

BAB 2

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

Berbagai penelitian mengenai teknologi komunikasi baru dan komunitas telah banyak dilakukan dan berkontribusi besar dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Namun, penelitian dari dalam negeri masih sangat sulit ditemukan di berbagai jurnal komunikasi, baik *online* maupun cetak.

Salah satu artikel ditulis oleh Andrea Kavanaugh, John M. Carroll, Mary Beth Rosson, Than Than Zin, & Debbie Denise Reese berjudul “*Community Network : When Offline Communities Meet Online*”. Menjelaskan mengenai *community network* (komunitas jaringan). Kavanaugh dkk mengambil sampel sebuah wilayah bernama Blackburg Electronic Village, sebuah komunitas jaringan yang mapan.¹⁶

Studi ini membahas mengenai bagaimana proses komunikasi dalam komunitas jaringan berlangsung. Riset ini menggabungkan kondisi dimana komunitas jaringan yang merupakan perpaduan antara komunitas riil dalam batasan geografis dengan komunikasi melalui jaringan internet. Hal ini ternyata mendorong masyarakat untuk lebih terbuka karena tidak dituntut untuk bertemu secara fisik. Dalam konteks migrasi penggunaan teknologi komunikasi dalam komunitas offline, Kavanaugh dkk

¹⁶ Andrea Kavanaugh, Carroll, J. M Rosson, M. B Zin, T. T., and Reese, D. D., “*Community networks : Where Offline Communities Meet Online*”, *Journal of Computer-Mediated Communication* (2005) vol 10 (4) no 3. Dimuat dalam situs <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2005.tb00266.x/full>

menemukan bahwa penggunaan internet dapat memperkuat kontak sosial dan keterikatan komunitas. Selain itu, studi ini juga membuktikan bahwa internet mampu membantu orang-orang yang tidak dapat menunjukkan eksistensi dirinya dalam realitas sosial melalui interaksi lewat jaringan komputer. Hal ini disebabkan karena internet mampu mendorong keikutsertaan dengan orang lain, isu, dan komunitas yang dijelaskan dengan edukasi, keterbukaan dan bahkan umur.¹⁷

Studi mengenai teknologi komunikasi dan komunitas juga dijelaskan oleh Tamir Maltz dalam artikelnya yang berjudul *Customary Law & Power in Internet Communities* dimuat dalam *Journal of Computer-Mediated Communication* volume 2, isu ke 1. Artikel ini menganalisis evolusi dari hukum adat (*customary law*) dalam komunitas virtual di internet. Hal ini penting, terutama dalam hubungan kekuasaan dan sumber dari peraturan masa kini. Hukum ini akan menjadi dasar untuk kegiatan komunikasi online selanjutnya.¹⁸

Studi ini membuktikan bahwa reputasi CMC (*Computer Mediated Communication*) sebagai ruang maya (*cyberspatial*) tidak lagi sepenuhnya tepat. Komunitas virtual berkembang, penting, dan bergantung pada *self-regulation* untuk penggunaannya. Regulasi ini tidak bisa lepas dari pertumbuhan konflik, dan tantangan dari campur tangan pihak diluar komunitas tersebut. Kesulitan-kesulitan untuk membuat regulasi dari luar komunitas seharusnya bisa menjadi pertimbangan untuk membuat regulasi terutama dari pihak pemerintah untuk membuat regulasi spesifik

¹⁷ *Ibid.* hlm 1

¹⁸ Maltz, tamir 2006 *Customary Law & Power in Internet Communities* Vol 2, isu 1. Dimuat dalam situs <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1996.tb00182.x/full>

mengenai komunitas virtual. Anggota komunitas juga harus memahami keberadaan regulasi ini dan menjalankan aktivitas online sesuai aturan yang telah ditentukan.

Dalam artikel lain yang ditulis oleh Barry Wellman, Anabel Quan-Haase, Jeffery Boase, Wenhong Chen yang berjudul "*The Social Affordances of the Internet for Networked Individualism.*" Dijelaskan tentang bagaimana internet mengubah dan mengembangkan komunitas. Studi ini memperlihatkan bahwa internet yang digunakan secara lokal, ternyata mampu menghubungkan secara global walaupun dengan Negara yang berbeda. Internet digunakan sebagai bentuk lain komunikasi bukan sebagai pengganti. Internet digunakan untuk mendorong masyarakat yang telah ada sebelumnya menuju masyarakat dalam perkembangan dunia yang diorganisasi diantara jaringan individu bukan dari grup atau solidaritas lokal.¹⁹

B. Teknologi Komunikasi Dan Komunitas

Perkembangan teknologi komunikasi dan interaksi sangat berperan terhadap berbagai bentuk transformasi sosial dalam masyarakat. Melalui berbagai wahana yang disediakan dalam teknologi komunikasi baru atau disebut dengan jaringan internet, komunitas virtual terbentuk dan semakin luas. Thurlow mengatakan bahwa *chatting* adalah "*the most interactive opportunities offered by the internet – real*

¹⁹ Barry Wellman, Anabel Quan-Haase, Jeffrey Boase, Wenhong Chen . 2003 ” *The Social Affordances of the Internet for Networked Individualism*”.

time”²⁰. Walau *web* menempati posisi pertama dalam jumlah pengguna²¹, namun *sharing* foto ternyata juga merupakan tempat yang cocok untuk memfasilitasi komunikasi interaktif.

Menurut Megan Poore *Sharing* foto adalah *Photosharing sites allow to upload, store, edit, and organize our photos on the internet, we can organise our photos by creating collections, sets, or albums for others to view, writing notes that describe the photo and to show people where the photo was taken.*²² Photo sharing adalah dimana kegiatan mengupload foto ke dalam aplikasi *smartphone* atau komputer dimana bertujuan untuk menunjukkan eksistensi para penggunanya dalam kegiatan sehari-hari.

Bentuk *sharing* foto yang dibahas disini adalah MOLOME. Fasilitas dalam aplikasi ini ada banyak sekali, diantaranya:

- a) **Stiker** : terdapat lebih dari 100 an stiker untuk ditempelkan di dalam foto
- b) **Teks** : Lebih dari 55 font yang berbeda
- c) **Latar Belakang** : Berlimpah warna latar belakang dan pola yang dapat dipilih, seperti kotak, dan segitiga
- d) **Crop** : digunakan untuk memotong foto yang tidak diperlukan.
- e) **Filter** : Beragam filter untuk mempercantik foto.

²⁰ Thurlow, Crispin. Laura Lengel. Alice Tomic. 2004 “*Computer Mediated Communication : Social interaction and the internet*” British Library.

²¹ Burhan Bungin, “*Sosiologi komunikasi*” (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2006) hlm 165.

²² Megan Poore, “*Using Social Media in the Classroom*” (London : Sage Publication, 2013) hlm 112.

Selain hanya diunggah di aplikasi MOLOME, foto juga bisa di unggah ke sejumlah media sosial lainnya seperti facebook, instagram, Twitter, Tumblr, Flickr, Weibo, dan Vk. Melihat perkembangan ini dapat dilihat bahwa *sharing* foto masih memiliki kemungkinan besar dalam proses pembentukan sebuah komunitas virtual. Salah satu teknologi komunikasi berupa aplikasi *sharing* foto disini yaitu aplikasi *sharing* foto MOLOME.

C. KAJIAN TEORI

1. Transformasi Konsep Komunitas Dalam Struktur Sosial

Bagian ini paling tidak menjelaskan bagaimana perdebatan mengenai ketidakjelasan realitas sosial dan virtual yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya melalui telaah pergeseran pandangan akan komunitas. Seperti pendapat Smith dan Kollock “*Community is now conceptualized not in terms of physical proximity but in terms of social network*”, artinya Masyarakat sekarang tidak dikonseptualisasikan dalam hal kedekatan fisik tetapi dalam hal jaringan sosial. Kini terjadi sebuah transformasi besar-besaran mengenai konsep dari komunitas. Ini merupakan akibat dari berbagai transformasi sosial yang dibawa oleh teknologi komunikasi.

Komunitas sendiri dalam pandangan konvensional selalu dibatasi oleh tempat geografis. Seperti definisi yang disajikan Burhan Bungin:²³:

²³ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2006) hlm 159.

Community – masyarakat adalah kelompok-kelompok orang yang menempati (sebuah) wilayah tertentu, yang hidup secara relatif lama, saling berkomunikasi, memiliki symbol-simbol dan aturan tertentu serta sistem hukum yang mengontrol tindakan anggota masyarakat, memiliki stratifikasi, sadar sebagai bagian dari masyarakat tersebut serta relative dapat menghidupi dirinya sendiri.

Kini, persoalan mengenai aspek fisik dan geografis bukan lagi menjadi faktor utama yang dibutuhkan dalam memandang komunitas. Definisi di atas mungkin masih relevan untuk beberapa konteks keilmuan, tetapi dalam perkembangan teknologi komunikasi, apalagi dalam konteks komunitas masyarakat informasi, kedua hal itu bukan lagi syarat mutlak.

Salah satu teori didatangkan oleh pemikir posmodernisme terkenal, Anthony Giddens misalnya, menekan ide dasar transformasi melalui konsep intimasi. Teori ini menjelaskan bagaimana teknologi komunikasi mengubah pola intimasi dari hubungan yang tradisional. Seperti yang dijelaskan oleh Gerrard C Raiti²⁴, teori mengenai intimasi yang dijelaskan Giddens sebenarnya menyangkut bagaimana intimasi dapat dibangun melampaui waktu, tempat dan ruang melalui teknologi komunikasi. Raiti menganalisis melalui konsepnya, *mobile intimacy*. Konsep ini menjelaskan bagaimana intimasi bukan lagi harus dibangun melalui pertemuan fisik, melainkan melalui ponsel atau teknologi komunikasi lainnya.

²⁴ “*Mobile Intimacy : Theories on the Economics of Emotion with Example From Asia*” Media Culture Journal, Vol. 10 No 1, Maret 2007

Mobile intimacy adalah “*the conditions under which time and space are organised so as to connect presence and absence*”²⁵. Atau artinya adalah kondisi di mana ruang dan waktu diatur sedemikian rupa sehingga menghubungkan kehadiran dan ketidakhadiran. Pada kondisi ini sumber utama dari terbentuknya sebuah komunitas adalah keterbukaan yang mendorong kepercayaan. Ini merupakan salah satu kunci terlaksananya kehidupan komunitas, baik virtual maupun sosial.

Perbedaan signifikan dari dua bentuk komunitas di atas adalah peran pertemuan secara fisik. Masyarakat virtual mengeliminasi kebutuhan pertemuan fisik tersebut. Masyarakat ini telah masuk dalam berbagai kegiatan komunitas virtual menjadi sebuah masyarakat informasi. Masyarakat informasi diyakini merupakan era terkini yang menempatkan tatanan peradaban pada tingginya akses informasi. Abrar memasukkan criteria utama masyarakat informasi dalam kebutuhannya akan informasi *superhighway*. Hal ini mendorong manusia untuk semakin mengeliminasi kontak secara fisik. Secara berkelanjutan, muncullah realitas baru dari berbagai arus informasi yang dikenal dengan realitas virtual. Realitas virtual adalah realitas sintesis yang merujuk pada lingkungan yang “menyelubungi” atau “menghidupkan secara sensual” yang diperoleh seorang individu dengan cara menghubungkan dirinya dengan komputer²⁶

Dalam realitas virtual inilah ditemukan istilah komunitas virtual. Komunitas virtual merupakan komunitas yang terbentuk akibat kegiatan *online communication*

²⁵ *ibid*

²⁶ Ana Nadhya Abrar, *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*. (Yogyakarta : 2006, LESFI) hlm 113

(komunikasi online) sebagai komunikasi yang terjadi diantara dua orang atau lebih pengguna melalui komputer yang terkoneksi melalui jaringan lokal atau yang lebih luas. Jadi, Komunitas Virtual adalah sebuah komunitas yg terbentuk dan bergabung dari berbagai elemen yang biasanya memiliki hobby yang sama dan menyalurkan semua yang berkaitan dengan hobbinya tersebut melalui sebuah dunia maya atau dunia virtual.

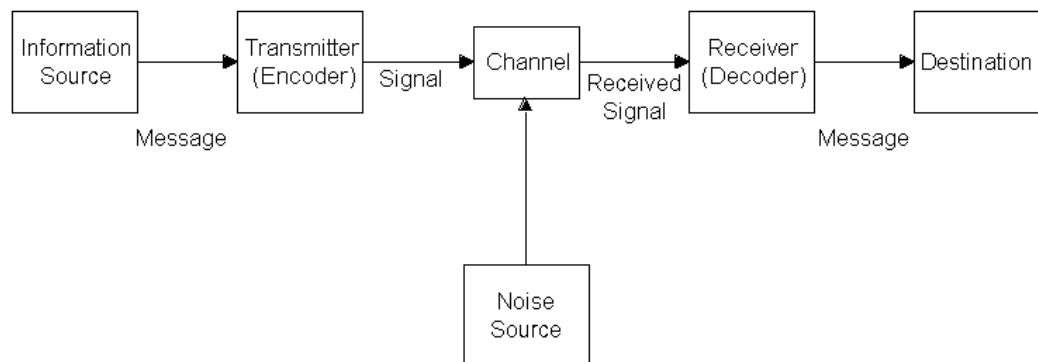
1) Model dalam Kajian Teknologi Komunikasi Baru dan Komunitas Virtual

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan pada individu bukan hanya sebagai audiens, tetapi juga pemeroduksi, dan pengolah pesan. Maka dari itu, penulis merasa bahwa teori *uses and gratification* tidak tepat untuk menganalisis fenomena transformasi sosial disini. Konsep paling sederhana yang sering dikemukakan oleh ilmuan untuk menganalisis fenomena komunikasi via teknologi komunikasi baru adalah model siberetik.

Griffin menjelaskan model ini diwakili melalui model komunikasi yang disusun oleh Shanon dan Weaver. Model ini merupakan model linier yang mengoneksikan satu sistem dengan sistem lainnya.²⁷

²⁷ EM Griffin, *A First Look At Communication Theory*, (United States : McGraw-Hill, 2006) hlm 24

Bagan 2.2 Model komunikasi linier Shannon dan Weaver



Dari model diatas, dapat dilihat bahwa kekuatan utama model ini merupakan channel yang mengirimkan informasi. Namun, model ini memiliki kekurangan dalam menjelaskan interaktif dalam teknologi komunikasi karena tidak menyentuh hingga proses umpan balik. Berbeda dengan Littlejohn yang menjelaskan pendekatan siberetik bukan secara matematis.

Littlejohn menilai tradisi siberetik pada intinya mengenai kajian sisten “*System are set of interacting components that together form something more than the sun of part*”²⁸. Sistem merupakan jalinan interaksi antar komponen yang menyatu. Sehingga proses komunikasi yang terjalin antar komponen merupakan hal yang saling berkaitan, dan bukan tidak mungkin saling terkait satu sama lain yang kompleks.

Seperti pula dalam komunitas virtual, interaksi tidak mungkin berjalan linier. Banyak komponen yang terjalin didalamnya. Littlejohn & Foss melihat, basisi dari pengembangan tradisi siberetik adalah melihat bagaimana putaran umpan balik (*feedback loop*) dan proses control, yang begitu banyak disebut dengan jaringan.

²⁸ Stephen W. littlejohn & Karen A. Foss., *Theories of Human Communication*, (United States: Thompson Wadsworth, 2005) hal 40

Tradisi siberetik menekankan pada lingkaran kekuatan yang menjelajah efek secara linier. Sehingga kita dapat melihat bagaimana arus pada lingkaran member dampak kepada komponen lain dalam sistem, bagaimana menjaga kontrol dalam sistem, bagaimana keseimbangan didapatkan, dan bagaimana lingkaran umpan balik dapat menjaga keseimbangan dan membawa perubahan.²⁹

Contoh penggunaan tradisi siberetik dalam penelitian media baru adalah pada penggunaan media baru pada pasien dengan penyakit kronis. Studi ini dilakukan oleh Jan Marco Leimeister & helmut Krcmar pada pasien penyakit kangker kronis di Jerman.³⁰ Studi ini melihat bagaimana manfaat komunitas virtual yang selama ini berguna bagi pengguna internet dengan kepentingan yang sama dan diterapkan pada pasien penyakit kronis. Dengan pengorganisasian yan tepat proses komunikasi yang dimediasi komputer pun berjalan lancar dan ditemukan bahwa servis yang bagus dari pengelola website yang menyediakan akses komunikasi melalui internet memberi sumbangan terhadap informasi-informasi penting bagi pasien.

Littlejohn & Foss³¹ menjelaskan bahwa pendekatan terbaru dari tradisi siberetik adalah *second-order cybernetic* dimana konsep ini menuntut keikutsertaan peneliti dalam usahanya meneliti sebuah sistem.

Meskipun demikian, menurut Rogers melalui pendekatan Computer Mediated Communication (CMC), konsep yang menjelaskan proses komunikasi tidak lagi

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Leimsister, J. M, and Krcmar, H. 2005. "Evaluation of a Systematic Design for a Virtual Patient Community". Journal of Computer-Mediated Communication, 10 (4) artikel 6

³¹ Sthephen W. Littlejhon, Karen A. Foss, *THEORIES OF HUMAN COMMUNICATION eight edition*, (Canada : Thompson Wadsworth, 2005) hlm 40

hanya memandang pesan dan efek dari media yang bersifat linier, tetapi melihat proses komunikasi dimediasi komputer sebagai era konvergensi / jaringan. Hal ini dijelaskan melalui model konvergensi. Model konvergensi yang ditawarkan oleh Rogers sebenarnya sederhana. Model ini menjelaskan bagaimana kesepakatan dapat diperoleh melalui proses komunikasi yang dimediasi oleh internet.

Dalam teori ini komunikasi lebih memfokuskan pada interaksi antar individu dibanding proses kelompok. Komunikasi didefinisikan sebagai sebuah proses di mana partisipan menciptakan dan membagikan informasi dengan yang lain dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang sama. Disini ada dua kata kunci yang penting, yaitu proses interaksi dan pemahaman yang sama (*mutual understanding*). Dengan demikian, model konvergensi yang ditawarkan oleh Rogers merupakan kritik dari studi komunikasi satu arah sebagai alat analisis mengenai efek media massa.

Rogers menyajikan perbedaan kontras antara studi dengan pendekatan efek dengan pendekatan pada analisis jaringan dalam tabel berikut:³²

		<i>Communication Effect Research</i>	<i>Communication Network Analysis</i>
1	The model upon which this research is based	Linear model	Convergence model
2	Unit of analysis	Individuals	Some type of interpersonal link

³² Everett M. Rogers. *Communication Technology: The New Media in Society*. (London : The Free Press, 1986) hlm 204-205

3	Main dependent variables	Effects of communication (knowledge, attitudes, and/or overt behavior)	1) Who interacts with whom 2) Agreement and understanding among the individuals in the network
4	Main independent variables	Characteristics of the individuals	Indies of communication is structure (e.g.,interconnectecness)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa analisis jaringan melalui CMC dapat mengubah bentuk komunikasi linier menjadi konvergen dimana komunikasi tidak lagi berjalan satu arah tetapi membentuk jaringan. Rogers melihat bahwa perbedaan ini juga mengacu pada fokus unit analisis. Jika studi efek hanya mempelajari individu, analisis jaringan berfokus pada tipe hubungan interpersonal sehingga variabel analisis studi efek mengacu pada efek komunikasi terhadap karakter individu sedangkan analisis jaringan mengacu pada hasil interaksi yang berpengaruh terhadap kualitas dan struktur hubungan antar individu itu sendiri.

Holmes memperkuat ini, dia berpendapat bahwa dasar pengembangan CMC sesungguhnya melalui teori informasi yang dulunya digunakan dalam analisis komunikasi massa. Namun, pengembangan model klasik Shannon dan Weaver yang menjadi landasan teori informasi menjadikan CMC menjadi lebih masuk akal

menciptakan komunikasi konvergen. Holmes berpendapat bahwa memperlakukan komunikasi sebagai sebuah masalah besar mengenai “*getting message tradition*” Dan informasi sebagai otonomi dan sentral, menjadi dominan dan sering menjadi alasan tak terelakkan dalam informasi kontemporer.³³

2) Konsep dalam Telaah Komunitas Virtual

Ada 3 konsep untuk memahami perkembangan komunitas virtual, yaitu *information superhighway*, masyarakat informasi, dan komunitas virtual itu sendiri.

Informasi *superhighway* oleh Pavlik, dijelaskan sebagai “*metaphor for the emerging digital data networks that are rapidly covering the globe and have important implications... for all the society and democracy itself*” artinya metafora untuk jaringan data digital yang muncul secara cepat meliputi dunia dan memiliki implikasi penting untuk semua masyarakat dan demokrasi itu sendiri . Kelebihan informasi *superhighway* yaitu tidak adanya batas untuk mengakses informasi dari seluruh penjuru dunia. Sehingga informasi *superhighway* memungkinkan khalayak untuk:³⁴

- a) Berhubungan dengan individu / masyarakat lain di daerah / Negara lain dengan cepat.
- b) Menyalurkan aspirasi dan ekspresi yang bisa menjadikan dirinya akrab dengan individu / masyarakat lain.

³³ David Holmes *Communication Theory: Media, Technology, and Society*. (London: 2005, Sage publication) hlm 56

³⁴ Ana Nadhya Abrar, *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*. (Yogyakarta : 2006, LESFI) hlm 93-94

- c) Mengakses semua hasil-hasil kebudayaan yang muncul di berbagai daerah / Negara.

Lebih lanjut, Pavlik menjelaskan bahwa informasi *superhighway* adalah medium demokratis baru dimana setiap orang dapat turut berpartisipasi dalam *cyberspace* global³⁵, terutama melalui medium jaringan komputer. Ini adalah fungsi utama pendorong terbentuknya tatanan baru sebuah komunitas besar yang bergantung pada informasi.

Era informasi adalah masa dimana informasi menjadi kunci dari sumber daya. Era ini mengantarkan masyarakat pada era global. Dimana seluruh dunia melebur dalam satu istilah globalisasi. Pada masa inilah masyarakat informasi berkembang.

Tabel perbandingan antara masyarakat agrikultur, masyarakat industri, dan masyarakat informasi.

Karakteristik kunci	Masyarakat pertanian	Masyarakat industri	Masyarakat informasi
1. Periode waktu	10.000 tahun (dan terus hingga hari ini di sebagian besar negara-negara di dunia)	200 tahun (dimulai sekitar tahun 1750 di Inggris)	? tahun (dimulai sekitar 1955 di Amerika)
2. Elemen kunci /	Makanan	Energi	Informasi

³⁵ *Ibid* hlm 137

sumber daya dasar			
3. Tipe utama tenaga kerja	Petani	Pekerja pabrik	Pekerja informasi
4. Lembaga sosial Utama	Sawah	Steel factory	Penelitian universitas
5. Teknologi dasar	Tenaga kerja manual	Mesin uap	Komputer dan elektronik
6. Sifat komunikasi massa	Media cetak	Salah satu cara media elektronik (radio, film, dan televisi)	Media interaktif yang demassifikasi di alam

Sumber : Rogers

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa masyarakat informasi merupakan era teknologi paling mutakhir. Hal ini yang membedakannya dengan era sebelumnya adalah keberadaan media interaktif yang mendorong manusia untuk berinteraksi melalui teknologi komunikasi. Karakteristik masyarakat informasi yang paling utama adalah keterbukaan. Maka masa modern merupakan masa awal perubahan menuju masyarakat informasi. Seperti diungkapkan oleh Bungin, informasi cenderung mendorong keterbukaan, dan keterbukaan mendorong sikap menerima inovasi, serta sikap menerima inovasi mendorong perilaku untuk memanfaatkan dan menggunakan inovasi itu³⁶. Inilah yang menyebabkan masyarakat selalu berkembang dan mau tidak mau membutuhkan inovasi.

3) Transformasi Konsep Komunitas

³⁶ Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi* .(Jakarta : Kencana Prenada Grup, 2006). Hlm 158.

David Bell dalam salah satu bagian bukunya menjelaskan mengenai bagaimana konsep komunitas bertransformasi. Dimulai dari pandangan komunitas tradisional seperti telah dijelaskan oleh Ferdinand Tönnies hingga komunitas masa kini dalam masyarakat global. Bermula dari pendapat Wellman dan Gulia yang memiliki pendapat tentang komunitas virtual, yaitu :

*“This means that, in their opinion, the debate is polarized into two totally opposing viewpoints (it is Manichean), lacks a sense of the history of community (it is presentist), depends largely on anecdote and ‘travellers’ tales’ (it is unscholarly) and forces a separation between online life and real life (it is parochial)”.*³⁷

Kedua ilmuwan ini berpendapat bahwa keberadaan komunitas virtual telah memisahkan dua kehidupan (sosial dan virtual), tidak dapat dianggap sebagai komunitas karena tidak dapat memenuhi dasar yang jelas tentang komunitas itu sendiri, dan mereka menganggap bahwa komunitas virtual justru mendorong terpisahnya kehidupan riil dengan kehidupan sosial. Padahal Bell beranggapan bahwa dalam beberapa kasus transformasi sosial seperti modernisasi, kemajuan teknologi bukan tidak mungkin membawa dampak yang berbeda dalam perkembangan komunitas.

Sekarang segala hal berjalan dengan cepat, baik manusia, ide, citra, komoditas, teknologi, bahkan uang. Semua hal tersebut dan bagaimana pengalaman kita dengan pergerakan itu tidak lagi harus melekat dengan tempat, hal inilah yang menjadi ciri khas globalisasi. Sebuah masa dimana seluruh dunia sangat

³⁷ David Bell, *An Introduction to Cybercultures*. (London: Routledge, 2001) hlm 93

memungkinkan menjadi sumber munculnya komunitas, dan internet menjadi kunci utama kondisi seperti ini dapat berjalan.

Komunitas virtual masih banyak dipertanyakan untuk menjadi sebuah komunitas secara riil. Tetapi dalam dunia global keberadaan komunitas ini sangat signifikan sebagai kunci berkembangnya sebuah masyarakat global. Masyarakat global terhubung melalui jaringan internet dimana berbagai kegiatan yang tidak dapat diakomodasikan melalui tempat atau waktu yang terbatas dapat dipermudah. Jaringan internet ini membentuk sebuah ruang bernama cyberspace, atau ruang maya. Bell mendefinisikan cyberspace sebagai:

“Cyberspace is already the home of thousands of groups of people who meet to share information, discuss mutual interests, play games, and carry out business. Some of these groups are both large and well developed, but critics argue that these groups do not constitute real communities”

Seperti diungkapkan Bell diatas, seharusnya komunitas dan berbagai kegiatan virtual didalamnya sudah sangat besar dan berkembang dengan baik. Namun demikian masih banyak kritik mengenai keberadaannya sebagai bagian dari masyarakat riil. Tetapi pada kenyataannya, hingga kini telah banyak studi yang membuktikan bahwa komunitas virtual telah banyak memberi makna sosial dalam perkembangan masyarakat sosial itu sendiri.

Jones melalui pendekatan CMC atau *Computer Mediated Community* menjelaskan, ada beberapa kelebihan dari interaksi dengan dimediasi komputer atau

melalui jaringan internet, yaitu menyatukan efisiensi dan kontak sosial.³⁸ Lebih lanjut, Jones menjelaskan bahwa CMC memungkinkan kita untuk menyesuaikan kontak sosial dari komunitas yang terfragmentasi dan untuk merencanakan, mengorganisasikan, dan mendayagunakan kontak sosial yang kita miliki, sehingga bukan hal yang tidak mungkin jika teknologi berfungsi untuk membangun kembali sebuah komunitas.

Walau demikian CMC, menurut Jones, bukan sekedar hubungan struktur sosial melainkan juga ruang yang digunakannya termasuk pula alat untuk memasukinya *"it is commented on and imaginatively constructed by symbolic processes initiated and maintained by individuals and groups, ia software and hardware designed and modified by numerous people"*³⁹

Sebagai sebuah medium baru untuk membentuk komunitas, internet dalam kacamata CMC, oleh Jones dipandang memiliki beberapa kelebihan, yaitu⁴⁰ :

- 1) Menciptakan kesempatan untuk pendidikan dan pembelajaran
- 2) Menciptakan peluang baru untuk demokrasi partisipatif
- 3) Membangun counterculture (budaya tandingan) dalam skala yg belum ada sebelumnya
- 4) Restruktur interaksi manusia dan mesin.

³⁸ Steven G. Jones . *Cybersociety 2.0 Revisiting Computer Mediated Community*. (London: Sage Publication, 1994) hlm 11

³⁹ *Ibid* hlm 12

⁴⁰ *Ibid* hlm 23

Tetapi McLuhan berpendapat berbeda terutama untuk poin ke empat, yaitu restruktur manusia dan mesin. McLuhan dalam bukunya mengatakan “*Rapidly, we approach the final phase of the extensions of man, the technological simulation of consciousness, when the creative process of knowing will be collectively and corporately extended to the whole of human society, much as we have already extended our senses and our nerves by the various media*”.⁴¹

McLuhan memandang media (mesin) dan manusia lama kelamaan menjadi satu kesatuan. Bahwa kemudian medium adalah pesan itu sendiri (*the medium is the message*) merupakan hal yang tidak bisa dielakkan lagi. Beliau mengartikan ungkapan ini secara sederhana sebagai konsekuensi sosial dan personal dari output yang dihasilkan berbagai medium yang berfungsi sebagai perpanjangan diri personal, yang memperkenalkan berbagai masalah kehidupan personal melalui perpanjangan diri atau melalui berbagai teknologi komunikasi baru⁴². Dengan demikian membicarakan komunitas virtual bukan hanya menyangkut tentang interaksi manusia dengan mesin, tetapi interaksi manusia dengan manusia lain melalui mesin (teknologi komunikasi).

⁴¹ Marshal McLuhan, *Understanding Media : The Extension of Man* (London & NewYork : Gingko Press, 2003) hlm 4

⁴² Marshall McLuhan, *The Medium is the Message*, (United Kingdom : Blackwell, 2006) hlm 107

2. Transformasi Sosial Teknologi Komunikasi Dan Struktur Kounitas Sosial Baru

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mampu mentransformasikan individu dari interaksi virtual ke komunitas virtual kemudian menuju terciptanya komunitas sosial baru. Seperti dijelaskan oleh Lyon, perkembangan struktur sosial masyarakat telah menapaki berbagai fase. Seperti pula yang dijelaskan Tonnies, ada dua struktur yang berbeda antara masyarakat perkotaan dengan pedesaan. Yang disebut olehnya sebagai komunitas dan masyarakat. Tetapi Lyon melihat ini sebagai fase perkembangan yang mirip dengan perkembangan teknologi komunikasi. Ada kebaruan dan tidak mengeliminasi yang lama.