

**BAB IV**

**TEMUAN PENGALAMAN FENOMENA PEMANFAATAN**

***VIRTUAL COMMUNITY* SEBAGAI MEDIA**

**KOMUNIKASI KELOMPOK MELALUI SOSIAL MEDIA**

Pada bab sebelumnya telah diuraikan temuan penelitian yang didapatkan dengan melakukan wawancara terhadap para informan. Temuan penelitian yang merupakan pengalaman para informan tersebut dideskripsikan ke dalam deskripsi struktural. Deskripsi struktural adalah penjelasan mengenai struktur esensial yang terkandung dalam pengalaman informan. Keen (1975) mendefinisikan struktur sebagai pesan yang menempel dalam pengalaman kehidupan sehari-hari yang dapat dipahami hanya melalui perrefleksian (*reflection*).<sup>1</sup>

Struktur dalam konteks deskripsi struktural merupakan sesuatu yang tidak tampak dari pengalaman informan yang telah dideskripsikan dalam deskripsi tekstural. Hal itu dapat diperoleh dengan memperhatikan kualitas-kualitas unik tentang pengalaman yang menonjol dari para informan. Pengalaman-pengalaman menarik tersebut menuntun kita untuk mendapatkan makna-makna unik dengan menggunakan imajinasi, kerangka rujukan, pemisahan dan pembalikan serta pendekatan terhadap fenomena dari perspektif yang berlainan posisi, peran dan fungsi yang berbeda.

---

<sup>1</sup> (Moustakas, 1994: 78-79).

Pada bab empat penulis mendeskripsikan hasil temuan mengenai pengalaman fenomena pemanfaatan *virtual community* sebagai media komunikasi kelompok melalui sosial media. Adapun isi temuan penelitian pada bab empat ini, yaitu :

- I. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri
- II. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian
- III. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata
- IV. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual
- V. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap

Adapun isi temuan penelitian pada bab empat ini berdasarkan pada lima faktor individual untuk bergabung kedalam kelompok menurut Thibaut dan Kelley (Brent Ruben dan Lea Stewart, 2006). Lima faktor tersebut meliputi ketertarikan interpersonal, aktivitas kelompok, tujuan kelompok, keanggotaan kelompok, dan efek instrumental. Faktor pertama **Ketertarikan Interpersonal** adalah cara individu yang cenderung menilai orang lain atau suatu kelompok dengan penilaian positif secara konsisten. Faktor selanjutnya, **Aktivitas Kelompok** adalah jika kegiatan dalam suatu kelompok memberikan manfaat kepada dirinya, individu akan merasa senang dan nyaman berada pada kelompok tersebut. Faktor ketiga

**Tujuan Kelompok** adalah bila tujuan kelompok itu sesuai dengan tujuan individu, maka ia akan termotivasi bergabung dan cenderung bertahan dalam kelompok tersebut. Faktor keempat **Keanggotaan Kelompok** adalah kelompok tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap kesamaan tujuan, cara pandang atau kesenangan yang sama pada individu. Faktor kelima **Efek Instrumental Dari Kelompok** adalah kemudahan-kemudahan yang diperoleh individu pada sebuah kelompok.

#### **4.1. Deskripsi Struktural Informan I**

##### **4.1.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

###### **4.1.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Perkembangan sosial media saat ini menjadi sebuah budaya populer untuk berinteraksi dengan orang lain. Faktor lingkungan merupakan pengaruh terbesar untuk memanfaatkan teknologi sosial media, salah satunya aplikasi *LINE*. Informan I menggunakan aplikasi tersebut karena ketertarikan pribadi dan faktor lingkungannya. Pada informan I, ia melakukan komunikasi secara intens dengan teman ataupun komunitas virtual dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Penggunaan *LINE* menjadi sangat efektif terutama fitur *Official Account* dan fitur *share* untuk mempermudah pencarian informasi ataupun berdiskusi di komunitas virtual. *LINE* juga menjadi salah satu media pendukung untuk komunikasi sehari-hari, sehingga tidak ada penghalang baginya untuk saling berkomunikasi secara kelompok.

Informan juga memanfaatkan fitur seperti *video call group* sebagai alat untuk berdiskusi dengan teman-temannya di komunitas virtual. Dengan fitur tersebut, jarak dan lokasi bukan menjadi penghalang untuk mengenal anggota lain. Baginya, kemudahan saat berdiskusi yang termediasi oleh sosial menjadi daya tariknya dalam beraktualisasi diri di kelompok virtual. Kemudahan tersebut dikarenakan dengan fitur *video call group* dapat berbicara dengan orang yang banyak sekaligus. Dengan begitu, para anggota kelompok virtual yang bergabung menggunakan *video call group* dapat merasakan kedekatan sekaligus ajang untuk beraktualisasi dirinya dengan orang yang belum dikenal.

Selain itu, kegiatan kelompok virtual juga dapat terbantu oleh fitur *voting*. Informan sangat merasakan kegunaan hal tersebut ketika sesi tanya jawab di kelompok virtual. Misalnya, dalam hal menentukan informasi apa yang akan dibahas oleh para anggota saat itu, fitur *voting* menjadi sangat berguna dalam menentukan topik apa yang akan dibahas. Informan I merasakan kegunaan-kegunaan tersebut dalam berinteraksi sekaligus kegiatan beraktualisasi dirinya di kelompok virtual.

#### **4.1.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Media sosial saat sekarang ini menjadi tempat pelarian seseorang saat tidak ada aktivitas di dunia nyata. Pada informan I, alasan bergabung dengan komunitas virtual karena tidak memiliki informasi mengenai perkembangan *game* terbaru. Informan I melakukan aktivitas sehari-harinya lebih dari 4 jam, kebanyakan waktu

yang dihabiskan hanya untuk berdiskusi di komunitas virtual bersama anggota lain. Baginya, kelompok virtual dapat menjadi wadah untuk mendapatkan teman baru dan topik menarik tanpa harus saling mengenal terlebih dahulu. Kegunaan komunitas virtual dalam menjalin interaksi tanpa tatap muka juga menjadikan dirinya lebih dekat dengan orang yang belum dikenal sebelumnya. Keakraban tersebut dapat muncul karena pada dasarnya yang bergabung di komunitas virtual adalah orang-orang yang memiliki kesamaan minat. Dengan begitu, interaksi yang terbilang tinggi dengan anggota lain di kelompok virtual dapat menjadi rutinitas sehari-hari bagi informan I.

Baginya, jika bergabung dengan komunitas virtual berbasis *game*, dapat mempercepat informasi ketimbang membaca berita sendiri. Informan cenderung untuk meminta bantuan dan saran kepada anggota komunitas virtual daripada teman di dunia nyata. Seperti cara merakit komputer ataupun teknik dalam *game online*. Baginya, kelompok virtual yang memiliki pemahaman tentang *game* pastinya akan memberikan informasi yang banyak ketimbang dari sumber lain. Hal itu yang mendorongnya bertahan di kelompok virtual untuk memecahkan masalah-masalah yang ada di dunia nyata. Sebagian besar aktivitas sehari-harinya dihabiskan di dalam komunitas virtual.

## **4.1.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

### **4.1.2.1. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Sebagian besar fungsi sosial media terutama komunitas virtual digunakan untuk kepentingan komunikasi dengan kelompok. Penggunaan komunitas virtual yang tepat mampu dijadikan sumber penting dalam menghasilkan bentuk loyalitas anggota pada kelompok virtual. Tidak terlepas dari cepatnya memperoleh informasi, komunitas virtual menjadi pilihan sebagai tempat menumbuhkan rasa kekompakan bagi informan. Menurutnya, selama 1 tahun bergabung ia mendapatkan bentuk rasa kekeluargaan di komunitas virtual. Rasa kekeluargaan tersebut dalam bentuk keterbukaan sesama anggota jika terjadi suatu masalah. Keterbukaan itu dijelaskan oleh informan I yang mengaku bahwa kedekatannya dengan anggota lain membuat dia tidak canggung lagi untuk bercerita. Rasa kebersamaan juga muncul bukan hanya di komunitas virtual atau dunia nyata, tetapi saat bermain permainan *online* untuk mengatur strategi permainan.

Walaupun informan merupakan seorang mahasiswa, ia malah lebih senang berinteraksi dengan anggota komunitas virtual yang rata-rata adalah pelajar SMA. Menurutnya, jika berkomunikasi dan berdiskusi dengan umur yang lebih muda, maka dapat menambahkan pengetahuan yang lebih terbaru dan akurat. Informan mengatakan bahwa kekompakan terbentuk karena sering bermain bersama dalam sebuah *game online*. Interaksi yang terjadi di dalam *game online* biasa dikenal istilah “Mabar” (Main Bareng). Secara tidak langsung kegiatan bersama tersebut

menumbuhkan rasa kekompakan di dalam komunitas. Selain itu, terkadang para anggota yang memiliki asal daerah sama akan mengadakan kegiatan yang biasa disebut “*meetup*” (bertemu secara tatap muka) sebagai sarana mendekatkan diri.

#### **4.1.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

##### **4.1.3.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Komunitas virtual menjadi sebuah sarana untuk menampilkan versi lain dari diri seseorang melalui bentuk interaksi kelompok. Pada informan I mengukur seberapa besar minatnya kepada anggota lain dengan cara kesamaan pemikiran dan tingginya intensitas komunikasi. Informan bergabung dengan kelompok virtual HardcoreGamerGroup karena didasari oleh hobinya dalam bermain *game*. Dengan hobi tersebut, dirinya dapat mengenal anggota lain yang lebih memahami dan lebih tahu mengenai seluk beluk dunia *game*. Kesamaan minat dirinya dengan tujuan kelompok yaitu pencinta *game*, menumbuhkan minat dirinya untuk berkontribusi lebih di kelompok virtual. Kesamaan minat informan I terhadap *game*, membuatnya dapat memperluas jaringan pertemanan serta hubungan timbal balik saat di kelompok virtual.

Selain itu, memiliki kesamaan lainnya seperti asal daerah dengan anggota lain merupakan hal yang menarik menurutnya. Kesamaan tersebut membuat informan I lebih mudah berbagi pemikiran dan hubungan timbal balik saat berinteraksi di komunitas virtual. Dengan kesamaan daerah, dirinya dapat berbagi pengalaman bahkan bisa saling ajang pengungkapan identitas diri asli di

kelompok virtual. Menurutnya, di komunitas virtual terdiri dari berbagai macam budaya yang dianut. Selain membahas mengenai *game*, ia juga bertukar pengalaman mengenai budaya dirinya dan anggota lain di dalam komunitas virtual. Hal tersebut ia lakukan dalam rangka mewujudkan keberagaman sosial yang dapat menumbuhkan kenyamanan tersendiri bagi para anggota kelompok. Kesamaan minat berupa hobi bermain *game* dan budaya menjadi latar belakang dirinya untuk terus tetap bertahan di kelompok virtual.

#### **4.1.3.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Komunitas virtual merupakan sebuah kelompok dengan beberapa aturan yang berlaku. Bagi informan I, untuk menjadi syarat keanggotaan komunitas virtual harus melewati tes tanya jawab mengenai pengetahuan sebuah *game*. Saat sudah dipastikan lolos, baru diundang ke dalam komunitas virtual. Di dalam komunitas virtual prinsip yang ia pegang adalah menghargai para anggota lainnya. Dengan begitu, prinsip keanggotaan dan rutinitas para anggota dapat berjalan secara lancar.

Informan I mengatakan bahwa komunitas virtual memberikan dampak dalam acuan sehari-harinya. Informan I menyebutkan acuan tersebut dalam cara mengoperasikan teknologi ataupun teknik bermain dalam *game*. Beberapa diskusi tanya jawab juga cenderung ia jadikan sebagai pantutan. Hal tersebut menunjukkan bahwa komunitas virtual menjadi kelompok rujukan positif untuk informan I.



## **4.2. Deskripsi Struktural Informan II**

### **4.2.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

#### **4.2.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Kelompok virtual bagi informan II dimanfaatkan sebagai wadah untuk saling berbagi cerita dan pengetahuan. Cerita tersebut dapat berupa kegiatan, pengalaman, masalah sehari-hari dari anggota lain, sedangkan topik adalah pembahasan mengenai *game* yang menjadi bahasan utama di kelompok virtual. Hal tersebut menjadi rutinitas di dalam kelompok virtual yang membuat informan II memperluas pertemanan sekaligus ajang pencarian informasi. Interaksi di dalam kelompok virtual semakin menjadi seru ketika para anggota sudah saling mengenal di antara satu sama lain. Informan II menganggap bahwa keterbukaan tersebut dikarenakan rasa kepercayaan di dalam kelompok virtual yang sudah terbangun oleh tingkat interaksi yang tinggi. Bahkan kedekatan tersebut dapat terlihat dengan adanya julukan-julukan khas di antara para anggota. Hal tersebut dirasakan informan II dalam rangka untuk beraktualisasi diri dan memperluas pertemanan melalui dunia virtual.

Selain itu, informan II menganggap kelompok virtual dapat menjadi sarana menjalin hubungan personal dengan orang yang belum dikenalnya di dunia nyata. Kelompok virtual menjadi awal bagi informan II untuk dapat berkenalan langsung dengan anggota lain yang berasal dari daerah yang sama. Dengan memiliki kesamaan minat yaitu *game* menjadi penyambung topik di antara para anggota

kelompok. Hal tersebut yang mendorong mereka untuk berinteraksi tidak hanya melalui medium *online* tetapi juga berinteraksi di dunia *offline*. Dengan begitu pertemanan yang dikenal melalui kelompok virtual juga dapat menjadi teman di dunia nyata. Hal tersebut adalah bentuk nyata dari sarana beraktualisasi diri yang terbangun di kelompok virtual.

Aktivitas kelompok virtual yang membahas seputar dunia *game* untuk memberikan informasi merupakan bentuk manfaat yang nyata dirasakan informan II. Selain membahas fokus topik utama yaitu *game*, kelompok virtual tersebut juga membahas politik, otomotif bahkan berita yang terhangat. Dalam hal ini pengetahuan yang didapatkan di kelompok virtual menjadi ajang beraktualisasi sekaligus pengembangan pengetahuan diri informan.

#### **4.2.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Pada proses ini muncul penjelasan bahwa informan II lebih aktif dalam komunitas virtual ketimbang dunia nyata. Informan dalam sehari bisa menghabiskan waktu hingga 6 jam. Hal tersebut ia lakukan dalam rangka mengisi kegiatan yang kosong di dunia nyata. Terkadang informan II sangat aktif untuk berinteraksi dengan anggota lain hingga mengorbankan waktu tidurnya. Seperti misalnya, saat bulan puasa informan rela tidak tidur karena keseruan topik diskusi yang terjadi di kelompok virtual. Hal tersebut ia lakukan dalam rangka mengisi kekosongan waktu untuk menunggu waktu sahur. Dari kegiatan tersebut dapat terlihat bahwa

informan II memanfaatkan komunitas virtual sebagai tempat pelariannya guna menghabiskan waktu di dunia virtual.

Selain menjadi anggota kelompok virtual, informan II ditunjuk sebagai salah satu *admin* yang bertugas untuk menjaga komunitas dan mempublikasikan artikel-artikel tentang *game*. Kesibukannya dalam mencari informasi dan membuat artikel tersebut sangat menyita banyak waktu untuk informan II. Kegiatan tersebut informan II lakukan sebagai bentuk kontribusi di dalam kelompok virtual karena diberikan tanggung jawab. Ketertarikannya kedalam dunia *game* membuat dirinya lebih mengorbankan waktu untuk kelompok virtual.

Rutinitas di kelompok virtual yang membahas segala topik mengenai *game* dapat dilakukan dengan berbagai macam sumber, seperti *internet*, *Official Account*, bahkan pengalaman pribadi para anggota lain. Informan II menganggap aktivitas kelompok tersebut terkadang membuat lupa waktu karena saking asyiknya berinteraksi di kelompok virtual. Selain itu, kelompok virtual dapat memberikan penghasilan bagi informan II karena menulis sebuah artikel tentang *game*. Penghasilan tersebut dihasilkan oleh iklan-iklan pada *Official Account* komunitas. Hal tersebut yang terkadang mendorong informan II untuk lebih aktif di kelompok virtual ketimbang di dunia nyata.

## **4.2.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

### **4.2.2.1. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan informasi yang cepat, informan II memanfaatkan kelompok virtual sebagai wadah untuk dapat berhubungan dengan orang yang belum dikenalnya. Kelompok virtual yang menjadi tempat pemersatu dengan orang-orang yang memiliki kesamaan minat menjadi langkah awal terbukanya peluang tersebut. Kesamaan minat dengan orang-orang yang belum dikenal dapat mempersatukan informan dengan para anggota lain. Tingkat interaksi dan aktivitas bersama yang tinggi di kelompok virtual semakin hari semakin tumbuh sekaligus berdampak pada kohesivitas di kelompok virtual. Informan II percaya bahwa suatu hari nanti kedekatan yang tumbuh di kelompok virtual dapat memberikan relasi pekerjaan terhadap dirinya.

Kedekatan yang tumbuh di kelompok virtual juga mendorong informan bercerita mengenai kehidupan pribadi, misalnya aktivitas di sekolah dan cerita percintaannya. Hal tersebut karena faktor intensitas komunikasi yang tinggi menimbulkan rasa keterbukaan dengan anggota kelompok virtual walaupun tidak pernah bertemu sebelumnya.

Lamanya bergabung di kelompok virtual mempengaruhi kedekatan para anggota kelompok. Namun, kegiatan kelompok virtual yang biasa disebut “*meet-up*” dapat menjadi sarana para anggota untuk mendekatkan diri dengan anggota lain. Seperti misalnya, informan II melakukan kegiatan buka bersama di saat

bulan puasa bersama anggota-anggota komunitas virtual lain. Kekompakan yang tumbuh di dunia virtual dapat terbawa di dunia nyata karena adanya ikatan personal yang mereka jalin terus menerus. Selain itu, kekompakan kelompok juga dapat tumbuh saat bermain *game* bersama atau yang biasa mereka sebut *mabar*. Disaat beraktivitas bersama di *game*, pengaturan strategi ataupun taktik team akan menumbuhkan rasa kekompakan dan kebersamaan.

Informan II memanfaatkan kelompok virtual sebagai medium pencarian pertemanan di dunia nyata. Di dalam kelompok virtual banyak para anggota yang memiliki kesamaan daerah. Kesamaan domisili tersebut mendorong para anggota untuk saling bertemu di dunia nyata untuk melepas keingintahuan terhadap satu sama lain. Hal tersebut dapat meminimalisir rasa canggung terhadap anggota yang sebelumnya tidak saling mengenal. Kegiatan yang bersifat untuk sekedar menghabiskan waktu bersama disuatu tempat yang mereka biasa sebut “nongkrong”.

#### **4.2.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

##### **4.2.3.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Suatu kelompok terbentuk atas dasar mempunyai suatu kegemaran tertentu kemudian mereka bergabung di sebuah kelompok virtual. Kegemaran dan minat tersebut atas dasar memiliki hobi yaitu *game*. Kesamaan minat lainnya dapat juga menumbuhkan keterbukaan individu-individu yang tergabung dalam sebuah kelompok dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Seperti memperkenalkan

identitas diri asli di dunia nyata kepada sesama anggota komunitas virtual, misalnya tingkat pendidikan sekolah, alamat rumah dan pengalaman pribadi. Dengan kesamaan tersebut secara tidak langsung memberikan dampak dan kontribusi pemikiran di dalam komunitas virtual.

Antusiasme cukup tergolong tinggi ketika pada saat libur hari sekolah atau tanggal merah. Hal tersebut karena kebanyakan anggota kelompok virtual yang tergabung merupakan golongan pelajar. Informan II yang juga merupakan pelajar merasa lebih “tersambung” dengan anggota kelompok lainnya. Terlihat dari tingginya antusiasme diskusi pada saat malam hari atau hari libur sekolah. Selain itu, kesamaan minat di kelompok virtual juga terlihat dengan jaranganya konflik antar anggota di kelompok virtual. Pada dasarnya, para anggota kelompok meyakini bahwa kelompok virtual HardcoreGamerGroup merupakan tempat berdiskusi dan mencari pengetahuan seputar *game*. Faktor kesamaan minat tersebut yang mendorong para anggota komunitas untuk saling menghargai satu sama lainnya dalam rangka mewujudkan ketentraman di dalam kelompok virtual.

#### **4.2.3.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Komunitas virtual akan menjadi tren sesaat bila tidak dimanfaatkan secara maksimal. Maka dari itu informan selalu memperbarui informasi mengenai *game* dan mengadakan seleksi anggota baru untuk calon anggota komunitas virtual. Seleksi anggota baru atau yang biasa mereka sebut *oprec* adalah dengan cara menyebarluaskan informasi tersebut di akun *official* mereka. Dengan beberapa

persyaratan dan pertanyaan seputar *game* akan menjadi ujian bagi para calon anggota komunitas. Jika calon anggota bisa melewati hal tersebut, maka akan diundang untuk bergabung dengan komunitas. Rutinitas sebagai anggota di dalam komunitas adalah berbagi informasi dan tanya jawab seputar *game* ataupun topik di luar *game* itu sendiri. Syarat wajib yang harus dimiliki oleh anggota adalah memiliki akun *Steam* (distributor permainan digital).

Baginya, komunitas virtual memang merupakan tempat untuk berbagi informasi seputar *game* ataupun topik yang sedang hangat diperbincangkan. Selain itu, kelompok virtual juga dapat memberikan pelajaran kepada informan II. Seperti rasa menghargai orang lain, belajar mengemukakan pendapat, belajar menerima pendapat orang lain dan belajar untuk menerima perbedaan. Karena kebanyakan aktivitas di kelompok virtual berhubungan dengan manusia lain yang belum dikenal secara keseluruhan.

Berbagi tips dan trik suatu *game* juga menjadi sebuah rutinitas bagi para anggota satu dengan yang lainnya. Pengekspresian dalam bentuk membagikan ilmu pengetahuan terbaru, pendapat seseorang, bahkan beraktivitas bersama di sebuah *game online* menjadikan sebuah komunitas virtual lebih hidup dari semestinya. Hal tersebut dirasakan oleh informan II sebagai motivasi dirinya untuk bertahan di kelompok virtual tersebut. Terlihat bahwa kelompok virtual merupakan kelompok rujukan positif untuk dirinya.

### **4.3. Deskripsi Struktural Informan III**

#### **4.3.1. Faktor Efek Instrumental Dari Kelompok**

##### **4.3.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Informan III menganggap kelompok virtual sebagai tempat untuk mendapatkan jaringan pertemanan yang sepemikiran dengannya. Dirinya menggunakan nama asli sebagai identitas dalam komunitas virtual untuk menunjukkan adanya suatu keterbukaan. Penggunaan nama asli sebagai identitas bertujuan agar lebih dikenal oleh para anggota lainnya. Dalam komunitas virtual, selain melakukan komunikasi *online*, informan III kerap melakukan komunikasi secara *offline* yaitu kegiatan tatap muka atau lebih dikenal dengan istilah *meetup*.

Selama bergabung dengan komunitas informan III merasakan kesan positif seperti memiliki banyak teman-teman baru. Anggota kelompok virtual yang silih berganti, menjadikan informan dapat mengenal banyak orang dari kota-kota lain. Adanya timbal balik terutama mengenai informasi *game* yang tersebar di kelompok virtual berdampak baik kepada pengetahuannya. Hal itu yang menjadikannya kelompok virtual sebagai sarana untuk pengembangan diri.

Kemudahan-kemudahan yang ditawarkan oleh sosial media dalam hal ini kelompok virtual dapat membantunya menjalin hubungan dengan orang lain. Interaksi di dunia maya yang berlangsung intensif dapat menumbuhkan iklim menyenangkan terhadap aktualisasi diri. Hal tersebut informan lakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada seperti ekspresi *stiker*, *chatting* dan *video call*



*group* dengan anggota-anggota kelompok lainnya. Dengan begitu, informan III tidak perlu harus repot-repot untuk berbicara dan harus berjanji bertemu di suatu tempat dengan orang lain layaknya sebuah kelompok di dunia nyata. Tetapi dengan fitur tersebut, pada jam yang sama informan dapat terkoneksi dengan banyak anggota sekaligus untuk sekedar mendiskusikan suatu topik yang akan dibahas tentunya. Dengan kemudahan fitur yang ditawarkan sosial media, kelompok virtual menjadi sebuah fasilitator dalam pengembangan sekaligus ajang beraktualisasi diri.

Proses diskusi yang terjadi di kelompok virtual merupakan rutinitas dari para anggota kelompok. Banyaknya anggota yang tergabung membuat sebuah informasi tersebut juga semakin lengkap. Proses tanya jawab dan proses diskusi di antara para anggota membuat kelompok virtual menjadi pilihan utama dalam pencarian informasi. Dengan semakin banyak proses diskusi, suatu kesimpulan bisa menjadi sangat bermanfaat dikarenakan hasil pemikiran dari banyak orang. Bagi informan III, topik yang mereka bicarakan dan diskusikan di kelompok virtual juga bervariasi, kadang serius sesuai dengan tema kelompok yaitu *game*, politik ataupun terkadang diisi canda tawa. Aspek-aspek tersebut menjadi motivasi bagi diri informan dalam mempertahankan keanggotaanya di kelompok virtual.

### **4.3.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

#### **4.3.2.1. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Banyak orang menggunakan media sosial sebagai pelarian dari kenyataan di dunia nyata. Mungkin hal tersebut merupakan hal wajar pada zaman sekarang. Informan III menganggap kelompok virtual sebagai ajang untuk mempertemukan dirinya dengan beberapa teman dari daerah lain yang memiliki kesamaan hobi. Informan mengakui bahwa dirinya hanya memiliki sedikit teman yang memiliki kesamaan hobi dengannya. Hal tersebut yang mendorong dirinya untuk bergabung dengan kelompok virtual yang memiliki pembahasan seputar dunia *game*. Berkat kelompok virtual tersebut, dirinya memiliki lebih banyak teman dari daerah lain. Bahkan informan III lebih dekat dengan teman-teman dari sekolah lain di kelompok virtual ketimbang teman-temannya di sekolah. Hal tersebut diungkapkan informan III dalam pengalamannya yang menyebutkan bahwa ia lebih sering berkumpul dengan anggota-anggota kelompok virtual di dunia nyata ketimbang teman-temannya di sekolah. Selain itu kelompok virtual sebagai media komunikasi baru yang mendorongnya lebih intens berkomunikasi dengan anggota komunitas ketimbang teman-teman sekelasnya.

Sehari-hari informan dapat aktif di kelompok virtualnya hingga 6 jam. Hal tersebut informan lakukan dikarenakan dirinya adalah pendiri dari kelompok virtual atau yang biasa disebut *owner*. Kesibukannya dalam menulis artikel tentang *game* dan terlalu banyak interaksi di kelompok virtual membuat informan

III jadi jarang belajar hingga lupa waktu. Banyak waktu yang tersita untuk dapat berinteraksi di kelompok virtual hanya sekedar berdiskusi dan meramaikan suasana di kelompok virtual tersebut. Dalam hal ini menunjukkan bahwa informan III menjadikan kelompok virtual sebagai tempat pelariannya dari dunia nyata karena memiliki sedikit jaringan pertemanan.

#### **4.3.2.2. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Dengan aktivitas yang terdapat dalam komunitas virtual, para anggota bisa mendiskusikan topik-topik *game* yang sedang dibicarakannya. Hal tersebut memungkinkan terjadinya *sharing* informasi dan pemahaman. Dengan semakin banyak diskusi secara tidak langsung akan menimbulkan kekompakan yang tercipta di antara para anggota komunitas. Bahkan beberapa anggota dari kota yang sama biasa mengadakan *meetup* atau yang dikenal sebagai ajang bersosialisasi di dunia nyata. Aktivitas *meetup* tersebut bisa berupa kumpul di sebuah pusat perbelanjaan, makan-makan dan menonton bioskop bersama.

Kedekatan informan III dengan beberapa anggota dikelompok virtual bahkan bisa dibilang sangat erat. Baginya, kelompok virtual dapat mempertemukan dirinya dengan orang-orang yang memiliki kesamaan pemikiran. Bahkan informan berharap suatu hari nanti dapat berkuliah bersama dengan teman-teman yang dikenalnya di kelompok tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedekatan di kelompok virtual dapat juga menumbuhkan kohesivitas yang terbawa di dunia nyata.

Selama 3 tahun bergabung, informan merasakan antusiasme dari para anggota kelompok. Terbukti semenjak awal berdirinya kelompok virtual tersebut hanya berjumlah 10 orang, kini menjadi 71 anggota yang tersebar di seluruh Indonesia. Kebanggaanya pun tidak cukup sampai disitu, informan sangat merasa bangga bahkan terkadang mempromosikan kelompok virtual tersebut dengan teman-temannya di dunia nyata.

Aktivitasnya sebagai *admin* di komunitas tersebut diketahui oleh orang tuanya. Bagi orang tuanya kewajiban informan adalah belajar, bukan hanya untuk sekedar bermain dan menghabiskan waktunya di dunia virtual. Walaupun begitu, informan III yang tergolong keras kepala tetap berusaha untuk selalu aktif di kelompok virtual dalam rangka mempersatukan seluruh *gamer* di Indonesia walau pun lingkungan sekitar tidak mendukung.

### **4.3.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

#### **4.3.3.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Motivasi diri informan mempertahankan keanggotaan kelompok dikarenakan dirinya menyukai pembahasan topik *game*. Kebutuhan akan informasi dan berita yang tinggi mengakibatkan kelompok virtual menjadi pilihan pertama untuk mencari pengetahuan seputar *game*. Kesamaan minat tersebut juga dirasakan oleh anggota-anggota lainnya. Anggota lain yang memiliki latar belakang berbeda-beda seperti budaya, tingkat umur, jenis kelamin dapat bersatu di kelompok virtual karena memiliki visi dan misi yang sama yaitu *game*.

Mayoritas anggota di kelompok virtual tersebut adalah orang-orang yang berdomisili di daerah Jawa Barat. Kesamaan budaya juga dapat menjadi faktor munculnya tingkat partisipasi yang tinggi di antara mereka. Seperti misalnya, informan III merasa memiliki kedekatan dengan anggota yang bisa berbahasa Sunda walaupun tidak pernah bertemu di dunia nyata. Bahkan para anggota terkadang melakukan interaksi dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing antara satu sama lain di kelompok virtual. Dengan kesamaan daerah dan kesamaan minat yaitu *game* membuat tingkat partisipasi informan III di kelompok lebih intens. Kesamaan tersebut menghubungkan kedekatan di antara para anggota walau dimediasi oleh dunia virtual. Hal tersebut dapat terlihat bahwa kesamaan budaya dan kesamaan minat meningkatkan iklim kenyamanan seseorang di sebuah kelompok virtual.

#### **4.3.3.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Proses keanggotaan dalam komunitas virtual sedikit banyaknya hampir mirip dengan komunitas di dunia nyata. Baginya, komunitas virtual HardcoreGamer adalah komunitas yang berbasis *game*. Hal tersebut yang menjadi topik utama dalam interaksi di dalamnya. Penyampaian pikiran/perasaan oleh seseorang anggota kepada orang lain bisa berupa gagasan, informasi terbaru, opini dan lain-lain. Untuk menjadi anggota komunitas memiliki beberapa syarat, seperti mengetahui seputar dunia *game*. Karena saat calon anggota ingin bergabung, akan diberikan beberapa pertanyaan mengenai pengetahuan *game* dan identitas dirinya. Bentuk peraturan yang ada di komunitas virtual hanya sebagai formalitas saja.

Anggota komunitas lebih mengedepankan saling menghargai dan toleransi terhadap sesama. Secara fisik komunitas HardcoreGamer memiliki logo dan aktivitas rutin. Aktivitas rutin tersebut terbagi dua yaitu *online* dan *offline*. Dalam aktivitas *online* mayoritas anggota melakukan diskusi seputar *game*, tanya jawab berhadiah yang biasa dikenal *giftaway*, ataupun sekedar berinteraksi di *video/freecallgroup*. Sedangkan aktivitas secara *offline* adalah bertemu secara langsung di dunia nyata yang hanya sekedar main atau nonton bareng.

Informan tidak menjadikan komunitas virtual sebagai alat ukur (standar) untuk menilai dirinya sendiri. Baginya, nilai-nilai yang menjadi panutan di kelompok hanya sebatas dunia virtual. Watak keras kepala yang informan punya berdampak pada keterbukaan dirinya akan menerima suatu cara pandang. Seperti misalnya, para anggota yang terkadang berbicara jorok, ataupun anggota yang hanya sekedar menjadi *sider (silent reader)* tidak terbawa kepada pribadinya. Informan tidak akan mempercayai suatu informasi ataupun penilaian dari orang lain sebelum dirinya merasakan sendiri.

Menurutnya pengetahuan dan tingkah laku dirinya hanya ialah yang memegang kendali atas hal tersebut. Bahkan ia tidak ingin menjadikan salah satu informasi / sifat anggota yang ada di komunitas virtual sebagai tolak ukur dalam bersikap. Dirinya bahkan ingin menjadi tolak ukur bagi orang lain di dalam komunitas virtual. Seperti misalnya, dari tingkat keaktifan dan kedekatan di kelompok virtual.

Pengekspresian diri seseorang anggota juga dapat terlihat dari cara ia berinteraksi dengan anggota lain. Di dalam komunitas HardcoreGamer sangat mengedepankan prinsip saling menghormati. Tidak adanya perbedaan seperti sekolah, perbedaan umur, ataupun yang sudah bekerja. Mereka mengekspresikan pendapat mereka saat berinteraksi sesuai dengan norma-norma yang berlaku, walau terkadang agak melenceng dari norma pada umumnya untuk sekedar meramaikan suasana di kelompok virtual.

#### **4.4. Deskripsi Struktural Informan IV**

##### **4.4.1. Faktor Efek Instrumental Dari Kelompok**

###### **4.4.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Informan melihat komunitas virtual sebagai ajang untuk bersilaturahmi dengan orang lain. Hal ini terlihat ketika dirinya sangat ingin sekali untuk memperluas jaringan pertemanan tidak hanya di kota Bandung. Baginya, kelompok virtual dapat menjadi sarana untuk berbagi dukungan sosial kepada para anggota lain seperti dukungan doa saat musim ujian sekolah tiba. Dalam interaksinya di kelompok virtual, latar belakang seseorang menjadi penentu dirinya bersikap. Dengan begitu, ketika dirinya mengetahui latar belakang seseorang, ia berharap tidak melakukan kesalahan saat berinteraksi yang menimbulkan sakit hatinya seseorang. Hal tersebut informan IV lakukan dalam rangka untuk memberikan kesan positif terhadap jaringan personal yang dibangun di dunia virtual.

Kebutuhan sosialisasi merupakan kebutuhan dasar bagi manusia. Hal tersebut informan maknai dengan bergabungnya di kelompok virtual. Memanfaatkan jaringan pertemanan yang termediasi oleh kelompok virtual dapat memberikan manfaat positif berupa informasi terkini, rekomendasi *game*, dan artikel-artikel yang menarik lainnya.

Aktivitas kelompok seperti membahas topik *game* dan melakukan tanya jawab merupakan manfaat yang dirasakan oleh informan IV. Kegiatan tersebut dapat pula dimediasi dengan fitur yang berguna seperti *video call group*. Dengan begitu, dirinya tidak perlu repot-repot untuk bertemu dengan seseorang yang dikenalnya di dunia nyata untuk membahas suatu topik. Efektif dan efisien merupakan alasan informan bertahan di kelompok virtual tersebut. Selain itu, informasi yang beredar di kelompok virtual tidak hanya sebatas dunia *game* tetapi dari informasi lain seperti misalnya, acara-acara yang berlangsung di kota Bandung ia peroleh dari kelompok virtual.

Baginya, kelompok virtual juga jadi tempat untuk bertukar pengalaman dan bercerita masalah pribadinya di kehidupan nyata. Terlihat bahwa informan IV terkadang membagikan masalah percintaan dan menceritakan kegiatan sehari-hari yang ia lakukan di sekolah. Hal tersebut membuktikan bahwa kelompok virtual menjadi sarana untuk beraktualisasi diri dengan kelompok secara virtual.



#### **4.4.4.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Penggunaan komunitas virtual yang tepat mampu dijadikan alat komunikasi yang penting untuk tujuan personal. Media sosial yang berbasis komunitas virtual dibangun untuk memfasilitasi dan meningkatkan jaringan sosial. Sosial yang terdapat di dalam komunitas virtual secara tidak langsung membuat seseorang ketergantungan terhadap *gadgetnya*. Seperti mencari informasi, mencari relasi ataupun sekedar canda tawa.

Informan mempertahankan keanggotaanya karena sudah banyak teman yang dikenalnya dalam kelompok tersebut. Jadi, jika ia tidak ada aktivitas di dunia nyata maka dirinya akan aktif dalam komunitas virtual. Kesehariannya mengakses dalam kelompok virtual bisa terbilang sering yaitu 5 jam lebih. Informan IV bahkan sering bercerita dengan sesama anggota tentang kehidupan sehari-hari, keluarga bahkan hubungan spesial dengan seseorang disaat ia tidak dapat menceritakan permasalahan dengan orang lain di dunia nyata. Kegiatan tersebut dalam rangka untuk memenuhi kebutuhannya dalam menjalin pertemanan dan kedekatan di dunia virtual.

#### **4.4.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

#### **4.4.3. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Informan merasa bahwa anggota yang berada dalam komunitas HardcoreGamer memiliki tujuan yang sama dengannya. Kebersamaan yang terjalin karena para

anggota memiliki kesamaan tingkat pendidikan, kesamaan pemikiran, kesamaan sifat dan kesamaan hobi yaitu *gamers*. Informan IV juga merasakan kedekatan seperti empati sosial dengan beberapa anggotanya. Bahkan ketika salah seorang anggota komunitas virtual yang orang tuanya meninggal dunia, beberapa anggota sepakat untuk melayat dan memberikan bantuan berupa santunan.

Informan IV juga merasakan antusiasme yang diberikan oleh anggota lain kepadanya. Walaupun hanya sekedar mengenal bahkan tidak pernah bertemu sama sekali, iklim di antara anggota tersebut saling mendukung satu sama lain. Dalam hal pengorbanan terlihat bahwa waktu dan pemikirannya habis untuk komunitas virtual dalam sehari-hari.

Kedekatan di dalam komunitas virtual tersebut terlihat dengan seringnya aktivitas bersama ataupun adanya panggilan unik terhadap dirinya ataupun anggota lain. Aktivitas bersama tersebut meliputi *free call group* dan kuis berhadiah. Sedangkan sebutan unik seperti panggilan “cina” kepada dirinya adalah bentuk keakraban menurutnya.

#### **4.4.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

##### **4.4.3.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Sebagai seorang yang menyukai dunia teknologi dan mempunyai ketertarikan dengan dunia *game*, informan IV bergabung dengan kelompok virtual HardcoreGamerGroup sebagai wadah untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kebutuhan akan informasi seperti tips dan trik bermain *game*, *walkthroughs*,

*game* yang akan dirilis menjadikan kelompok virtual sebagai wadah yang sangat bermanfaat bagi informan. Dengan begitu, informan tidak harus repot-repot mencari akan suatu informasi terbaru, ketersediaan informasi yang ada di kelompok virtual menjadi alasan dirinya untuk terus bertahan di kelompok tersebut.

Selain itu, informan IV di dalam komunitas virtual selalu menggunakan identitas dan foto aslinya. Baginya, jika menggunakan identitas asli seperti di dunia nyata akan lebih dikenal oleh para anggota di komunitas virtual. Informan sendiri berasal dari kota Bandung, yang mana berarti lebih mendapatkan kebersamaan karena mayoritas anggota di sana adalah orang Bandung. Baginya, saat berinteraksi dengan anggota-anggota yang memiliki kesamaan daerah dapat memunculkan iklim saling tersambung dan menimbulkan kenyamanan personal.

#### **4.4.3.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Menurutnya untuk bergabung menjadi status keanggotaan di komunitas virtual harus melalui beberapa syarat. Seperti waktu penerimaan anggota baru dan akan diuji pengetahuan seputar *game*. Informan IV mengatakan bahwa tidak melalui fase tersebut, dirinya masuk ke dalam komunitas HardcoreGamerGroup karena pendiri komunitas tersebut adalah teman sekolahnya.

Peraturan dalam komunitas virtual sudah cukup jelas karena tertulis di bagian catatan komunitas. Untuk tujuan, komunitas tersebut memiliki kegunaan dalam membagikan informasi seputar *game* dan ajang bersosialisasi. Ia sendiri

rutin untuk melakukan aktivitas bersama yaitu bermain *game online* bersama dengan anggota lainnya yang biasa disebut “mabar”. Secara fisik komunitas virtual tersebut memiliki lambang dan aktivitas bertemu di dunia nyata yang disebut “*meet-up*”.

Selama hampir 1 tahun bergabung dengan komunitas virtual, informan tidak menjadikan informasi yang diperoleh di kelompok virtual sebagai tolak ukur untuk bersikap sehari-hari. Informan IV lebih mengedepankan prinsip pribadi dan pengalaman sendiri untuk acuan sehari-harinya, seperti cara berfikir, cara bertindak ataupun cara bermain suatu *game*. Informan IV bergabung dengan komunitas virtual karena ingin bersosialisasi saja. Hal tersebut terlihat bahwa informan termasuk ke dalam kelompok rujukan negatif, yaitu tidak menjadikan sebuah kelompok sebagai acuan dalam bersikap.

#### **4.5. Deskripsi Struktural Informan V**

##### **4.5.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

###### **4.5.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Informan beranggapan bahwa ketika dirinya bergabung dengan kelompok virtual yang memiliki kesamaa hobi dengannya yaitu *game* dapat memperluas wawasan yang ia peroleh. Hal tersebut ia lakukan dalam rangka mencari informasi seputar dunia *game* ataupun hal berbau teknologi lainnya. Dengan begitu kelompok virtual dapat dijadikan sarana oleh informan V untuk memenuhi kebutuhan pengembangan dirinya.

Informan V sangat tertarik membawa pertemanan yang dikenalnya di komunitas virtual ke dunia nyata. Terbukti bahwa sudah beberapa kali informan bertemu dengan beberapa anggota komunitas virtual yang sedang berada di Jakarta. Dalam kelompok virtual, informan V menganggap nilai toleransi merupakan sebuah kewajiban yang harus dimiliki setiap orang. Seperti misalnya usaha informan yang selalu mencoba mengetahui latar belakang dari lawan bicaranya saat di dunia virtual. Dengan begitu, dirinya dapat melakukan interaksi dengan batasan-batasan yang ada.

Informan V kerap membagikan pengalaman pribadinya kepada teman-temannya di kelompok virtual. Hal tersebut dilakukan dalam rangka menumbuhkan kedekatan yang terjalin di kelompok virtual. Dengan begitu, dirinya dapat menerima atau memberikan masukan kepada orang lain di dunia virtual. Dari hal tersebut jaringan hubungan sosial dapat terbentuk yang tadinya tidak dekat menjadi lebih dekat antara satu anggota dengan anggota yang lainnya.

Informan V merupakan seorang perempuan dan juga sebagai atlet olahraga di bidang soft tennis. Hal tersebut menimbulkan citra bahwa dirinya adalah pribadi yang tomboy. Akibat citra yang sudah melekat pada dirinya menjelaskan bahwa hal tersebut dipandang oleh teman-temannya di dunia nyata sebagai seorang laki-laki. Tetapi tidak demikian di dalam komunitas virtual. Informan V jika berada di komunitas virtual, dirinya bisa merasakan menjadi pribadi seutuhnya tanpa menghiraukan pandangan dan penilaian dari orang lain. Informan V terkadang menjadikan kelompok virtual untuk mengekspresikan diri dengan

tertawa sebeb-bebasnya ketika sedang berinteraksi menggunakan fitur *video call group*. Pengekspresian tersebut tidak ia dapat saat berada di dunia nyata.

#### **4.5.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Informan merupakan seorang pelajar SMA yang merangkap menjadi atlit timnas di bidang soft tennis. Hal tersebutlah yang menjadikannya lebih aktif di komunitas virtual ketimbang di dunia nyata. Kegiatan rutinitas yang selalu menghabiskan banyak waktu untuk latihan berolahraga berdampak pada tingkat bersosialisasi yang sedikit terhadap informan V. Dirinya bahkan hanya memiliki sedikit teman di dunia nyata, teman-temannya hanya dari kalangan atlit saja. Dari latar belakang tersebut informan memanfaatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian dalam rangka mencari pertemanan lewat medium tersebut. Disaat waktu kosongnya untuk latihan, ia kerap disibukkan untuk berinteraksi di dunia virtual.

Ia mengawali bergabung dengan komunitas virtual saat tergabung dengan komunitas *fanbase pewdiepie*. Dengan begitu harapannya lebih mendapatkan informasi mengenai idolanya. Selanjutnya ia bergabung dengan komunitas virtual HardcoreGamer karena dirasanya memiliki hubungan, karena *pewdiepie* adalah seorang *youtuber* yang berbasis *game*. Jadi sedikit banyaknya bisa mendiskusikan hal yang bertemakan *game* dengan anggota komunitas HardcoreGamer.

Selama lebih satu tahun tergabung dengan komunitas virtual, informan banyak melakukan aktivitas rutin seperti bercanda, tanya jawab seputar *game*, menghina anggota lain, dan menghabiskan waktu bersama. Manfaat tersebut sangat

dirasakannya karena dirinya dapat berekspresi selayaknya dunia nyata. Informan termasuk kepada anggota yang terbilang intens karena bisa aktif di dalam komunitas virtual hingga 12 jam lebih. Kebanyakan waktu yang digunakannya untuk aktif berinteraksi di kelompok virtual ketika setelah latihan sore hari hingga menjelang tengah malam. Karena pada jam-jam tersebut informan V tidak memiliki kesibukkan hingga dirinya dapat berinteraksi dengan anggota-anggota lain di dunia virtual.

#### **4.5.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

##### **4.5.2.1. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Informan sangat bangga menjadi anggota komunitas virtual HardcoreGamer. Baginya komunitas virtual sudah menjadi bagian dari hidupnya yang tidak dapat dipisahkan. Informan V banyak menemui hal-hal baru yang dirasakannya, seperti informasi mengenai *game* dan dukungan sosial. Informan menganggap bahwa kedekatan yang bersifat personal dengan anggota-anggota kelompok dapat memberikan nilai positif terhadap perkembangan dirinya. Terbukti bahwa kedekatan di antara para anggota kelompok dapat terjalin juga di dunia nyata seperti kegiatan “*meet-up*”.

Kedekatan yang dirasakan informan V berasal dari banyak anggota komunitas virtual yang memiliki kesamaan pemikiran dengannya. Contohnya, saat sedang memperdebatkan mana jawaban benar dan mana yang salah ataupun saat meledek anggota lain. Bahkan informan berpandangan bahwa di komunitas

virtual ia bisa menjadi dirinya sendiri tanpa ada batasan tertentu. Sementara di dunia nyata ia memiliki norma-norma yang harus dipatuhi dan tidak bebas.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, informan telah bertemu dengan beberapa anggota. Kelompok virtual menjadi tempat untuk mengawali pertemanan dengan orang yang belum dikenal sebelumnya. Perbedaan jarak bukan lagi menjadi persoalan untuk membentuk jaringan pertemanan yang luas. Informan kerap melakukan kegiatan *meet-up* di dunia nyata dalam rangka menjaga intensitas baik di dunia *online* maupun *offline*.

Baginya, kelompok virtual merupakan kebanggaan terhadap dirinya. Bahkan ia merasa besar kepala sekali ketika menceritakan betapa kompaknya komunitas virtual tersebut kepada teman-teman di dunia nyatanya. Informan V bahkan sangat merasakan kekeluargaan yang terbangun dalam kelompok virtual tersebut. Walaupun itu sebuah komunitas virtual, informan V menganggap iklim di sana seperti sebuah keluarga. Bahkan beberapa sifat kekompakan seperti, pribadi yang terbuka, menghormati satu sama lain dan menjalin pertemanan menjadi budaya di dalam komunitas virtual tersebut. Baginya, komunitas virtual merupakan tempat bermain sehari-harinya, bahkan ia memprediksi bahwa kelak jodohnya adalah salah satu anggota yang tergabung dalam komunitas virtual tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedekatan di antara anggota kelompok dapat memotivasi diri seseorang tidak hanya di dunia virtual, tetapi juga di dunia nyata.



### **4.5.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

#### **4.5.3.1 Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Kesamaan minat di dalam komunitas virtual memang kerap terjadi. Informan bahkan sangat bersemangat dengan anggota komunitas virtual yang sepemikiran dengannya. Sifat semangat tersebut muncul karena interaksi yang mereka jalin lebih mengedepankan prinsip keterbukaan. Rasa canggung yang ia rasakan selama ini perlahan memudar dikarenakan sudah saling mengenal dan saling percaya antara satu dengan yang lainnya. Selama tergabung dengan komunitas virtual informan merasakan menjadi pribadi diri seutuhnya, karena pada kelompok tersebut ia dapat bersosialisasi tanpa memiliki rasa malu sebagai perempuan ataupun rasa canggung terhadap orang lain yang membandingkan dirinya dengan orang lain. Bahkan ia terkadang membagikan pengalaman privasinya kepada anggota lain. Informan menganggap aktivitas membagikan pengalaman privasi kepada anggota lain dalam rangka keterbukaan sesama anggota lain. Dengan memiliki kesamaan kisah hidup, baik itu pengalaman manis atau pahit, mungkin akan saling memberikan dukungan moral dan tumbuhnya kohesivitas satu sama lainnya.

#### **4.5.3.2 Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan untuk menjadi anggota komunitas virtual tidak melalui syarat-syarat khusus karena kedekatannya dengan salah satu anggota. Semestinya jika ingin tergabung dalam keanggotaan di komunitas HardcoreGamer harus melewati beberapa pertanyaan seputar *game*. Menurutnya dalam sistem keanggotaan di dalam komunitas virtual, peraturan tidak terlalu dijalankan dengan semestinya. Terkadang interaksi yang berlangsung malah menyindir SARA seseorang. Tetapi hal tersebut merupakan hal yang lumrah menurut sebagian anggota lainnya. Kedekatan para individu juga dapat terlihat dengan panggilan-panggilan konyol sebagai sapaan di antara para anggota komunitas virtual.

Selama tergabung dengan komunitas virtual HardcoreGamer, baginya informasi yang diperoleh di komunitas terkadang membentuk cara berfikir ataupun cara bersikap dalam sehari-hari, misalnya cara ia berbicara ataupun cara dirinya dalam bercanda di dalam kelompok. Informan cenderung menjadikan informasi yang diterima di kelompok virtual sebagai referensinya untuk beraktifitas. Misalnya, jika anggota lain merekomendasikan *game* yang bagus, dirinya akan senantiasa untuk mencoba referensi tersebut. Hal tersebut terlihat bahwa kelompok rujukan pada informan tersebut adalah positif.

## **4.6. Deskripsi Struktural Informan VI**

### **4.6.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

#### **4.6.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana beraktualisasi dan pengembangan diri**

Informan VI tergolong aktif di dalam komunitas virtual. Ia bahkan lebih banyak beraktivitas di komunitas virtual ketimbang di dunia nyata. Ia bahkan membagikan pengalaman pribadi kepada teman-teman terpercayanya di komunitas seperti misalnya permasalahan di dunia nyata dan permasalahan percintaan. Informan juga kerap membagikan info mengenai beasiswa dan info-info penting lainnya seperti kegiatan kampus yang ada di Indonesia. Hal tersebut dilakukan informan dalam rangka membangun kesan positif dengan anggota lain di dunia virtual. Dirinya beranggapan, tidak harus selalu kelompok yang memberikan informasi, tetapi dirinya juga dapat memberikan bentuk kontribusi dengan sesama.

Informan telah mengenal banyak individu komunitas virtual hingga sekarang. Bahkan dirinya memiliki impian jika suatu hari nanti para relasi yang ia kenal di komunitas virtual dapat membantunya mencari pekerjaan. Di dalam sebuah hubungan sosial ia mengedepankan prinsip menghargai, tidak mengganggu ranah pribadi seseorang, berfikiran terbuka dan tidak memaksakan kehendak. Hal tersebut ia lakukan untuk mempertahankan hubungan dengan orang-orang yang dikenalnya dalam dunia virtual.

Informan bergabung dengan komunitas virtual karena memiliki fokus utama diskusi, yaitu mengenai masalah politik. Dengan berdiskusi pastinya seseorang akan mengungkapkan argumen, fakta serta ekspresi yang berbeda-beda. Informan selalu mengedepankan pemikiran yang terbuka dalam memberikan penegasan atau pola pikir terhadap suatu isu. Menurutnya, di komunitas virtual ia bebas mengekspresikan pendapat ataupun pemikiran kritis dari dirinya. Informan sangat terbantu dengan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi sosial media untuk penegasan tulisannya. Seperti saat ia tertawa, dapat diwakilkan oleh stiker tertawa yang bergerak-gerak. Menurutnya fitur-fitur saat ini membantunya merepresentasikan pemikiran ataupun ekspresi yang tidak tergambarkan oleh sebuah tulisan. Informan mengakui bahwa sifatnya di dalam dunia virtual dan dunia nyata tidak ada perbedaan.

Di dalam kelompok virtual informan kerap memperdebatkan suatu keyakinan seperti agama, menurutnya hal tersebut dapat dilakukan dengan bebas jika sebuah topik yang dikhususkan memang membahas tentang keyakinan. Informan juga merasakan kebebasan berekspresi dengan beberapa anggota komunitas virtual. Seperti contohnya, sekedar bertukar pengalaman pribadi, dukungan moral dan bahkan mencurahkan hati (curhat) mengenai hubungan personalnya dengan seseorang. Hal tersebut informan lakukan di komunitas virtual tanpa ada batasan-batasan yang berlaku dan sebagai ajang beraktualisasi diri di dunia virtual.

#### **4.6.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Informan merupakan seorang individu yang aktif dalam komunitas virtualnya. Pertama kali bergabung bahkan dirinya tidak mengenali siapapun yang ada di dalam kelompok tersebut. Informan bergabung dengan kelompok virtual sebagai ajang mencurahkan pemikiran serta mencari pertemanan melalui dunia virtual

Tergabung dengan komunitas virtual selama lebih dari 6 bulan mendapatkan hasil mempunyai teman yang banyak dan wawasan yang luas. Informan menganggap dengan aktivitas kelompok yang memiliki rutinitas diskusi, dapat menjadi tempat pelarian dirinya ketika tidak beraktivitas. Dengan begitu, aktivitas kelompok dapat sejalan dengan hobi yang informan miliki, yaitu berdiskusi. Bahkan saking ketergantungannya melakukan diskusi terkadang bisa sampai tengah malam. Informan dapat beraktivitas di komunitas virtual selama 24 jam. Baginya, dengan aktif di media sosial bukan berarti dirinya anti sosial, melainkan dirinya cenderung lebih suka bertemu dan menjalin hubungan baru dengan orang-orang yang belum dikenalnya melalui dunia virtual. Dengan begitu, kegiatan seperti berinteraksi, berdiskusi dan tanya jawab setidaknya dalam sehari dapat menyita banyak waktunya hanya untuk kelompok virtual.

## **4.6.2. Faktor Keanggotaan Kelompok**

### **4.6.2.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Sebagai seorang yang menyukai dunia teknologi dan mempunyai ketertarikan dengan topik politik, informan bergabung dengan komunitas virtual PoliticalJokes sebagai wadah untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kesamaan minat informan dengan tujuan kelompok yaitu mendiskusikan segala isu yang hangat merupakan alasan dirinya untuk bertahan di kelompok virtual.

Selain kesamaan tujuan kelompok, faktor lainnya yang memunculkan minat informan bertahan di kelompok virtual ialah kesamaan identitas. Di dalam komunitas virtual, informan menyebutkan beberapa identitas asli seperti nama, umur, asal daerah dan statusnya. Hal tersebut ia lakukan sebagai upaya untuk mendekatkan diri dengan beberapa anggota lainnya. Informan juga terkadang menceritakan bahwa anggota komunitas virtual ternyata berasal dari kota ataupun kampus yang sama. Dengan begitu informan bisa bertemu di dunia nyata hanya untuk sekedar ngopi ataupun berdiskusi secara *offline*. Kesamaan tersebut membuatnya lebih aktif dan memberikan ketertarikan emosional terhadap anggota tersebut.

Informan berasal dari daerah di Jawa Barat yang notabeneanya memiliki bahasa Sunda. Ia mengungkapkan bahwa tetap mempertahankan budaya interaksi menggunakan bahasa daerahnya. Bahkan informan kerap menggunakan kalimat “urang” sebagai bahasa ganti “saya atau gue” saat berinteraksi di kelompok

virtual. Alasan tersebut informan lakukan dalam rangka mempertahankan nilai budaya dan memperlihatkan dirinya adalah orang yang berasal dari Jawa Barat kepada anggota lain. Dalam hal ini, anggota yang berasal dari daerah Jawa Barat kerap menggunakan bahasa daerah yang sama untuk berinteraksi dengan informan.

Adanya pandangan masyarakat yang berkembang mengenai manfaat komunitas virtual ditanggapi informan dengan bijaksana. Informan merasa setuju dengan hal tersebut. Banyaknya aktivitas di komunitas virtual membuat seseorang dapat mengerti orang lain walaupun belum pernah bertemu sama sekali. Seperti mengemukakan pendapat, bertukar pikiran, memperluas argumen dan sebagainya merupakan sebuah proses untuk berinteraksi dengan sesama anggota. Walaupun hal tersebut memakan banyak waktu dan kuota internet, tetapi hal tersebut menjadikannya hal yang dikorbankan untuk komunitas virtual.

Bahkan ia sendiri merasa bangga terhadap komunitas virtual tersebut. Ia merasakan kebanggaan karena komunitas virtual tersebut memiliki nama dan diisi oleh orang-orang hebat di dalamnya. Ia menganalogikan iklim pertemanan di komunitas virtual seperti sebuah keluarga. Di mana ada sebuah rumah yang diisi oleh kakak dan adik untuk menjaga satu sama lainnya dalam memberikan suatu pemahaman. Faktor yang membuat rasa loyalitas dan kekompakan berasal dari para anggotanya, seperti rasa memiliki, menghargai dan rasa saling percaya. Menurutnya, jika seseorang yang sudah tergabung dengan kelompok virtual tersebut, itu berarti seseorang tersebut sudah dianggap menjadi bagian dari kelompok mereka.

#### **4.6.2.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan bergabung dengan komunitas virtual tidak melalui beberapa tes. Saat pertama kali bergabung adalah wajib untuk memperkenalkan dirinya kepada anggota-lain. Seperti Nama, Asal daerah, Umur dan kesibukannya saat ini. Bentuk fisik dari komunitas virtual tersebut adalah berupa lambang dan baju. Dalam hal tujuan, komunitas virtual baginya ialah sebagai wadah menyalurkan hobinya untuk berdiskusi dengan orang lain. Masalah-masalah politik Indonesia, agama, ataupun berita yang hangat diperbincangkan lainnya. Keanggotaan tersebut secara tidak langsung mengikat dirinya untuk selalu bertahan di kelompok virtual.

Dalam sehari-hari berinteraksi di komunitas virtual, informan menjadikan kelompok tersebut sebagai panutannya bersikap. Seperti contoh, saat berdiskusi ada argumen-argumen yang bagus ataupun kritik-kritik yang membangun pemikiran terhadap dirinya. Dari hal tersebut terlihat bahwa dirinya akan mengambil jika hal tersebut dirasa bagus untuk pemikiran pribadinya. Ia juga memiliki *stand point* dalam berperilaku, seperti tata bicara ataupun berfikiran terbuka. Jika dirasa informasi yang ia dapat di kelompok virtual benar adanya, informan akan mengikuti cara pandang tersebut dengan semestinya. Terlihat di sini bahwa komunitas virtual dijadikan sebagai pedoman hidup yang berarti kelompok virtual tersebut menjadi kelompok rujukan positif terhadap dirinya pribadi.



## **4.7. Deskripsi Struktural Informan VII**

### **4.7.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

#### **4.7.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Informan VII bergabung dengan beberapa komunitas virtual karena memang tujuan awalnya ingin menambah wawasan dan pertemanan. Dengan adanya kelompok virtual, dirinya dapat menambah pertemanan dan dapat memperluas wawasan ataupun keuntungan pribadi lainnya. Selain itu, kelompok virtual menjadi wadah untuk bersilaturahmi di dunia nyata. Bahkan informan VII beranggapan bahwa kelompok virtual adalah tempat terbangunnya kesamaan minat yang akhirnya akan membuat mereka saling dekat dan saling sepemikiran. Hal tersebut terbukti bahwa informan sering bertemu dengan anggota lainnya hanya sekedar bertemu di sebuah *cafe*. Dalam hal ini kelompok virtual berfungsi sebagai ajang beraktualisasi diri seperti mencari pengetahuan yang berakhir dalam rangka menjalin pertemanan di dunia nyata.

Informan berpendapat bahwa di kelompok virtual ia selalu berusaha memegang prinsip menghargai dan menjaga privasi satu sama lainnya. Tidak memaksakan kehendak pribadi ketika saat di komunitas virtual merupakan perlakuan wajib terhadap anggota lainnya. Dengan begitu, iklim kelompok virtual yang terbentuk dapat memberikan kenyamanan dan memberikan motivasi diri anggota untuk tetap bertahan di komunitas.

Ketertarikan interpersonal untuk bertahan di kelompok virtual juga dikarenakan aktivitas yang dilakukan oleh para anggota di dalamnya. Seperti misalnya, memberikan informasi seminar, gambar-gambar lucu, informasi lowongan pekerjaan dan sebagainya. Manfaat tersebut menjadi nilai tambah kelompok virtual yang terbilang cukup masif dalam memberikan pengetahuan terhadap diri informan.

Rutinitas wajib di dalam kelompok virtual tersebut ialah diskusi ataupun tanya jawab secara kelompok. Bagi informan VII, kegiatan tersebut sangat membantu dirinya untuk mengetahui bagaimana cara berdiskusi yang baik dan benar. Informan selalu mencoba untuk mengedepankan rasa keingintahuannya saat berada di kelompok virtual. Pemikiran, cara pandang, cara berdiskusi, topik menarik dan pembahasan lainnya menjadikan kegiatan di kelompok virtual sebagai ajang pengembangan dirinya. Pembahasan-pembahasan yang menarik di komunitas virtual juga dapat didukung oleh fitur-fitur pengekspresian diri seperti mengirim foto dan stiker. Terkadang informan juga mengungkapkan perasaan dan pendapatnya melalui fitur *free call group* atau *video call group*.

#### **4.7.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Selama mengakses komunitas virtual informan menggunakan 3 *gadget* yaitunya *smartphone*, *computer* dan *laptop*. Dengan begitu dirinya bebas mencari berita untuk didiskusikan bersama teman-teman komunitas virtual. Baginya mengakses komunitas virtual adalah rutinitasnya disaat waktu senggang. Bahkan jika

dihitung-hitung dalam sehari, informan dapat menghabiskan waktu lebih dari 5 jam. Hal tersebut dilakukannya karena di komunitas virtual tersebut memang diperuntukkan sebagai tempat diskusi, jadi mau tidak mau harus tetap mengikuti jalannya diskusi agar tidak ketinggalan pembahasan.

Terkadang informan tidak mengerti sebuah topik diskusi yang sedang dibahas oleh anggota-anggota komunitas pada saat itu. Tetapi informan selalu berusaha untuk membaca ataupun mengikuti proses diskusi mereka untuk menambah wawasannya. Baginya dengan mengikuti proses diskusi mengenai suatu tema akan memakan waktu yang banyak, karena ada proses saling menyanggah di antara para anggota. Hal tersebut secara tidak sadar menjadikannya kecanduan dan asik sendiri untuk selalu menatap *gadgetnya* walau di tempat kerja ataupun di tempat umum.

#### **4.7.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

##### **4.7.2.1. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Komunitas virtual yang informan tergabung di dalamnya memiliki banyak latar belakang pendidikan dari masing-masing anggota. Dengan hal tersebut proses sebuah diskusi dapat berjalan lancar dan dapat mengkoreksi satu sama lainnya. Intensitas diskusi yang tinggi menyebabkan beberapa anggota yang secara tidak langsung mendekatkan pemikiran mereka yang timbulnya sebuah keterbukaan. Aktivitas kelompok di dunia virtual tersebut dapat membangun hubungan personal di dunia nyata. Bahkan sebagian besar dari anggota komunitas virtual

tersebut mengadakan diskusi dengannya secara langsung atau yang biasa disebut diskusi *offline*.

Informan tetap mempertahankan keanggotaan serta loyalitas dikarenakan sudah banyak mengenal anggota-anggota di dalamnya. Dengan mempertahankan keanggotaan tersebut dirinya berharap untuk menambah wawasan serta bersosialisasi secara *Online* ataupun *Offline* dengan orang-orang yang memberikan dampak baik terhadap dirinya. Dengan adanya iklim tersebut, rasa kepedulian dan perhatian akan menimbulkan sebuah nilai kohesivitas terhadap anggota lainnya baik di komunitas virtual ataupun di dunia nyata.

#### **4.7.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

##### **4.7.3.1. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Secara administratif dan fisik untuk menjadi anggota komunitas virtual harus melewati beberapa tes pertanyaan. Pertanyaan tersebut seputar cara pandang calon anggota terhadap sebuah ideologi dan politik. Jika dirasa hal tersebut memang sudah cukup, calon anggota akan diundang oleh para admin untuk bergabung dengan komunitas virtual.

Mayoritas anggota yang tergabung dengan komunitas virtual kebanyakan berlatar pendidikan mahasiswa. Dalam pengalaman informan, hal tersebut dapat menumbuhkan minat seseorang dengan kesamaan sudut pandang ataupun pengambilan keputusan disaat banyak anggota yang pro/kontra. Seperti misalnya ketika diskusi yang bertemakan pilkada Jakarta, komunitas virtual tersebut terbagi

menjadi 2 kubu yaitu pro dan kontra. Dengan adanya proses diskusi dan saling menyanggah sudut pandang masing-masing anggota akan menimbulkan minat untuk lebih aktif di komunitas virtual.

Kesamaan minat lainnya terkadang juga timbul dalam dunia nyata. Bahkan informan melakukan diskusi dengan beberapa anggota di komunitas virtual secara *Offline*. Sebagian besar memang dengan sengaja berinteraksi di dunia nyata karena mereka mempunyai “persamaan ketertarikan” untuk berdiskusi.

Informasi yang informan peroleh di komunitas virtual terkadang dijadikan sebagai rujukan untuk membimbing perilaku dalam sehari-harinya. Informan mengakui bawah kelompok virtual sedikit banyaknya mempengaruhi cara ia berperilaku sehari-hari. Misalnya, informan bercermin dengan anggota lain seperti menjadikan sifat-sifat ataupun pendapat orang lain sebagai sebuah patokan dalam bersikap, seperti sifat kepintaran ataupun tata cara berargumentasi dengan baik saat diskusi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa informan menjadikan komunitas virtual sebagai kelompok rujukan yang positif terhadap dirinya.

#### **4.8. Deskripsi Struktural Informan VIII**

##### **4.8.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

###### **4.8.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Sebagai seorang yang menyukai dunia internet dan mempunyai ketertarikan dengan dunia politik, informan bergabung dengan kelompok virtual bernama

PoliticalJokes. Hal tersebut dilakukannya sebagai wadah untuk sekedar mencari informasi ataupun wawasan yang belum diketahui sebelumnya. Informan merasakan adanya perubahan mendasar dalam pemahaman tentang diri dan sosialnya. Menurutnya, di dalam komunitas virtual tersebut menciptakan sebuah iklim kelompok demokratis dan terbuka. Hal itu juga yang mendorongnya dapat mengenal banyak orang melalui komunitas virtual. Informan sendiri juga sangat terbuka mengenai identitas pribadi kepada setiap anggota komunitas virtual. Hal tersebut ia lakukan untuk mengawali keterbukaan hubungan personal dengan orang lain. Informan memiliki ketertarikan dalam membawa hubungan yang dikenalnya lewat dunia virtual ke dunia nyata. Informan bahkan sangat mengapresiasi jika salah seorang anggota mengajaknya untuk sekedar bertemu di dunia nyata. Hal tersebut merupakan upaya informan dalam rangka pengembangan diri dalam bentuk sosialitas di dunia nyata.

Informan merasakan kebebasan berpendapat saat berada di kelompok virtual, selama itu tidak melanggar aturan yang berlaku di dalam komunitas. Baginya, dengan menyampaikan pendapat atau sebuah pemikiran harus memiliki etika yang berlaku sebagai sistem penyaringnya. Selain itu, dalam memberikan tulisan ataupun pendapat yang ada, informan sangat terbantu dengan fitur-fitur pendukung yang tersedia. Selama ini, fitur-fitur tersebut sangat merepresentasikan pemaknaan ekspresinya di dalam komunitas virtual.

#### **4.8.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Tergabung dengan komunitas virtual memberikan warna tersendiri bagi informan. Hal tersebut merupakan sebuah keuntungannya sebagai mahasiswa ilmu Hukum di salah satu perguruan tinggi negeri di Bali. Dengan bergabung bersama komunitas virtual, ia dapat melihat bagaimana kerangka berfikir seseorang dalam mengemukakan pendapat. Baginya, dengan bergaul bersama teman-teman yang mengerti pemahaman tentang politik, dirinya dapat mendalami bahwa sebenarnya hukum itu tidak lebih dari produk politik. Jadi ada keterkaitan antara dunia keilmuan di bidang hukum dengan kegunaan kelompok virtual.

Keaktifannya di komunitas virtual dalam hal berdiskusi menyita waktunya di dunia nyata. Bahkan informan terkadang tidur larut malam hanya untuk sekedar menyelesaikan sebuah isu. Intensitasnya mengakses komunitas virtual dalam sehari bisa sampai lebih dari 5 jam. Kebanyakan waktu yang informan habiskan hanya untuk sekedar mencari gambaran mengenai sebuah topik melalui cara pandang orang lain dari segitu sosiologis, filosofis ataupun landasan yuridis. Manfaat yang dirasakannya tersebut yang menjadi alasan dirinya untuk bertahan di kelompok virtual.

## **4.8.2. Faktor Keanggotaan Kelompok**

### **4.8.2.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Keterbukaan diantara para anggota yang mengakibatkan tingkat keaktifan di dalam komunitas virtual terbangun. Beberapa anggota memiliki kesamaan identitas sosial dengan informan, seperti asal kota dan tingkat pendidikan. Hal tersebut menjadikan informan lebih berpartisipasi dalam memberikan argumen-argumen di dalam komunitas virtual. Kesamaan ataupun perbedaan tersebut perlahan menyatu dengan seringnya bertukar pikiran antar satu dengan anggota lainnya.

Informan melakukan kegiatan seperti berdiskusi di kelompok virtual. Proses tanya jawab tersebut dapat terlaksana dikarenakan para anggota kelompok dapat memberikan pandangan yang bebas terhadap sebuah isu. Kedekatan para anggota terbilang cukup unik karena tumbuh dikarenakan faktor saling berdebat di dalam kelompok. Menurutnya, konsep kekeluargaan di komunitas virtual adalah objektif disaat dirinya mengatakan orang lain salah, dan ia dapat menjelaskan letak kesalahannya, bukannya malah membenarkan orang yang salah ataupun menyalahkan orang yang benar.

Informan juga terkadang mengorbankan waktunya hanya untuk bercanda ataupun mengemukakan pendapat pribadi mengenai suatu topik. Terkadang, di dalam komunitas virtual ia saling tolong menolong dalam menyebarkan sebuah artikel yang berisi mengenai informasi gerakan mahasiswa ataupun



kegiatan-kegiatan lainnya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa kegunaan kelompok virtual selain untuk mendapatkan informasi, bisa juga dijadikan untuk tempat mempromosikan suatu acara.

#### **4.8.2.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan bergabung dengan komunitas virtual dengan cara mendapatkan informasi *broadcast* saat menggunakan aplikasi sosial media lain. Informasi tersebut berisi bahwa komunitas virtual PoliticalJokes di *LINE* menerima anggota baru. Menurutnya, jika seseorang sudah berada di dalam komunitas virtual grup sudah bisa disebut sebagai anggota.

Setiap kelompok pasti memiliki peraturan yang berlaku sebagai batasan untuk para anggotanya. Di dalam komunitas virtual tersebut beberapa aturan berlaku ditaati oleh para anggota, jika aturan-aturan tersebut dilanggar maka para *admin* akan menindak lanjutinya. Komunitas virtual tersebut bersifat demokratis, informan bebas berpendapat dalam artian lebih bermawas diri akan batasan-batasan yang ada.

Informan terkadang menjadikan pelajaran ataupun kesimpulan yang didapatnya sebagai acuan berfikir dalam sehari-hari. Menurutnya, pemikiran-pemikiran yang menjadi bahasan di dalam komunitas virtual secara perlahan memang merubah dirinya walaupun tidak secara drastis. Informan menjadikan hal yang positif di dalam komunitas virtual tersebut sebagai pembelajaran dan tolak ukur dalam kehidupannya. Seperti misalnya, ideologi yang dipaparkan oleh

anggota lain, cara berfikir kritis saat berdiskusi dan norma berinteraksi di kelompok virtual. Prinsip tersebut informan pegang selama menjadi bagian dari komunitas virtual. Secara tidak langsung, komunitas virtual memberikan dampak terhadap prinsip pribadinya, bisa dikatakan bahwa komunitas virtual merupakan kelompok rujukan positif.

#### **4.9 Deskripsi Struktural Informan IX**

##### **4.9.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

###### **4.9.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Informan tetap mempertahankan keanggotaan komunitas virtual disebabkan banyak faktor. Seperti mendiskusikan berita terhangat, melatih pemikiran kritis, mencari pola pikir yang berbeda darinya dan memperluas bahan kajian dengan orang lain. Baginya, bergabung dengan komunitas virtual akan bermanfaat dalam segi pertemanan dan pengetahuan. Hubungan sosial yang belum dikenal sebelumnya, dapat terjalin ketika informan berinteraksi di kelompok virtual. Intensitas interaksi yang tinggi di kelompok virtual juga mendorong dirinya untuk tetap berhubungan di dunia nyata. Bahkan informan bersama beberapa anggota komunitas virtual melaksanakan sebuah proyek yang memiliki nilai kemanusiaan di dunia nyata, seperti misalnya mengajar anak jalanan dan proyek desa.

Informan di dalam kelompok virtual kerap membagikan pengalaman pribadi berupa hobi dan bertukar pengalaman tentang *touring* menggunakan motornya dengan anggota lain. Baginya, kelompok virtual dapat menjadi sarana

berbagi pengalaman untuk menumbuhkan kedekatan dalam hal kesamaan hobi. Informan juga kerap bercanda dengan anggota-anggota yang memiliki kedekatan dengannya. Bahkan hal-hal yang konyol kerap dijadikan sebagai bahan diskusi untuk mempererat hubungan mereka secara kolektif.

Informan menggunakan identitas pribadi saat berinteraksi di komunitas virtual. Ia bahkan pernah mengalami konflik dengan anggota yang berbeda pendapat darinya. Walaupun demikian, informan tetap terus mempertahankan keanggotaannya dalam rangka aktualisasi diri di kelompok virtual.

Informan sendiri memegang prinsip kebebasan, baginya mengemukakan pendapat dengan bebas menjadi sebuah peluang saat berinteraksi di komunitas virtual. Baginya, berekspresi di komunitas virtual memiliki keseruan tersendiri. Informan tidak harus mementingkan latar belakang seseorang saat berdiskusi. Informan tidak peduli terhadap hal-hal tersebut selama konteksnya untuk kepentingan bersama. Pemberian argumen ataupun proses berdialektika saat di komunitas virtual memiliki iklim serius tapi santai yang membuatnya tetap mempertahankan keanggotaan kelompok.

#### **4.9.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Informan memandang sebuah komunitas virtual sebagai tempat untuk mewedahi dirinya berdiskusi dengan orang-orang yang memiliki kesamaan minat dengannya. Baginya, kelompok virtual dengan komunitas pada dunia nyata tidak ada bedanya. Dari segi kegunaan, kelompok virtual dapat memberikan sebuah pendapat atau

argumen tanpa memunculkan identitas asli seseorang. Kelebihan tersebut menjadi peluang bagi informan IX untuk lebih kritis terhadap sebuah isu.

Sebagai seorang yang mempunyai ketertarikan di dengan dunia politik, informan aktif berdiskusi untuk mengemukakan pemikirannya. Aktivitas rutin tersebut ia lakukan dikarenakan pada saat ini memang budaya virtual telah terjadi. Kelompok-kelompok diskusi di dunia nyata semakin sedikit di lingkungan sekitarnya. Maka dari itu ia aktif berdiskusi untuk melatih pola pemikiran kritis agar terus berkembang. Dalam hal ini, kelompok virtual menjadi tempat pelarian dikarenakan lingkungan di dunia nyata memang tidak memberikan wadah untuk sang informan.

Selain itu, informan memanfaatkan kekosongan waktunya di dunia virtual untuk menulis artikel terhadap apa yang ia pikirkan. Dengan kelompok virtual, informan dapat menyebarkan pemikiran-pemikiran yang dirasa berguna untuk orang lain. Selain menulis, kelompok virtual digunakan oleh informan sebagai tempat mencurahkan perasaanya. Hal tersebut ia lakukan karena kekesalan dirinya terhadap keadaan yang ada di dunia nyata. Terkadang keresahan tersebut bisa menjadi topik yang diangkat di kelompok virtual. Untuk mendiskusikan hal tersebut, biasanya informan menghabiskan waktu hingga 4 jam perhari. Terlihat bahwa kelompok virtual merupakan sebagai tempat pelarian dari dunia nyata.

## **4.9.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

### **4.9.2.1. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Manusia merupakan makhluk sosial, sebutan ini dikemukakan karena manusia tidak dapat hidup sendiri. Hal tersebut sangat berlaku jika di dalam komunitas virtual. Ketika berada di komunitas virtual untuk melakukan diskusi, pasti adanya pihak yang menambahkan ataupun yang menyanggah pendapat orang lain. Ketika proses diskusi berlangsung secara tidak langsung menumbuhkan keterbukaan antara anggota satu dengan yang lainnya.

Menurutnya, walau anggota komunitas virtual tersebar di Indonesia tidak menutup kemungkinan mengenal lebih dekat dengan mereka di dunia nyata. Informan juga pernah melakukan pertemuan di dunia nyata dengan beberapa anggota komunitas. Ia bahkan berkumpul dengan beberapa orang untuk melaksanakan proyek bersama di dunia nyata, seperti membuat desa binaan. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa kelompok virtual dapat membawa empati sosial di kelompok virtual terbawa pada dunia nyata.

## **4.9.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

### **4.9.3.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Informan memiliki beberapa kesamaan dengan anggota komunitas virtual, seperti misalnya menyukai hal yang berbau politik, memiliki kesamaan daerah asal dan

kesamaan almamater. Hal yang menjadi ketertarikannya adalah disaat para anggota berani mengkritik dan berpendapat mengenai argumennya. Itu merupakan hal yang bagus ketika anggota lain melihat sebuah kesalahan dari dalam dirinya. Semakin terbuka sebuah komunitas virtual, maka akan semakin sering beradu ideologi dan pendapat. Tetapi hal tersebut hanya sebagai ajang untuk proses berdiskusi agar lebih menambah wawasan dan membuat kompak sebuah kelompok. Dalam hal pengorbanan, informan secara sukarela menyumbangkan waktu, tenaga dan pengetahuannya terhadap kepentingan komunitas virtual sebagai bentuk dari proses berdialektika.

Informan juga merasakan keterbukaan yang mendalam pada komunitas virtualnya. Menurutnya keterbukaan tersebut merupakan sebuah hal yang unik, seperti membahas sebuah keyakinan agama yang dimana pada dunia nyata itu merupakan hal yang sensitif. Dengan adanya kesamaan minat tersebut, menjadikan komunitas virtual sebagai tempat berakutalisasi dirinya, ketimbang di dunia nyata.

#### **4.9.3.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan beranggapan jika sudah masuk kedalam kelompok tersebut, maka sudah bisa disebut sebagai anggota. Kewajiban anggota di sana adalah untuk berdiskusi, berekspresi dan bebas mempermasalahkan suatu hal. Walau komunitas virtual tersebut tidak ada peraturan yang ketat, tetapi para anggota di sana sadar diri mengenai peraturan secara normatif. Peraturan kelompok yang terbilang

sederhana menjadi alasan dirinya untuk tetap bertahan di kelompok virtual tersebut.

Kebiasaan para anggota untuk berdiskusi di kelompok virtual secara tidak langsung menumbuhkan nilai-nilai yang terjalin di kelompok. Seperti rasa saling menghargai, rasa kekompakan dan rasa keterbukaan diri. Aspek tersebut dapat muncul karena intensitas komunikasi yang tinggi dalam rangka membentuk kenyamanan para anggota.

Baginya, komunitas virtual merupakan tempat untuk ajang berdiskusi dan beradu argumen. Informasi yang tersebar ataupun karakteristik para anggota tidak menjadikannya sebagai acuan dalam bersikap sehari-hari. Informan merupakan pribadi yang tidak terlalu percaya mengenai suatu informasi yang beredar di komunitas virtual. Menurutnya, ia adalah pribadi yang mengikuti alur hidup yang ada pada dirinya saja. Keutamaan prinsip yang ia pegang teguh berasal dari dalam diri sepenuhnya, bukan dipengaruhi oleh anggota lain. Hal tersebut menggambarkan bahwa informan memiliki kelompok rujukan negatif.

#### **4.10 Deskripsi Struktural Informan X**

##### **4.10.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

###### **4.10.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Ketertarikan informan untuk bergabung ke dalam kelompok virtual karena dirinya adalah seorang mahasiswa ilmu politik. Hal tersebut yang melatar belakangi

dirinya untuk bergabung dengan PoliticalJokes. Pembahasan yang banyak serta topik diskusi yang rutin menjadi bentuk pengembangan dirinya dalam segi wawasan. Selain itu, kegunaan kelompok virtual dalam menjalin tali pertemanan juga sangat dirasakan oleh informan. Seperti halnya, pada saat ia masuk ke dalam kelompok tersebut tidak ada yang dikenalnya, tetapi saat ini banyak anggota yang sudah ia kenal bahkan sudah bertemu di dunia nyata.

Informan menganggap kelompok virtual layaknya kelompok di dunia nyata. Karena pada dasarnya seseorang akan berinteraksi, berkomunikasi tetapi yang membedakannya hanya ruangan saja. Hal tersebut memberikan kemudahan untuk informan dalam ajang beraktualisasi diri karena efisien dari segi waktu dan ongkos.

Informan memanfaatkan kelompok virtual dalam memberikan pendapat dan menerima masukan atau kritikan dari anggota lain. Pengekspresian di dunia maya menurutnya lebih bebas tanpa harus mengenal lawan bicaranya. Bahkan di komunitas virtual dirinya tidak mementingkan latar belakang seseorang. Hal tersebut merupakan sebuah peluang untuk menyuarakan aspirasi ataupun sudut pandang informan di dalam sebuah kelompok. Dengan begitu, eksistensi dirinya dapat berkembang sesuai dengan banyaknya topik yang ia ikuti di kelompok virtual. Dalam berinteraksi di komunitas virtual, informan merasakan sangat terbantu dengan fitur-fitur pendukung. Fitur pendukung tersebut seperti *LINE* stiker yang dapat menggambarkan ekspresinya saat memberikan argumen. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa interaksi di dalam kelompok virtual sebagai ajang untuk beraktualisasi diri oleh informan.



#### **4.10.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Informan bergabung ke dalam komunitas virtual PoliticalJokes karena berlatar belakang pendidikan mahasiswa fisip. Dengan begitu, informan dapat melihat bagaimana pembahasan politik serta menambahkan jaringan pertemanan. Informan pertama kali bergabung dengan komunitas virtual tidak mengenal satupun anggota-anggota di dalamnya. Baginya, komunitas virtual memberikan manfaat dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang terbaru. Selain itu komunitas virtual juga dapat melihat sudut pandang orang lain menyikapi sebuah permasalahan. Rutinitas diskusi di dalam komunitas virtual terkadang menyebabkan ia lupa waktu. Informan X bahkan dalam sehari bisa lebih dari 5 jam untuk aktif berdiskusi ataupun mencari info-info menarik di dalamnya. Aktivitas tersebut ia lakukan jika tidak ada kegiatan di dunia nyata. Kegiatan di dalam komunitas virtual yang kerap ia lakukan adalah berupa *baitting* (mengumpan) sebuah topik diskusi yang akhirnya menjadi sebuah pembahasan bersama.

#### **4.10.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

##### **4.10.2.1. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Motivasi informan bertahan di komunitas virtual karena ingin membahas sebuah topik dengan sudut pandang yang berbeda. Tumbuhnya keterbukaan di antara para anggota disebabkan tingginya intensitas diskusi. Pembahasan-pembahasan

mengenai politik dapat melatihnya agar berfikir kritis terhadap sebuah isu. Hal-hal tersebut yang menumbuhkan rasa empati, kohesivitas ataupun loyalitas para anggota dalam sebuah komunitas virtual.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, informan kerap bertemu dengan beberapa anggota yang dikenalnya. Terkadang mereka bertemu untuk membicarakan sebuah topik diskusi di sebuah kafe. Kesamaan minat di dunia virtual yang membawanya untuk diskusi di dunia nyata merupakan keinginannya saat bergabung di komunitas virtual. Dengan bertemu secara tatap muka informan bisa mengetahui bagaimana bentukan masing-masing anggota komunitas virtual di dunia nyata.

### **4.10.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

#### **4.10.3.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Sebagai seorang yang menyukai dengan dunia politik, informan bergabung dengan kelompok virtual PoliticalJokes untuk mengembangkan potensi dirinya. Aktivitas diskusi di kelompok virtual menjadi alasan utama dirinya bertahan di kelompok virtual.

Informan sangat bangga menjadi bagian dari komunitas virtual. Bagi dirinya, komunitas virtual sudah menjadi rutinitas keseharian dari hidupnya yang tidak dapat dipisahkan. Informan banyak menemukan pemikiran-pemikiran baru yang dirasakannya dapat memberi manfaat. Informan merasa memiliki peran aktif untuk berdiskusi di dalam komunitas virtual. Topik-topik sensitif terkadang

sengaja dipilihnya untuk diperdebatkan dengan anggota yang lain. Hal tersebut dalam rangka menumbuhkan minat di antara para anggota kelompok lain.

Cara pandang mengenai politik ataupun ideologi sangat sering diperdebatkan di dalam komunitas virtual. Hal tersebut juga menjadikan faktor pendorong informan untuk tetap aktif berpartisipasi dalam forum diskusi. Ia merasakan beberapa dari anggota lain yang memiliki cara pandang atau berfikir sama mengenai sebuah permasalahan. Dengan kesamaan tersebutlah terciptanya kekompakan atau hubungan yang membuat para anggota lebih bersemangat dalam berinteraksi di komunitas virtual. Bahkan ia terkadang mengajak beberapa anggota komunitas virtual tidak hanya sekedar diskusi *online* tetapi juga diskusi *offline* di dunia nyata. Kesamaan minat yaitu politik tersebut yang mendorong mereka lebih aktif berpartisipasi di kelompok virtual maupun di dunia nyata.

#### **4.10.3.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan bergabung bersama komunitas virtual dengan melewati beberapa persyaratan. Seperti pertanyaan seputar politik dan menyebutkan identitas diri. Komunitas virtual tersebut tidak selalu mencari anggota baru, ada waktu-waktu tertentu untuk mereka membuka pendaftaran atau yang biasa disebut *open member*. Baginya, jika persyaratan sudah terpenuhi, calon anggota akan diundang untuk masuk ke dalam komunitas virtual dan sudah bisa dianggap sebagai anggota. Rutinitas dan kewajiban dari para anggota adalah menaati peraturan dan aktif berdiskusi mengenai topik-topik terkini.

Selama bergabung dengan kelompok virtual, informan sedikit banyaknya menjadikan informasi yang didapatnya sebagai acuan bertindak. Informasi yang beredar di komunitas virtual terkadang berbentuk opini seseorang yang ditujukan untuk kelompok agar lebih berhati-hati. Selanjutnya, sudut pandang seseorang anggota dalam menyikapi sebuah aspek permasalahan terkadang ia jadikan sebagai panutan dalam bersikap. Seperti misalnya, anggota lain yang memberikan pengetahuan tentang kesehatan, dirinya akan mengikuti informasi tersebut untuk kebaikan dirinya. Dapat terlihat bahwa kelompok virtual dapat menjadi kelompok rujukan positif terhadap informan X.

#### **4.11. Deskripsi Struktural Informan XI**

##### **4.11.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

###### **4.11.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Selama satu tahun bergabung dengan komunitas virtual, informan mengenal banyak sifat-sifat para anggotanya. Informan menggunakan kelompok virtual sebagai sarana beraktualisasi dirinya. Hal tersebut merupakan sebuah proses pembelajaran dalam menjalin tali silaturahmi di kelompok virtual. Dirinya bahkan mengakui lebih banyak mengenal teman-temannya dari dunia virtual. Hal tersebut ia lakukan untuk memperluas jaringan pertemanan.

Baginya, kelompok virtual dapat menjadi awal untuk menjalin banyak hubungan pertemanan dan dapat melepaskan beban hidupnya. Informan bahkan dekat dengan beberapa orang yang dikenalnya melalui sosial media tanpa pernah

bertemu secara fisik. Terkadang beberapa anggota komunitas virtual juga meminta saran dan masukan terhadap dirinya. Secara personal, informan mengakui bahwa memiliki hubungan spesial dengan *owner* dari komunitas virtual tersebut. Terlihat bahwa komunitas virtual memiliki manfaat untuk menjalin hubungan individu dengan individu lainnya. Terlihat bahwa kelompok virtual menjadi ajang perekat antar individu tanpa harus bertemu secara langsung.

Interaksi kedekatan di dalam komunitas virtual tidak tumbuh secara langsung. Menurutnya, ada proses-proses kedekatan dan adaptasi bagi para anggota. Komunitas virtual menjadi sebuah tempat dalam mengekspresikan diri bagi para anggota LPD. Peraturan di dalam komunitas virtual tidak membatasi seseorang untuk beraktualisasi diri. Menurutnya, proses pengekspresian tersebut lebih dikenal oleh istilah “gacor”. Gacor merupakan sebutan lain dari tingginya intensitas komunikasi di dalam komunitas tersebut. Biasanya hal yang menimbulkan kegacoran adalah pengekspresian para anggota dalam membully salah satu anggota yang bertujuan sebagai bahan candaan.

Informan juga sangat memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di sosial media. Informan dapat mengenal anggota kelompok virtual yang tersebar dari seluruh Indonesia. Jadi untuk menjalin hubungan dan mengekspresikan hal tersebut, mereka menggunakan fitur *video call group* sebagai ajang pengekspresian diri. Dengan fitur tersebut ia bisa dapat melihat satu bahkan 5 orang dalam satu tampilan gambar. Hal tersebut ia lakukan dengan teman-temannya di komunitas virtual walau tidak pernah bertemu sekalipun. Terkadang interaksi candaan mereka juga terwakilkan oleh fitur stiker, yang dapat

menggambarkan ekspresi tertawanya di dunia nyata.. Dengan kelebihan-kelebihan yang ditawarkan oleh *LINE* ia memanfaatkan untuk berbaur dan mendapatkan lebih banyak teman dan sebagai ajang beraktualisasi diri.

#### **4.11.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Ekstensi informan sebagai pengurus di komunitas virtual sudah tidak diragukan lagi. Hampir setiap harinya ia muncul dan memiliki kegiatan yang dijalankannya sebagai bagian dari komunitas virtual. Selama lebih dari satu tahun ia aktif di dalam komunitas tersebut. Informan mendapatkan kenyamanan saat berada di dalam komunitas virtual. Efektifitas pertemanan di kelompok virtual dapat terjalin walau tidak pernah bertemu sama sekali. Bahkan teman-temannya ada yang berasal dari kota yang jauh seperti Makassar ataupun Medan. Ia berpendapat, dengan bersosialisasi menggunakan *smartphone* dapat melepaskan beban dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam sehari informan biasa mengakses komunitas virtual pada jam-jam kosong. Jika dirata-ratakan dalam sehari ia bisa aktif hingga 5 jam untuk aktif perharinya. Informan banyak menghabiskan waktu kosongnya untuk sekedar mencari kesenangan ataupun mencari bahan tertawa bersama anggota-anggota kelompok virtual. Kedekatan di antara para anggota komunitas menjadi motivasi diri bagi informan sebagai tempat pelariannya dari dunia nyata.

#### **4.11.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

##### **4.11.2.1. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Informan memanfaatkan kelompok virtual untuk memperluas jaringan pertemanannya. Pertemanan yang terbangun di kelompok virtual kerap dibawa ke dalam dunia nyata. Hal tersebut terlihat bahwa aktivitas informan yang sering melakukan kegiatan *meet-up* dengan teman-teman yang dikenalnya melalui kelompok virtual. Empati sosial yang terjalin di kelompok virtual dapat menjadi nyata saat di dunia nyata. Mereka biasa bercanda dan berinteraksi layaknya di dunia virtual. Bahkan informan bisa menghabiskan waktu 2 hingga 3 hari hanya untuk mengikuti kegiatan *meet-up* tersebut dalam rangka menumbuhkan kedekatannya bersama anggota lain di dunia nyata.

Tidak hanya di komunitas virtual, para anggota juga terkadang membantu permasalahannya di dunia nyata. Menurutnya, para anggota memiliki sebuah kekompakan yang membuatnya nyaman untuk tetap bertahan di komunitas virtual LPD. Ia menganggap bahwa anggota-anggota yang tergabung dengan komunitas memiliki arti penting bagi dirinya. Iklim kekeluargaan yang terbawa dari dunia virtual juga sangat terasa di dunia nyata. Bahkan ketika seseorang anggota sedang mengalami masalah, maka dukungan dari anggota kelompok yang lain akan terus mengalir. Hal tersebut dapat terlihat bahwa kohesivitas yang tumbuh di kelompok virtual dapat juga terjalin di dunia nyata.

### **4.11.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

#### **4.11.3.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Latar belakang informan bergabung dengan kelompok virtual adalah mencari pertemanan, baik pertemanan yang hanya di dunia virtual ataupun teman bermain di dunia nyata. Latar belakang yang berbeda-beda tidak menutup kemungkinan dirinya dapat menjalin hubungan personal dengan orang yang belum dikenal. Maka dari itu manfaat yang sangat dirasakannya adalah bertambahnya jaringan pertemanan melalui komunitas virtual.

Selain kesamaan tujuan kelompok, kesamaan identitas ataupun pemikiran merupakan nilai juga sangat berarti bagi dirinya. Ia sangat tertarik dengan anggota yang memiliki asal kota yang sama. Bahkan ia tidak jarang untuk mengajak para anggotanya untuk sekedar pergi main ke *mall* ataupun karaoke bersama. Terkadang informan juga mengawali sebuah pembicaraan ataupun memberikan bahan lawakan yang bertujuan untuk meramaikan suasana di dalam komunitas virtual.

Dalam kesehariannya di komunitas virtual, terkadang waktu kebersamaan mereka dihabiskan dalam ajang mencurahkan permasalahan sehari-hari. Banyak dari anggota komunitas yang menceritakan atau yang biasa disebut “curhat” kepada dirinya. Kedekatan tersebut muncul karena sifat informan yang sering membantu anggota lain untuk memberikan masukan ataupun nasihat. Kesamaan pemikiran di antara para anggota juga kerap terjadi pada saat-saat tertentu. Seperti



saat salah satu anggota sedang di *bully* yang bertujuan bercanda, ataupun saat sedang *videocallgroup*. Terkadang ada panggilan-panggilan unik dari para anggotanya. Seperti panggilan ganteng seseorang ataupun panggilan idiot yang bertujuan sebagai bukti kedekatan mereka. Alasan-alasan tersebut yang menjadikan informan bertahan di kelompok virtual hingga sekarang.

#### **4.11.3.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan merupakan pengurus di dalam komunitas virtual. Syarat untuk bergabung dengan komunitas virtual tidak terlalu banyak, seperti memperkenalkan identitas diri dan menge-*share/me-like postingan* yang ada dalam *Official Account* LPD. Tujuan komunitas virtual tersebut adalah sebagai tempat perkumpulan ataupun ajang bersilaturahmi dengan orang yang belum dikenal. Di dalam komunitas virtual LPD juga memiliki rutinitas berupa *meetup* yang biasanya dilakukan 2 kali selama satu bulan. Biasanya kegiatan bertemu langsung diadakan pada hari sabtu. Selanjutnya, komunitas virtual LPD juga memiliki bentuk fisik berupa baju, spanduk, logo, stiker, banner dan *basecamp* di Jakarta.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, informan terkadang mengambil sifat-sifat positif yang ada pada komunitas. Seperti sifat kepemimpinan, pengambilan keputusan dan ketegasan dalam pengambilan sikap. Karakteristik tersebut ia pelajari dan pahami selama menjadi bagian dari

komunitas virtual. Hal tersebut dapat terlihat bahwa kelompok virtual menjadikan kelompok rujukan pada informan XI.

#### **4.12. Deskripsi Struktural Informan XII**

##### **4.12.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

###### **4.12.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Sebagai seorang yang menyukai dunia internet dan mempunyai ketertarikan dalam menjalin sebuah hubungan pertemanan, informan bergabung dengan komunitas virtual LPD sebagai wadah untuk mencari hal tersebut. Selain mencari pertemanan, informan juga berharap dapat mencari jodoh dengan kelompok virtual. Hal tersebut menunjukkan bahwa informan berusaha untuk menjadikan kelompok virtual sebagai sarana untuk beraktualisasi dirinya.

Informan memiliki banyak teman yang dikenalnya melalui komunitas virtual. Bahkan teman-temannya tersebar di beberapa kota besar di Indonesia. Terkadang ia juga mendapatkan teman yang memiliki kesamaan pemikiran dengannya. Dengan kesamaan pemikiran tersebut ia dapat mencurahkan isi permasalahan dan mendukung satu sama lain seperti masalah pribadi, masalah keluarga dan masalah percintaan. Hal tersebut ia lakukan untuk bentuk pengembangan diri yang di mulai dari dunia virtual.

Informan di dunia nyata memiliki sifat pemalu. Hal tersebut ia ungkapkan karena banyak dari teman-temannya di dunia nyata mencemooh dirinya. Tetapi berbeda

di komunitas virtual, ia bebas mengekspresikan pendapatnya kepada siapa saja. Bahkan ia tidak canggung untuk bertemu dengan seseorang yang sepemikiran dengannya. Pengekspresian lainnya dapat ia curahkan dengan menggunakan stiker-stiker lucu di *LINE*. Seperti saat informan tertawa melihat tingkah konyol dari anggota lain, ia dapat mengirim stiker dalam bentuk ekspresi tawa yang bergerak dalam mewakili perasaannya. Informan terkadang memancing anggota-anggota yang lain untuk ikut berinteraksi di komunitas virtual dengan cara men-*tag* nama seseorang. Selama bergabung, ia memiliki pandangan bahwa kelompok virtual merupakan wadah untuk meledek, mencemooh ataupun mengungkapkan segala ekspresi yang tertahan di dunia nyata.

#### **4.12.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Informan bergabung dengan komunitas virtual karena tidak memiliki banyak teman di dunia nyata. Bergabung dengan komunitas virtual memberikan manfaat yang banyak bagi dirinya secara pribadi. Seperti kenyamanan, perlindungan dan menumbuhkan kedewasaan terhadap dirinya.

Informan beraktualisasi diri dengan ikut berinteraksi di dalam komunitas virtual. Ia juga rutin dalam kegiatan bertemu di dunia nyata yang biasa mereka sebut "*meetup*". Pertemanan yang minim di dunia nyata mendorongnya untuk aktif di komunitas virtual. Ia bahkan sangat merasa senang sekali mengenal banyak orang di dalam komunitas tersebut. Ia terkadang mengajak bertemu anggota lain hanya untuk sekedar main untuk mengisi kekosongan harinya.

Terkadang ia juga mencurahkan permasalahan hidupnya kepada teman-teman di komunitas virtual. Seperti misalnya, permasalahan keluarga, percintaan dan masalahnya di sekolah. Hal tersebut ia lakukan karena di dunia nyata ia tidak mempunyai tempat untuk mencurahkan semua hal itu. Dengan adanya kelompok virtual, informan dapat memanfaatkan sebagai ajang pelarian dan pelampiasan keresahannya dengan anggota lain.

#### **4.12.2. Faktor Aktivitas Kelompok**

#### **4.12.3. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Kedekatan dengan anggota-anggota lain di komunitas virtual sangat ia rasakan. Faktor penting yang menjadi alasan ia tetap bertahan di dalam komunitas tersebut adalah merasa dilindungi. Dilindungi dalam arti, ketika kegiatan *meetup* berlangsung informan terkadang dijemput oleh anggota lain. Kedekatan tersebut dapat muncul karena para anggota merasakan kenyamanan antara satu sama lain.

Informan memiliki tingkat keterbukaan tinggi terhadap anggota-anggota lainnya. Bahkan ia terkadang menceritakan permasalahan hidupnya. Iklim kekeluargaan yang terbangun di komunitas virtual dikarenakan nilai kepercayaan dan keterbukaan di antara para anggota. Terkadang di dalam kelompok terjadi sebuah konflik internal karena sebuah kesalah pahaman. Konflik internal tersebut diselesaikan secara baik-baik oleh para anggota dan tidak dibawa kedalam kelompok. Di komunitas virtual ada pihak-pihak yang mendamaikan dan penyelesaian masalah diselesaikan dengan cara baik-baik. Permasalahan-

permasalahan kecil tersebut secara tidak langsung menumbuhkan rasa empati dan simpati di antara para anggota kelompok. Selain itu, informan juga menganggap bahwa kelompok virtual dapat menjadi tempat memberikan dukungan moral terhadap dirinya. Dukungan moral baik di dunia nyata maupun di dunia virtual ia terima dari para anggota yang lebih tua darinya. Hal tersebut muncul karena empati sosial yang terbangun di antara para anggota.

#### **4.12.3. Faktor Keanggotaan Kelompok**

##### **4.12.3.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Minat awal para anggota yang mempunyai tujuan mencari pertemanan adalah faktor utama kelompok dapat bertahan hingga saat ini. Kelompok virtual yang menjadi wadah berkumpulnya orang-orang di dunia virtual tanpa saling mengenal. Baginya, kelompok virtual sangat membantunya mencari teman yang sepemikiran dengannya. Terbukti bahwa, beberapa kali informan sering mengikuti kegiatan yang diadakan kelompok baik di sosial media maupun di dunia nyata.

Selama menjadi anggota komunitas virtual, informan juga merasakan kesamaan identitas dengan beberapa anggota yang dikenalnya. Hal tersebut menumbuhkan semangatnya untuk selalu berpartisipasi di dalam komunitas virtual. Terkadang ia sangat senang jika anggota komunitas virtual berasal dari kota yang sama. Dengan begitu, ia dapat bermain bersama di dunia nyata. Terkadang ia membagikan pengalaman pribadinya kepada teman-teman di komunitas virtual tersebut. Baginya, pencapaian sosial saat di komunitas virtual

adalah memiliki banyak teman. Dengan memiliki banyak teman di sosial media, ia akan merasakan sebuah persahabatan, kebahagiaan, kenyamanan dan dukungan sosial yang tidak ia dapatkan di dunia nyata.

#### **4.12.3.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan bergabung dengan komunitas virtual tidak diberikan syarat-syarat tertentu dikarenakan sudah mengenal beberapa anggota. Menurutnya, jika calon anggota yang benar-benar baru akan diberikan sebuah persyaratan tertentu. Komunitas virtual LPD memiliki tujuan sebagai wadah dalam mencari teman di dunia maya. Komunitas virtual tersebut memiliki identitas fisik berupa baju, logo dan agenda rutin setiap dua minggu sekali yang mereka kenal “meetup”.

Sebagai bagian dari komunitas virtual, informan sangat setuju bahwa komunitas virtual memberikan dampak terhadap dirinya. Informasi ataupun nasihat yang ia peroleh sering kali ia jadikan sebagai acuan dalam menentukan sikap kesehariannya. Salah satu contoh sifat yang ia tiru adalah sifat loyalitas dari beberapa anggota kelompok. Ia menerapkan sifat positif tersebut ke dalam dirinya untuk dipergunakan dalam sehari-hari. Terlihat bahwa informan menjadikan kelompok virtual sebagai kelompok rujukan positif.

### **4.13. Deskripsi Struktural Informan XIII**

#### **4.13.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

##### **4.13.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Informan bergabung dengan komunitas virtual memang bertujuan untuk memperluas pertemanan. Menurutnya, teman-teman yang dikenalnya di Medan tidak seramah orang-orang yang dikenalnya melalui sosial media. Hal tersebut terbukti bahwa keterbukaan dan interaksi yang ia kerap jalin lebih nyaman bersama orang-orang di komunitas virtual.

Kedekatan informan dengan beberapa anggota kelompok dapat terlihat dari panggilan-panggilan unik di antara para anggota. Padahal mereka belum pernah bertemu sama sekali. Hubungan kedekatan tersebut terbangun karena adanya interaksi yang intens saat di komunitas virtual. Terkadang untuk menjalin hubungan tersebut tidak harus bertemu secara tatap muka. Cukup menggunakan fitur *videocallgroup* mereka dapat berdiskusi ataupun sekedar canda tawa bersama.

Bergabung ke dalam komunitas virtual memberikan warna tersendiri kepada informan. Menurutnya, komunitas virtual dapat mengisi waktu kosongnya dengan berinteraksi dan berekspresi kepada orang-orang yang dikenalnya melalui komunitas virtual. Istilah yang dikenal oleh komunitas tersebut adalah “gacor”. Gacor merupakan aktivitas mereka bersama untuk meramaikan suasana di komunitas, seperti membully seseorang, membagikan pengalaman pribadi dan

mencari suatu bahan candaan untuk ditertawakan bersama. Terkadang para anggota komunitas bersepakat untuk *freecall/videocall group* hanya sekedar menghabiskan waktu bersama. Hal lainnya seperti menggunakan stiker untuk menunjang ekspresi dirinya saat bercanda di komunitas virtual. Aktivitas tersebut dalam rangka menumbuhkan kedekatan dan rasa memiliki kelompok pada diri informan.

#### **4.13.2. Faktor Keanggotaan Kelompok**

##### **4.13.2.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Sebagai bagian dari komunitas virtual, informan sangat setuju tentang kesamaan minat meningkatkan partisipasinya di komunitas virtual. Informan berbaur dengan beberapa anggota komunitas yang sebelumnya ia tidak pernah kenal. Terlihat bahwa dirinya sangat terbuka dengan orang-orang di kelompok virtualnya. Ia kadang menghabiskan waktu bersama dengan fitur *videocallgroup* hingga berjam-jam. Aktivitas tersebut dalam rangka meningkatkan partisipasi dirinya di kelompok virtual.

Informan merupakan perempuan yang berasal dari kota Medan. Di dalam komunitas virtual para anggota tidak terlalu mempermasalahkan latar belakang seseorang. Baginya, karakteristik yang dimiliki para anggota menjadikannya lebih antusias untuk berinteraksi di komunitas virtual. Bahkan beberapa anggota sengaja bertindak konyol di kelompok virtual guna meramaikan suasana di komunitas virtual. Informan terkadang menceritakan masalah pribadinya terhadap



beberapa anggota komunitas. Menurutnya, beberapa anggota pasti ada yang memiliki kesamaan pemikiran ataupun masalah yang sedang dihadapi. Dengan begitu, hubungan timbal balik dapat terjalin ketika saling *curhat* di antara para anggota.

Selama tergabung dengan komunitas virtual, ia telah banyak mendapatkan jaringan pertemanan di antar kota. Seperti di Jakarta, Yogyakarta bahkan Makassar. Dalam sehari ia mengakui bisa aktif di komunitas virtual hingga 24 jam. Menurutnya, *smartphone* yang telah menjadi kebutuhan sehari-hari memudahkan dirinya untuk beraktualisasi di dunia maya ketimbang di dunia nyata. Terkadang informan merasakan iklim yang tidak ia rasakan di dunia nyata seperti kenyamanan, materi diskusi yang lucu dan sifat-sifat anggota yang sepemikiran dengannya.

#### **4.13.2.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan bergabung dengan komunitas virtual karena mendapatkan informasi dari *Official Account LPD*. Informan masuk ke dalam komunitas karena memenuhi syarat-syarat yang diberikan oleh *admin* tersebut. Informan bangga terhadap komunitas virtualnya. Bahkan ia menceritakan kepada teman-temannya mengenai eksistensi dan aktivitas komunitas tersebut. Peraturan yang berlaku di dalam kelompok tidak terlalu mengikat bagi anggota komunitas virtual. Kekompakan yang tumbuh di dalam komunitas virtual berkat kerja sama pendiri, pengurus dan interaksi para anggota yang saling bekerja sama.

Informan merasakan banyak hal positif yang ia temukan dan dipelajari selama menjadi bagian dari komunitas virtual. Seperti bahan diskusi, bahan candaan dan nasihat-nasihat yang didapatkannya dari beberapa anggota. Bahkan ia terkadang belajar mengenai bahasa Jakarta yang kekinian. Menurutny sedikit banyaknya bahasa yang ia gunakan saat ini karena pengaruh bergaul dengan teman-teman yang dari Jakarta. Seperti kalimat “*gue & lu*” yang terkadang ia gunakan di dunia nyata untuk mengganti kalimat seperti “aku, awak, kau atau yang lainnya”. Hal tersebut terlihat bahwa interaksi di kelompok virtual sedikit banyaknya memberikan dampak kepada perilaku pribadi. Dari sini terlihat bahwa kelompok virtual merupakan kelompok rujukan positif untuk informan XIII.

#### **4.14. Deskripsi Struktural Informan XIV**

##### **4.14.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

###### **4.14.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Informan bergabung dengan komunitas virtual dalam rangka memperluas hubungannya tidak hanya teman di dunia nyata. Walaupun tinggal di Makassar, bukan berarti sebagai penghalang untuk menjalin pertemanan di kota-kota lain. Informan memiliki banyak teman yang dikenalnya melalui komunitas virtual. Ia memiliki teman yang sangat dekat, seperti di Yogyakarta dan di Jakarta. Memanfaatkan fitur yang ada sebagai alat untuk mempersatukan mereka sering dilakukannya. Seperti *videocall* ke banyak anggota, ataupun bercerita mengenai masalah pribadi kepada salah satu anggota yang ia percaya. Informan memiliki

pencapaian pribadi di dalam komunitas virtual bahwa ingin sekali bertemu dengan para anggota di kehidupan nyata. Kegiatan-kegiatan tersebut dalam rangka menjalin pertemanan dan wadah beraktualisasi diri informan.

Informan menyebutkan bahwa fitur stiker sangat mewakili pengekspresian untuk berinteraksi. Hampir semua ekspresi dirinya di kehidupan nyata dapat tergambarkan oleh fitur stiker. Seperti saat dia berinteraksi, dan butuh penegasakan tertawa, maka ada banyak pilihan stiker untuk mengungkapkannya. Ajang pengekspresian lainnya sering ia lakukan dengan menggunakan fitur *videocallgroup*. Dengan panggilan gambar tersebut ia dapat melihat bentukan masing-masing anggota di komunitas virtual. Terkadang informan juga berbagi pengalaman pribadi kepada orang-orang yang ia percaya. Pengekspresian tersebut dapat ia lakukan tanpa adanya rasa canggung karena difasilitasi oleh sebuah perangkat media sosial. Fitur tersebut sangat membantu dirinya untuk dapat beraktualisasi diri walaupun hanya sebatas virtual.

#### **4.14.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Informan bergabung dengan komunitas virtual karena ingin berkomunikasi dan berbagi bersama dengan teman-teman barunya. Bertempat tinggal di kota Makassar bukan menjadi penghalang untuk dirinya mengenal teman-teman di kota lain. Dengan fasilitas *chatting* di komunitas virtual ia dapat berkomunikasi dengan orang-orang walaupun tidak pernah bertemu. Dalam kesehariannya ia menggunakan komunitas virtual sebagai wadah bertukar informasi ataupun

pendapat. Segala hal dapat dibahas di dalam komunitas virtual tanpa adanya batasan-batasan tertentu. Informan tergolong aktif di komunitas, ia bahkan bisa aktif selama 10 jam pada hari libur. Waktu tersebut kebanyakan ia habiskan untuk mendongkrak motivasi diri atau yang biasa ia sebut dengan *moodbooster*. Dari sana terlihat bahwa informan XIV menjadikan kelompok virtual sebagai tempat pelariannya dalam menghabiskan waktu sehari-hari.

#### **4.14.2. Faktor Keanggotaan Kelompok**

##### **4.14.2.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Latar belakang informan bergabung dengan kelompok virtual adalah tujuannya mendapatkan pertemanan. Minat tersebut yang mendorongnya bergabung dengan kelompok virtual LPD hingga sekarang. Banyak waktu yang ia habiskan hanya untuk *sharing* pengalaman dan berinteraksi dengan orang-orang baru. Berkenalan dengan orang baru pastinya menumbuhkan ketertarikan antara satu dengan yang lainnya. Informan terkadang memiliki beberapa kesamaan dengan anggota-anggota yang dikenalnya. Bahkan ia sangat tertarik untuk bertemu dengan anggota yang memiliki domisili sama dengannya.

Rasa memiliki telah tumbuh selama lebih 1 tahun tergabung dengan komunitas virtual. Ia merasa dibutuhkan oleh anggota-anggota di sana. Banyak orang yang dikenal dan kenyamanan merupakan faktor penting mengapa ia tetap bertahan di komunitas tersebut. Terkadang ia iri dengan beberapa anggota yang melakukan kegiatan *meetup* di kota Jakarta. Ia tidak bisa bertemu karena

perbedaan jarak yang jauh. Terkadang saat kegiatan *meetup* berlangsung ia *videocallgroup* untuk merasakan kehadirannya di sana. Aspek seperti rasa dibutuhkan dan faktor teknologi merupakan alasan dirinya untuk bertahan di kelompok virtual.

#### **4.14.4.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan menjelaskan proses ia bergabung dengan komunitas virtual. Ia memiliki kenalan anggota yang sudah berada di komunitas virtual tersebut. Keanggotaan di sana terlihat dari rutinitas mereka dalam berinteraksi ataupun berbagi informasi. Bentuk fisik dari komunitas virtual berupa baju, *videocallgroup* dan kegiatan *offline* di daerah Jakarta. Menurutnya, faktor loyalitas para anggota tetap bertahan di komunitas virtual yaitu ketika ada konflik bisa diselesaikan secara baik-baik.

Selain mendapatkan jaringan sosial, informan juga mendapatkan pelajaran yang berharga. Seperti saling menghargai, toleransi, pertukaran budaya dan nasihat-nasihat. Hal-hal tersebut terkadang ia jadikan sebagai acuan bersikap dalam kesehariannya. Terlihat bahwa interaksi yang dilakukan setiap hari memberi dampak terhadap informan, berarti kelompok virtual menjadi kelompok rujukan untuk informan XIV.

## **4.15. Deskripsi Struktural Informan XV**

### **4.15.1. Faktor Ketertarikan Interpersonal**

#### **4.15.1.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Sebagai seorang yang menyukai dunia internet dan mempunyai ketertarikan untuk mencari relasi, informan bergabung dengan kelompok virtual LPD sebagai sebuah wadah untuk memperluas pertemanannya. Baginya, konsep kelompok virtual dapat ia manfaatkan dengan mencari teman akrab di sosial media tanpa harus bertemu secara tatap muka.

Manfaat lainnya yang informan rasa adalah keterbukaan orang-orang yang dikenalnya untuk menceritakan pengalaman masing-masing tanpa adanya rasa canggung. Padahal mereka sama sekali belum pernah bertemu secara asli di dunia nyata. Kedekatan tersebut dikarenakan intensitas komunikasi yang tinggi saat berada di komunitas virtual dalam membentuk sebuah hubungan sosial.

Informan menggunakan komunitas virtual sebagai tempat untuk mengekspresikan dirinya. Seperti berdiskusi, bercanda dan menjalin hubungan dengan seseorang. Informan tidak mementingkan sifat-sifat yang jelek terhadap diri seseorang. Baginya, latar belakang seseorang itu hal yang belakangan. Ketika seseorang akrab dengannya dan memiliki pemikiran yang sama, merupakan hal yang baik baginya. Dengan memiliki teman yang akrab akan memudahkannya untuk saling bercerita pengalaman masing-masing ataupun yang biasa disebut “curhat”. Baginya, pertemuan di dunia nyata merupakan tujuan ia menjalin

hubungan di sebuah komunitas virtual. Terkadang informan mengekspresikan pendapatnya dengan menggunakan stiker *LINE*, emoji, pesan suara dan *video call group* sebagai mediumnya.

#### **4.15.1.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Informan bergabung dengan komunitas virtual sekitar 6 bulan lamanya. Selama itu pula ia banyak menghabiskan waktu luang di komunitas virtual. Bahkan pada saat awal ia bergabung, ia bisa menghabiskan waktu 24 jam untuk aktif di komunitas virtual. Kegiatan-kegiatan tersebut ia lakukan karena tidak memiliki banyak teman di dunia nyata. Terkadang ia juga mengikuti kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh kelompok. Seperti kegiatan *role play* yang mengharuskan semua anggota mengganti namanya sesuai dengan karakter *anime* Jepang. Hal tersebut ia lakukan untuk berakutalisasi diri dan mengisi waktu luangnya.

#### **4.15.2. Faktor Keanggotaan Kelompok**

##### **4.15.2.1. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Informan bertahan dengan komunitas virtual karena banyak dari anggota tersebut memiliki kesamaan hobi dan pemikiran. Seperti, minat terhadap *anime* yang dapat menjadi topik sebagai bahan diskusi di dalam komunitas. Budaya unik terkadang kerap diadakan untuk meramaikan suasana komunitas virtual. Seperti mengganti *nickname* tertentu dengan sebuah lambang/*icon* pada saat-saat tertentu dalam rangka kebersamaan. Tujuan yang pasti di dalam komunitas virtual adalah

mencari keakraban, solidaritas dan pertemanan yang tidak ia dapatkan di dunia nyata.

Interaksi di antara para anggota komunitas virtual juga terbentuk karena saling menghargai di antara para anggota. Karena pada kelompok tersebut pasti memiliki kehidupan pribadi masing-masing. Terkadang anggota juga menceritakan masalah pribadi, yang menyebabkan keterbukaan dirinya terhadap kelompok. Hal itu dapat menimbulkan antusiasme terhadap anggota-anggota lainnya.

Informan mempertahankan keanggotaan karena sudah merasa akrab dengan beberapa anggota dan bahkan memiliki seorang pacar di komunitas virtual. Empati sosial, semangat kelompok dan keterbukaan diri, terkadang tumbuh dengan sendirinya seiring waktu berjalan.

#### **4.15.2.2. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Informan bergabung dengan komunitas virtual melalui beberapa syarat tertentu, seperti, mengikuti permintaan beberapa *admin*, menyebarkan *caption* yang berasal dari *Official Account* LPD dan menyebutkan identitas diri. Saat permintaan tersebut terpenuhi, maka calon anggota akan diundang ke dalam komunitas virtual LPD. Bentuk fisik di kelompok tersebut berupa lambang, baju dan kegiatan bertemu tatap muka yang biasa mereka sebut “*meetup*”. Hal-hal tersebut adalah bentuk dari administratif dari kelompok keanggotaan virtual LPD.



Bergabung dengan komunitas virtual mendapatkan banyak manfaat terhadap dirinya secara nyata ataupun secara pemikiran. Informan sedikit banyaknya terpengaruh terhadap perilaku di dalam komunitas virtual. Seperti caranya ia menghargai orang lain, kekompakan dan cara berbahasa. Selain itu ia juga menjadikan seseorang di komunitas virtual sebagai tolak ukurnya dalam bersikap. Seperti sifat kepemimpinan yang dimiliki oleh Irfan sebagai *owner* di kelompok tersebut.

#### **4.16. Deskripsi Struktural Gabungan**

Deskripsi struktural gabungan adalah cara bagaimana informan memahami pengalaman yang telah mereka alami (Moustakas, 1994: 142).

##### **4.16.1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri**

Tanpa disadari kehidupan sosial manusia pada saat ini telah terbagi menjadi dua dunia bagian, yaitu kehidupan sosial di dunia nyata dan dunia virtual. Individu-individu pengguna internet dengan sengaja membentuk jaringan hubungan secara personal ataupun kolektif yang biasa disebut komunitas virtual. Dunia virtual menawarkan beberapa kelebihan dalam menjalin interaksi sosial. Seperti, seseorang tanpa harus bertemu secara tatap muka dapat melakukan komunikasi dengan individu maupun kelompok. Hal tersebut dimediasi oleh teknologi media sosial khususnya komunitas virtual. Hal tersebut dirasakan ke 15 informan dalam penelitian. Kegiatan pertukaran sosial yang diperantarai oleh sebuah *gadget* menjadi tren pada masa sekarang. Seperti informan halnya informan 5

mengatakan bahwa dengan komunitas virtual, ia tidak perlu repot-repot berkenalan dengan seseorang di dunia nyata. Ia bahkan mengawali pertemuan di komunitas virtual dan berakhir bertemu di dunia nyata. Selanjutnya informan 7 yang mengatkan banyak mengenal orang-orang hebat di dalam komunitas virtual. Bahkan ia terkadang melakukan pertemuan hanya untuk sekedar diskusi terhadap kesamaan minatnya. Sedangkan informan 11 mendapatkan banyak relasi di komunitas virtual yang menjadi teman bermainnya di dunia nyata.

Jaringan sosial secara *online* mempermudah interaksi dan pengekspresian diri dengan orang lain. Setiap individu dengan kebebasannya dapat menyampaikan pendapat secara sopan dan bertanggung jawab di sebuah komunitas virtual. Dapat dilihat bahwa kebanyakan orang saat ini berinteraksi menggunakan identitas informasi *online* nya untuk berkomunikasi secara terus menerus melalui jaringan internet. Dari ke 15 informan penelitian ini, hampir semuanya memiliki motif yang seragam dalam bergabung di komunitas virtual, yaitu sebagai sarana pengekspresian diri. Seperti halnya informan 5 yang mengatakan bahwa, ia tidak terlalu memperdulikan sifat perempuan yang ada pada dirinya ketika berinteraksi di komunitas virtual. Sifat perempuan yang dimaksud adalah ia dengan bebas tertawa ataupun menghina orang lain di dalam komunitas tersebut. Ia bahkan kerap tertawa lepas saat melakukan *videocallgroup* tanpa rasa canggung. Selanjutnya, informan 11 mengatakan bahwa ia bebas berekspres di dalam komunitas virtual. Bahkan ada istilah “gacor” di dalam kelompoknya yang merupakan sebutan lain dari tingginya intensitas komunikasi di dalam komunitas tersebut. Biasanya hal yang menimbulkan kegacoran adalah pengekspresian para

anggota dalam membully salah satu anggota yang bertujuan sebagai bahan candaan.

#### **4.16.2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian**

Komunitas virtual merupakan jaringan sosial *online* yang menggunakan sosial media sebagai sarana komunikasi secara berkelompok. Dengan melalui koneksi internet, orang-orang dapat berinteraksi saat itu juga dalam waktu bersamaan. Dengan adanya internet dan *smartphone* tersebut orang bisa saling berhubungan melalui komunitas virtual walaupun tidak saling mengenal. Dari ke 15 informan dalam penelitian, mayoritas memiliki motif yang sama yaitu sebagai rutinitas sehari-hari ataupun sebagai tempat pelarian dari dunia nyata. Seperti halnya informan 3,5, 12 dan 15 yang menghabiskan waktu di komunitas virtual lebih dari 6 jam sehari. Informan 5 melakukan hal tersebut dikarenakan ia tidak terlalu memiliki banyak waktu untuk bersosialisasi di dunia nyata karena ia sibuk latihan sebagai atlet tennis. Di sela-sela waktu kosongnya ia gunakan untuk beraktualisasi diri di dalam komunitas virtual. Selanjutnya informan 3,12 dan 15 yang tidak memiliki banyak teman di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian mereka. Informan 3 mencari relasi pertemanannya yang memiliki kesamaan hobi *game* dengannya. Dengan hal tersebut ia mendapatkan jalinan hubungan dengan teman-teman virtualnya yang memiliki kesamaan minat yang tidak ia dapatkan di dunia nyata. Selanjutnya informan 12 mendapatkan kekeluargaan ataupun pertemanan yang tidak ia dapatkan di dunia nyata. Bahkan ia rela hingga menginap 2 hari lamanya dalam sebuah kegiatan komunitas virtual.

#### **4.16.3. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata**

Kekompakan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membangun sebuah kelompok virtual yang sukses. Kohesivitas merupakan elemen penting dari kesuksesan kelompok dalam hal kinerja, moral dan komunikasi yang efektif. Terkadang para anggota komunitas virtual secara tidak sadar melakukan hal-hal penting tersebut demi keberlangsungan iklim yang kompak di dalam kelompok virtual. Seperti halnya informan 2,4,6,7,9,10,11, dan 12 yang memiliki empati sosial saat berinteraksi di komunitas virtual. Rata-rata informan di dalam penelitian ini memiliki sebuah pencapaian yang sama, yaitu bertemunya mereka secara langsung dengan orang-orang yang dikenalnya lewat komunitas virtual. Seperti pada aktivitas informan 3 yang merupakan *owner* dari kelompok virtual tersebut. Dirinya bahkan terkadang mengorbankan waktu belajarnya demi aktif di dalam kelompok virtual. Proses diskusi yang terkadang memakan banyak waktu membuat dirinya melupakan pelajaran dan lebih nyaman beraktivitas di kelompok virtualnya. Selanjutnya, informan 4, yang menceritakan bahwa empati sosial yang tumbuh di komunitas virtualnya dapat berkembang di dunia nyata. Seperti contoh, ketika salah seorang anggota komunitas virtual yang orang tuanya meninggal dunia, beberapa anggota sepakat untuk melayat dan memberikan bantuan berupa santunan. Selanjutnya informan 9 dengan beberapa anggota komunitas virtual mengerjakan proyek kemanusiaan di dunia nyata, seperti desa binaan. Selanjutnya informan 11 dan 12 sangat merasakan iklim kekeluargaan yang tumbuh di dalam komunitasnya, bahkan ia rela menghabiskan waktu hingga 2 hari hanya untuk

sekedar *meetup* di dunia nyata. Dari beberapa kelompok virtual yang diteliti, para anggota komunitas virtual terbagi menjadi personal yang sering aktif yang biasa disebut *high authenticity* (individu yang sering muncul) dan *low authenticity* (individu yang hanya menunggu menerima informasi dan tidak berperan aktif). Dari beberapa informan, kebanyakan mereka sengaja membuka topik menarik untuk memancing anggota lain untuk muncul di kelompok virtual. Para informan secara sukarela menyumbangkan waktu, tenaga dan pengetahuan terhadap kepentingan kolektif sebagai kontribusi di kelompok mereka. Sedangkan individu yang jarang aktif di kelompok virtual hanya menunggu informasi tersebut nantinya akan tersingkir di kelompok, karena beberapa kelompok virtual menerapkan peraturan yaitu jika tidak aktif untuk beberapa hari yang telah ditentukan akan dikeluarkan dari kelompok atau dikenal istilah “*kick*”. Dengan adanya aktivitas-aktivitas tersebut sebagai upaya untuk menumbuhkan kebersamaan serta kohesivitas terhadap kelompoknya.

#### **4.16.4. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual**

Komunitas virtual adalah sistem sosial kompleks yang terdiri dari berbagai latar belakang individu di dalamnya. Tetapi dalam sebuah kelompok pasti memiliki pandangan bahwa rasa persatuan di antara anggota menimbulkan kerjasama dan memotivasi seseorang untuk berkontribusi lebih. Anggota yang berasal dari sifat-sifat, hobi, budaya yang sama dapat mempengaruhi bagaimana mereka merespon dan bertindak. Identitas sosial tertentu yang memiliki nilai kesamaan akan menimbulkan makna emosional dan nilai kebersamaan dalam sebuah kelompok.

Seperti halnya informan 1,3,4,6,7,8,10,11,12,13,14 dan 15. Setiap anggota komunitas virtual pasti memiliki ketertarikan dan minat yang sama terhadap tujuan kelompok. Mayoritas mengatakan dengan kesamaan pemikiran atau budaya akan membuatnya merasa nyaman dan meningkatkan partisipasi dirinya di komunitas virtual. Seperti halnya informan 3, ia mengatakan terkadang menggunakan bahasa Sunda untuk berinteraksi dengan sesama anggota yang berasal dari Jawa Barat. Selanjutnya informan 11 bahkan sangat senang jika ada salah seorang yang memiliki tempat tinggal yang sama dengannya, bahkan ia tidak jaran bermain bersama. Masuk akal bahwa individu yang memiliki kesamaan, secara sukarela menyumbangkan waktu, tenaga dan pengetahuan terhadap kepentingan kelompok sebagai kontribusi dari dirinya.

#### **4.16.5. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap**

Dalam sebuah komunitas virtual pasti memiliki beberapa syarat ataupun peraturan yang menjadi panutan. Syarat-syarat tersebut pastinya tidak sembarangan karena sebuah kelompok memiliki topik dan minatnya masing-masing. Kelompok keanggotaan adalah kelompok yang anggota-anggotanya secara administratif, fisik dan syarat menjadi anggota kelompok tersebut. Dalam penelitian ini memiliki 3 kelompok virtual yang memiliki persyaratan berbeda-beda di setiap aturannya. Seperti komunitas virtual pertama yang mengharuskan seseorang mengetahui tentang *game* dan memiliki akun *steam* sebagai syarat menjadi anggota. Selanjutnya, komunitas virtual kedua memberikan tes beberapa pertanyaan mengenai ideologi atau masalah politik kepada calon anggota.

Sedangkan komunitas virtual ketiga, memberikan syarat yang mudah kepada calon anggota harus meng-*add*, me-*like* dan membagikan segala postingan yang ada di *Official Account* LPD. Setelah melewati beberapa syarat tersebut, calon anggota akan diundang oleh salah seorang *admin* dan mendapatkan pemberitahuan berupa notifikasi yang masuk ke dalam akunnya.

Selama bergabung dengan komunitas virtual, para informan sedikit banyaknya terkena dampak secara tidak langsung. Seperti cara berbicara, pemikiran, karakteristik ataupun prinsip-prinsip yang berubah. Komunitas virtual bisa menjadi teladan bagaimanapun seharusnya seseorang bersikap, maka itu dikatakan kelompok rujukan positif, dan jika menggunakan kelompok sebagai teladan bagaimana seharusnya tidak bersikap maka akan menjadi kelompok rujukan negatif. Sebanyak 11 orang informan dalam penelitian ini cenderung menjadikan komunitas virtual sebagai kelompok rujukannya. Sedangkan 4 orang menganggap komunitas virtual bukan sebagai standar dalam bersikap.

Sebagai contoh kelompok rujukan positif, informan 1 mengatakan bahwa komunitas virtual dapat menuntunnya dalam meng*install* sebuah game ataupun memberitahu trik-trik lainnya. Selanjutnya, informan 13 mengatakan bahwa komunitas virtual secara tidak langsung merubah cara ia berbahasa. Informan 13 merupakan orang Medan. Tingginya interaksi dengan teman-temannya yang berasal dari Jakarta, membuatnya ia juga fasih menggunakan bahasa gaul. Seperti kalimat “gue & lu” yang terkadang ia gunakan di dunia nyata untuk mengganti kalimat seperti “aku,awak, kau atau yang lainnya”. Di sini terlihat bahwa

komunitas virtual memiliki dampak terhadap kepribadi anggota secara langsung dan tidak langsung.