

BAB 5

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian ini melihat bagaimana fenomena mengenai komunitas virtual yang kini telah menjadi bagian dari masyarakat sosial. Berdasarkan pada pembacaan mengenai perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, penelitian ini mendapatkan kesimpulan sebagai berikut.

Proses komunikasi dalam dunia virtual tidak berjalan secara linier, seperti dijelaskan oleh Rogers, proses dalam jaringan komputer selalu berjalan konvergen/jaringan. Setiap individu yang mengakses ruang virtual dapat memperoleh informasi dari berbagai arah dan sebaliknya, mengirim informasi ke berbagai arah. Hal ini menyebabkan setiap pengguna dapat memperoleh informasi yang sama dari pengguna lain dan dari interaksi yang kompleks di dalam dunia virtual, pengguna di dalamnya dapat memperoleh kesepakatan bersama.

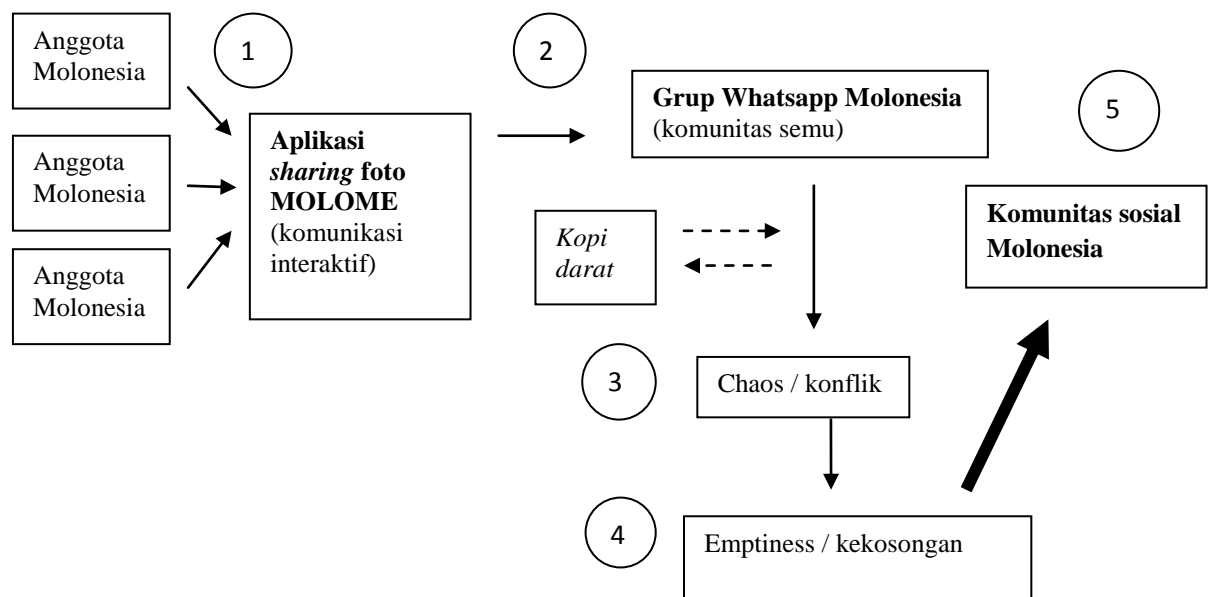
Ada pergeseran atau transformasi sosial yang terjadi berkenaan dengan posisi komunitas di dalam masyarakat. Kini, semakin berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi mendorong masyarakat pada era baru, yaitu era informasi, dunia virtual tidak lagi serta merta dapat dipisahkan dari realitas sosial. Kedua hal ini menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat saat ini, sebab

keduanya saling mempengaruhi. Hal ini juga mempengaruhi bagaimana posisi komunitas virtual di dalam masyarakat.

Komunitas virtual bukan tidak mungkin bisa menjadi komunitas sosial tanpa ataupun dengan pertemuan fisik. Syarat yang paling penting dari sebuah komunitas adalah keterikatan kepentingan (*share of interest*) yang sama. Ketika setiap anggota komunitas memiliki tujuan bersama, maka komunitas akan semakin kukuh dan terus berkembang.

Dari hasil temuan, dapat disimpulkan bahwa proses terbentuknya komunitas melalui ruang virtual dalam penelitian ini digambarkan dalam bagian berikut :

Gambar proses pembentukan komunitas sosial Molonesia



Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa dalam proses pembentukan komunitas sosial yang berawal dari komunitas virtual, ada beberapa hal yang harus dilewati. Penelitian ini membuktikan bahwa penting untuk mengetahui proses awal pertemuannya individu dengan teknologi komunikasi dan informasi mengingat bahwa interaksi komunitas virtual berawal dari sini. Proses terbentuknya komunitas kemudian dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, bagaimana individu sebagai anggota komunitas bertemu dengan ruang virtual yang ada. Faktor ini menentukan bagaimana individu hidup di ruang virtual tersebut. Selain itu, faktor ini juga penting dalam menjaga individu agar tetap loyal terhadap ruang virtual tersebut.

Kedua adalah terbentuknya sebuah *pseudo community* (komunitas semu). Fase ini adalah fase dimana ruang virtual tersebut menjadi sebuah komunitas virtual. Penelitian ini melihat *pseudo community* sebagai fase bulan madu, yaitu fase dimana setiap anggota merasakan kenyamanan berinteraksi bersama dalam ruang virtual. Hal ini disebabkan karena setiap individu tidak dapat mengetahui kehidupan pribadi secara mendalam satu sama lain. keberjarakan ini membuat setiap anggota bisa memperlakukan satu sama lain dengan baik dan interaksi di dalam grup whatsapp berjalan lancar

Seperti dalam studi yang dijelaskan oleh Kavanaugh, dkk⁸⁶ yang meneliti tentang *network society* (masyarakat jaringan). Penelitian ini menemukan bahwa sebuah komunitas yang hidup bersama dalam batasan geografis bisa diuntungkan

⁸⁶ Seperti dijelaskan dalam Tinjauan Pustaka hlm 32

dengan keberadaan internet. Dengan cara mengubah interaksi riil ke dalam virtual, anggota masyarakat terdorong untuk terbuka satu sama lain karena identitas yang anonym didalam dunia virtual membuat mereka merasa aman ketika mengeluarkan pendapat. Dari sini, peneliti menyimpulkan bahwa bulan madu bagi sebuah komunitas sosial yang berawal dari komunitas virtual adalah pada fase ketika komunitas menjadi *pseudo community*.

Ketiga adalah fase chaos. Fase ini dimulai sejak *kopi darat* dimulai. Penelitian ini membuktikan bahwa sejak *kopi darat* dimulai sesungguhnya komunitas virtual sudah dikatakan sebagai komunitas sosial. Hanya saja, pada fase ini konflik sedang bermunculan. Fenomena ini merupakan fase penting dalam membentuk sebuah komunitas secara utuh. Dalam komunitas Molonesia fase ini berlanjut ke fase keempat, yaitu *emptiness* dimana komunitas mulai memikirkan untuk membentuk agenda dan kepengurusan untuk memperjelas status komunitas Molonesia sebagai komunitas sosial dalam masyarakat. Pada masa ini pula komunitas Molonesia terus mengalami dinamika untuk mencapai tujuan bersama hingga menjadi komunitas sosial.

Simpulan terakhir dari penelitian ini, kapan saat sebuah komunitas virtual menjadi komunitas sosial sangat kabur. Komunitas sendiri terus mengalami redefinisi seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Kunci utama untuk mengetahui saat setiap anggota telah memiliki keinginan untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini pula yang ditemukan dalam komunitas

Molonesia, baik saat mereka hanya berkegiatan secara online maupun setelah melakukan *kopi darat*.

B. SARAN

Berdasarkan beberapa kesimpulan diatas, ada beberapa rekomendasi atau saran yang dapat digunakan sebagai wacana akademik untuk pengembangan riset mengenai media baru ke depan, yaitu :

1. Peneliti melihat bahwa saat ini aktivitas komunikasi sosial telah merambah dalam aktivitas menggunakan teknologi komunikasi. Perkembangan masyarakat yang semakin intens dengan aktivitas ber-*social media* meneguhkan posisi masyarakat sebagai masyarakat informasi melalui metode penelitian komunikasi yang telah ada.
2. Riset mengenai media baru masih jarang diangkat dalam lingkungan akademik di Indonesia. Padahal tema ini merupakan kajian yang terhitung baru dalam ilmu komunikasi. Begitu juga dengan riset yang berfokus dalam komunitas virtual. Riset ini dapat dikembangkan yang lebih makro lagi. Komunitas virtual dapat terbentuk dari jejaring sosial, forum, website, dan fasilitas internet lainnya. Semakin banyak wacana ini dikaji maka semakin mungkin untuk mengembangkan riset ini dalam berbagai sudut pandang. Selain itu, riset ini tidak melulu berfokus pada pengguna media baru, namun

dapat juga pada media itu sendiri, atau proses produksi, distribusi, dan konsumsi yang berbeda.

3. Teori-teori tentang media baru telah banyak berkembang, seperti konsep Computer Mediated Communication yang dijelaskan oleh Rogers atau Pavlik yang mengelaborasi CMC dalam pendekatan yang deskriptif, dimana teori tersebut lebih mengkaji fenomena media baru dalam perspektif kritis. Pendekatan kritis, deskriptis maupun konstruktif member hasil temuan yang bervariasi dalam meneliti kajian media baru.
4. Metode penelitian etnografi virtual merupakan metode yang masih tergolong baru dalam penelitian komunikasi. Metode ini sangat membantu peneliti untuk melakukan riset perkembangan sosial budaya dalam ranah media baru. Melalui pendekatan studi mendalam dan detail, etnografi virtual mengumpulkan data baik dari personal penggunaan media baru, hingga data deskriptif dalam media baru itu sendiri.

Adanya perkembangan teori dalam mengkaji media baru saat ini sangat membantu proses penelitian di ranah dunia virtual. Sehingga metode penelitian etnografi virtual sebagai sebuah metode baru dalam penelitian komunikasi dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk mengkaji berbagai fenomena dalam media baru. Peneliti menyarankan agar metode ini dapat digunakan untuk penelitian yang lebih lanjut dengan pendekatan tema dan informan yang berbeda atau lebih banyak.

