BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Banyak fenomena menarik sekarang ini yang berasal dari adanya kesatuan aksi kelompok dalam dunia maya melalui tindakan mendukung dalam bentuk aksi solidaritas. Seperti halnya dalam jejaring sosial *Facebook* yang sekarang ini semakin marak dijadikan sbegai media sekunder dalam "menyatukan" harapan dan kebersamaan antar penggunanya. Masih ingat tentunya gerakan satu juta *facebooker* mendukung Hamza-Bibit dengan kasus kriminalisasi KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi), atau gerakan koin cinta untuk Prita karena terlilit kasus dengan Rumah Sakit Omni Internasional hanya karena sebuah "*email*" dan beragam gerakan atau kelompok yang lahir dan berkembang dalam komunitas maya seperti dalam *Facebook*.

Setiap anggota komunitas bisa mengekspresikan berbagai kekesalan atas upaya kriminalisasi KPK, praktik arogansi oknum polisi dan oknum kejaksaaan secara lebih bebas, fleksibel dan bisa sangat *personal*. Sehingga ekspresi emosi masing-masing indvidu lebih terakomodasi dibanding hanya membaca hasil reportase jurnalis media massa. Banyak diantara anggota gerakan 1 juta *facebookers* pendukung Hamzah dan Bibit pada waktu itu, tidak saling mengenal dan tidak pernah bertemu secara *face-to-face*. Disinilah kekutan komunitas virtual yang disajikan sebagai bentuk interaksional yang terbina secara alamiah dengan menurut adanya kesamaan tujuan.

Pertanyaannya, mengapa komunitas virtual akhir-akhir ini dapat menjadi komunitas pengontrol sekaligus juga dapat menjadi kelompok penekan? Pertanyaan yang peneliti ajukan mungkin sama dengan seperti kebanyakan orang tanyakan. Dunia maya saat ini menjadi media yang sangat ampuh untuk dapat dieksplorasi dengan banyak tujuan. Entah baik atau buruk itu merupakan bagian dari kebebasan yang ada dalam menentukan pilihan. Hal yang harus digaris bawahi adalah adanya kesatuan visi dan pemaknaan komunitas virtual dalam situs jejaring sosial *Facebook.*

Jadi apa sebenarnya Facebook, yang telah menyedot banyak sekali perhatian para pelaku dunia maya modern? Facebook termasuk dalam kategori situs jejaring sosial seperti halnya *Twitter, Myspace, Windows Live Spaces, Friendster, Hi5, Flicker, Orkut, Flixter, Multiply* dan *netlog* dan berbagai situs jejaring sosial sejening lainnya yang menyediakan media bagi para penggunanya untuk saling bertukar informasi dan berinteraksi. Facebook diluncurkan pertama kali pada tanggal 4 Februari 2006 oleh seorang mahasiswa Harvard University, Mark Zuckerberg. Nama Facebook sendiri diinspirasi oleh Zuckerberg dari sebuah istilah di kalangan kampus seantero AS untuk saling mengenal antar sesama civitas akademiknya.

Awalnya para penggunanya hanya dikhususkan bagi para mahasiswa di kampus Harvard University. Lalu kemudian diperluas ke sejumlah kampus di wilayah Boston (Boston College, Boston University, Northeastern University, Tufts University) dan kampus-kampus lainnya seperti Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, and Ivy League. Menyusul kemudian sejumlah kampus

lain di AS. Akhirnya, penggunanya lebih diperluas lagi ke sejumlah kampus lain di seluruh dunia. Tanggal 11 September 2006, Facebook membuat satu langkah penting dengan mengizinkan aksesnya ke seluruh netter yang mempunyai alamat email valid, namun, dengan pembatasan usia.

Facebook sebenarnya merupakan "hasil perkembangan" produk *social networking* lainnya dari hasil perbaikan situs jejaring sosial yang telah berkembang sebelumnya. Sebut saja pendahulunya yang juga memberikan tema serupa sebagai situs jejaring sosial seperti halnya *Friendster*, *mySpace*, dan *Live Connector* yang pernah berjaya sebelum era Facebook. Hal ini merupakan bentuk kebosanan masyarakat dengan produk pendahulunya yang sudah bertahun-tahun menempati posisi sebagai situs jejaring sosial utama.

Tak hanya *facebook* tapi juga ada 10 situs lain yang trend digunakan yakni: *Twitter, Myspace, Windows Live Spaces, Friendster, Hi5, Flicker, Orkut, Flixter, Multiply* dan *netlog.* Meski yang paling populer tentu saja adalah *Facebook.* Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan forum ruang cendekia sebagai salah satu forum hasil facebook, yang menyatakan bahwa:

> "Demam Facebook adalah kelanjutan dari keberhasilan situs komunitas Friendster yang berhasil menjaring 12 juta "registered users" atau sekitar 60% pengguna internet di Indonesia. Bahkan banyak pengguna Friendster yang melakukan migrasi ke Facebook karena layanan yang diberikan lebih lengkap dan mengikuti selera masyarakat. Facebook memiliki sederet fitur yang memungkinkan penggunanya berinteraksi langsung (*real time*), seperti *chatting*, *tag* foto, blog, *game*, dan *update* status "*what are you doing now*" yang dinilai lebih keren dari Friendster.[1]

[1] http://www.facebook.com/permalink/2010

Dapat dilihat bahwa pada dasarnya Facebook memang memiliki benang merah yang sama dengan *Friendster* atau pun jejaring sosial lainnya, yakni sebagai situs yang memberikan wadah bagi setiap individu untuk dapat berinteraksi secara virtual di dalamnya. Hanya saja dalam hal ini *Facebook* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan pendahulunya semisal Friendster. Keunggulan yang ada merupakan bentuk perbaikan dari situs sebelumnya yang dapat diperlihatkan dengan jauh lebih baik.

Fitur yang beragam, aplikasi yang cenderung mudah bagi *user* (pengguna), adanya fasilitas yang tidak di dapat dari situs jejaring sosial seperti hanya fitur *chat online*, struktur komentar yang tersusun, game, dan beragam fitur lainnya yang jauh lebih berkembang dari situs jejaring sosial lainnya. Bahkan Facebook memberikan kesempatan bagi para *user* untuk mendulang uang di dalamnya, seperti memanfaatkan fitur game atau fitur lainnya dan bukan itu saja, banyak perusahaan yang juga meraup keuntungan dengan memanfaatkan Facebook sebagai "alat" jual mereka.

Keunggulan yang ada pada Facebook ini tentunya menjadi nilai tambah bagi para pengguna yang merasa terpenuhi kebutuhan virtualnya. Saat ini Facebook lebih dari sekedar *trend* di Indonesia, bahkan Facebok menjadi media sekunder yang memiliki andil besar dalam kegiatan komunikasi masyarakat seperti halnya menghasilkan produk komunitas virtual. Sekarang ini Facebook menjadi sebuah identitas berinteraksi modern, mulai dari anak sekolah dasar sampai dengan para pengusaha, banyak yang memanfaatkan

Facebook sebagai alternatif media interaksi sosial.

Munculnya era kesadaran kelompok *public attentive* yang kian adaptif dengan kemajuan ICT (*Information Communication Technology*) terutama terkait dengan dunia virtual. Menurut data statistik yang dilansir oleh www.checkfacebook.com tahun 2009 yang kemudian dikutip dalam, pengguna facebook di Indonesia masuk 10 besar jumlah pengguna facebook terbesar di dunia.

> "Indonesia berada di peringkat ketujuh, mengalahkan Australia, Spanyol, dan Kolombia. Peringkat pertama dipegang Amerika Serikat (67.485.000), kemudian disusul Inggris (17.926.840), Kanada (11.515.660), Turki (11.417.400), Perancis (10.588.720), Italia (10.179.480), Indonesia (5.949.740) Australia (5.890.760), Spanyol (5.671.580) dan Kolumbia (5.206. 020)." [2]

Pengguna internet di Indonesia pun kian hari kian banyak. Menurut data dari www.internetworldstats.com tahun 2009 yangt menyatakan bahwa: "Indonesia kini menempati peringkat kelima di Asia dengan jumlah *user* 25 Juta orang di bawah Cina, Jepang, India, Korea Selatan dan masih unggul atas Vietnam, Filipina, Malaysia dan Taiwan. Sebagian besar penggerak jejaring sosial berasal dari generasi muda terdidik (*well-educated*)" [3]

Mereka menjadikan perkembangan internet sebagai salah satu instrumen jejaring sosial termasuk untuk mengkritisi berbagai hal. Ada *trend* peningkatan signifikan dalam penggunaan situs jejaring sosial *Facebook* di masyarakat. Hal ini terlihat dari banyaknya iklan provider dan ponsel yang "mencatut" nama situs jejaring sosial *Facebook* sebagai aplikasi inti dalam

---

[2] http://bloghendrigmail.blogspot.com/2010

[3] http://bloghendrigmail.blogspot.com/2010

fiturnya. Dengan meningkatnya jumlah *public attentive* atau komunitas yang sudah berperhatian terhadap berbagai isu politik yang berkembang, maka kian hari komunitas virtual ini kian memiliki kekuatan signifikan.

Komunitas virtual itu tak terbatasi (*borderless*) oleh keterpisahan tempat, waktu, ideologi, status sosial ekonomi maupun pendidikan. Saat *facebooker* melakukan *interplay* dengan *facebooker* lainnya dalam, maka hubungannya jauh lebih fleksibel karena bisa berhubungan kapan saja dan dari mana saja. Tak ada lagi zona proksemik seperti pernah digagas Edward Hall, yang membagi antara jarak intim, jarak personal, jarak sosial, jarak publik. Dengan adanya *Facebook,* nampak bahwa komunikasi tak lagi berjarak fisik seperti itu.

Komunikasi virtual yang terbentuk berada pada wilayah dunia maya yang memungkinkan antar anggotanya tidak mengenal secara personal sebelumnya, hanya saja ditemukan pada wilayah yang sama dalam *Facebook*. Jadi komunikasi virtual menurut catatan Ruang Cendekia dalam sebuah *note* di facebook menyatakan, bahwa:

> "Pada prinsipnya komunitas virtual merupakan sebuah forum di mana para anggotanya saling bebas berhubungan dengan mengeluarkan pendapat, namun hal ini dalam konteks ruang maya (*cyberspace*). Komunitas virtual ini, meliputi sekelompok orang yang melakukan komunikasi atau berinteraksi melalui multimedia." [4]

Setiap orang dapat berinteraksi, bertukar isu, meciptakan tema-tema fantasi dan visi retoris yang dapat membentuk kesadaran kelompok, terbagi dengan terbentuknya kesadaran kelompok terbagi (*shared group*

[4] http://www.facebook.com/permalink/2010

conciousness). Misalnya saja, tema cicak vs buaya, kriminalisasi KPK, pemberantasan korupsi, kasus Prita, dan berbagai tema personal dengan sekejap menjadi tema-tema yang membangkitkan kesadaran. Pada saat media massa mempublikasikan tema-tema kesadaran itu, biasanya keterhubungan individu masih bersifat *artificial* (gamang/palsu). Hal itu, akan diperteguh dan lebih *personal* pada saat dia terhubung dengan komunitas virtualnya dalam *Facebook.*

Tidak berlebihan jika kita menyebut fenomena komunitas virtual dalam jejaring sosial *Facebook* ini sebagai bentuk kontemporer dari ruang publik (*public sphere*). "Konsep ruang publik pada awalnya bermula dari sebuah esai Jurgen Habermas (1962), filsuf kritis generasi kedua dari aliran Frankfurt berjudul "*The Structural Transformation of The Public Sphere*". Dalam esai tersebut, Habermas melihat perkembangan wilayah sosial yang bebas dari sensor dan dominasi." [5]

Wilayah itu disebutnya sebagai ruang publik, yakni semua wilayah yang memungkinkan kehidupan sosial kita untuk membentuk opini publik yang relatif bebas. Ini merupakan sejarah praktek sosial, politik dan budaya yakni praktek pertukaran pandangan yang terbuka dan diskusi mengenai masalah-masalah sosial yang memiliki dampak luas pada khalayak. Penekanannya pada pembentukan kepekaan (*sense of public*), sebagai praktik sosial yang melekat secara budaya.

Facebook yang di dalamnya termasuk komunitas virtual, dapat menjadi

[5] http://bloghendrigmail.blogspot.com/2010

perantara terbentuknya struktur masyarakat emansipatif dan bebas dari dominasi. Setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan. Jika Habermas mengangkat prototipe obrolan di *coffe house* (Inggris) pada abad 18, salon (Prancis) dan *tichgesllschaften* (Jerman) sebagai ruang publik, maka sekarang ini komunitas virtual dapat kita katakan sebagai ruang publik.

Melihat kenyataan tersebut, jelas era pembicaraan ruang publik dalam arti *face-to-face* sudah bergeser. Oleh karena hal tersebut, Mark Poster dalam "*Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere*" pada tahun 1995 mengatakan bahwa:

> "Apa yang dikatakan Habermas tentang konsep *public sphere* sebagai ruang homogen dimana subyeknya mempunyai relasi simetrikal, telah terabaikan dalam arena publik elektronik. Komunitas virtual seperti terdapat di *electronic cafes, bulettin board*, milist, blog, forum interaktif web *personal*, web jejaring sosial telah menjelma menjadi harapan baru ketersediaan ruang publik yang dapat menyediakan suatu situasi komunikasi tanpa dominasi." [6]

Media massa baik cetak maupun elektronika karena alasan-alasan regulasi pasar, represi pemilik modal dan intervensi kepentingan politik negara kerap tak mampu lagi memerankan diri sebagai ruang publik secara optimal. Oleh karenanya, kelompok virtual harus tetap mampu menggerakan publik untuk senantiasa menyuarakan keadilan dan kebenaran tanpa dominasi. Sebuah wujud ekspresi dari kesadaran substantif dengan melalui *Facebook* sebagai sebuah sarana ampuh yang mengakomodirnya.

---

[6] http://bloghendrigmail.blogspot.com/2010

Dalam komunitas virtual juga menyediakan aktivitas dimana setiap anggotanya bisa tergabung dalam forum atau komunitas yang mempunyai kesamaan hobby. Misalnya orang yang suka otomotif tentunya bisa menambah teman, atau relasi mereka dengan bergabung dalam suatu komunitas virtual yang menyukai otomotif pula atau kesenangan lain.

Dalam hubungannya dengan sosialisasi pula, komunitas virtual ini tentunya akan menjadi media komunikasi yang interaktif. Karena setiap orang dapat terlibat secara leluasa, walaupun bukan komunikasi secara langsung namun *feedback* yang dihasilkan pun bisa diketahui secara cepat, penyampaian pesan yang dilakukan pun beragam dapat secara verbal, tulisan, gambar, suara atau gabungan dari semua itu, selain itu media yang digunakan pun adalah media yang interaktif.

Selain itu komunitas ini juga akan membentuk kode komunikasi baru. Banyak orang beranggapan komunikasi di dunia maya tidak bisa melihat mimik muka seseorang. Ada fasilitas webcam disini, atau melalui simbol-simbol *emoticons* atau lebih dikenal dengan emot yang bisa menggantikan kode non verbal yang sekiranya tidak bisa dilihat secra langsung. Kode ini berfungsi untuk menghindarai kesalahpahaman arti pada komunikasi yang berlangsung.

Komunikasi interaksional yang terjalin antara *facebooker* dalam komunitas virtual dalam media *Facebook* menjadi kesatuan yang inhern dalam penelitian ini. Dengan adanya komunikasi dan interaksi yang tumbuh dalam kegiatan ini sebenarnya telah menempatkan *Facebook* pada wilayah yang

lebih tinggi lagi sebagai media bersama yang menfasilitasi kepentingan komunitas tertentu. Pada tahapan selanjutnya komunitas virtual terbentuk sebagai konsekuensi logis dari terjalinnya komunikasi interaksional. Syaiful Rohim dalam bukunya "Teori Komunikasi: *Perspektif, Ragam & Aplikasi*" menjelaskan bahwa:

> "Komunikasi Interaksional merupakan proses komunikasi yang berlangsung dua arah: dari pengirim kepada penerima dan dari penerima kepada pengirim. Pandangan interaksional mengilustrasikan bahwa seseorang dapat menjadi pengirim maupun penerima dalam sebuah interaksi, tetapi tidak menjadi keduanya sekaligus." (Rohim, 43: 2009).

Kutipan di atas menjelaskan bahwa komunikasi interaksional berlangsung secara dialogis dengan memperlihatkan aspek interaksionalnya ke dalam bentuk susunan komunikasi yang terjalin dua arah. Tidak diperlihatkan mengenai adanya penekanan dalam menentukan pengirim pesan dan penerima pesan, karena pada saatnya kedua belah pihak tersebut akan bertukar posisi. Hal inilah kemudian yang mendasari bahwa dalam komunikasi interaksional pertukaran pesan berjalan dengan sedikit mengabaikan subjek karena subjek akan bergerak secara simultan dari satu pihak ke pihak lainnya.

Facebook sebagai media yang menfasilitasi kegiatan komunikasi interaksional *facebooker* mempunyai kesempatan yang besar untuk dijadikan sebagai media tumbuhnya forum-forum personal berupa komunitas virtual. Entah apa pun itu tujuannya, tidak begitu mencuri perhatian. Tetapi tolok ukur media maya sebagai alat komunikasi modern, membuka paradigma baru yang sebelumnya hanya sebuah wacana berupa komunikasi virtual. Dari berbagai penjelasan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian, yakni

”Bagaimana komunikasi interaksional *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana proses komunikasi *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?
2. Bagaimana isi pesan *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?
3. Bagaimana umpan balik *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?
4. Bagaimana komunikasi interaksional *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk dapat mendeskripsikan komunikasi interaksional *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses komunikasi *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual.

2. Untuk mengetahui isi pesan *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual.

3. Untuk mengetahui umpan balik *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual.

4. Untuk mengetahui komunikasi interaksional *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penulis berharap agar penelitian ini dapat menjadi bahan pengembangan ilmiah bagi ilmu komunikasi yang memberikan perhatian lebih untuk memahami perkembangan komunitas virtual yang terjadi di dunia maya dan aktivitasnya dalam internet.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Kegunaan penelitian ini bagi peneliti yakni, memberikan pengetahuan yang luas bagi peneliti mengenai berbagai akses dan media komunikasi yang semakin berkembang. Penelitian ini memberikan pemahaman bagi peniliti bahwa teknologi informasi

dan komunikasi semakin berkembang pesat dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan. Komunikasi dunia maya sekarang ini bukan hanya sebagai gaya hidup saja tetapi lebih mengarah pada kebutuhan primer individu untuk dapat menjalin interkasi secara virtual.

2. Kegunaan penelitian ini bagi Program Studi Ilmu Komunikasi maupun Universitas Komputer Indonesia yakni, diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber literatur bagi penelitian sejenis lainnya dan diharapkan dapat memberikan kontribusi pemahaman dalam pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi untuk dapat menunjang kebutuhan interaksi sosialitas dunia maya.

3. Kegunaan penelitian ini bagi masyarakat yakni, masyarakat diharapkan dapat lebih memahami keberadaan situs jejaring sosial *Facebook* sebagai produk perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk banyak kepentingan. Para pengguna situs jejaring sosial *Facebook* dapat memanfaatkan keberadaan *Facebook* sebagai media penunjang dalam membangun relasi dan jaringan sosial yang tidak terbatas dalam dunia maya. Hal ini tentunya memiliki dampak positif dalam membangun komunikasi virtual sebagai alternatif perkembangan komunikasi modern.

1.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam pendekatan kualitatif tidak di batasi dengan adanya suatu rangkaian model komunikasi yang cenderung mengikat dalam

struktur baku. Kebebasan peneliti untuk dapat menentukan jalannya penelitian dengan berdasarkan pada teori saja telah cukup membangun alur penelitian kualitatif dengan sistem yang tidak terbebani. Bahkan teori saja tidak cukup untuk dapat memberikan batasan bagi peneiti untuk dapat menjalankan penelitian dengan keluar dari jalur yang seharusnya. Hal ini dapat dilihat dari penjelasan Jalauddin Rakhmat yang menjelaskan, bahwa:

> "Peneliti terjun langsung kelapangan tanpa di bebani oleh model bahkan teori sekalipun sehingga persfektifnya tidak tersaring. Ia bebas mengamati objeknya, menjelajah, dan menentukan wawasan-wawasan baru sepanjang jalan. Peneliti terus menerus mengalami reformulasi dan redireksi ketika informasi-informasi baru ditemukan. Hipotesis tidak dating sebelum penelitian. Hipotesis-hipotesis baru muncul dalam penelitian." (Rakhmat, 26:2000).

Penjelasan pada kutipan diatas menjelaskan bahwa penelitian kualitatif ini diperbolehkan untuk dibebaskan dari adanya pemilihan model komunikasi semata. Karena lebih penting dari hal tersebut, yakni hipotesis yang akan berkembang pada saat penelitian sedang berlangsung. Penentuan model komunikasi pada saat membentuk konstruksi penelitian kedalam sebuah model dikhawatirkan akan membatasi peneliti pada sebuah paradigm yang telah ada. Padahal pada kenyataannya di lapangan, peneliti sangat memungkinkan menemui hal-hal baru yang berkembang pada saat penelitian sedang berlangsung.

Penelitian ini memfokuskan pada adanya komunikasi interaksional yang terjalin diantara *facebooker* dalam upayanya membentuk kelompok virtual. Hal ini menjadi catatan tersendiri mengingat bahwa komunikasi interaksional akan membutuhkan upaya responsif dari *facebooker* untuk dapat memahami

alur komunikasi yang terjalin diantaranya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Syaiful Rohim dalam bukunya "Teori Komunikasi: *Perspektif, Ragam & Aplikasi*" menjelaskan bahwa:

> "Komunikasi Interaksional merupakan proses komunikasi yang berlangsung dua arah: dari pengirim kepada penerima dan dari penerima kepada pengirim. Pandangan interaksional mengilustrasikan bahwa seseorang dapat menjadi pengirim maupun penerima dalam sebuah interaksi, tetapi tidak menjadi keduanya sekaligus." (Rohim, 2009: 43).

Kutipan diatas menjelaskan bahwa *point* penting dalam komunikasi interaksional adalah adanya suatu timbal balik berupa komunikai dialogis dengan mengedepankan unsur interaksi dan mengenyampingkan peran pengirim pesan atau penerima pesan. Hal ini dimaknai karena antara komunikator dan komunikan dalam komunikasi interaksional akan saling bertukar posisi sejauh umpan balik yang diutarakan memiliki nilai interaksional mutual.

Dalam melakukan komunikasi, perlu adanya suatu proses yang memungkinkannya untuk melakukan komunikasi secara efektif. Proses komunikasi inilah yang membuat komunikasi berjalan dengan baik dengan berbagai tujuan. Dengan adanya proses komunikasi, berarti ada suatu alat yang digunakan dalam prakteknya sebagai cara dalam pengungkapan komunikasi tersebut. Menurut Onong Uchjana Effendy dalam buku *"Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek"*, Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap yakni proses komunikasi secara primer dan secara sekunder, yakni:

"Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran

> dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu "menerjemahkan" pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan." (Effendy, 2003: 11).

Setelah proses komunikasi primer, maka proses komunikasi kedua adalah proses komunikasi sekunder. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Onong Uchjana Effendy bahwa, "Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama." (Effendy, 2003: 16).

Menurut Onong Uchjana Effendy Mengemukakan bahwa "Kita memerlukan strategi dan perencanaan komunikasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi isi pesan. Ada beberapa jenis pesan, antara lain *information message* (pesan yang mengandung informasi), *instructional messege* (pesan yang mengandung instruksi), dan *motivasional message* (pesan yang berusaha mendorong)." (Liliweri, 1997 : 20)

Dalam penyampain isi pesan secara tepat, dan jelas Menurut Siahaan, harus diperhatikan beberapa hal berikut ini :

1. Pesan itu harus jelas (*clear)*, bahasa yang mudah dipahami, tidak berbelit, tanpa denotasi yang menyimpang dan tuntas.
2. Pesan itu menarik dan meyakinkan (*convicining*), menarik karena berkaitan dengan dirinya sendirinya sesuai dengan rasio.

(Siahaan, 1991: 73)

Selain itu isi pesan berperan dapat mempengaruhi tingkat kemampuan pesan untuk mempengaruhi komunikan yang efektif harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut :

> 1. Adanya kesamaan dalam mempermudah proses penyandian (*decoding*) yakni proses menterjemaahkan lambang-lambang yang diterima menjadi gagasan-gagasan.
> 2. Adanya kesamaan membantu membangun premis yang sama (persepsi).
> 3. Adanya kesamaan menyebabkan komunikan tertarik pada komunikator.
> (Rakhmat, 1988: 271)

Peneliti melihat kepentingan umpan balik dalam penelitian ini sebagai suatu sentral dari efek yang dilakukan dalam komunikasi interaksional. Umpan balik menurut Wiener yang kemudian dikutip oleh Aubrey Fisher, bahwa “Umpan balik adalah metode pengendalian suatu system dengan jalan memasukan kembali ke dalamnya hasil pelaksanaan yang lalu.” (Fisher, 1986:389).

Selanjutnya Aubrey Fisher memperlihatkan empat buat variasi fundamental dalam konteks umpan balik, sebagai berikut:

1. Umpan balik sebagai respon
2. Umpan balik sebagai peneguhan
3. Umpan balik sebagai “*servomekanisme*” internal
4. Umpan balik sebagai proses sosial. (Fisher, 1986: 390).

Walaupun penelitian kualitatif tidak diharuskan memberikan suatu model komunikasi tertentu, tetapi peneiltian ini dijuga didasari oleh berbagai

teori yang mendukung seperti beragam teori dari berbagai ahli pada penjelasan di atas. Hal ini dirasa perlu, untuk menunjukan bahwa berbagai hipotesa lanjutan akan sangat memungkinkan timbul pada saat penelitian, dan tidak menutup kemungkinan bahwa peneliti dapat mengembangkan teori yang ada ketika penelitian sedang berlangsung di lapangan

1.6 Pertanyaan Penelitian

A. Proses komunikasi *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual:

1. Bagaimana proses komunikasi primer *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?
2. Bagaimana proses komunikasi sekunder *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?

B. Isi pesan *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual:

1. Bagaimana kejelasan pesan *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?
2. Apakah jenis pesan yang disampaikan *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?
3. Bagaimana penyampaian pesan *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?

4. Apakah tujuan pesan yang disampaikan *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?

C. Umpan balik *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual:

1. Bagaimana respon yang diberikan *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?
2. Bagaimana respon tersebut terbentuk dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?
3. Bagaimana menyikapi respon antara *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?

D. Komunikasi interaksional *facebooker* dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual?

1. Bagaimana interaksi antara *facebooker* terbentuk?
2. Bagaimana interaksi tersebut diarahkan *facebooker*?
3. Bagaimana pemaknaan interaksi yang terjalin?

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan **metode penelitian deskriptif**. Metode ini dipilih dengan tujuan untuk dapat menggambarkan fenomena yang ada dalam situs jejaring sosial *Facebook* sebagai media hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan wadah bagi para penggunananya untuk dapat melakukan interkasi sosial yang luas. Penggunaan metode

deskriptif ini pada dasarnya digunakan untuk dapat lebih memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk dapat memberikan wacana yang ada dalam penelitian sebagai sebuah upaya pemaparan fenomena secara utuh.

Peneliti memahami metode penilitian deskriptif akan dapat mengakomodasi kepentingan kedalaman penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan sebuah peristiwa yang utuh secara holistik. Untuk itu pula metode deskriptif dijadikan sebagai metode penelitian yang paling cocok untuk peneliti gunakan. Pengertian lainnya adalah bahwa metode penelitian deskriptif dapat dilihat sebagai suatu upaya dalam memahami perilaku dan permasalahan situasi sosial ke dalam bentuk ”*story telling*”, artinya peneliti memberikan beragam informasi secara tersistematis. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Djalaluddin Rakhmat, bahwa:

> “Metode deskriptif, yaitu dengan cara mempelajari masalah-masalah dan tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu dengan tujuan penelitian yaitu menggambarkan fenomena secara sistematis, fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat.” (Rakhmat, 1997: 22)

Kutipan diatas menunjukan bahwa metode deskriptif digunakan sebagai upaya penggambaran fenomena sosial yang dilaporkan dengan sistematika peristiwa yang menyeluruh. Artinya peneliti memiliki kesempatan untuk dapat memberikan pemahaman yang luas bagi penelitian ini dalam kerangka pewacanaan yang didasarkan atas apa yang terjadi dalam penelitian dan tidak memberikan indikasi lainnya kecuali hanya memaparkan kebenarannya.

Dengan menggunakan metode deskritif ini, peneliti dapat dengan leluasa dalam menyampaikan dan merumuskan apa yang ada di lapangan secara

keseluruhan dengan cakupan-cakupan tertentu yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada dasarnya metode deskritif ada sebagai upaya dalam menjelaskan fenomena yang ada sebagai suatu permasalahan yang dapat dibahas secara umum kemudian merumuskannya ke dalam cakupan yang lebih sempit lagi dengan pemaparan yang tersistematis.

Penggunaan metode ini dalam penelitian ditujukan untuk lebih dapat memberikan penjelasan mengenai banyaknya aktivitas komunikasi interaksional yang dibangun dalam situs jejaring sosial *Facebook* antar sesama *facebooker* sebagai cikal bakal dalam upaya menghubungkan sosialitas dalam dunia maya tersebut dalam suatu kelompok komunikasi virtual. *Facebook* sebagai produk perkembangan teknologi komunikasi pun memberikan peran sertanya untuk dapat mengakomodir para penggunanya untuk dapat melakukan intensitas komunikasi secara fleksibel dan menumbuhkan upaya untuk saling menghubungkan *facebooker* ke dalam komunikasi yang luas.

1.8 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu bagian dalam teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Peneliti dapat dengan leluasa mengatur dan membentuk perolehan informasi dan kedalamnya dari proses kegiatan wawancara. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Riduwan yang menjelaskan mengenai pengertian wawancara, bahwa “Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh

informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit." (Riduwan, 2005: 29).

Informan yang dijadikan sebagai narasumber dalam penelitian ini berasal dari komunitas virtual Viking Versib Club yang berdomisi di Bandung dan tergabung dengan Viking Club sebagai salah satu komunitas besar penggemar klub sepakbola Persib Bandung. Informan dalam penelitian ini terdiri atas dua orang, yakni Baldy Irawan sebagai admin komunitas virtual dan Hendra Permana sebagai anggota.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, karena penting untuk peneliti memperoleh data dari buku serta karya ilmiah yang berhungan dengan penelitian ini untuk melengkapi data yang telah ada atau sebagai bahan perbandingan. Dalam studi pustaka, peneliti menggunakan buku dan karya ilmiah yang memiliki korelasi dengan penelitian sehingga menjadikannya sebagai bahan literatur tambahan untuk dapat memperoleh referensi.

Studi pustaka memungkinkan peneliti untuk mengetahui berbagai penelitian yang telah ada sebagai bahan penyelaras dari data dilapangan yang telah diperoleh. Studi pustaka yang dilakukan berupa mengumpulkan buku, jurnal, karya ilmiah, dan lain-lain yang berhubungan dengan komunikasi interaksional dan sosialitas dalam dunia maya, khusunya mengenai kelompok-kelompok komunikasi virtual.

3. *Browsing* Internet

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat ini menjadikannya sebagai alternatif untuk dapat memperoleh berbagai ilmu dan referensi mengenai penelitian ini. Internet sebagai salah satu produk teknologi saat ini, keberadaannya sangat membantu dalam memberikan beragam informasi yang sejalan dengan penelitian. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menyertakan pencarian data dalam berbagai situs dalam internet sebagai teknik pengumpulan data.

Penggunaan internet sebagai salah satu sumber dalam teknik pengumpulan data dikarenakan dalam internet terdapat banyak informasi yang berkaitan dengan penelitian komunikasi interaksional yang terjadi dalam kelompok komunikasi virtual. Beragam informasi ini tentunya sangat berguna bagi penelitian, serta dilengkapi sengan beragam literatur yang berasal dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dari berbagai belahan dunia. Aksesibilitas yang fleksibel dan aplikasi yang mudah juga menjadi *point* penting untuk menjadikan pencarian data dalam intenet sebagai salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini.

1.9 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian perlu diadakannya tahapan-tahapan penelitian yang memungkinkan peneliti untuk tetap berada dijalurnya dengan menerapkan langkah-langkah penelitian. Tahapan-tahapan penelitian ini berguna dalam proses sistematika penelitian yang akan memberikan gambaran mengenai

proses penelitian dan digunakan sebagai teknik analisa data yang terdiri dari:

1. **Penyeleksian data**

Penyeleksian data yakni memilah data yang didapatkan untuk dijadikan sebagai bahan laporan penelitian. Hal ini dilakukan agar data yang didapatkan sesuai dengan kebutuhan penelitian dan dianggap relevan untuk dijadikan sebagai hasil laporan penelitian. Data yang diperoleh kemungkinan tidak sejalan dengan tujuan penelitian sebelumnya, oleh karena itu penyeleksian data yang dianggap layak sangat dibutuhkan. Penyeleksian data ini juga berfungsi sebagai cara untuk dapat memfokuskan pembahasan penelitian dengan penilaian tertentu yang dianggap menunjang.

2. **Klasifikasi data**

Klasifikasi data yakni mengkategorikan data yang diperoleh berdasarkan bagian-bagian penelitian yang telah ditetapkan. Klasifikasi data ini dilakukan untuk memberikan batasan pembahasan dan berusaha untuk menyusun laporannya secara tersistematis menurut klasifikasinya. Klasifikasi ini juga membantu penulis dalam memberikan penjelasan secara lebih detail dan jelas.

3. **Merumuskan hasil penelitian**

Semua data yang diperoleh kemudian dirumuskan menurut pengklasifikasian data yang telah ditentukan. Rumusan hasil penelitian ini memaparkan beragam hasil yang didapat dilapangan dan berusaha untuk menjelaskannya dalam bentuk laporan yang terarah dan tersistematis.

4. Menganalisa hasil penelitian

Tahap akhir adalah menganalisa hasil penelitian yang diperoleh dan berusaha membandingkannya dengan berbagai teori atau penelitian sejenis lainnya dengan data yang diperoleh secara nyata dilapangan. Menganalisa hasil penelitian dilakukan untuk dapat memperoleh jawaban atas penelitian yang dilakukan dan berusaha untuk membuahkan suatu kerangka pikir.

1.10 Subjek dan Informan Penelitian

1.10.1 Subjek

Subjek ini berasal dari populasi penelitian yang merupakan bagian penting dalam penelitian, karena dengan adanya populasi ini berarti peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan pada kumpulan populasi tersebut. Populasi menjadi sebuah identitas tempat atau pun kelompok yang menjadi objek penelitian dan berusaha untuk menjelaskan bagian-bagian yang terkandung di dalamnya ke dalam bentuk laporan penelitian.

Subjek ini merupakan objek penelitian secara keseluruhan mengenai tempat dimana penelitian dilakukan dan ditujukan kepada siapa penelitian ini dilakukan. Populasi berkenaan dengan kependudukan, masyarakat, penduduk, khalayak umum, kumpulan orang dalam suatu tempat secara berkelompok dan segala hal yang berkenaan dengan sifat kuantitatif dalam jumlah dan data.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bailey (1994: 83) yang

dikutip oleh Bambang Prasetyo dan Lina miftahul Jannah mengatakan bahwa, “Populasi adalah keseluruhan gejala/satuan yang ingin diteliti.” (Prasetyo dan Jannah, 2005: 119).

Salah satu hal yang menarik dalam penelitian ialah bahwa peneliti dapat menduga sifat-sifat suatu kumpulan objek penelitian hanya dengan mempelajari dan mengamati sebagian dari kumpulan itu. Hal ini memang memberikan sifat generalisasi tetapi itulah esensi yang didapatkan dalam populasi penelitian. Bagian yang diamati itu disebut sampel, sedangkan kumpulan objek penelitian disebut populasi. Objek penelitian dapat berupa orang, umpi, organisasi, kelompok, lembaga, buku, kata-kata, surat kabar dan lain-lain.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bailey (1994: 83) yang dikutip oleh Bambang Prasetyo dan Lina miftahul Jannah dalam buku “*Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*” mengatakan bahwa, “Populasi adalah keseluruhan gejala/ satuan yang ingin diteliti.” (Prasetyo dan Jannah, 2005: 119).

Dalam penelitian ini tidak ditetapkan berapa banyak jumlah dari populasi, karena salah satu jenis populasi yakni populasi tak terbatas yang memungkinkannya untuk menentukan populasi secara kualitatif tanpa harus disertai dengan data kuantitatif yang jelas tentang jumlah. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang sulit untuk di dapatkan atau pun terlalu luas. Pada penelitian ini, peneliti sulit untuk mendapatkan data yang akurat mengenai jumlah pemegang account facebook secara

keseluruhan, karena dinamika kepemilikan Facebook yang semakin berkembang setiap waktunya.

Adanya kemungkinan *account* ganda yang artinya hanya dimiliki oleh satu orang, *account* palsu, *account* yang tidak aktif, dan berbagai kendala lainnya sangat sulit untuk mendapatkan data populasi tersebut. Hanya ada satu kemungkinan yakni dengan meminta *Facebook* pusat untuk dapat memberikan data para penggunanya tetapi hal tersebut juga dirasa sulit karena hal-hal yang menyangkut kerahasian perusahaan dan prosedural internal *Facebook.*

Banyaknya komunitas virtual yang ada dalam media Facebook menjadikan subjek dalam penelitian ini tidak memiliki jumlah pastu dalam arti kuantitatif. Tidak adanya data pasti dari suatu lembaga mengenai jumlah komunitas virtual yang aktif juga menjadi alasan sulitnya menentukan jumlah subjek penelitian. Hanya saja untuk dapat memberikan keterfokusan dan bentuk keterwakilan, peneliti mengambil subjek penelitian dari komunitas virtual Viking persib *club on Facebook*. Kamunitas Viking ini dipilih karena Viking merupakan komunitas pecinta Persib terbesar di Jawa Barat dan Bandung khususnya, dengan jumlah anggota dalam group Facebooknya yang berjumlah lebih dari 50.000 *account* aktif.

Jadi subjek dari penelitian ini adalah komunitas virtual yang tergabung dalam komunitas Viking Persib *Club On facebook* dalam media Facebook. Komunitas ini di urus oleh admin yang berdomisili di

Bandung, tetapi dengan anggota yang tersebar luas bahkan sampai dengan luar daerah Bandung. Peneliti menggunakan komunitas virtual Viking Persib Club sebagai subjek penelitian karena Viking merupakan komunitas yang besar bagi para pecinta Persib. Jadi pemi8lihan subjek ini bukan untuk meneliti mengenai komunitas Viking itu sendiri, tetapi lebih dijadikan sebagai keterwakilan sampel untuk dapat memberikan keterfokusan bagi penelitian.

1.10.2 Informan

Dengan didapatkannya subjek penelitian merupakan sampel penelitian, maka selanjutnya penelitian memerlukan keterwakilan subjek melalui sampel informan untuk dapat diwakilkan oleh beberapa informan yang dipilih oleh peneliti. Informan peneltian ini dipilih dalam kelompok subjek dengan pengertian bahwa informan ini dapat mewakili subjek dalam. Hal ini dilakukan untuk melihat kedalaman penelitian dari sudut pandang keterwakilan dari keterangan informan. Hal ini dibenarkan dalam penelitian, sehingga pemilihan informan juga dilakukan peneliti untuk dapat melihat berbagai informasi penelitian dari informan.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bailey (1994: 83) yang dikutip oleh Bambang Prasetyo dan Lina miftahul Jannah yang mengatakan bahwa, “Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti. Oleh Karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri.”

(Prasetyo dan Jannah, 2005: 119).

Jelas bahwa informan merupakan bagian kecil dari subjek penelitian yang diambil untuk mewakili subjek secara keseluruhan. informan ini diharapkan dapat mewakili berbagai aspek yang ada dalam subjek penelitian secara luas. Dengan ketersedian sampel yang ada, maka dibutuhkan suatu teknik penarikan sampel atau disebut rencana sampling atau rancangan sampling (*sampling design*). Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan sampling nonprobabilitas dengan teknik ***purposive sampling.***

Teknik penarikan *purposive sampling* dipilih karena teknik ini memilih informan dengan berbagai penilaian tertentu menurut kebutuhan peneliti sehingga dianggap layak untuk dijadikan sebagai sumber informasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Jalaluddin Rakhmat bahwa, "Sampling purposif, yaitu memilih orang-orang tertentu karena dianggap — berdasarkan penilaian tertentu." (Rakhmat, 1997: 81).

Dengan ini peneliti memiliki kewenangan untuk menentukan sampel yang menurut peneliti masuk ke dalam kriteria yang tepat untuk dapat mewakili kegiatan komunikasi interaksional antar *facebooker*. Peneliti menggunakan dua orang informan sebagai narasumber yang kemudian akan terlibat langsung dalam perolehan informasi dengan peneliti mengenai keberadaannya dalam interaksi sosial dan komunikasi interaksional yang terjalin di dalamnya sebagai

upaya awal dalam menumbuhkan kesamaan dalam kelompok virtual.

Informan yang yang dipilih ini tentunya berdasarkan pertimbangan peneliti yang melihat tingkat aksesebilitas informan yang intens dalam Facebook dan tentunya keterlibatan informan dalam komunitas virtual. Hal ini perlu dijadikan sebagai standar pemilihan oleh peneliti, mengingat jumlah pengguna komunitas virtual Viking Persib club yang besar. Kedua informan juga dipilih karena berbagai pertimbangan termasuk umur, strata sosial, pendidikan dan lain-lain. Perbandingan ini diharapkan dapat mewakili *facebooker* secara individual menurut *bacground*nya.

Tabel 1.1
Sampel Penelitian

No	Nama Informan	Posisi
1.	**Baldy Irawan**	**Admin Komunitas Viking Persib Club**
2.	**Hendra Adrian**	**Facebooker, Anggota Komunitas Virtual**

Sumber: Data peneliti, 2010

1.11 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.11.1 Lokasi

Penelitian ini dilakukan di Bandung pada domain resmi www.facebook.com dengan menggunakan *account Facebook* pribadi peneliti yang dilakukan dengan beragam perangkat teknologi yang memungkinkannya untuk dapat mengakses *Facebook* seperti halnya melalui PC (*personal computer*) dan ponsel yang memiliki ketersediaan akses internet dengan aksesibilitas yang fleksibel.

1.11.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap dimulai dari bulan Februari 2010 sampai dengan Juli 2010. Tahapan penelitian kemudian diuraikan ke dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1.2
Skedul Penelitian

No.	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	• **Persiapan**																								
	Pengajuan judul				■	■	■	■																	
	Acc judul								■																
	Pengajuan persetujuan pembimbing									■															
2.	• **Pelaksanaan**																								
	Bimbingan BAB I											■	■	■	■		■								
	Sidang UP															■									
	Bimbingan BAB II																■	■							
	Bimbingan BAB III																■	■							
	Proses wawancara																	■	■						

	Pengolahan data																								
	Bimbingan BAB IV																								
	Bimbingan BAB V																								
3.	• **Penyelesaian Laporan**																								
	Penyusunan draft skripsi																								
4.	• **Sidang Konfrehensif**																								
5.	• **Sidang Kelulusan**																								

Sumber: Peneliti, Maret 2010

1.12 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Kerangka Pemikiran, Pertanyaan Penelitian, Metode Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisa Data, Populasi dan Sampel, Lokasi dan Waktu Penelitian, serta Sistematika Penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan Tinjauan Tentang Komunikasi, Komunikasi interaksional, Komunikasi Virtual, Komunitas, Komunitas Virtual, Internet, Jejaring Sosial, dan Tinjauan Tentang *Facebooker*.

BAB III OBJEK PENELITIAN

Berisikan tentang Sejarah Singkat Facebook, Sejarah Facebook Di Indonesia, Visi dan misi Facebook, Akses Facebook, Cara mempergunakan Facebook, Keuntungan dan kerugian menggunakan Facebook, Aplikasi dalam Facebook, Syarat dan ketentuan dalam Facebook.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang deskripsi informan, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari peneliti mengenai masalah yang telah selesai diteliti.