

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia maya atau *cyberspace* merupakan media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara *online* (terhubung langsung). Dunia maya atau *cyberspace* ini merupakan integrasi dari berbagai peralatan teknologi komunikasi dan jaringan komputer (sensor, transduser, koneksi, transmisi, prosesor, signal, kontroler) yang dapat menghubungkan peralatan komunikasi (computer, telepon genggam, instrumentasi, elektronik dan lain-lain) yang tersebar diseluruh penjuru dunia secara interaktif yang termediasi oleh internet.

Dalam hal ini bisa dibayangkan bahwa dunia maya atau *cyberspace* merupakan media yang tetap mengandalkan control penuh dari *user* atau penggunanya. Di dalam dunia maya sendiri terdapat 3 bentuk komunikasi yaitu komunikasi antara *mechine-mechine, people-mechine, people-people*. Hal ini selaras dengan aspek komunikasi yang dijelaskan dalam teori CMC (*Computer mediated communications*), bahwa computer mampu menjadi media dalam proses komunikasi, Marc smith mengatakan bahwa jarak tidak mempengaruhi proses komunikasi dan interaksi, sebab interaksi yang terjadi melalui jaringan computer pada dasarnya dapat diwakilkan dengan teks (Dalam Nasrullah, 2012:95)

Pesatnya perkembangan teknologi dan kecanggihan internet saat ini, telah menjadi suatu bagian penting di kehidupan masyarakat. Dengan munculnya internet ini banyak yang berharap akan munculnya orang-orang cerdas, berani dan kreatif yang mampu memanfaatkan dunia maya sebagai wadah untuk membangun kesadaran publik untuk masa depan yang lebih baik. Bagi individu yang sadar diri, mereka menganggap dunia maya yang disediakan internet jelas bisa digunakan sebagai medan pertempuran virtual bahkan dapat menjadi sesuatu yang individu inginkan.

Semakin berkembang pesatnya bidang teknologi, semakin berkembang pula informasi-informasi baru yang bermunculan. Teknologi internet menyebabkan munculnya media-media sosial yang memudahkan khalayak dalam berinteraksi. Komunikasi yang biasanya secara tatap muka kini dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun. Williamson sebagaimana dikutip Widjajanto (2013: 143) menyatakan bahwa media sosial adalah media yang didesain untuk menyebarkan pesan melalui interaksi sosial dan dibuat dengan teknik-teknik publikasi yang sangat mudah diakses dan berskala besar.

Popularitas media sosial telah mengubah lanskap industri media secara signifikan. Media sosial memungkinkan penggunanya menjadi produsen konten di berbagai topik, termasuk *infotainment*. Setiap media sosial mempunyai fenomena-fenomena. Baik dikalangan penggunanya itu sendiri maupun diluar pengguna media sosial tersebut.

Sejak awal kemunculannya, media baru telah merevolusi cara menyimpan, memublikasikan, mencari, dan mengonsumsi informasi yang kemudian mengubah lanskap industri media saat ini. Pada mulanya, industri media konvensional berperan sebagai produsen informasi tunggal dan menempatkan *audiens* sebagai konsumen informasi yang pasif. Audiens cenderung diposisikan sebagai khalayak pasif yang tidak memiliki kuasa atas konten informasi yang disampaikan media. Akan tetapi, kondisi tadi berubah secara signifikan seiring kehadiran media baru.

Kemampuan pengguna media baru (warga net/netizen) untuk memproduksi konten informasi memungkinkan setiap netizen memiliki kuasa sebagai produsen pesan. Netizen memiliki keleluasaan dan peluang untuk membuat konten sesuai dengan minat dan kepentingannya. Terlebih, media baru memungkinkan setiap netizen dapat memproduksi dan menyebarkan informasi dalam waktu yang singkat, melebihi kemampuan media konvensional.

Akibatnya, media baru kini telah menjadi kanal informasi yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk mengakses informasi. Media sosial sebagai bagian dari media baru pada satu titik turut berkontribusi dalam mengubah lanskap ini. Melalui media sosial, setiap netizen dapat mengunggah konten secara bebas, baik melalui akun personal maupun organisasional yang dimilikinya. Sifat dan bentuk konten informasi ini pun cukup beragam, tidak terkecuali infotainment.

Kelahiran netizen journalism sebagai media alternatif tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi yang diadopsi masyarakat. Telepon genggam dan smartphone sebagai gawai personal memungkinkan setiap individu mampu

berperan sebagai jurnalis dengan cara memublikasikan kejadian yang terjadi di depan mata mereka (Rheingold, 2002). Berkaitan dengan hal ini, tingkat kecepatan mereka untuk menginformasikan kejadian tentunya akan jauh lebih andal dibandingkan jurnalis dari institusi media. Kecepatan penyampaian informasi inilah yang menjadi nilai unggul netizen journalism dibandingkan media mainstream.

Kehadiran internetpun menjadi kekuatan tersendiri untuk komunikasi virtual diantaranya sebagai kekuatan utama dalam perkembangan media sosial sebagai media yang memediasi komunikasi yang dilakukan secara virtual atau *online*. Dalam buku Nasrullah (2012:20), Wilbur shawn mengatakan bahwa *the characteristic of virtual is that is able to produce effect or to produce itself as an effect in the absence of "real effect"* (Wilbur,1997:9 20 ). Ruang tersebut memberikan dampak yang luas didalam kultur manusia itu sendiri sehingga segala jenis kebutuhan bisa didapatkan melalui internet seperti kebutuhan akan informasi,hiburan,pendidikan sampai kebutuhan untuk berkomunikasi dalam ranah sosial pun bisa terpenuhi dengan internet

Instagram merupakan salah satu bentuk kontribusi dari perkembangan internet dalam media komunikasi,melalui Instagram pengguna atau *user* dapat melakukan komunikasi secara langsung dengan *user* Instagram lainnya tanpa harus bertatap muka.Kecanggihan serta kemudahan media sosial Instagram menjadikan media sosial ini menjadi media paling unggul apabila dibandingkan dengan media sosial lainnya.

Fitur yang lengkap membuat Instagram lebih digandrungi oleh masyarakat urban dibanding aplikasi-aplikasi serupa lainnya. Instagram menawarkan fitur-fitur seperti *audio visual, intagram live, insta stor, chatting*. Sebenarnya fitur – fitur tambahan pada Instagram sebelumnya sama saja dengan fitur yang dimiliki media sosial sebelumnya/ atau pencetus fitur tersebut, namun beberapa faktor membuat fitur – fitur tersebut lebih diminati pada Instagram dibandingkan dengan media sosial yang mengeluarkan fitur tersebut. Bisa dibilang Instagram menjiplak fitur – fitur yang sedang hangat di masyarakat untuk keeksistensian Instagram sendiri di kalangan khalayak.

Komunikasi antar *user* ini di dalam dunia maya atau *cyberspace* pada akhirnya menjadi sebuah bagian dari budaya yang dihasilkan oleh internet atau yang disebut dengan *cyberculture*. *Cyberculture* atau budaya siber adalah praktik sosial maupun nilai-nilai dari komunikasi dan interaksi antar pengguna yang muncul di ruang siber dari hubungan antar manusia-teknologi ataupun antara manusia-manusia dengan perantara teknologi, yang kemudian budaya tersebut diproduksi, didistribusikan, di konsumsi melalui jaringan internet yang terbentuk diantara pengguna (dalam Nasrullah, 2015:78)

Salah satu bentuk artefak dari *cyberculture* atau budaya siber adalah komunitas virtual. Komunitas virtual merupakan komunitas yang berada dalam ruang siber dan setiap anggotanya kembali dan hadir di sana dalam ruang informasional yang sama (dalam Nasrullah, 2012:109) secara konteks komunitas virtual dengan komunitas yang ada pada dunia secara nyata merupakan satu bentuk komunitas yang memang

terbentuk atas aspek-aspek yang sama, yang berbeda dalam hal ini adalah tempat dari komunitas itu terbentuk

Dengan kemudahan mengakses informasi saat ini, setiap masyarakat yang menggunakan media sosial bisa dengan mudahnya mengakses informasi hanya dalam hitungan menit, pengguna media sosial bisa mengakses informasi apa saja termasuk tentang penelitian pemanfaatan ganja, penelitian tentang pemanfaatan ganja ini telah memberi banyak pengaruh pada banyak kalangan terkecuali termasuk di Indonesia itu sendiri. Informasi-informasi itu diolah dan dipublikasikan, Informasi tersebut bisa didapatkan dari organisasi-organisasi, perguruan tinggi maupun institusi pemerintah di negara lain.

@LGNBandung merupakan akun yang terbentuk pada tanggal 23 maret 2018, akun yang dibentuk atas dasar beberapa orang yang ingin melegalkan ganja dalam hal ini *Lingkar Ganja Nusantara* merupakan bentuk dari komunitas yang ada secara *real* atau nyata. Lingkar Ganja Nusantara LGN adalah aktivis Lingkar Ganja Nusantara, sebuah komunitas yang berusaha mengadvokasi dan mengedukasi tanaman ganja. Kata 'lingkar' sengaja dipakai untuk menggambarkan kebiasaan melingkar saat para pemakai berdiskusi atau menggunakan ganja.

LGN mengangkat isu kontroversial, legalisasi ganja. Beragam souvenir yang menunjukkan semangat advokasi legalisasi ganja tersedia di Rumah Hijau LGN. Tugas advokasi dan edukasi yang diusung LGN memang tidak mudah. Bahkan bisa dianggap melawan arus. Bayangkan, ketika hukum positif memasukkan ganja

sebagai barang haram (narkotika), para aktivis LGN justru ingin melakukan sebaliknya

LGN (Lingkar Ganja Nusantara). LGN resmi berdiri pada Juni 2010. Ide legalisasi ganja muncul dari obrolan para pendiri LGN di kampus UI Depok. Diskusi ini kemudian berlanjut ketika salah seorang dari pendiri LGN tersebut membuat grup Facebook yang diberi nama DLG (Dukung Legalisasi Ganja). Tanpa disadari, jumlah pendukung DLG mencapai angka 11.000 pada tahun 2009. Di tahun itu pula DLG berkumpul untuk pertama kali, yang diinisiasi oleh salah seorang aktivis NAPZA (Narkotika, Alkohol, Psikotropika, dan Zat Adiktif). Dari sinilah LGN bermula dan mulai menggerakkan ide legalisasi ganja di Indonesia.

Hingga akhirnya lingkaran ganja nusantara menyebar ke beberapa kota besar seperti Bandung, Surabaya, Jakarta, Bekasi dan beberapa kota lainnya dengan tujuan yang sama, yaitu pelegalan ganja. Melalui media sosial Instagram, akun ini menyebarkan konten-konten tentang manfaat ganja, info-info mengenai ganja, yang dimana akun ini menyuarakan untuk melegalkan ganja khususnya di Indonesia. Fikri salah satu admin dari @LGNBandung mengatakan penggunaan media sosial Instagram dipilih karena orang-orang yang main *facebook* atau *twitter* sekarang sudah jarang, kami lebih memilih *Instagram* karena *fitur* nya lebih lengkap dibanding media sosial yang lain.

Gambar 1 Akun @lgnbandung dalam instagram



Sumber : <https://www.instagram.com/lgnbandung/> (akses tanggal 03 april 2019)

Seiring perkembangan media sosial Instagram sebagai media komunikasi virtual *lingkar ganja nusantara Bandung*, pada sisi perangkat Instagram mengalami banyak perubahan atau yang dikenal dengan istilah *update*. sehingga pada fitur dan fasilitas yang ditawarkan pun semakin hari semakin berkembang. Hal ini yang



dimanfaatkan oleh akun @LGNBandung sebagai media komunikasi *lingkar ganja* dalam *cyberspace*.melalui fasilitas seperti *insta story,insatgram live,dan q & a* mereka melakukan komunikasi secara virtual antara *lingkar ganja nusantara* dan *lingkar ganja-lingkar ganja* lainnya yang ada pada *cyberspace*.

Hal yang harus dicermati adalah bahwa berkaitan dengan *cyberculture*, aktivitas komunikasi *Lingkar Ganja Nusantara Bandung* dalam *cyberspace* merupakan salah satu bentuk dari budaya siber atau *cyberculture*.yang dimana bahwa setiap budaya akan menghasilkan artefak dari budaya itu sendiri.Dan hal ini pula yang berlaku dari bentuk budaya yang dihasilkan oleh *Lingkar Ganja Nusantara Bandung* dari aktivitas komunikasi yang mereka lakukan dalam *cyberspace* melalui akun media sosial Instagram @LGNBandung.

Peneliti dalam hal ini ingin lebih mengetahui dalam mengenai bagaimana aktivitas komunikasi *Lingkar Ganja Nusantara Bandung* dalam berupaya melegalkan ganja, karena pada zaman sekarang kita semua berada dalam era modernisasi dengan segala aspek negatif maupun positifnya, tetapi masih ada sekelompok orang yang ingin berusaha melegalkan ganja yang dianggap sebagian orang cara-caranya bertentangan dengan ajaran agama, yaitu agama islam.

Dalam komunitas virtual, siapa pun tidak bisa memastikan bahwa identitas individu yang terbaca dalam teks online adalah identitas atau penggambaran seutuhnya dalam kehidupan nyata.

Kebebasan berekspresi di media sosial tentu banyak sekali jenisnya. Pada *roleplayers*, para pelakunya lebih pada memberikan informasi tentang idolanya karena yang mereka gunakan (*username* , *foto profile* , *keterangan profilnya*) berkaitan dengan idola mereka atau artis. Sehingga, yang mereka update setiap harinya yaitu kegiatan idola mereka, bukan kegiatan mereka di dunia nyata.

Sampai saat ini akun @LGNBandung telah berhasil menjangkau 17.000 *followers* lebih dan sampe saat ini terus bertambah. Dengan jumlah pengikut atau *followers* dari akun ini dan juga beragam interaksi yang ada, peneliti melihat bahwa akun ini seakan menjadi ruang bagi mereka berkumpul seperti penjelasan komunitas virtual diatas, seakan akun ini menjadi *second of life* dari Lingkar Ganja Nusantara dalam artian merupakan bagian dari kehidupan Lingkar Ganja Nusantara selain berkomunikasi secara nyata. Pada akun ini mereka dapat mengeluarkan pendapat mereka, keluh kesah mereka, sampai perjuangan yang mereka lakukan untuk mendukung pelegalan ganja di Indonesia yang mereka banggakan lewat akun @LGNBandung.

Timbul pertanyaan bahwa bagaimana aktivitas komunikasi Lingkar Ganja Nusantara dalam *cyberspace* melalui akun media sosial Instagram @LGNBandung sehingga mampu menjadi satu kebudayaan bagi Lingkar Ganja Nusantara sendiri merujuk pada fenomena yang ada dan diciptakan oleh Lingkar Ganja Nusantara itu sendiri dengan menggunakan internet atau dunia siber sebagai media komunikasi tersebut.

Dengan demikian peneliti menggunakan *design* penelitian Etnografi virtual untuk meneliti fenomena Lingkar Ganja Nusantara di media sosial terutama media siber atau internet. Hal ini menurut peneliti merupakan metode yang tepat mengingat etnografi virtual merupakan *design* penelitian yang dilakukan untuk melihat fenomena sosial dan/ atau kultur pengguna di ruang siber.

Bell (2011) dalam Nasrullah (2014:171), menyatakan bahwa metode etnografi ini merupakan metode utama dan penting untuk melihat fenomena budaya siber di internet. Hal ini seiring dengan munculnya fenomena bahwa internet sudah merupakan bagian dari budaya manusia. Maksudnya adalah bahwa internet merupakan konteks institusional maupun domestik di mana teknologi ini juga menggunakan simbol – simbol yang memiliki makna tersendiri, dan sebagai sebuah bentuk “*metaphorical*” yang melibatkan konsep – konsep baru terhadap teknologi dan hubungannya dengan kehidupan sosial (Nasrullah, 2012: 52 ).

Hal ini dipertegas dalam buku *Virtual Ethnography*, sebagaimana dikutip dari Christine Hine, 2001, bahwa internet merupakan bagian dari budaya (*culture*) dan artefak budaya (*cultural artefac*). Sehingga internet bukan hanya merupakan sekumpulan komputer yang berinteraksi dengan bahasa komputer itu sendiri namun dalam hal ini internet mampu didenotasikan sebagai seperangkat komputer yang memungkinkan *user* atau pengguna melakukan interaksi, memunculkan berbagai macam bentuk komunikasi, dan untuk saling bertukar informasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan inti dari permasalahan dalam penelitian ini kedalam rumusan Makro. Maka peneliti akan menjelaskan lebih lanjut tentang **Bagaimana Aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung pada *Cyber Space***.

### 1.2.1 Pertanyaan Makro

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan inti dari permasalahan dalam penelitian ini kedalam rumusan Makro. Maka peneliti akan menjelaskan lebih lanjut tentang **Bagaimana Aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung melalui *Cyber Space* pada akun media sosial *Instagram @LGNBandung***.

### 1.2.2 Pertanyaan Mikro

1. Bagaimana **Ruang media** dari akun media sosial Instagram *@LGNBandung* ??
2. Bagaimana **Dokumen media** dari akun media sosial Instagram *@LGNBandung* ??
3. Bagaimana **Objek Media** akun media sosial Instagram *@LGNBandung* ?
4. Bagaimana **Pengalaman Media** akun media sosial Instagram *@LGNBandung* ?

### 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada penelitian inipun memiliki maksud dan tujuan yang menjadi bagian dari penelitian sebagai ranah kedepannya, adapun maksud dan tujuan sebagai berikut:

#### 1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan secara mendalam tentang Bagaimana “**Bagaimana Aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung melalui Cyber Space pada akun media sosial Instagram @LGNBandung.**”.

#### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu **untuk mengetahui** artefak budaya yang dihasilkan dari **aktivitas komunikasi** *lingkar Ganja Nusantara Bandung* dalam *cyberspace* maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui artefak budaya yang dihasilkan dari Aktivitas komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung melalui Cyber Space pada akun media sosial *Instagram @LGNBandung* dengan mengungkap :

1. **Ruang media** Akun Media Sosial *instagram @LGNBandung* sebagai media aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung pada Dunia Siber (*cyberspace*).

2. **Dokumen media** Akun Media Sosial instagram @LGNBandung sebagai media aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung pada Dunia Siber (*cyberspace*).
3. **Objek media** Akun Media Sosial instagram @LGNBandung sebagai media aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung pada Dunia Siber (*cyberspace*).
4. **Pengalaman media** Akun Media Sosial instagram @LGNBandung sebagai media aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung pada Dunia Siber (*cyberspace*).

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis, sebagai berikut

##### **1.4.1 Kegunaan penelitian teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan jadi sumbangan pemikiran bagi pengembangan Ilmu Komunikasi secara umum dan secara khusus, dalam suatu etnografi komunikasi terutama berkenaan dengan Aktivitas Komunikasi LGN Bandung dalam *cyber space* di media sosial Instagram.

##### **1.4.2 Kegunaan penelitian praktis**

Selain kegunaan teoritis di atas, dapat dikemukakan pula kegunaan praktis sebagai berikut:

#### **1.4.2.1 Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat digunakan oleh para akademisi sebagai referensi dan acuan tentang suatu budaya di salah satu media cyber khususnya di media sosial *Instagram*, baik itu akademisi di bidang Ilmu Komunikasi khususnya, yaitu tentang Aktivitas Komunikasi LGN Bandung pada *cyber space* di media sosial Instagram.

#### **1.4.2.2 Bagi Akademik**

Penelitian berguna bagi mahasiswa Unikom secara umum, mahasiswa ilmu komunikasi konsentrasi Jurnalistik secara khusus secara *literatur* terutama pada peneliti yang melakukan penelitian pada kajian yang sama yaitu, Etnografi virtual.

#### **1.4.2.3 Bagi masyarakat**

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber pengetahuan umum secara praktis berguna sebagai informasi dan referensi bagi masyarakat. yang menggambarkan bagaimana media sosial dimanfaatkan sebagai kegiatan berkomunikasi, juga sebagai bahan pengetahuan tentang pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi dan bagaimana Aktivitas komunikasi dalam membentuk budaya di dunia virtual khususnya di akun media sosial Instagram @LGNBandung.

#### **1.4.2.4 Kegunaan Bagi Lingkar Ganja Nusantara**

Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai salah satu pengetahuan baru yang mampu menggambarkan bahwa media sosial merupakan media yang termediasi internet yang berfungsi sebagai penyalur pesan/ atau informasi dalam bentuk komunikasi massa yang dilakukan oleh Lingkar Ganja Nusantara Bandung khususnya. Sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dalam memanfaatkan media sosial sebagai media aktivitas komunikasi di dunia siber.