

BAB III
TEMUAN PENGALAMAN PEMANFAATAN
***VIRTUAL COMMUNITY* SEBAGAI MEDIA**
KOMUNIKASI KELOMPOK MELALUI SOSIAL MEDIA

Pada bab ini, penulis akan mendeskripsikan temuan hasil penelitian melalui studi fenomenologi untuk menggambarkan pengalaman komunikasi yang dialami oleh anggota komunitas virtual dalam usahanya mempertahankan keanggotaan dan eksistensi komunitas virtual di media sosial, serta pendapat masing-masing informan mengenai pengalaman mereka saat beraktivitas di dalam komunitas virtual.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan lima belas informan, penulis melakukan proses selanjutnya, yaitu penyaringan hasil wawancara untuk memperoleh informasi yang relevan dengan pertanyaan penelitian, serta mengeliminasi informasi yang tidak relevan atau tumpang tindih. Selanjutnya, penulis melakukan pengelompokan informasi tersebut ke dalam tema-tema untuk membentuk deskripsi tekstural individual, penulis menggambarkan struktur dalam suatu pengalaman individu (Moustakas, 1994: 181-184).

Dalam bab ini, peneliti memaparkan data berdasarkan hasil wawancara yang telah dianalisis secara teliti. Hasil wawancara yang sudah direduksi dan dieliminasi tersebut disusun dan dinarasikan. Pada bab ini, hasil dari proses analisis dikelompokkan dalam tema tema sebagai berikut:

3.1 Thematic Potrayal

3.1.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Wawancara peneliti dengan informan penelitian yang merupakan pengguna aplikasi sosial media. Dalam konteks sebagai pengguna sosial media, informasi yang akan didapatkan dari kategori pertama ini yaitu tentang bagaimana proses awal mula pertama kali menggunakan aplikasi sosial media *LINE*. Dari mana para informan mengenali sosial media *LINE* yang ia gunakan hingga sekarang. Mengetahui apa perbedaan yang mendasar dibandingkan dengan sosial media lain. Mencari tahu aktivitas yang sering dilakukan para informan saat menggunakan aplikasi *LINE*. Mencoba mengetahui sejauh mana wawasan informan dalam penyebutan fitur-fitur yang ia sering gunakan di dalam aplikasi tersebut.

3.1.2 Pertukaran dan manfaat *Virtual Community*

Sedangkan wawancara peneliti dengan informan yang merupakan bagian dari anggota komunitas virtual juga akan memaparkan beberapa hal.

- Pertama, mengetahui bagaimana proses pertama kali informan mengenal komunitas virtual dan mengapa mereka memilih bergabung.
- Kedua, mengetahui pengalaman mengenai rutinitas dan aktivitas keseharian informan di dalam komunitas virtual.

- Ketiga, menjabarkan manfaat apa yang mereka dapat serta pengorbanan yang dirasakan para informan terhadap komunitas virtual.

3.1.3 Kohesivitas Kelompok *Virtual*

Selanjutnya wawancara peneliti dengan informan yang merupakan bagian dari anggota komunitas virtual akan menerapkan beberapa hal tentang kohesivitas.

- Pertama, pemaknaan para informan dalam hal mempertahankan status mereka sebagai dari anggota kelompok virtual tersebut.
- Kedua, cara pandang atau pemaknaan para informan mengenai hubungan sesama anggota, kekompakkan, kekeluargaan hingga rasa kebanggaan yang mereka rasakan.

3.1.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Sedangkan mengenai tema ini, peneliti menjabarkan bagaimana informan akan memaparkan beberapa hal terkait pengaruh identitas (*profile* diri, perbedaan budaya, pengaruh sifat) dan pencapaian (keinginan, harapan, tujuan) di dalam kelompok virtual mereka

3.1.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (*membership and reference group*)

Selanjutnya mengenai tema ini, akan menjabarkan bentuk keanggotaan dan dampak kelompok virtual tentang bagaimana pemaknaan, persepsi, pengekspresian hingga pembentukan sikap/tolak ukur kedalam cara pandang informan dalam keseharian di kelompok virtual ataupun di dunia nyata mereka (kelompok rujukan negatif / positif).

3.1.6 Karakteristik *Virtual Community*

Sedangkan tema yang terakhir ini, peneliti dengan informan yang merupakan anggota dalam komunitas virtual akan memaparkan beberapa hal.

- Pertama, mengetahui ketertarikan informan dalam sebuah hubungan virtual dan bagaimana tanggapan mereka mengenai fitur pendukung dalam berinteraksi di *virtual community*.
- Kedua, keterbukaan privasi saat berada di dalam komunitas virtual.
- Ketiga, menjabarkan tentang cara pandang informan terhadap konsep *Virtual Community* yang mereka rasakan selama bergabung.

Sebanyak 15 informan yang terdiri dari 3 kelompok komunitas virtual yang menggunakan aplikasi *smartphone* sosial media *LINE* yaitunya, 5 orang dari HardcoreGamers, 5 orang dari PoliticalJokes dan 5 orang dari LinePoliceDepart yang menjadi subyek pada penelitian ini. Masing-masing informan diwawancara oleh peneliti dan hasil wawancaranya menjadi data untuk dianalisis dengan tema-tema diatas tadi.

Tabel 2.4 Data Informan yang bergabung kelompok virtual

Informan	Identitas (Nama samaran, Jenis Kelamin, Umur)	Domisili	Pekerjaan	Komunitas Virtual Group
I	Estu (L) 26 tahun	Semarang	Mahasiswa	Hardcore Gamers
II	Fikar (L) 17 tahun	Jakarta Timur	Pelajar	
III	Leb (L) 17 tahun	Bandung	Pelajar	
IV	Than (L) 15 tahun	Bandung	Pelajar	
V	Ray (P) 19 tahun	Jakarta Selatan	Atlet	
VI	Hasbie (L) 23 tahun	Bandung	Mahasiswa	Political Jokes
VII	Nurul (P) 22 tahun	Cikarang	Freelancer	
VIII	Bernard (L) 20 tahun	Denpasar	Mahasiswa	
IX	Andri (L) 26 tahun	Bandung	Freelancer	
X	Satria (L) 24 tahun	Yogyakarta	Mahasiswa	
XI	Rezki (P) 20 tahun	Jakarta Pusat	Kerja	LinePoliceDept
XII	Caca (P) 15 tahun	Bekasi	SMA	
XIII	Arni (P) 19 tahun	Medan	Kerja	
XIV	Putri (P) 19 tahun	Sulawesi Selatan	Mahasiswi	
XV	Rizda (L) 18 tahun	Nusa Tenggara Barat	SMA	

3.3 DESKRIPSI TEKSTURAL INDIVIDU

3.3.1 Informan I

3.1.1.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan I dalam penelitian ini adalah seorang laki-laki sebut saja Estu. Estu merupakan salah seorang mahasiswa perguruan tinggi negeri di Semarang. Ia sendiri merupakan warga asli Sumatera Barat. Informan I merupakan anggota aktif dari komunitas virtual HardcoreGamerGroup yang sudah bergabung lebih dari satu tahun.

Informan mengenal sosial media *LINE* karena faktor lingkungan. Teman-temannya merekomendasikan dirinya untuk menggunakan aplikasi *LINE*. Informan I mengatakan bahwa sudah 3 tahun terakhir ini ia menggunakan aplikasi tersebut. Ia menggunakan *LINE* karena memiliki banyak fungsi. Seperti fitur stiker yang mewakili perasaan, melihat berita terbaru hingga menghubungkannya dengan keluarga di kampung halaman.

Menurut informan I, aplikasi *LINE* yang tergolong sederhana menjadi alasan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tampilan yang menarik menjadi kelebihan dibandingkan dengan sosial media lainnya. *LINE* juga selalu memperbarui ketersediaan stiker-stiker dalam berinteraksi. Stiker tersebut tidak sama di sosial media yang lain, stiker *LINE* memiliki keunikan dapat bergerak dan bersuara. Selanjutnya, informan memanfaatkan fitur *Official Account* untuk mendapatkan informasi terbaru baik berupa gambar ataupun video. Baginya,

kelemahan *LINE* dibandingkan sosial media yang lain adalah terlalu menghabiskan banyak kapasitas memori penyimpanan.

Estu juga menggunakan *LINE* sebagai medium untuk bersosialisasi dengan komunitas virtual. Dengan di dukungnya fitur-fitur yang terkini dapat memudahkannya mencari informasi dan bersosialisasi di dalam suatu komunitas. Seperti misalkan fitur *voting* yang memudahkannya untuk pemungutan suara secara kolektif ataupun fitur video call grup untuk bisa berbicara dengan orang banyak sekaligus. Manfaat tersebut yang menjadikan alasan dirinya untuk menggunakan *LINE* dalam mempertahankan status keanggotaan di komunitas virtual.

3.1.1.2 Pertukaran dan Manfaat *Virtual Community*

Sebagai seorang yang menyukai dunia teknologi dan mempunyai ketertarikan dengan dunia *game*, informan bergabung dengan komunitas virtual HardcoreGamerGroup sebagai sebuah wadah untuk mencari hal tersebut. Keinginannya untuk memperoleh artikel dan tips dalam bermain *game* agar bisa menambah pengetahuannya dan juga digunakan di dunia nyata.

Pertama kali ia bergabung dengan komunitas virtual, dirinya merasakan pengalaman-pengalaman yang belum ia rasakan sebelumnya. Ia mengawali pendekatan dengan anggota-anggota lain dengan cara memperkenalkan identitas diri. Dengan memperkenalkan diri kepada anggota lainnya, ia berharap dapat cepat beradaptasi, mengenal banyak anggota dan mendapatkan pengetahuan di sana. Walau terkadang banyak para anggota informan yang tidak mengenal

dirinya, ia tetap berusaha untuk dikenal dengan cara ikut muncul diskusi berlangsung. Diskusi di dalam komunitas virtual tersebut meliputi *sharing game* terbaru yang dirilis, perkembangan mengenai teknologi dan teknik-teknik yang berhubungan dengan dunia *game*.

Selama satu tahun lebih bergabung dengan komunitas virtual, informan merasakan banyak mendapatkan kesan dan manfaat terhadap dirinya. Berbagi informasi dan diskusi mengenai perkembangan terkini dunia *game* merupakan aktifitas rutin di dalam kelompok. Dengan rutinitas tersebut antara satu dengan anggota lainnya dapat berbagi opini dan mendapatkan teman baru yang belum dikenal sekalipun.

“kalau kesan pertama sih saya merasa senang sih ya .. bisa berbagi atau mendapat informasi yang up to date .. dan menambah teman teman baru .. yang bener-bener yang baru saya kenal, yang sebelumnya belum saya kenal sekalipun .. “

Dengan bermodalkan 1 *gadget android* dan 1 unit *laptop*, informan dapat beraktualisasi di dalam komunitas virtual. Dalam sehari-hari ia menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sekedar untuk mendapatkan informasi terbaru. Untuk mengakses hal tersebut, informan tentunya harus membeli kuota internet berkisar 150 ribu perbulannya.

Selama satu tahun tergabung di komunitas virtual tersebut, informan memiliki alasan mengapa ia bertahan di kelompok virtual. Anggota-anggota yang berlaku ramah, mendapatkan teman baru hingga mendapatkan informasi terkini menjadi alasannya untuk mempertahankan status keanggotaan. Tanya jawab mengenai dunia teknologi, seperti teknik *menginstall* komputer dan *menginstall*

game juga membantunya dalam aktivitas sehari-hari. Walau terkadang waktu banyak dikorbankan untuk membaca suatu informasi yang ia peroleh di kelompok tersebut.

3.1.1.3 Kohesivitas Kelompok *Virtual*

Selama satu tahun lebih tergabung dengan komunitas virtual yang memiliki hobi sama yaitu *game*, memiliki kesan tersendiri bagi informan. Baginya kelompok tersebut merupakan tempat untuk mencari keseruan dan menghilangkan kebosanan di dunia nyata. Menghilangkan kebosanan tersebut dengan cara mengajak teman bermain *game* bersama atau yang biasa mereka sebut “mabar”.

Keterbukaan di kelompok tersebut bersifat relatif. Menurutny, tidak semua anggota yang merasa terbuka dengan anggota lain. Ada beberapa anggota yang tertutup dan tidak saling mengenal anggota lainnya. Antusiasme di dalam kelompok tersebut tergolong aktif. Terkadang saat pagi haripun, para anggota komunitas virtual sudah banyak yang saling berdiskusi di dalam grup tersebut.

Dalam kelompok virtual, iklim diskusi dan pengambilan keputusannya dilakukan secara bersama. Hal tersebut dilakukan dengan cara sistem demokrasi, jika dirasa banyak yang setuju maka hal tersebut yang harus dipatuhi oleh para anggotanya tanpa terkecuali.

Mayoritas anggota di komunitas virtual tersebut adalah pelajar tingkat SMA. Hal tersebut yang menjadi motivasi diri informan dalam mempertahankan keanggotaannya. Baginya, dengan berkumpul bersama anak-anak usia muda merupakan sebuah peluang. Anak muda yang identik memiliki jiwa bersosialisasi

dan melek teknologi adalah bagian dari kelebihan kelompok tersebut. Dengan berinteraksi bersama pelajar SMA, ia memiliki bahasan terkini dan pembicaraan yang tidak terlalu kaku di dalam kelompok.

Setiap kelompok pasti memiliki peraturan dan tujuannya masing-masing. Tetapi di dalam komunitas virtual HardcoreGamerGroup, para anggota tidak merasa terikat oleh aturan yang ada. Hal terpenting bagi para anggotanya adalah saling menghormati satu sama lain. Sedangkan tujuan di dalam kelompok tersebut adalah untuk berbagi dan memperluas informasi seputar dunia *game* atau teknologi. Informan merasakan bahwa informasi yang ia dapatkan di kelompok virtual HGG tergolong sangat efektif dan efisien. Kekuatan kebersamaan yang mendorong para anggota komunitas virtual untuk berbagi, memproduksi artikel, melakukan tanya jawab dan membagikan informasi. Dengan adanya rasa kebersamaan di antara anggota kelompok yang saling berbagi, menciptakan iklim kekompakan yang tertanam di dalam diri anggota kelompok virtual. Hal tersebut yang menjadi keuntungan bagi dirinya untuk tetap bertahan di kelompok virtual.

Dalam hal kekompakan, kebanyakan para anggota sering bercanda antara satu dengan yang lain untuk mempererat kedekatan. Kedekatan di antara para anggota juga terlihat dengan panggilan-panggilan unik.

“biasanya sih yaa event ada sih, tapi cuman saya jarang ikut juga .. ya paling kebanyakan ya mereka isinya bercandaan semua .. event ya ada, gift away2 aja .. kalau panggilan khusus juga ada .. kaya ada salah satu member di sana di panggil paltak karena palanya kotak, pala kotak .. gitu ..”

Dengan panggilan-panggilan unik tersebut, munculnya kedekatan atau ciri khas seorang anggota di dalam kelompok virtual. Terkadang ada juga kegiatan

yang kelompok lakukan seperti memberikan pertanyaan berhadiah atau yang mereka biasa sebut *giveaway*. Hal-hal tersebut yang menjadikan para anggota merasa kompak, merasa dibutuhkan dan tetap mempertahankan keanggotannya di dalam sebuah kelompok virtual.

3.1.1.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan menggunakan *profile* aslinya saat berinteraksi di komunitas virtual. Ia menggunakan identitas tersebut bukan hanya untuk komunitas virtual saja. Dengan menggunakan identitas asli ia dapat dengan mudah dikenal oleh orang-orang di sekitarnya, baik teman-teman yang dikenalnya di komunitas virtual atau teman-temannya di dunia nyata. *Profile* di dalam sosial media terkadang ia perbaharui untuk menunjukkan eksistensi dirinya di sosial media. Baginya, untuk memperbaharui hal tersebut hanya pada saat-saat yang bagus saja untuk dibagikan.

Kesamaan dengan beberapa anggota komunitas virtual kerap informan temukan. Seperti memiliki kesamaan pengalaman dan pengetahuan mengenai sebuah *game*. Kesamaan pengalaman disini meliputi jenis *game* yang ia minati dan pengetahuan di bidang *console* ataupun teknologi. Seperti dirinya memiliki pengalaman dengan *game* jenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) dia akan lebih terkoneksi dengan anggota yang memiliki minat dengan jenis *game* tersebut. Dengan kesamaan tersebut ia berharap dapat memiliki hubungan timbal balik pada dirinya di dalam komunitas virtual. Seperti melengkapi kelebihan dan mengkoreksi kekurangan sebuah informasi yang ada.

Keramah tamahan di antara para anggota menjadikan dirinya lebih santai dan lebih nyaman untuk bebas mengemukakan pendapat. Dirinya bahkan bersedia mengorbankan waktu, kuota dan pemikirannya saat sesi diskusi berlangsung. Terkadang di saat jam sekolah, dirinya juga aktif untuk berdiskusi di kelompok virtual. Walaupun saat jam pelajaran berlangsung ia terkadang sekedar membuka *smartphonenya* untuk mengetahui apa saja yang sedang dibahas oleh anggota-anggota lain. Walaupun dirinya bukan staff di kelompok virtual, informan IV tergolong rajin untuk membagikan artikel menarik mengenai *game*. Seperti membagikan *link*, membagikan *teaser video* dan *review* penilaian mengenai suatu *game*. Dengan adanya pertukaran pola tersebut, informan merasa iklim yang tumbuh di dalam kelompok tergolong kompak. Karena di antara para anggota saling memberikan pengetahuan yang mereka dapatkan dari berbagai macam sumber. Baginya, hal tersebut merupakan suatu proses loyal di dalam kelompok sehingga sesama anggota komunitas mampu menjaga kohesivitas dengan erat.

Di komunitas virtual pastinya para anggota memiliki aneka ragam budaya yang berbeda. Hal tersebut tidak terlalu informan pedulikan saat berinteraksi. Baginya, mempertahankan budayanya di dalam sebuah kelompok virtual yang majemuk merupakan suatu keharusan. Walaupun terkadang para anggota komunitas menonjolkan kelebihan budaya masing-masing, ia tetap selalu berusaha menyaring dan selalu mengambil hal yang berguna bagi dirinya.

Selama tergabung dengan kelompok virtual, informan memiliki harapan untuk dapat bertemu dengan anggota-anggota lain yang berbeda pulau. Dengan bertemu dengan anggota di dunia nyata, ia berharap dapat berbagi pengalaman dan

menceritakan mengenai keadaan di pulau masing-masing. Tetapi dengan keterbatasan jarak saat ini, komunitas virtual sudah dirasa cukup untuk melengkapi dan menjadi penghubung di antara mereka semua.

3.1.1.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (*membership and reference group*)

Informan pertama kali mendapatkan informasi mengenai penerimaan anggota baru komunitas HardcoreGamerGroup di salah satu *Official Account LINE*. Selanjutnya, ia mengikuti poin-poin yang diberikan sebagai syarat bergabung, seperti *share postingan* tersebut ke teman-teman dan diberikan beberapa pertanyaan mengenai dunia seputar *game*. Setelah dirasa memenuhi syarat, *admin* di dalam grup tersebut akan mengundang dirinya untuk bergabung dan sudah bisa disebut sebagai anggota komunitas virtual HardcoreGamerGroup.

Komunitas virtual HardcoreGamerGroup tersebut sudah memiliki logo tersendiri. Kegiatan yang rutin diadakan bagi para anggota adalah kegiatan bertemu langsung untuk sekedar menonton bersama atau berdiskusi yang biasa disebut "*meet-up*".

Baginya, informasi di komunitas virtual mempengaruhi persepsinya dalam bertindak mengenai sebuah hal. Misalkan, diskusi tanya jawab mengenai teknis untuk *menginstall laptop* dan *game* akan ia jadikan panutannya untuk bersikap. Dengan berpanutan dan mengikuti pengalaman atau saran dari anggota lain, ia memiliki acuan bertindak dalam sehari-hari.

Norma sopan santun juga sedikit banyaknya ia pelajari dari masing-masing karakteristik sifat anggota saat proses tanya jawab berlangsung, seperti rasa menghargai, bercanda tidak kelewat batas dan tolong menolong di antara para anggota. Hal tersebut yang menjadi alasan mengapa dirinya bertahan di komunitas virtual.

3.1.1.6 Karakteristik *Virtual Community*

Selain di komunitas virtual HardcoreGamerGroup, informan juga bergabung dengan komunitas lainnya, seperti komunitas pencinta *wrestling* atau yang biasa kita kenal dengan gulat. Selama bergabung dengan komunitas virtual, ia selalu memperkenalkan diri dengan menggunakan identitas aslinya tanpa rasa malu. Keseharian ia di komunitas virtual adalah membagikan informasi terkini dan mengikuti tanya jawab yang berlangsung.

Informan mendapatkan banyak teman di komunitas virtual. Ia sangat tertarik membawa sebuah hubungan pertemanan yang dikenalnya di komunitas virtual dan berlanjut di dunia nyata. Hal tersebut sangat ingin ia lakukan jika tidak adanya batasan ataupun halangan baginya. Informan merasa tidak cukup jika berinteraksi dengan seseorang melalui sosial media. Ia terkadang berharap lebih untuk mengenal seseorang di dunia nyata. Dengan hal tersebut, mempermudahnya untuk bertukar pikiran seputar dunia *game* dan ajang bersilaturahmi. Tetapi menurutnya, jika hal tersebut tidak dapat terealisasi merupakan sebuah kewajiban, karena setiap orang memiliki keinginan dan kesibukan yang berbeda-beda.

Fitur-fitur di dalam sosial media sangat banyak berguna untuk kepentingan kelompok. Baginya, dengan menggunakan stiker ataupun emoji yang dapat bergerak bisa mewakili reaksi dan perasaan di dunia nyata. Selanjutnya ada fitur *video call group* yang dapat berdialog dan bertatap muka tanpa harus bertemu. Baginya, fitur-fitur tersebut sangat efektif dan efisien dalam menunjang interaksi di komunitas virtual.

Tergabung dengan komunitas virtual memberikan warna tersendiri baginya. Terkadang anak kecil yang dikenalnya melalui komunitas virtual jauh lebih memiliki banyak pengetahuan dari dirinya. Dari hal tersebut dapat dipetik bahwa umur ataupun latar belakang seseorang di dunia virtual tidak bisa dijadikan sebagai acuan seseorang. Semua orang dapat bertindak dan dapat memberikan opini terhadap sebuah diskusi dengan kapasitasnya masing-masing.

Dalam hal keterbukaan dengan anggota komunitas virtual, informan tidak akan membagikan pengalaman yang bersifat privasi terhadap orang yang baru ia kenal di dalam dunia virtual. Menurutnya, pengalaman privasi yang ia punya cenderung diceritakan kepada orang-orang yang sudah ia kenal secara bertemu langsung, bukan melalui dunia virtual.

Bagi informan, komunitas virtual memiliki banyak makna. Komunitas virtual merupakan tempat untuk berbagi informasi dan berita menarik. Terlebih lagi jika komunitas virtual tersebut sudah saling mengenal antara satu sama lainnya, pasti akan merasakan iklim kekompakan yang akan membangun semangat bagi para anggota. Dengan begitu, menurutnya kelompok virtual

menjadi tempat berkumpul keluarga kedua selain di dunia nyata. Alasan tersebut yang mendasari dirinya untuk bertahan di komunitas virtual.

3.3.2 Informan II

3.1.2.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan II dalam penelitian ini ialah pelajar SMA, sebut saja Fikar. Fikar telah menggunakan sosial media *LINE* semenjak kelas 3 SMP. Jika dihitung sudah 2 setengah tahun menggunakan aplikasi tersebut. Ia menggunakan aplikasi *LINE* dikarenakan faktor lingkungan pertemanan. Ia bahkan berjanji dengan teman-temannya untuk menggunakan aplikasi yang sama, yaitu *LINE*.

Awal mula mengenal sosial media, informan menggunakan aplikasi *BlackBerryMessenger* (BBM). Tetapi dengan kemunculan aplikasi *LINE* yang terbilang sederhana, maka ia menggantikan aplikasi lama dengan yang baru. Fitur-fitur yang terbaru juga menunjang aktifitas interaksinya secara berkelompok. Seperti fitur *voting* (pemungutan suara terbanyak) dan *Ladder Shuffle* (pemungutan suara secara acak) untuk membantu kegiatan mereka.

Baginya, sosial media *LINE* memiliki kelebihan yang sangat banyak dibandingkan aplikasi lainnya. Seperti contoh, ia memanfaatkan *LINE* untuk bergabung ke dalam salah satu komunitas virtual *game*. Selanjutnya, fitur-fitur yang selalu diperbarui juga sangat menunjang interaksi dirinya. Kegiatan berkelompok yang informan lakukan terbilang tinggi, ia memanfaatkan fitur-fitur seperti *share location* untuk memberitahukan lokasi kepada anggota lain untuk bertemu. Lalu, fitur *free call group* untuk berdiskusi berasama teman-teman tanpa

harus bertemu secara langsung di dunia nyata. Hal tersebut yang menjadi alasan bagi dirinya untuk menggunakan *LINE* dalam mempertahankan keanggotaan di komunitas virtual.

3.1.2.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Sebagai seorang yang mempunyai hobi mengenai dunia *game console*, Fikar memanfaatkan komunitas virtual sebagai wadah untuk beraktualisasi diri. Pertama kali ia bergabung dengan komunitas virtual karena ingin mengetahui cara menggunakan *cheat* di dalam sebuah *game*. Motivasi pertama itulah yang mendorong dirinya untuk bergabung dengan komunitas virtual HardcoreGamerGroup. Informan merasakan kenyamanan di kelompok virtual tersebut. Menurutnya, iklim kebersamaan seperti anggota yang asyik, ramah dan memiliki kesamaan hobi yaitu *game*, menjadikannya betah di dalam kelompok tersebut.

Kesan pertama ia bergabung dengan komunitas virtual HardcoreGamerGroup tergolong aneh. Seperti misalnya, beberapa anggota yang menggunakan *nickname* Jepang yang tidak sesuai dengan nama aslinya, seperti contoh salah seorang anggota yang memiliki nama Yanto, tetapi malah menggunakan *nickname* Uciha Madara. Lalu, gaya berinteraksi di antara para anggota yang terbilang aneh karena tidak adanya batasan aturan sopan santun di dalam kelompok. Tetapi dari semua hal itu informan sudah mulai terbiasa dengan karakteristik para anggota di dalamnya.

Tergabung selama satu setengah tahun memberikan kesan tersendiri baginya. Informan mendapatkan teman-teman baru yang ia kenal di kelompok tersebut. Dengan memiliki teman baru, ia dapat lebih mudah mencari teman bermain *game* bersama atau yang biasa mereka sebut “mabar”. Manfaat lain seperti memperluas relasi dalam pertemanan di dunia nyata. Terkadang hal tersebut ia lakukan untuk bertemu di dunia nyata untuk sekedar kegiatan berkumpul, berbincang, bercanda dan bersantai disuatu tempat yang dilakukan beramai-ramai yang biasa disebut “*meet-up*”. Informan berharap dengan bergabung bersama komunitas virtual, koneksi yang dimilikinya pasti akan mempermudah di masa depan untuk mendapatkan lowongan pekerjaan.

Informan menggunakan perangkat elektronik berupa *tab*, *smartphone* dan *laptop* untuk mengakses komunitas virtual. Kegiatannya di komunitas virtual bahkan bisa lebih dari 2-5 jam per hari. Aktivitas tersebut ia lakukan sebagai bentuk pengorbanan demi komunitas virtualnya. Selain menjadi anggota, fikar merupakan salah satu *admin* yang bertugas untuk mengurus komunitas dan *Official Account HardcoreGamer*. Rutinitas waktunya ia habiskan untuk membuat artikel-artikel terbaru mengenai dunia *game* yang akan diterbitkan. Ia juga mendapatkan penghasilan kecil-kecilan yang berasal dari iklan ataupun *Paid Promote (broadcast* berbayar).

Informan mempertahankan status keanggotaannya karena memang sudah merasa nyaman karena sudah dikenal oleh banyak anggota. Walau terkadang waktu dan kuota internet yang menjadi bentuk pengorbanan dirinya. Dalam sebulan ia membeli kuota internet agar aktif di sosial media sekitar 239 ribu per

bulannya. Sehingga ia dapat mengisi waktu luangnya di dunia virtual dan selalu memiliki akses internet untuk mencari artikel terkini yang akan dibagikannya di komunitas virtual.

3.1.2.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Dalam keterbukaan di antara para anggota komunitas virtual, ada beberapa anggota yang mudah untuk bersosialisasi dan bahkan ada yang tidak pernah muncul sama sekali. Antusiasme dalam melakukan diskusi dan tanya jawab di komunitas virtual pada saat waktu-waktu tertentu. Jika hari-hari sekolah biasa, intensitas komunikasi yang berlangsung pada malam hari, tetapi jika tanggal merah atau hari libur akan sangat ramai dari pagi hingga malam hari. Bahkan untuk hari libur atau tanggal merah, para *admin* terkadang melakukan kegiatan bersama yaitu main bareng (mabar) untuk mempererat ikatan di antara mereka.

Selama hampir 2 tahun bergabung dengan komunitas virtual, ia merasakan kekompakan yang terbentuk di antara para anggota cukup solid. Seperti misalnya, saat pengambilan keputusan kelompok, pasti ada pihak-pihak yang berkonflik antara satu dengan yang lainnya. Akhirnya para *admin* menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan fitur *voting* dalam perolehan suara. Pengambilan keputusan tersebut akan dipatuhi oleh semua anggota komunitas dengan lapang dada. Setelah kegiatan diskusi tersebut, biasanya para anggota akan beraktivitas dan bercanda kembali di antara mereka seperti sedia kala.

Tradisi unik juga terkadang dilakukan oleh para *admin* untuk menumbuhkan partisipasi di antara para anggota. Seperti misalnya, kuis tebak

berhadiah mengenai sebuah *game* yang akan diberikan hadiah berupa *Steam Wallet* (alat pembayaran berupa uang virtual yang digunakan untuk belanja di *Steam Store*). Lalu ada pemberian nama julukan untuk beberapa anggota sebagai pengenalan dirinya, seperti contoh anggota bernama Andi dipanggil Ope.

Informan merasa bangga terhadap komunitas virtual yang ia ikuti. Terkadang ada teman-teman di sekolahnya yang mengetahui bahwa ia adalah salah satu *admin* pengurus komunitas tersebut. Rasa kekompakan dan loyalitas yang terbentuk di komunitas virtual dikarenakan frekuensi komunikasi yang sangat tinggi di antara para anggota. Bahkan mereka hampir setiap hari untuk berdiskusi mengenai informasi terbaru. Hal tersebut yang menjadikan komunitas virtual selalu ramai dan dirinya selalu merasa dibutuhkan di kelompok tersebut.

3.1.2.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di dalam komunitas virtual menggunakan identitas diri aslinya. Menurutnya dengan menggunakan identitas asli akan mudah dihafal oleh orang-orang di sekitarnya. Bagi dirinya, di komunitas virtual banyak yang memiliki tingkat pendidikan yang sama dengannya yaitu SMA. Terkadang dengan kesamaan umur tersebut mereka dapat cepat saling memahami di antara satu sama lain, misalkan dalam selera menilai sebuah *game*.

“yang saya pertama dapetin sih koneksi, karna kita berkomunikasi dengan orang dari berbagai kalangan kan .. dan itu aja sih yang saya dapetin .. terus sama bisa sharing2 cerita dan berbagi kesamaan minat game ..”

Baginya, komunitas virtual merupakan sebuah wadah untuk ajang pencarian pertemanan dan pengetahuan. Ia memiliki pencapaian bahwa suatu saat

nanti, teman-teman di komunitas virtualnya akan memudahkan ia untuk mendapatkan pekerjaan.

Di dalam komunitas virtual terkadang terjadi konflik yang diawali perbedaan identitas. Menurutnya, pada awal-awal terbentuk komunitas tersebut, ia pernah berkonflik dengan salah satu anggota. Konflik tersebut dipicu karena saling menyudutkan identitas sosial masing-masing. Akhirnya, para *admin* pada waktu itu turun tangan dan menyelesaikan konflik tersebut dengan mengeluarkan salah satu orang yang berkonflik tersebut.

Untuk saat ini dampak terbesar yang komunitas virtual berikan kepada dirinya adalah wadah pertemanan dan silaturahmi. Ia bahkan dengan anggota-anggota komunitas yang berasal dari regional Jakarta melaksanakan kegiatan Buka bersama (*bukber*) saat bulan Ramadhan tiba. Pertemanan tersebut diawali dari perkenalan di dalam komunitas virtual dan terbawa hingga ke dunia nyata. Hal tersebut yang dirasa menjadi manfaat secara nyata mengenai sebuah komunitas virtual.

3.1.2.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (*membership and reference group*)

Informan II menjelaskan beberapa syarat untuk menjadi anggota komunitas virtual HardcoreGamerGroup. Seperti mengikuti tes tanya jawab seputar *game* hingga memiliki akun di *steam* (distributor permainan digital). Syarat yang wajib ialah memiliki akun *steam*, karena komunitas virtual tersebut erat kaitannya dengan dunia permainan *online*.

Sedangkan identitas fisik yang dipunya di dalam komunitas adalah berupa *basecamp* atau tempat berkumpul yang ada di kota Bandung. Karena para anggota yang berasal dari kota Bandung rutin untuk melakukan kegiatan “*meet-up*”. Selain itu, kelompok virtual HGG juga memiliki baju, jaket dan *steam account grup* untuk eksistensinya di dunia *game*.

Komunitas virtual merupakan tempat untuk berbagi informasi dan pengalaman bagi para anggotanya. Baginya, informasi ataupun pengalaman para anggota tersebut tidak terlalu berdampak pada dirinya. Ia lebih mempertimbangan pengalaman yang ia rasakan sendiri untuk mengatasi suatu permasalahan yang terjadi pada dirinya.

“*kalau gw sih, gw lebih ke pengalaman gw ... soalnya kalau pengalaman gw, gw lebih ngerasain sendiri .. dan gw lebih tau sendiri, gimana caranya nge handle ..*”

Seperti misalkan, ada salah seorang anggota kelompok yang menilai sebuah *game* kualitasnya buruk, ia tidak serta merta langsung percaya, informan akan mencoba *game* tersebut dan akan membuktikannya sendiri.

Kontribusi dirinya ke dalam komunitas virtual HGG sangat banyak. Seperti misalnya, ia ditunjuk sebagai salah satu *admin* yang harus bertanggung jawab untuk mengatur komunitas dan aktif menerbitkan artikel-artikel terbaru seputar *game*. Ia juga terkadang membagikan *dank meme*, berita lucu, komentar para *adders* di *Official Account* dan kadang membagikan cerita horor ke dalam komunitas. Aktivitas-aktivitas tersebut ia lakukan dalam rangka mendekatkan dirinya dengan para anggota, karena ia memiliki prinsip saling berbagi di

kelompok tersebut. Dengan begitu, para anggota dan dirinya akan tetap terus mempertahankan keanggotaan pada komunitas virtual.

3.1.2.6 Karakteristik Virtual Community

Informan bergabung dengan hanya 1 komunitas saja, yaitu komunitas virtual HardcoreGamerGroup. Menurutnya, walau komunitas tersebut memiliki topik *game*, tidak menutup kemungkinan untuk membahas mengenai aspek lainnya seperti politik, gosip dan otomotif.

Informan selalu berusaha jujur dengan para anggota lainnya. Ia tidak segan-segan menyebutkan identitas-identitas pribadinya jika ada anggota lain yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai dirinya. Informan selalu berupaya semaksimal mungkin untuk memperoleh kesan yang positif dari para anggota yang tergabung. Prinsip menghargai orang lain sangat ia junjung tinggi ketika berinteraksi di kelompok tersebut. Memberi kesan baik lainnya, ia lakukan dengan membagikan tips dan trik dalam sebuah *game* ataupun membantu anggota lain dalam konsultasi mengenai percintaan.

Informan sangat tertarik membawa pertemanan virtual yang dikenalnya ke dunia nyata. Baginya, jika dirasa kelompok pertemanan tersebut memiliki dampak positif, ia akan merasa senang mendapatkan teman-teman yang memberikan dampak positif pula di dunia nyata.

Beberapa anggota juga mengenal dekat dirinya secara personal di dunia virtual. Terkadang dirinya membagikan pengalaman pribadinya kepada anggota-anggota yang dikenal dekat, seperti keadaan saat putus cinta. Lalu terkadang ia

juga melakukan pertukaran semangat di antara para anggota, seperti misalkan meminta dukungan doa saat ujian sekolah berlangsung. Baginya, komunitas virtual merupakan tempat di mana individu-individu berkumpul tanpa bertatap muka, tetapi dapat bersosialisasi dalam bentuk suara ataupun ketikan sebuah tulisan saja.

Sebagai salah seorang *admin*, fikar juga selalu berupaya untuk meramaikan suasana di dalam kelompok tersebut. Seperti memancing para anggota untuk aktif berdiskusi ataupun memanggil satu persatu nama anggota lewat fitur *mention* agar tidak banyak *lurkers* di kelompok tersebut. Dengan begitu, para anggota yang tergabung akan merasakan memiliki ikatan antara dirinya dengan kelompok virtual.

3.3.3 Informan III

3.1.3.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan III merupakan pemilik dari *Official Account* sekaligus pendiri komunitas HardcoreGamer. Lelaki berusia 17 tahun ini sebut saja Leb. Informan III telah menggunakan *LINE* selama 2 tahun terakhir. Awal mula ia menggunakannya pada tahun 2015 ketika versi awal *LINE* diluncurkan. Pertama kali mengenal sosial media ia menggunakan *Whatsapp*. Tetapi dalam kebijakan sosial media tersebut mewajibkan pengguna mendaftarkan nomor *handphone*. Informan III merasa tidak aman jika dalam sosial media harus mencantumkan nomer *handphone*. Akhirnya ia lebih memutuskan menggunakan *LINE* yang hanya mewajibkan seseorang menggunakan ID saja.

Informan pertama kali mengetahui sosial media *LINE* dari televisi. Saat pertama kali diluncurkan, *LINE* menerbitkan iklan televisi untuk memperkenalkan kepada masyarakat. Pada saat itu *LINE* tidak sepopuler sekarang, karena tersaingi oleh aplikasi lain seperti *BlackBerryMassanger (BBM)* dan *KakaoTalk*. Hal tersebut yang mendorong dirinya untuk mencoba aplikasi terbaru yaitu *LINE*. Seiring berjalannya waktu, fitur-fitur yang ada di *LINE* selalu ditambahkan dan hal tersebut menjadi kelebihan ketimbang aplikasi lain, seperti fitur stiker yang lucu-lucu, tema yang bisa diganti, *timeline* untuk melihat berita terbaru dan fitur *relay* yang paling terbaru dan masih banyak lagi. Sedangkan kekurangan *LINE*, aplikasi tersebut sangat banyak memakan memori *smartphone* untuk aktivitasnya dan terkadang *Official Account* di *LINE* disalahgunakan sebagai tempat penipuan *Online Shop*.

Aktivitas sehari-hari informan kebanyakan dihabiskan di dalam dunia sosial media *LINE*. Ia juga memanfaatkan aplikasi tersebut untuk membuat sebuah komunitas virtual yang berfokuskan dunia *game* bernama *HardcoreGamerGroup*. Ia juga menggunakan fitur *LINE@* untuk membuat *Official Account HardcoreGamer* untuk menerbitkan artikel-artikel yang memiliki topik *game*. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, aktivitas interaksi di *LINE* menjadi daya tariknya untuk selalu aktif dan berbagi informasi dengan teman-temannya, baik di kelompok virtual dan di dunia nyata.

3.1.3.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Sebagai seorang yang menyukai kegiatan menulis dan mempunyai ketertarikan dengan dunia *game*, Leb memanfaatkan aplikasi *LINE* sebagai wadah untuk membuat komunitas virtual dan menyalurkan artikel-artikel seputar *game*. Keinginannya untuk mempersatukan para *gamers* seluruh Indonesia sudah ia jalani selama hampir 3 tahun lamanya di komunitas tersebut.

Awal mula ia mendirikan komunitas virtual karena kebutuhan mengenai perkembangan dunia *game*. Pada saat itu *Gamestation* merupakan *fanpage* yang banyak diminati oleh pembaca-pembaca sosial media *LINE* dalam mencari informasi tentang *game*. Dari hal itu ia berinisiatif untuk membuat komunitas *game* dan mengundang orang-orang tersebut ke dalamnya.

“paling pertama sih gw harus bikin koneksi kan .. pertama kali gw promosiin di game station, terus di gamestation mayan banyak yang mau ikut, udah gitu gw ambil 20 gitu kan .. karna dulu maks grup cmn 40 ato 30 kan .. dikit banget dah dulu .. dan ketika masuk 20 20 nya, gw suruh mereka nyebarin lagi dimana yang mereka bisa, karna dulu belum ada official account yang gampang buat nyebarin..”

Kendala pada awal terbentuknya komunitas HardcoreGamer adalah keterbatasan fitur *LINE Group* yang hanya maksimal 40 orang anggota. Setelah muncul *LINE@*, dapat mempermudah mereka untuk menyebarkan informasi dan menarik para peminat *game* untuk masuk ke dalam komunitasnya.

Komunitas tersebut mayoritas mempertukarkan informasi mengenai *game*. Dari sanalah ia banyak mengenal orang-orang yang belum ia kenal sebelumnya. Menurutnya, komunitas yang ia dirikan itu sudah bagaikan sebuah keluarga

sendiri, di mana ia merasakan kenyamanan dan lebih santai ketika berinteraksi dengan sesama anggota di sana.

Informan III menjelaskan bahwa komunitas HardcoreGamerGroup dalam kesehariannya lebih membahas mengenai permainan *online* dan berita teknologi. Seperti mendiskusikan permainan yang baru saja dirilis, ulasan-ulasan mengenai permainan *online*, kompetisi, cuplikan permainan *online* dan berita teknologi lainnya. Informan III sangat merasakan manfaat dari konsep komunitas virtual. Seperti misalnya, memiliki banyak teman, mengenal pelajar dari sekolah lain, hingga menjadi tempat mendapatkan dosa seperti berbicara mengenai pribadi anggota lain (ghibah) ataupun membagikan gambar-gambar yang tidak sepatutnya.

Informan III mengakui bahwa teman sekolahnya sangat sedikit yang hobi bermain *game*, ia hanya memiliki sedikit teman yang sepemikiran dengannya. Ia mempertahankan status keanggotaan di komunitas HGG karena sudah merasa sangat dekat dengan para anggota di dalamnya. Informan III merasa tidak canggung, santai dan lebih nyaman ketika membahas suatu topik. Hal yang sangat bermanfaat menurutnya ialah mendapatkan teman baru untuk bermain bersama atau yang mereka biasa sebut “mabar”. Informan III merangkap sebagai *owner* dan bagian dari anggota kelompok *virtual* tersebut. Aktivitas yang biasa dilakukannya di dalam komunitas virtual sangat beragam, seperti berinteraksi, berdiskusi, meramaikan suasana hingga membuat artikel menarik. Ia sendiri terkadang dikenal oleh para anggota sebagai *admin* yang sering merusuh untuk meramaikan suasana di komunitas.

Informan III mengakses komunitas virtual berkisar dari jam 2 siang hingga jam 4 sore dan malam menjelang tidur. Ia terkadang merasa mengorbankan banyak waktunya hanya untuk komunitas virtual sehingga lupa untuk belajar. Hal selanjutnya yang ia korbankan adalah kuota *internet*. Dalam sebulan ia menghabiskan paket *internet* sejumlah 85 ribu rupiah saja. Tetapi kalau sedang sangat membutuhkan, ia terkadang mencapai 150 ribu rupiah perbulannya.

Rutinitas sehari-harinya adalah untuk menulis artikel yang akan diterbitkan di *Official Account* komunitas dan membagikannya kepada para anggota. Terkadang ia juga sering meramaikan suasana di komunitas saat sedang sepi. Walau terkadang ia sering dicap sebagai *admin* yang sering rusuh, tetapi hal itu bertujuan baik untuk memancing para anggota untuk muncul dan lebih aktif di komunitas. Hal-hal tersebut yang menjadi motivasi diri bagi informan untuk tetap mempertahankan dirinya di kelompok virtual, karena ia merasa dibutuhkan di dalam kelompok tersebut.

3.1.3.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Sebagai *admin* sekaligus bagian dari kelompok virtual, pastinya informan akan selalu mempertahankan keanggotaanya di kelompok tersebut. Baginya, kelompok tersebut merupakan bagian dari hidupnya. Karena pada awal terbentuk, banyak suka duka dalam proses terbentuknya komunitas hingga sekarang. Banyak tulisan-tulisan yang sudah ia terbitkan di komunitas virtual tersebut dalam rangka menambah pengetahuan para anggota komunitas.

Informan III beranggapan menjadi bagian dari komunitas virtual sangat menyenangkan. Menyenangkan dari segi kekompakan dan memiliki budaya bahasa yang sama tentunya. Peraturan di dalam komunitas tersebut tidak terlalu menjadikan acuan. Menurut informan III, walau ada peraturan yang tertulis tetapi kebanyakan anggota menganggap hal tersebut sebagai formalitas saja. Sedangkan untuk tujuan komunitas yaitu untuk mempersatukan para *gamers* dari seluruh Indonesia.

Informan III memiliki alasan khusus mengapa ia bisa bertahan hingga saat ini di dalam komunitas. Menurutnya, tidak mudah menjadi pendiri sekaligus bagian dari komunitas virtual. Ia sengaja mempertahankan status tersebut agar disuatu hari nanti bisa beraktivitas bersama, seperti kuliah di tempat yang sama.

Menurutnya dalam pengambilan keputusan, ada yang diikutsertakan semua anggota dan ada yang hanya dilakukan oleh beberapa *admin* saja. Pengambilan keputusan tersebut bersifat demokrasi. Seperti misalnya, seperti pengambilan keputusan tentang pembersihan anggota yang jarang aktif dan tentang kegiatan-kegiatan kelompok yang akan diselenggarakan.

Dalam hal keterbukaan, informan III sangat mengapresiasi hal tersebut. Menurutnya, kebanyakan anggota komunitas sangat terbuka dengan yang lain. Bahkan ia sendiri lebih sering berinteraksi dengan anggota komunitas virtual ketimbang teman sekolahnya. Informan III mengibaratkan komunitas HardcoreGamerGroup sebagai keluarga kecilnya. Informan III mengatakan bahwa

di dalam komunitas virtual itu ada yang memiliki panggilan-panggilan unik tentunya.

“di HG sih saling terbuka sih ya .. sampe sampe terlalu terbuka buka an sih hehehe .. jadi ya saling terbuka, kita ga nutup nutup in apa apaan ya, ibarat kita keluarga kecil kecil an .. panggilan khusus sih ada, paling sering si ghozy .. ghozy ‘paltak’ yang karna kepalanya kotak gitu .. hehe .. panggilan paling si kenrick, cina .. ya gitu .. kita masing2 ada nickname sendiri.. gw apa sih, paling dipanggil admin mesum kali ga tau juga hehe .. tapi kita juga punya paling masing2 nickname. Tapi kalau ga ada yg mencolok, kaya si rifki .. ya panggil aja pake nama bapak .. hehe”

Mayoritas yang tergabung di komunitas tersebut adalah orang Bandung.

Hal tersebut yang mendorong mereka untuk saling mengenal di dunia nyata pula.

Terkadang jika tidak ada panggilan julukan yang menonjol bagi para anggota, mereka memanggil nama dengan panggilan orang tuanya sebagai julukan.

Informan III sangat bangga terhadap komunitas HardcoreGamerGroup. Bahkan ia terkadang mempromosikan dengan teman-teman yang ia kenal di dunia nyata.

Kebanggaan tersebut juga terbukti di *LINE Official HardcoreGamerGroup* yang sudah tembus sebanyak 33 ribu pengikut. Walau terkadang informan cukup kerepotan untuk mengurus hal itu semua, tetapi hal tersebut yang memotivasi dirinya untuk selalu mempertahankan keanggotaanya di kelompok virtual.

3.1.3.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di dalam komunitas virtual menggunakan nama panggilan dan tidak mencantumkan foto dirinya. Menurutnya, hal tersebut ia lakukan untuk menjaga identitas asli dirinya di dunia virtual. Tidak hanya di sosial media *LINE*, di sosial media lainnya ia juga menerapkan prinsip tersebut. Baginya, identitas di dunia virtual tidak perlu harus disebarluaskan karena rawan pencurian data diri.

Baginya, *profile* di dalam sosial media tidak harus menggunakan foto diri asli. Ia cenderung lebih menghias penampilan beranda dan *bio* nya dengan kutipan tulisan (*quote*) atau gambar yang ia rasa unik untuk dilihat oleh orang lain.

Informan dikenal oleh para anggota sebagai karakter yang sering meramaikan suasana diskusi. Baginya, dalam proses diskusi yang terpenting adalah untuk selalu percaya pada anggota lain walau belum pernah bertemu sekalipun. Proses berdiskusi tersebut ia lakukan dengan cara *texting*, *video call group* dan *free call group*. Dari ketiga hal tersebut ia lebih cenderung melakukan *texting* karena lebih mengalir ketimbang menggunakan *video call group* yang harus memikirkan pembahasan apa yang harus dibicarakan.

Informan III menjelaskan beberapa dari anggota komunitas memiliki banyak kesamaan identitas sosial, seperti daerah asal ataupun tingkat pendidikan. Menurutnya jika memiliki kesamaan hal tersebut akan menghasilkan timbal balik yang bagus kedepannya. Identitas sosial yang sama tersebut terkadang memunculkan rasa nyaman terhadap informan III. Terkadang ia berkomunikasi dengan bahasa daerah dengan anggota dari daerah yang sama.

“hmm apa ya.. pertama mereka kan rata2 bandung, jadi gw lebih ... ya pada lebih ngerti, gw misalkan kan rata2 susah ngomong bahasa full indonesia kan, kadang ada satu atau dua kata sunda .. jadi lebih enak dan gampang .. dan pada ngerti apa yang gw omongin ..”

karena kita rasanya kita sama, kita sama orang sunda, jadi kita mesti saling dekat karna kita gamer ... sama sama kita sunda .. jadi lebih loyal satu sama lain, ya misalkan di HGG yang luas sih, keliatan yang sunda sih .. lebih gimana gitu, sama yang non sunda .. misalkan lu rada merhatiin .. kita orang sunda lebih loyal aja si di grup itu hehe ..”

Kebanyakan anggota memiliki budaya yang sama yaitu Sunda. Menurutnya, dengan memiliki kesamaan tersebut di antara satu dengan lainnya merasa dekat, terlebih lagi para anggota memiliki kesamaan hobi yaitu *game*. Selama menjalani proses di kelompok tersebut, diakuinya bahwa orang yang berasal dari Jawa Barat cenderung lebih *loyal* ketimbang anggota dari daerah lain.

Informan III mempunyai pencapaian sosial dalam bentuk memperbanyak teman. Menurutnya jika banyak teman yang dikenal dari hobi yang sama, otomatis akan mempermudah dirinya untuk mencari anggota untuk bermain bersama (mabar). Dengan kelompok yang mewadahi individu memiliki hobi *game*, ia juga dapat mengenal anggota-anggota baru yang belum ia kenal sebelumnya. Ia juga berharap suatu hari nanti dapat berkuliah bersama dengan beberapa anggota yang dekat dengan dirinya untuk kuliah di universitas yang sama. Hal tersebutlah yang mendorong ia untuk selalu mempertahankan keanggotaannya dan menjalin pertemanan dalam kelompok tersebut.

3.1.3.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan merupakan pendiri dari komunitas tersebut. Menurutnya, untuk menjadi bagian dari komunitas virtual ada syarat tertentu. Syarat tersebut meliputi pertanyaan seputar dunia *game*. Jika dirasa calon anggota dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan, maka akan diundang untuk bergabung ke dalam komunitas HardcoreGamerGroup. Jika anggota sudah masuk ke dalam

komunitas tersebut, sudah bisa disebut sebagai anggota. Keharusan para anggota adalah untuk aktif berdiskusi dan meramaikan suasana di kelompok tersebut.

Setiap kelompok pasti memiliki ciri khas tersendiri. Dalam hal ini, komunitas HardcoreGamerGroup sudah memiliki sebuah jaket *hoodie* yang hanya dimiliki oleh para *admin* saja. Tetapi untuk para member hanya berupa kaos dan kegiatan rutin seperti *meet-up* di dunia nyata, walaupun hal tersebut tidak bersifat wajib untuk para anggota.

Selama menjadi bagian dari komunitas virtual, persepsi ataupun informasi yang ia terima sangat sedikit dalam mempengaruhi perilakunya. Ia menjelaskan bahwa karakteristik yang ia punya tergolong keras kepala. Jika informasi ataupun berita yang sudah ada penelitian dan sudah ada berita yang menerbitkannya, baru hal tersebut ia percayakan. Perlakuan yang ia harapkan di dalam kelompok tersebut adalah saling menghargai di antara para anggota. Ia berharap para anggota lebih menghargai para *admin* yang lebih bekerja keras untuk memegang kendali jalannya sebuah kelompok virtual.

“gw sih ga pernah menjadikan seseorang jadi tolak ukur sih .. kadang kalau di grup itu, malah gw pengen jadi kaya tolak ukur seseorang, jadi punya kaya gimana ya ... kaya ‘wah si leb itu punya apa gitu..’ jadi punya pribadi yang orang lain ga punya, jadi gw jadi tolak ukurnya mereka gitu sih hehe..”

Informan juga tidak menjadikan salah seorang anggota sebagai tolak ukurnya dalam bertindak di kelompok. Ia bahkan menginginkan dirinya yang menjadi panutan bagi para anggota lainnya. Jadi, dirinyalah yang menjadi acuan dan tolak ukur bagi para anggota dalam bersikap semestinya di dunia virtual, seperti sikap toleransi, semangat dan keaktifan interaksi di kelompok tersebut.

Informan selalu membagikan informasi-informasi ke dalam komunitas, baik berupa informasi mengenai *game* ataupun berita terkini yang sedang viral. Baginya, di dalam kelompok virtual selalu ia tekankan untuk bersikap saling menghargai di antara para anggota. Ia juga tidak terlalu memaksakan kehendak dirinya dalam menyampaikan sebuah argumen, kembali lagi kepada personal diri masing-masing mau percaya atau tidaknya. Hal tersebut yang mendorong ia selalu dituntut untuk meningkatkan kualitas dirinya dan bertahan di dalam komunitas tersebut.

3.1.3.6 Karakteristik Virtual Community

Informan bergabung dengan beberapa komunitas virtual sampai saat ini, yaitu HardcoreGamerGroup, DotaBandung, PC GamerIndonesia dan Creative Gamers. Komunitas yang ia ikuti tersebut lebih spesifik untuk pembahasan sebuah *game* yang sedang populer. Banyak dari para anggota yang ia kenal di dalam kelompok virtual. Baginya, di dalam dunia virtual ia terkadang merasa tidak aman untuk menyebutkan identitas asli dirinya kepada orang yang ia kenal di dunia maya.

Ia sangat tertarik membawa sebuah hubungan pertemanan dari dunia virtual ke dunia nyata. Bahkan teman-teman yang ia kenal saat ini kebanyakan dari sekolah yang berbeda, beda umur, beda kota dan perbedaan-perbedaan lainnya. Hal tersebut yang menyatukan mereka di dalam sebuah kelompok virtual. Kembali lagi kepada tujuan dari komunitas tersebut, sebagai wadah para *gamer* dan membuat pertemanan virtual menjadi teman di dunia nyata.

Informan III puas terhadap fitur-fitur *LINE* yang sangat membantunya berinteraksi di komunitas virtual. Fitur seperti stiker dan *emoticon LINE* sangat merepresentasikan ekspresinya ketika sedang berinteraksi. Seperti saat sedang ia kesal terhadap seorang anggota, ia dapat memberikan bentuk ekspresi kesal dirinya dalam sebuah stiker bergambar. Ia lebih leluasa dalam mengirimkan kalimat melalui *texting* ketimbang melalui fitur *free call group*. Ia terkadang merasa canggung untuk memulai sebuah pembahasan. Ia berpendapat, jika melalui *free call group* harus difikirkan secara spontan dan membuat dirinya bingung untuk berbicara apa. Ia lebih memilih berdiskusi menggunakan interaksi *texting* karena bersifat *realtime* dan dapat difikirkan dahulu konten apa yang akan ia sampaikan nantinya.

Baginya berinteraksi di komunitas virtual juga dapat mempersatukan orang-orang memiliki pengalaman yang sama. Seperti misalnya, bercerita mengenai mantan masing-masing anggota. Bahkan ia juga kadang mengirim kontak mantannya, untuk sekedar meramaikan suasana di kelompok tersebut. Informan merasa cukup berinteraksi dengan para anggota untuk sekedar bersosialisasi lewat sosial media. Tetapi jika dirasa ada hal penting ataupun kegiatan yang mengharuskan bertatap muka, ia akan antusias dalam mengikuti acara tersebut.

Selama berinteraksi di komunitas virtual, ia selalu mementingkan latar belakang dari lawan bicaranya. Karena hal tersebut berguna jika dirinya mengetahui asal kota ataupun budaya dari anggota tersebut. Misalnya, ada anggota yang berasal dari Jawa Barat, ia akan secara langsung berinteraksi dengan

menggunakan bahasa Sunda untuk berkomunikasi. Di antara para anggota juga terkadang melakukan pertukaran dukungan seperti dukungan moral ataupun bentuk doa saat ketika musim ujian sekolah berlangsung.

Sebagai salah seorang pendiri, informan dituntut selalu aktif dan melihat keadaan di kelompok tersebut. Terkadang jika ada pembahasannya yang tidak menarik, ia berinisiatif untuk membelokkan arah topik tersebut ke pembahasan lain. Hal tersebut ia lakukan untuk tidak berhenti hanya di satu topik saja. Ia juga terkadang memancing para anggota yang *silent reader* untuk aktif di komunitas virtual. Tetapi semakin kesini, hal tersebut ia tidak terlalu ambil pusing karena pada dasarnya para anggota pasti akan muncul dengan sendirinya sesuai kebutuhan mereka terhadap kelompok.

Baginya, komunitas virtual merupakan individu-individu yang memiliki kesamaan minat dengan orang lain. Di sanalah dirinya dapat mengekspresikan sudut pandang tertentu. Dengan memberikan sudut pandang yang berbeda tersebut, dapat mempersatukan pemahaman orang-orang yang belum dikenal sebelumnya. Alasan tersebut yang menjadikannya untuk selalu bertahan di komunitas virtual.

3.3.4 Informan IV

3.1.4.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan IV dalam penelitian ini ialah siswa SMA yang berdomisili di Bandung, sebut saja Than. Than merupakan anggota dari komunitas virtual

HardcoreGamerGroup sejak 9 bulan terakhir. Informan IV menceritakan pertama kali menggunakan sosial media *LINE* semenjak kelas 7 SMP atau sudah 4 tahun.

Pertama kali mengetahui aplikasi *LINE* dari iklan di televisi. Pada awalnya ia menggunakan aplikasi bernama *BlackBerryMessanger* (BBM) tapi dengan perkembangan waktu, aplikasi tersebut sudah tidak banyak yang menggunakannya. Alhasil, informan berpindah dengan aplikasi terbaru yang bernama *LINE*. Latar belakang ia menggunakan *LINE* hingga sekarang adalah teman-teman di lingkungan rumah dan sekolah rata-rata menggunakan aplikasi tersebut. Dengan fitur yang lebih menarik, seperti mengubah tema tampilan dan terdapat stiker lucu untuk berinteraksi di sosial media menjadi alasan dirinya menggunakan aplikasi *LINE*.

Menurutnya, *LINE* merupakan aplikasi sosial media yang saat ini banyak diminati oleh anak muda. Terbukti dengan fitur-fitur yang ditawarkan selalu diperbarui untuk melancarkan aktivitas para pengguna. Informan juga menggunakan sosial media *LINE* untuk bergabung dengan komunitas virtual.

Baginya, sosial media *LINE* dapat menambahkan pertemanan tanpa harus memerlukan ID atau menunggu konfirmasi seseorang. Selanjutnya, ada fitur *free call group* juga yang menjadi keunggulan dalam berkomunikasi di dalam grup. Fitur *timeline* juga berfungsi sebagai pencarian informasi, jika informasi dirasa bagus ia akan membagikannya ke dalam komunitas untuk menambah pengetahuan anggota lain. Sedangkan kekurangan aplikasi tersebut banyak memakan media penyimpanan aplikasi. Misalkan, jika banyak ruang obrolan yang

ada pada pengguna, otomatis akan memberatkan kinerja *smartphone*. Tetapi dari itu semua, fitur-fitur tersebutlah yang menjadi manfaat untuk dirinya dalam bersosialisasi di dunia virtual secara efisien dan efektif.

3.1.4.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Sebagai seorang anak muda yang menyukai kegiatan olahraga dan mempunyai ketertarikan dengan dunia *game*, Than memanfaatkan komunitas virtual sebagai sebuah wadah untuk pengembangan dirinya. Ia pertama kali mengenal komunitas virtual dengan komunitas *skateboard*. Tetapi dengan berjalannya waktu, ia sudah mulai meninggalkan kelompok tersebut. Setelah itu kemudian dirinya bergabung ke dalam komunitas virtual HardcoreGamerGroup. Komunitas tersebut adalah kelompok yang memiliki pembahasan mengenai dunia seputar *game*. Ia mulai beraktivitas di komunitas virtual saat pada awal masuk SMA tepatnya awal tahun 2016, jadi sudah berkisar 1 tahun lebih dirinya tergabung.

Awal mula ia bergabung dengan komunitas, ia memiliki kesan yang aneh. Pada saat bergabung, ia berfikir bahwa komunitas itu tergolong aneh karena sering membagikan gambar-gambar yang bertemakan *Nazi*. Tetapi dengan berjalannya waktu, ternyata hal tersebut adalah bahan candaan bagi para anggota di dalamnya. Awal masuk di kelompok tersebut ia harus memperkenalkan diri seperti nama, asal, memberikan akun *instagram* dan menambahkan pertemanan di *steam* (akun *game online*).

“cara biar dikenal sih waktu itu intro, kaya promosiin diri sendiri, nama kaya gitu2 .. dah kaya gitu share steam account, instagram .. atau misalkan lagi ngobrol ikut nyeletuk aja jadi rame terus, terus kenal aja...”

Ia selalu berusaha mengikuti kegiatan diskusi yang ada di dalam kelompok tersebut. Hal ini yang menjadikannya lebih dikenal oleh anggota-anggota lain. Manfaat yang dirasakan saat bergabung dengan kelompok virtual juga banyak. Seperti kemudahan untuk mendapatkan informasi tentang *game*, mengenal teman dari kota lain, mencari teman bermain *game* beresama-sama atau dikenal istilah main bareng (mabar) dan membahas topik di luar *game* itu sendiri.

Untuk aktif di komunitas virtual, informan menggunakan perangkat *smartphone*, *laptop* dan komputernya. Dalam sehari rata-rata ia habiskan waktu untuk aktif di komunitas lebih dari dua jam. Aktivitas tersebut banyak ia habiskan hanya sekedar berdiskusi *game*, bercanda dengan anggota lain hingga membully anggota yang sedang bermasalah di kelompok. Sampai saat ini, dirinya belum pernah meninggalkan komunitas virtual tersebut. Alasan khususnya adalah untuk menjaga tali silaturahmi dan tidak terputusnya kontak dengan para anggota yang ia sudah kenal selama ini, ia juga merasakan kekompakan yang terbangun di antara para anggota. Seperti halnya kebaikan para anggota yang selalu mendukungnya, atau memberikan masukan tips dan trik pengetahuan *game*. Walaupun dirinya belum pernah bertemu di dunia nyata dan hanya dipertemukan di satu komunitas *game*, ia tetap akan mempertahankan status keanggotaanya tersebut. Sedangkan bentuk pengorbanan dirinya terhadap kelompok tersebut hanya berupa waktu saja. Hal-hal tersebut yang menjadi motivasi dirinya untuk bertahan di komunitas virtual.

3.1.4.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan mempertahankan keanggotaannya di komunitas virtual karena dirinya merasakan kedekatan dengan para anggota. Iklim yang aktif dan kebanyakan anggota berasal dari kota yang sama dengannya yaitu Bandung. Dirinya aktif bersosialisasi di komunitas virtual disaat tidak ada aktifitas di dunia nyata. Dengan beraktivitas di dunia virtual, ia bisa menghabiskan waktu luangnya atau yang biasa ia sebut “gabut”.

“alasan komitmen disitu sih ya karna rame rame .. dan banyak juga orang bandung , terus sama ada temen gabut juga .. kalau ga ada kerjaan ya ON di grup HGG itu ...”

Kedekatan di antara para anggota cukup terbuka. Terkadang ada yang berbagi cerita mengenai kondisi keluarga masing-masing ataupun bercerita tentang masalah percintaan. Hal tersebut yang menurutnya menjadi suatu proses kedekatan dan keterikatan di antara para anggota kelompok. Kedekatan di antara para anggota juga tergolong sudah dekat. Seperti misalnya, informan menceritakan bahwa saat itu ada anggota komunitas yang orang tuanya meninggal dunia. Para anggota yang berdomisili di Bandung berinisiatif untuk memberikan uang santunan dan bingkisan untuk anggota yang sedang tertimpa musibah tersebut. Hal tersebut yang menjadikan kekuatan sekaligus iklim kekeluargaan yang terbangun di kelompok virtual, rasa saling memiliki dan rasa saling merasakan yang menjadi dorongan bagi mereka untuk saling peduli satu sama lain.

Setiap kelompok pasti memiliki peraturan dan tujuan yang dipatuhi oleh para anggota di dalamnya. Peraturan dan tujuan tersebut sudah jelas karena

tertulis dalam catatan komunitas. Walau terkadang peraturan itu hanya dianggap sebagai formalitas saja. Seperti contoh, dilarang membicarakan mengenai isu SARA. Tetapi terkadang para anggota sedikit menyinggung hal tersebut, seperti mengirim gambar *meme* yang menyindir kelompok-kelompok tertentu. Menurutnya para anggota saling mengerti satu sama lain dan jika bercanda tidak memasukkannya ke dalam hati. Hal tersebutlah yang menjauhkan mereka dari konflik di dalam kelompok.

Selama tergabung di komunitas HardcoreGamerGroup, banyak tradisi unik yang ia lakukan. Seperti pertanyaan berhadiah seperti *give away* ataupun sekedar *meet-up* di dunia nyata. Julukan-julukan unik juga diberikan kepada anggota sebagai nama panggilan, seperti misalnya dirinya dipanggil “Cina” oleh anggota-anggota lain. Tetapi hal tersebut bertujuan untuk mendekatkan satu sama lain. Baginya, kekompakkan yang terbentuk itu karena para anggota merasakan hal yang sama dengan anggota lain, jika bercanda tidak ada yang memasukkannya ke dalam hati atau yang biasa sebut “baper” dan yang lebih utama adalah mereka merupakan *gamer*. Faktor-faktor tersebut secara tidak langsung yang menjadikan dirinya untuk tetap terus bertahan di dalam kelompok virtual.

3.1.4.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan bersosialisasi di dunia virtual menggunakan nama dan foto aslinya. Hal tersebut ia lakukan untuk mempermudah ia dikenal oleh para anggota komunitas khususnya dan dapat dikenal oleh teman-temannya di media sosial. Ia tidak takut jika foto ataupun namanya dipalsukan oleh orang-orang yang tidak bertanggung

jawab. Informan juga selalu memperbarui *bio* dan mengganti gambar *profile* dirinya untuk bersosialisasi di dunia maya.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, para anggota mengenal informan sebagai anggota yang aktif di komunitas virtual. Kesamaan minat bermain *game* yang menjadikannya untuk selalu memperbarui informasi dan aktif berdiskusi di sana. Kesamaan demi kesamaan tersebut juga banyak ditemuinya, bahkan ada salah satu anggota yang memiliki kesamaan wajah dengan dirinya di komunitas virtual.

Dalam rangka mempertahankan identitas sosial pribadi, informan sangat terbuka dengan budaya-budaya yang terdapat di kelompok virtual. Baginya, budaya yang ditonjolkan oleh masing-masing anggota wajar saja asalkan tidak memancing diskusi yang bernada rasis. Hal terpenting baginya untuk tetap saling kompak di kelompok adalah sikap toleransi di antara para anggota.

Informan membentuk karakteristik diri dengan cara mengikuti diskusi-diskusi yang diadakan di dalam grup. Terkadang ia lebih senang mendiskusikan sesuatu dengan cara *texting* ketimbang harus *free call group*. Ia berpendapat identitas dirinya di komunitas virtual dan di dunia nyata tidak ada bedanya. Sifat dan karakteristik yang terbangun di sana adalah bawaan dari dunia nyata. Seperti misalnya, ia memiliki pribadi yang ramai dan sering merusuh, terkadang di kelompok virtual ia juga melakukan hal tersebut untuk meramaikan suasana kelompok. Informan juga memiliki pencapaian sosial dalam bentuk pertemanan yang luas dan tidak adanya perpecahan di kelompok. Dengan anggota-anggota

yang memiliki iklim bersifat solid, ia mengharapkan para anggota selalu terus menghargai baik ataupun buruknya hal tersebut agar bisa selalu kompak. Hal itu yang memotivasi dirinya untuk selalu tetap aktif dan mempertahankan keanggotaanya di mana ia merasa dibutuhkan oleh para anggota lain.

3.1.4.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan bergabung dengan komunitas virtual karena ajakan dari pemilik komunitas tersebut yang kebetulan merupakan teman sekolahnya. Ia mengakui bahwa bergabung dengan komunitas virtual HardcoreGamersGroup tidak melalui tes. Seharusnya setiap anggota akan diberikan beberapa pertanyaan seputar *game* sebagai syarat untuk menjadi anggota, tetapi karena ia teman dekat dari pemilik komunitas maka tidak diberikan tes.

Di dalam kelompok tersebut memiliki identitas fisik berupa lambang dan baju. Sedangkan untuk aktivitas rutin adalah kegiatan bermain *game* bersama-sama atau yang biasa mereka sebut mabar. Kegiatan rutin lainnya adalah ajang bertemu di dunia nyata yang biasa mereka sebut *meet-up*. Kegiatan rutinitas tersebut tidak bersifat wajib, hanya diperuntukan oleh anggota-anggota yang bersedia saja.

Cara pandang informan dalam keseharian di kelompok virtual sangat subjektif. Menurutny, mengenai masalah persepsi ataupun standar acuan dalam bersikap ia hanya percaya kepada prinsip pribadinya saja. Seperti misalnya, ada anggota lain yang memberikan rekomendasi tentang *game* bagus, ia tidak

menerimanya mentah-mentah. Ia akan menilai hal tersebut bagus atau tidaknya dengan mencoba dan memeriksa *game* tersebut. Ia juga tidak menjadikan seseorang anggota di kelompok virtual sebagai tolak ukurnya dalam bersikap. Ia lebih mengutamakan berdiri teguh terhadap prinsip dan cara pandangnya sendiri ketimbang orang lain. Baginya, perlakuan yang diharapkan di dalam komunitas tersebut adalah saling menghormati satu sama lain. Tidak adanya diskriminasi atau mengistimewakan seseorang anggota di kelompok tersebut. Dengan begitu akan menumbuhkan kenyamanan di antara para anggota yang mendorong dirinya untuk terus tetap mempertahankan keanggotaan kelompok virtual.

3.1.4.6 Karakteristik Virtual Community

Informan hingga saat ini bergabung dengan beberapa komunitas virtual, seperti HardcoreGamerGroup, PointBlankIndonesia dan Dota2Roll. Komunitas tersebut kebanyakan fokus membahasannya mengenai *game online*. Selama beraktivitas di dunia virtual, informan selalu menggunakan identitas asli untuk dikenal oleh para anggota lainnya. Hal tersebut ia lakukan untuk menumbuhkan rasa kepercayaan di antara para anggota lain. Ia memperoleh kesan yang baik atas kelompoknya dengan cara beragam, seperti membagikan artikel menarik, ikut kegiatan kelompok seperti kumpul untuk makan bersama dan terkadang ia juga ikut melerai anggota yang sedang bertengkar di kelompok virtual.

Informan sangat tertarik membawa sebuah hubungan pertemanan yang dikenalnya dari dunia virtual ke dunia nyata. Ia berpendapat untuk melakukan hal tersebut sebagai ajang silaturahmi di dunia nyata. Dengan begitu, ia bisa

mendapatkan pertemanan yang memiliki kesamaan hobi di dunia nyata. Terkadang ia juga aktif untuk berdiskusi menggunakan fitur *video call group*. Dengan fitur tersebut ia dapat berkomunikasi sekaligus melihat ekspresi nyata dari para anggota tanpa harus bertemu sekalipun.

Dalam hal keterbukaan, informan juga sering membagikan pengalaman pribadinya. Seperti cerita mengenai keadaan keluarganya ataupun masalah percintaan yang ia alami. Terkadang ia juga bertukar nasihat kepada para anggota di dalam komunitas virtual, yang sama sekali ia tidak kenal sebelumnya. Sebelum berinteraksi, informan berupaya untuk mengetahui latar belakang anggota tersebut. Ia merasa takut jika terjadi kesalahan kata yang menyebabkan lawan bicaranya tersinggung dan sakit hati.

Rutinitas dan pengekspresian informan IV di komunitas virtual lebih sering mengomentari dan membagikan artikel-artikel menarik seputar *game* untuk anggota lain. Informan juga terkadang memancing para anggota yang sering menjadi *silent reader* di komunitas tersebut. Ia bahkan memancing para anggota yang jarang muncul dengan memanggil, menyindir dan menggunakan fitur *mention* nama anggota untuk sekedar meramaikan interaksi di kelompok virtual. Selama tergabung dengan komunitas virtual ia memiliki pandangan tersendiri. Baginya, komunitas virtual merupakan tempat berkumpulnya orang-orang yang memiliki kesamaan minat/hobi, tempat bersilaturahmi dan wadah untuk mencari informasi dari tujuan pribadi tentunya. Dengan semua fungsi tersebut ia selalu berusaha untuk mempertahankan keanggotaanya dan dapat mengambil pelajaran yang ia peroleh dari kelompok virtual tersebut.

3.3.5 Informan V

3.1.5.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke V dalam penelitian ini ialah seorang perempuan yang tergabung dalam komunitas HardcoreGamersGroup, sebut saja Ray. Ray merupakan seorang atlet Timnas *Soft Tennis* tingkat SMA yang berdomisili di Jakarta Selatan. Informan V mengenal sosial media *LINE* semenjak tahun 2013.

Ia menggunakan *LINE* dikarenakan lingkungan sekolah dan keluarga besarnya banyak menggunakan aplikasi tersebut. Dengan menggunakan satu aplikasi media sosial yaitu *LINE*, ia dapat berkomunikasi dengan banyak orang sekaligus tanpa harus mengunduh aplikasi-aplikasi lainnya. Tujuan menggunakan aplikasi tersebut untuk sekedar bersosialisasi dengan teman atau saudaranya, ia juga menggunakan aplikasi *LINE* untuk bergabung dengan komunitas virtual. Ia juga menggunakan aplikasi *LINE* untuk mengisi waktu kosong dalam melihat berita dan video menarik dari *Official Account* ataupun dari *timeline*.

Informan menggunakan aplikasi *LINE* hingga saat ini karena perkembangan manfaat aplikasi yang cukup pesat. Seperti dari segi fitur yang banyak ditambahkan untuk memudahkannya berinteraksi. Seperti contoh, fitur *relay* untuk meminta pendapat teman-teman dalam bentuk bergambar, *voting* untuk memperoleh suara terbanyak di kelompok virtual dan fitur *video call group* untuk berdiskusi.

Menurutnya, 90% aktivitas sehari-hari dilakukan di dalam *LINE* ketimbang di dunia nyata. Seperti bercanda dan berdiskusi dan mengisi waktu

senggang untuk mencari informasi di komunitas virtual. Kebijakan *LINE* untuk menambahkan pertemanan tanpa harus mengenal seseorang menjadikan kelebihan dalam mencari pertemanan di dunia virtual. Selanjutnya fitur-fitur yang selalu ia gunakan untuk berinteraksi di kelompok virtual seperti stiker-stiker lucu, *free call group* yang lancar tanpa tersendat dan artikel yang muncul di *timeline* dapat dibagikan dan didiskusikan ke dalam komunitas virtual. Semua hal tersebut merupakan alasan mengapa ia tetap menggunakan *LINE* dalam aktualisasi dirinya di dunia virtual.

3.1.5.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Sebagai seorang yang menyukai aktivitas *game* dan mempunyai ketertarikan dengan dunia *youtube*, Ray memanfaatkan komunitas virtual sebagai sebuah wadah untuk mendapatkan informasi. Pertama kali ia mengenal kelompok virtual disaat ia masuk ke dalam kelompok *fanbase* bernama “Brows Army”. Komunitas tersebut berfokuskan kepada pembahasan mengenai *pewdiepie* (artis *youtube*) dan informasi terbaru mengenai kegiatannya. Lalu setelah itu baru ia bergabung ke komunitas HardcoreGamerGroup. Tujuan awal ia bergabung adalah untuk menemukan orang-orang yang membahas sebuah *game* dan *youtube* dalam sebuah wadah komunitas.

Awal mula ia bergabung dengan komunitas virtual HardcoreGamerGroup karena diundang oleh salah satu temannya yang sudah menjadi anggota. Ia sedikit bingung ketika awal bergabung dengan kelompok tersebut. Tetapi hal tersebut ia

tidak terlalu fikirkan karna ia bermaksud untuk menambah pertemanan bahkan mencari pacar yang memiliki kesamaan hobi *game* dengannya.

Pertama kali ia bergabung dengan kelompok tersebut ia merasa kaget. Kebanyakan dari anggota yang tergabung rata-rata berumur di bawahnya, walaupun juga ada yang seumuran dengannya. Sifat anak kecil yang dimiliki informan secara tidak sadar membuat dirinya dapat beradaptasi dengan cepat dengan anggota-anggota lainnya. Ia beradaptasi dan dikenal oleh para anggota dengan cara memperkenalkan diri dan sering berbaur ketika ada sebuah diskusi, semakin lama para anggota dapat menerima dan mengenal dirinya di kelompok virtual tersebut.

Manfaat dan kemudahan yang secara nyata dirasakan oleh informan sangat beragam. Ia dapat menjadi dirinya sendiri tanpa harus malu terhadap orang lain, ia juga dapat bebas menyampaikan pendapat bahkan bebas untuk tertawa ataupun teriak disaat berinteraksi di kelompok virtual.

Perangkat elektronik yang ia gunakan untuk aktif di komunitas virtual adalah *handphone*, *laptop* dan komputer. Tetapi ia lebih sering menggunakan *handphone* karena praktis dan dapat mengaksesnya di mana saja. Dalam sehari ia bisa menghabiskan waktu lebih dari 12 jam untuk komunitas virtualnya.

“Dalam sehari gw bisa tiap jam, itu tergantung grupnya juga sih .. kalau gw ga ada kerjaan ya gw aktif di grup, rata rata gw paling pagi ampe siang .. sama malem .. kalau sore gw ga megang handphone sih .. kalau rata2 buat di grup virtual itu bisa hampir, 12 jam kali yaa lebih ..”

Baginya, komunitas virtual merupakan tempat untuk mengisi waktu luangnya disaat ia tidak sedang latihan sebagai atlet. Informan V dalam komunitas

virtual sering kali membuat gaduh ataupun bercanda dengan anggota lain menggunakan *meme* (gambar buatan sendiri untuk menghibur) yang diedit dengan menggunakan foto profil anggota lain. Selanjutnya ia juga aktif membagikan artikel *game* ataupun berita viral ke dalam komunitas virtual.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, informan sudah bertemu dengan beberapa anggota yang ia kenal di dunia nyata. Menurutnya, manfaat komunitas virtual selain mendapatkan ilmu juga bisa mencari pertemanan di dunia nyata yang juga memiliki kesamaan hobi yaitu *game*. Selama menjadi anggota kelompok, informan pernah berkonflik dengan sesama anggota komunitas karena kesalahpahaman. Dari hal tersebut, penanganan konfliknya adalah para *admin* memutuskan mengeluarkan dirinya dan anggota yang berfkonlik sebagai sanksi. Tetapi setelah konflik reda, para anggota yang dikeluarkan tersebut harus segera berbaikan dan akan diundang untuk masuk ke dalam komunitas lagi.

Dalam sebulan informan menghabiskan uang untuk membeli kuota internet agar aktif di komunitas virtual berkisar 150 ribu rupiah. Selain itu bentuk pengorbanan yang ia berikan ke dalam kelompok adalah waktu. Waktu banyak ia habiskan hanya untuk bersosialisasi di komunitas virtual. Ia cenderung memilih hal tersebut dikarenakan pada dunia nyata kebanyakan temannya juga melakukan hal yang demikian. Alasan khusus ia mempertahankan keanggotaanya adalah karakter para anggota yang tergolong seru dan lucu, dari alasan itu ia merasa iklim kenyamanan yang tumbuh. Kenyamanan tersebut juga ia dapatkan karena bisa menjadi diri sendiri saat berinteraksi di komunitas virtual. Tidak ada yang meledek dan memperdulikan penampilan dirinya saat berada di komunitas virtual.

Faktor tersebutlah yang menjadi komitmen dirinya untuk terus bertahan di kelompok virtual.

3.1.5.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan bertahan di dalam komunitas virtual karena berpendapat bahwa jodohnya merupakan salah satu anggota komunitas di sana. Hal tersebut ia sampaikan karena sudah mengenal banyak karakteristik para anggota. Baginya, keterbukaan di kelompok tersebut cukup dekat. Bahkan para anggota terkadang menceritakan masalah yang mereka alami saat di dunia nyata. Antusiasme di dalam kelompok terbilang tinggi karena para anggota rata-rata aktif untuk membagikan informasi dan sekedar bertegur sapa di sana. Hal tersebut dilakukan para anggota sebagai bentuk kontribusi kepada komunitas, sedangkan bagi yang jarang muncul kebijakan para *admin* akan mengeluarkan anggota-anggota yang jarang aktif.

Selama menjadi bagian kelompok virtual, informan merasakan iklim kekeluargaan. Baginya, anggota komunitas virtual bukan hanya sebatas teman, tetapi juga bagian dari keluarga yang melengkapi dirinya dalam sehari-hari. Walau dirinya tidak pernah bertemu dengan beberapa anggota, kedekatan tersebut terus dirasakan oleh dirinya, seperti rasa peduli dan rasa khawatir terhadap rekan-rekannya di komunitas.

Dalam hal berdiskusi, terkadang dirinya ikut andil terhadap pengambilan keputusan. Seperti misalnya, mendiskusikan keputusan untuk tempat kegiatan *meet-up* yang akan digelar. Jika dirasa para anggota banyak yang pro dan kontra,

jalan terakhir yang digunakan adalah menggunakan fitur *voting* (pemungutan suara) dan *relay* (memungkinkan anggota berpartisipasi dalam bentuk komentar bergambar).

“paling kalau ngediskusiin paling tentang place sih, kalau mereka mau meetup dimana gitu kan .. jadi kan semua jadi gabung, ya makanya ada fitur vote di line kan, disitu mereka nge voting, atau nge relay .. atau tempat tukar tukar pikiran, trus mau makan di mana, atau ngobrolin game kayak bertukar pikiran tentang game..”

Pada awal ia bergabung dengan komunitas tersebut, banyak dari para anggota sering berselisih paham. Terkadang para anggota juga saling memaki di antara satu sama lain. Hal tersebut mereka lakukan karena di komunitas virtual tidak memperlihatkan identitas asli seseorang. Dengan berjalannya waktu, konflik tersebut dapat dikurangi oleh peraturan dan kesepakatan bersama. Sanksi dari para anggota yang terlibat konflik ada yang berupa peringatan, *blacklist* dan dikeluarkan dari komunitas.

Selama satu tahun lebih ia sudah bergabung dengan komunitas virtual, banyak duka maupun suka yang ia telah lewati. Baginya, komunitas virtual yang ia ikuti merupakan sebuah kebanggaan. Ia sangat merasa besar kepala sekali untuk memamerkan dan menceritakan betapa kerennya komunitas tersebut kepada teman-temannya di dunia nyata. Ia merasakan hal tersebut dikarenakan bisa beraktualisasi menjadi dirinya sendiri.

“kalau tentang itu gw emang besar kepala banget ya .. karna gw memamerkan ke temen temen gw betapa keren nya grup itu .. dan bagi gw di grup itu emang gw bisa jadi diri gw sendiri dan banyak orang orang2 yang satu pemikiran sama gw .. dan gw seneng banget bisa berada di grup itu .. dan gw ga berasa ga sendiri, gw ngerasa punya keluarga .. punya ngerasa orang terdekat dan gw bangga banget bisa satu grup sama mereka, gitu doang si ..”

Informan merasakan bentuk kekeluargaan, dirinya merasa tidak sendiri ketika berada di kelompok walau hanya sebatas virtual. Kekeluargaan yang dimaksud berupa kedekatan di antara para anggota, satu pemikiran dan ikatan yang terjalin di antara para anggota. Hal tersebutlah yang menumbuhkan kebanggaan terhadap kelompok.

Menurutnya, faktor pendorong timbulnya rasa loyalitas dan kekompakan yang terbentuk dalam kelompok adalah kesamaan hobi *game*. Intensitas bermain bersama (mabar) yang dilakukan para anggota membuat mereka selalu kompak, karena disetiap *game* pastinya akan mengatur sebuah strategi kelompok.

Baginya, peraturan yang terdapat di komunitas virtual harus dipatuhi oleh para anggota demi terciptanya kelompok yang kondusif. Ia memiliki prinsip jika di kelompok virtual harus selalu menghormati satu sama lain, tidak boleh menghina ataupun menyinggung SARA. Sedangkan baginya, tujuan dirinya berada di komunitas virtual tersebut adalah untuk mencari teman dan keluarga baru secara virtual. Hal tersebut yang menjadi alasan dirinya untuk tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.5.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di komunitas virtual tidak menggunakan nama asli, melainkan hanya nama samaran. Ia menggunakan nama samaran karena dirinya bercita-cita membuat *channel youtube*-nya dengan nama tersebut. Sedangkan profil akun sosial media yang ia miliki terkadang ia perbarui dengan artikel-artikel menarik di bagian beranda.

Baginya, di komunitas virtual tidak ada yang memiliki kesamaan sifat ataupun karakteristik pribadi dengannya. Ia berpendapat bahwa hanya dirinya yang memiliki sifat-sifat seperti berterus terang dalam berbicara ataupun melakukan sesuatu yang biasa disebut “blak-blakan”. Tidak jarang ia berteriak ataupun tertawa lepas saat berdiskusi menggunakan fitur *video call group* di komunitas.

Dalam mempertahankan identitas sosial di komunitas virtual, informan tidak terlalu memikirkannya. Ia berpendapat akan terus mempelajari dan mempertahankan sifat dirinya karena baginya komunitas virtual merupakan tempat yang bebas berekspresi. Walau terkadang sifat aslinya sering muncul, hal tersebut tidak terlalu dipedulikan oleh para anggota lain. Selain itu, informan juga memiliki pencapaian beragam untuk kelompok virtual, ia berharap iklim di komunitas virtual selalu tetap ramai, tetap kompak, menjaga ikatan kekeluargaan secara virtual, tidak ada yang saling menyerang SARA dan selalu mengedepankan kebersamaan. Ia juga berharap para anggota dapat memahami dirinya dan ia ingin para anggota selalu mengingat bahwa dirinya pernah menjadi bagian dari kelompok virtual yang selalu aktif di kelompok virtual tersebut. Dari semua hal itulah yang menjadikan dirinya untuk tetap mempertahankan keanggotaan di kelompok virtual.

3.1.5.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Menurut informan V, untuk menjadi anggota dari komunitas virtual HardcoreGamerGroup adalah tes pengetahuan tentang *game*. Jika calon anggota tersebut bisa menjawab dengan lancar, maka ia akan diundang masuk kedalam komunitas. Anggota yang sudah tergabung ke dalam komunitas virtual, biasanya akan memperkenalkan diri dan dari sanalah para anggota akan saling mengenal satu sama lain.

Di dalam kelompok virtual tersebut, para anggota banyak yang memiliki nama julukan antara satu dengan lainnya. Baginya, hal tersebut merupakan bentuk kedekatan di antara para anggota yang terlibat. Informan mengakui dirinya terkadang terpengaruh oleh sifat-sifat para anggota komunitas. Walau terkadang pengaruh tersebut berupa sebagian kecil, misalnya cara berbicara dan cara bercandaan di dalam kelompok tersebut.

Dalam hal lain, informan juga tidak terlalu mempercayakan informasi yang ia peroleh tanpa membuktikannya sendiri. Seperti misalnya, ada anggota yang menilai sebuah *game* bagus, ia tidak secara langsung percaya hal tersebut tanpa membuktikan atau memainkannya sendiri. Ia memiliki prinsip bahwa hidupnya akan ia jalani dengan caranya sendiri, walau terkadang berbeda dengan kebanyakan orang.

Informan terkadang membagikan informasi mengenai seputar *game*, artikel-artikel komedi, *meme* unik hingga bercerita mengenai kegiatan sehari-

harinya. Terkadang, informan juga dijadikan sebagai tempat bercerita bagi para anggota, seperti masalah keluarga ataupun masalah pribadi yang mereka alami. Informan selalu bersikap netral dan berupaya menyemangati para anggota yang sedang tertimpa kesulitan. Ia lebih senang untuk berbaur terhadap kelompok ketimbang harus merubah sifat dirinya pribadi. Sifat-sifat itulah yang terkadang muncul dalam dirinya yang menjadi alasan ia tetap mempertahankan keanggotaan kelompok virtual.

3.1.5.6 Karakteristik Virtual Community

Informan tergabung dengan beberapa komunitas virtual, seperti HardcoreGamersGroup, BrownsArmy dan Ar.ID. Dari ketiga komunitas yang ia ikuti, mayoritas pembahasannya adalah dunia teknologi dan dunia *game*. Selama bersosialisasi di dunia virtual, informan tidak menggunakan identitas asli seperti di dunia nyata. Hal tersebut ia lakukan karena menurutnya dunia virtual merupakan ruang terbuka tanpa harus membawa identitas asli di dunia nyata.

Informan selalu berupaya untuk berkomunikasi dan menyampaikan hal-hal yang positif terhadap individu yang dikenalnya di dunia virtual. Ia selalu berupaya untuk terlihat menyenangkan bagi orang lain dengan cara tetap bergembira dan menyebarkan sikap-sikap positif yang ada pada dirinya. Informan sangat tertarik membawa sebuah hubungan pertemanan dari dunia virtual ke dunia nyata. Menurutnya, dengan saling mengenal di dunia nyata akan memperlihatkan kehebohan dan keseruan dari pribadi masing-masing anggota secara nyata.

“ya kalau bisa lebih sih ya kenapa engga, kalau kita bisa ketemu langsung tatap muka sih lebih seru gitu kan .. kalau walaupun lewat sini ya oke juga ya mau gimana lagi karna kita beda kota beda tempat tinggal jauh banget .. tapi kalau ada kesempatan ketemu, gw sangat senang dan bersyukur banget bisa ketemu mereka..”

Selama tergabung dengan kelompok virtual, informan sangat menyukai fitur *video call group*. Dengan fitur tersebut ia bisa merasa lebih dekat dan dapat melihat wajah masing-masing anggota saat berbicara. Ia berpendapat dengan fitur tersebut juga dapat menjalin koneksi pertemanan yang berbeda kota walau tanpa harus bertemu secara fisik. Dengan begitu mereka merasa dekat dan merasa lebih mengenal satu sama lain di dalam komunitas.

Informan dekat dengan beberapa anggota komunitas walau tidak pernah bertemu sekalipun. Baginya, komunitas virtual merupakan tempat untuk mempertemukan dirinya dengan orang-orang yang sepemikiran. Terkadang ia juga berbagi pengalaman privasi dengan anggota lain, seperti misalnya masalah keluarga, masalah percintaan dan kegiatan sehari-hari di dunia nyata. Hal tersebut ia lakukan untuk sekedar berbagi pengalaman dan meminta saran dari para anggota yang juga merasakan permasalahan tersebut.

Informan merasa tidak cukup jika hanya berinteraksi dengan para anggota melalui dunia virtual saja. Baginya jika ada waktu ataupun kesempatan untuk bertemu secara tatap muka akan lebih seru ketimbang interaksi hanya di dunia virtual saja. Di dalam interaksinya, ia selalu mementingkan latar belakang lawan bicaranya. Menurutnya, latar belakang seseorang tersebut dapat berguna sebagai batasan ketika saat interaksi. Dengan hal tersebut dapat menghindarkan dirinya

untuk menyinggung perasaan seseorang dan tumbuhnya sikap saling menghargai di dunia virtual.

Sebagai bagian dari komunitas virtual, informan selalu berperan aktif untuk meramaikan proses diskusi. Saat sedang tidak ada aktivitas di dalam komunitas virtual, terkadang ia memancing para *silent reader* untuk muncul meramaikan suasana kelompok. Misalnya, ia memancing dengan cara mengejek ataupun meledek nama anggota-anggota yang jarang aktif di komunitas. Walau terkadang hal tersebut merupakan perbuatan buruk, tetapi tujuan ia melakukan hal tersebut untuk kebaikan bersama. Baginya, komunitas virtual merupakan tempat untuk dirinya menjadi pribadi seutuhnya tanpa memperdulikan penilaian orang lain. Tempat di mana ia bebas berekspresi, bersosialisasi, merasakan kekeluargaan, berinteraksi, tempat mencari kesenangan hidup tanpa rasa malu dan rasa canggung. Hal tersebutlah yang menjadi dorongan dirinya untuk selalu mempertahankan status keanggotaanya di dalam komunitas virtual.

3.3.6 Informan VI

3.1.6.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan penelitian ke VI ialah seorang mahasiswa yang berdomisili di kota Bandung, sebut saja Hasbi. Ia sudah menggunakan *LINE* semenjak tahun 2013. Informan VI mengetahui sosial media *LINE* dikarenakan lingkungan pertemanan.

Selama empat tahun terakhir ia menggunakan aplikasi sosial media *LINE*. Pertama kali ia menggunakan *LINE* karena pada saat itu sistem mengirim pesan baru menggunakan SMS, dengan menggunakan media sosial *LINE* ia berharap

pemakaian pulsa bisa lebih rendah. Selanjutnya, ia juga mengatakan *LINE* saat mengirim pesan akan langsung terkirim, sedangkan melalui pengiriman SMS terkadang bermasalah terhadap operatornya (pending/delay).

Pertama kali ia menggunakan *LINE* karena ajakan teman-teman. Pada awal mulanya ia menggunakan aplikasi sosial media lain yaitu *BlackBerryMessenger* (BBM). Pada saat itu, aplikasi tersebut yang menjadi populer dikalangan anak muda. Tetapi setelah muncul aplikasi *LINE* yang menawarkan fitur stiker untuk berinteraksi, ia memutuskan untuk berpindah menggunakannya.

Informan merasakan banyak perbedaan manfaat ketika menggunakan *LINE*. Ia sendiri lebih nyaman menggunakan aplikasi tersebut karena tergolong sederhana untuk mengoperasikannya. Misalnya, pengaturan grup di aplikasi *BlackBerryMessenger* yang anggotanya terbatas, sementara di *LINE* tidak ada batasan. Lalu, jika menggunakan *Whatsapp* harus mencantumkan nomer handphone pengguna. Baginya, nomer handphone merupakan informasi sensitif saat di dunia virtual, alasan itu yang mendorong dirinya memilih *LINE* karena tidak menampilkan hal tersebut.

“jadi bagi urang si ada experience baru ya urang dah nyaman pakai line dan berhubung BBM bikin grup kan terbatas banget berapa membeinya kalaupun pake whatapps ga enaknye, ya nomer handphone kita ke expose, padahal kalau phone number itu sensitif information..”

Sehari-hari informan menggunakan *LINE* hanya untuk sekedar bersosialisasi. Seperti mengobrol (*chatting*) dengan orang-orang yang dikenal, berbagi cerita, mengirim foto dan melihat berita. Selain itu, fitur yang paling

sering ia gunakan adalah *video call group* untuk panggilan video bersama teman-temannya. Lalu menyimpan data ataupun berkas dengan *LINEkeep*. Sedangkan kekurangan aplikasi tersebut adalah terlalu banyak memakan kapasitas penyimpanan *smartphone*.

LINE selalu memperbarui dari segi fitur ataupun tampilan. Ia merasa terbantu dengan munculnya fitur bernama *LINEtoday*. Dengan fitur tersebut dirinya dapat membaca berita yang terhangat setiap hari. Selanjutnya, fitur *Timeline* yang dapat merespon ataupun mengomentari artikel seseorang yang ditulis pada sosial medianya. Ia juga menggunakan sosial media *LINE* untuk bergabung dengan komunitas virtual. Menurutnya, dengan bergabung bersama komunitas virtual dirinya bisa memberikan tanggapan dan komentar terhadap pemikiran orang lain. Hal tersebut dapat ditunjang oleh fitur *LINEtoday* untuk mencari pembahasan terkini yang nantinya sebagai bahan diskusi di komunitas. Hal tersebut yang mendorong dirinya untuk selalu aktif dan mempertahankan keanggotaan di kelompok virtual.

3.1.6.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Sebagai seorang yang menyukai kegiatan diskusi dan mempunyai ketertarikan dengan dunia internet, Hasbi memanfaatkan kelompok virtual sebagai sebuah wadah untuk menyampaikan tulisan, ide dan pikirannya kedalam sebuah komunitas. Pertama kali ia bergabung dengan komunitas virtual karena diajak oleh temannya yang juga memiliki hobi untuk berdiskusi politik.

Kesan pertama ia bergabung dengan komunitas virtual ia sangat canggung. Pada awalnya ia tidak mengenal sama sekali para anggota yang tergabung dengan kelompok tersebut. Motivasi yang mendorongnya untuk ikut ke dalam komunitas virtual adalah hobinya dalam membahas suatu isu, menambah ilmu dan mencari pertemanan. Walau terkadang komunitas virtual tidak terlalu fokus membahas isu politik, para anggota juga terkadang menjalin pertemanan di dunia nyata, misalnya mengajak anggota lain untuk olahraga bersama.

“hmm engga topik politik selalu juga sih diskusinya, karna ada grup diskusinya ya kadang ga jelas kadang ada diskusi tentang lari dan olahraga bareng .. ya faedahnya sebuah grup kan buat diskusi ya bentuk diskusi itu sendiri kan bentuknya apa aja, ga selalu politik..”

Hal tersebut ia lakukan bersama teman-teman yang ia kenal di komunitas. Baginya, komunitas virtual merupakan tempat untuk menyampaikan pemikiran dan bertukar pendapat. Secara pribadi, ia tidak memikirkan bagaimana politik tersebut, melainkan bagaimana dirinya berguna untuk negara secara pemikiran. Dengan hal tersebut ia bisa mengetahui apa yang tidak ia ketahui sebelumnya dan dapat mengembangkan pemikiran yang ia punya di sana.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, banyak manfaat kemudahan yang ia peroleh. Misalnya, ia dapat bertukar pemikiran dengan orang yang ahli dibidangnya, karena pada komunitas tersebut terdiri dari para mahasiswa dengan jurusan yang berbeda-beda. Manfaat lainnya ia bergabung dengan komunitas ialah untuk mencari pacar sekaligus ajang berbagi pemikiran, jadi menurutnya ibarat pepatah “sekali mendayung 2 pulau terlampaui”.

“Hmm kita bisa nge explore apa yang kita tau sebelumnya dan yang kita engga tau dan sharing ke orang , dan bisa bertukar pikiran ke orang lain .. ya itulah

manfaatnya .. di lain kita bisa mencari cewek, disamping kita bisa sharing idea gitulah .. hehe “

Informan menggunakan perangkat elektronik laptop dan *smartphone* untuk aktif di komunitas virtual. Informan VI bisa aktif dalam komunitas virtual hingga 24 jam sehari. Informan VI sangat senang bersosialisasi di media sosial bukan berarti anti sosial. Menurutnya, di dalam komunitas virtual bisa dengan bebas mengemukakan pendapat dan memang budaya sosial media pada dirinya telah menyatu. Informan VI melakukan beberapa aktivitas rutin di komunitasnya. Seperti bertukar pikiran, membagikan pengalaman, membahas info beasiswa, artikel menarik dan membahas topik politik yang berubah-ubah setiap harinya. Informan pernah keluar dari komunitas tersebut. Alasan ia keluar karena merasa risih dengan keaktifan para anggota untuk mengkritisi sebuah isu. Selanjutnya ia juga pernah keluar komunitas karena dirinya memiliki kesibukan di dunia nyata. Tetapi dirinya masuk kembali ke kelompok tersebut dan aktif kembali berdiskusi sampai saat ini. Menurut informan VI, dirinya mengorbankan waktu, tenaga, uang dan pemikiran untuk komunitas virtual. Sedangkan kuota *internet* ia menghabiskan kurang dari 50 ribu per bulan. Selama tergabung dengan komunitas virtual, manfaat yang ia rasakan secara nyata adalah mengenal banyak orang dan mempermudah dirinya suatu saat meminta bantuan yang diluar jangkuan dirinya, misalnya memberitahukan lokasi daerah yang ia tidak ia ketahui ataupun membutuhkan referensi buku bacaan. Dari hal tersebut yang menjadi motivasi bagi dirinya untuk selalu mempertahankan keanggotaan di dalam kelompok virtual.

3.1.6.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan memiliki komitmen untuk selalu bertahan di komunitas virtual tersebut walau tidak secara tertulis. Baginya, dengan bergabung bersama kelompok virtual, dirinya telah mendapatkan teman-teman yang satu pokok pemikiran dengannya. Dengan hal tersebut ia lebih sadar diri untuk mencari pertemanan di komunitas virtual tidak harus mengedepankan ego individu. Saling melengkapi dan saling kompak satu sama lain menjadi kunci dalam keberhasilan di kelompok tersebut. Seperti misalnya, beberapa anggota yang tidak mengetahui penerapan ideologi, para anggota lain yang lebih tahu terkadang memberikan referensi bacaan sebagai panduan. Dalam keterbukaan, informan merasa tidak semua anggota yang memiliki kedekatan dengan dirinya, walau terkadang ada beberapa anggota yang bercerita secara personal kepada dirinya.

Antusiasme para anggota komunitas pada jam tertentu saja. Biasanya para anggota dan dirinya aktif di komunitas virtual dari sore menjelang malam, kebanyakan para anggota memiliki kesibukkan masing-masing di siang hari. Selama tergabung, informan merasakan ada ikatan kekeluargaan di kelompok tersebut.

“Urang sih ngerasain, jadi kalau yang tua merangkul yang muda, dan yang muda menghormati yang tua .. gimana ya, bukan masalah junior ke senior sih .. disitu itu kayak kita di satu rumah ada kakak dan adik, saling menjaga satu sama lain dan saling care .. gitu aja sih..”

Ia menganalogikan komunitas virtual tersebut sebagai sebuah keluarga kecil, di mana para anggota tua merangkul para anggota muda dan anggota muda menghormati anggota yang tua. Dengan sikap tersebut, konsep senior dan junior

di komunitas ibarat konsep kakak beradik disebuah rumah yang saling menjaga dan peduli satu sama lainnya.

Iklm diskusi di kelompok tersebut terkadang tidak terkendali. Para *admin* juga terkadang kewalahan untuk menjaga emosi para anggota dalam menyampaikan opini masing-masing. Dirinya bersyukur karena para anggota selalu menghargai ideologi masing-masing anggota lain walau terkadang susah menyamakan ideologi dan pendapat yang saling membenarkan diri sendiri. Hal tersebut biasa terjadi saat diskusi, tetapi pasca diskusi akan kembali normal seperti sedia kala. Dari kejadian tersebut informan selalu mengambil nilai positif yang dapat ia pelajari, seperti misalnya tidak memaksakan kehendak.

Informan merasa bangga bergabung dengan komunitas virtual tersebut. Kebanggaan karena telah menjadi anggota kelompok virtual yang kebanyakan anggota tersebut adalah orang-orang hebat dan kritis menanggapi sebuah isu. Terkadang ia juga saking asyiknya berdiskusi di dunia virtual hingga lupa dengan teman-temannya di dunia nyata, seperti tertawa sendiri saat berkumpul.

“kalau ceritain masalah real life paling anak anak nanya “ari sia gelo eta seseurian sorangan”, artinya “lu kenapa anjir ketawa-ketawa sendiri, dah gila?”, terus urang juga jawab ini lagi chatingan grup diskusi lah, kadang orang-orang juga nanya dan minta masukin, trus kadang bilang keren..”

Informan juga terkadang menceritakan aktivitas di komunitas virtual tersebut kepada teman-teman di dunia nyata. Banyak teman-temannya yang juga tertarik untuk bergabung dengan komunitas virtual tersebut sebagai ajang berdiskusi.

Setiap kelompok pasti memiliki peraturan dan tujuan yang berlaku. Ia berpendapat bahwa aturan kelompok yang sudah disepakati bersama sudah cukup baik. Sedangkan dalam hal tujuan adalah sebagai wadah bertukar pikiran, mencari teman ataupun sekedar berdiskusi dengan anggota-anggota di dunia nyata. Faktor kekeluargaan, rasa memiliki, menghargai dan penerimaan dirinya sebagai bagian dari kelompok virtual yang menjadikan alasan untuk tetap bertahan di komunitas virtual tersebut.

3.1.6.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di dunia virtual mencantumkan nama asli untuk berhubungan dengan lingkungan sosialnya, seperti teman-teman di dunia nyata dan teman-temannya di komunitas virtual. Informan juga sering mengganti bio dan aktif membagikan *postingan* menarik yang ada di sosial media. Baginya, media sosial membantu dirinya dalam membuat suatu jaringan pertemanan dengan orang-orang tanpa bersentuhan secara langsung. Terkadang informan juga menemukan individu-individu yang mempunyai kesamaan dengannya, seperti kesamaan daerah tempat tinggal. Hal tersebut yang mendorongnya tetap untuk bersosialisasi di dunia virtual dan mempererat hubungan di dunia nyata, seperti mengajak bertemu untuk sekedar berkumpul.

Informan VI sendiri berasal dari daerah Jawa Barat. Menurutnya, banyak dari anggota komunitas virtual berasal dari daerah yang sama. Karena banyak yang berasal dari daerah yang sama, ia tidak canggung menggunakan bahasa daerah untuk berkomunikasi dengan anggota lainnya.

“Gimana ya ... kaya gini urang pake kata “urang” untuk mengganti kata saya atau gua.. itu tetep mempertahankan nilai budaya, karna urang ya urang bandung ya gini urangnya.. untuk dalam rangka orang lain mengerti, ya jadi bahasanya campur lah .. jadi kalau di konteks sosiolinguistik, ya kayak kliping, jadi bahasa biasa di campur bahasa urang sendiri .. gitu”

Informan di komunitas virtual selalu menonjolkan budaya yang ia pedomani. Seperti misalnya, ia selalu menggunakan kalimat “urang” sebagai pengganti kalimat “aku atau gue” saat berinteraksi di komunitas virtual. Hal tersebut ia lakukan dalam rangka memperkenalkan dirinya adalah seseorang yang berasal dari Jawa Barat.

Informan mengakui dirinya tidak jauh berbeda dengan sifatnya di dunia nyata, seperti saat berbicara, saat mengemukakan pendapat dan saat mengungkapkan dirinya kepada orang lain. Perbedaannya adalah saat dirinya mudah akrab dengan orang yang dikenal di dunia virtual, tetapi saat di dunia nyata dirinya harus berkenalan terlebih dahulu dalam menjalin sebuah hubungan sosial. Informan selama bergabung dengan komunitas, banyak mengenal anggota yang berasal dari JABODETABEK, ia memiliki harapan bahwa suatu hari nanti hal tersebut akan membantunya untuk mencari pekerjaan ataupun teman diskusinya di dunia nyata.

Informan berpendapat, di dalam dunia virtual pasti anggota memiliki karakteristik pribadi masing-masing. Ia percaya dunia virtual adalah sifat palsu, dimana para orang akan membuat personal sendiri dan tidak dapat menjadi diri sendiri. Seperti misalnya, ada anggota komunitas yang dikenalnya di dunia nyata memiliki sikap pendiam, tetapi saat di komunitas virtual ia bisa terkesan ramai dan suka berbicara. Menanggapi hal tersebut, informan jauh dari sifat-sifat

tersebut. Ia membangun sifat yang sama dan personal yang mirip saat di dunia nyata maupun di komunitas virtual, misalnya kurang serius dalam memberikan argumen dan suka bercanda dengan anggota lain. Di dalam komunitas virtual juga terkadang ada panggilan atau julukan khusus. Dirinya juga memiliki panggilan khusus yaitu “botak” karena memiliki tampilan plontos. Panggilan tersebut hal yang wajar menurutnya, hal tersebut merupakan semacam keakraban dengan anggota.

3.1.6.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan VI mengatakan untuk menjadi anggota dari komunitas virtual PoliticalJokes hanya menyebutkan beberapa identitas yang penting. Identitas tersebut berguna untuk data kolektif kelompok. Sedangkan untuk identitas fisik, kelompok tersebut hanya baru berencana membuat kaos untuk para anggotanya.

Informasi yang beredar di komunitas virtual terkadang mempengaruhi persepsi dirinya dalam berperilaku. Ia berpendapat jika di kelompok pasti sedikit banyaknya akan mempengaruhi secara pemikiran. Seperti misalnya para anggota mendiskusikan sebuah ideologi, pastinya akan mempengaruhi cara berfikir ataupun bersikap dirinya dalam menilai ideologi tersebut. Informan di dalam komunitas virtual memegang prinsip saling menghargai satu sama lain para anggota, ia tidak menuntut lebih untuk diberikan perlakuan istimewa di kelompok. Terkadang dirinya juga menjadikan sifat ataupun karakteristik para anggota komunitas virtual sebagai tolak ukur dalam bersikap. Misalkan ada yang

memaparkan pemikiran mengenai suatu politik yang baik, maka ia akan mengikuti hal tersebut dan meninggalkan konsep lama secara perlahan-lahan. Tetapi dari hal itu semua, ia memiliki sikap yang terbuka dalam berperilaku di dunia virtual, dirinya memiliki sebuah acuan (*stand point*) terhadap pribadinya.

Rutinitas dirinya di dalam komunitas virtual diekspresikan melalui tulisan. Terkadang ia menyampaikan buah pemikiran kepada anggota-anggota lain, seperti bentuk artikel, pendapat mengenai kebijakan pemerintah dan yang terutama pemikiran-pemikiran yang ia rasakan. Hal tersebut yang menjadi motivasi dirinya untuk selalu aktif di kelompok dalam menyampaikan pendapat dan memperluas wawasan yang ia miliki sebagai anggota komunitas.

3.1.6.6 Karakteristik Virtual Community

Informan bergabung dengan komunitas virtual karena memiliki ketertarikan di dunia politik. Terkadang untuk bersosialisasi ia tidak secara jelas menceritakan identitas pribadi kepada orang-orang yang dikenalnya di komunitas virtual, ia hanya memperkenalkan diri sekedar nama dan tingkat pendidikannya, tetapi jika sudah mencakup ranah pribadi seperti alamat rumah ia memilih tidak mengeksposnya. Selama bersosialisasi di dunia virtual, informan selalu berusaha untuk memberikan kesan yang baik dengan orang-orang yang dikenal. Misalnya berfikiran terbuka, tidak selalu menuntut orang lain dan kesan-kesan baik lainnya.

Dirinya sangat tertarik membawa sebuah hubungan pertemanan dari dunia virtual ke dunia nyata. Ia sangat mengharapkan hal tersebut karena untuk teman berdiskusi di dunia nyata. Ia juga berharap bisa menemukan orang-orang yang

hebat di dunia virtual, tetapi juga hebat berbicara saat di dunia nyata. Terkadang ia juga ingin mengajak teman-temannya di komunitas virtual hanya untuk sekedar makan bersama di dunia nyata. Ia bahkan berharap jika hal tersebut terjadi, suatu saat anggota komunitas virtual yang dikenalnya bisa menjadi satu rekan kerja dengannya.

Informan sangat terbantu dengan hadirnya sosial media *LINE* sebagai medium bersosialisasi di dunia virtual. Seperti fitur-fitur stiker yang dapat memberi penegasan ekspresi tulisannya saat berinteraksi di dunia virtual. Stiker tersebut juga sangat bervariasi dan merepresentasikan ekspresinya saat itu juga. Seperti misalnya, saat ia berinteraksi dengan anggota komunitas yang perempuan, terkadang ia memberikan stiker yang menggoda ataupun tertawa sebagai bentuk ekspresinya. Dalam hal keterbukaan, informan lebih memilih tidak menceritakan hal yang bersifat pribadi. Ia berpendapat bahwa ranah virtual bukan tempat untuk berbagi cerita secara mendalam. Ia secara pribadi akan bercerita hal tersebut dengan orang-orang yang ia sudah kenal di dunia nyata saja, tetapi dengan medium sosial media. Walau terkadang secara personal ia sering membagikan pengetahuan, pengalaman sendiri, dukungan moral dan terkadang masalah pribadinya kepada anggota lain.

“Ya secara umum .. karna emang itu komunitas bentuknya main sharing gitu yaa tentang pengetahuan pengalaman dibagi bagi dan dukungan moral dan emang ada kedekatan secara personal walau secara virtual ya .. ada secara curhat curhat dan dukungan moral gitu ya ada ..”

Informan selalu mementingkan latar belakang dari lawan bicaranya saat berinteraksi di dunia virtual. Ia berpendapat bahwa esensi berinteraksi di dunia

virtual terletak dari hal tersebut. Misalnya, jika ada anak SMP tidak mungkin ia berinteraksi dengan bahasa anak kuliah pada umumnya. Ia selalu berusaha mengimbangi pembicaraan terhadap lawan bicaranya ketika di dunia virtual. Informan aktif dalam membagikan info menarik, referensi bacaan, artikel terkini dan informasi-informasi beasiswa kepada komunitas virtual. Terkadang ia juga sengaja memancing para anggota yang dikenalnya untuk muncul di komunitas. Dengan cara memanggil nama ataupun menggunakan fitur *mention*, hal tersebut terkadang ia lakukan mengikuti suasana hati ataupun ketertarikannya terhadap sebuah topik.

Baginya, komunitas virtual merupakan sebuah lingkup berkumpulnya para anggota yang memiliki suatu ketertarikan tertentu. Obrolan-obrolan dan diskusi yang berlangsung dapat disampaikan demi kebaikan orang lain tanpa harus langsung bertemu secara tatap muka. Hal tersebut yang mendorong dirinya untuk selalu mempertahankan status keanggotaan di kelompok virtual.

3.3.7 Informan VII

3.1.7.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke VII dalam penelitian ini ialah seorang perempuan sebut saja Nurul. Nurul ialah seorang pekerja lepas yang berdomisili di Bandung. Ia menggunakan sosial media Line semenjak tahun 2012. Hingga sekarang ia telah banyak tergabung di dalam komunitas virtual, seperti PoliticalJokes, DraftSMS, AgnosticIndonesia dan FeministCornee.

Informan menggunakan aplikasi *LINE* kurang lebih 5 tahun lamanya. Fitur-fitur yang terbaru dan banyak dari teman-temannya yang menggunakan merupakan alasan dirinya memakai hingga sekarang. Sebelum *LINE* informan mengenal aplikasi sosial media lain seperti *Facebook* dan *Whatsapp*. Dengan perkembangan zaman yang pesat, kemudian aplikasi tersebut ia tinggalkan dan ia lebih memilih menggunakan *LINE*.

Informan VII mengetahui sosial media *LINE* dari situs web yang mengulas aplikasi terbaru. Menurutnya, saat sekarang sudah banyak yang menggunakan aplikasi *LINE*. Informan VII mengatakan bahwa *LINE* selalu memperbarui fitur-fitur yang ada untuk mempermudahnya. Seperti misalnya fitur stiker dan *free call* yang membuat dirinya lebih merasa seru untuk berinteraksi dengan teman-temannya lewat sosial media *LINE*. Informan mengatakan bahwa dengan adanya fitur *Official Account* di *LINE* semakin banyak komunitas diskusi yang bermunculan. Dengan adanya komunitas, maka semakin banyak juga relasi yang terjalin. Komunikasi yang terjalin melalui diskusi virtual dapat ia pergunakan sebagai wadah untuk mencari informasi, berdiskusi, menambah pertemanan, menambah wawasan dan dari semua aktivitas itu kebanyakan ia lakukan di aplikasi *LINE*. Dengan banyaknya anak muda yang menggunakan *LINE* mempermudah dirinya untuk mencari kontak teman-temannya di aplikasi tersebut. Kebijakan *LINE* yang bisa menambahkan kontak pertemanan walaupun belum dikenal sebelumnya juga sangat membantu dirinya. Dengan fitur-fitur seperti *free / video call group* dapat ia manfaatkan saat berdiskusi dengan teman-temannya. Fitur *timeline* yang dapat mengetahui aktivitas terkini dari *Official Account* atau

teman-teman kontak, mengirim *video* / gambar, menambahkan pertemanan dengan *people nearby* dan *game LINE* yang membuat aplikasi tersebut berbeda dengan aplikasi lain. Fungsi-fungsi tersebut yang mendorong dirinya untuk tetap menggunakan *LINE* dalam memvisualisasikan interaksi dan berkomunikasi di komunitas virtualnya.

3.1.7.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Dalam mengakses komunitas virtual sehari-hari, informan menggunakan perangkat *smartphone*, *laptop* dan komputer. Dalam sehari-hari ia mengakses komunitas virtual lebih dari dua jam. Aktivitas virtual tersebut kebanyakan ia lakukan untuk mengisi kegiatan kosongnya saja. Aktivitasnya tersebut kebanyakan membahas sebuah topik, mendiskusikannya dan memperhatikan para anggota saling memberikan pendapat di kelompok virtual. Hal tersebut ia lakukan dalam rangka menambah wawasan dan memberikan informasi yang berguna bagi anggota lain. Jika komunitas tidak ada diskusi ataupun sedang sepi, terkadang ia hanya mengobrol biasa saja dengan para anggota komunitas untuk menjalin silaturahmi yang ada.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, informan sangat merasakan manfaat secara nyata. Dirinya telah mengenal banyak para anggota komunitas yang hanya berinteraksi melalui sosial media saja.

“sebagian besar sih, ada yang memang hanya bersosialisasi atau berinteraksi lewat sosial media saja sih .. kadang kita juga ngadain diskusi secara langsung , secara offline .. jadi ga menutup kemungkinan ketemuan sama mereka secara langsung, sebenarnya sih .. kebanyakan ujung2nya beberapa orang bakalan ketemu orang secara langsung, kalau

memang misalkan kita udah punya , istilah nya 'persamaan ketertarikan' yaa .. kita buat diskusi secara langsung dan ketemu secara langsung .. kaya gitulah .."

Bahkan dirinya dan beberapa anggota komunitas virtual terkadang mengadakan diskusi secara *offline* di dunia nyata. Kegiatan tersebut terdorong karena para anggota memiliki kesamaan ketertarikan yang membuatnya mereka dapat bertemu di dunia nyata. Bentuk pengorbanan yang ia lakukan untuk komunitas virtual berupa waktu dan kuota internet. Dalam sehari dirinya sanggup menghabiskan waktu lebih dari 2 jam di komunitas virtual saat libur bekerja. Sedangkan saat hari kerja atau ada kesibukan ia hanya mengakses saat waktu kosong saja. Menurutnya, jika tidak mengikuti jalannya proses diskusi maka ia akan ketinggalan sebuah informasi. Sedangkan untuk kuota internet ia memakai kuang lebih 100 ribu tiap bulannya.

Alasan khusus dirinya mempertahankan status keanggotaanya di komunitas virtual sangat beragam. Seperti misalnya, ia sudah dikenal oleh banyak anggota, setiap hari menambah informasi unik, mendapatkan wawasan dari para anggota yang mempunyai latar belakang berbeda-beda dan membuat dirinya lebih mengetahui perkembangan isu yang terhangat. Sedangkan keuntungan yang didapatnya adalah berupa pertemanan, informasi, pengetahuan dan pengalaman. Baginya, tergabung di komunitas virtual bukan hanya sekedar mendapatkan teman atau informasi, tetapi memang kadang-kadang ada keuntungan tersendiri yang ia peroleh dari kelompok tersebut. Aktivitas dirinya berinteraksi di komunitas virtual terkadang bisa menghabiskan waktu yang lama. Padahal jika dipikirkan, waktu tersebut dapat ia gunakan untuk kegiatan yang lain, tetapi malah asik sendiri

untuk berinteraksi dengan teman-temannya di dunia virtual. Walau begitu, dirinya merasa pantas mengorbankan waktu karena di tempat tersebut ia dapat berkembang. Hal tersebutlah yang mendorong dirinya untuk tetap terus mempertahankan keanggotaanya di komunitas virtual.

3.1.7.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Alasan dirinya bertahan di dalam komunitas virtual sangat bervariasi. Misalnya, yang membuat ia bertahan karena dirinya di kenal oleh banyak para anggota. Dengan dikenal para anggota, ia merasakan dibutuhkan dan menimbulkan keterikatan dengan para anggota lain. Hal tersebut membuat dirinya untuk selalu betah untuk diajak bertukar pikiran dan berinteraksi walaupun secara virtual.

Baginya, komunitas virtual yang ia ikuti sudah cukup terbuka. Beberapa anggota yang ia kenal sudah sangat saling mengenal dirinya. Walau terkadang ada beberapa anggota yang bersifat kaku dan tidak terbuka dengan dirinya. Terkadang keterbukaan dari individu sendirilah yang merupakan pendorong untuk menjalin sosialisasi secara virtual. Sedangkan tingkat antusiasme yang dirasakan informan di komunitas virtual tergolong bagus. Di mana para anggota memang sangat berantusias saat berdiskusi ataupun menanggapi orang-orang yang memberikan pendapat. Terkadang juga ada para anggota yang hanya pembaca saja atau yang dikenal *silent reader*. Terkadang juga ada anggota yang lebih memilih untuk mencari informasi dibandingkan membagikan informasi. Tetapi dari itu semua, kebanyakan anggota komunitas sangat antusias mengutarakan opini mereka jika membahas sebuah isu.

Menurut informan VII bentuk kekeluargaan yang ia rasakan di komunitas virtual sangat terasa. Walaupun konsep kekeluargaan dari masing-masing anggota pastinya berbeda. Menurutnya, kekeluargaan tersebut pastinya tidak dirasakan oleh semua anggota. Karena faktor kedekatan antara anggota satu dengan yang lainnya memiliki intensitas yang berbeda-beda. Informan VII menyebutkan bentuk kekeluargaan di komunitas virtual yang paling nyata ialah kepedulian dan perhatian ke sesama anggota. Walau terkadang para anggota yang ia kenal dekat secara virtual dapat menimbulkan rasa kekeluargaan meskipun dirinya tidak pernah bertemu dengan orang tersebut.

Dalam diskusi di dalam kelompok, para anggota tidak diwajibkan untuk mengikuti hal tersebut. Selama ini di kelompok virtual, para anggota dengan sengaja atau tidak melibatkan diri mereka sendiri dalam proses berdiskusi. Di dalam komunitas tersebut bersifat bebas, jika dirasa topik menarik anggota tersebut bebas mengutarakan sudut pandang mereka.

“tata cara diskusi sendiri sih di dalam grup itu sendiri sih, kita lebih banyak ke bebas ya .. maksudnya orang-orang bebas melemparkan topik apapun, untuk menjadi pemantik lalu menjadi satu bahan diskusi yang diikuti banyak orang ..”

Para anggota bebas untuk melemparkan topik yang akan didiskusikan selama itu masih di batas kewajaran. Jika topik sudah diberikan sebagai pemantik awal, para anggota yang memiliki minat akan memberikan tanggapan mereka terhadap isu tersebut. Terkadang selama proses berdiskusi akan muncul anggota yang mendukung dan ada anggota yang kontra. Diskusi tersebut akan semakin seru ketika para anggota saling melempar argumen-argumen yang ada. Walau terkadang ada anggota yang berkonflik dan mengklaim dirinya lebih benar

ketimbang anggota lain. Hal tersebut biasanya akan diselesaikan dengan cara baik-baik dan tidak membawa masalah tersebut ke dalam kelompok. Biasanya para *admin* akan memediasi dan meredakan emosi mereka agar tetap tenang selama proses diskusi. Dengan adanya kesamaan tujuan dan pemikiran, hal tersebut yang menimbulkan kekompakkan di antara para anggota kelompok walau secara virtual. Motivasi dan tujuan yang sama juga menjadi pendorong mereka untuk tetap mempertahankan keanggotaanya di komunitas virtual.

Informan VII menyebutkan peraturan yang dibuat komunitas virtual hanya sebagai batasan untuk para anggota bersikap. Sedangkan tujuan komunitas itu sendiri adalah fleksibel. Fleksibel yang berarti tidak terlalu kaku dan bebas mengemukakan pendapat dari masing-masing anggota. Aturan yang dibuat oleh kesepakatan para *admin* bertujuan sebagai batasan para anggota agar tidak keluar dari norma-norma pada umumnya. Misalnya, tidak mengatakan kalimat kotor ataupun menyinggung SARA di antara para anggota.

Informan VII merasa bangga ketika bergabung dengan komunitas virtual PoliticalJokes. Ia berpendapat kebanggaan tersebut tidak serta merta ia besar kepala, tetapi lebih mengajak orang lain untuk bergabung dengan komunitas tersebut. Terkadang ia juga mempromosikan dan mengajak teman-temannya untuk bergabung berdiskusi di komunitas virtual. Teman-teman yang ia kenal juga terkadang tertarik untuk bergabung dengan komunitas virtual tersebut untuk berdiskusi.

Selama bergabung dengan komunitas virtual, dirinya merasakan beberapa faktor mengapa dirinya tetap mempertahankan keanggotaan. Seperti misalnya, dirinya merasa memiliki tujuan dan pemikiran yang sama saat di kelompok virtual. Kesamaan tersebut menimbulkan kekompakan dan motivasi yang sama untuk saling melengkapi di antara para anggota. Hal tersebut yang menjadi alasannya untuk tetap menjalin silaturahmi dengan anggota walaupun secara virtual.

3.1.7.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di komunitas virtual menggunakan identitas asli. Ia menggunakan nama asli dengan tujuan untuk menjalin komunikasi dengan anggota komunitas virtual dan rekan-rekan kerja melalui sosial media. Dengan hal tersebut, ia dapat menimbulkan keseriusan saat menjalin sebuah hubungan sosial baik di dunia virtual maupun di dunia nyata. Informan juga aktif dalam membagikan artikel menarik di berandanya. Hal bermanfaat yang dirasa perlu diterbitkan akan ia tampilkan di halaman beranda tersebut.

Di dalam komunitas virtual, terkadang ada hal-hal yang memacunya untuk lebih aktif. Seperti misalnya, kesamaan pemikiran atau sifat yang membuatnya tertarik untuk muncul di komunitas. Misalnya, ada anggota yang setuju terhadap sebuah aksi mahasiswa, jika dirasa pendapat tersebut benar ia akan muncul di komunitas dan akan membangun argumen tersebut agar dapat diterima oleh anggota lain. Terkadang hal tersebut juga yang mendorongnya untuk bertemu anggota di dunia nyata. Kesamaan minat dan fokus diskusi yang sama akan

mendorong mereka untuk berdiskusi secara *offline*. Kegiatan *meet-up* yang terkadang mereka lakukan di dunia nyata juga mendorongnya lebih aktif dan merasa dekat saat berinteraksi di dunia virtual.

Dirinya merasa saat di komunitas virtual ataupun di dunia nyata adalah pribadi yang ramai dan heboh saat memberika sebuah argumen. Dalam interaksi di dunia virtual, informan berpendapat bahwa dirinya tidak selalu memperlihatkan sifat-sifat aslinya di dunia virtual. Ia akan mengeluarkan sifat-sifat tersebut secukupnya saja jika diperlukan, yang terpenting baginya adalah untuk selalu menjaga personal diri dan tidak terlalu mengumbar-umbar hal negatif di dunia virtual. Informan di dunia virtual sedikit tertutup mengenai identitas asli dengan orang-orang yang dikenalnya. Tetapi jika di dunia nyata, ia akan lebih terbuka dalam mengungkapkan identitas dirinya.

Pencapaian sosial yang ia harapkan di komunitas virtual adalah memperluas wawasan dan bisa mengembangkan dirinya untuk lebih kritis dalam proses berdiskusi. Dengan hal tersebut ia berharap mengetahui bagaimana tata cara diskusi dan bersosialisasi yang baik dan benar. Hal tersebutlah yang menjadi motivasi dirinya untuk terus tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.7.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Menurut informan VII syarat menjadi bagian komunitas virtual adalah melalui tes. Tes tersebut berupa pengetahuan dan pendapat mengenai topik politik. Lalu dengan cara menyaring orang-orang yang memiliki kompetensi bagus dan

memecahkan masalah mengenai isu yang ada. Jika dirasa individu tersebut telah lolos, ia akan diundang masuk ke dalam komunitas dan sudah dapat disebut sebagai anggota kelompok.

Rutinitas informan VII sebagai bagian dari anggota komunitas ialah berdiskusi dan berbagi informasi. Di dalam komunitas virtual tersebut tujuan terpentingnya ialah memperluas wawasan dan membahas isu-isu yang sedang di permukaan. Bentuk keanggotaan dalam komunitas virtual PoliticalJokes tidak memiliki identitas khusus. Menurut informan VII, jika telah bergabung ke dalam komunitas sudah bisa disebut anggota. Hal terpenting jika sudah bergabung adalah aktif untuk berdiskusi secara baik dan sesuai etika.

Ia berpendapat bahwa terkadang informasi yang ia peroleh di komunitas virtual terkadang mempengaruhi dirinya. Terkadang ia harus juga mengecek informasi tersebut untuk membuktikan kebenaran ataupun teori terkait. Terkadang jika dirasa hal tersebut memang pantas untuk diikuti, maka ia akan mengaplikasikan pemahaman tersebut untuk dirinya. Walau pengaruh tersebut secara tidak signifikan merubah personal dirinya yang ada. Seperti misalnya, ada topik diskusi yang menyebutkan mengkonsumsi makanan merek X akan membuat cepat lupa. Hal tersebut mendorong dirinya untuk mencari kebenaran dengan diskusi dan referensi dari anggota lain. Jika dirasa terbukti, maka ia akan menjadikan informasi tersebut sebagai acuannya dalam bersikap.

Di dalam komunitas virtual perlakuan yang diinginkan terhadap dirinya adalah saling menghargai, menjaga privasi satu sama lain, tidak mengganggu dan

tidak memaksakan kehendak pribadi. Ia berharap di antara para anggota dapat menjaga kepercayaan dan saling menghargai satu sama lain. Seperti misalnya, jika dirinya membagikan sebuah informasi, ia berharap para anggota antusias terhadap hal tersebut dan tidak bersikap cuek terhadap dirinya. Terkadang dirinya juga menjadikan sifat-sifat di antara para anggota sebagai tolak ukur dalam membentuk sikap. Seperti misalnya, ia sangat mengapresiasi anggota yang selalu berusaha untuk membantu dalam diskusi. Selanjutnya, anggota yang selalu menghargai saat proses berdiskusi. Dari kegiatan tersebut terkadang ia menjadikan sifat-sifat positif yang dipunya para anggota sebagai tolak ukurnya dalam bertindak di komunitas virtual. Terkadang sifat positif tersebut ia gunakan sehari-hari dalam melakukan pekerjaan ataupun kegiatan lainnya.

Cara informan dalam mengekspresikan diri sebagai anggota dari kelompok tersebut dengan berbagai cara. Dirinya akan muncul dan ikut berdiskusi jika dirasa topik tersebut menarik minatnya untuk memberikan sudut pandang. Ia terkadang memberikan pengekspresian dalam bentuk stiker ataupun opini. Tetapi jika dirasa topiknya tidak menarik, ia akan memperhatikan saja proses berjalannya diskusi tersebut. Di dalam komunitas virtual terkadang juga mempunyai cara tersendiri dalam berinteraksi dengan sesama anggota.

“kaya misalnya bagi2 kuis .. yang hadiahnya stiker line .. tapi kalau panggilan atau julukan2 sendiri sih, tergantung kedekatan kita sama individu di dalam grup itu ..”

Dengan membagikan kuis-kuis menarik yang berhadiah stiker *LINE* yang dapat menumbuhkan partisipasi para anggota kelompok. Terkadang panggilan ataupun julukan tersebut juga muncul ketika di antara para anggota memiliki

keakraban satu sama lain. Hal tersebut yang menjadikan dirinya untuk tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.7.6 Karakteristik Virtual Community

Informan tergolong aktif di beberapa komunitas virtual yang ia ikuti, seperti PoliticalJokes membahas topik politik dan komunitas pencinta film yang membahas film terbaru. Di antara semua komunitas virtual tersebut, informan selalu menggunakan data pribadi asli ke sesama anggota lain. Hal tersebut ia bagikan dalam rangka untuk menambah pertemanan di dalam komunitas virtual.

Informan aktif di komunitas virtual dalam membagikan artikel yang lucu, topik yang terhangat, info seminar, info lowongan pekerjaan ataupun acara kegiatan kampus yang akan di adakan. Di dalam dunia virtual ia selalu mengedepankan rasa menghargai dan kesopanan agar orang lain dapat merasa nyaman saat berinteraksi dengan dirinya. Informan sangat tertarik membawa hubungan pertemanan dari dunia virtual ke dunia nyata, baginya jika teman yang dikenalnya merupakan orang yang pintar, ramah dan dapat dipercaya ia akan sangat senang untuk membawa pertemanan tersebut ke dunia nyata. Dirinya yakin suatu saat pasti akan berdampak baik dan saling membutuhkan hubungan seperti itu di dunia nyata.

Fitur-fitur dalam aplikasi sosial media sangat membantu dirinya dalam berinteraksi. Seperti fitur stiker, mengirim foto dan *voice/video call group* dapat menjadi medium interaksi dirinya dengan anggota-anggota lain. Baginya, fitur tersebut dapat mempermudah pemberian makna.

“kadang kita kalau lewat texting kan sering nerka2 sendiri .. nah itu yang bisa bikin persepsi sendiri .. kaya stiker .. ataupun texting .. tapi yang mewakili sih video dan voice call .. bisa dilihat dari pembicaraanya secara jelas gitu ..”

Dikarenakan pada fitur tersebut dapat terlihat ekspresi dari lawan bicara dalam mengungkapkan suatu pendapat. Tetapi jika melalui interaksi yang bersifat *texting* ataupun tulisan, akan memiliki pemaknaan berbeda terhadap sebuah tulisan. Dalam hal bersosialisasi, informan tidak membagikan pengalaman yang bersifat privasi terhadap orang yang dikenalnya di komunitas virtual. Hal tersebut ia ungkapkan bahwa orang-orang yang dikenalnya bisa jadi menggunakan identitas palsu dalam berinteraksi. Hal tersebut menjadi kewaspadaan dirinya dalam berbagi informasi yang bersifat sensitif. Ia lebih cenderung mengungkapkan pengalaman yang bersifat pribadi kepada teman-teman yang sudah di kenalnya di dunia nyata.

Para anggota komunitas virtual memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Ia berpendapat latar belakang tersebut tidak menjadikan patokannya dalam bersosialisasi dengan seseorang.

“enggasih .. karna latar belakang itu .. meskipun kita berbeda beda .. kita ga bisa men judge latar belakang seorang itu sebagai suatu hal khusus di saat dia melakukan diskusi kan .. meskipun dia anak SMP or SMA .. meskipun pengetahuan dan informasi nya lebih dari pada aku , ya kenapa engga kan ..”

Di dalam komunitas virtual ia bersikap terbuka dengan siapa saja, selama hal tersebut merupakan hal yang wajar dan memberikan dampak positif kepada dirinya. Ia terkadang juga membagikan pengalaman pribadi yang ia lontarkan di komunitas, seperti dukungan moral ataupun meminta bantuan ke anggota lain. Di dalam interaksi kelompok, terkadang informan memancing para anggota yang jarang muncul.

“kadang aku tag kadang aku panggil orang nya ga muncul ya udah .. mungkin mereka malu, atau belum beradaptasi di dalamnya .. balik lagi sih, paling juga kalau di grup ga muncul aku sering chat personal .. ‘ayo dong muncul’ biar saling kenal satu sama lain .. trus mereka respon paling juga mereka masih malu . atau masih suka menyimak apa yang ada di dalam grup..”

Terkadang ia berusaha untuk membuka sebuah obrolan yang santai agar para anggota yang jarang aktif dapat berpartisipasi dalam kelompok. Tidak jarang ia menggunakan fitur *mention* agar para nama tersebut muncul di komunitas untuk berdiskusi. Terkadang ia juga melakukan obrolan secara personal dengan anggota lain untuk muncul di komunitas virtual. Hal tersebut ia lakukan agar di komunitas selalu ramai dan saling terjalin ikatan komunikasi.

Baginya, komunitas virtual merupakan sebuah wadah tempat bertemunya orang-orang dengan latar belakang, pemikiran, ideologi yang berbeda-beda. Dengan komunitas virtual perbedaan tersebut dapat menambah relasi dan wawasan sebagai ajang bersilaturahmi nantinya. Hal tersebut yang menjadikan dirinya sebagai alasan mengapa untuk terus tetap mempertahankan keanggotaan di komunitas virtual.

3.3.8 Informan VIII

3.1.8.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke VIII dalam penelitian ini ialah seorang mahasiswa jurusan ilmu hukum yang berdomisili di Bali sebut saja Bernard. Ia telah menggunakan sosial media *LINE* semenjak 3 tahun terakhir. Informan VIII menggunakan *LINE* dikarenakan tuntutan lingkungan. Ia menggunakan *LINE* karena kebanyakan mahasiswa di Bali menggunakan aplikasi tersebut.

Pada awalnya ia menggunakan sosial media *BlackBerryMessenger* (BBM) sebagai aplikasi sehari-harinya. Tetapi dengan perkembangan teknologi, banyak dari teman-temannya yang meninggalkan dan beralih ke aplikasi lain yaitu *LINE*. Pertama kali ia mengetahui *LINE* karena rekomendasi dari teman-teman di lingkungan kampus. Ia berpendapat bahwa *LINE* menawarkan fitur terbaru pada masa itu yang aplikasi lain belum banyak menyediakannya yaitu fitur stiker. Aplikasi *LINE* yang tergolong sederhana membuat anak muda seumurannya lebih tertarik dan merasa lebih efisien dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pengaturan dalam mensortir fitur grup yang ada di *LINE* tergolong mudah ketimbang aplikasi yang lainnya.

Selama tiga tahun menggunakan aplikasi tersebut, informan memanfaatkan *LINE* sebagai media komunikasi. Hal tersebut ia lakukan untuk berkomunikasi dengan teman dan orang tuanya. Ia juga menggunakan *LINE* untuk bergabung dengan komunitas virtual. Selain itu ia juga memanfaatkan untuk membaca artikel-artikel menarik di fitur *timeline*, menyimpan berkas dan dokumen berbentuk *pdf* di *LINEkeep* yang akan bisa dibaca nantinya. Selain itu tampilan yang cukup modis dan ketersediaan stiker menjadi daya tarik tersendiri baginya. Fitur tersebut sangat membantu dirinya saat berinteraksi dengan seseorang atau di kelompok virtual, sehingga dapat mengekspresikan wajah, mimik bahkan perasaannya. Sedangkan kekurangan aplikasi tersebut adalah dihapusnya fitur daftar telepon dan digantikan dengan fitur lain. Padahal menurutnya, dengan adanya daftar telepon ia bisa memeriksa daftar panggilan

yang masuk. Dari semua alasan tersebut kebanyakan aktivitasnya digunakan untuk berkomunikasi di komunitas virtual dan teman-temannya di dunia nyata.

3.1.8.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Informan VIII mengenal komunitas virtual berawal dari komunitas game dan komunitas diskusi. Menurutnya, komunitas virtual dapat memenuhi kebutuhannya sebagai mahasiswa jurusan ilmu hukum. Maka dari itu ia bergabung ke dalam komunitas virtual PoliticalJokes. Dengan bergabung bersama komunitas virtual, ia dapat melihat bagaimana pemahaman orang awam mengenai sebuah hukum yang berlaku. Selain itu, ia juga dapat mendalami sebuah pemahaman tentang politik itu sendiri melalui pertukaran pemikiran dengan anggota-anggota lain di komunitas virtual. Di komunitas virtual juga ia mendapatkan pertukaran pemikiran dari teman-teman yang memiliki konsentrasi jurusan yang berbeda seperti sosiologi, fisipol dan sebagainya.

Informan pertama kali mengetahui komunitas virtual karena mendapatkan informasi melalui *timeline*-nya. Alasan ia bergabung dengan komunitas virtual PoliticalJokes adalah karena komunitas tersebut cenderung spesifik terhadap topik politik dan sosiologi.

“kenapa milih mungkin di poljokes .. karna itu yang pertama kali gw tau ya .. mungkin ada akun2 lain yang lebih eksis atau gimana ya, istilahnya .. yang pertama kali gw temuin sih yang cenderung spesifik politik dan soiologi itu ada di poljokes sih .. menurut gw yaa .. gw menanggapi komedi itu sebagai bentuk perlawanan apatisme itu sendiri ya, dalam artian orang malas membahas yang serius nah coba diubah bentuk kemasannya, gimana caranya mengemas sesuatu yang serius dengan bungkus komedi ..

Ia berpendapat dengan sebuah tema politik yang dibungkus dengan komedi akan memunculkan kesan baru yang akan tidak membosankan. Hal

tersebut juga merangsang dirinya untuk lebih jauh mendalami informasi politik saat bergabung dengan komunitas virtual tersebut.

Informan berinteraksi agar dikenal oleh anggota komunitas dengan cara mengikuti diskusi yang berlangsung. Ia akan mengikuti pembahasan yang dirasa dirinya mengetahui seluk beluk mengenai isu tersebut. Kesan pertama ia bergabung dengan komunitas virtual tergolong menarik. Ia berpendapat bahwa di dalam komunitas virtual jangan terlalu bersikap serius. Dari nama komunitas tersebut saja sudah terlihat bahwa “PoliticalJokes”, yang artinya membahas sebuah isu dengan bentuk sarkasme ataupun satire.

Selama menjadi bagian dari komunitas virtual, informan merasakan banyak manfaat dan kemudahan yang ia peroleh. Seperti misalnya, ia sangat terbantu saat mengerjakan mata kuliahnya mengenai tata negara perancangan undang-undang. Di komunitas virtual tersebut ia dapat melihat landasan sosiologis dan melihat gambaran lain dari para anggota saat mengkritisi sebuah hukum yang berlaku.

Untuk mengakses komunitas virtual, informan biasa menggunakan *smartphone* dan laptop. Sedangkan bentuk pengorbanan yang ia berikan untuk komunitas virtual berupa waktu dan kuota internet. Dalam sehari ia bisa menghabiskan waktu di komunitas virtual hingga 5 jam.

“untuk masalah yang gw berikan itu sendiri .. sama yang gw dapatkan sih kurang lebihnya .. yang jelas sih waktu ya.. dalam artian, ya mungkin gw biasa tidur jam jam 1 gitu .. ngerjain tugas .. tapi ya mau engga mau karna gw tidur lebih pagi karena grup .. trus kuota sih yang jelas ...”

“pengeluarannya sih kalau kuota untuk komunikasi grup berapa ya .. 150 rb ya mungkin sih sebulan .. ya rata2 sih segitu ya ..”

Kebanyakan waktu yang ia habiskan pada saat tidak beraktifitas di dunia nyata dan menjelang tidur malam. Ia terkadang tidur larut malam hanya untuk sekedar berdiskusi dengan teman-temannya di komunitas virtual. Sedangkan untuk kuota internet ia mengeluarkan 150 ribu perbulannya.

Informan VIII di dalam komunitas virtual biasa melakukan berbagai macam aktivitas. Seperti bercanda, berinteraksi ataupun membagikan artikel yang sesuai dengan topik diskusi. Aktivitas rutinnnya adalah membagikan sebuah artikel menarik dan mempunyai korelasi dengan komunitas virtual, seperti topik politik ataupun isu pemerintahan.

Informan berpendapat selama di komunitas virtual, ia banyak mendapatkan masukan dan pandangan menarik saat berdiskusi. Alasan tersebut yang menjadi motivasi bagi dirinya untuk terus mempertahankan keanggotannya. Seperti misalnya, ia suka melihat kerangka berfikir seseorang dalam memberikan argumen dan ia juga suka beradu argumen dengan para anggota komunitas. Menurutnya, pluralitas argumen dimiliki para anggota yang menjadikan dirinya untuk tetap betah di dalam komunitas tersebut. Alasan lain ia tetap bertahan adalah para anggota yang tergabung memudahkan dirinya untuk mendapatkan informasi mengenai referensi buku bacaan.

3.1.8.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan tidak mempunyai komitmen khusus mengapa ia bertahan di komunitas virtual, tetapi ia lebih merasakan manfaat yang berdampak pada dirinya. Dampak tersebut dalam artian, kelompok tersebut menjadi wadah bertukar pikiran saat

melihat sebuah polemik dari padangan orang lain. Dalam hal keterbukaan ia merasa sudah terbuka. Terbuka tersebut dalam artian, jika ada sebuah diskusi, para anggota memberikan suatu argumen yang saling sanggah, saling membenarkan dan saling memberi tanggapan dengan anggota lain. Mengenai antusiasme di kelompok virtual, informan tergantung kepada pembahasan tertentu saja. Jika dirasa pembahasan yang itu-itu saja, ia akan mengurungkan niatnya untuk ikut serta, tetapi jika pembahasannya mengenai permasalahan isu yang kompleks ia akan antusias dalam pembahasan.

Informan mengatakan iklim kekeluargaan yang dia rasakan di kelompok virtual bersifat relatif. Ia berpendapat takaran berupa kekeluargaan adalah disaat para anggota komunitas dalam berdiskusi mengedepankan sisi objektif.

“menurut gw takaran keluarga dalam versi pertemanan gw sih, lebih ke arah di saat lu punya temen untuk diskusi dan disaat objektif sih.. disaat lu bilang dia salah dan lu bisa bilang bahwa dia itu salah, dan lu bisa saling jelasin salahnya dimana sih ya .. itu menurut gw sih kekeluargaan dalam pemikiran sih ..”

Jadi disaat temannya salah, dirinya bisa mengatakan bahwa itu salah dan dapat menjelaskan letak kesalahannya di mana itu baru didefinisikan kekeluargaan dalam pemikirannya. Terkadang dalam diskusi di dalam komunitas banyak sekali isu yang diangkat sebagai pembahasan. Ia berpendapat bahwa para anggota komunitas pasti memiliki minat masing-masing dalam mengikutkan dirinya untuk berdiskusi.

Informan merasa bangga bergabung dengan komunitas virtual tersebut. Terkadang ia mendapatkan informasi dan referensi bacaan yang sangat terbaru di

sana. Terkadang teman-temannya di dunia nyata merasa heran mengapa dirinya lebih memiliki banyak referensi bacaan dan mendapatkan informasi terkini.

“iklim di bali itu ga sepanas di jawa .. mahasiswanya ga seaktif, dan se kritis kaya di jawa ..mereka lebih ke concer n ke kaya hal2 charity, segala macam .. kalau di detailin lagi, kalau hukum itu produk politik itu sih pemikirannya masih rendah, jadi mereka itu ga terlalu antusias terhadap hal2 yang berbau politik gitu sih ..”

Respon teman-temannya di dunia nyata juga biasa-biasa saja saat mengetahui dirinya tergabung dengan komunitas virtual. Ia berpendapat bahwa iklim politik di daerah tempat tinggalnya yaitu Bali, tidak sekritis teman-temannya di komunitas virtual. Teman-temannya di dunia nyata hanya berkonsentrasi kepada kegiatan ataupun aksi-aksi mahasiswa di daerahnya saja.

Informan VIII bertahan dalam komunitas virtual karena beberapa alasan. Alasan seperti ingin melatih beradu argumen hingga melihat kerangka berfikir seseorang saat berdiskusi. Saat berdiskusi ia dapat pencerahan mengenai suatu kejadian atau polemik dari sudut pandang orang lain.

“alasan bertahan sih sama kaya yang tadi, gw suka cara orang berfikir , gw suka orang mengutarakan pendapat atau berargumen, dan gw suka ngeliat kerangka berfikir seseorang untuk mengeluarkan argumen, jadi pluralitas argumen itu menurut gw itu perlu .. menurut gw itu ya penting sih ..”

Selama bersosialisasi di komunitas virtual, ia memiliki kesan yang baik. Kesan baik tersebut memiliki arti bahwa para anggota komunitas yang tergabung memiliki sikap demokratis, mawas diri dan pemikiran yang terbuka selama berdiskusi. Hal tersebut yang menjadi alasannya selalu bertahan di kelompok virtual tersebut.

3.1.8.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di dalam dunia virtual menggunakan identitas diri yang asli. Baginya, hal tersebut wajar ia lakukan. Ia tidak takut jika identitas tersebut ada yang memalsukan atas nama dirinya. Ia selalu mengedepankan prinsip menyaring tulisan dan selalu beretika yang baik saat di dunia virtual. Mengenai *profile* dirinya di sosial media, ia terkadang merubah hal tersebut. Seperti mengganti foto dan memperbarui artikel yang ada di bagian beranda.

Informan VIII juga memiliki kesamaan dengan beberapa anggota lainnya. Menurutnya, kesamaan tersebut dalam bentuk pemikiran saat berdiskusi. Ia tidak merasakan ketertarikan emosional jika adanya kesamaan identitas sosial. Ia tertarik jika ada anggota yang memiliki kesamaan secara pemikiran saat berdiskusi.

Informan merupakan laki-laki yang memiliki keturunan suku Batak. Hal tersebut tidak terlalu ia tonjolkan saat berinteraksi di komunitas virtual. Ia juga tidak terlalu mempertahankan identitas diri di setiap interaksi virtual. Dirinya merasa saat di dunia virtual pasti setiap budaya memiliki sisi positif dan negatif. Informan merasakan perbedaan saat melakukan komunikasi secara virtual. Ia berpendapat saat melakukan diskusi melalui tulisan akan berbeda kesannya dengan saat menggunakan fitur *video call group*. Dengan fitur tersebut ia dapat memperjelas ekspresi, emosi dan kalimatnya secara nyata. Sedangkan kalau melalui bentuk *texting* / tulisan akan memiliki kesan datar saja. Pencapaian sosial yang ia harapkan dari komunitas virtual adalah selalu memperbarui dirinya sendiri

dari segi manapun. Dengan dirinya bergabung di komunitas virtual, ia berharap dapat membawa perubahan pemikiran kepada orang lain dan dirinya sendiri. Hal tersebut yang menjadikan alasan ia terus mempertahankan keanggotaan secara virtual.

3.1.8.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan VIII menjelaskan bahwa syarat ataupun identitas fisik komunitas virtual tidak ada. Menurutnya, jika sudah bergabung dengan komunitas virtual tersebut sudah bisa dianggap anggota.

Menurut informan VIII, aturan yang dibuat dalam komunitas virtual bersifat tidak mutlak. Para anggota juga telah mengerti terhadap aturan yang berlaku di dalam komunitas. Konsep yang berlaku di dalam komunitas virtual adalah demokrasi.

“lu bebas berpendapat, dalam artian bagus sih ga harus banyak aturan, yang gw liat orang2nya juga cukup mawas diri dan IQ nya juga terbilang ada sih ya .. jadi otaknya cukup jalan ya menurut gw ..”

Jika kesepakatan bersama telah ditentukan, maka itu yang menjadi acuan oleh para anggota di dalamnya. Norma-norma yang berlaku di dalam komunitas virtual diperuntukan sebagai pembatas agar terciptanya suasana kondusif saat berdiskusi. Misalnya, tidak boleh menyerang isu SARA, membagikan gambar porno dan tidak boleh berkata kotor. Sanksi yang berlaku bagi para anggota yang melanggar ketentuan tersebut adalah berupa peringatan ataupun dikeluarkan

secara langsung. Hal tersebut secara langsung dieksekusi oleh para *admin* yang bertugas di dalam komunitas.

Perlakuan yang diharapkan di informan saat di komunitas virtual adalah saling menghargai. Hal tersebut merupakan kebutuhan pokok demi berjalannya kelompok yang kondusif dan menimbulkan efek betah bagi para anggota lain. Selain itu ia juga berharap para anggota dapat adil dalam memberikan argumen yang mereka sampaikan saat berdiskusi. Selama menjadi bagian dari komunitas virtual, informan selalu mengambil semua pembelajaran dan informasi positif sebagai tolak ukurnya bertindak. Seperti menerima masukan moral, cara pandang kritis dan mengambil hikmah dari setiap diskusinya. Hal itu yang menjadi motivasi dirinya untuk selalu bertahan pada komunitas virtual tersebut.

3.1.8.6 Karakteristik Virtual Community

Selama menggunakan sosial media, informan hanya menggunakan aplikasi tersebut sebagai alat berkomunikasi. Selain komunitas virtual, ia ikut turut andil di dalam kelompok-kelompok lainnya, seperti kelompok *freelance*, organisasi kampus dan organisasi keagamaan. Selama berinteraksi, ia selalu memperkenalkan diri menggunakan identitas asli tanpa takut terhadap orang yang dikenalnya di dunia virtual. Baginya, untuk memperoleh kesan yang baik adalah dengan cara ikut serta dalam pembahasan-pembahasan yang ia mengerti. Informan memiliki ketertarikan membawa sebuah hubungan pertemanan dari dunia virtual ke dunia nyata, dengan begitu ia berharap dapat memiliki teman diskusi secara nyata dan virtual.

Informan terkadang membagikan pengalaman pribadi kepada teman-temannya yang di kenal di dunia virtual. Hal itu sengaja ia ceritakan walaupun terkadang secara tidak terperinci. Seperti misalnya, cerita keseharian / masalah di kampus, cerita tentang kegiatan pribadi dan sejenisnya.

“untuk memberikan pengalaman atau dukungan sih .. dalam komunitas virtual sih iya .. mungkin kaya ada contoh temen kaya melakukan suatu gerakan aksi tertentu, atau pengumpulan dana .. mereka kadang nge post dan saya bantu ..”

Bahkan ia juga antusias mendukung suatu gerakan aksi tertentu atau pengumpulan dana melalui dunia virtual. Baginya, komunitas virtual tidak jauh memiliki manfaat yang berbeda pada komunitas di dunia nyata. Ia berpendapat bahwa komunitas virtual merupakan sebuah perkumpulan yang mempunyai tujuan tertentu tetapi dimediasi dengan bentuk digital. Alasan tersebut yang mendorongnya untuk selalu mempertahankan keanggotaan di komunitas virtual.

3.3.9 Informan IX

3.1.9.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke IX dalam penelitian ini adalah seorang laki-laki sebut saja Andri. Andri ialah seorang pekerja lepas yang tinggal di Bandung. Ia juga merupakan pengurus anggota komunitas motor Ninja. Informan IX pertama kali menggunakan aplikasi *LINE* pada tahun 2012.

Ia menggunakan aplikasi *LINE* karena faktor pertemanan. Teman-temannya memaksa dirinya untuk menggunakan aplikasi *LINE* agar dirinya dapat mengetahui informasi terkini mengenai kuliah, baik berupa tugas ataupun pemberitahuan. Ia sendiri mengetahui *LINE* dari iklan di televisi dan iklan di

sebuah *game*. Ia berpendapat kelebihan aplikasi *LINE* dengan aplikasi seperti *BlackBerryMessenger* (BBM) ataupun *Whatsapp* sangat beragam. Seperti *BlackBerryMessenger* hanya daftar kontak pertemanan yang bisa melihat *profile* kita, tetapi kalau *LINE* orang yang tidak dikenal juga dapat melihat isi *profile* kita. *LINE* tidak membataskan anggota grup, sedangkan *BlackBerryMessenger* adanya keterbatasan untuk jumlah anggota. Informan juga memanfaatkan aplikasi *LINE* untuk bergabung dengan komunitas diskusi secara virtual. Sedangkan kekurangan *LINE* sangat banyak memakan memori RAM yang tersedia di *smartphone*, hal tersebut terkadang memberatkan kinerja *smartphone* hingga mengalami eror yang memunculkan peringatan “*chat cannot be encrypted*”. Dari semua hal tersebut merupakan alasan mengapa dirinya tetap menggunakan sosial media *LINE* untuk berhubungan dengan teman-teman di dunia nyata maupun di dunia virtual.

3.1.9.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Sebagai seorang yang menyukai kegiatan berdiskusi dan mempunyai ketertarikan dengan dunia internet, Andri memanfaatkan komunitas virtual sebagai ajang beraktualisasi diri. Pertama kali ia ikut dengan komunitas virtual karena ajakan dari salah satu anggota komunitas virtual yang merupakan teman dekatnya. Pertama kali masuk ke dalam komunitas virtual, dirinya memiliki kesan bahwa kelompok tersebut tidak masuk akal.

“Pertama kali yang gw rasain sih, ya apa yaa .. some ridicilous tapi gw cukup bersyukur ada kelompok kayak gitu karna tadi kan gw bilang kalau mereka itu punya pola pikir yang berbeda dan itu bagus menurut gw ..”

Hal tersebut ia ungkapkan karena interaksi di antara para anggota sangat tinggi dalam membahas segala isu, baik dari politik, berita viral, agama dan sebagainya. Diskusi yang berlangsung cukup santai tapi serius yang membuatnya senang dalam menyampaikan pendapat di komunitas virtual. Dengan pola pikir yang berbeda dan bertolak belakang satu sama lain dapat menghidupkan suasana diskusi pada saat itu.

Informan menggunakan perangkat seperti *handphone* dan *laptop* untuk mengakses komunitas virtual. Dalam sehari ia bisa menghabiskan waktu lebih dari 2 jam. Waktu tersebut banyak ia habiskan saat tidak ada aktivitas di dunia nyata, seperti saat istirahat kerja, sore hari dan tengah malam. Aktivitas tersebut banyak ia lakukan dengan berdiskusi, mengomentari *timeline* seseorang dan mengikuti alur pembahasan isu yang ada di komunitas virtual.

Informan mengatakan beberapa manfaat yang ia peroleh di komunitas virtual. Seperti bertukar pikiran, melatih dirinya berdialektika, melatih dirinya untuk berdebat, memberikan analogi kritis, mengetahui banyak argumen dan bisa mengenal karakter orang dari cara beropini. Selain itu, manfaat yang ia rasakan di komunitas virtual yaitu dirinya dapat berbicara semaunya karena di dunia virtual dengan bebas berargumen karena prinsip virtual adalah “no identity”.

“terlebih lagi gw belajar psycologi dan banyak banget orang orang yang ga bisa show of them self di dunia real gitu kan, lu kan juga udah liat kan saat orang orang yang gw ajak ketemu secara real tiba tiba ilang ghaib gitu ... kayak apa kan, dan mereka banyak berani hanya di dunia virtual life..”

Dengan konsep tersebut banyak orang yang lebih berani menunjukkan kepintarannya saat berdiskusi di komunitas virtual, padahal di dunia nyata tidak

seperti itu. Selama menjadi anggota komunitas virtual, informan tidak terlalu aktif untuk membuka topik awal pembicaraan. Ia lebih senang untuk ikut berdiskusi ketimbang membuka topik pembahasan. Dengan cara tersebut ia lebih dikenal oleh para anggota saat berinteraksi secara virtual.

“Biasanya gw lakuin cmn ketemu ama gw secara nyata dan itupun ketemu kita ngebahas memang proyek bersama, kegiatan amal dll”

Manfaat lain, dirinya dapat bertemu dengan orang-orang yang memiliki kesamaan minat di dunia nyata. Seperti misalnya, ia melakukan kopdar dengan beberapa anggota komunitas untuk melaksanakan rancangan kegiatan yang bersifat kemanusiaan, seperti mengajar anak jalanan. Selain itu, hal yang ia korbankan untuk aktif di komunitas virtual adalah kuota internet. Dalam sebulan ia bisa menghabiskan rata-rata 800 ribu perbulannya. Biaya tersebut tidak hanya ia gunakan untuk aktif di komunitas virtual, tetapi juga untuk keperluannya bekerja. Dirinya tetap mempertahankan keanggotaan karena merasa di antara para anggota banyak yang memiliki pemikiran kritis, perdebatan yang logis sesuai fakta dan pola pikir yang berebeda dengannya, dengan perbedaan tersebut membuat sebuah kajian jadi lebih menarik walau secara virtual. Hal-hal tersebut yang menjadikan dirinya untuk selalu mempertahankan keanggotaan di kelompok virtual.

3.1.9.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Iklim diskusi yang terbangun di komunitas virtual layaknya sebuah komunitas di dunia nyata. Ia berpendapat bahwa diskusi di sana adalah keikutsertaan dari masing-masing anggota, jadi jika dirinya tertarik maka ia akan mengikutsertakan

diri dalam proses berdiskusi. Terkadang dirinya juga ditegur melalui obrolan personal agar aktif berdiskusi. Ia berpendapat dengan sistem virtual tersebut, para individu tidak memiliki rasa takut dan bersifat agresif dalam memberikan opini pribadi.

“kalau iklim diskusinya ya, ya begitulah namanya dunia virtual, orang jadi ga punya rasa takut, ada orang yg menggunakan keadaan itu aktif dan berdialektika , ataupun ada yang agresif, ‘kaya lu harus mengertinya harus kayak gw’ dan sejenisnya, itu wajar aja kan kemajemukan kelompok..”

Menurutnya, kemajemukan opini dari setiap anggota merupakan hal yang bagus. Dengan begitu, diskusi ataupun proses berdialektika yang terbangun dapat menumbuhkan rasa kekompakan dan rasa memiliki di antara para anggota komunitas.

Selama menjadi anggota komunitas virtual, informan pernah mengalami selisih paham. Seperti beda pendapat, saling serang argumen merupakan proses berdialektika di dunia virtual. Dirinya bahkan pernah ditantang oleh anggota di komunitas virtual untuk beradu argumen di dunia nyata. Tetapi hal tersebut tidak terjadi, kegiatan tersebut hanya sebagai ancaman belaka.

Informan tidak merasa bangga bergabung dengan komunitas virtual. Baginya, komunitas virtual berfungsi sebagai wadah untuk mengekspresikan pendapat dan tempat mengisi waktu luangnya saja. Peraturan di sana tergolong bebas dan teratur saat berdiskusi, seperti misalnya saat memberikan argumen maka anggota juga harus menyertakan dengan fakta-fakta yang ada. Selain itu, ia juga memanfaatkan kelompok virtual sebagai ajang “penjernihan otak” bagi dirinya.

Dengan “penjernihan otak” tersebut ia bisa memanfaatkan ide-ide yang tidak terpakai dari orang lain.

“karna ya mereka bebas.. obrolan nyantai sampai serius sampai agama sampai belief religius itu ada .. mungkin unik itu kayak pribadi orangnya, kaya si cara ngomong si A dan si B dan si C .. karna ada keunikannya sendiri, menurut gw itulah keunikkan yang grup virtual gw di dalam nya sekarang..”

Terkadang topik diskusi yang diangkat merupakan topik yang dilarang saat di dunia nyata, seperti kepercayaan dan mengkritisi sebuah agama. Hal tersebut merupakan keunikan baginya saat berada di kelompok virtual. Semakin banyak interaksi, proses diskusi, saling kritik dan keterbukaan di antara para anggota yang menjadikan dirinya akan terus tetap bertahan di kelompok virtual.

3.1.9.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di komunitas virtual terkenal dengan pribadi yang frontal. Selama berinteraksi, dirinya selalu menggunakan identitas asli. Bahkan ia tidak segan jika dari salah satu anggota menanyakan alamat rumah ataupun identitas yang menyangkut pribadi lainnya. Menurutnya, identitas di dunia virtual layaknya identitas di dunia nyata yang harus dipertanggung jawabkan, karena dirinya merupakan pengurus komunitas virtual motor yang tergolong cukup besar di Indonesia. Informan tidak terlalu aktif dalam memperbarui kegiatan di *profile* dirinya, seperti mengganti foto, menukar bio dan lain-lain. Ia lebih cenderung untuk mengomentari *profile* orang lain yang muncul di *timeline* saja.

Di dalam komunitas virtual, ada beberapa anggota yang memiliki kesamaan identitas dirinya di dunia nyata, seperti kampus dan kota yang sama. Tetapi hal tersebut tidak menimbulkan ketertarikan ikatan emosional terhadap

orang lain. Baginya, hal yang membuat ia tertarik dengan orang lain adalah kepribadian. Misalkan anggota tersebut pemerhati budaya yang sama dengannya, maka dirinya akan tertarik berdiskusi dan memiliki emosional yang lebih dengan orang tersebut.

“Engga sih, mungkin tergantung mempertahankan budaya itu kaya gimana .. dia berbicara salah soal budaya gw .. gw bakal memperbaiki .. kaya kemarin ada yg bilang ini agama ini bukan budaya, gw langsung memperbaiki .. karna gw mempelajari itu .. bahkan gw sampai sekarang gw masih bisa tulisan budaya gw entah itu dari melayu atau sunda.. tpi gw tetep mempertahankan budaya itu .. tapi kalau budaya gw di serang kayak dia bilang ‘ budaya gw itu lebih baik dari pada budaya lu’ dan gini gini .. selagi yang diucapkan dia bener, ya gw fine fine aja .. gw ga akan mempertahankan diri.. yowes, kalau kaya gitu ..”

Informan tidak terlalu mempermasalahkan identitas sosialnya di dunia virtual. Ia berpendapat, saat di komunitas virtual tidak harus mempertahankan sebuah budaya tetapi harus saling mengingatkan satu sama lain. Bukan masalah siapa yang benar dan siapa yang salah terhadap suatu budaya, tetapi lebih mengedepankan saling menghargai di komunitas virtual.

Selama bersosialisasi di dunia virtual, dirinya merupakan pribadi yang sama dengan di dunia nyata. Ia memiliki sikap yang frontal saat mengungkapkan tujuan dan maksud atau yang ia sebut *“straight to the point”*. Secara keseluruhan cara bercanda, cara berbicara dirinya di dunia virtual dan di dunia asli tidak ada memiliki perbedaan. Dengan hal tersebut anggota yang lain dapat mengerti dan menerima bagaimana karakteristik yang ia punya saat di komunitas virtual. Hal tersebut yang mendorongnya untuk selalu aktif dalam mempertahankan keanggotaan di komunitas virtual.

3.1.9.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan IX bergabung dengan komunitas virtual karena diajak oleh teman dekatnya. Dalam syarat keanggotaan tidak harus memiliki identitas khusus.

Menurutnya, jika sudah diundang dan aktif berdiskusi bisa disebut anggota.

“Engga ada sih syarat2nya ... ya tinggal ‘silahkan lu masuk grup ini, silahkan ngebacot disini, silahkan berekspresi, silahkan ngomong a sampai z what ever lah.. kelompok gw nih unik, karna mereka ga punya rules, mungkin ada, tapi secara normatif, tidak ada yang secara straight atau apa ... jadi gw bisa ngeliat orang itu membuka apa yang mereka pikirkan di dalam grup, nah itu yang menurut gw menarik...”

Rutinitas di komunitas virtual tersebut adalah diskusi mengenai isu-isu yang terhangat. Baginya, diskusi merupakan ajang untuk unjuk diri dan sebagai proses dalam memperluas wawasan. Selain itu, komunitas virtual juga memiliki identitas fisik seperti baju. Walaupun identitas tersebut bukan bersifat wajib bagi seluruh anggota yang tergabung.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, informan tidak menjadikan kelompok tersebut sebagai acuannya dalam bersikap.

“Engga sih, gw orangnya free .. yang bebas, gw orang yg tidak terkait dengan siapapun dengan opini apapun .. gw orang nya i do what ever i want, ever i want .. bahkan orangtua gw pun ga bisa ngelarang gw, klo opini2 orang luar .. ya gw anggep opini2 lewat aja .. dan gw ga ambil esensi dr omongan mereka, itu ga bakal ganggu gw ..”

Dirinya merupakan pribadi yang bebas saat bersosialisasi di komunitas virtual. Intimidasi, masukan, komentar dari para anggota terhadap dirinya ia hanya anggap sebagai bacaan sekilas saja. Ia tidak terpengaruh bagaimana sifat-sifat kelompok tersebut kepada dirinya. Seperti misalnya, ideologi, pemahaman,

sifat-sifat anggota yang ada di kelompok tersebut. Ia berpendapat bahwa dirinya di komunitas virtual merupakan dirinya seutuhnya. Ia tidak ingin mengikuti apalagi mencontoh sifat dari para anggota lain. Walau terkadang ada beberapa hal yang merubah sikapnya secara perlahan. Seperti misalnya, sebelum ia masuk di dalam komunitas virtual ia selalu berpandangan positif terhadap pekerjaan polisi. Tetapi saat di komunitas virtual, ia mendapatkan fakta-fakta buruk mengenai polisi. Hal itu merubah cara pandangannya menjadi selalu negatif saat melihat polisi di dunia nyata. Oleh sebab itu, sedikit banyaknya ia mendapatkan pelajaran yang belum ia ketahui sebelumnya. Motivasi tersebut yang menjadikannya alasan bertahan di komunitas virtual.

3.1.9.6 Karakteristik Virtual Community

Informan bergabung dengan beberapa komunitas virtual, seperti PoliticalJokes dan BrainLaundry. Dari komunitas tersebut kebanyakan pembahasan mengenai politik, agraria dan segala aspek kehidupan maupun secara mikro ataupun makro. Fokus dirinya untuk bergabung dengan komunitas virtual adalah sebagai ajang penyampaian pendapat, mendiskusikan hal yang konyol dan mendapatkan pertemanan.

“klo fokus pembahasannya politic iya, agraria iya .. gitu kan .. semua sih aspek kehidupan, itu mikro atau makro .. fokusnya sih ke penyampaian pendapat, pure ke discussion grup sih, lu mau diskusi hal yg konyol atau apapun aja bisa sih .. misalkan lu pengen diskusiin hal konyol, kaya ukuran penis gajah atau kuda .. bisa aja masuk sana .. kalau lu mau .. intinya gimana cara mengeluarkan pendapat sih itu di kelompoknya yg gw tangkep..”

Informan berpendapat bahwa dengan ia berdiskusi dapat meluaskan wawasan ataupun melatih proses berdialektikanya. Selama itu juga ia selalu

menggunakan identitas asli agar dikenal oleh teman-temannya di komunitas virtual dan di dunia nyata. Ia berpendapat, bahwa identitas asli saat di dunia virtual merupakan suatu hal yang wajib, jika tidak integritas dan kepercayaan teman-teman terhadap dirinya akan turun. Informan di komunitas virtual tergolong orang yang frontal, ia akan menyampaikan apa saja dipikirkannya saat berinteraksi di dunia virtual.

“Kesan sih, to be honest .. gw ga mikirin banget kesan orang , apa yg orang pikirin tentang gw .. ya jadi keluar aja apa yg gw pikirin dari pikiran gw.. tpi gw ga mikirin itu sih, mengalir aja .. jadi ya gitu ..”

Dirinya juga membiarkan proses sosialisasi di dunia virtual mengalir dengan apa adanya saja, ia tidak mengharapkan suatu umpan balik terhadap dirinya. Informan merasa tertarik jika hubungan pertemanan virtual dibawa ke dunia nyata. Ia cukup tertarik jika anggota tersebut mengajaknya berdiskusi, berteman hingga menjadi rekan kerja di dunia nyata. Terkadang dirinya juga membagikan pengalaman pribadi dengan teman-temannya di dunia virtual, seperti pengalaman *touring* dan permasalahan sehari-harinya di dunia nyata. Informan tidak terlalu memanfaatkan ketersediaan fitur yang ada. Menurutnya, untuk berdiskusi cukup menggunakan *texting* saja ketimbang *free/ video call group*.

“kalau yang mewakili sih, sebenarnya gw ekspresi via tulisan kayak misal ‘wkwkw’ itu sih udah mencukupi mewakili sih, walau kurang 100% .. maksudnya, saat gw nulis capslock banyak orang marah, padahal itu maksud penekanan dari tulisan itu berada di sana, bukan berarti marah atau gimana ..”

Dirinya juga jarang menggunakan fitur stiker *LINE* dalam mengekspresikan suasana hati. Ia lebih cenderung menggunakan ekspresi melalui tulisan biasa, seperti *capslock* sebagai penegasan sebuah kalimat yang ia sampaikan. Ia tidak peduli terhadap latar belakang seseorang saat di dunia virtual.

Baginya, latar belakang seseorang tidak berguna selama konteks identitas tersebut tidak mempengaruhi proses diskusi. Baginya, komunitas virtual tidak jauh berbeda dengan komunitas di dunia nyata, yaitu sebuah kelompok yang memberikan pengalaman, melakukan aktivitas bercanda, silang pendapat, mengkoreksi suatu informasi dan mencari solusi tetapi yang membedakannya adalah hanya medium saja.

3.3.10 Informan X

3.1.10.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke X dalam penelitian ini adalah laki-laki sebut saja Satria. Satria merupakan seorang mahasiswa perguruan tinggi negeri di Yogyakarta. Ia menggunakan sosial media *LINE* semenjak tahun 2012.

Informan X pertama kali mengetahui sosial media *LINE* saat menelusuri aplikasi-aplikasi terbaru di *appstore* (platform distribusi product *Apple*). Ia berpendapat pada masa awal ia menggunakan *LINE*, fitur yang tersedia tidak sekompleks saat sekarang. Pada saat itu *LINE* hanya memiliki fitur stiker yang menjadi keunikannya dengan sosial media lain.

Rutinitas kegiatan yang biasa ia kerjakan di *LINE* adalah untuk sekedar mengobrol, berdiskusi dan membaca berita. Informan juga menggunakan *LINE* untuk bergabung dengan komunitas virtual. Baginya, *LINE* telah menjadi kebutuhan sehari-hari karena 80 hingga 90 persen orang yang dikenalnya telah menggunakan aplikasi tersebut. Ia berpendapat *LINE* sekarang merupakan aplikasi yang memiliki multifungsi. Banyak hal yang bisa dilakukan di sana,

seperti *chatting*, menyediakan berita harian di *LINEtoday* dan menjadi tempat untuk berbisnis dengan *LINE@*. Manfaat yang sangat terasa bagi dirinya adalah menggunakan fitur stiker untuk berekspresi, membaca berita dan *voice/video call group* dengan teman-temannya di komunitas virtual dan di dunia nyata. Hal tersebut ia lakukan untuk tetap mempertahankan hubungan sosial secara virtual.

3.1.10.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Informan X pertama kali mengenal komunitas virtual saat bergabung dengan komunitas Instansantara. Komunitas itu membahas segala hal mengenai metode fotografi. Selanjutnya, informan X bergabung dengan komunitas virtual PoliticalJokes dan komunitas virtual militer. Informan X mengikuti komunitas virtual karena beberapa hal. Seperti menunjang kuliah dan ingin mengetahui pembahasan-pembahasan menarik. Informan X merasakan manfaat saat bergabung dengan komunitas virtual. Seperti solusi unik terhadap suatu masalah, pembahasan yang tidak biasa dan mendapatkan berkas-berkas digital berbentuk *e-book*. Informan X melakukan berbagai aktivitas di komunitas virtual. Seperti memancing topik diskusi, mencari bahan kajian dan turut serta berdiskusi.

“ya paling baitting .. kaya ngasih sesuatu apa gitu .. kaya mancing2 apa gitu .. ya kadang ga ngerusuh juga. Kadang memperkeruh juga .. kadang memposting, berita2 yang unik .. berita yang agak unik .. pokoknya agak unik aja di posting ..”

Kesan pertama saat masuk ke dalam komunitas virtual adalah merasa asing. Hal tersebut ia rasakan karena tidak mengenal siapapun yang ada di komunitas. Tetapi dengan berjalannya waktu, ia sudah banyak mengenal anggota-anggota lainnya. Baginya, kegiatan berdiskusi dan berinteraksi di komunitas

virtual tergolong ramai. Ia selalu berusaha untuk turut serta dalam proses berdiskusi jika ada waktu kosong. Pembahasan-pembahasan yang biasanya diangkat adalah bertemakan politik ataupun isu yang terhangat di Indonesia.

Manfaat dan kemudahan yang sangat ia rasakan adalah lebih melekat mengenai masalah politik yang ada, dengan begitu ia bisa melihat sudut pandang orang lain dalam memberikan opini. Misalnya, diskusi mengenai pro kontra masalah Pilkada Jakarta. Walaupun ia bertempat tinggal di Jogjakarta, ia dapat mengetahui perkembangan politik terbaru di Jakarta dengan cara berdiskusi di komunitas virtual.

Informan menggunakan perangkat elektronik *smartphone* dan *laptop* untuk mengakses komunitas virtual. Bentuk pengorbanan dirinya terhadap komunitas virtual adalah waktu dan kuota internet. Dirinya aktif dalam komunitas virtual pada jam tertentu. Seperti siang hingga sore dan menjelang tidur. Sehari ia bisa menghabiskan waktu lebih dari 2 jam. Sedangkan untuk kuota internet ia menghabiskan sekitar 150 ribu rupiah perbulannya.

Informan mendapatkan pertemanan di dunia nyata di komunitas virtual. Bahkan ia dengan teman-temannya di komunitas terkadang membuat diskusi secara *offline* sembari duduk di suatu tempat atau yang mereka sebut “ngopi-ngopi”.

“yaa pernah .. ga janjiin juga sih .. pernah waktu itu di ajak waktu itu ketemu .. kaya misalkan mereka lagi ngomong kita lagi disini nih .. terus gw nge japri orangnya, , boleh ikutan ga ya .. ya penasaran aja sih orang2nya kek gimana gitu ..”

Kegiatan tersebut biasa mereka lakukan untuk menjaga tali silaturahmi saat di dunia nyata. Biasanya kegiatan tersebut ia lakukan dengan anggota

komunitas virtual yang berasal dari daerah yang sama. Dengan kesamaan pemikiran yang terbangun di antara para anggota, yang menjadi alasannya untuk selalu tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.10.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan bertahan di komunitas virtual karena berbagai macam alasan. Seperti misalnya, ingin mengetahui lebih dalam bagaimana pembahasan di dalam kelompok, mencari pemikiran unik dalam mengemukakan opini dan melatih sifat kritis atas sebuah pemberitaan. Dirinya merasakan para anggota memiliki pribadi yang tertutup, walaupun banyak juga anggota yang terbuka dengan dirinya. Seperti misalnya, respond yang bersifat aktif saat berdiskusi, bertanya mengenai referensi dan antusias dalam membantu proses diskusi berlangsung. Baginya, tingkatan antusiasme tergantung kepada topik pembicaraan. Jika topik pembicaraan merupakan pembahasan yang menarik, pasti banyak anggota yang akan ikut serta dalam menyumbangkan ide dan pemikiran mereka. Sedangkan iklim kekeluargaan yang ia rasakan di komunitas virtual belum sangat terasa, dikarenakan dirinya baru bergabung dengan komunitas kurang lebih 6 bulan lamanya.

Dalam iklim diskusi, informan merasakan para anggota memiliki tingkat kecerdasan masing-masing. Biasanya diskusi yang berlangsung dengan cara mengomentari beberapa artikel yang dibagikan di dalam komunitas. Ia berpendapat bahwa di antara para anggota banyak yang tidak mau mengalah terhadap sudut pandangnya.

trus iklim diskusinya, banyak yang ga mau ngalah .. karna heterogen gitu ya.. kadang banyak ga paham apa yang di omongin .. kadang banyak yang sok tau, itu banyak .. kalau saya sendiri sih engga tau ya saya yang mana, kan menilai diri sendiri itu ga bisa ya ..”

Dirinya juga berpendapat bahwa beberapa anggota juga ada yang terlihat sok tahu mengenai permasalahan tersebut. Walau terkadang dirinya hanya bisa memperhatikan proses berjalannya diskusi secara virtual. Informan tidak terlalu bangga bergabung dengan komunitas virtual. Ia bergabung dengan komunitas dalam rangka ingin menambah wawasan, bukan untuk ajang memamerkannya. Terkait peraturan, dirinya merasa peraturan di komunitas virtual sudah berjalan efektif. Terbukti sangat jarang para anggota komunitas yang dikeluarkan oleh para *admin*. Sedangkan tujuan di komunitas tersebut adalah membahas segala hal yang berhubungan dengan politik hingga isu terkini di dunia. Misalnya, membahas perang di Israel, mendiskusikan pilkada Jakarta, berita mengenai freeport dan sebagainya. Konten-konten terkini yang dibahas di dalam kelompok menjadi alasan utamanya ia bertahan di komunitas virtual.

3.1.10.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan dalam berinteraksi di dunia virtual selalu menggunakan identitas asli. Menurutnya, nama asli merupakan identitas diri yang harus ditampilkan untuk lebih dikenal anggota lain. Ia juga berpendapat bahwa identitas asli merupakan sebuah keharusan karena di dunia virtual ibarat dunia asli yang berinteraksi dengan sesama manusia juga. Profil dirinya di sosial media jarang ia perbarui, ia lebih memfungsikan aplikasi tersebut sebagai ajang berdiskusi dengan kelompok

virtual dan mencari informasi. Beberapa dari anggota komunitas virtual memiliki kesamaan identitas dengannya, seperti berasal dari kota yang sama ataupun dari segi pemikiran. Tetapi hal tersebut tidak menumbuhkan ketertarikan emosional terhadap dirinya.

“yaa saya mempertahankan budaya saya sendiri sih .. dengan bersikap seperti biasa aja sih .. kayak seperti biasa aja, seperti pada keseharian aja .. maksudnya kan ini grup virtual, tapi kita berinteraksi nya dengan manusia biasa dengan manusia normal .. bukan dengan benda virtual .. benda virtual itu kan cuman perantara .. jadi ya biasa aja, seperti orang normal seperti biasa aja sih ..”

Ia beranggapan dunia virtual hanya sebagai perantara untuk berkomunikasi saja. Ia tidak memikirkan kesan emosional yang terbangun di dunia virtual. Baginya, dunia virtual tidak dapat memperlihatkan mimik ataupun emosi seseorang layaknya di dunia nyata. Ia berharap, dengan menggunakan komunikasi virtual dapat mempertemukan dengan orang-orang yang sepemikiran dengannya. Ia mempunyai prinsip, dalam dunia virtual harus berinteraksi layaknya di dunia nyata. Jadi ia tidak merasa takut ataupun ragu terhadap orang yang dikenalnya di dunia virtual. Hal tersebut yang mendorongnya untuk tetap bertahan dan selalu menjalin komunikasi melalui dunia virtual.

3.1.10.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan X bergabung dengan komunitas virtual PoliticalJokes karena mendapatkan informasi di *timeline*. Pertama kali ia mengetahui ada penerimaan anggota baru pada *Official Account* PoliticalJokes. Hal itu yang mendorongnya untuk mendaftarkan diri kepada kontak yang tertera pada informasi tersebut. Bentuk keanggotaanya tidak harus memiliki identitas, tetapi harus melewati

beberapa pertanyaan mengenai pengetahuan politik. Jika sudah melewati persyaratan tersebut, anggota akan diundang ke dalam komunitas dan dapat mengikuti proses jalannya berdiskusi. Biasanya para anggota yang baru tergabung akan memperkenalkan diri kepada anggota lainnya. Hal tersebut dilakukan agar para anggota lama dapat mengenali para anggota yang baru masuk.

Informan tidak pernah sekalipun menjadikan nilai-nilai yang ada di komunitas sebagai sebuah acuan. Baginya, komunitas virtual selayaknya berinteraksi di dunia nyata saja. Seperti misalnya, kebanyakan para anggota yang menganut sistem ideologi *anarchy*, dirinya tidak terpengaruh nilai-nilai tersebut. Maksud dan tujuan ia di dalam komunitas hanya sebatas menambah wawasan dan pertemanan.

“kalau itu menyangkut kehidupan pribadi gw sih itu iya .. bakal gw agak awas aja gitu .. gw bakal nerima2 aja sih pengalaman mereka itu ..”

Terkadang informasi yang ia peroleh di komunitas ia jadikan sebagai peringatan terhadap dirinya. Seperti misalnya, anggota lain membagikan informasi rawan begal di suatu daerah, dari hal tersebut ia dapat lebih waspada ke depannya. Beberapa hal tersebut yang mendorongnya untuk terus tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.10.6 Karakteristik Virtual Community

Selain bergabung dengan komunitas virtual PoliticalJokes, dirinya juga bergabung dengan komunitas virtual yang memiliki bahasan kemiliteran. Hal tersebut ia ungkapkan semata-mata menambah wawasan bacaanya secara virtual.

“aku lagi fokus ke pembahasan aja sih .. kelompok pertemanan biasa .. komunitas political jokes tadi .. trus sama komunitas militer ..”

Dirinya bergabung dengan komunitas virtual bertujuan untuk mengasah cara berfikir yang ia peroleh bersama teman-teman di komunitas virtual. Dengan begitu ia tidak harus repot bertemu secara tatap muka di dunia nyata. Selama bersosialisasi di dunia virtual, informan selalu jujur dalam menceritakan identitas pribadinya seperti nama, alamat tinggal dan lain-lain. Ia memiliki prinsip untuk selalu berperilaku baik, tidak memaksakan kehendak dengan orang yang dikenalnya di dunia virtual.

Informan X sangat terbantu dengan fitur-fitur yang ada di aplikasi *LINE*. Menurutnya fitur tersebut dapat mewakili perasaan ketika berada di ruang virtual. Seperti memberikan ekspresi penagasan menggunakan fitur stiker untuk berinteraksi. Misalkan ia memiliki ekspresi kaget saat membaca sebuah berita yang ada di komunitas, ia dapat memberikan stiker dengan berbagai macam ekspresi kaget pada saat itu juga.

“iya sih yaa .. sekedar bilang okee terus pake stiker .. atau kaget dengan stiker atau emoji itu bisa ya .. fitur yang paling merepresentasikan sih ya itu emoji sih ya .. emoticon2 gitu ..”

Informan X memiliki pencapaian sosial di komunitas virtual untuk memperluas pertemanan. Ia juga tertarik membawa pertemanan yang ia kenal di komunitas virtual ke dunia nyata. Hal tersebut memberikan manfaat bagi dirinya untuk menambah pertemanan yang belum ia kenal sebelumnya di dunia nyata.

Informan X memiliki bentuk pengespresian di komunitas virtual dengan cara membagikan foto, informasi dan aktif berdiskusi. Informan X dengan

anggota lain tidak pernah membagikan hal pribadi. Menurutnya, hal tersebut tidak akan ia ceritakan kepada orang yang dikenalnya melalui dunia virtual. Ia berpendapat bahwa saat ini banyak orang yang salah untuk mengartikan komunitas virtual. Pada saat ini banyak individu merasa bebas dan semena-mena saat di dunia virtual. Padahal komunitas virtual merupakan interaksi nyata dengan sesama manusia. Seharusnya kita harus bertindak selayaknya manusia berinteraksi di dunia nyata, yang membedakannya hanyalah ruangnya saja. Hal tersebut yang mendorongnya untuk tetap bertahan di komunitas virtual.

3.3.11 Informan XI

3.1.11.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke XI dalam penelitian ini adalah seorang perempuan sebut saja Rezki. Rezki memiliki kesibukan kerja di salah toko swalayan di kota Jakarta. Ia merupakan salah seorang pendiri dari komunitas virtual LinePoliceDepart. Ia menggunakan aplikasi *LINE* semenjak tahun 2013.

Informan XI pertama kali mengetahui aplikasi *LINE* saat menjelajahi layanan konten digital di *playstore*. Saat ia membaca deskripsi mengenai fitur-fitur yang ada, maka ia tertarik untuk mengunduh aplikasi tersebut. Saat pertama kali menggunakan aplikasi tersebut, ia memanfaatkannya untuk bersosialisasi dengan teman-teman yang dikenal secara virtual. Ia juga memanfaatkan *LINE* untuk bergabung dengan komunitas virtual. Dengan hal tersebut ia dapat mengenal dunia lebih luas, mendapatkan pengalaman dan pertemanan yang belum ia kenal sebelumnya.

“kita berteman, meski hanya lewat voice call / video call.. atau voice note kaya gini .. nah jadi, gw ngerasa kelebihannya itu, walau kita ga pernah bertatap muka, ya kita juga bisa ngerasa dekat .. walau kita jauh ya hehe .. trus yang lain, misalkan 1 domisili ama kita, bisa jadi temen akrab kita juga, karna bisa ketemu, bisa main bareng ..”

Informan sangat terbantu dengan fitur-fitur yang tersedia di *LINE*. Seperti misalnya, ia menggunakan *voice call/video callgroup* untuk berinteraksi dengan teman-temannya yang berbeda kota di komunitas virtual, hal tersebut biasanya ia lakukan sebagai ajang melepas kangen. Ia bahkan merasa kedekatan dengan orang-orang tersebut walau tidak pernah bertatap muka. Informan selalu berusaha selalu memberikan kesan positif terhadap orang-orang yang ia kenal di komunitas virtual. Menjalin hubungan secara virtual baginya merupakan sebuah ketertarikan yang ia terus lakukan hingga kini.

Selama menggunakan *LINE* banyak fitur yang membantunya untuk berinteraksi di komunitas virtual, seperti fitur *multichat* yang dapat membuat ruang obrolan dengan beberapa orang, fitur *voice/video call group* yang menelfon tanpa pulsa dan menambahkan pertemanan tanpa harus saling mengenal. Hal tersebut yang mendorongnya untuk selalu menggunakan sosial media dan mempertahankan keanggotaanya di komunitas virtual.

3.1.11.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Informan mendirikan komunitas virtual bersama orang-orang terdekatnya. Latar belakang ia mendirikan komunitas tersebut sebagai ajang untuk mencari pertemanan dan tempat untuk berinteraksi secara virtual. Terkadang para anggota juga sering membagikan permasalahan sehari-hari mereka di dunia nyata atau yang biasa kenal “curhat”. Informan terkadang berinisiatif untuk memulai

pembicaraan mengenai masalah percintaan maupun kendala yang ia alami di pekerjaannya. Hal tersebut ia lakukan untuk meramaikan suasana di kelompok virtual, atau bertukar pendapat dengan anggota yang memiliki pengalaman yang sama tersebut.

Kesan pertama ia bergabung dengan komunitas virtual cukup menyenangkan. Dirinya telah mengenal banyak anggota saat belum bergabung. Dengan cara bersosialisasi dan sering muncul merupakan kegiatan yang selalu dilakukannya agar dikenal anggota lain.

Selama satu tahun bergabung dengan komunitas virtual, informan sangat merasakan berbagai macam manfaat. Seperti misalnya, mencari pertemanan, untuk berjualan, untuk mengobrol, bercanda, membagikan masalah pribadi dan sarana untuk mengisi waktu luang. Informan merasakan kenyamanan saat berinteraksi di komunitas virtual. Kenyamanan tersebut berasal dari iklim pertemanan yang tergolong dekat. Hal tersebut terbangun karena dirinya dan para anggota biasa melakukan *video call group* dalam membahas segala hal yang ada.

“bersosialisasinya itu ya.. gw sih dengan cara lebih sering nongol di grup .. sering bercanda di grup, kalau ada memang ada salah satu di member itu 1 domisi itu sama dengan gw .. ya gw ajak ketemuan, gw ajak main, ya pokoknya gw seru seru in abis2 an sih .. biar lebih akrab dan tentunya juga lebih dekat dengan gw sih ..”

Manfaat lainnya di dalam komunitas virtual, ia bisa bertemu secara nyata dengan anggota lain. Ia berpendapat bahwa teman yang dikenalnya di komunitas terkadang ia ajak pergi ke suatu tempat untuk sekedar menghabiskan waktu bersama. Ia beranggapan para anggota dapat kompak karena memiliki intensitas komunikasi yang tinggi, hal tersebut biasa dikenal dengan istilah “gacor”.

Terkadang dirinya juga mendapatkan teman untuk mencurahkan hatinya (curhat), mempunyai bercanda, teman tertawa dan yang pasti komunitas virtual dapat menghilangkan rasa sedih dan bebannya di dunia nyata.

“ternyata itu bisa ngebuat kita lepas dari beban, bisa lupain masalah, bisa ngobatin rasa sedih .. pokoknya itulah, dan gw ngerasa seneng punya keluarga kaya kelompok LPD ..”

Informan beranggapan, walaupun ia berinteraksi dengan benda mati (*smartphone*) tetapi interaksi yang ia bangun merupakan komunikasi dirinya dengan manusia asli. Perangkat elektronik yang sering informan gunakan untuk mengakses komunitas virtual adalah *smartphone* dan *laptop*. Menurutnya waktu, pemikiran, uang dan kuota adalah bentuk pengorbanan dirinya untuk komunitas virtual. Untuk waktu, ia biasa menghabiskan kegiatan di komunitas virtual 5 jam perhari. Ia berpendapat jika ada kegiatan komunitas virtual seperti “*meetup*” akan menyita banyak waktu dan menghabiskan banyak uang. Sedangkan untuk kuota internet, ia menghabiskan uang lebih dari 150 ribu perbulannya.

Informan biasa mengajak para anggota dari domisili yang sama untuk sekedar bertemu di dunia nyata. Hal tersebut ia biasa lakukan untuk mengakrabkan dirinya dan menambahkan pertemanan di dunia nyata. Hal tersebut merupakan motivasi dirinya untuk selalu bertahan di komunitas virtual.

3.1.11.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan tidak memiliki komitmen khusus untuk bertahan di komunitas virtual. Baginya, bersosialisasi di komunitas virtual merupakan sebuah keharusan jika

ingin memiliki banyak teman. Jadi ia menganggap komunitas virtual bagian dari rutinitasnya untuk bersosialisasi.

“untuk alasannya gw bertahan karena gw nyaman .. dan untuk masalah komitmen, sebenarnya gw ga ada komitmen sih ya ... karna namanya berteman itu .. ya dibawah happy aja .. ga serius serius bgt, atau rencana ke depan .. yg penting gw inget LPD sebagai rumah gw .. itu aja sih .. jadi ya namanya adanya komitmen atau engganya, tapi kalau gw anggep mereka itu keluarga gw walau sampai kapanpun itu bakalan jadi keluarga gw ..”

Informan menganggap komunitas virtual merupakan bagian dari keluarganya. Hal itu ia ungkapkan karena kedekatan dirinya dengan anggota yang sangat erat. Bahkan hampir setiap minggu ia bertemu secara langsung di dunia nyata hanya untuk berkumpul dalam kegiatan “*meet-up*”. Keterbukaan yang dirasakannya di komunitas virtual tergolong dekat, para anggota terkadang mencurahkan permasalahan hidup kepada dirinya. Seperti permasalahan dengan teman sekolah, permasalahan cinta ataupun sekedar berbagi pengalaman.

Informan XI menjelaskan bahwa kekompakan yang terjalin di komunitas virtual sangat bagus. Ia menyebutkan saat ada kegiatan untuk bertemu secara langsung terkadang menghabiskan waktu 2 hingga 3 hari. Informan XI mengatakan dalam hal peraturan di komunitas virtual sangat bebas. Peraturan dibuat hanya sebagai formalitas saja. Sedangkan tujuan dari komunitas itu adalah tempat untuk berinteraksi dan saling mengenal. Informan XI bertahan di komunitas virtual karena bermacam alasan. Seperti kenyamanan, berbagi pengalaman, mencari teman baru dan mengenal budaya yang berbeda.

Informan X sangat merasakan keterbukaan dan iklim kekeluargaan di dalam komunitas virtual LPD. Ia secara personal menjelaskan bahwa memiliki

hubungan khusus dengan pemilik dari komunitas virtual tersebut. Banyak sekali pengalaman yang ia rasakan, bahkan dirinya tidak dapat mengungkapkan semua perasaan yang dirasakannya dengan kata-kata. Informan XI mengatakan bahwa di komunitas virtual memiliki berbagai macam budaya unik. Seperti panggilan-panggilan akrab untuk sesama anggota.

“yaa .. setiap nama member itu ada sih .. nama manja, nama cantik , nama ganteng, nama jelek ato nama idiotnya.. pasti .. karna kenapa, dengan kita menyebut nama lain dari yang lain, makin ngebuat kita sama member itu dekat, nah nama panggilan khusus itu pasti ada .. kaya irfan botak, trus si botak kemana ya ? nah yang tau botak ya cuman yang di lpd doang aja .. gitu kan .. jadi lebih kayak nge muter memori kita aja sih nama panggilan, karena penting .. gift away, hadiah pasti ada .. kalau ada rezeki, ada yang ngasih .. rata2 di kasih sih .. kadang2 bagi stiker .. ya gitu sih tradisi uniknya .. cmn gitu ..

Selain itu ada aktivitas bagi-bagi hadiah dengan para anggota. Lalu ada kegiatan rutin untuk bertemu langsung di sebuah tempat saat akhir pekan. Informan XI merasa bangga bergabung dengan komunitas virtual LPD. Menurutnya, kebanggaan dan kenyamanan di komunitas virtual tidak ia dapatkan di dunia nyata.

Baginya, komunitas virtual merupakan tempat untuk melepaskan beban di dunia nyata. Hal tersebut ia peroleh disaat para anggota memberikan sebuah topik, selanjutnya para anggota menimpali dengan kelucuan-kelucuan yang ada. Hal tersebut juga yang membuat suasana di komunitas menjadi menyenangkan dan selalu ramai. Iklim yang diciptakan para anggota tergolong nyaman, karena interaksi yang mereka bangun tidak hanya secara virtual tetapi juga di dunia nyata. Hal tersebut yang mendorongnya untuk tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.11.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Awal mula dirinya bergabung dengan komunitas virtual, ia menggunakan identitas palsu untuk berinteraksi. Ia berpendapat bahwa dunia virtual merupakan permainan, senda gurau dan tidak asli. Tetapi, dengan berjalannya waktu ia mulai menggunakan identitas asli untuk berinteraksi di dunia virtual. Informan selalu memperbarui *status bio* dan foto profil untuk memperbarui tampilannya di media sosial.

gw emang lebih ngeramein grup, tapi bukan berarti dia nongol gw nongol, kalau dia ga nongol gw ga nongol, gw sih yaaa kalau nongol ya nongol aja kalau emang mau nongol .. kalau kesamaan sih emang banyak kesamaan kaya gw banyak, kaya hobi pekerjaan dll .. tapi gw emang ga rasis sih ya, tapi kalau sama kalau ga bikin nyaman ya buat apa .. ya gw samaratain aja sih semua ..”

Dirinya selalu berusaha untuk aktif selalu di komunitas virtual. Ia merupakan salah satu pendiri di komunitas virtual. Sebuah kewajiban bagi dirinya untuk selalu mencoba mengawali topik pembicaraan dan meramaikan suasana kelompok. Dirinya dikenal ramah oleh para anggota. Terbukti dari beberapa anggota yang sering meminta pendapat terhadap dirinya, seperti masalah percintaan dan lain-lain.

Informan merupakan wanita yang memiliki budaya yang berasal dari Solo. Hal tersebut tidak menutup kemungkinannya untuk bersosialisasi dengan teman-teman yang berbeda budaya. Hal tersebut terlihat bahwa dirinya memiliki sahabat dekat dari kota Medan, Makassar dan Yogyakarta yang dikenalnya di komunitas virtual. Perbedaan kota tersebut tidak menjadi penghalang bagi kedekatan mereka antara satu dengan yang lain.

Pencapaian sosial yang ia harapkan di komunitas virtual adalah memiliki banyak teman. Baginya, memiliki banyak teman adalah segala-galanya. Walau terkadang ia mendapatkan teman yang tidak baik, tapi ia selalu mencoba memberikan kesan positif terhadap hubungan sosial yang ia jalin. Hal tersebut yang mendorongnya untuk terus tetap mempertahankan keanggotaan di kelompok virtual.

3.1.11.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan XI menjelaskan bahwa untuk bergabung dengan komunitas LPD ada beberapa syarat. Seperti mengikuti *Official Account* LPD dan sebagainya. Tetapi jika calon anggota baru yang merupakan teman dekat dari pendiri komunitas, maka tidak akan diberikan syarat apapun. Tujuan komunitas virtual itu adalah sebagai komunitas untuk mencari pertemanan. Biasanya para anggota akan ikut berdiskusi dan bercerita segala hal. Seperti, humor, berita politik, berita viral dan sebagainya. Aktivitas tersebut yang menghidupkan komunitas virtual sehari-harinya. Para anggota juga pada malam hari biasanya melakukan *video/voice call group* yang bertujuan untuk mengisi kekosongan waktu.

Informan mengatakan bahwa komunitas virtual memiliki identitas fisik. Identitas tersebut berupa baju, stiker dan banner. Sedangkan aktivitas fisik yang biasa mereka lakukan adalah kegiatan *meet-up*. Kegiatan tersebut biasanya dilakukan di sebuah tempat yang sudah didiskusikan oleh para *admin*. Para anggota yang di sekitar daerah JABODETABEK biasanya mengikuti kegiatan tersebut hanya

untuk berkumpul dan bercanda. Bahkan dirinya mengatakan menghabiskan waktu hingga 3 hari hanya untuk kegiatan tersebut.

Selama menjadi bagian dari komunitas virtual, informan merasakan dampak pada dirinya. Seperti cara berfikir, cara berbicara, cara bergaul dan sifat-sifat lainnya. Dirinya juga terkadang mempelajari pengalaman yang dibagikan oleh anggota lain, misalkan cerita mengenai patah hati. Hal tersebut ia pelajari untuk menambah wawasan bagi dirinya secara pribadi. Baginya, dampak yang diberikan secara tidak langsung kepada dirinya merubah sikap dan cara pandangnya sehari-hari. Informan berharap perlakuan yang diterimanya di komunitas virtual seperti rasa menghargai, rasa saling memperhatikan, rasa sayang di antara para anggota dapat tumbuh dan terus berkembang. Dirinya juga terkadang menjadikan seseorang anggota komunitas sebagai tolak ukurnya bersikap.

“ada .. tapi satu hal .. yang positif .. contohnya irfan, dia ga buat keputusan sih .. tapi dia kalau udah tegas, dia tegas .. itu yang gw suka .. tapi kadang, ada benarnya ada cara pemikiran dia.. santai tapi pasti, ya gw lebih mikir kalau dia itu cocok buat jadi tolak ukur gw ke depannya, dan yang alhamdulillah pemikiran gw ikut berfikir seperti dia, gw jadi lebih enteng ngejalanin hidup ...”

Seperti misalnya, ia mendapatkan pelajaran berharga yaitu sikap kepemimpinan. Padahal sebelum ia mengikuti komunitas virtual, ia sangat tidak mengerti bagaimana cara untuk mengkoordinasi jalannya sebuah acara kelompok. Tetapi dengan dirinya bergabung di komunitas virtual, ia mendapatkan sedikit banyaknya pengalaman dalam mengatur kelompok, seperti menyusun jadwal, menentukan tempat dan cara mengajak para anggota untuk hadir. Ia di komunitas virtual juga terkadang menerima ideologi, prinsip dan pemikiran yang berbeda-

beda dari setiap anggota. Terkadang dirinya juga terbawa-bawa oleh perilaku anggota lain, misalkan cara ia berbicara kasar dan terbawa emosi. Padahal sebelum ia bergabung dengan komunitas virtual, ia tergolong wanita yang lemah lembut. Ia juga mempelajari sikap kedewasaan dan karakteristik para anggota. Dirinya dianggap dewasa oleh banyak anggota. Bahkan panggilan dan julukan terhadap dirinya adalah “emak” saat di komunitas virtual. Hal tersebut yang menjadikannya alasan untuk bertahan di komunitas virtual.

3.1.11.6 Karakteristik Virtual Community

Alasan dirinya untuk bergabung dengan komunitas virtual adalah ajang untuk memperluas pertemanan. Pertemanan yang ia jalin kebanyakan dikenalnya melalui dunia virtual. Selama di dunia virtual, informan selalu menggunakan identitas aslinya. Hal tersebut ia lakukan untuk memberikan kesan positif dan ingin menjadi dirinya sendiri dalam menjalin pertemanan. Di dalam komunitas virtual, terkadang ia membagikan hadiah-hadiah berupa stiker untuk meramaikan suasana. Dirinya tergolong orang yang terbuka dengan siapapun. Kebanyakan para anggota komunitas virtual juga mencurahkan permasalahan yang mereka alami di dunianya. Dirinya juga terkadang membantu masalah anggota lain, dengan cara menenangkan dan memberikan masukan.

Informan sangat tertarik membawa sebuah hubungan pertemanan dari dunia virtual ke dunia nyata. Hal tersebut sudah sering ia lakukan untuk menambah pertemanannya di dunia nyata. Bahkan ia terkadang mengajak untuk

berkumpul dengan anggota-anggota yang berasal dari kota yang sama. Mengajak untuk pergi ke Mall, karaoke dan sekedar untuk menghabiskan waktu bersama.

“iaa sih .. karna memang walau mereka anak grup, mereka juga sering maen di real ama gw .. yaa sama aja sih, di real iyaa .. di grup iya ... ya jatuhnya di grup itu ya cuman permainan aja .. ya kalau di real beda, ya lu temen gw gitu ..”

Hal tersebut ia lakukan karena dirinya senang memiliki teman-teman yang baru dikenalnya. Informan XI sangat terbantu dengan adanya aplikasi *LINE*. Menurutnya, fitur-fitur yang ada di *LINE* dapat mewakili perasaan untuk berkomunikasi. Seperti misalkan saat ia tertawa, ia dapat menggunakan stiker untuk mewakili ekspresi tertawanya.

“klo dari diri gw yang paling favorite sih, stiker .. simple dan mewakili, seakan2 kita ketawa bareng .. meskipun 1 di makassar, 1 di jogja , 1 di jakarta .. dan kita jadi ngerasa kita lebih deket aja gitu .. meskipun walau jauh gitu .. eaa ..”

Menurutnya, dengan ketersediaan fitur tersebut ia dapat mengungkapkan ekspresinya dalam satu waktu dengan teman-temannya di dunia virtual. Karena dengan fitur tersebut dapat mendekatkan para anggota komunitas yang tersebar di berbagai daerah Indonesia. Informan X terkadang menjadi tempat untuk mencurahkan isi hati dari beberapa anggota komunitas virtual. Dirinya juga terkadang membagikan pengalaman yang bersifat pribadi, seperti menceritakan kesehariannya bekerja, menceritakan keluarga dan menceritakan kisah cintanya. Informan XI memiliki bentuk pengekspresian diri yang beragam di komunitas virtual. Seperti membagikan artikel menarik, membuat puisi, mencurahkan isi hati dan bernyanyi dengan anggota lainnya. Baginya komunitas virtual merupakan tempat berkumpulnya orang-orang dengan kesamaan hobi tanpa memperdulikan wujud fisik seseorang. Dengan komunitas virtual bisa mempersatukan tujuan

masing-masing individu, menyatukan lokasi kota yang berbeda dan membuat keluarga baru di dunia virtual. Hal tersebut yang menjadi alasan dirinya untuk mempertahankan keanggotaan di komunitas virtual.

3.3.12 Informan XII

3.1.12.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke XII dalam penelitian ini adalah seorang perempuan sebut saja Caca. Caca merupakan pelajar SMA yang berdomisili di kota Bekasi. Ia sendiri aktif di beberapa komunitas virtual seperti, LPD, LPI, TimBully, PantiJomblo, CowardInsane, AfraidMighty dan PrincessGacor. Informan XII menggunakan aplikasi sosial media *LINE* semenjak kelas 3 SMP tepatnya tahun 2015.

Informan XII menggunakan *LINE* dikarenakan faktor lingkungan. Awal mula ia menggunakan sosial media *LINE* karena teman-teman di kelas saling berinteraksi dan membagikan informasi di sana. Padahal saat itu dirinya hanya menggunakan aplikasi *BlackBerryMessanger* (BBM). Dirinya yang selalu ketinggalan informasi dan materi sekolah, akhirnya terpaksa untuk mengunduh aplikasi *LINE*.

Aktivitas sehari-hari banyak ia habiskan di sosial media *LINE*. Baginya, *LINE* merupakan aplikasi terkini yang memberikan banyak fungsi. Seperti fungsi *video call group*, fitur stiker pop-up dan *LINEpay*. Dirinya juga memanfaatkan *LINE* untuk bergabung dengan komunitas virtual. Kebijakan *LINE* yang memperbolehkan pengguna untuk menambahkan pertemanan walaupun tidak saling mengenal. Sedangkan untuk kekurangan *LINE* sendiri adalah memakan

banyak memori *smartphone*. Hal-hal tersebut yang mendorongnya untuk terus menggunakan *LINE* agar mendapatkan lebih banyak teman.

3.1.12.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Kesan pertama kali yang ia dapat saat bergabung di komunitas virtual adalah menyenangkan. Menyenangkan dalam artian, dirinya mendapatkan banyak teman dan keluarga baru walaupun secara virtual. Ia mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu memiliki banyak teman di dunia nyata. Hal tersebut yang mendorongnya untuk ikut bergabung dengan komunitas virtual. Kebanyakan kelompok virtual yang ia ikuti memiliki tujuan dalam mencari pertemanan di dunia nyata.

Manfaat yang ia rasakan selama menjadi bagian dari komunitas virtual sangat banyak. Seperti misalnya, mencari teman main di dunia nyata, melatih kedewasaan dirinya, mengisi waktu luang, mencari pacar dan tempat untuk berbagi cerita.

“kalau aku .. manfaatnya banyak banget sih .. bisa nambah temen ,, apalagi temen perempuan mah .. aku kan jarang banget punya temen perempuan kan, jadi bisa di ajak main .. aku sedikit sekali temen main di bekasi ..kalau misal ada masalah gitu, bisa di selesain .. terus tadinya engga tau jadi tau ..gara2 LPD .. trus misalkan kalau meet gitu, ada temennya .. trus pergaulannya lebih luas pertemanannya .. trus LPD, kedewasaannya jadi .. walau umurnya masih dibawah banget .. trus juga ya pokoknya banyak lah .. kaya ngerasa punya keluarga baru .. temen baru .. pernah kenal sama yang belum ketemu .. meskipun ada yang belum pernah ketemu, termasuk sama rafky juga kan .. “

Hal tersebut banyak ia lakukan di komunitas virtual karena dirinya tidak memiliki banyak teman di dunia nyata. Informan XII di komunitas virtual melakukan banyak kegiatan. Diantaranya, bertemu secara langsung, bermain

bersama, *video/voice call group*, berinteraksi, saling meledek dan berbagi informasi. Selama menjadi anggota komunitas virtual, bentuk pengorbanan dirinya adalah berupa waktu dan kuota internet. Menurutnya, waktu untuk belajar juga tersita untuk komunitas virtual. Dalam sehari ia bisa menghabiskan waktu sekitar 2 jam. Bahkan ia pernah menghabiskan waktu selama 3 hari untuk mengikuti agenda komunitas.

“yang aku korbanin sih itu waktu aku first meet itu aku nunggu sampe 4 jam waktu itu .. buat ketemu salah satu member LPD yang ngajak aku buat ke tamdok buat meet .. pertama kali .. dan itu bener2 4 jam .. trus abis itu .. uang ga terlalu sih .. cmn, ya kebanyakan sih ngorbanin waktu .. abis meet itu kan ga pulang, kaya meet .. trus nginep di rumah siapa gitu .. yang harusnya sehari, jadi dua hari .. yang sebenarnya hari minggu bisa belajar, malah jadi meet up gitu ..

Kegiatan tersebut sengaja ia ikuti karena di kota asalnya Bekasi ia tidak memiliki teman. Saat kegiatan *meet-up* berlangsung ia sangat senang, karena para anggota saling berinteraksi, berdiskusi dan bercanda satu sama lainnya. Ia merasa diperhatikan, dimengerti dan dijaga oleh para anggota kelompok. Hal tersebut yang menjadikannya betah untuk bertahan di komunitas virtual.

3.1.12.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan bertahan di komunitas virtual karena iklim pertemanan yang ia rasakan secara virtual ia tidak dapatkan di dunia nyata. Hal tersebut terbangun karena intensitas bertemu di dunia nyata terbilang tinggi. Seperti saat kegiatan *meet-up* ia dapat tertawa lepas dan bercanda dengan para anggota. Hal tersebut ia tidak dapatkan dengan teman-temannya di lingkungan sekitar rumah. Dirinya di komunitas virtual tergolong anggota yang aktif. Ia terkadang sering membagikan cerita ataupun muncul dalam meramaikan interaksi di komunitas virtual.

Misalnya, ada anggota yang sedang dibully ia terkadang ikut serta dalam hal tersebut. Kegiatan bully tersebut biasanya dilakukan dalam rangka bercanda dan tertawa bersama di antara para anggota, hal tersebut biasa mereka kenal dengan istilah “gacor”.

Informan XII merasakan kekompakan dalam komunitas virtual LPD. Kekompakan tersebut dikarenakan para anggota sering bertemu saat akhir pekan. Informan XII merasakan peraturan dan tujuan di komunitas virtual LPD hanya sebatas formalitas saja. Menurutnya peraturan dan tujuan itu lebih ke arah silaturahmi dan berinteraksi saja. Informan XII mempertahankan keanggotaannya karena berbagai alasan. Seperti kepercayaan, kekompakan, kekeluargaan dan kenyamanan. Ia mengatakan sangat percaya dengan komunitas virtual tersebut, terbukti bahwa ia pernah pingsan dan dijaga oleh anggota-anggota komunitas hingga sadar sepenuhnya. Sedangkan tradisi unik di komunitas virtual tersebut berupa nama panggilan unik untuk beberapa anggota.

“ kalau tradisi kaya rambutnya abis potong gitu, rambut jadi botak .. di panggil “tak tak” gitu kaya si aval .. tergantung dari fisik sama dari nama panggilannya sih ..”

Informan XII merasa bangga bergabung dengan komunitas virtual. Kebanggaan tersebut dikarenakan kekompakan yang terjalin di dunia nyata pada saat *meet-up*. Hal tersebut dapat membantu dirinya dalam meminta saran ataupun masukan dari anggota lain. Respon teman-temannya ketika mengetahui dirinya tergabung dengan komunitas virtual adalah negatif. Teman-temannya terkadang mengejek dirinya yang bergabung di komunitas virtual. Tetapi hal tersebut tidak

melunturkan semangatnya untuk terus aktif dan mencari pertemanan. Hal-hal tersebut yang memotivasi dirinya agar selalu bertahan di komunitas virtual.

3.1.12.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di dunia virtual tidak menggunakan identitas asli. Ia memiliki prinsip bahwa di dunia virtual hanya sebatas untuk menjalin interaksi yang bersifat maya. Baginya, identitas asli dirinya hanya orang-orang terdekat di dunia nyata saja yang mengetahui hal tersebut. Informan tergolong aktif dalam memperbarui *profile* nya di sosial media, seperti mengganti foto, mengganti bio dan memperbarui *postingan* di beranda.

Dirinya tergolong aktif untuk berinteraksi di komunitas virtual. Ia merupakan sosok yang periang saat berkomunikasi dengan anggota lain. Terkadang ia tertawa di komunitas virtual tanpa sebab. Ia juga aktif dalam membagikan artikel, pengalaman dan cerita lucunya di komunitas virtual. Terkadang ada beberapa anggota yang memiliki kesamaan dengannya, seperti kebudayaan, tingkat pendidikan dan asal kota. Kesamaan tersebut terkadang mempermudah dirinya. Seperti misalnya, ada anggota yang berasal dari Bekasi, ia dapat pergi bersama ke kota Jakarta untuk mengikuti kegiatan *meet-up*.

Informan di komunitas virtual dengan pribadi yang judes, kasar dan cuek. Padahal dirinya tidak menganggap seperti itu, hal tersebut tercipta karena saat berinteraksi ia sering menuliskan kalimat-kalimat pendek saat *chatting*. Masukan tersebut terkadang mempengaruhi dirinya secara psikologis. Ia terkadang memikirkan apa pendapat orang tentang dirinya. Walaupun begitu, dirinya selalu mencoba untuk

cerita dan menanggapi hal tersebut dengan ramah saat di komunitas virtual. Hal tersebut yang menjadikan motivasi dirinya untuk bertahan di komunitas virtual.

3.1.12.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan XII mengatakan bahwa untuk menjadi anggota komunitas virtual harus melakukan beberapa hal. Seperti diundang oleh anggota yang sudah berada di dalam komunitas atau mengikuti acara pertemuan langsung komunitas LPD. Informan XII juga menjelaskan bahwa komunitas virtual LPD memiliki identitas fisik. Seperti lambang, baju dan agenda rutin setiap minggunya.

Baginya, komunitas virtual memberi dampak yang besar terhadap pemikiran dan pola perilakunya sehari-hari. Seperti misalnya, ada informasi pembegalan yang ia terima dari komunitas virtual. Ia jadi lebih waspada dan berhati-hati saat di jalan raya. Perlakuan yang ia harapkan di komunitas virtual adalah dihormati, karena kebanyakan di antara para anggota sering mengejek dirinya sebagai pribadi yang cuek saat di komunitas virtual. Padahal dirinya sudah membiasakan untuk merubah sifat cuek tersebut sebagai sifat yang ramah di komunitas virtual.

“trus kalau buat di terapin di jadi contoh sih, itu mungkin kalau misal memibernya loyal .. berbagi gitu2 sih aku terapin sih ..kalau kaya perlakuan gitu sih, aku lebih kaya gmn ya .. misalkan ada yang ngomong kasar, trus aku bilang ‘ihh ngomongnya kasar .. ga boleh ..’ gitu sih .. intinya ngingetin aja sih ..”

Selama di komunitas virtual ia juga belajar mengenai sifat-sifat karakter para anggota, seperti sifat kekompakan dan sikap loyal pada kelompok. Hal

tersebut banyak ia pelajari dari masukan-masukan ataupun ajakan dari para anggota yang lain.

3.1.12.6 Karakteristik Virtual Community

Selama menggunakan sosial media *LINE* informan bergabung dengan beberapa komunitas yang ada. Beberapa komunitas tersebut kebanyakan sebagai ajang pencarian pertemanan dan ajang mencari jodoh. Selama berinteraksi di dunia virtual, informan tidak menggunakan identitas asli. Ia berpendapat bahwa identitas aslinya akan ia ceritakan kepada orang-orang yang dikenalnya di dunia nyata saja, tetapi tidak dengan teman-temannya di dunia virtual. Informan memperoleh kesan yang baik di komunitas virtual dengan cara ikut berkumpul jika ada sebuah kegiatan di dunia nyata. Dirinya sangat tertarik membawa pertemanan dari dunia virtual ke dunia nyata. Hal tersebut sangat diharapkan baginya, karena di kota tempat ia tinggal tidak memiliki banyak teman untuk bersosialisasi.

Selama berinteraksi di dunia virtual, informan paling senang menggunakan fitur stiker. Stiker dapat menggambarkan perasaannya pada saat waktu tertentu.

“kalau masalah fitur .. itu yang paling aku suka sih ngirim stiker yang paling suka .. aku ngirim stiker itu sih kadang ga ngirim asal aja .. misalkan aku lagi seneng .. ya aku send stiker yang seneng juga .. kalau rafky merhatiin stiker chat caca yang kirim, itu sebenarnya mewakili .. ga kayak orang lain yang asal doang, biar caper doang biar ngasal doang .. kalau aku ya engga .. kalau aku bener2 di pakai yang bener gitu, jadi kalau aku sedih ya aku send stiker sedih, kalau seneng ya stiker seneng .. ya gitu ..”

Ia berpendapat dengan fitur stiker, dapat mempermudah dan mewakili perasaannya saat berinteraksi di dunia virtual. Saat ia merasakan sedih, ia dapat menyatakannya dengan gambar-gambar yang bergerak saat itu juga. Selama berinteraksi, dirinya juga aktif berbagi pengalaman pribadi kepada orang-orang yang dikenalnya di dunia virtual. Seperti masalah percintaan, masalah keluarga dan kegiatannya di dunia asli. Baginya, hal tersebut ia lakukan sebagai ajang keakraban diri dengan orang. Walaupun dirinya tidak pernah bertemu dengan orang tersebut, ia beranggapan bahwa dengan mencurahkan permasalahannya bisa meringankan bebanya di dunia nyata. Dirinya terkadang memancing para anggota lain untuk meramaikan suasana di komunitas virtual. Ia terkadang menggunakan fitur *mention* untuk memanggil nama-nama anggota lain agar turut serta muncul di komunitas virtual. Baginya, komunitas virtual dapat memberikan kesan positif dan negatif terhadap dirinya. Dari sisi negatif, ia terkadang mendapatkan ledakan, cemoohan dan menjatuhkan mentalnya saat di komunitas virtual. Hal tersebut terkadang sangat pengaruh terhadap dirinya. Sedangkan dari sisi positif, ia dapat mencari teman-teman dari kota lain. Hal tersebutlah yang menjadi motivasi dirinya untuk bertahan di komunitas virtual.

3.3.13 Informan XIII

3.1.13.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke XIII dalam penelitian ini adalah perempuan sebut saja Arni. Arni merupakan wanita yang memiliki pekerjaan di kota Medan, Sumatera Utara. Ia

menggunakan aplikasi sosial media *LINE* sudah 6 tahun tepatnya tahun 2011. Informan menggunakan *LINE* karena faktor lingkungan.

Latar belakang dirinya menggunakan aplikasi *LINE* adalah pada saat itu orang-orang di sekitarnya banyak yang menggunakan aplikasi tersebut. *LINE* juga menjadi trend di kalangan anak muda di daerah Medan. Hal tersebut yang mendorongnya untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi tersebut hingga sekarang.

“iyaa .. sangat ada perubahan dan perbedaanya, pada jaman dulu tu ya, masih nge trend banget facebook, nah dari FB ke BBM .. trus baru ke Line ... barunya ini yaa ada video call, sosmed yang lain engga bisa .. apalagi waktu itu, di grup ada video call bareng, bareng sahabat dll.. seneng line ya karna ada video call nya .. trus ada Line point dan segala macem gitu, mempunyai kelebihan khusus ketimbang sosmed2 sebelumnya ..”

Sebelum menggunakan *LINE* ia lebih dahulu aktif di Facebook dan *BlackBerryMessenger* (BBM). Dengan munculnya *LINE* yang menawarkan *video / free call group* dirinya sangat tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, *LINE* juga ia manfaatkan untuk bergabung dengan komunitas virtual. Hal tersebut tidak dimiliki oleh media sosial yang lainnya. Sedangkan kekurangan *LINE* adalah memakan banyak memori penyimpanan di *smartphone*. Hal-hal tersebut yang menjadikan alasan dirinya untuk terus menggunakan *LINE* dalam menjalin hubungan sosial secara virtual.

3.1.13.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Sebagai seorang yang menyukai kegiatan mengobrol dan mempunyai ketertarikan dengan dunia internet, Arni memanfaatkan komunitas virtual sebagai sebuah wadah dalam mencari pertemanan.

Kesan pertama kali saat bergabung dengan komunitas virtual adalah bangga. Kebanggaan tersebut karena di dalam komunitas virtual tersebut banyak ilmu tentang dunia *police* dan tips trick di dunia *LINE*. Seperti mendapatkan ilmu tentang tips dan trick tema gratis, mendapatkan jaringan pertemanan antar kota, mendapatkan pengalaman menarik dan mendapatkan nasihat-nasihat yang bersifat membangun.

Informan selalu berusaha untuk ikut berbaur dan menjalin silaturahmi agar dikenal oleh para anggota di komunitas virtual.

“manfaat ya ? yaa adalah salah satunya dapet ilmu .. yang tadi nya belum tau apa2, sekarang lebih tau lebih dalem tentang police, trus dapet temen yang jauh jauh .. dan pada dewasa2 juga, dan dapet nasehat juga .. di sana ngumpulnya ..”

Untuk aktif di komunitas virtual, informan menggunakan perangkat elektronik *smartphone* dan *laptop*. Menurutnya, hal yang dikorbankan untuk komunitas virtual berupa waktu dan kuota internet. Informan dalam sehari bisa menghabiskan waktu hingga 24 jam untuk mengecek komunitas virtual. Sedangkan untuk kuota internet kurang lebih 150 ribu setiap bulannya

Informan XIII bersama anggota lain melakukan berbagai aktivitas di komunitas virtual. Seperti informasi tentang bencana alam, berita unik dan berinteraksi tentunya. Informan XIII mempertahankan keanggotaan di komunitas virtual karena beberapa alasan. Seperti kenyamanan, kekompakan dan saling memiliki sikap kedewasaan.

“alasan khusus ya ? ya nyaman aja .. enak enak aja orangnya, nyaman , masuk akal orang orangnya .. apalagi kalau misal jumpa, pasti ga kebayang lucu dan kocaknya ... ntah aku sering ketawa aja disana, kadang nyaman, dewasa walau ada kekanakannya juga .. netral gitu, ga terlalu berpatokkan kedewasaannya kali

itu, semua umur di situ ada .. gitulah .. beda banget sama grup medan, beda kali .. beda banget .. dari cari ngobrolnya ... tapi ya walau cara ngobrolnya medan beda banget sama cara ngobrol jakarta ya,, yaudah gitu pun .. candanya juga beda.. intinya nyaman aja lah .. intinya enak melebihi dari medan ini lah ..”

Informan berpendapat bahwa iklim yang dipertukarkan di komunitas virtual sangat nyaman. Bahkan dirinya merasa lebih terbuka saat berada di sana. Walau kebanyakan anak Jakarta yang mendominasi di kelompok tersebut. Hal tersebut merupakan hal yang bagus, dengan banyaknya orang Jakarta yang tergabung ia dapat mengetahui perkembangan di sana dan dapat mempelajari bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal tersebut yang mendorongnya untuk tetap mempertahankan keanggotaan di komunitas virtual.

3.1.13.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan tidak memiliki komitmen khusus untuk bertahan di komunitas virtual. Baginya, komunitas virtual sudah menawarkan rasa nyaman terhadap dirinya. Hal tersebut yang memotivasi dirinya untuk terus bertahan di kelompok tersebut. Kenyamanan tersebut tumbuh dari para anggota yang saling terbuka dalam menceritakan pengalaman masing-masing. Informan menganggap para anggota komunitas merupakan bagian dari keluarganya secara virtual. Ia berpendapat bahwa di komunitas virtual ia dapat melupakan beban pikiran, mencurahkan isi perasaannya dan sebagainya. Ia juga mendapatkan pelajaran berupa kedewasaan sifat dari para anggota lain.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, informan merasakan bentuk kekompakan. Informan XIII mengatakan bahwa faktor dari kekompakan adalah tingginya interaksi dan komunikasi di antara para anggota. Sedangkan dalam

peraturan, sudah cukup baik karena para anggota tidak ada yang melanggar aturan yang sudah disepakati bersama. Keistimewaan yang dipunya oleh komunitas virtual adalah para anggota tidak mudah tersinggung ketika saat bercanda.

“faktornya ya .. murah gabung.. menurut aku yaa gacornya itu sih ya .. kegacorannya, kelucuannya .. trus pembahasannya kadang buly buly an .. kadang orangnya pada ga masuk in ke hati bullyannya, orang2 di sana masuk telinga kanan keluar telinga kiri aja .. anggep itu hanya bercanda, lelucon semata .. ga lebih .. ibarat kita mengeluarkan secara plong .. dan ga ada yang disembunyi2 kan .. jadi kita ngeluarin apa aja plong aja sih .. apa yang terucap itu yang diketik itu kan ..”

Informan XIII memiliki komitmen akan mempertahankan keanggotaan di komunitas. Ia menganggap komunitas virtual adalah bagian dari keluarganya. Saling mendukung di antara para anggota menjadi daya tarik baginya. Menurutny ada beberapa anggota sangat ramah terhadap anggota lain yang menjadikannya betah di dalam komunitas virtual. Rasa kepedulian juga tumbuh karena terkadang para anggota membantu memberi masukan pendapat. Informan XIII bangga terhadap komunitas virtual LPD. Terkadang ia juga mempromosikan komunitas tersebut dengan teman-temannya di dunia nyata. Julukan-julukan yang ada juga terkadang muncul untuk mengakrabkan para anggota di komunitas. Julukan itu biasanya adalah bentuk yang paling menonjol pada anggota, misalnya si Rezki dipanggil ‘mbem’ karena memiliki pipi yang tembem. Hal yang berkesan di komunitas virtual adalah para anggota yang tidak terlalu dibawa hati dalam bercanda, atau yang biasa disebut dengan “baper”. Hal tersebut yang menjadi alasannya untuk selalu mempertahankan status keanggotaan di komunitas virtual.

3.1.13.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan XIII merupakan perempuan yang berasal dari kota Medan. Selama bersosialisasi di dunia virtual, ia selalu menggunakan identitas asli. Hal tersebut ia lakukan agar lebih dikenal oleh teman-temannya di dunia nyata maupun di dunia virtual. Informan juga tergolong aktif untuk memperbarui *bio*, foto profil dan beranda di sosial media. Biasanya hal tersebut ia lakukan tergantung suasana hati atau *moodnya* saja.

Informan terkadang menemukan anggota komunitas virtual yang memiliki kesamaan dengannya. Seperti kota asal, budaya dan pemikiran. Hal tersebut terkadang memacu semangatnya untuk saling berinteraksi dalam menyatukan pemikiran mereka. Informan berpendapat bahwa identitas sosialnya di komunitas virtual tidak terlalu ia tonjolkan. Biasanya ia melakukan interaksi hanya melalui ketikan / *texting* saja.

“chatting sama ngobrol sih ada perbedaannya ya .. kalau chat kan biasa lah, hanya sekilas dari ketikan saja yaa .. ngga kelihatan kali .. tapi kalau video call, kan kita bisa nampak segala kegiatan dan logat seseorang ..”

Tetapi jika menggunakan fitur *video call group*, para anggota komunitas pasti akan menyadari bahwa logat yang ia miliki berasal dari Medan. Informan dikenal oleh anggota lain sebagai pribadi yang berterus terang. Misalnya, jika ia tidak menyukai anggota tersebut, ia akan mengatakan hal tersebut di komunitas secara langsung.

Selama menjadi bagian dari komunitas virtual, informan memiliki pencapaian sosial. Dirinya sangat ingin bertemu dengan para anggota di

komunitas virtual. Walau terhambat oleh jarak yang sangat jauh, karena dirinya tinggal di Medan dan anggota yang lain kebanyakan berasal dari Jakarta. Dirinya ingin mengetahui bagaimana sifat para anggota saat di dunia nyata. Menurutnya, terkadang orang yang ia kenal di dunia virtual sangat berbeda sekali saat di dunia nyata. Hal tersebutlah yang mendorong dirinya untuk selalu aktif di komunitas virtual.

3.1.13.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan XIII mengatakan untuk menjadi anggota komunitas virtual LPD ada syarat tertentu. Syarat tersebut berupa tes tanya jawab yang dilakukan oleh para *admin* di komunitas virtual.

“waktu itu namanya si Ade adminnya, trus di suruh nge chat ke line dia ya .. trus aku chat, trus langsung di undang sih ya .. ga ada syarat khususya .. aku juga termasuk bangga sih pas masuk ke grup itu, karna kalau orang lain kalau masuk LPD kan harus pakai rules, kalau aku kan tanpa rules lah yaa ..”

Tetapi dirinya tidak melalui fase tersebut. Dikarenakan dirinya telah mengenal beberapa anggota yang sudah bergabung di kelompok tersebut. Menurutnya, komunitas virtual tersebut juga memiliki lambang dan atribut dalam bentuk fisik seperti logo, baju dan agenda rutin seperti *meet-up*. Tetapi dirinya tidak dapat mengikuti kegiatan tersebut karena perbedaan kota yang sangat jauh.

Perlakuan yang diharapkan untuk diterapkan di komunitas virtual adalah saling menghargai satu sama lain. Menurut pengalamannya, banyak anggota baru di kelompok tersebut terkadang diabaikan oleh anggota lainnya. Tetapi jika ada anggota lama yang memulai topik pembicaraan, akan cepat ditanggapi oleh para

anggota di dalam komunitas. Ia berharap hal tersebut jangan terulang kembali. Ia berharap di komunitas virtual tidak ada strata anak baru dan anak lama, hal tersebut yang nantinya akan mematikan sebuah kelompok.

“yaa dibidang budaya ada sih ya .. apalagi aku medan, sama yang di jakarta lah ini yaa .. apalagi aku udah biasa bilang ‘aku, awak, kau, atao yang lainnya ‘ yang menyangkut medan .. kadang aku mau ngomong ‘gue’ aja kadang risih gitu ya, kadang di medan kalau ngomong ‘gue’ itu dibidang sombong, tinggi .. atau segala macam lah hehe .. apalagi misalnya, orang medannya ga suka suka ngeliat orang yang pake bahasa ‘gue.. gue’ gitu .. biasanya mereka ngomong ‘tinggi kali bahasa kau itu.. kantong aja belum seberapa gitu dll..’ namanya juga medan .. kadang aku ingin mempertahankan bilang ‘aku’ kadang mau bilang ‘gue’ tergantung sih .. namanya juga budaya, udah terbiasa untuk itu ya.. “

Selama menjadi bagian dari komunitas virtual, sedikit banyaknya ada yang berdampak terhadap dirinya. Seperti misalnya, dari segi bahasa dirinya telah fasih menggunakan bahasa Indonesia ataupun bahasa yang non formal, seperti bahasa gaul Jakarta. Contohnya, terkadang ia terbawa menggunakan bahasa sehari-harinya di komunitas virtual menggunakan kalimat “gue/lu” untuk menggantikan kalimat “aku,awak,kau” di dunia nyata. Dirinya sangat menyukai disaat para anggota sedang asik untuk tertawa lepas dan becanda dengan para anggota lain, hal tersebut biasanya disebut dengan “gacor”. Hal tersebut yang menjadi motivasi dirinya untuk selalu bertahan di komunitas virtual.

3.1.13.6 Karakteristik Virtual Community

Informan bergabung dengan beberapa komunitas virtual yang ada, seperti komunitas LPD, VanRagers dan PrillyFanMedan. Hal tersebut ia lakukan untuk menambah pertemanan dan ajang beraktualisasi di dunia virtual. Selama bersosialisasi di dunia virtual, ia memiliki prinsip untuk berfikir positif terhadap

hal apapun. Misalnya, ia mengenal orang lain, ia tidak memikirkan hal yang buruk, tetapi dirinya lebih terbuka dan lebih ramah terhadap orang tersebut.

Ia sangat tertarik membawa sebuah hubungan pertemanan dari dunia virtual ke dunia nyata. Baginya, jika kelompok tersebut berdampak baik, dirinya akan sangat senang mengenal para anggotanya di dunia nyata. Tetapi jika kelompok itu berpengaruh buruk terhadap dirinya, ia tidak ingin membawa hubungan tersebut ke dunia nyata.

Menurutnya fitur yang sangat mewakili perasaan untuk berkomunikasi di komunitas virtual adalah fitur stiker *LINE*. Dengan stiker tersebut dengan leluasa ia mengekspresikan apa yang ia rasakan ketika berkomunikasi di komunitas virtual.

“yaa .. dapat .. dapat kali pun .. ya mewakili pun .. apalagi bercanda .. lagi fokus ke satu grup .. misalkan lagi ngobrol, lagi gacor2 nya .. nah dapet kali tu ekspresi ketawanya , ekspresi lainnya dapet kali tu ... enak , yang paling dapet sesi pas ketawanya tuh .. yang paling menonjol ya stiker lah ya ..”

Fitur stiker yang ia gunakan biasanya untuk menunjang dalam berinteraksi. Misalnya saat bercanda dan dirinya ingin tertawa, ia tinggal mengklik bagian stiker dan memilih gambar yang akan ia kirimkan sosial media tersebut. Informan juga kerap membagikan pengalaman yang bersifat privasi, seperti bercerita mengenai keluarga, aktivitas di dunia nyata dan lain-lain, walau terkadang cerita tersebut ia tidak ceritakan secara terperinci. Informan tidak mementingkan latar belakang seseorang saat berinteraksi di dunia virtual. Menurutnya, jika proses interaksi yang dibangun saling merasa nyaman, latar belakang seperti harta, perbedaan fisik tidak menjadi suatu masalah. Informan

tergolong aktif di komunitas virtual, terkadang ia membagikan informasi-informasi terkini yang ia dapatkan, seperti informasi bencana alam dan lain-lain. Dirinya juga sering berinisiatif untuk meramaikan kelompok disaat sepi, dengan cara menggunakan fitur *mention* untuk memanggil orang-orang tersebut. Baginya, komunitas virtual merupakan tempat untuk menghilangkan rasa bosan dan mengisi kekosongan waktunya. Komunitas virtual juga menjadi ajang bersilaturahmi, menambah pertemanan dan wawasan kepada dirinya. Ia berpendapat komunitas virtual merupakan sebuah kewajiban pada masa sekarang. Hal tersebut yang mendorongnya untuk tetap bertahan di komunitas virtual.

3.3.14 Informan XIV

3.1.14.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke XIV dalam penelitian ini adalah seorang perempuan sebut saja Putri. Putri adalah seorang mahasiswi perguruan tinggi negeri di kota Makassar. Ia telah menggunakan aplikasi sosial media *LINE* selama 3 tahun.

Informan XIV menggunakan *LINE* karena faktor lingkungan. Latar belakang dirinya menggunakan aplikasi *LINE* karena kebanyakan teman yang asyik untuk bersosialisasi di *LINE*, dari sana ia terdorong untuk mengunduh aplikasi tersebut. Selain penggunaanya yang tergolong mudah, kelengkapan fitur yang tersedia yang menjadi manfaat utama bagi dirinya. Aktivitas sehari-hari banyak ia lakukan di aplikasi tersebut. Seperti misalnya, dia melakukan obrolan melalui *LINE* (*chatting*) dan membaca artikel terbaru di *timeline*.

Informan juga memanfaatkan aplikasi tersebut untuk bergabung dengan komunitas virtual. Kegiatan berkumpul bersama dalam satu kelompok secara virtual dinilai efektif. Informan yang bertempat tinggal di kota Makassar juga sangat terbantu dengan fitur saat ia berinteraksi dengan kelompok virtual. Masalah perbedaan tempat tinggal yang jauh bukan sebuah halangan baginya untuk bersosialisasi. Dengan fitur-fitur seperti, *video/voice call group* ia bisa melihat wajah asli dari teman-temannya yang berada di pulau Jawa.

“fitur fitur di line itu , video call yang kegunaanya bisa tatap muka dong, tau lah .. terus chattingan .. terus timeline nya, bisa liat status temen , bisa liat status line Official, bisa saling komentarin juga kan .. trus stiker2 juga lucu bisa masukin ke perasaan, stiker2 ngakak .. sedih .. trus juga bisa send file, kalau ada tugas .. bisa kirim lewat line .. gift .. dll deh .. pesan suara .. banyak deh ..”

Selanjutnya fitur *Official Account*, yang dapat mengetahui perkembangan informasi terkini di Indonesia. Selanjutnya kegunaan fitur stiker di *LINE* yang tergolong lucu dapat mewakili perasaan dirinya saat berinteraksi, seperti sedih, tertawa dan lain-lain. Dirinya juga memanfaatkan aplikasi tersebut untuk membagikan berkas tugas kuliah, memberikan hadiah dan pesan suara kepada orang yang dituju. Alasan tersebut yang mendorongnya untuk selalu menjaga hubungan dengan teman-temannya di dunia virtual dan di dunia nyata.

3.1.14.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Informan XIV bergabung dengan komunitas virtual LPD karena ajakan teman. Kesan pertama dirinya saat tergabung dengan komunitas virtual adalah merasa senang. Ia mencoba untuk selalu beradaptasi dengan kelompok tersebut. Pembahasan di komunitas virtual tidak mengarah ke suatu topik tertentu, jadi kebanyakan kelompok tersebut membahas segala hal yang bisa didiskusikan. Hal

yang didiskusikan tersebut misalkan kegiatan sehari-hari para anggota, mengomentari sebuah artikel, aktivitas canda tawa dan sebagainya. Alasan awal dirinya untuk bergabung dengan komunitas virtual adalah untuk menambah pertemanan. Alasan tersebut dikarenakan ia memiliki sedikit teman di kota asalnya yaitu Makassar. Kota Makassar yang tergolong jauh menjadikan alasannya untuk berusaha bersosialisasi dengan teman-teman komunitas di pulau Jawa. Selain itu, ia tetap mempertahankan keanggotaanya karena kebanyakan para anggota memiliki ide yang sepemikiran dalam bertukar pengalaman (curhat). Kegiatan bertukar pengalaman tersebut biasa ia lakukan seperti curhat, bercanda dan menjalin pertemanan. Informan beradaptasi dengan cara ikut turut serta ketika pembahasan-pembahasan di komunitas virtual. Bertukar pendapat dan membahas segala hal yang menjadi rutinitas dirinya dalam mengakrabkan diri dengan kelompok.

“kesan pertama pas gabung sih itu .. langsung ngerasa asik aja .. orang2 nya di sana itu pada welcome sama orang baru .. ga jaim2 an .. pokoknya asik lah di sana ..”

Ia merasakan para anggota sangat menerima dirinya dengan senang hati. Keterbukaan para anggota dalam menerima dirinya yang membuat iklim kenyamanan pada dirinya untuk bertahan di kelompok tersebut. Banyak manfaat yang ia peroleh di komunitas virtual. Seperti misalnya, mendapatkan teman baru, informasi yang terkini, menjadi *mood booster* dirinya dan mengisi kekosongan waktu.

“manfaatnya masuk kesana ya bisa dapetin temen temen baru .. dapet informasi baru gitu kan .. misalkan lagi share2 informasi .. terus disana jadi mood booster juga kan disana kalau lagi bad mood ..”

Untuk mengakses komunitas virtual biasanya informan menggunakan *laptop* dan *smarphone*. Informan XIV sudah bergabung dengan komunitas virtual LPD selama 6 bulan lebih. Menurutnya banyak hal yang dilakukan saat di komunitas virtual. Seperti berinteraksi, melawak, membuat onar, dan panggilan video/suara grup. Informan XIV mengatakan bahwa waktu dan kuota merupakan bentuk pengorbanan untuk komunitas virtual. Ia bisa menghabiskan waktu hingga 10 jam sehari untuk aktif di komunitas virtual. Sedangkan untuk kuota internet ia menghabiskan sekitar 50 ribu perbulannya. Alasan khusus dirinya mempertahankan keanggotaan di komunitas karena sudah banyak teman dan merasakan kenyamanan dengan para anggotanya. Teman yang asyik, mengisi waktu kosong, sifat kekeluargaan yang dibangun dan ajang untuk seru-seruan yang menjadi alasannya untuk terus tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.14.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan bergabung dengan komunitas virtual selama lebih dari 6 bulan. Dirinya yang merasa disayang, dikenal dan dibutuhkan yang menjadi alasan ia akan terus bertahan di komunitas virtual. Ia merasakan kedekatan yang dijalin oleh para anggota.

“alasan khusus bertahan di LPD yaa .. karna udah sayang di sana .. udah lama juga .. di sana juga , puteri kerasa dibutuhin juga kan ..”

Terkadang ia dan teman-teman komunitas saling membagikan masalah pribadi di dunia nyata, seperti keluarga, percintaan dan sebagainya. Informan merasakan iklim kekeluargaan walaupun belum pernah bertemu sama sekali. Kekeluargaan tersebut timbul karena para anggota dapat menjadi tempat

mencurahkan permasalahan hidupnya. Dirinya merasa utuh jika berinteraksi di komunitas virtual. Jika ia sedang banyak masalah di dunia nyata, maka ia akan mengakses komunitas virtual sebagai *mood-booster*.

Di dalam komunitas virtual terkadang terjadi konflik, tetapi dengan kekompakan bisa diselesaikan secara baik-baik. Setiap kelompok biasanya memiliki peraturan, tetapi di komunitas virtual aturan tersebut dibuat hanya sebagai batasan saja. Seperti misalnya, para anggota dilarang mengirim gambar-gambar yang berkonten terlarang. Tetapi terkadang para anggota tetap melakukan hal tersebut sebagai bahan bercanda. Informan merasa bangga bergabung di komunitas virtual. Kebanggaan tersebut karena teman-temannya di dunia nyata banyak yang tidak tahu bagaimana caranya untuk masuk ke dalam komunitas virtual. Kebanggaan tersebut juga ia peroleh karena dirinya merasa lebih mengetahui informasi terbaru ketimbang teman-temannya di sekolah, misalkan ada berita kekerasan yang terjadi di Jakarta, dirinya lebih dulu tahu ketimbang teman-temannya. Keunggulan tersebut yang menjadikan dirinya untuk selalu bertahan di komunitas virtual.

3.1.14.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di komunitas virtual tidak menggunakan nama aslinya. Hal tersebut ia lakukan karena di dunia virtual tidak mengharuskan mencantumkan nama asli. Selain itu, dirinya juga terkadang mengganti foto *profile* dan memperbarui statusnya di aplikasi *LINE*. Informan XIV berasal dari daerah Makassar.

“adalah pasti .. terus klo ada yang domisili sama, kadang juga ketemu di dunia nyata, padahal awal kenalan di komunitas virtual itu .. biasanya ketemuan di satu tempat dan pergi makan-makan..”

Terkadang ada beberapa anggota komunitas virtual yang memiliki kesamaan kota. Hal tersebut membuat ia senang dan bahkan dirinya mengajak bertemu orang-orang tersebut. Hal itu ia lakukan untuk dapat menambahkan pertemanan di dunia nyata.

Di komunitas virtual terdiri dari berbagaimacam budaya yang ditonjolkan oleh para anggota. Hal tersebut membuat dirinya juga tidak malu untuk memperlihatkan budaya yang ia punya. Terkadang ia berbagi pengalaman mengenai seluk beluk budaya Makassar dengan teman-temannya di komunitas. Dirinya dikenal oleh anggota adalah orang yang ramah. Saling menghargai menjadi prinsip yang ia terus lakukan di komunitas virtual. Walaupun orang yang ia tidak kenal di komunitas virtual, ia selalu berusaha untuk sopan, ramah dan memberikan kesan positif lainnya. Pencapaian sosial yang ia harapkan di komunitas virtual adalah menjadi pribadi yang baik, mendapatkan pertemanan dan mengisi waktu luangnya. Hal tersebut yang menjadikan dirinya untuk selalu bertahan di komunitas virtual.

3.1.14.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan XIV mengatakan bahwa untuk menjadi bagian dari komunitas virtual harus melewati tes. Informan masuk tanpa tes karena ada teman yang dikenalnya di komunitas virtual LPD. Informan mengatakan bahwa komunitas memiliki

beberapa identitas fisik, seperti baju, logo dan agenda-agenda rutin. Agenda rutin tersebut biasanya melakukan aktivitas *meet-up*.

“trus ketemu memberinya engga sih .. soalnya putri kan di makassar, yang lain di jakarta .. ada yang di luar2 kota juga.. ada yang di yogyakarta juga .. cuman disini, sama putri disini cuman dua orang .. jadi ya pernah ketemu, ya tapi cuman dua orang aja tapi ..”

Dirinya sangat ingin sekali untuk mengikuti kegiatan tersebut. Tetapi kendala tempat tinggal yang jauh dari Jakarta yang membuatnya hanya bisa melihat di komunitas virtual. Terkadang jika sedang *meet-up*, teman-teman mengatasi hal tersebut dengan menggunakan fitur *video call group*. Jadi, walau informan tidak hadir di sana, tetapi ia bisa melihat keadaan saat berkumpul bersama.

Informan XIV tidak pernah menjadikan informasi yang ada di komunitas virtual sebagai acuan dalam bersikap. Baginya, informasi ataupun nilai-nilai yang terkandung di komunitas tidak dapat mempengaruhi dirinya. Ia berpendapat bahwa persepsi dan tingkah lakunya hanya dirinya yang mengatur tersebut, ia ingin menjadi dirinya sendiri tanpa adanya pengaruh dari kelompok. Seperti misalnya, para anggota yang cenderung berkata kasar, hal tersebut tidak mempengaruhi dia untuk berkata sara pula. Informan selalu mengedepankan rasa saling menghormati di antara para anggota. Penggunaan gaya bahasa pun tidak diatur ketika dia menyampaikan pendapat di komunitas virtual. Menjadi diri sendiri itulah prinsip bagi informan, karena menurutnya itu akan menjadi ciri khas baginya.

“hmm .. tetep pertahanin dong .. itu kan jadi ciri putri sendiri kan, biar jadi tanda pengenalan putri juga ..”

Ketika anggota lain berinteraksi, maka dirinya akan berupaya untuk selalu berbaur dengan yang lain, tetapi dengan caranya sendiri. Hal tersebut yang mendorongnya untuk terus bertahan di komunitas virtual.

3.1.14.6 Karakteristik Virtual Community

Informan juga aktif di komunitas virtual lain, seperti komunitas mahasiswa farmasi. Komunitas tersebut membahas segala permasalahannya tentang seputar dunia farmasi. Selain itu dirinya bergabung dengan komunitas virtual LPD untuk menambahkan pertemanan di dunia virtual. Dirinya memperoleh kesan baik dengan cara tidak mencampuri urusan orang lain ataupun mengabaikan orang lain. Seperti misalnya, di komunitas virtual banyak di antara para anggota yang sering mengabaikan dirinya saat berbicara. Informan XIV memiliki pencapaian sosial di komunitas virtual. Seperti memperluas pertemanan, membawa hubungan dunia virtual ke dunia nyata, dan bertemu secara langsung dengan anggota lainnya. Informan juga terkadang iri melihat para anggota komunitas yang berdomisili di JABODETABEK melakukan kegiatan rutin yaitu “*meetup*”. Ia tidak bisa ikut karena perbedaan jarak yang sangat jauh, tetapi ia memiliki keinginan suatu hari nanti untuk bertemu secara langsung.

Informan XIV sangat terbantu dengan fitur-fitur yang ada di aplikasi *LINE*. Fitur yang ia suka adalah stiker dan panggilan video grup. Hal tersebut dapat mengekspresikan perasaan saat di komunitas virtual. Dengan video call

group dapat berinteraksi sekaligus melihat bentuk asli dari para anggota di komunitas virtual. Terkadang fitur tersebut ia gunakan saat para anggota di Jakarta sedang mengadakan *meet-up*, dengan begitu ia merasa hadir di tengah-tengah berkumpulnya para anggota. Mengenai keterbukaan, dirinya terkadang membagikan hal-hal yang bersifat privasi. Seperti menceritakan kegiatan sehari-hari, curhat tentang masalah percintaan dan sebagainya. Hal tersebut ia lakukan untuk mengakrabkan dirinya dengan anggota-anggota lain. Terkadang dirinya berusaha untuk meramaikan suasana di komunitas virtual. Misalkan saat ia menggunakan *free call group*, dirinya akan meng-spam para anggota dengan undangan agar bergabung dengan *free call group*. Hal tersebut terbukti sangat efektif untuk meramaikan suasana komunitas. Baginya, komunitas virtual adalah wadah untuk mencari teman, berbagi pengalaman, tempat seru-seruan bersama, tempat mencari informasi, tempat berbagi dan tempat mencari keluarga baru. Hal-hal tersebut yang mendorongnya untuk tetap bertahan di komunitas virtual.

3.3.15 Informan XV

3.1.15.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Informan ke XV dalam penelitian ini adalah seorang laki-laki sebut saja Rizda. Rizda merupakan pelajar SMA yang bertempat tinggal di pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Ia aktif di beberapa komunitas virtual, seperti LPI, LPD dan Jojoba (Jomblo-Jomblo-Bahagia). Ia menggunakan aplikasi sosial media *LINE* semenjak tahun 2014. Informan XV mengetahui aplikasi *LINE* dari iklan di salah

satu permainan *online*. Ia menggunakan *LINE* karena syarat untuk bermain sebuah permainan *online* bernama *LINEGetRich*.

Ia menggunakan *LINE* sampai saat ini karena faktor lingkungan. Teman-teman banyak menggunakan aplikasi *LINE* yang menjadi motivasinya untuk bertahan dengan sosial media tersebut. Banyak aktivitas yang ia lakukan saat menggunakan *LINE*. Seperti misalnya, *chatting* dengan pacarnya, mencari pertemanan yang belum ia kenal sebelumnya, membaca informasi di *timeline* dan sebagainya. Informan juga memanfaatkan *LINE* untuk bergabung dengan komunitas virtual. Fitur-fitur yang tersedia di *LINE* sangat membantu dirinya untuk bersosialisasi secara kelompok. Seperti misalnya, fitur *video call group* yang dapat mempertemukan mereka dalam suatu ruang internet tanpa harus bertatap muka secara langsung. Selain itu fitur *Official Account* juga dapat membantunya untuk jualan dan membagikan informasi dengan cepat. Selain itu aktivitasnya di komunitas virtual juga sangat terbantu dengan adanya fitur *polling* (menentukan suara terbanyak), *notes* (menyimpan catatan bersama) dan mengirim video yang berdurasi 5 menit. Sedangkan kekurangannya adalah aplikasi *LINE* memakan banyak kapasitas memori *smartphone*. Hal-hal tersebut merupakan alasan mengapa dirinya tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.15.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Informan XV mengenal komunitas virtual saat bergabung dengan komunitas pencari jodoh. Selanjutnya, informan bergabung dengan komunitas virtual LPD untuk mencari pertemanan. Dari banyak komunitas virtual yang ada, ia lebih

memilih komunitas LPD karena sudah banyak yang ia kenal dan pacarnya juga merupakan anggota komunitas LPD.

Kesan pertama dirinya masuk ke dalam komunitas virtual adalah menjengkelkan. Awalnya ia masuk ke dalam komunitas virtual banyak sifat-sifat anggota yang menyebalkan, seperti misalnya membagikan gambar yang tidak pantas dan berbicara kasar.

“campur sih .. seneng sama jengkel sih .. banyak yang nyebelin juga sih ya .. nyebelannya kaya dalam bentuk, ada yang share aneh2 lah .. ada yang suka ngomong kasar .. trus orang baik2 malah di omongin kasar, kan itu yang bikin kesel lah ya .. “

Dengan berjalannya waktu, informan mulai memahami sifat-sifat para anggota. Ternyata tidak semua anggota yang bersikap seperti itu. Banyak di antara para anggota yang juga ramah terhadap dirinya.

Informan XV merasakan beberapa manfaat ketika bergabung dengan komunitas virtual LPD. Seperti mendapatkan pacar, informasi yang cepat, menghilangkan bosan dan mendapatkan kenyamanan. Informan XV melakukan berbagai macam aktivitas di komunitas virtual. Seperti ikut dalam *video/voice call group*, membagikan informasi terhangat, trik bermain permainan *online*, kutipan menarik, dan kegiatan yang diadakan LPD lainnya.

Untuk mengakses komunitas virtual, informan menggunakan perangkat elektronik berupa *handphone*, *laptop* dan komputer. Ia menyebutkan bahwa hal yang dikorbankan untuk komunitas virtual hanya waktu. Dalam sehari ia bisa menghabiskan waktu hingga 2 jam. Hal tersebut biasa ia lakukan untuk mengisi waktu kosongnya atau yang biasa disebut “gabut”. Terkadang komunitas virtual

sepi, ia berinisiatif untuk meramaikan dengan cara ngerusuh ataupun dengan membagikan informasi-informasi menarik. Ia menggunakan kuota internet dalam sebulan hanya 10 ribu rupiah. Ia menggunakan trik *hack* kuota internet untuk dapat berselancar di dunia internet.

“hmm .. kurang dari 10 ribuu .. iya soalnya, pakai hack internet kuota .. ya beneran ini serius .. jadi ya perbulan 10 rb .. gunanya buat beli kartu baru doang.. buat ambil masa aktifnya doang .. terus ganti kartu ..”

Jadi bentuk pengorbanan yang ia berikan ke dalam komunitas virtual hanya berupa waktu. Selama menjadi anggota komunitas virtual, banyak sisi positif dan negatifnya. Misalnya sisi positif ia mendapatkan informasi yang sangat terbaru, contohnya ledakan bom di kota Jakarta. Ia pertama kali malah mengetahui informasi terbaru itu dari komunitas virtual ketimbang berita di televisi ataupun dari teman-temannya. Sedangkan sisi negatif, beberapa anggota sengaja membagikan gambar / video yang aneh-aneh seperti *gore*. *Gore* sendiri adalah gambar/video yang berkategori kekerasan dan berdarah-darah. Tetapi hal tersebut dilakukan oleh para anggota untuk tujuan bercanda dan hanya dilakukan pada malam hari untuk meramaikan suasana komunitas. Hal-hal tersebut yang menjadikan alasannya untuk terus bertahan di komunitas virtual.

3.1.15.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Informan memiliki komitmen khusus untuk bertahan di komunitas virtual karena sudah banyak memiliki teman akrab di sana. Memiliki teman akrab secara virtual membuat dirinya lebih nyaman untuk sekedar curhat dan membagikan pengalaman sehari-harinya. Informan XI merasakan kekompakan dan keterbukaan

yang terjalin di komunitas virtual LPD. Menurutnya, saling mendukung di antara para anggota merupakan faktor terciptanya kekompakan di komunitas.

Antusiasme anggota yang tinggi juga dapat terlihat saat ada anggota yang menanyakan suatu hal maka direspon dengan cepat. Informan XV mempertahankan keanggotaan komunitas virtual karena beberapa alasan. Seperti sudah memiliki banyak kenalan di komunitas tersebut, tidak memiliki teman di dunia nyata, pacarnya berada di komunitas hingga wadah mengisi kekosongan waktu.

Informan XV mengatakan bahwa peraturan di komunitas virtual tidak terlalu mengikat. Peraturan di sana hanya mengharuskan para anggota untuk tidak berkata kotor ataupun membagikan hal-hal yang bersifat negatif. Walaupun ada peraturan seperti itu, terkadang para anggota juga melanggar. Biasanya jika ada yang melakukan hal seperti itu para *admin* akan mengeluarkan anggota tersebut.

Informan merasa bangga bergabung dengan komunitas virtual. Karena teman-temannya di dunia nyata tidak terlalu mengetahui seluk beluk yang ada di sosial media. Ia merasa lebih maju satu langkah ketimbang teman-teman lainnya yang tidak bergabung dengan komunitas virtual. Dengan dirinya bergabung bersama komunitas virtual, ia mendapatkan informasi yang sangat terbaru dan teman-teman yang sepemikiran dengannya. Tujuan dari komunitas itu adalah berdiskusi dan mencari pertemanan. Informan menyebutkan beberapa budaya unik yang ada di komunitas virtual seperti, panggilan unik dan kuis berhadiah.

Menurutnya panggilan unik tersebut biasanya berasal dari aib-aib dari para anggota terkait.

“ohh kalau itu ada banget .. situ mah banyak .. hampir semua grup ada ya .. contoh kaya gift away .. sama kaya panggilan2 unik itu ada sih .. kaya nama2 aib panggilannya ..”

Terkadang bercandaan dengan memanggil aib salah seorang anggota menjadi suatu hal kelucuan bagi anggota lain. Hal tersebut yang menjadi pengikat secara emosional dengan anggota-anggota lain. Menurutnya, faktor saling menghormati yang membuat para anggota dapat nyaman dan setia terhadap komunitas virtualnya. Hal tersebut yang menjadi alasannya mengapa dirinya untuk terus bertahan di komunitas virtual.

3.1.15.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Informan di dunia virtual menggunakan identitas asli. Ia menggunakan *nickname* dengan nama pendeknya saja. Dikarenakan jika menampilkan nama lengkap yang asli akan terlalu panjang. Dengan nama pendek tersebut ia berharap lebih dikenal dan dapat cepat akrab terhadap orang lain. Informan juga aktif untuk memperbarui *profile* di sosial medianya. Seperti mengganti *display picture* mengganti status, mengganti foto *cover* dan membagikan artikel-artikel menarik di bagian beranda.

Selama menjadi bagian dari komunitas virtual, terkadang dirinya kerap menemukan kesamaan dengan anggota lain. Seperti kesamaan hobi dan kesamaan pemikiran. Seperti misalnya, dirinya memiliki hobi *anime*. Ketika dirinya bertemu dengan anggota tersebut, ia berinteraksi dengan antusias sebagaimana ia mempertukarkan pemikiran melalui dunia virtual. Informan dikenal ramah oleh

para anggota komunitas, dikarenakan dirinya berasal dari desa di kota Lombok. Budaya lombok yang masih memiliki hawa pedesaan membawa dirinya untuk memiliki personal yang ramah saat di dunia nyata maupun di dunia virtual.

Di dalam kelompok banyak di antara para anggota yang memiliki budaya berbede-beda. Dirinya selalu berusaha bersikap menghormati budaya anggota lain. Terkadang dirinya bertukar informasi dengan anggota lain mengenai budaya masing-masing, seperti belajar bahasa daerah setempatnya. Dirinya lebih cenderung mengungkapkan kalimat melalui *texting* ketimbang *voice/video call group*. Ia berpendapat jika melakukan *chatting* dapat mengeluarkan apa yang ia rasakan. Tetapi jika dengan audio visual, terkadang ia bingung untuk berkata-kata. Pencapaian sosial yang ia harapkan di komunitas virtual adalah memiliki banyak teman. Jika memiliki banyak teman, ia berharap dikenal secara luas. Hal tersebut ia lakukan bertujuan untuk menjalin pertemanan di dunia nyata. Hal tersebut yang menjadi faktor pendorong mengapa dirinya terus tetap bertahan di komunitas virtual.

3.1.15.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (membership and reference group)

Informan XV mengatakan bahwa untuk menjadi anggota komunitas virtual LPD memiliki beberapa syarat dan aturan. Syarat dan aturan tersebut biasanya disebut “rules”. *Rules* tersebut biasanya disuruh untuk calon anggota menyebarkan *caption* yang ada di *Official Account* LPD dan disebarkannya ke tempat lain, baik berupa grup, komunitas ataupun teman-temannya di sosial media. Jika hal tersebut

sudah dilaksanakan, biasanya anggota akan diundang ke dalam komunitas. Informan XV mengatakan bahwa komunitas virtual LPD memiliki identitas fisik berupa baju, lambang dan kegiatan rutin. Kegiatan rutin tersebut berupa kegiatan berkumpul di dunia nyata yang bernama *meet-up*. Biasanya kegiatan *meet-up* dilaksanakan di kota Jakarta pada hari sabtu atau minggu.

Aktivitas wajib para anggota di komunitas virtual adalah bertukar pesan dan membagikan informasi. Seperti misalnya, anggota yang meng*share* berita tentang automotif dan berita politik. Tidak ada acuan ataupun aturan yang berlaku untuk para anggota komunitas dalam membahas suatu topik, segala hal bebas di bahas di sana.

“ya gitulah .. aktif .. sering muncul, sering nimbrung obrolan orang .. walaupun ga jelas obrolannya .. yang penting akrab lah pokoknya .. ikut2 event juga .. ya kalau meetup sih engga.. misalkan event, contohnya ada LPD pakai nama role play gitu, nah gw ikutin juga itu tuh ..”

Terkadang komunitas juga melakukan kegiatan bersama seperti kegiatan *role-play* yang mengharuskan anggota mengganti nama / foto di sosial medianya. Seperti misalnya, saat itu kelompok virtual sedang bertema Naruto, maka di antara para anggota harus mengganti nama dengan nama ke Jepang-Jepang an. Informan tidak berharap lebih saat diperlakukan di komunitas. Ia berharap agar para anggota dapat saling akrab dengan satu sama lainnya.

Selama menjadi anggota komunitas virtual, terkadang informan mengambil nilai-nilai positif yang ada di sana. Seperti sifat kepemimpinan, pengalaman pribadi dan cara berfikir dalam bertindak sehari-hari. Dirinya selalu

berusaha untuk mengambil segala positif yang ada di komunitas virtual. Hal tersebut yang menjadi alasan untuk bertahan di komunitas virtual.

3.1.15.6 Karakteristik Virtual Community

Informan bergabung dengan komunitas virtual untuk mencari pertemanan secara virtual. Hal tersebut ia lakukan karena dirinya tidak memiliki banyak teman di kotanya yaitu Lombok. Hawa pedesaan yang masih dirasakan di sana yang mendorongnya untuk selalu memperbarui informasi terkini dengan bergabung di komunitas virtual.

Cara dirinya untuk memperoleh kesan baik dengan orang-orang yang dikenalnya melalui dunia virtual adalah memberikan pengaruh baik. Pengaruh baik disini berarti ia selalu mencoba ramah, tidak memaksakan kehendak dan dapat menerima kelebihan atau kekurangan orang lain. Dengan begitu ia berharap dapat memiliki teman yang saling pengertian walaupun secara dunia virtual. Ia juga berharap dengan banyaknya teman di komunitas virtual, bisa memperbarui cara pandangnya untuk berkelakuan lebih baik setiap harinya.

Dirinya sangat tertarik membawa pertemanan virtual ke dunia nyata. Hal tersebut juga merupakan alasannya saat pertama kali bergabung dengan komunitas virtual.

“tertarik sih buat nyari temen yang real .. yang nyari yang bener bener temen ... soalnya butuh temen yang real juga sih, soalnya temen real gw dikit .. sekarang gw mau pindah ke jakarta tuh, jadi pengen nyari temen yang ada di jakarta lewat grup .. gitu ..yaa tertarik sih banget membawa virtual ke dunia real pertemanannya..”

Ia mengatakan dengan bergabung bersama komunitas virtual, akan mempermudahnya jika nantinya ia akan pindah ke Jakarta. Jadi ia berpendapat, jika sudah mengenal anggota komunitas virtual yang bertempat di Jakarta, dirinya akan banyak teman dan sangat berfungsi saat pindah ke kota Jakarta.

Informan XV sangat merasakan manfaat fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *LINE*. Menurutnya, fitur-fitur tersebut dapat mempermudah untuk berinteraksi di komunitas virtual. Seperti fitur *voice note* (mengirim pesan suara) dan *video call group* untuk melihat bentuk seseorang di komunitas virtual. Informan XV selama tergabung dengan komunitas virtual memiliki pandangan tersendiri. Menurutnya komunitas virtual merupakan tempat untuk melampiaskan perasaan yang tidak terpenuhi di dunia nyata, tetapi tujuan utamanya adalah mencari pertemanan. Hal tersebut yang mendorongnya untuk terus tetap bertahan di komunitas virtual.

3.3 DESKRIPSI TEKSTURAL GABUNGAN PENGALAMAN INFORMAN

Dalam tahap ini merupakan penggabungan deskripsi tekstural berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan. Penggabungan ini bertujuan untuk menggambarkan pengalaman masing-masing individu sehingga menampilkan gambaran pengalaman kelompok secara kesatuan (Moustakas, 1994: 137-138).

3.3.1 Pengenalan Sosial *Mobile Application LINE*

Saat ini banyak sekali aplikasi sosial media berbasis *smartphone* yang beredar di Indonesia, salah satunya adalah *LINE Messenger*. Aplikasi buatan Jepang tersebut

membuat para remaja dunia pada khususnya Indonesia telah jatuh hati. Ketertarikan para remaja dalam menggunakan *LINE* dengan berbagai alasan yang berbeda. Para pengguna yang menggunakan aplikasi *LINE* dengan berbagai macam alasan. Seperti mengetahui dari lingkungan sosial, kemauan sendiri hingga dari berbagai sumber lainnya. Sosial media *LINE* juga dimanfaatkan oleh banyak orang untuk bergabung dengan komunitas virtual.

Dalam penelitian ini informan yang didorong oleh keinginan sendiri seperti informan 11 saja. Menurutnya sosial media *LINE* yang digunakan pada waktu itu tidak terlalu populer dan masih sedikit yang menggunakannya. Mereka menggunakan karena tertarik dengan fitur kelebihan yang di tawarkan saat di *Google Play Store*.

Selanjutnya, dalam penelitian ini faktor lingkungan menjadi mayoritas para informan untuk memakai aplikasi *LINE*. Seperti informan 1, 2, 5, 6, 8, 10, 12, 13 dan 14. Seperti informan 5 mengungkapkan, bahwa ketika ia menggunakan 1 sosial media *LINE* maka tidak akan direpotkan dengan banyak sosial media lainnya, karena mayoritas yang ia kenal telah menggunakan *LINE*. Selanjutnya, informan 8 mengatakan bahwa ia berpindah menggunakan sosial media *LINE* karena kesepakatan teman sekelas saat kuliah. Lalu, informan 12 menggunakan *LINE* untuk mendapatkan informasi dan tugas dari sekolah. Sedangkan informan 3, 4, 7 dan 15 mengetahui aplikasi *LINE* dari sumber lain. Informan 3 dan 4 mengetahui aplikasi *LINE* melalui iklan tayangan TV. Sedangkan informan 7 mengetahui aplikasi *LINE* dari portal berita digital yang mengulas *LINE*.

Sedangkan informan 15 menggunakan *LINE* karena untuk bermain permainan *online* harus mengunduh aplikasi tersebut sebagai syarat bermain.

Sosial media *LINE* yang mempunyai fungsi sangat beragam, dari sebuah catatan harian, media publikasi diri, sampai dengan dimanfaatkan sebagai media komunikasi kelompok merupakan alasan bagi para informan. Peran teknologi yang menyediakan fitur-fitur terkini yang menjadi motivasi para informan untuk beraktifitas di dunia virtual. Hal-hal tersebut yang mendorong para informan untuk tetap mempertahankan hubungannya secara virtual dengan teman-teman atau kelompoknya.

3.3.2 Pertukaran dan Manfaat Virtual Community

Setiap informan dalam penelitian ini memiliki cara pandang untuk menjelaskan manfaat yang mereka peroleh di komunitas virtual. Seperti informan 1 hingga 15 mendapatkan suatu manfaat yang relatif sama, yaitu ingin mengetahui lebih banyak informasi terkait dengan fokus pembahasan di dalam komunitas virtual tersebut. Seperti contoh, informan 1 bergabung dengan komunitas virtual HardcoreGamerGroup untuk mencari informasi mengenai perkembangan permainan *online* yang terbaru. Selanjutnya, informan 7 bergabung dengan Political Jokes untuk mendapatkan sudut pandang dan latar belakang pendidikan berbeda menanggapi sebuah isu. Lalu, informan 12 bergabung dengan komunitas LinePoliceDepart karena tidak memiliki teman di dunia nyata.

Beberapa manfaat lainnya yang dirasakan oleh para informan adalah fungsi jangka panjang. Seperti informan 3 bergabung dengan komunitas virtual untuk

mendapatkan pekerjaan suatu saat nanti. Selanjutnya, informan 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14 dan 15 adalah merasakan hal yang sama yaitu, mendapatkan dukungan moral dan bantuan lain melalui pertemanan virtual. Seperti misalnya informan 11 yang mengungkapkan diri dan berbagi keluh kesahnya di komunitas virtual. Dengan hal tersebut ia bisa melepaskan beban yang ia rasakan dan berbagi pengalaman dengan teman-temannya di dunia virtual. Benefit dan personal yang diperoleh dari dukungan moral tersebut adalah percaya diri, dapat membagikan masalah, meringankan beban, dukungan sosial dan sebagainya. Seperti pada informan 4, dirinya terkadang mendapat dukungan berupa doa oleh teman-temannya di kelompok virtual saat ujian sekolah berlangsung. Sedangkan pada informan 9, ia mendapatkan dukungan dari teman-temannya saat melakukan kegiatan bantuan kepada anak jalanan, bantuan tersebut dapat berupa *share* dan dana untuk donasi kegiatan tersebut.

Sedangkan, ke 5 informan yang berasal dari komunitas virtual PoliticalJokes merasakan manfaat yang sama. Manfaat itu berupa menganalisis suatu isu dan melatih argumen ketika berdiskusi. Selanjutnya, informan 13, 14 dan 15 merasakan manfaat yang sama. Menurut mereka walau terkendala perbedaan lokasi yang jauh, komunitas virtual menjadikan diri mereka merasa dekat antara satu sama lainnya. Hal tersebut dapat terwujud karena adanya fasilitas dan fitur-fitur yang tersedia dalam *platform* sosial media *LINE* seperti *video call group* yang dapat berinteraksi dengan melihat wajah suara dan kegiatan kita dalam satu waktu. Para informan sepakat bahwa fitur tersebut sangat menunjang untuk berinteraksi secara efektif dan efisien, bahkan fitur tersebut

dapat menampung hingga 100 orang anggota dalam satu waktu. Selain fitur tersebut, fitur seperti *voting* juga dapat membantu para anggota komunitas untuk menentukan suara terbanyak yang diperoleh. Selanjutnya fitur *voice note* juga dapat memberikan pesan suara, seperti kalimat singkat ataupun ucapan beberapa kalimat.

Sebanyak 15 informan dalam penelitian ini mengorbankan hal yang sama yaitu waktu dan kuota. Para informan rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 2 jam per hari untuk aktif di komunitas virtual. Bahkan informan 5, 6, 7 dan 14 bisa menghabiskan waktu lebih dari 10 jam dalam sehari. Sedangkan untuk kuota internet, para informan menghabiskan sebanyak 150 ribu per bulan.

Para informan mempertahankan keanggotaanya karena karena beberapa faktor. Seperti kenyamanan, sepemahaman dan mencari pengalaman. Seperti informan 1, 3, 5, 7, 11, 12, 13 dan 14. Seperti contoh, informan 12 mendapatkan sifat kedewasaan ketika bergabung dengan komunitas virtual. Kedewasaan tersebut terbentuk dengan seringnya ia mempelajari cara memecahkan masalah ketika di kelompok virtual. Dirinya juga merasakan iklim kekeluargaan, di mana para anggota menjaga dirinya dan membantunya dalam menyelesaikan masalah personal.

Penggunaan komunitas virtual yang tepat dapat bermanfaat bagi para pengguna sosial media. Dengan membentuk jaringan kelompok secara virtual, para informan dapat beraktualisasi dirinya selayaknya di dunia nyata. Hal tersebut

yang menjadikan motivasi diri para informan untuk terus mempertahankan kenaggotaanya di komunitas virtual.

3.3.3 Kohesivitas Kelompok Virtual

Setiap komunitas virtual pasti memiliki cara tersendiri untuk membangun kohesivitas di antara para anggota. Rasa kebersamaan, kekompakan, kekeluargaan terkadang tumbuh dengan cepat tanpa adanya suatu arahan. Seperti informan 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13 dan 14. Seperti contoh informan 4 mengatakan bahwa di komunitas virtual merasakan kekeluargaan dalam bentuk simpati. Hal tersebut terbukti ketika salah satu anggota terkena musibah, komunitas virtual mengadakan donasi bersama. Selanjutnya, informan 12 menghabiskan waktu selama 3 hari untuk mengikuti acara bertemu langsung “*meet-up*” yang diadakan komunitas virtual.

Kekompakan dapat terjalin juga karena beberapa kesamaan pemikiran dengan anggota lain. Seperti jawaban informan 1 sampai 5 mengatakan bahwa kekompakan terbentuk karena intensitas komunikasi yang tinggi dan memiliki tujuan yang sama yaitu *game*.

Keterbukaan di antara para anggota komunitas merupakan aspek penting. Hal tersebut membuat kohesivitas kelompok dapat terbangun. Seperti informan 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14 dan 15 juga merasakan keterbukaan di dalam kelompok. Seperti contoh, informan 11 terkadang menjadi tempat bercerita masalah pribadi dari anggota-anggota lainnya. Masalah pribadi meliputi keluh kesah di dunia

nyata, bercerita mengenai percintaan, keluarga dan segala hal yang dapat meringankan beban dirinya.

Kebanyakan informan mengatakan bahwa budaya unik di komunitas virtual sering dilakukan untuk mempererat kohesivitas. Kebanyakan dari komunitas virtual membuat sebuah kuis berhadiah dan panggilan-panggilan unik. Seperti informan 15 mengatakan julukan atau aib seseorang merupakan cara untuk akrab dengan anggota lainnya.

Kebanyakan informan dalam penelitian memiliki alasan yang sama untuk mempertahankan status anggota di komunitas virtual. Seperti informan 6, 7, 8, dan 10 memiliki hal yang sama. Seperti contoh, ingin mengetahui hal informasi yang terbaru. Selanjutnya, informan 7 bertahan karena sudah mengenal banyak anggota di dunia nyata. Lalu, informan 8 ingin mengetahui bagaimana keberagaman argumen yang ada di dalam komunitas. Sedangkan informan 10 ingin melatih konsep berdialektika saat di komunitas virtual.

Hubungan antara komunikasi, kekompakan dan pemikiran dari para informan terhadap kelompok merupakan hal yang penting. Melalui aktivitas mereka sehari-hari di komunitas virtual, ikatan yang mereka rasakan itu dapat tumbuh walaupun secara virtual. Setidaknya kohesivitas mempengaruhi pola dan kualitas komunikasi mereka dalam kelompok virtualnya. Hal tersebut yang mendorong mereka untuk tetap bertahan di komunitas virtual.

3.3.4 Identitas sosial dalam komunitas virtual

Identitas sosial sendiri merupakan sebuah konsep dimana karakteristik individu itu membangun rasa persatuan di sebuah kelompok. Dengan adanya karakteristik dan kesamaan tersebut membuat seseorang termotivasi untuk berkontribusi dalam komunitas virtual. Informan 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14 dan 15 merasakan hal tersebut. Seperti contoh, informan 3 berasal dari Bandung merasakan ketertarikan emosional saat berada di komunitas virtual. Informan 3 dengan secara sadar berkomunikasi menggunakan bahasa daerah dengan teman-teman yang berasal dari Bandung. Lalu, informan 12 dan 13 merasa sangat senang jika ada anggota yang berasal dari daerah yang sama. Menurut mereka, dengan asal kota yang sama, mereka bisa diajak untuk bertemu secara langsung di dunia nyata.

Para informan secara sukarela menyumbangkan waktu, tenaga dan pengetahuan mereka terhadap komunitas virtual. Hal tersebut jika rasa sepadan dengan yang mereka peroleh, maka para informan akan terus tetap bertahan di komunitas virtual tanpa adanya paksaan tertentu.

3.3.5 Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan (*membership and reference group*)

Dalam definisi kelompok keanggotaan adalah anggota-anggotanya secara administratif dan fisik menjadi anggota kelompok. Penelitian yang dilakukan dalam 3 kelompok virtual, rata-rata kelompok mempunyai persyaratan dalam penerimaan anggota baru. Seperti komunitas virtual HardcoreGamersGroup dan LPD melakukan tes tanya jawab mengenai pengetahuan calon anggota. Tetapi

tidak dengan komunitas virtual PoliticalJokes, syarat untuk menjadi anggota tidak ada, yang terpenting adalah aktif untuk berdiskusi di komunitas virtual. Lalu dalam syarat fisik hanya ada di komunitas virtual LPD berupa baju, lambang dan kegiatan rutin.

Informan dalam penelitian mayoritas menjadikan komunitas virtualnya sebagai suatu teladan bagaimana ia seharusnya bersikap. Ketika suatu kelompok dijadikannya sebagai suatu tolak ukur maka kelompok tersebut menjadi kelompok rujukan positif, tetapi jika tidak maka menjadi kelompok rujukan negatif.

Dalam penelitian ini, informan yang menjadikan komunitas virtual sebagai acuan bersikap atau yang disebut kelompok rujukan positif adalah sebanyak 8 orang, yaitunya informan 1,7,8,11,12,13,14 dan 15. Seperti contoh, informan 13 mengatakan bahwa ia terkadang terpengaruh bagaimana cara berbicara di komunitas virtual, yang biasanya ia menggunakan kalimat “aku, awak, kau” tetapi ia lebih memilih menggunakan kata “gue/lu” saat di dunia nyata.

Sedangkan informan yang tidak menjadikan komunitas virtual sebagai acuan bersikap atau yang disebut kelompok rujukan negatif sejumlah 7 orang, yaitunya informan 2,3,4,5,6,9 dan 10. Mayoritas jawaban mereka akan hal tersebut sama. Mereka tidak merasa bahwa komunitas virtual berpengaruh terhadap nilai-nilai yang dianut. Seperti misalnya informan 2 yang tidak memperdulikan bagaimana cara berbicara kebanyakan orang di komunitas, ia cenderung berbahasa daerah saja di komunitas virtual. Hal-hal tersebut yang menjadikan pembelajaran bagi para informan untuk mempertahankan dirinya di komunitas virtual.

3.3.6 Karakteristik Virtual Community

Komunitas virtual tanpa disadari menjadi sebuah wadah seseorang dalam menuangkan minat dan bakatnya. Berkomunikasi di dunia maya merupakan suatu budaya pada zaman sekarang. Terbukti dari para informan rata-rata menganggap komunitas virtual merupakan tempat mengekspresikan diri dan bersosialisasi.

Seperti halnya fitur yang ada di sosial media *LINE*, sebanyak 15 informan dalam penelitian ini setuju bahwa fitur yang tersedia di *LINE* dapat mewakili perasaan mereka saat berinteraksi di komunitas virtual. Seperti contoh, informan 10 sangat terbantu dengan fitur stiker. Menurutnya dengan fitur stiker bisa menyampaikan penegasan saat berkomunikasi. Selanjutnya, informan 6 mengatakan bahwa fitur stiker dan emoji sangat merepresentasi ketika sedang tertawa. Lalu, informan 7 dan 9 mengatakan bahwa fitur panggilan suara dan video grup bisa membuat jelas ekspresi dari seseorang. Lalu, informan 4 mengatakan bahwa tidak perlu bertemu dengan seseorang ketika sedang terdesak, cukup dengan panggilan video grup sudah dapat mengefektifkan waktu. Selanjutnya informan 14 yang tinggal di Makassar menggunakan fitur *video call group* untuk dapat hadir ketika kegiatan *meet-up* di Jakarta.

Beberapa informan membagikan hal privasi kepada anggota komunitas virtual lainnya. Menurutnya hal tersebut wajar saja karena sudah mengenal di komunitas virtual. Seperti informan 2,5,8,9,11,13 dan 15. Seperti contoh, informan 8 membagikan pengalaman pribadi untuk mendapatkan solusi. Sedangkan informan 11 malah menjadi tempat mencurahkan berbagai masalah pribadi yang dihadapi

oleh para anggota lainnya. Selain itu, informan 5 terkadang menceritakan mengenai masalah sehari-hari, kehidupan di keluarganya hingga menceritakan percintaanya.

Lalu mengenai cara pandang para informan mengenai komunitas virtual sangat beragam. Rata-rata pandangan informan mengenai komunitas virtual adalah suatu tempat sekumpulan orang yang memiliki pemahaman dan minat yang sama dalam satu wadah virtual. Tempat untuk berekspresi dan menjalin silaturahmi. Seperti, pendapat informan 9 dan 10 mengatakan bahwa komunitas virtual sama saja dengan komunitas yang ada di kehidupan nyata. Sekumpulan orang-orang yang memiliki argumen, cara berfikir dan bertindak mengenai suatu hal.

Komunitas virtual itu tidak memiliki suatu wujud ataupun fisik tertentu. Tetapi banyak orang yang menyalah artikan hal tersebut. Menurut informan 10, bahwa kebanyakan orang saat sekarang ini semena-mena ketika berada dalam komunitas virtual, padahal komunitas virtual itu adalah sama saja dengan kita berinteraksi dengan orang aslinya. Virtual itu hanya bentuk dari suatu ruangan. Esensinya adalah kita berkomunikasi dengan orang nyata/hidup tetapi menggunakan suatu medium. Dari semua aspek yang disebutkan, kebanyakan informan mempertahankan keanggotaannya dikarenakan merasa dapat bebas dalam mengekspresikannya di dunia virtual. Fitur pendukung juga menjadi alasan utama dalam mempertahankan hubungan mereka dengan kelompok virtual.