BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan akan menjelaskan tentang berbagai hasil yang didapatkan dari penelitian di lapangan dan menguraikannya ke dalam bentuk penjelasan yang terarah menurut identifikasi masalah secara sistematis yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil dan pembahasan ini secara jelas memaparkan berbagai kejadian dilapangan secara mendetail dengan hasil sebenarnya yang ditemui dan dirasakan peneliti di lapangan mengenai komunikasi interaksional *facebooker* dalam Komunitas Viking persib Club melalui situs jejaring sosial *Facebook* sebagai upaya untuk menciptakan komunitas virtual.

Bab ini memperlihatkan seluruh data yang di dapatkan peneliti di lapangan dengan melihatnya sebagai suatu hasil penelitian yang dapat dianalisis. Data wawancara informan sebagai data inti dari penelitian ini dianalisis peneliti dengan melihatnya sebagai kesatuan yang dapat dimengerti dari prakteknya di lapangan. Kemudian pengolahan dan analisis yang dilakukan, untuk menunjukan adanya pemahaman lebih mengenai fenomena penelitian. Pada bab ini akan dibahas mengenai tiga *point* utama yang mendeskripsikan mengenai:

1. Deskripsi Identitas Informan
2. Deskripsi Hasil Penelitian
3. Pembahasan

4.1 Deskripsi Indentitas Informan

1. Baldy Irawan

Informan adalah seorang mahasiswa lulusan Universitas Pasundan tahun 2007. Dia yang sangat gemar dan sangat memperhatikan tentang Persepakbolaan Bandung khususnya Persib sering mengikuti kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh panitia Persib itu sendiri. Informan yang lahir pada tanggal 10 November 1985 ini, sekarang menginjak di umur 25 tahun. Saat ini informan bekerja menjadi *web desainer* di salah satu perusahaan swasta di kota Bandung.

Saat kecil informan sangat menyukai Persib mengikuti kakak dan ayaknya yang rutin menonton pertandingan Persib. Sampai suatu saat informan masuk sekolah di SD Negeri Cihaurgeulis Surapati Bandung. Saat duduk di Sekolah Dasar, informan sangat menyukai pelajaran olahraga dan sering mendapatkan gelar juara pada pelajaran olahraga khususnya sepakbola, karena informan sangat meminati olahraga yang satu ini. Sampai akhirnya informan masuk SMP Negeri 22 Bandung, dan menjadi atlet olahraga di sekolahnya. Dia sangat diandalkan di sekolah. Sampai pada SMA, informan tidak diterima di SMA Negeri Bandung dan akhirnya memilih SMA Pasundan 1 Bandung yang justru mendekatkannya dengan Komunitas pecinta Persib..

Mulai saat SMA informan menjadi anggota VIKING Persib di daerah Jl. Gurame, Bandung. Informan sangat senang masuk dalam komunitas tersebut,

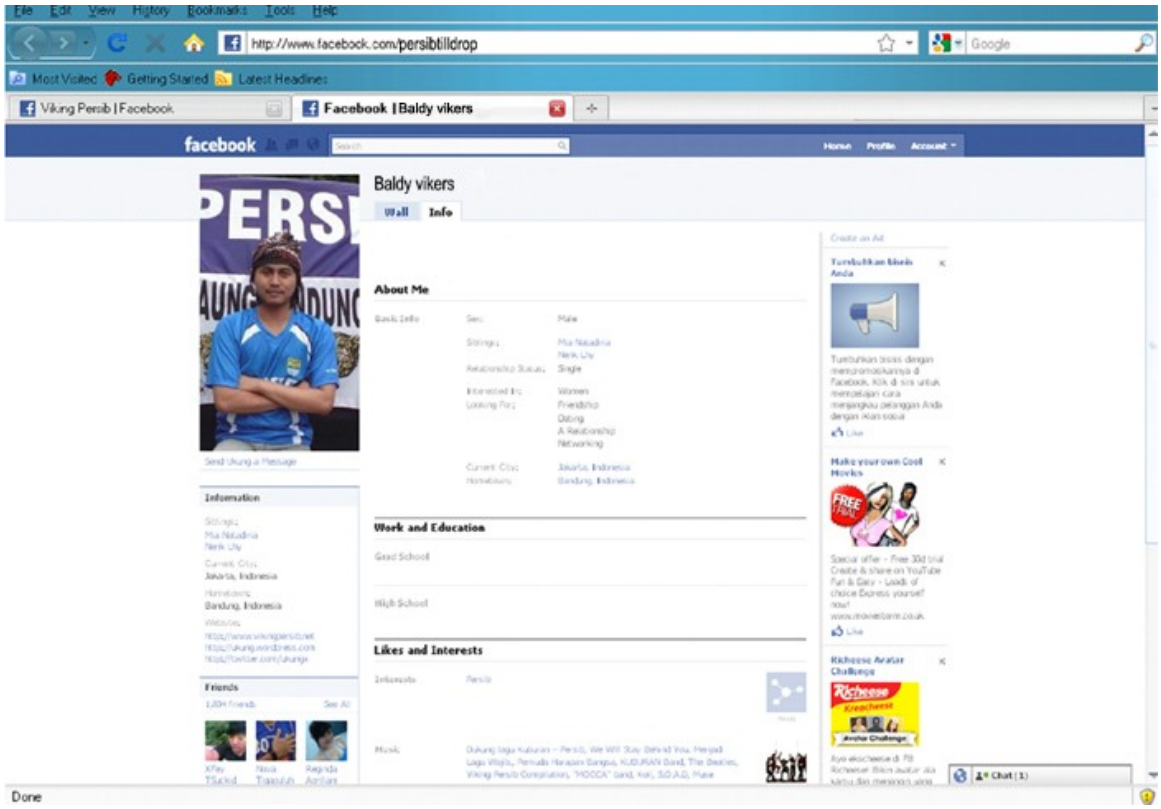
karena melibatkan Persib itu sendiri dengan berbagai kegiatan yang mendukung Persib. Selain kegemarannya tentang Persib, informan juga menyukai desain. Contohnya, informan sering mendesain *layout* blog milik teman-temannya. informan juga pernah mendesain blog salah satu pendiri Viking yang isinya tentu saja berkaitan sekali tentang PERSIB. Sampai saat informan lulus dari Sekolah Menengah Atas, informan ingin sekali masuk Universitas Negeri karena diminta oleh ayahnya, tetapi dia tidak masuk untuk tes beberapa kali sehingga akhirnya harus masuk ke swasta, dan diterima di Universitas Widyatama pada tahun 2003 dengan mengambil Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Di kampus, informan juga masih bergabung di VIKING Persib sebagai salah satu *creative team cyber and webmaster* dan lebih aktif dalam kegiatannya karena telah menjadi salah satu pengurus. Sewaktu kuliah dia juga sempat membuat beberapa blog lagi dan pernah membuat desain untuk salah satu majalah lokal Bandung dan mendesain *website* salah satu distro di kota Bandung. Saat kuliah dia sempat bekerja di beberapa tempat usaha distro di Bandung dan bergerak aktif dalam komunitas pecinta Presib di Bandung.

Saat demam Facebook di Indonesia khususnya Bandung, informan bersama-sama anggota yang lain membuat akun group untuk anggota Viking Persib yang dikelolanya besam teman lainnya untuk dapat memberikan wadah bagi para pecinta Persib yang semakin tersebar di seluruh Indonesia. informan

selalu meng*update* group tersebut dan sampai sekarang kegiatan yang menyangkut tentang persib masih di atur secara baik dalam komunitas virtual ini. Sampai saat ini lebih dari dari 50.000 anggota yang mengikuti Viking Persib on Facebook. Informan saat ini masih tetap mengurus kegiatan VIKING khusunya lewat group di Facebook dan bekerja sebagai web desain.

Gambar 4.1
***Profile* Facebook Informan Baldy Irawan**



Sumber: Profile facebook informan/akses pukul 13.00 WIB/15 Juli 2010

2. Hendra Adrian

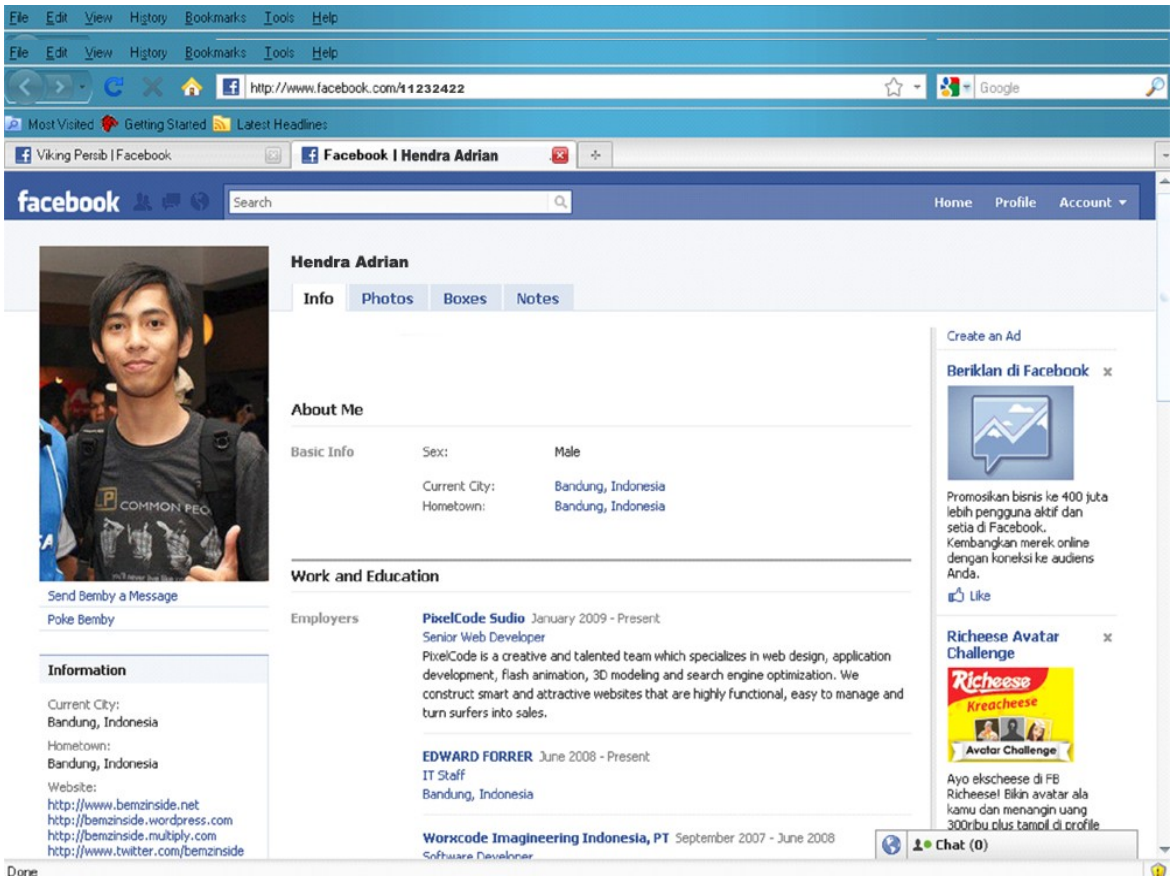
Informan adalah salah satu mahasiswa di Universitas Pasundan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan mengambil jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2007. Informan pernah bersekolah di SD Negeri Ujungberung Bandung, lalu melanjutkan di SMP Negeri 8 Bandung. Dari sejak duduk di bangku SMP, informan mulai menyukai tim kebanggaan kota Bandung, Persib. Sejak duduk di kelas 3 bangku SMP, informan mulai masuk menjadi salah satu anggota VIKING Persib Club di daerah rumahnya.

Saat itu informan sangat senang berkumpul dengan para pencinta Persib karena dapat membicarakan dan mendatangi kegiatan Persib dengan orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama. Selain itu, informan juga sangat menyukai berbagai atribut yang berhubungan dengan tim kesayangannya tersebut. Pada saat SMP informan sempat beberapa kali menonton Persib bersama VIKING ke beberapa kota di pulau Jawa meski tidak mendapatkan izin dari orangtuanya. Mulai saat itu informan sangat aktif dengan kegiatan VIKING itu sendiri. Setelah masuk SMA, informan masuk SMA Negeri 10 kota Bandung. Meskipun kegiatan di SMA cukup menyita waktu, tetapi informan tetap rajin mengikuti kegiatan yang diadakan VIKING di daerah rumahnya dan tetap rajin mengikuti pertandingan Persib itu sendiri meskipun tidak selalu di kota Bandung.

Mulai masuk Universitas, informan agak jarang mengikuti kegiatan VIKING secara langsung dan jarang berkunjung ke sekertariat VIKING Bandung. Informan tetap mengikuti dari beberapa group di jejaring sosial Facebook yang mengupdate terus kegiatan VIKING dan Persib itu sendiri. Sangat banyak sekali *group* Viking yang adminnya juga kebanyakan merupakan anggota VIKING juga yang tersebar dimana-mana. Contohnya Viking Persib *on facebook*, Viking Persib Club, Komunitas Viking, Viking seluruh Indonesia. Viking Bandung Barat Bersatu, Viking Bobotoh Bandung. Dari situlah informan mendapatkan info terbaru seputar Persib dan kegiatan seputar VIKING didapat. Hal ini sangat berguna bagi dia karena dia sudah jarang mengikuti kegiatan VIKING secara langsung.

Peneliti bertemu dengan informan dalam media facebook, padaa saat peneliti sedang menentukan informan dari daftar teman Group Viking Persib. Pada saat itu peneliti meminta informan untuk dapat dijadikan sebagai narasumber penelitian. Dengan ramah dan terbuka, informan bersedia untuk dapat dijadikan sebagai narasumber. Informan pun bersikap dengan cooperatif, sama halnya dengan informan sebelumnya yang dengan terbuka membantu penyediaan informasi dalam penelitian ini. Sampai saat ini peneliti, masih berhubungan baik dengan informan yang merasa tersanjung dapat dijadikan sebagai narasumber dalam penelitian ini.

Gambar 4.2
***Profile* Facebook Informan Hendra Adrian**



Sumber: Profile facebook informan/akses pukul 13.00 WIB/15 Juli 2010

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

4.2.1 Proses Komunikasi *Facebooker* dalam Komunitas Viking persib Club melalui Situs Jejaring Sosial *Facebook* Sebagai Upaya untuk Menciptakan Komunitas Virtual

Komunitas virtual merupakan salah satu fenomena yang sekarang banyak ditemui dalam dunia maya (internet) sebagai produkj modern dari perkembangan teknologi informasi dan teknologi yang semakin berkembang pesat. Komunitas maya ini menjadi salah satu fenomena baru dalam sosialitas, sebagai sebuah alternatif yang dapat dijadikan sebagai pilihan untuk dapat melakukan sosialisasi dengan banyak orang dalam ruang lingkup yang dibatasi dalam jaringan internet.

Kekuatan dunia maya untuk dapat menjangkau keterbatasan ruang dan jarak, semakin menguatkan posisinya sebagai sebuah pilihan modern dalam menjalin hubungan nyata dalam spesifikasi non fisik. Artinya bahwa dunia maya sebagai sebuah pilihan yang banyak digandrungi masyarakat modern yang melek media, tentunya semakin membuka cakrawala pemikiran mereka mengenai sebuah konsep baru *public sphare* yang dapat diakses secara terbuka dan tidak terbatas pomakaiannya untuk bidang-bidang tertentu.

Komunitas maya menjadi satu wabah baru yang digunakan sebagai bentuk penekan, kompetitor, alternatif pilihan, penyelaras, dan beragam fungsionalnya dalam kemasyarakatan yang dijadikan sebagai sebuah pilihan

yang dapat dilihat manfaatnya. Komunitas virtual pun mengeliminasi keterbatasan komunitas nyata dalam sosialisasi tatap muka dengan mengedepankan keberadaan fisik, untuk diterapkan sebagai fasilitas baru yang dibentuk berdasarkan kepentingan penggunanya.

Produk dunia maya yang sekarang tengah “naik daun” di kalangan pengguna jaringan internet adalah adanya produk jejaring social yang dapat mempertemukan banyak orang dari berbagai penjuru dunia dalam satu media yang sama dan dapat digunakan secara besama pula. Facebook salah satunya yang menyediakan layanan sosialitas virtual untuk diketengahkan dalam serangkian wacana virtual untuk dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata dan modern dengan dinamisasi yang pesat.

Komunikasi yang terjalin dalam facebook pun dikembangkan dengan menyediakan berbagai macam fasilitas untuk dapat mendukung berjalannya proses komunikasi tersebut. Komunitas maya sebagai salah satu hasil dari terbentuknya komunikasi virtual dari atar pengguna facebook atau yang lebih dikenal dengan sebutan facebooker, diakomodasi facebook dengan memberikan fasilitas group dan berbagai aplikasi lainnya untuk dapat dijalankan dalam jejaring social tersebut.

Komunitas maya sendiri tidak hanya berasal dari facebook, banyak media lain yang menyediakan layanan komunitas virtual seperti layaknya forum dan group yang secara keseluruhan sama-sama memberikan ruang

bersama untuk dapat digunakan untuk kepentingan yang beragam. Komunitas virtual ini semakin berkembang seiring banyaknya apresiasi masyarakat dalam mempraktekan sosialitas virtual. Apalagi facebook menjadi salah satu peyokong komunikasi virtual yang di dlamnya berpotenti besar untuk dapat menjadikannya sebagai sarana pembentukan komunitas virtual.

Proses komunikasi yang dijalankan dalam media facebook mengadopsi kepentingan komunikasi pada umumnya yang terjadi dalam dunia nyata. Berbagai perangkat komunikasi dapat diaplikasikan facebooker untuk dapat mendukung terjadinya komunikasi yang interakstif di antara pengguna facebook tersebut. Kepentingan ini memberikan kesempatan bagi facebook untuk dapat dijadikan sebagai suatu pilihan yang digunakan dalam membangun komuikasi virtual di dalamnya.

Berbagai aspek proses komunikasi pun dapat dilihat dalam praktek komunikasinya seperti adanya pemahaman mengenai penggunaan bahasa, isyarat, gambar, warna, dan berbagai hal yang menjadi nilai dalam proses komunikasi. Penggunaan bahasa oleh facebooker pun dilakukan dengan menggunakan beragam kepentingan dan sangat memungkinkan untuk dapat berbeda satu sama lain. Hal ini dapat dilihat dari kutipan wawancara dengan informan Hendra Adrian sebagai seorang facebooker yang juga tergabung dalam komunitas virtual dalam facebook yang menerangkan, bahwa:

> ”Pengunaan bahasa yang digunakan facebookers sangat beragam, dimulai dari yang resmi sampai tidak. Tidak ada batasan yang mengikat, karena memang tidak ada perjanjian untuk penggunaan bahasa. Hanya saja banyak penggunaan bahasa yang terkadang hanya dimengerti oleh kelompok saja.” (Adrian dalam wawancara, 2 Juli 2010).

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan bahasa yang beragam banyak dipraktekan oleh facebooker. Tidak ada batasan tertentu mengenai penggunaan bahasa, karena penggunaan bahasa ini akan terkait dengan kepentingan, kebiasaan, kebudayaan dan tujuan dari komunikasi tersebut. Seperti halnya facebooker suku sunda yang banyak menggunakan bahasa sunda dalam komunikasi, tentunya tidak dilarang karena hal tersebut bukan suatu pelanggaran. Bahkan bahasa lain di luar dari bahasa yang banyak digunakan, yang hanya dapat dimengerti oleh kelompok tertentu juga banyak dilakukan. Sebut saja salah satu fenomena besar bahasa ”alay” yang mewabah dalam dunia maya, khususnya facebook.

Seperti yang diungkapkan oleh Baldy Irawan selaku informan yang merupakan facebooker aktif dan menjadi salah satu admin pendukung dalam komunitas virtual Viking persib dalam facebook, yang menyatakan bahwa:

> ”Karena group viking Persib Club dalam cakupan regional jawa barat secara mayoritas atau memiliki hubungan dan kedekatan dengan tanah pasundan, banyak penggunaan bahasa daerah seperti bahasa Sunda juga di pakai atau pun bahasa Inggris yang juga banyak sekali di pakai. Untuk admin sendiri, menggunakan bahasa Indonesia. Tujuannya sih agar semua anggota kelompok dapat mengerti pesan yang disampaikan.” (Irawan dalam wawancara, 4 juli 2010).

Bahasa yang bersifat formal atau non formal, pada dasarnya hanya diselaraskan dengan kebutuhan komunikasi tersebut. Facebook sendiri tidak akan melakukan bentuk pelarangan penggunaan bahasa, selama bahasa tersebut tidak mengandung kasar dan dapat menjaga nilai-nilai kesopanan. Walaupun kenyataannya pengunaan bahasa facebooker banyak yang mempergunakan bahasa yang tidak semestinya, tetapi hal tersebut kembali lagi menjadi pilihan facebooker. Lebih jauh lagi, facebook dapat melakukan bentuk penutupan *account* (akun) secar sepihak bila terjadi pelanggaran atas syarat dan ketentuan yang berlaku dalam facebook. Kemudian praktek penggunaan bahasa pun semakin beragam yang digunakan facebooker dan semakin memperlihat fungsi komunitas virtual di dalamnya.

Seperti halnya yang diungkapkan oleh Baldy Irawan mengenai penggunaan keberagaman bahwa dalam komunitas virtual, bahwa:

> ”Selaku admin sebenarnya saya hanya memberikan space group untuk dapat digunakan secara bersama anggota kelompok lainnya. Admin hanya sebagai pengurus dari grup komunitas virtual itu sendiri. Group berada dalam bagian aplikasi *account* pribadi admin, tetapi *account* pribadi tersebut berjalan secara masing-masing dengan group yang dibina. Saya sendiri sebagai admin tidak terlalu memberikan batasan mengenai penggunaan bahasa selama bahasa yang digunakan sopan. Mau formal atau pun tidak semuanya tidak di batasi, apalagi kalau berhubungan dengan bahasa yang digunakan anggota terlalu beragam dan riskan untuk membatasi penggunaan bahasa.” (Irawan dalam wawancara, 4 juli 2010).

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan bahasa yang beragam memang tidak menurunkan esensi dari komunikasi dalam komunitas virtualnya. Halnya saja penggunaan bahasa yang dapat dimengerti oleh banyak pihak, lebih dapat membantu sampainya informasi kepada komunikan. Hal ini hanya sebagai pilihan dan sepenuhnya bersifat pilihan dari facebooker, karena facebooker sendiri tidak dapat dibatasi dalam hal penggunaan bahasa selama bahasa yang digunakan ada pada taraf wajar untuk digunakan dalam artian tidak menyangkut SARA dan etika.

Gambar 4.3
Admins Viking Persib *Club*



Sumber: *Profile Group* Viking Persib club/ akses pukul 13.00 WIB/15 Juli 2010

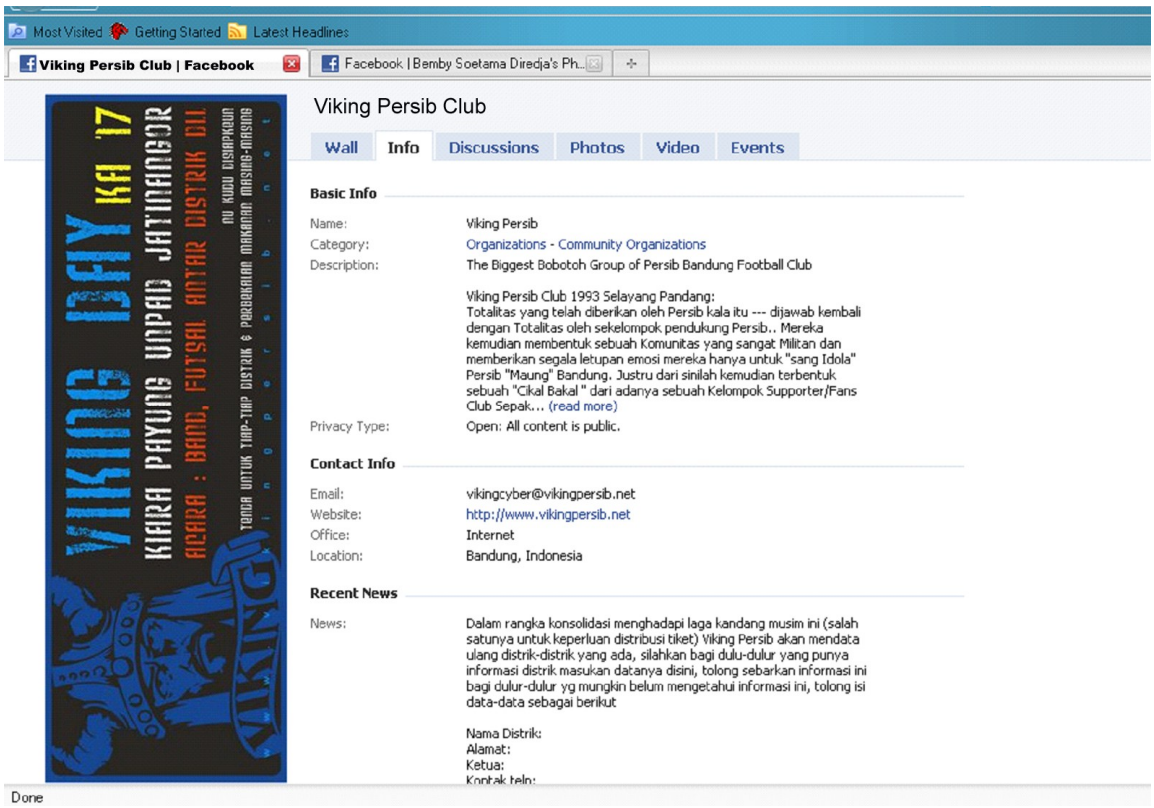
Gambar di atas memperlihatkan bahwa informan merupakan salah satu admin (pengurus) dari facebook Viking Persib Club. Informan bersama facebooker lainnya berada dalam satu group yang sama, dan banyak melakukan interaksi serta berkomunikasi secara intens satu sama lain sebagai kesatuan anggota group yang merangkap sebagai admin. Dalam kumpulan merka, juga ada yang kemudian membuka group bau dalam media facebook atau forum lainnya mengenai hobi lain mereka bersama orang-orang baru. Dari sini juga dapat dilihat bahwa komunikasi interaksionall facebooker sangat membuka keumngkinan untuk pertumbuhan komunitas virtual di dalamnya.

Selanjutnya simbol menjadi satu bahasan yang penting dalam komunikasi virtual. Hal ini dikarenakan penggunaan simbol terntentu sangat memungkinkan di lakukan dalam bentuk tulisan seperti halnya pada media facebook. Facebooker megetahui bahwa simbol yang ada dalam facebook memang diperuntukan sebagai pendukung untuk dapat lebih memperlihatkan fungsi komunikasi yang baik. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Baldy Irawan mengenai simbol, bahwa:

> ”Kalau berhubungan dengan posisi saya sebagai admin dari group Viking, simbol ini sudah menjadi perwakilan dari viking sendiri. Jadi memberikan perbedaan antara *account* pribadi saya dengan group yang saya urus dalam satu *account* yang sama. Sebenarnya tidak banyak simbol yang digunakan, hanya saja simbol tersebut diketahui dari setiap *primary picture* yang digunakan. Viking sendiri dapat diketahui hanya dengan memberikan simbol persib, atau simbol viking berupa orang dengan topi bertanduk, itu saja cukup. Tapi kalau menyangkut penggunaan simbol dalam bentuk *emoticon* (*icon*), sangat beragam digunakan.” (Irawan dalam wawancara, 4 juli 2010).

Kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa dalam hubungannya dengan komunitas virtual, komunikasi virtual melalui simbol tertentu memang ditujukan sebagai bentuk identitas yang biasanya dapat dilihat dari penggunaan profil facebooknya. Simbol itu sendiri lebih banyak ditemukan dalam bentuk *emoticon* (*icon*) yang dapat ditemui dalam beragam bentuk untuk dapat mewakili maksud dari komunikasi dengan mengambarkan pengungkapan makna perasaan yang sulit untuk dijabarkan dalam bentuk bahasa, tetapi lebih mudah dengan aplikasi gambar icon.

Gambar 4.4
Profile Group* Viking Persib *Club



Sumber: *Profile Group* Viking Persib club, 2010

Gambar di atas merupakan profile picture dari *primary picture* group Viking Persib Club, dengan menggunakan gambar simbol Viking berupa orang dengan helm bertanduk yang mencerminkang seorang viking. Gambar di atas juga memperlihatkan bahwa profile picture tersebut merupakan suatu banner pemberitahuan mengenai adanya ulang tahun ke 17 viking persib club. Peneliti dapat memahami bahwa gambar tersebut menjadi identitas dan juga merangkap sebagai informasi yang dapat digunakan layaknya

simbol. Sepertihalnya simbol emoticon yang juga digunakan selain gambar.

Hal dia atas sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hendra Adrian selaku informan yang banyak melakukan sosialisasi dan komunikasi dalam faceboook, bahwa:

> ”Simbol di facebook layaknya simbol *emoticon* yang ada pada media *chat online* yang bersifat *customed* dari facebooknya sendiri. Tujuannya pengunaan *icon* hanya sebagai pelengkap dan penguat komunikasi, bahkan sebagai pengungkapan perasaan yang terkadang dirasa kurang hanya menggunakan bahasa. Penggunaan *emoticon* di dalam komunitas biasanya dipakai saat berinteraksi langsung atau *chatting online* pada aplikasi facebook, menulis status pada dinding atau mengirim pesan dinding pada orang lain.” (Adrian dalam wawancara, 2 Juli 2010).

Kutipan tersebut menerangkan bahwa penggunaan icon ditujukan untuklebih memperlihatkan tujuan komunikasi dan digunakan sebagai pelengkan yang pemaham lebih mengenai maksud dari komunikasi tersebut. Keberagaman icon yang ada dalam facebook, sepenuhnya dapat digunakan oleh facebooker untuk dapat berinteraksi satu sama lain. Banyak penggunaan icon yang ditujukan untuklebih memberikan ke dalaman makna di bandingkan hanya dengan menggunakan bahasa tertentu saja.

4.2.2 Isi Pesan *Facebooker* dalam Komunitas Viking persib Club melalui Situs Jejaring Sosial *Facebook* Sebagai Upaya untuk Menciptakan Komunitas Virtual

Pesan menjadi bahasan selanjutnya yang dapat dilihat peneliti sebagai inti dari kegiatan komunikasi facebooker dalam dunia maya. Pesan ini menjadi suatu muatan materi yang diungkapkan oleh facebooker untuk menuju pada tujuan pesan tersebut disampaikan. Isi dari pesan yang dimaksudkan, adalah adanya penyampaian maksud dari facebooker untuk dapat dipahami oleh facebooker lainnya yang menjadi lawan bicara dalam media facebook.

Pesan merupakan satu bagian yang terintegral dengan pasti dalam komunikasi. Pesan sendiri memiliki nailinya sendiri dalam komunikasi sebagai sebuah alasan utama komunikasi tersebut berlangsung. Dalam komunikasi virtual di media facebook, penting untuk dapat melihat komunkator (penyamapai pesan) untuk dapat melihat awal dari pesan tersebut di sampaikan yang pada akhirnya akan melihat bagaimana proses komunikasi tersebut berjalan dan dampaknya.

Seperti yang diungkapkan oleh Hendra Adrian yang mengungkapkan mengenai komunikator komunikasi virtual, bahwa “Yang menyampaikan pesan sebenarnya ditentukan menurut kebutuhan. Siapa saja facebooker yang memiliki niat untuk membuka percakapan, berarti dia merupakan

penyampai pesn. Selanjutnya interaksi terbentuk sehingga penyampai pesan bukan lagi batasan." (Adrian dalam wawancaran 2 Juli 2010).

Kutipan tersebut menjelaskan mengenai tidak adanya batasan yang jelas mengenai konsep komunikator dalam komunikasi interaksional facebooker. Komunikator hanya ditetapkan pada saat facebooker membuka percakapan yang selanjutnya pada saat interaksi berlangsung kemudian posisi komunikator dieliminir dengan adanya pertukaran informasi yang juga membuyartkan posisi komunikator. Artinya dalam komunikasi interaksional dalam media virtual ini, tidak melihat perbedaan antara penyampai pesan dengan penerima pesan. Esensi yang dapat ditangkap dari kutipan ini hanya memperlihatkan bahwa pesanlah yang lemudian menjadi bagian penting dibandingkan melihat posisi komunikator atau komunikannya.

Berbeda dengan pernyataan diatas, Baldy Irawan yang juga berperan sebagai sebagai admin dalam komunitas virtual menerangkan mengenai posisi komunikator dalam group facebooknya, bahwa:

> "Tentunya jika melihat posisi sebagai admin, pesan disampaikan oleh admin. Pada intinya saya membuat *group* facebook ini juga karena adanya komunikasi sebelumnya dengan teman facebook untuk dapat menjadi wadah informasi bersama mengenai Persib, karena ketertarikan saya dan teman-temen kepada Persib. Kebetulan saya juga bergabung dengan Viking versib Club." (Irawan dalam wawancara, 4 Juli 2010).

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa komunikator dalam komunitas virtual biasanya memang ditujukan pada adanya posisi admin selaku pengurus dari komunitas tersebut yang dalam facebook diakomodasi dalam aplikasi *group*. Sebagai produk komunitas virtual, admin memiliki kewenangan untukd apat menyampaikan beragam informasi menyangkut kepentingan komunitasnya dengan merujuk pada adanya penyampaian pesan secara informatif.

Penyampaian beragam informasi tersebut menjadi satu pijakan bagi komunitas virtual untuk lebih memahami tujuan dari pesan yang disampaikan. Keberadaan komunitas virtual memang di arahkan untuk dapat memberikan wadah bagi para anggotanya dalam mendapatkan informasi dari komunitas yang mereka ikuti. Pesan yang disampaikan pun memiliki beragam tujuan dengan maksud yang memiliki muatan subjektif untuk kepentingan komunitasnya. Baldy Irawan menerangkan lebih lanjut mengenai tujuan dari pesan yang disampaikannya bahwa:

> "Tujuan pesan antar facebooker biasanya seputar kepentingan facebooker untuk menciptakan wadah yang dapat menjadi media bersama yang memiliki ketertarikan sama. Muatan pesan yang disampaikan untuk mempersatukan komunitas itu sendiri agar mudah mendapatkan info dan mempermudah komunikasi diantara anggota komunitas itu sendiri." (Irawan dalam wawancara, 4 Juli 2010).

Penjelasan di atas tentunya memperlihatkan kepentingan penyampaian pesan di lakukan memang menurut kepada kebutuhan informasi para anggotanya. Tujuan untuk memberikan informasi mengenai kepentingan

komunitas, dan mempermudah komunikasi antar anggota menjadi tujuan utama dari pesan yang disampaikan. Tentunya peneliti melihat bahwa nilai subjektifitas memang dikedepankan dalam hal ini, tetapi tidak mengurangi makna dari komunitas virtual yang memang dirujuk untuk kepentingan anggotanya.

Serjalan dengan kutipan diatas, Hendra Adrian mengungkapkan mengenai tujuan pesan yang disampaikannya sebagai facebooker yang menyampaikan pesannya secara personal, bahwa:

> "Tujuan pesan yang disampaikan bersifat subjektif, tergantung dari facebooker itu sendiri. Hanya saja tentunya dari komunikasi itu mengupayakan adanya interaksi penyampaian pesan. Mengenai tujuan pesan, pada akhirnya akan terbentuk suatu persamaan tujuan jika memang memiliki minat yang sama. Tidak menutup kemungkinan akan menjadi awal untuk membuka forum atau grup, atau kelompok virtual lain di internet" (Adrian dalam wawancara, 2 Juli 2010).

Subjektifitas dalam tujuan pesan facebooker yangsecara personal di sampaikan memang akan tergantung dari pilihan facebooker itu sendiri. Hal ini tentu tidah dapat disalahkan, mengingat pada saat komunikasi virtual berlangsung, maka kepentingan individual pun berada di dalamnya. Selama subjektifitas tersebut tidak menganggu esensi pesan yang disampaikan, maka tidak salah bila muatan pribadi pun banyak ditemukan dalam komunikasi virtual. Bagaimana pun juga, komunikasi yang terjalin dalam media virtual diantaranya, dilakukan untuk kepentingan yang bersifat pribadi.

Dari alasan kepribadian tersebut, maka memberikan jalan dan ruang bagi facebooker untuk dapat saling bertukar informasi mengenai ketertarikan dan minatnya yang secara personal diungkapkan dalam komunikasi virtual. Secara jelas peneliti melihat bahwa tujuan dari pesan yang disampaikan memang dibentuk untuk membangun interaksi antar facebooker. Dengan adanya interaksi yang terbentuk tersebut, telah memberikan kesempatan untuk facebooker slaing terbuka dan mengenal satu sama lain. Dengan pemahaman seperti itu, maka tidak menutup kemungkinan bahwa interaksi yang dibangun akan berkembang dan mengarah pada adanya ketertarikan yang sama dalam bidang tertentu dan menjadi point awal dam membangun komunitasnya sendiri.

Secara garis besar, pesan yang disampaikan facebooker sangat beragam dan memang ditujukan menurut kepentingannya. Kepentingan yang tidak dipenuhinya dapat dunia nyata, dapat diaplikasikan dan didapatkan dalam komunikasi virtual, yang salah satunya di tuangkan dalam bentuk komunitas virtual. Pesan-pesan tersebut dapat berupa:

- Pembicaraan mengenai hobi
- Pembicaraan mengenai musik
- Pembicaraan mengenai tempat-tempat kuliner
- Tempat wisata
- Tempat belanja

- Dunia pndidikan,
- Kesusastraan, dan berbagai hal lainnya.

4.2.3 Umpan Balik *Facebooker* dalam Komunitas Viking persib Club melalui Situs Jejaring Sosial *Facebook* Sebagai Upaya untuk Menciptakan Komunitas Virtual

Peneliti melihat kepentingan umpan balik dalam penelitian ini sebagai suatu sentral dari efek yang dilakukan dalam komunikasi interaksional. Hal yang perlu ditekankan dalam komunikasi interaksional, adalah adanya umpan balik sebagai bentuk interaksi yang diberikan komunikan atau pun komunikator pada saat peran dalam proses komunikasi tersebut bergantian satu sama lain. Umpan balik menjadi satu tahapan mutlak dalam komunikasi interaksional yang dapat dinilai dengan melihat adanya pertukaran informasi secara simultan.

Umpan balik (*feedback*) yang diberlakukan dalam komunikasi interaksional antar facebooker ini menjadi perhatian peneliti, karena dari adanya uympan balik ini maka nilai interaksi yang ada dapat menjadi suatu jawaban mengenai fungsional dari interaksi tersebut. Pembentukan umpan balik ini merupakan kelanjutan dari pesan yang disampaikan, sehingga beragam kemungkinan mengenai tanggapan tersebut memungkinkan untuk menghasilkan suatu umpan balik yang beragam.

Seperti halnya yang diungkapkan oleh Hendra Adrian yang menjelaskan mengenai proses terjadinua umpan balik dalam komunikasinya dengan sesame facebooker, bahwa “Feedback terjadi karena adanya ketertarikan dan perhatian terhadap topik pembicaraan. Apapun itu, karena dengan ketertarikan tersebut facebooker menjadi merasa berada dalam cakupan yang sama dengan lawan bicara facebooker lainnya.” (Adrian dalam wawancara, 2 Juli 2010).

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa umpan balik terbentuk karena adanya ketertarikan dan perhatian mengenai pesan yang disampaikan. Umpan balik ini dapat berupa tanggapan, atau pun lainnya yang secara langsung menanggapi mengenai pesan yang disampaikan. Apapun alasan yang dijadikan alasan facebooker dalam memberikan umpan baliknya, sepenuhnya hal tersebut terbentuk karena adanya perhatian yang sama dalam cakupan pemahaman yang juga sama besarnya dari facebooker lainnya.

Mengenai waktu terjadinya feedback tersebut, diungkapkan oleh Baldy Irawan berada dalam satu cakupan paralel waktu yang terhubung dengan media *online*. Sifat media *online* yang diusung oleh facebook ini memungkinkannya untuk dapat melakukan interaksi secara langsung walau pun menggunakan media. Baldy Irawan menerangkan mengenai pemahamannya tersebut dalam kutipan wawancara berikut ini, bahwa:

> ”*Feedback* di FB dapat berlangsung saat itu juga jika facebooker sedang dalam keadaan *online* secara bersamaan. Media *chat online* misalnya memungkinkan interaksi berjalan pada saat waktu yang bersamaan. *Feedback* sendiri lebih menjelaskan mengenai interaksi dan ketertarikan mengenai topik pembicaraan diantaranya.” (Irawan dalam wawancara, 4 Juli 2010).

Kutipan di atas menjelaskan bahwa feedback menggunakan media online layaknya facebook juga dapat berlaku secara langsung dalam waktu yang bersamaan, dengan catatan facebooker tersebut sedang dalam keadaan online. Sama seperti halnya yang diungkapkan oleh Hendra Adrian, informan Baldy Irawan pun menyebutkan bahwa umpan balik terjadi ketika adanya ketertaikan yang sama besarnya antar facebooker terbut. Dari alasan tersebut, komunikasi dapat berlanjut pada taraf interaksi dengan pertukaran posisi penyampai pesan.

Peneliti melihat pemahaman informan bahwa kegiatan ini hanya berlangsung pada pada saat online saja, tetapi hal tersebut memang tidak dapat di salahkan karena konsepsi dari interaksi ditekankan pada waktu yang bersamaan. Adanya bentuk *delay* (jeda waktu) dalam interaksi berkesan tidak berjalan dengan baiknya interaksi yang berlangsung. Hal ini sangat memungkinkan terjadi dengan komunikasi bermedia. Tetapi facebook memungkinkan untuk facebooker menempatkan pesan agar dapat dibaca pada waktu facebooker kembali lagi masuk dalam akun facbooknya.

Dari sini pun interaksi dapat berlanjut kembali jika facebooker memang memiliki keperluan mengenai pesan yang dimaksudkan.

4.2.4 Komunikasi Interaksional *Facebooker* dalam Komunitas Viking persib Club melalui Situs Jejaring Sosial *Facebook* Sebagai Upaya untuk Menciptakan Komunitas Virtual

Dalam penelitian ini, pada akhirnya peneliti memberikan keterfokusan lebih mengenai kemunikasi interaksional yang terjalin antar facebooker dalam media facebook yang memberikannya *space* yang cukup untuk dapat melakukan berbagai bentuk interaksi komunikasi satu sama lain. Interaksi yang terjalin menjadi satu esensi dari penelitian ini, untuk dapat melihat berbagai perilaku interaksional facebooker memiliki potensi yang baik sebagai modal awal untuk dapat membangun komunitas lanjutan dalam bentuk komunitas virtual.

Interaksi yang terjalin ini, ada karena adanya kesamaan pemahaman mengenai sesuatu hal atau pun ketertarikan yang samam besarnya satu sama lain, seperti halnya yang diungkapkan oleh Baldy Irawan, selalu admin komunitas virtual, yang sangat memahami kemungkinan tersebut dengan mengungkapkan, bahwa “Interaksi facebookers terbentuk karena adanya kesamaan pemahaman, tanggapan mengenai suatu informasi, atau merupakan tindak lanjut untuk komunikasi yang lebih intens.” (Irawan dalam wawancara, 4 Juli 2010).

Kutipan di atas dipahami sebagai salah satu bentuk cara terbentuknya interaksi yang terbentuk atas dasarnya kepercayaan satu sama lain antar facebooker mengenai pembicaraan yang dilakukannya dalam media facebook. Lain halnya dengan Hendra Adrian yang mengungkapkan mengenai terjalinnya interaksi karena adanya stimulus dari facebooker untuk membuka percakapan atau berusaha untuk menciptakan topik pembicaraan sebagai pengungkapan minat dan ketertarikan yang sama.

Informan mengungkapkan, bahwa ”Interaksi facebookers terbentuk bila ada pemberitahuan baru, ajakan baru, pesan atau sesuatu yang sifatnya informatif atau sekedar basa-basi pembuka pembicaraan. Interaksi ini yang jelas dibentuk karena adanya perkenalan dan kedekatan personal dalam dunia maya.” (Adrian dalam wawancara, 2 Juli 2010).

Penjelasan di atas memperlihatkan adanya fitur *notification* (pemberitahuan) dari facebook untuk setiap pesan yang disampaikan oleh facebooker kepada facebooker lainnya. Dari sinilah biasanya interaksi kembali terjalin dengan bantuan ”pengingat” yang memberikan bentuk pesan bagi facebooker untuk tetap saling berhubungan dan tentunya menjalin interaksi lanjutan atau pun yang baru dengan permintaan teman sepeti misalnya permintaan teman baru, atau undangan untuk bergabung dalam komunitas tertentu yang ditawarkan teman.

Interaksi yang terjalin diantara facebooker sebenarnya bukan merupakan sesuatu yang konkret untuk dibahas secara keseluruhan, karena tendensi masing-masing facebooker diarahkan menurut keperluan semata. Tetapi dari adanya interaksi tersebut, biasanya kedekatan dan saling mengenal satu sama lain memberikan harapan bagi tumbuhnya penyatuan kepentingan diantara facebooker yang memiliki minat yang sama terhadap bidang tertentu. Seperti misalnya facebooker yang berteman dengan pecinta persib, banyak mengupas megenai persib.

Dari kesamaan dan kecintaan terhadap persib, memungkinkan antar facebooker untuk dapat tergabung bersama dalam komunitas viking sebagai komunitas pecinta persib terbesar di Jawa Barat. Seperti halnya yang di alami oleh kedua orang informan yang merasakan bahwa dari adanya interaksi antar sesama pecinta persib, akhirnya mereka juga tergabung dalam komunitas yang sama. Begitu pula yang diungkapkan oleh Hendra Adrian, bahwa:

> ”Interaksi diarahkan biasanya untuk sekedar menambah wawasan, menambah teman baru, dan bahkan membuat forum komunitas virtual lainnya. Tentunya interaksi harus tepat dan menarik bagi facebookers, bila tidak menarik biasanya facebookers enggan untuk melihat maupun mengikuti ajakan untuk melanjutkan interaksi.” (Adrian dalam wawancara, 2 Juli 2010).

Kutipan di atas memperlihatkan arah interaksi yang dibangun sebagai suatu bentuk komunikasi layaknya sosialita nyata yang bersosialisasi secara terbuka dan intens satu sama lain.tidak di batasi

mengenai isi pembicaraan antar facebooker, karena hal tersebut menjadi kewenangan dan kebutuhan dari facebooker itu sendiri. Dari hal-hal yang bersifat individual sampai denga kepentingan bersama dalam satu forum layaknya komunitas virtual, interaksi yang terjalin sangat memungkinkan untuk tidak hanya terjadi dalam dunia maya saja.

Kelanjutannya, facebooker memiliki kesempatan untuk dapat bertemu muka dan membicarakan hal-hal yang dibicarakan dalam facebook lebih lanjut. Kemungkinannya, tentu dari adanya intensitas komunikasi dan perkenalan, sangat membuka peluang untuk facebooker membuka kesempatan dalam membangun komunitas baru yang saling menguntungkan dan memenuhi kebutuhan komunitas yang dipilihnya. Seperti yang diungkapkan oleh Baldy Irawan, bahwa

> ”Interaksi yang terjalin pada intinya merupakan awal yang baik dalam membuka peluang untuk dapat mengembangkan komunitas virtual yang tidak hanya dapat dilakukan dalam FB saja. Masih banyak media lain yang digunakan termasuk forum tertentu. Intinya interaksi ini mejadi media pembuka untuk komunikasi kelanjutan.” (Irawan dalam wawancara, 4 Juli 2010).

Jelas bahwa kutipan tersebut menjadi alasan baik bagi menjamurnya komunitas virtual dalam dunia maya. Facebook sebagai mediator menjadi salah satu faktor pendukung yang berguna dalam mendekatkan berbagai kebutuhan sosial virtual, dengan mengeliminir ruang dan waktu, karena interaksi melalui facebook dapat dilakukan dimana saja dana kapan saja. Sebagai bentuk media komunikasi, tentunya facebook harus dapat

memperlihatkan fungsi dan keuntungannya, seperti yang diungkapkan oleh Hendra Irawan sebagai pengguna aktif facebook, bahwa ”Saya sendiri sebagai facebooker memaknai interaksi yang terjalin sebagai hasil dari sosialitas maya. Selama itu berguna dan memiliki nilai keuntungan bagi saya pribadi, maka saya pun akan dengan senag hati berada dalam interkasi tersebut.” (Adrian dalam wawancara, 2 Juli 2010).

Pada akhirnya interaksi yang terjalin dapat memperlihatkan nilai yang positif jika dapat dilakukan dengan baik dengan tujuan yang baik pula. Interaksi ini bisa dijadikan sebagai alat untuk dapat mengembangkan diri facebooker untuk dapat memuhi kebutuhan komunitas yang diinginkannya, walaupun hanya sebatas virtual tetapi dapat di eksplorasi sepenuhnya menurut kebutuhan. Harapan yang sama juga diungkapkan oleh Hendra Adrian yang mengungkapkan, bahwa:

> ”Interaksi yang terjalin tentunya memberikan kesempatan untuk dapat lebih mengenal dan mehamai facebooker lainnya. Tentunya interaksi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kebaikan bagi semua pihak. Lebih jauh lagi dapat mempertemukan facebooker dengan facebooker lainnya yang memiliki ketertarikan yang sama dalam bidang tertentu dan memungkinkan untuk membuka komunitas virtual yang dapat memberikan wadah positif bagi facebooker.” (Adrian dalam wawancara, 2 Juli 2010).

Harapan yang dibutuhkan oleh facebooker akan menunjukan adanya kebutuhan interaksi dengan pihak lain untuk dapat bersosialisasi dan mengambil banyak keungtungan di dalamnya. Perlu diketahui bahwa komunikasi yang terjalin dengan menggunakan media akan cenderung

menganggu jika tidak diurus dengan baik seperti halnya yang diungkapkan oleh Baldy Irawan, bahwa “Harapan facebookers komunitas virtual harus benar-benar jelas, bila tidak itu akan sangat mengganggu notifikasi facebookers itu sendiri. Karena hal ini juga sering saya alami, sebagai personalfacebooker diluar dari posisi saya sebagai admin *group*.”

4.3 Pembahasan

Dalam memahami komunikasi virtual dalam media facebook, peneliti melihat secara keseluruhan kepentingan komunikasi tersebut dibentuk atas dasar kepentingan facebooker dalam memaknai pesan yang ada dengan memberikan impuls berupa umpan balik yang memperlihatkan bentuk ketertarikannya kepada pesan yang disampaikan. Facebooker sebagai objek utama dalam penelitian ini di pahami peneliti sebagai bagian yang memiliki keterkaitan langsung dalam pembentukan komunitas virtual dalam dunia maya.

Kenyataan bahwa 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 yang membagi antara jarak intim, jarak personal, jarak sosial, jarak publik. Dengan adanya *Facebook,* nampak bahwa komunikasi tak lagi berjarak fisik seperti itu.

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, yang kemudian dikutip oleh Gungun Heryanto 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."[22]

Dalam komunitas virtual juga menyediakan aktivitas dimana setiap anggotanya bisa tergabung dalam forum atau komunitas yang mempunyai kesamaan hobi. 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. Seperti yang diungkapkan oleh Cahyo dalam webBlognya menerangkan mengenai komunikasi virtual, yakni:

> "Merupakan sebuah kelompok atau komunitas di dalam dunia maya atau *cyberspace*, yang mempunyai kesamaan hobi dan kesamaan tujuan dimana kita tidak bisa saling bertemu dan bertatap muka karena kita tidak dalam waktu dan ruang yang bersamaan. Melalui komunitas virtual ini para anggota-anggotanya dapat berdiskusi dan mengadakan forum serta dapat berinteraksi secara langsung sesama anggota-anggotanya." [23]

Dalam hubungannya dengan sosialisasi pula, komunitas virtual ini tentunya akan menjadi media komunikasi yang interaktif. Karena setiap orang dapat

---

[22] http://nnno.facebook.com/topic.php?uid=71133309631&topic=11750&post=102117/GunGun Heryanto/ akses pukul 16.00WIB/10Juli2010

[23] http://yo2kq.multiply.com/journal/item/17/akses pukul 16.40 WIB/10 Juli 2010

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, selain itu media yang digunakan adalah media interaktif.

Berbagai pesan yang disampaikan facebooker dalam interaksi yang berlanjut merupakan alasan utama mengenai adanya kesamaan persepsi, ketertarikan, dan pemahaman yang sama mengenai kemungkinan untuk membangun forum komunitas virtual di dalamnya. Peneliti melihat bahwa komunikasi yang terbina mendukung dalam pembentukan media lanjutan seperti halnya group dalam facebook atau forum-forum lainnya.

Proses komunikasi yang dilakukan oleh facebooker dapat melalui berbagai macam aplikasi dan fitur dari facebook seperti penggunaan *primary picture*, *emoticon*, *fitur wall*, *private message*, *chat online, comment*, dan berbagai fitur dan aplikasi pihak ketiga (*third party*) yang dapat dimanfaatkan untuk dapat digunakan dalam interkasi sesama facebooker. Tentu akan dapat membantu jika facebooker dapat mengupayakan hal tersebut.

Pesan yang ditujukan oleh facebooker senantiasa diarahkan atas kepentingan pribadi dan pemenuhan kebutuhan. Pada akhirnya pesan yang disampaikan merupakan bentuk kebutuhan facebooker mengenai berbagai macam hal yang menyangkut akan pemenuhan informasi facebooker. Informasi yang memiliki potensi untuk dapat berkembang dalam komunikasi yang lebih intens

dapat berkembang dalam forum komunitas.

Umpan balik yang diberikan facebooker berawak dari adanya pemberitahuan pesan dalam aplikasi facebook atau pada saat keadaan online melalui fitur chat online. Umpan balik yang ada dapat secara langsung atau pun melalui tahap *delay* karena hal ini akan menyangkut kegiatan online dua belah pihak, umpan balik yang diberikan merukan bentuk ketertarikan facebooker mengenai iformasi yag diberikan, dan memposisikan facebooker pada posisi yang bertukar peran antara komunikator dan komunikannya.

Seperti yang dingkapkan Angger M. Fadhil dalam sebuah topil di Facebook mengenai interaksi langsung yang memungkinkan dilakukan oleh para pengguna facebook, bahwa "Facebook memiliki sederet fitur yang memungkinkan penggunanya berinteraksi langsung (*real time*), seperti *chatting*, *tag* foto, blog, *game*, dan *update* status." [24]

Komunikasi interaksional yang dibangun, dapat digalakan dengan membangun komunikasi yang intens dan terbuka mengenai berbagai macam topik menurut kebutuhan facebooker. Facebooker dapat memfasilitasi diri mereka dengan media facebook untuk dapat berinteraksi satu sama lain, dan membentuk komunitasnya masing-masing.

---

24 http://hi-in.facebook.com/topic.php?uid=73762388508&topic=8082/Angger M. Fadhil/akses pukul 15.30 WIB/10Juli2010