BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah mahluk sosial dimana antar individu merupakan satu komponen yang saling ketergantungan dan membutuhkan. Sehingga komunikasi antar masyarakat ditentukan oleh peran oleh manusia sebagai makhluk sosial. Dalam perkembangannya manusia juga mempunyai kecenderungan sosial untuk meniru dalam arti membentuk diri dengan melihat kehidupan masyarakat lainnya. Penerimaan bentuk-bentuk kebudayaan, dimana manusia menerima bentuk-bentuk pembaharuan yang berasal dari luar sehingga dalam diri manusia terbentuk sebuah pengetahuan.

Berdasarkan perkembangannya, manusia membentuk sebuah kelompok yang didalamnya terdapat orang-orang yang mempunyai kepentingan, kegemaran, kebiasaan, ataupun pola pikir yang sama yang dinamakan komunitas.

Istilah komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang artinya masyarakat, *public* atau banyak orang. Komunitas sebagai sebuah kelompok *social* dari beberapa organisme dan berbagai lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama.

Dalam komunitas manusia, individu-individu didalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa Latin communitas yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari communis yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak

Seperti yang dilakukan oleh sekumpulan orang yang membentuk sebuah komunitas The Panasdalam, dimana komunitas ini merupakan komunitas separatis yang bergerak di bidang kebudayaan, komunitas yang terbentuk dari keliaran berpikir para anggotanya.

Komunitas The panasdalam sebagai kumpulan yang bergerak dibidang kebudayaan tentu saja membutuhkan ide-ide baru yang biasa disebut dengan kreativitas.

Definisi Kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru *(inovatif)* atau belum ada sebelumnya, segar ,menarik ,aneh dan mengejutkan,berguna dan dapat dimengerti. Kegiatan kreativ mengandung perubahan arah. Dalam hal pencarian ide ,kita berada untuk menemukan ide

,gagasan,pemecahan masalah ,penyelesaian perkara atau cara kerja baru.dan ketika jalan buntu merupakan titik akhir usaha kita maka bila kita melakukan hal yang sudah kita pernah kerjakan dan semuanya sudah di coba maka tiada kata lain berfikir secara kreatif adalah hal yang perlu dilakukan. Ada Tahap-tahap kreativitas yang perlu dilakukan antara lain :

1. Persiapan *(Preparation)*: Mempelajari latar belakang perkara,seluk beluk,dan problematikanya
2. Konsentrasi *(Consentration)*: Sepenuhnya memikirkan ,masuk luluh,terserap dalam perkara yang dihadapi
3. Inkubasi *(Incubation)*: Mengambil waktu untuk meningalkan perkara,Istirahat,

waktu santai .Mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran mengenai perkara yang sedang dihadapi

4. Iluminasi *(Ilmunination)*: tahap mendapatkan ide gagasan ,pemecahan,peyelesaian,cara kerja,jawaban baru.
5. Verifikasi / Produksi *(Verification/production)*: menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan ,pemecahan,peyelesaian, cara kerja,jawaban baru,Seperti menghubungi, meyakinkan dan mengajak orang,meyusun rencana kerja, dan melaksanakannya.

Dilihat definisi kreativitas dan Tahap-tahap kreativitas yang perlu dilakukan . Kita perlu meyadari bahwa niat adalah mutlak. Bila niat saja tidak ada bagaimana mau kreativ.

(Sumber : http://kawanlama95.wordpress.com/2010/08/01/definisi-kreativitas/ tgl 18 maret 2012 pukul 20.18)

Melalui sebuah forum yang menggunakan media internet, The Panasdalam memfasilitasi anggotanya untuk mengembangkan setiap kreasi ataupun berbagai macam bentuk kreativitas dari hasil keliaran berfikir anggotanya, maka The Panasdalam membuat web khusus komunitas The Panasdalam yaitu "thepanasdalam.us"

Sejak dikembangkan pertama kali oleh *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPANET) pada Agustus 1962, internet tumbuh menjadi salah satu teknologi yang menandai perubahan zaman (Briggs & Burke, 2006 : 189). Setelah era televisi -dimana realitas yang satu bisa menyaksikan realitas lainnya di tempat yang berjauhan-, zaman internet tak sebatas menampakkan fenomena yang saling berjauhan tersebut secara satu arah, melainkan juga menghubungkan. Hubungan dalam internet tidak persis seperti telepon yang hanya melibatkan pihak-pihak yang bersangkutan, melainkan pola keterhubungan yang berupa jaringan.

Internet merupakan kependekan dari *interconnected networking*. Keterhubungan jaringan dalam internet dimungkinkan oleh teknologi yang bernama *Internet Protocol Suite* yang merupakan jaringan raksasa yang memuat jaringan privat, publik, bisnis, organisasi, atau pemerintahan, yang keseluruhannya terhubungkan lagi oleh teknologi

seperti kawat tembaga, serat optik, dan koneksi nirkabel. Fungsi internet paling mendasar adalah saling memberikan transaksi informasi yang termuat dalam dokumen *hyperlink* dari World Wide Web (WWW). WWW ini memungkinkan pengguna internet untuk melihat halaman yang memuat berbagai informasi dalam bentuk teks, audio, maupun video. Pada awalnya, identitas halaman atau dokumen tersebut ditampilkan dalam bentuk angka-angka. Namun untuk kemudahan, WWW menyediakan nama domain, yakni identitas untuk sebuah dokumen atau rangkaian halaman dengan menggunakan alfabet. Nama domain ditandai oleh nama halaman dan diakhiri oleh kode seperti GOV, EDU, COM, MIL, ORG, NET, dan INT. Identitas yang telah dirangkaikan dengan WWW dan nama domain, dikenal dengan nama situs.

ARPANET awalnya bergerak untuk kepentingan Departemen Pertahanan Amerika Serikat (AS), namun inovasinya akhirnya berkembang hingga keluar wilayah militer. Dalam tradisi AS, setiap teknologi baru diperkenalkan pada mulanya di lingkungan akademik kampus. Demikian halnya dengan internet, yang memulai publikasinya setelah empat puluh tahun berada dalam lingkungan internal ARPANET. Tepatnya pada pertengahan tahun 1990, internet mulai diujicobakan di kampus-kampus di AS. Akibatnya responnya yang cukup baik, komunitas internet segera bermunculan dari kampus-kampus tersebut, seperti *Cleveland Free Net*, *Blacksburg Electronic Village, dan NSTN.*

Dalam buku *Sejarah Sosial Media: Dari Gutenberg sampai Internet*, Asa Briggs dan Peter Burke memaparkan bahwa internet telah berkembang secara fenomenal,

baik dari segi jumlah *host computer* maupun dari segi jumlah penggunanya, selama beberapa tahun terakhir. Salah satu pengukuran terbaik mengenai besarnya internet ini adalah jumlah *host computer*. *Host computer* adalah sebuah komputer yang menyimpan informasi yang dapat diakses melalui jaringan. Dari tahun 1995-1999, jumlah host computer meningkat mulai 5,9 juta menjadi 43,2 juta (Briggs & Burke, 2006 : 380).

Pelacakan jumlah pengguna internet cukup sulit dilakukan. Masing-masing perusahaan memakai metode berbeda dan memberikan hasil yang berbeda pula. Dalam buku *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan di Dalam Media Massa* yang ditulis oleh Warner Severin dan James Tankard, disebutkan bahwa satu sumber industri melaporkan bahwa terdapat 83 juta pengguna Web di Amerika Serikat Internet mengubah komunikasi dengan beberapa cara fundamental.

Media massa tradisional pada dasarnya menawarkan model komunikasi "satu-untuk-banyak/ *one for all*", sedangkan internet memberikan model-model tambahan: "banyak-untuk-satu/ *all for one*" (*e-mail* ke satu alamat sentral, banyaknya pengguna yang berinteraksi dengan satu *website*) dan "banyak-untuk-banyak/ *all for all*" (*e-mail*, milis, jaringan sosial, dan komunitas maya).

Model "banyak-untuk-banyak" tersebut salah satunya terlihat dari konsep komunitas maya atau *virtual communities*. Komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik dari pada di dunia nyata. Salah satu bentuknya yang paling awal adalah buletin komputer yang diakses dengan menyambungkan modem pada tahun 1970-an. Ruang *chatting, e-*

mail, milis, dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi (Severin & Tankard, 2008 : 447).

Seiring berjalannya waktu berbagai organisasi menggunakan internet sebagai alat komunikasi salah satunya adalah komunitas The Panasdalam, dimana mereka menggunakan *website* sebagai alat berkomunikasi dan alat mengembangkan kreativitas.

Website tersebut adalah Thepanasdalam.us, web ini berfungsi sebagai wadah atau tempat saling tukar pikiran, diskusi, dan mengembangkan kreativitas anggota The Panasdalam. Web ini di isi oleh berbagai macam kegiatan-kegiatan yang akan di lakukan oleh komunitas The Panasdalam seperti menulis, belajar membuat sketsa, acara-acara yang akan berlangsung, jadwal siaran radio The Panasdalam dan lain sebagainya. Selain itu juga web ini membuka dialog seputar berita dan Informasi di dalam komunitas The Panasdalam, bagaimana sesama anggota di web ini memberikan masukan dan ide-ide satu sama lain yang akhirnya terjadilah diskusi yang sangat hangat di dalam web ini.

Website komunitas Thepanasdalam.us ini dibuat untuk menjalin komunikasi yang berkesinambungan karena internet adalah media komunikasi yang tidak terhalang oleh ruang dan waktu.

> menurut J. B. Walther pada tahun 1996, telah memberi nama komunikasi hiperpersonal untuk komunikasi dengan perantara komputer yang secara sosial lebih menarik daripada komunikasi langsung. Dia memberikan tiga faktor yang cenderung menjadikan

partner komunikasi via komputer lebih menarik (Warner & Tankard, 2008 : 462):

1. *E-mail* dan jenis komunikasi komputer lainnya memungkinkan presentasi diri yang sangat selektif, dengan lebih sedikit penampilan atau perilaku yang tidak diinginkan dibandingkan komunikasi langsung. Dengan kata lain, pengguna tidak harus kerepotan ketika berkomunikasi dengan orang lain melalui *e-mail*.
2. Orang yang terlibat dalam komunikasi via komputer kadangkala mengalami proses atribusi yang berlebihan yang di dalamnya mereka membangun kesan stereotipe tentang partner mereka. Kesan-kesan ini sering mengabaikan informasi negatif, seperti kesalahan cetak, kesalahan ketik, dan sebagainya.
3. Ikatan intensifikasi bisa terjadi yang di dalamnya pesan-pesan positif dari seorang partner akan membangkitkan pesan-pesan positif dari rekan satunya.

Dengan adanya *website* ini pun di harapkan mampu mengembangkan kreatifitas anggota komunitas The Panasdalam. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijabarkan bahwa kreativitas diambil dari kata *kreativ* yang berarti memiliki daya cipta;kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta; pekerjaan yang – menghendaki kecerdasan dan imajinasi.

Peneliti mengambil web Thepanasdalam.us sebagai objek penelitian, dimana komunitas The Panasdalam menggunakan *website* sebagai salah satu wadah kreativitas anggotanya karena *website* adalah media yang tidak terhalang oleh ruang dan waktu sehingga dimanapun kapanpun kita dapat berkomunikasi dan menuangkan ide-ide melalui *website* dan bagaimana komunikasi melalui *website* ini mampu menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas anggotanya.

Menurut peneliti, permasalahan ini menarik untuk dikaji karena ternyata dalam pokok permasalahannya adalah bagaimana Fungsi *website* ini mampu mengembangkan kreativitas dari anggota komunitas The Panasdalam.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil rumusan masalahnya sebagai berikut: **"Bagaimana Fungsi *website* thepanasdalam.us Dalam Mengembangkan Kreativitas Anggota Komunitas The Panasdalam di Bandung?"**

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1 Pertanyaan Makro

Bagaimana Fungsi *website* thepanasdalam.us Dalam Mengembangkan Kreativitas Anggota Komunitas The Panasdalam di Bandung?

1.2.2 Pertanyaan Mikro

1. Bagaimana **Informasi** *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggota komunitas *The Panasdalam* di Bandung?
2. Bagaimana **Korelasi** *website* ThePanasdalam.us dapat menjadi media untuk mengembangkan kreativitas anggota komunitas *The Panasdalam* di Bandung?
3. Bagaimana **Kontinuitas** *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggota komunitas *The Panasdalam* di Bandung?

4. Bagaimana **Entertainment** *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggota komunitas *The Panasdalam* di Bandung?
5. Bagaimana **Mobilisasi** *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggota komunitas *The Panasdalam* di Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan bagaimana Fungsi *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreatifitas Anggota komunitas *The Panasdalam* di bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang diteliti maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui **Informasi** *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggota Komunitas *The Panasdalam* di Bandung
2. Untuk mengetahui **Korelasi** *website* ThePanasdalam.us dapat menjadi media untuk mengembangkan kreativitas anggota Komunitas *The Panasdalam* di Bandung
3. Untuk mengetahui **Kontinuitas** *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggota Komunitas *The Panasdalam* di Bandung

4. Untuk mengetahui **Entertainment** *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggota Komunitas *The Panasdalam* di Bandung
5. Untuk mengetahui **Mobilisasi** *website* ThePanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggota Komunitas *The Panasdalam* di Bandung

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap agar penelitian ini dapat mengembangkan kajian studi Ilmu Komunikasi secara umum dan Fungsi website thepanasdalam.us dalam mengembangkan kreativitas anggotanya di kota Bandung. Selain itu pula dapat menjadi acuan dalam memperdalam pengetahuan dan teori mengenai informasi yang berhubungan dengan studi Ilmu Komunikasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dilakukan peneliti karena berguna untuk peneliti sebagai salah satu bentuk aplikasi, penerapan dan pemanfaatan dari keilmuan yang didapatkan selama masa perkuliahan.

2. Bagi Universitas

Penelitian ini berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum yaitu mahasiswa/mahasiswi Ilmu Komunikasi.

Penelitian ini juga berguna untuk literatur bagi penulis selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

3. Bagi Organisasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi komunitas The Panasdalam dalam menjaga, melestarikan dan mengembangkan web thepanasdalam.us sebagai sarana kreativitas anggota komunitas The Panasdalam.