

BAB 4

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data dari para informan mengenai bagaimana proses terbentuknya komunitas virtual hingga menjadi komunitas sosial. Cerita perjalanan proses ini diperoleh dari berbagai informasi yang dikumpulkan dari informan yang terlibat secara intensif di dalam dinamika yang dijalani oleh komunitas Molonesia itu sendiri baik secara virtual maupun riil. Selain itu, juga dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Dimulai dari praktik bermedia MOLOME pada khususnya, hingga bagaimana kegiatan riil yang tercipta setelah diadakan *gathering* atau lebih sering disebut *kopi darat*.

Bab ini akan menjelaskan data-data yang telah ditemukan beserta analisis dan pembahasannya. Temuan dan bahasan dalam bab ini akan menjawab pertanyaan yang menjadi rumusan masalah penelitian yang telah diajukan di bab pertama, yaitu tentang bagaimana proses terbentuknya komunitas virtual menjadi komunitas sosial melalui media baru.

1. Komunitas Dibangun Atas Kesamaan Latar Belakang

Latar belakang anggota merupakan bagian penting untuk mengetahui bagaimana dinamika dan perkembangan sebuah komunitas, baik komunitas virtual maupun riil. Perbedaan dan persamaan latar belakang yang ditemukan dalam penelitian ini, mengindikasikan bahwa konflik dalam komunitas mampu dikelola. Perbedaan dan persamaan latar belakang dapat diinvestigasi melalui relasi alur antar individu sehingga mereka dipertemukan dalam satu komunitas Molonesia.

Anggota dari komunitas virtual terikat oleh berbagai faktor kesamaan. Selain kesamaan dalam hobi dan ketertarikan, dimana dalam konteks ini adalah ketertarikan untuk menggunakan aplikasi MOLOME sebagai media *sharing* foto di dunia maya, berbagai faktor lain juga menunjukkan bahwa anggota komunitas virtual memiliki latar belakang yang begitu bervariasi tergantung motivasi dan latar sejarah mereka bertemu dan menggunakan aplikasi MOLOME tersebut. Berbagai kesamaan latar belakang ini belum tentu ditemukan di semua anggota, tetapi saling berkaitan. Kesamaan latar belakang tersebut antara lain :

Kesamaan wilayah. Posisi anggota dari komunitas virtual bisa jadi jauh lebih beragam dibanding komunitas riil yang hidup dan terikat secara wilayah. Alasannya, komunitas virtual merupakan komunitas yang memberi peluang besar bagi masuknya orang asing dengan wilayah dan kultur berbeda untuk turut bergabung. Tetapi batasan wilayah menjadi penting ketika sebuah komunitas virtual ingin bertransformasi menjadi komunitas sosial.

Begitu pula dengan komunitas Molonesia. Dengan jumlah 30an anggota, namun yang aktif sekitar 15orang, yang semuanya orang Indonesia ketika mereka bertemu virtual dalam aplikasi MOLOME, yaitu sekitar awal tahun 2012.

Pada kenyataannya, anggota Molonesia terbanyak berasal dari Jakarta dan sekitarnya dan lainnya tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Peneliti menemukan bahwa anggota Molonesia dibagi menjadi dua:

- a. Berdomisili di Jakarta
- b. Berdomisili di luar Jakarta tetapi pernah ikut kopi darat
- c. Berdomisili di luar Jakarta dan tidak pernah ikut kopi darat

Perbedaan latar belakang wilayah di atas menentukan bagaimana sikap dan perilaku anggota saat bertemu di aplikasi MOLOME dan pendapat terhadap individu lainnya. Kesamaan wilayah menunjukkan sikap dan perilaku yang sama. Hal ini nampak pada jawaban yang dilontarkan informan ketika ditanyai tentang bagaimana pendapat mereka terhadap teman komunitas Molonesia.

Sebagian besar anggota Molonesia memulai aktivitasnya dengan aplikasi *sharing* foto MOLOME di awal 2012. Motivasi umum mereka rata-rata pada saat itu adalah untuk sekedar *sharing* foto dan memperoleh teman baru, karena pada saat itu mereka masih mahasiswa dan ingin menambah teman. Misalnya Ally, Genti, Anita dan lainnya mengaku berkenalan dengan aplikasi MOLOME saat masih menjadi mahasiswa. Karena aplikasi MOLOME baru resmi diluncurkan tahun 2011 dan mulai berkembang pesat di tahun 2012-sekarang.

Secara umum, anggota komunitas Molonesia berada di kisaran 20 tahun keatas, beberapa mahasiswa angkatan akhir dan lainnya kebanyakan bekerja dan wiraswasta. Perbedaan umur ini pada akhirnya tidak mengganggu aktivitas komunitas baik secara riil maupun virtual. Menurut Ally, keberadaan umur bukan penghalang untuk dapat bersosialisasi dengan baik, sebab para anggota Molonesia mampu menempatkan diri dengan lingkungan di dalam komunitas dan menghargai satu sama lain.

Dari sini dapat dilihat bahwa pada perkembangannya, perbedaan umur bukan merupakan hal yang berpengaruh secara signifikan dalam dinamika hubungan antar anggota dalam komunitas. Setiap anggota komunitas bisa menempatkan diri satu sama lain melalui sikap menghargai dan menghormati satu sama lain baik dengan umur yang sepekan, ataupun lebih tua.

Variasi persamaan dan perbedaan latar belakang anggota didominasi oleh 2 aspek penting, yaitu persamaan dan perbedaan demografis dan persamaan dan perbedaan umur. Kedua hal ini mempengaruhi keterikatan pola interaksi antar anggota Molonesia.

Faktor demografis mempengaruhi bagaimana tingkat intimasi, dan ras saling percaya individu dengan anggota komunitas Molonesia lainnya. Setelah terjadi pertemuan fisik (kopi darat) anggota komunitas yang se-wilayah bisa dengan lebih fleksibel untuk saling bertemu, dan berinteraksi satu sama lain. Berbeda dengan mereka yang berada di wilayah yang berbeda. Mereka akan lebih sulit untuk bisa fleksibel masuk kedalam komunitas.

Faktor umur yang pada saat di dunia virtual tidak begitu berpengaruh, ternyata member dampak pada pola interaksi pada saat komunitas Molonesia sudah melakukan pertemuan fisik. Anggota yang lebih tua menjadi lebih dihormati dan dihargai baik di dalam dunia virtual maupun ketika *kopi darat*.

Cara individu berkenalan dengan teknologi komunikasi baru menentukan tingkat ketertarikan informan untuk terus menggunakan teknologi komunikasi tersebut. Sebagian besar anggota.

2. Komunikasi yang Dilakukan dalam Komunitas Nyata

Pada tanggal 20 april 2013 pertama kali diadakannya kopdar kecil-kecilan di restoran Allium Resto, yang terletak di daerah bilangan Dharmawangsa, Jakarta Selatan yang tak lain pemiliknya adalah Reiza Rajjasa, anggota komunitas Molonesia itu sendiri. Reiza juga pernah menjadi *hotmolian* nomor 1!. *Hotmolian* adalah 10 member MOLOME dengan jumlah upload foto terbanyak.

Walaupun pertemuan ini merupakan kopi darat pertama bagi Molonesia, komunitas ini belum banyak menentukan kesepakatan internal untuk mengukuhkan dirinya menjadi sebuah komunitas secara utuh. *Kopi darat* pertama ini lebih banyak dimanfaatkan oleh anggota untuk saling mengenal secara nyata mengenai latar belakang sosial dan pendidikan masing-masing.

Kopi darat pertama ini bukan merupakan peristiwa biasa bagi para anggota komunitas Molonesia. Sebagian besar anggota Molonesia merasa tertarik dan ingin sekali mengikuti *kopi darat*. Bagi mereka *kopi darat* pertama mengobati rasa

penasaran terhadap anggota lain yang telah asyik berkomunikasi dengan mereka secara virtual.

Setelah Molonesia berhasil melakukan *kopi darat* pertamanya, Ashanti, ditunjuk sebagai ketua komunitas ini, dan penunjukannya dilakukan secara kekeluargaan. Ashanti selaku ketua resmi Molonesia mulai membantu komunitas Molonesia untuk melakukan kegiatan, kopi darat kedua pun dilakukan, yaitu pada tanggal 4 Mei 2013.

Kegiatan komunitas Molonesia sebagai sebuah komunitas riil dirintis sejak *kopi darat* pertama dilaksanakan. Semakin sering *kopi darat* dilaksanakan berdampak pada semakin tinggi loyalitas dan keterikatan anggota terhadap komunitas dan terhadap anggota yang lain. Namun, konflik yang menyebabkan kegiatan menjadi vakum berdampak besar terhadap bentuk komunitas Molonesia selanjutnya.

Sebelum komunitas Molonesia vakum dengan kegiatannya, kegiatan di dalam aplikasi MOLOME maupun grup whatsapp merupakan kegiatan utama. Namun kegiatan *kopi darat* juga dilaksanakan. Ini membuat Molonesia memiliki dua jenis kegiatan yang menjadi kegiatan rutin mereka.

Kegiatan yang dijalani Molonesia ada dua macam yaitu Sebelum vakum, kegiatan virtual komunitas Molonesia adalah segala kegiatan yang dilakukan di dalam aplikasi MOLOME. Setelah vakum, kegiatan dilakukan ke berbagai fasilitas jejaring sosial di internet, yaitu Twitter, Whatsapp dan BBM (*Blackberry Messenger*) . fungsi dari jejaring sosial ini adalah untuk menyambung silaturahmi

yang sudah terjalin sebelumnya. Maka dari itu, peneliti melihat ada pergeseran fungsi teknologi komunikasi dimana teknologi komunikasi bukan lagi sebagai fokus utama kegiatan komunitas tetapi pendukung berjalannya kegiatan komunitas. Berikut adalah penjelasannya;

1) Twitter

Fungsi twitter bagi anggota komunitas selain digunakan untuk mengobrol juga digunakan untuk memberi tahu sesama member ketika ada badge baru yang keluar dalam aplikasi MOLOME. Namun penggunaan twitter sudah tidak digunakan lagi saat ini, entah karena kesibukan ataupun lainnya.

Dari beberapa contoh dapat dilihat bahwa lebih banyak obrolan ringan yang dilakukan di *Twitter*. dari mulai Tanya-tanya hingga pemberitahuan tentang update pada aplikasi MOLOME.

2) BBM atau *Blackberry Massanger*

Bbm merupakan teknologi komunikasi yang pertama digunakan untuk saling berinteraksi atau *chat*. Pada waktu itu Bbm hanya dimiliki oleh mereka yang menggunakan ponsel dengan merk Blackberry. Keterbatasan ini membuat tidak semua anggota Molonesia memanfaatkannya untuk berkomunikasi karena memang tidak semua anggota pada saat itu memiliki ponsel dengan merk Blackberry. Sehingga lambat laun grup di Bbm Molonesia satu persatu ditinggalkan anggotanya dikarenakan vakum tidak adanya pembicaraan yang menarik.

3) Whatsapp

Whatsapp merupakan aplikasi sosial media yang digunakan untuk *chatting*, berbeda dengan Bbm, Whatsapp bisa diakses oleh *multi platform* atau semua merk ponsel dari mulai symbian, blackberry, android, hingga ios bisa memasang aplikasi ini. Sehingga komunikasi lebih intens dan menarik dikarenakan banyak anggota Molonesia yang memiliki aplikasi jejaring sosial ini dan aktif hingga saat ini.

Perbedaan dari teknologi komunikasi yang digunakan berpengaruh terhadap intensitas aktivitas virtual para anggota. Namun, aktivitas virtual memang bukan lagi hal utama yang ingin dipertahankan oleh komunitas Molonesia. Ikatan pertemanan dan loyalitas terhadap komunitas adalah hal utama. Dengan demikian, para anggota tetap menghidupkan komunitas.

Lalu ada kegiatan *kopi darat* atau pertemuan secara fisik sangat banyak dijumpai di kalangan pengguna internet di Indonesia. Hampir setiap komunitas virtual di dunia maya di Indonesia melaksanakan kegiatan *kopi darat* sekedar untuk saling bertatap muka atau untuk menyusun agenda yang lebih bersifat sosial.

Kebutuhan untuk bertemu secara fisik ini juga dirasakan oleh para anggota komunitas Molonesia. Kebutuhan ini muncul setelah anggota komunitas Molonesia merasa semakin nyaman dengan anggota lain dalam komunitas. Ketertarikan dan ikatan emosional yang kuat antar anggota kala itu mendorong mereka untuk melakukan kegiatan kopi darat.

Semenjak kopi darat pertama, Molonesia memulai sebuah komunitas yang riil. Di bagian ini, komunitas membuat berbagai kesepakatan bersama mengenai rencana ke depan komunitas tujuannya agar para anggota komunitas tetap dapat menikmati kegiatan bersama, baik dalam ruang virtual maupun dalam dunia nyata.

Dunia virtual, seperti dijelaskan oleh Bittarelo merupakan dunia dalam media baru dimana setiap individu dapat melakukan interaksi di sana. Dunia virtual tentu sangat berbeda dengan dunia riil karena dunia virtual hanya mempertemukan identitas virtual individu melalui jaringan komputer, yang disini diwakili oleh komunitas Molonesia. Dunia riil sendiri merupakan aspek fisik, terutama secara geografis, yang menuntut individu untuk menunjukkan dirinya secara fisik sekaligus identitas sosialnya. Hal ini ditandai dengan dilaksanakannya *gathering* komunitas atau kopi darat.⁷¹

Lalu sebenarnya bagaimana posisi kopi darat dalam keberlangsungan sebuah komunitas sosial yang berasal dari ruang virtual? Dari temuan data peneliti dapat dikatakan bahwa kegiatan kopi darat adalah suplemen penting untuk menjaga keberlangsungan hubungan antar anggota dalam komunitas Molonesia itu sendiri. Suplemen berfungsi untuk melengkapi. Begitu juga dalam sebuah komunitas. Kopi darat merupakan tambahan kegiatan komunitas yang memberikan manfaat tersendiri. Bahkan dalam komunitas Molonesia, kopi darat membuat para anggota mendapatkan manfaat tambahan, seperti bertemu dengan sahabat sejati atau teman curhat, atau lainnya.

⁷¹ Lebih jelas dapat dilihat dalam BAB 2 dalam tinjauan pustaka

Hal ini menjadi positif karena menimbulkan kedekatan yang berbeda, kedekatan yang lebih intim diantara para anggota yang nantinya memberikan efek positif baik bagi kemajuan secara individu, komunitas maupun secara sosial.

Dalam level yang lebih luas, yaitu level sosial, pertemuan fisik mendorong anggota untuk mencoba meralisasikan kegiatan yang bersifat sosial. Misalnya mendatangi anggota lain yang mengadakan pernikahan, dan mencoba untuk melakukan kegiatan bakti sosial.⁷² Kegiatan bakti sosial ini ditujukan untuk berbagi dengan lingkungan sosial yang membutuhkan bantuan. Kegiatan ini paling tidak mencerminkan bagaimana komunitas kemudian mewadahi anggota untuk menyalurkan jiwa sosialnya sekaligus melatih para anggota untuk peduli terhadap sesama.

Dengan kegiatan yang semakin bervariasi, komunitas ini sendiri memperoleh efek yang positif. Setelah diadakannya kopi darat, anggota komunitas semakin akrab dan terikat satu sama lain. kekompakan ini coba mereka wujudkan melalui upaya untuk mengadakan kegiatan yang lebih serius, seperti mengadakan wirausaha atau bisnis bersama.⁷³ Selain berguna bagi individu, hal ini juga membantu komunitas untuk berkembang ke arah yang lebih baik.

Dari sini dapat dilihat bahwa komunitas Molonesia tidak semata melakukan kegiatan untuk membangun hubungan antar anggota tetapi memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan pribadi anggota, komunitas itu sendiri hingga

⁷² Wawancara dengan Ally, 10 Mei 2014, pukul 12.00 di City of Tomorrow Surabaya

⁷³ Wawancara dengan Ashanti, 2 Mei 2014, pukul 18.30 via telepon

lingkungan sosial diluarnya. Hal ini yang menjelaskan bagaimana keterikatan kepentingan yang sama dalam sebuah komunitas dapat mendorong komunitas menuju kearah yang lebih maju dan terus berkembang.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Berbagai kegiatan virtual maupun riil telah dilakukan oleh komunitas Molonesia. Dimulai dari komen foto, ngobrol di sosial media, kopi darat, vakum dan akhirnya berkegiatan kembali. Seperti telah disinggung sebelumnya, aktivitas Molonesia menjadi bergeser dari mengutamakan aktivitas virtual, menjadi menomorduakan aktivitas virtual. Maksudnya disini adalah aktivitas yang berkaitan dengan dunia virtual hanya suplemen agar komunitas tersebut tidak vakum dari interaksi.

Pada studi yang dilakukan oleh kavanaugh dkk⁷⁴. Studi ini melihat pergeseran media interaksipada media baru mendorong iklim baru pada dunia sosial masyarakat jaringan (*netwok society*). Interaksi yang dimediasi komputer, membuat masyarakat lebih membuka diri dan interaktif. Hal ini didorong dengan identitas yang anonym. Sehingga kepercayaan antar anggota masyarakat menjadi lebih tinggi.

Dari sini, dapat dilihat bahwa media baru tidak lagi hanya merupakan interaksi instan individu dengan individu lainnya. Interaksi yang terbangun dalam

⁷⁴ 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>

media baru merupakan bentuk baru interaksi sosial di dalam masyarakat. Seperti dalam penelitian ini yang menemukan bahwa *sharing* foto sebagai salah satu ruang dalam media baru mampu mendorong komunitas semu menjadi komunitas sosial yang hidup dalam bagian masyarakat.

Penelitian ini menemukan beberapa fenomena penting terkait dengan posisi komunitas virtual dalam kehidupan sosial. Menurut pembacaan dari proses terbentuknya komunitas sosial baru melalui dunia virtual, peneliti menemukan beberapa hal penting yang akan dijelaskan dalam bagian pembahasan ini.

1. Prinsip Kesamaan Terkait Teori CMC

Beberapa kesamaan dalam anggota mendorong terbentuknya sebuah kelompok dalam ruang virtual menjadi komunitas sosial. Kesamaan ini seperti telah dijelaskan dalam temuan penelitian ini merupakan garis merah yang mengikatkan anggota dengan komunitas Molonesia itu sendiri. Beberapa faktor kesamaan yang mengikatkan anggota ini antara lain kesamaan hobi pada fotografi, kesamaan domisili, dan kesamaan motivasi.

Motivasi sebagian besar anggota Molonesia adalah memperoleh pengalaman baru dan teman baru pada aplikasi MOLOME. Motivasi ini disempurnakan dengan latar belakang pendidikan yang sama yaitu sebagian besar duduk di bangku kuliah keatas. Budaya komunikasi yang peneliti maksud disini adalah cara bicara, pemilihan kata dan proses adaptasi. Dengan latar belakang sosial pendidikan yang sama, otomatis mereka lebih mudah menyesuaikan diri satu sama lain.

Kedekatan usia juga menjadi faktor yang tak kalah penting dalam membangun sebuah komunitas, sebab usia yang hampir sama mendukung anggota untuk berinteraksi dengan baik satu sama lain. Hal ini juga mendukung bagaimana anggota dengan jarak usia yang agak jauh berbeda untuk dengan mudah beradaptasi karena setiap anggota yang lain telah belajar berinteraksi dengan baik dengan yang seumuran dengan mereka.

Kedua poin di atas memperjelas kemudian bagaimana pentingnya ada sebuah kesamaan dalam sebuah komunitas yang memiliki anggota beragam. Selain itu fitur yang mendukung dalam ruang virtual juga sangat penting dalam membentuk sebuah komunitas virtual yang menumbuhkan kelayakan anggota terhadap ruang virtual yang mereka datangi. Everet M. Rogers⁷⁵ dalam bukunya *Communication in Organization*, mendefinisikan organisasi sebagai suatu sistem yang mapan dari mereka yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, melalui jenjang kepangkatan, dan pembagian tugas.

Dalam penelitian ini ditemukan bagaimana proses terbentuknya komunitas melalui ruang virtual yang dalam konteks ini diciptakan melalui aplikasi *sharing* foto MOLOME. Seperti telah dijabarkan dalam temuan penelitian, aplikasi *sharing* foto MOLOME memiliki beberapa kelebihan yang mendorong terbentuknya komunitas virtual.⁷⁶ Hal yang menjadi faktor penting untuk membaca bagaimana dinamika terbentuknya komunitas virtual dalam aplikasi *sharing* foto

⁷⁵ Everett M Rogers, & Rekha Agrawala-Rogers, *Communication in organization*. (New York: The Free Press, 1976) hlm 41

⁷⁶ Dijelaskan pada BAB 2, tinjauan pustaka

MOLOME, yaitu adanya Fitur Aplikasi MOLOME yang Mendorong Terbentuknya Komunitas Virtual.

Layaknya dalam berbagai aplikasi *sharing* foto lainnya, MOLOME memiliki fitur yang difungsikan untuk memfasilitasi interaksi antarpengguna aplikasi ini. Pada kenyataannya, fitur-fitur ini telah berhasil mendorong terciptanya berbagai bentuk komunitas sosial yang tercipta dalam dunia virtual.

Diantaranya terdapat fitur Comment, dalam aplikasi MOLOME ini memungkinkan para pengguna untuk mengunggah atau mengirim komentar untuk setiap foto dari pengguna lain yang telah di unggah kedalam aplikasi ini. Fitur inilah yang menjadi awal dari komunikasi yang terjalin sekian lama hingga akhirnya menjadi semakin intens. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh teori CMC bahwa “*what is that gets mediated in this perspective is face to face interaction, whether this be between two people or many as in a chat group*”⁷⁷ komunikasi bisa dilakukan melalui dunia virtual hingga membentuk komunitas. Teori ini juga menjelaskan bahwa berinteraksi melalui komputer atau ruang virtual menjadikan komunikasi lebih menarik untuk semua penggunanya.⁷⁸

⁷⁷ Steven G Jones, *Cyber Society 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, Ed.Revisi (London: Sage Publications, 1998) hlm 54

⁷⁸ Crispin Thurlow, Laura Lengel, Alice Tomic, *COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION* (London: SAGE Publication, 2004), hlm 224

2. Komunitas Nyata dan Kaitannya dengan Teori CMC

Dalam dunia virtual memiliki sistem pranata dan kontrol sosial yang dibangun bersama atau dibangun sebagai proteksi diri. Selain etika umum dalam masyarakat nyata yang dibawa kedalam kehidupan maya, sistem pranata dan kontrol sosial dibangun agar semua kebutuhan dalam masyarakat virtual dapat terlayani dengan baik tanpa saling merugikan dan nyaman.⁷⁹

Begitu juga dengan komunitas molonesia. kontrol dalam ruang virtual begitu penting agar tidak merusak kenyamanan grup. Maka dari itu, diperlukan kontrol stimulan antar anggota di ruang virtual. Beberapa kontrol di dalam komunitas Molonesia diantaranya dengan selektif memilih anggota yang masuk dalam grup Whatsapp Molonesia, tujuannya hanya satu yakni agar tercipta suasana nyaman dalam berkomunikasi dalam ruang virtual.

Satu hal utama yang dicari oleh para pengguna MOLOME adalah ruang yang nyaman untuk bertemu dan berinteraksi dengan orang baru. Ruang nyaman ini didefinisikan berbeda antara satu anggota dengan anggota yang lainnya. Misalnya Ninar yang mendefinisikan ruang nyaman sebagai ruang berinteraksi tanpa harus bertatap muka dan bisa dilakukan walau secara geografis berjauhan. Atau kenyamanan merupakan kondisi dimana individu dapat melakukan interaksi tanpa gangguan yang berarti senada dengan tujuan pembentukan komunitas Molonesia. Pencarian yang didapatkan dalam ruang virtual Molonesia telah membangun hubungan antar anggota yang menciptakan kenyamanan satu sama lain.

⁷⁹ Burhan Bungin, *SOSIOLOGI KOMUNIKASI teori, paradigm, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat* (Jakarta : Kencana, 2006), hlm 168

Terciptanya rasa nyaman ini sangat mendukung berkembangnya kegiatan komunitas. Sehingga banyak kemajuan yang tercipta dalam dinamika proses berjalannya komunitas. Mulai dari level individu, sosial, dan komunitas itu sendiri.

Komunitas sosial Molonesia adalah sebuah komunitas yang terbentuk berawal dari sebuah ruang virtual. Komunitas ini telah menempuh perjalanan panjang hingga saat ini untuk menjadi sebuah komunitas yang stabil dan bermanfaat bagi para anggotanya.

Diawali dari kegiatan mengunggah foto, lalu saling komen, hingga Molonesia terbentuk menjadi sebuah komunitas yang eksklusif dengan misi menciptakan ruang virtual untuk berinteraksi yang kondusif. Dengan awal yang baik, Molonesia pun menciptakan ruang nyaman bagi para anggota dan memutuskan untuk kopi darat setelah lama hanya berinteraksi bersama dalam ruang virtual. Mulai dari sinilah Molonesia mengalami masa baru sebagai komunitas yang lebih riil. Molonesia mulai membentuk kepengurusan dan melakukan berbagai kegiatan riil. Namun, dari sini pula konflik semakin sering melanda komunitas, baik di dunia virtual maupun riil. Akibatnya sempat terjadi vakum. Dan juga Molonesia sempat berkegiatan dengan berpindah teknologi, seperti menggunakan Twitter, BBM dan Whatsapp, juga sesekali melakukan aktivitas riil seperti kopi darat.

Dari sini, peneliti melihat bahwa proses panjang yang dilakukan oleh komunitas virtual Molonesia mewakili bagaimana proses transformasi sosial yang dibawa oleh teknologi komunikasi dan informasi baru. Komunitas bukan lagi harus dibatasi wilayah geografis tetapi bisa juga pada diamana ruang virtual dia

hidup. Setiap individu dapat menikmati untuk memisahkan kedua ruang ini (virtual dan riil) atau menggabungkan seperti yang dilakukan oleh komunitas Molonesia.

Tidak ada perbedaan yang berarti dalam dinamika komunitas ketika mereka hanya berkegiatan secara online dengan ketika akhirnya mereka bertemu secara fisik, konflik seperti yang telah diisyaratkan oleh Peck, sebagai perekat hubungan antar anggota dalam komunitas tetap muncul. Begitu pula yang dijelaskan Peck dalam kalimatnya, “*if we can live together with community, then someday we shall be able to resolve conflict*”⁸⁰ yang artinya Jika kita bisa hidup bersama dalam komunitas, maka suatu hari kita harus bisa menangani konflik.

Tetapi muncul perbedaan sumber dan bentuk konflik yang terjadi di dalam komunitas, konflik dalam dunia virtual lebih banyak dipengaruhi oleh pihak luar komunitas Molonesia sedang dalam dunia riil lebih didominasi oleh konflik pribadi antar member di dalam komunitas.⁸¹

Peneliti melihat bahwa kegiatan kopi darat merupakan pelengkap dari kegiatan virtual komunitas, bukan sebagai focus kegiatan komunitas selanjutnya. Dapat dilihat dari bagaimana individu dalam komunitas lebih intensif melakukan kegiatan di dalam dunia virtual daripada di dunia riil. Selain itu, individu pun tetap mengikuti perkembangan dunia dalam media baru dan mulai melakukan aktivitas

⁸⁰ William B. Gudykunst & Young Kim, *Communicating with Stranger*, (New York : McGraw Hill, 2003) hlm 395

⁸¹ Penjelasan ada di bagian temuan penelitian di BAB 4, hlm konflik

virtual mereka dengan anggota lain melalui berbagai teknologi seperti jejaring sosial Twitter, BBM (*Blackberry Messenger*) hingga Whatsapp.

Hal ini merupakan ciri dari komunitas virtual yang diciptakan melalui aplikasi *sharing* foto. Dengan adanya keterikatan kepentingan dan hobi yang sama, bukan tidak mungkin sebuah kelompok virtual dapat bermetamorfosa menjadi sebuah komunitas sosial yang berguna bagi individu di dalamnya, bagi komunitas itu sendiri maupun lingkungan sosial diluarnya. Dan tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup didalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*)⁸².

Beberapa aspek penting dalam membangun komunitas dan hubungan antarpengguna MOLOME adalah identitas virtual. Pada MOLOME identitas virtual lebih dikuatkan melalui nickname. Pemilihan nama penggunanya biasanya bersifat kognitif dimana pemaknaan yang dilekatkan pada nama pengguna itu sendiri dan bagaimana nama itu menjadi representasi yang menurut mereka sesuai dengan dirinya. Kemudian diperkuat dengan fitur manajemen profil yang menjelaskan data pribadi secara lebih detail. Profil ini bisa jadi fiktif atau nyata.

⁸² Burhan Bungin, *SOSIOLOGI KOMUNIKASI teori, paradigm, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat* (Jakarta : Kencana, 2006), hlm 160



Gambar 6.1

Gambar 6.1. contoh halaman profil MOLOME versi terbaru versi smartphone milik penulis.

Dalam dunia virtual, pengguna atau netizen tidak dapat melihat wajah lawan bicaranya maupun mendengarkan suaranya. Dengan kata lain, dunia virtual tidak hadir secara fisik, melainkan hadir menggunakan kata-kata dalam layar komputer. Identitas asli dalam dunia nyata dapat ditinggalkan, seperti ungkapan Howard Rheingold⁸³ *people in virtual communities do just about everything people do in real life, but we leave our bodies behind*. Sehingga, penggunaan pseudonyms untuk menyembunyikan identitas adalah hal yang biasa dilakukan dalam internet.

⁸³ Agus Raharjo, *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, (Bandung: Cita Aditya Bakti, 2002), hlm 108

Identitas seseorang hanyalah berdasarkan pada apa yang dia tulis. Maka, seseorang bisa menjadi siapa saja sesuai dengan apa yang orang tersebut inginkan di internet. Bahkan ada ungkapan yang mengatakan : *on the Internet, no one knows if you're a dog*. Ungkapan tersebut sangat tepat menggambarkan situasi anonimitas dalam realitas virtual. Lebih dari itu, Magdoff dan Rubin mengklasifikasikan pengguna internet dalam tiga kategori general, yaitu⁸⁴ :

Cyber savy-an elite-group that includes people who upgrade their systems as soon as they become outdated and who are extremely facile with the internet; cyber clumsy – the bulk of the internet users who use it only for email or other simple, instrumental functions (they don't explore every avenue that could be open to them and struggle with the intricacies of the internet); cyber innocent-often the poor for whom any gateway access to the internet would be paid for on a per-uses basis, for whom owning their own hardware is a dream, at least so far.

Dari berbagai kelompok pengguna internet, Molonesia dapat dikatakan termasuk dalam kategori *cyber-savy* . rata-rata pengguna MOLOME adalah remaja yang sangat tertarik dengan internet. Seperti juga gamers (sebutan bagi pengguna internet yang menggunakan waktunya berinternet dengan bermain game *online*), beberapa Molonesia juga ada yang aktif membuat gambar 3D yang nantinya dikembangkan pihak MOLOME.

⁸⁴ Leonard Shyles, *Deschipering Cyberspace : Making the Most of Digital Communication Technology*, (London : Sage Publication, 2003) hlm 204

Secara psikologis, para Molonesia dapat dikatakan sangat terlibat dalam kegiatan sharing foto MOLOME. Intensitas yang tinggi dalam mengunggah atau mengshare foto ke internet bisa saja dimotivasi oleh beberapa alasan. Megan Poore menjelaskan mengapa orang melakukan aktifitas *sharing* foto, yaitu :

*Sites that host or allow to create and publish visual media normally encourage users to comment on the objects that have been posted.*⁸⁵ Selain untuk menampilkan sesuatu yang terbaik di mata orang lain, pengguna juga menginginkan fotonya dikomentari orang lain agar orang lain memandangi foto itu menarik.

⁸⁵ Megan Poore, *Using Social Media in the classroom*, (London: Sage Publication, 2013) hlm 116