.

2.2.3 Pengertian Masyarakat Digital

interaksi manusia identik pada hubungan sosial dinamis yang dilakukan secara tatap muka melalui komunikasi ataupun kontak sosial yang tujuannya untuk mengirim pesan agar dipahami oleh kedua pihak. Masyarakat digital tidak lepas dari jaringan teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi pola interaksi yang terjadi. Masyarakat digital juga diartikan sebagai hubungan antara manusia yang terjadi melalui teknologi dengan memanfaatkan internet dan media atau platform tertentu. perkembangan teknologi dan komunikasi merupakan tanda globalisasi yang menjadikan tumbuh suburnya industri telekomunikasi. melalui industri telekomunikasi seperti *smartphone* akses informasi semakin mudah dijangkau di media cetak dan elektronik. pada perkembangan teknologi membuat bentuk dan pola komunikasi bergeser menciptakan era masyarakat digital. Masyarakat beralih fungsi menggunakan *smartphone* untuk membantu melakukan kehidupan sosialnya. masyarakat digital yang struktur sosialnya adalah jaringan mikro elektronik berbasis informasi digital dan teknologi komunikasi¹³. masyarakat digital merupakan kerangka berpikir yang mendasar dengan interaksi teknologi dengan manusia yang berguna untuk memberi kemudahan dalam hidup yang lebih baik dengan cara mengandalkan peran teknologi dan informasi yang didalamnya adalah

¹³ Castells, M. 2005. *The Network Society*. Washington, Dc: Center For Transatlantic Relations. Hal.4

terdapat kegiatan¹⁴. artinya dengan teknologi bertujuan untuk efisiensi dan produktifitas manusia.

2.2.4 Dampak Digitalisasi

digitalisasi berperan mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. tujuan dari pembangunan kelanjutan ini agar mampu membuat negara yang maju. digitalisasi menimbulkan dampak yang positive dan negative bagi kehidupan serta dari berbagai sektor, mulai dari sektor ekonomi, sektor Pendidikan dan juga sektor Kesehatan. Berperan dalam mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, memperbaiki secara signifikan standar hidup. Secara umum manfaat dari digitalisasi yang didapatkan dengan adanya proses digitalisasi:

a) Jangkauan Pasar Luas

Di era digitalisasi memberikan pengaruh yang positif bagi pelaku UMKM yang diberikan kesempatan dengan konsumen dari berbagai wilayah. Dalam proses pertemuan dengan konsumen, peran penggunaan perangkat *smarthphone* dan internet yang membuat pelaku usaha mendapatkan konsumen dengan jumlah serta dari daerah yang tak terbatas.

b) Menumbuhkan Kreativitas

Dalam hal ini digitalisasi berperan dalam memudahkan proses belajar dengan adanya informasi yang mudah dan dapat diakses melalui internet. Hal tersebut secara tidak langsung

¹⁴ Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial*. Sosioteknologi. Hal.145

akan menumbuhkan kreativitas pelajar khususnya dalam bidang teknologi seperti hal yang menyangkut dengan media internet.

c) Ramah Lingkungan

Dengan adanya digitalisasi memberikan manfaat bagi lingkungan. Hal ini terjadi karena adanya pengurangan penggunaan kertas dan mengurangi praktik penebangan pohon.

d) Kebutuhan Informasi

Di era digitalisasi ini berperan dalam proses informasi yang didapatkan. proses digitalisasi informasi dapat mudah diakses melalui *handphone*.

e) Bisnis

Didalam bisnis di era digitalisasi ini berperan dalam mengembangkannya usaha dan bersaing dengan kompetitor yang ada pada bidangnya. dengan inovasi yang dibuatnya maka pelaku usaha menciptakan keunikan dari bisnisnya yang didasarkan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan *platform* media sosial.

Dampak negative digitalisasi dengan gencarnya teknologi semakin canggih ini berdampak pada perubahan kehidupan dari berbagai sektor yang dapat merugikan. Diantaranya adalah semakin maraknya *hoaks* yang diakibatkan karena masyarakat belum memiliki literasi digital yang baik.

Pesatnya kemajuan teknologi akibat adanya digitalisasi ini menjadi sebuah hal yang harus dipelajari dalam mengatasi masalah kejahatan di jaringan internet. Pencurian informasi yang menjadi salah satu penyebab kejahatan di era *digital* ini yang mencuri data pribadi melalui *handphone* yang mengatasnamakan instansi ataupun perusahaan yang akan merugikan. Selain itu digitalisasi berdampak pada perubahan perilaku yang menumbuhkan individualisme.

2.3 Kerangka Teori

1. Teori Perubahan Sosial Max Weber

Teori perubahan sosial menurut Max Weber yang didasarkan pada perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat dimana akibat dari pergeseran nilai yang dijadikan orientasi kehidupan masyarakat. Max Weber menganggap bahwa interaksi sosial berhubungan pada perilaku manusia. Konsep rasionalitas merupakan suatu analisis objektif mengenai arti-arti subjektif dan merupakan dasar perbandingan jenis-jenis Tindakan sosial yang berbeda¹⁵. Rasionalitas merupakan konsep dasar yang digunakan Weber dalam klasifikasi tipe-tipe Tindakan sosial dimana tindakan seseorang dapat memengaruhi individu lainnya dalam masyarakat. Perbedaan pokok yang diberikan adalah Tindakan rasional dan nonrasional. Tindakan rasional menurut Weber berhubungan dengan pertimbangan yang sadar dan pilihan bahwa Tindakan itu dinyatakan, maka Tindakan sosial dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

¹⁵ Syukur, M. 2018. *Dasar-Dasar Teori Sosiologi*. Depok: Rajawali Pers. Hal.82

A. Tindakan sosial rasional instrumental

Tindakan yang merupakan memperhitungkan bagaimana hal ini selaras atau tidak antara cara dan tujuan yang dengan mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas dari beberapa pilihan Tindakan. Dari Tindakan ini dikategorikan sebagai Tindakan rasional instrumental lebih fokus terhadap perbandingan dimana alat yang digunakan guna mendasari Tindakan yang telah diikuti dengan sejumlah tujuan-tujuan yang ingin dicapai.

B. Tindakan sosial yang berorientasi nilai

Tindakan ini diartikan bahwa hal ini akan didasarkan oleh nilai-nilai dasar yang telah berlaku didalam masyarakat. Yang didasari pada Tindakan ini adalah kriteria antara baik dan buruk menurut tatanan nilai-nilai yang berlaku.

C. Tindakan sosial tradisional

Dalam tindakan ini tidak memperhatikan aspek rasional hal lainnya, namun menekan terhadap aspek-aspek kebiasaan-kebiasaan atau adat istiadat yang sudah ada dan berlaku didalam masyarakat. Pertimbangan pada Tindakan ini merupakan faktor kebiasaan yang mana Tindakan itu telah menjadi kebiasaan secara berulang.

D. Tindakan sosial afektif

pada tindakan ini merupakan tindakan yang dimana dijalankan oleh seseorang maupun kelompok yang didasari oleh emosi maupun perasaan. Pada tindakan ini tanpa perhitungan atau pertimbangan rasioanl.

2.4 Kerangka Pemikiran



Tabel 2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran diatas merupakan kerangka yang dibentuk karena saling mempengaruhi satu sama lain. Di era masyarakat digital dimana masyarakat akan bergantung pada teknologi dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhannya. hal ini akan berdampak pada perubahan sosial terhadap generasi muda Baduy dalam menjalankan, menjaga atau melestarikan budayanya. Apakah faktor-faktor

yang mempengaruhi perubahan sosial pada generasi muda baduy. Lalu faktor tersebut akan menjadi dampak bagi kehidupan masyarakat baduy, mulai dari memanfaatkan teknologi guna menopang kehidupan masyarakat Baduy ataukah berdampak buruk pada masa depan masyarakat Baduy.

