

VIRTUAL ETNOGRAPHY

(Kajian Etnografi Komunikasi pada Media Sosial Facebook di Indonesia)

Hendri Prasetya

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama), Jakarta
hendriprasetyo14@yahoo.co.id

Abstract

This research attempt to explain a social technological aspect of a new media – social network sites which based on a individual subjective meaning about Computer Mediated Communication as a social activity. Construction of meaning that build within the user provide a set of value and shared meaning that creates a set of behavior, including communication behavior especially the language that employed among the user. The user also used language as a symbolic meaning through social network sites – facebook to creates and managing self identity.

The research used a qualitative approach with communication ethnographic approach. Informant wre selected based on purposive. The data collected through participant observation, interviews and document searches. The result showed a different set of meaning of CMC activity among the user that also creates a different use pattern. A degree of enggagement creates a different set of communication bahavior based on maps of meaning and set of norm that created among those virtual community and also described about self identity management between user.

Keywords: Technology, New Media, Facebook, CMC

Perkembangan teknologi informasi menempatkan komunikasi pada garis depan revolusi sosial yang belum pernah terjadi sebelumnya. Percepatan teknologi informatika membawa manusia pada babak baru realitas kehidupan dengan segala kemudahan dalam membangun interaksi dan pertukaran informasi. Kehadiran media interaktif berbasis komputer (computerized) membawa masyarakat dunia pada kondisi keterhubungan yang tidak lagi mengenal ikatan waktu (timeless) dan batasan wilayah teritorial (borderless). Pertukaran makna terjadi secara seketika (realtime) dengan kapasitas dan kualitas pesan yang menakjubkan.

Konsepsi mediamorfosis (Fidler, 2003:23) bukan sebagai rangkaian perkembangan media semata, melainkan suatu alur pikir yang memberikan pemahaman secara menyeluruh mengenai bentukan teknologi yang ada sebagai bagian dari suatu sistem yang saling terkait. Di dalamnya tercatat berbagai kesamaan dan hubungan antara bentuk dan sifat media yang muncul di masa lalu, masa sekarang dan yang masih berada dalam proses kemunculannya. Pendeknya, ketika bentukan media baru muncul bukan berarti media lama begitu saja mati, melainkan akan melebur dan menemukan bentukan baru

yang adaptatif.

Sebagaimana yang dideskripsikan oleh Lievrouw dan Livingstone dalam bukunya, *New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICT's*:

“New media have not replaced older media. Rather, people’s information and communication environment have become ever more individualized and commoditized, integrating pint, audio, still and moving image, broadcasting, telecommunication, computing and other mode and channel of communication and information sharing” (Lievrouw and Livingstone, 2006:1).

Jaringan computer digunakan untuk membuat dunia paralel dan memfasilitasi komunikasi antar manusia melalui dasar teknologi yang disebut dengan “Computer Mediated Communication” - CMC. istilah CMC merujuk pada suatu proses tempat manusia menciptakan, merubah dan mempersepsikan informasi dengan menggunakan sistem telekomunikasi jaringan yang memfasilitasi terjadinya encoding, transmitting dan decoding suatu pesan.

Meskipun lebih melihat pada proses interaksi daripada integrasi, CMC mencoba memahami integrasi dalam hal penyebaran informasi yang terjadi “integration of information”. Jones mengatakan, One of the central

tenets of CMC theory is that CMC enables a form of "socially produced space" (Jones, 1995:17).

Beragam kegiatan layaknya kegiatan sosial pada dunia riil dapat dilakukan pada interaksi melalui CMC. Para pengguna saling berkenalan, bertegur sapa, berbisnis, beragumentasi, melontarkan ide, gagasan kritik, ancaman dan mereka pun saling jatuh cinta melalui mediasi ini. Hanya saja mereka meninggalkan dunia fisik (body). Interaksi melalui CMC menciptakan ruang alternative baru bagi interaksi social manusia. Aktivitas social melalui CMC melibatkan berbagai konteks komunikasi, baik yang bersifat personal, kelompok ataupun massa. Sebagaimana kehidupan ruang nyata, para pengguna CMC berinteraksi, bertransaksi, mendiami suatu alamat dan bersosialisasi dalam ruang maya yang dikenal dengan cyberspace.

Deskripsilainnyamengenai cyberspace diberikanoleh Michael Benediktsebagaberikut :

"Cyberspace: A common mental geography, built, in turn, by consensus and revolution, canon and experiment; a territory swarming with data and lies, with mind stuff and memoriesof nature, with a million voices and two million eyes in a silent, invisible concert to enquiry, deal making, deram sharing and simple beholding" (dalam Bell, 2001:7).

Sebagaimana yang terjadi pada arena sosial manusia, individu saling mempertukarkan makna dan membangun makna bersama. Media sosial yang berkembang dewasa ini merupakan salah satu ruang (space) dimana terjadi proses interaksi sosial melalui internet (on line). Penggunaan yang berulang dan keterhubungan yang berkelanjutan membentuk ruang maya (cyberspace) dengan bentukan realitas sosial budaya yang terdapat di dalamnya (cyberculture), yang terbangun di antara penggunanya (cyber community).

Proses pemaknaan simbolik yang terjadi di dalamnya tidak terlepas dari bagaimana pengguna memaknai ruang maya sebagai arena interaksi. Jejaring social sebagai artefak social dimaknai secara berbeda diantara individu penggunanya. Berbagai media sosial tidak hanya dimaknai secara teknis, namun di dalamnya melekat aspek social dan budaya yang dibawa oleh penggunanya. Untuk selanjutnya makna subjektif ini akan menentukan perlakuan individu dalam berinteraksi melalui jaringan social.

Konsepsi Social Construction of Technology (SCOT) menekankan bahwa peta pemaknaan individu akan menentukan makna yang terbentuk atas teknologi tersebut dan pada akhirnya menentukan proses penggunaan dan pengembangannya (Bijker 1987, dalam Livingstone, 2002:249). Demikian halnya ketika teknologi tersebut

dioperasionalisasikan. Konsepsi sosial budaya pengguna akan menentukan bagaimana teknologi tersebut dimaknai. Pemaknaan subjektif individu ini akan mengarahkan bagaimana teknologi tersebut digunakan dan diperlakukan, termasuk juga di dalamnya, bagaimana individu menampilkan diri dan identitas diri dalam ruang interaksi maya dengan kontrol anonimitas yang tinggi dibandingkan interaksi secara nyata.

Berbeda dengan perspektif deterministik media yang banyak melihat pada dampak social (social impact) media online dan lebih bersifat objektif, kajian mengenai identitas diri individu dalam kaitannya dengan penggunaan media on line menelusuri proses subjektif. Proses konstruksi diri yang melibatkan inter-subjektivitas antar individu. Absalom (2011:15) mencatat sebagaimana yang disampaikan oleh Fearon (1999) "the meaning of the world identity has been difficult to define but for our purpose we should see identity as a "social construct" that is considered something unique to the individual as it has many layer". Formasi identitas menjadi proses social yang interaktif dan negosiatif, "we change to suit our social setting, and are continually adapting" (Goffman, 1959, Buckingham 2007). Pandangan mengenai bentukan social teknologi (social shaping of technology - SST) melihat teknologi informasi sebagai sebuah artefak sosial yang akan dimaknakan dan "dieksplorasi" dalam kerangka sosial (budaya) penggunaannya.

Jika ruang maya "cyberspace" merujuk pada ruang baru dimana penggunaannya membangun interaksi hingga terbentuklah suatu masyarakat maya (cybercommunity), maka cyberculture atau budaya maya merujuk pada seperangkat realitas yang hidup di dalamnya. Dibangun melalui proses pemaknaan bersama diantara para penggunanya. Tidak seperti tata aturan pengoperasian CMC yang bersifat teknis dan berlaku universal, tata nilai social dalam interaksi melalui CMC ini dapat terbentuk secara parsial, dan sangat dipengaruhi oleh konteks social dan budaya dimana teknologi tersebut digunakan.

Interaksi dua arah diantara teknologi, pengguna dan konsepsi social budaya dimana teknologi itu digunakan melahirkan karaktersitik dan keunikan makna mengenai teknologi itu sendiri. Ketika teknologi dimaknai secara subyektif dengan latar social budaya penggunanya, maka teknologi itu akan ter-redefinisi dan terkonstruksi sedemikian rupa yang dapat nampak pada perlakuan penggunanya pada perangkat tersebut. Lebih lanjut, tidak hanya perangkat tersebut yang ter-redefinisi, namun lebih jauh pola perlakuan dan pemaknaan atas perangkat tersebut pada saatnya akan memaknai realitas kehidupan penggunaannya. Etnografi komunikasi

digunakan untuk memahami nilai-nilai sosial budaya di balik konstruksi komunikasi yang terbangun antara pengguna jejaring sosial.

Konstruksi Realitas Sosial

Realitas social tercipta berdasarkan apa yang kita pikirkan dan interaksikan dalam keseharian. Melalui kerangka intrasubjektifitas inilah realitas terbangun dan terpelihara. Keragaman kerangka pemaknaan individu yang diinteraksikan melalui bahasa menjadi proses terbangunnya realitas. Dalam kehidupannya individu senantiasa mengembangkan perilaku yang berpola dan repetitive yang mereka sebut sebagai “kebiasaan” (Berger dan Luckman, 1975 dalam Batjari dan Saragih, 2011:183)

Dalam interaksi setiap individu menjalankan dan mengamati kebiasaan satu dengan lainnya, dengan demikian mereka dapat saling mengamati, merespon, mengantisipasi perilaku orang lain. Demikianlah dalam realitas social diantara individu saling “menggantungkan diri” pada kebiasaan lingkungannya. Berdasarkan keragaman kebiasaan inilah manusia berinteraksi dengan pengkhasan dan kesesuaian tertentu yang disebut sebagai “typication” (Berger, 1975 dalam Batjari dan Saragih, 2011:183). Beberapa dari kekhasan tersebut dipelajari dan menjadi milik bersama (common and shared) suatu kelompok atau masyarakat dan berkembang sebagai skema interpretative, skema ekspresif dan seperangkat perilaku yang utamanya terungkap melalui pembahasan dan pola bahasa yang dikembangkan dalam interaksinya. “commonsense knowledge is the knowledge I share with others in the normal, self-evident routines of everyday life” (Berger dan Luckman, 1966:23)

Bagaimana manusia menyadari dan memberikan pemahaman atas apa yang dilihat dan dialaminya serta mengkategorisasikannya dalam skema realitas, kesadaran menjadi pembentukan realitas social. “it is the very intellectual activity that is thought to generate fact” (Collin, 1997:3). Littlejohn mengungkapkan, Individuals interpret and act according to conceptual categories of the mind. Reality does not present itself in raw form, but must be filtered through the person’s own way of seeing things (1999:178).

Dalam konsepsi konstruksi realitas, Berger dan Luckman menjelaskan realitas social dengan memisahkan pemahaman atas “kenyataan” dan “pengetahuan”. Mereka mengartikan realitas sebagai kualitas yang terdapat dalam realitas-realitas yang diakui memiliki kesadaran (being) tidak tergantung pada kehendak kita sendiri. Sementara pengetahuan didefinisikan sebagai

kepastian bahwa realitas itu nyata (real) dan memiliki karakteristik secara spesifik. Ibnu Hamad (2004:11), Konstruksi realitas Politik dan media Massa

Eksternalisasi dan objektivitas adalah proses realitas social dihidupkan, Sedangkan Realitas social adalah pengetahuan yang bersifat keseharian yang hidup dan berkembang di masyarakat seperti konsep, kesadaran umum dan wacana public. Eksternalisasi merupakan tahapan dimana individu melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan dunia sosiokultural sebagai produk manusia; objektivikasi merupakan interaksi manusia social yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi, produk social berada pada proses institusionalisasi. Produk social berada pada tahapan institusionalisasi.

Individu memunculkan dirinya dalam produk-produk kegiatan manusia baik bagi produsen maupun bagi orang lain sebagai unsure dunia bersama. Hal terpenting dalam tahapan ini adalah terjadinya pembuatan tanda-tanda sebagai isyarat bagi pemaknaan subjektif. Selanjutnya adalah tahap internalisasi, yakni ketika individu kemudian mengidentifikasikan dirinya ke dalam lingkungan social dengan seperangkat pemaknaan bersama

Lebih lanjut, Berger dan Luckman membagi realitas social menjadi tiga bentuk (dalam Sodikin, 2002:195):

1. Realitas objek, yakni realitas yang terbentuk dari pengalaman dunia objektif yang berada di luarnya individu dan realitas sebagai suatu kenyataan.
2. Realitas simbolik, yaitu sebagai ekspresi simbolik dari realitas objektif dalam berbagai bentuk
3. Realitas yang terbentuk sebagai prapenyerapan kembali.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa konstruksi realitas dilalui melalui beberapa tahapan Pertama, eksternalisasi, yaitu usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Ini sudah menjadi Realitas sosial di jelaskan oleh Berger dan Luckman (Bungin, 2008:14) dengan memisahkan pemahaman kenyataan dan pengetahuan. Realitas diartikan sebagai kualitas yang terdapat di dalam realitas-realitas yang diakui sebagai memiliki keberadaan (being) yang tidak tergantung pada kehendak kita sendiri. Pengetahuan didefinisikan sebagai kepastian bahwa realitas-realitas itu nyata (real) dan memiliki karakter yang spesifik. Berger dan Luckman (Bungin, 2008:15) mengatakan terjadi dialektika antara individu menciptakan masyarakat dan masyarakat menciptakan individu. Proses dialektika ini terjadi melalui eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi. Proses dialektis tersebut mempunyai tiga tahapan :sifat dasar dari manusia, ia

akan selalu mencurahkan diri ke tempat dimana ia berada. Manusia tidak dapat kita mengerti sebagai keterutupan yang lepas dari dunia luarnya. Manusia berusaha menangkap dirinya, dalam proses inilah dihasilkan suatu dunia dengan kata lain, manusia menemukan dirinya sendiri dalam suatu dunia.

Kedua, objektivasi, yaitu hasil yang telah dicapai baik mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi manusia tersebut. Hasil itu menghasilkan realitas objektif yang bisa jadi akan menghadapi si penghasil itu sendiri sebagai suatu faktisitas yang berada di luar dan berlainan dari manusia yang menghasilkannya. Lewat proses objektivasi ini, masyarakat menjadi suatu realitas suigeneris. Hasil dari eksternalisasi kebudayaan itu misalnya, manusia menciptakan alat demi kemudahan hidupnya atau kebudayaan non-materiil dalam bentuk bahasa. Baik alat tadi maupun bahasa adalah kegiatan eksternalisasi manusia ketika berhadapan dengan dunia, ia adalah hasil dari kegiatan manusia. Setelah dihasilkan, baik benda atau bahasa sebagai produk eksternalisasi tersebut menjadi realitas yang objektif. Bahkan ia dapat menghadapi manusia sebagai penghasil dari produk kebudayaan. Kebudayaan yang telah berstatus sebagai realitas objektif, ada diluar kesadaran manusia, ada “di sana” bagi setiap orang. Realitas objektif itu berbeda dengan kenyataan subjektif perorangan. Ia menjadi kenyataan empiris yang bisa dialami oleh setiap orang.

Ketiga, internalisasi. Proses internalisasi lebih merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjekkesadarannya, sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran. Melalui internalisasi, manusia menjadi hasil dari masyarakat. Bagi Berger, realitas itu tidak dibentuk secara ilmiah, tidak juga sesuatu yang diturunkan oleh Tuhan. Tetapi sebaliknya, ia dibentuk dan dikonstruksi. Dengan pemahaman semacam ini, realitas berwajah ganda/plural. Setiap orang bisa mempunyai konstruksi yang berbeda-beda atas suatu realitas. Setiap orang yang mempunyai pengalaman, preferensi, pendidikan tertentu, dan lingkungan pergaulan atau sosial tertentu akan menafsirkan realitas sosial itu dengan konstruksinya masing-masing.

Pandangan konstruktivis menyatakan bahwa realitas perlu dipahami sebagai hasil atau efek dari bagaimana berbagai hal dimaknai. Hal ini karena pernyataan (dengan menggunakan bahasa) menimbulkan “efek pengakuan” pada penerima, dan pernyataan ini diterima atau dibaca sebagai pernyataan empiris. Berbagai pernyataan tentang “bagaimana suatu realitas sesungguhnya?”. Bahasa memiliki efek menopang suatu

“penutupan/hasil akhir”, memapankan sistem-sistem ekuivalensi antara apa yang dapat diasumsikan tentang realitas dan apa yang dapat dikatakan sebagai suatu kebenaran.

Berger dan Luckman (1966:130) menegaskan bahwa realitas sebagai bentuk pengambil alihan apa yang dimaknainya pada lingkungan “...reality does not result autonomous creating of meaning by isolated individuals, but begins with the individual taking over the world in which other s already live...it’s may be creatively modified or even re created”. Menurutnya, hanya melalui proses seperti inilah “internalization” individu dapat menjadi bagian dari masyarakat.

Bahasa sebagai Proses Konstruksi Realitas

Pemaknaan yang berbeda diantara individu diinteraksikan melalui simbolisasi dalam tindakan dan ekspresi bahasa. Untuk selanjutnya, pemaknaan bersama membangun apa yang dipandang sebagai realitas bersama (social reality). Collin mengatakan, “social reality claimed to be a human construction; but conversely man and his habits of thought are said to be shaped by social factors (1997:65). Simbol adalah representasi dari realitas, Interaksi yang melibatkan symbol memungkinkan manusia berbagi makna. Hampir semua perilaku manusia bersifat simbolik dan melalui nya manusia merepresentasikan sesuatu

Bahasa tidak hanya berisi kata-kata, atau kalimat-kalimat semata, tapi bahasa menjadi “teks” dan “wacana” sebagai bentuk pertukaran makna (exchange of meaning) dalam konteks interpersonal. Melalui tindak-tanduk pemaknaan antara individu dengan individu lainnya realitas social diciptakan, dijaga, disusun dan terus dimodifikasi melalui interaksi (Halliday, 1978, dalam Santoso, 2003:31). Dengan demikian bahasa dan realitas merupakan dua hal yang saling terkait.

Bahasa dapat didefinisikan dalam dua cara, formal dan fungsional (Rakhmat, 1998:268-9). Definisi formal mengatakan bahasa sebagai semua kalimat yang terbayangkan, yang dapat dibuat menurut peraturan tata bahasa (all the conceivable sentences that could be generated according to the rules of it grammars). Sedangkan definisi fungsional melihat bahasa dari segi fungsinya. Bahasa diartikan sebagai “alat yang dimiliki untuk mengungkapkan gagasan” (socially shared means for expressing ideas). Pada fungsi kedua inilah bahasa dipandang sebagai pembangun realitas melalui makna yang dilekatkan padanya. Menekankan pada pengungkapan berbagai gagasan, ide atau emosi yang mengandung makna tertentu.

Bahasa dapat membangun realitas dan sekaligus

mencerminkan konstruksi makna seperti apa yang ada di balik realitas yang nampak. Sebagai alat komunikasi yang netral dan kosong, bahasa baru dapat bermakna ketika diisi oleh pemakainya. Makna bukan melekat pada bahasa melainkan pada individu penggunaannya berdasarkan peta pemaknaan subyektifnya. Dengan demikian bahasa menjadi wujud pemaknaan atau pengkonstruksian terhadap realitas yang ada. Collins mengungkapkan, “social fact was seen to be generated when human agents interpreted raw desires in term of linguistic labels that transcend their behavioural or introspective backing.” (Collin, 1997:155).

Dari pemahaman tersebut terjelaskan bahwa bahasa merupakan produk proses social yang memberikan gambaran realitas di dalamnya. Fenomena bahasa tidak hampa social karena senantiasa terlibat dengan aspek-aspek social di mana bahasa tersebut dijalankan. Dalam kaitan tersebut, Halliday menegaskan bahwa konstruksi realitas tidak dapat dipisahkan dari konstruk system semantic dimana realitas tersebut dikodekan. Selanjutnya ia juga merumuskan “language is a shared meaning potential, at once both a part of experience and an intersubjective interpretation of experience” (Halliday, 1978 dalam Santoso, 2003:30).

Bahasa banyak digunakan sebagai identifikasi social dengan memberikan petanda-petanda linguistic yang baik secara sadar atau tidak diciptakan dan dipelihara oleh penggunanya. Bahasa digunakan dalam suatu kelompok atau komunitas sebagai fungsi komunikasi yang melibatkan fungsi ekspresi (rasa hati, emosi), arahan (permintaan atau tuntutan), rujukan (tuntunan benar salah), estetika, komunikasi fatis dan lainnya. Morealle mengatakan :

Language is the complex phenomenon whose meaning depend on where and when it is used. But this doesn't prevent us for making decision about what people mean given the language they use or anticipating the possible effect our language has on others. Language is the verbal symbol that allows us to take messages and utterances, in the form of words, and translate them into meaning. (Morealle et, al. 2007:86)

Penelitian ini melihat karakteristik khas (subjektifitas) dan pemaknaan bersama (shared meaning) pengguna computer mediated communication, dalam kaitannya dengan konstruksi identitas diri pengguna melalui “teks” yang berkembang di dalamnya. Penelitian ini beranggapan bahwa melalui pemaknaan bersama diantara pengguna jejaring sosial konstruksi sosial dibangun, dijaga dan secara terus menerus disusun dan dimodifikasi. Situasi akan menentukan bentuk dan makna teks. Bahasa yang mereka gunakan dan kem-

bangkan dalam interaksi tersebut adalah salah satu bentukan perilaku komunikasi yang memberikan gambaran bagaimana realitas social dunia maya dibentuk. Sebagai peristiwa sosiologis, teks menjadi pertukaran semiotic melalui makna-makna, dan pada saat itulah system social dipertukarkan dan dibangun oleh pelakunya. Demikianlah konstruksi social terefleksikan melalui teks dan bagaimana bahasa diperlakukan (dimaknai) dalam penggunaan CMC khususnya pada aplikasi jejaring sosial.

Aspek identitas merupakan salah satu unsur kunci dari kenyataan subjektif, yang berhubungan dengan realitas.. Identitas sebagai hubungan dialektis antara individu dan masyarakat melalui pertukaran makna (bahasa) yang senantiasa dipelihara, dikembangkan dan dimodifikasi melalui proses sosial. Mead (dalam Burns, 1993:19) melihat bahasa sebagai penghubung antara diri dan masyarakat manusia mengelola bahasa dan menempatkannya sebagai sarana mereka mengambil alih peran (taking roles other) dan merangkai perilaku dirinya.

Cyberspace dan Pembentukan Komunitas Virtual (Virtual Community)

Konsepsi cyberspace melalui CMC mengingatkan pada apa yang disebut dengan “Agora” pada jaman Yunani Kuno. Agora adalah suatu ruang terbuka dimana informasi dan barang dipertukarkan. Informasi hadir darimulut ke mulut atau tertuliskan pada suatu dinding besar. Wadah ini kemudian dimodernisasikan dalam bentuk yang disebut sebagai “cosmopolitan coffee house” – inilah yang menjadi cikal bakal kemunculan cyberspace yang melakukan itu semua melalui mediasi komputer yang saling terhubung secara global.

Deskripsilainnyamengenai cyberspace diberikanoleh Michael Benediktsebagai berikut :

“Cyberspace: A common mental geography, built, in turn, by consensus and revolution, canon and experiment; a territory swarming with data and lies, with mind stuff and memories of nature, with a million voices and two million eyes in a silent, invisible concert to enquiry, deal making, deram sharing and simple beholding” (dalam Bell, 2001:7).

Saat ini, keterhubungan antar individu baik secara one to one, one, to many dan many to many sudah dapat terselenggara melalui berbagai fasilitas dalam aplikasi internet. Keterhubungan da pembentukan jaringan antar pengguna ini baik bersifat asynchronous- maupun synchronous. CMC menyediakan ruang baru bagi pembenrukan keterhubungan antar manusia dengan menanggalkan batasan waktu dan tempat.

Holmes (2005:45) mengatakan, “Any medium

which enclose human communication in an electronically generated space could be a form of cyberspace". Cyberspace sering kali disandingkan dengan internet, mengingat ruang maya ini terbentuk dari kondisi keterhubungan komputer dalam suatu jaringan (network). Bell (2001:7) mengungkapkan, "we can define cyberspace in terms of hardware – as a global network computers, linked through communications infrastructures that facilitate form of interaction between remote actors". Keterhubungan ini tidak hanya bersifat perangkat teknis semata antar komputer (hardware network) – namun harus dipahami pula bahwa keterhubungan manusia penggunaannya ini memungkinkan terjadinya pertukaran makna simbolik hingga membentuk suatu realitas baru. Lebih lanjut, Bell mengatakan,

"a definition partly on the 'symbolic trope' could define cyberspace as an imagine space between computer in which people might build new selves, new world – Cyberspace is all this; it is hardware and software, and it is images and ideas – the two are inseparable"(2007:9).

Sejalan dengan definisi tersebut, Holmes dalam bukunya "Virtual Politics: Identity & Community Cyberspace" (1997:3) mengungkapkan bahwa ruang maya merupakan dunia dimana terbentuk nilai-nilai budaya (new cultural form) baru yang terbangun melalui interaksi keseharian (daily life interaction) diantara penggunaannya melalui mediasi teknologi. Dalam ruang maya, masyarakat penggunaannya membangun dirinya dengan melakukan interaksi dan proses social dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antar sesama anggota masyarakat maya. Konstruksi masyarakat maya (cybercommunity) pada awalnya kecil dan berkembang menggunakan pola jarring laba-laba sehingga terbentuklah masyarakat yang besar.

Dengan demikian, keberadaan ruang maya selalu terkait dengan komunitas virtual, yaitu mereka yang saling berinteraksi menggunakan teknologi komputer (cyberspace - cyber community), karena melalui interaksi antar mereka ruang itu terbentuk. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Oswald, "The critical component of any definition of cyberspace is the element of community" (Oswald, dalam Holmes, 2005:45). Anggota masyarakat maya tidak terikat secara teritorial atau bahkan tidak pernah bertemu muka sekalipun. Melalui sarana virtual mereka ber-interaksi, mempertukarkan makna dan membangun realitas dunia. Kelompok masyarakat ini diberikan label sebagai virtual communities. "Virtual communities are social aggregation that emerge from the net when enough people carry on those public discussion, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationship in cyberspace"

(Rheingold 1993:5)

Lebih lanjut, Holmes menguraikan,

"Virtual communities are formed and function within cyberspace – the space that exist within the connection and networks of communication technologies. They are presented by growing number of writers as exciting new form of community which liberate the individual from the social constraints of embodied identity and from the restrictions of geographically embodied space; which equalize through the removal embodied hierarchical structures; and promote the sense of connectedness (or fraternity) among interactive participants" (Holmes, 1997: 148).

Beberapa definisi tersebut menekankan bahwa komunitas maya sama sekali tidak menekankan adanya struktur dan pertemuan tatap muka sebagaimana yang biasanya menjadi karakteristik dari komunitas secara konvensional namun lebih memusatkan perhatiannya pada proses komunikasi yang berlangsung (on going communication).

Anggapan seperti itu sejalan dengan definisi yang diberikan oleh Hagel dan Armstrong (1997) yang memusatkan perhatiannya pada isi dan aspek-aspek komunikasi. "Virtual communities are computer mediated spaces where there is a potential for a integration of content and communication with an emphasis on member generated content". (dalam Wibawa, 2001)

Fiona Lee (2003, dalam Wibawa, 2001:18) menggaris bawahi karakteristik cyber communities yang diberikan oleh Rheingold:

- The net / cyberspace refers to activities carried out in cyberspace, to differentiate them from real community activities;
- Public discussion suggests that participant have discussion with one another, whether to share opinions, knowledge, feelings, or common interest. There is the implication that topics are generated by participants rather than web site coordinators.
- Personal relationship indicates that with sufficient time, participants develop a self-sustaining relationship among themselves.

Dari definisi dan deskripsi yang ada, dapat disimpulkan bahwa ruang-ruang berdimensi computer memiliki arti yang sama dengan cyberspace dan ruang internet ketika diakses melalui teknologi; dan muatan (content) yang ada mengacu pada data, informasi, diskusi, ekspresi dan perasaan-perasaan yang timbul dalam diskusi yang terjadi sesama anggota.

Secara sosial keberadaan komunitas biasanya akan memunculkan apa yang disebut sebagai "sense of community" yakni karakteristik suatu komunitas yang

ditandai oleh perilaku saling membantu dan secara emosional adalah perasaan memiliki "attachment". Demikian halnya dengan komunitas virtual, perasaan berkelompok muncul melalui pertukaran dukungan dan rasa kepercayaan yang ditanamkan ketika melakukan interaksi. Komunitas virtual bahkan memberikan cara dan kemudahan bagi individu mendapatkan perasaan diikutsertakan (inclusion), terutama bagi para individu yang mencari orang-orang yang berfikir sama dengan mereka.

Pandangan mengenai komunitas dan pembentukan komunitas maya hingga saat ini memang masih menjadi perdebatan, beberapa kalangan masih melihat komunitas dalam bentuk yang nyata dalam suatu ikatan wilayah, meskipun tidak semua orang yang berada dalam satu lingkungan yang sama dapat dikatakan komunitas, dapat dikatakan komunitas jika anggota-anggota yang ada di dalamnya memiliki pengalaman yang sama dan rasa sebagai suatu komunitas "sense of community".

Jones (1997) mengatakan, komunitas dapat dilihat dari dua sisi, yaitu komunitas yang berdasarkan pada lingkungan yang sama "place based community" dan komunitas yang berdasarkan kepentingan bersama "communities of interest" (dalam Sedyaningsih, 2010:90).

Sementara itu, Schement membagi kategori komunitas menjadi dua berdasarkan sifat hubungannya yakni: Primary relationship dan Secondary relationship. Komunitas virtual masuk dalam kategori secondary relationship. "internet communities are really made up of secondary relationship in which people only know each other in single, or few dimension" (Schement dalam Livingstone, 2006:98)

Sementara itu Van Dijk membedakan bentuk komunitas ini menjadi apa yang disebutnya sebagai "organic community" dan "virtual community". Komunitas organik realistis memiliki homogenitas di antara anggotanya, berbeda dengan komunitas virtual yang lebih heterogen dan sifatnya melengkapi "virtual communities can't replace organic communities since since they are limited, but perhaps they can supplement and strengthen organic communities" (Lievrouw dan Livingstone, 2006:99)

Umumnya, kajian mengenai komunitas lebih banyak pada jenis komunitas berdasarkan tempat. Meskipun perilaku khas komunitas seperti halnya memberikan perhatian dan dukungan emosional juga terjadi pada komunitas yang berdasarkan kepentingan bersama tanpa batasan tempat. Pool (1983) menjelaskan, Cyberspace involvement can create alternative communities that are valuable and useful as our family, physically lo-

cated communities" (dalam Lievrouw dan Livingstone, 2006:99).

McMillan dan Chavis sebagaimana yang dikutip oleh Sedyaningsih (2010:89) mengatakan, rasa komunitas "sense of community" adalah perasaan memiliki, perasaan menjadi satu kesatuan dengan anggota lain dan perasaan berbagi. Terdapat empat dimensi dalam melihat komunitas yaitu :

pertama feeling of membership yaitu mempunyai rasa memiliki dan mengidentifikasi dirinya dalam suatu komunitas, kedua feeling of influence, rasa memiliki pengaruh dan dipengaruhi oleh komunitasnya dan ketiga adalah integration and fulfillment of need atau rasa di dukung oleh anggota lain yang berada pada komunitas tersebut. Dan terakhir adalah shared emotional connection, atau memiliki hubungan emosional sehingga menciptakan spirit komunitas. (Sedyaningsih, 2010:89).

Sense of community yang diungkapkan oleh Chavis tersebut hidup dan ada pada komunitas virtual. Ketika rasa itu tercipta maka proses sosial terjadi; seperti saling memberikan dukungan, berbagi informasi, menciptakan memelihara dan menjalankan norma dan batasan, memberikan control social dan dukungan emosional hingga material. Mc Millan dan Chavis mengungkapkan, dalam sense of virtual community, anggota dalam komunitas virtual mulai melakukan kegiatan komunitas sebagaimana disebutkan di atas. Kegiatan ini dilakukan terus menerus sehingga terkukuhkan melalui aktivitas CMC.

Dalam realitas komunitas virtual banyak hal yang dibangun dan serupa dengan realitas social yang terdapat di dunia nyata, sebagaimana yang digambarkan oleh Rheingold berikut ini:

"In cyberspace, we chat and argue, engage in intellectual intercourse, perform acts and commerce, exchange knowledge, share emotional support, make plans, brainstorm, gossip, fall in love, play games, create a little art and a lot of idle talk. We do everything people do when they get together, but we do it in computer screen, leaving our bodies behind. Millions of us have already built communities where our identities commingle and interact electronically, independent of local time and location". (Rheingold, 1999:414).

Lebih lanjut, Rheingold (dalam Gibson, 1996:5) mengungkapkan, ketika CMC terjadi di antara dua orang atau satu orang dan banyak kelompok secara berkelanjutan, maka komunitas virtual terwujud. Menurutnya, komunitas virtual adalah agregasi sosial yang muncul dari Net ketika orang melangsungkan interaksi dan diskusi secara terus menerus dengan menyertakan per-

asaan pembentukan hubungan personal di ruang maya. Jadi, komunitas virtual berisi sejumlah orang yang secara regular berhubungan dan terhubung melalui interest, keahlian, masalah, ide, gagasan dan keinginan yang sama pada hal-hal tertentu.

Meskipun demikian, dikalangan para ahli masih banyak yang memperlakukan keabsahan komunitas maya sebagai suatu komunitas. Sebagian lain tetap mempertahankan bahwa komunitas virtual dapat saja terbentuk sepanjang perasaan berkelompok itu ada pada anggotanya. Peter L. Berger mengatakan masyarakat sebagai suatu keseluruhan kompleks hubungan manusia. Dalam pandangan Cresswell masyarakat merupakan kelompok social, suatu komunitas yaitu sekelompok orang-orang yang membangun dan berbagi kebudayaan, nilai, kepercayaan dan asumsi-asumsi bersama.

Intinya, komunitas adalah hasil dari interaksi dan mempertahankannya melalui interaksi yang berkelanjutan. Inilah mengapa keberadaan komunitas virtual selalu memunculkan budaya virtual, sehingga pembahasan mengenai komunitas maya ini tidak terpisahkan dengan bentuk norma dan tata nilai diantara mereka (cyberculture).

Metodologi

Fokus etnografi komunikasi adalah pola bahasa, yaitu cara komunikasi dimana didalamnya pola bahasa disusun dan diatur baik secara linguistic ataupun sosiologis; kaidah interaksi yang berlaku serta kaidah-kaidah kebudayaan yang menjadi dasar isi dan konteks peristiwa komunikasi berlangsung. Inilah yang oleh Seville dan Troike (1982) disebut sebagai kompetensi komunikasi - communication competenc (dalam Ajib Che Kob, 1991: 3).

Sebagai upaya pemahaman mengenai kaidah dan kecakapan komunikasi dimana bahasa diperlakukan di dalamnya, Hymes (dalam Kuswarno, 2008) memberikan dua aspek yang harus ditelaah yaitu: situasi, peristiwa (event) dan perilaku (act). Situasi komunikasi adalah konteks dimana komunikasi itu berlaku. Tempat dan kegiatan ketika komunikasi tersebut berlangsung memberikan gambaran penggunaan kaidah bahasa yang berbeda.

Etnografi virtual dapat dipahami sebagai perluasan dari metode etnografi konvensional yang lebih menekankan pada keberadaan kelompok individu dengan keterikatan lokasi geografis secara fisik. (physical sites). Namun sebaliknya, etnografi virtual khususnya pada jejaring sosial (social networks sites) tidak melihat pada keterikatan secara geografis, konteks tempat (place) tergantikan oleh konsep ruang (space). Ruang

inilah yang terbangun melalui pertemuan pengguna pada keterhubungan secara berjejaring melalui mediasi internet, karenanya etnografi virtual tidak fokus pada keberadaan individu di suatu tempat namun lebih kepada keberadaan individu dalam sebuah sistem interaksi yang berjejaring.

Demikianlah etnografi komunikasi virtual digunakan sebagai metode menelusuri pemaknaan dan nilai-nilai individu atas lingkungan virtual melalui pola pembiasaan dan tekstual yang terjadi di dalamnya, sebaliknya konstruksi komunikasi pengguna inilah yang juga mencerminkan nilai-nilai yang berada di balik pemanfaatan jejaring sosial facebook.

Dalam Prosesnya, penelitian ini menggunakan metode eksplorasi dan inspeksi. Melalui pengembangan atau eksplorasi memungkinkan peneliti dapat mengembangkan penemuannya sesuai dengan apa yang telah terlihat, sehingga sifatnya flexible, meskipun tetap konsisten pada tujuan penelitian. Eksplorasi bertujuan untuk menemukan kejelasan dari suatu masalah atau fenomena, mempelajari data yang diperoleh mengembangkannya serta meninjau kembali pandangannya, kepercayaan dan konsep dari area kehidupan yang diteliti, sehingga dapat menemukan makna di dalam (inner) individu yang menjadi subjek penelitian ini. Selanjutnya adalah Inspeksi, sebagai suatu prosedur yang berusaha melihat kembali, mempelajari apa yang ditemukan ketika eksplorasi dilakukan dalam berbagai cara, melihat dari bermacam sudut, mencari tahu melalui berbagai pertanyaan. Inspeksi tidak ketat pada prosedur dan pendekatan yang pasti, tidak berangkat dari elemen analitis yang telah dirancang di awal (Blumer, 1969:46).

Pendekatan etnografis berusaha memberikan gambaran holistic subyek penelitian dengan penekanan pada potret pengalaman sehari-hari individu melalui pengamatan dan wawancara pada pelaku dan pihak lain yang berkaitan, dalam upaya untuk menangkap gambaran keseluruhan bagaimana manusia menyusun realitas dunianya (Frenkel & Wallen, 1990, dalam Creswell, 2002:157). Aspek-aspek etnografis dalam penelitian ini meliputi : 1) Pola dan fungsi komunikasi dalam komunitas, 2) Cara-cara berkomunikasi, 3) Komponen-komponen kompetensi komunikatif, 4) Hubungan bahasa dengan kepercayaan dan pemaknaan terhadap realitas, 5) Varietas bahasa dan kode-kode linguistic yang dikembangkan.

Temuan Penelitian

Memahami budaya maya (cyberculture) berarti menggabungkan antara dunia maya “cyber” dan budaya cul-

ture. Christine Hine (2000) mengungkapkan bahwa ruang maya sebagai suatu budaya dan menjadi artefak budaya. Pemahaman mengenai cyberspace menuntut untuk melihat pada beberapa dimensi yang terkait di dalamnya; sebagai material, secara simbolik dan dimensi experiential. Sebagai suatu teknologi, cyberspace menyediakan ruang bagi penciptaan dan pertukaran pesan yang di dalamnya makna diciptakan, dikonstruksi, dikembangkan dan dijalankan. Pertukaran pesan dan pemaknaan ini tentu saja melibatkan (dan merupakan) dimensi simbolik sebagai suatu aktivitas social, dan ketika pemaknaan social itu terjadi maka konsepsi budaya selalu ada sebagai cetak biru

Berangkat dari pemahaman tersebut maka cyberspace merupakan konsepsi budaya cyberspace as culture, dimana di dalamnya terdapat realitas yang hidup, dibangun dan dipelihara melalui interaksi keseharian pengunanya. Realitas dan makna yang terbangun dalam ruang inilah yang menjadi budaya dunia maya “cybercultures”. Sebagai sebuah artefak cultural, realitas tersebut senantiasa berubah, berkembang dan sebagian lainnya hilang.

Kebudayaan secara umum dapat dikatakan sebagai sesuatu yang dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan merupakan hasil interaksi antarindividu. Rosalie Wax sebagaimana yang dikuti oleh Kuswarno (2008:39) mendefinisikan sebagai suatu kenyataan dari “pengertian yang dialami bersama” (shared meaning), sehingga budaya merupakan milik sekelompok orang atau setidaknya dua orang, karena ada sesuatu yang dimiliki dan dibagi bersama.

Konsepsi budaya suatu masyarakat dapat terlihat pada pemaknaan yang mereka berikan pada objek social yang berada pada lingkungannya. Proses pemberian makna inilah yang selalu melibatkan penggunaan bahasa baik sebagai penyampai pesan, penamaan (naming) atau pelabelan (labeling). Sehingga bahasa dan penggunaan bahasa dalam peristiwa komunikasi pada kelompok masyarakat akan memperlihatkan pola budaya yang tumbuh di baliknya.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, komunitas dunia maya (cybercommunity) membangun seperangkat pemahaman dan nilai-nilai bersama melalui aktivitas komunikasinya. Bentuk dan pola komunikasi yang berlangsung di dalamnya merupakan wujud dari tata nilai yang disepakati dan dipelihara dari dan oleh mereka. Dari sudut pandang etnografi komunikasi, inilah yang disebut sebagai masyarakat komunikatif. Etnografi komunikasi memandang bahwa kaidah-kaidah komunikasi dapat berbeda dari satu kelompok dengan kelompok, mereka memiliki kaidah-hal variasi

linguistic. Dengan demikian keberagaman tidak komunikasi memiliki implikasi bentuk linguistic dan norma-norma social. (Kuswarno, 2008:41).

Pemaknaan bersama yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini menemukan beberapa pemaknaan yang menonjol diantara pengguna terhadap jaringan facebook, Pertama mereka memaknai facebook sebagai sarana keterhubungan antar individu dimana di dalamnya terjadi proses interaksi sosial yang berkelanjutan, pola pemanfaatannya dilatari oleh konsepsi sosial budaya pengguna dimana penggunaannya dikerangka-kan melalui skema kognisi sosial individu atau kelompok. Kedua, facebook sebagai lanskap sosial baru digunakan oleh mereka sebagai ruang ekspresi alternatif setelah pertemuan di dunia nyata dengan segala kekhasan bentuk perilaku komunikasi di dalamnya. Ketiga, facebook sebagai ruang sosial menjadi panggung sosial baru beserta atributnya yang kemudian dimanfaatkan sebagai perangkat pengelolaan identitas diri dan pembentukan kesan – kesadaran akan makna facebook sebagai panggung sosial mendorong upaya presentasi diri dan pemberian penilaian pada lingkungannya melalui atribut sosial yang ditampilkan.

Schutz mengungkapkan bahwa pengalaman dan perilaku manusia dalam kehidupan sosial kesehariannya adalah realitas yang memiliki makna secara sosial (socially meaningful reality). Demikian halnya dengan facebookers yang menggunakan jaringan ini dalam interaksi sosialnya, latar pengalaman pengguna akan digunakan sebagai peta dalam memaknai situs facebook. Peta pemaknaan yang berbeda mengarahkan pada perlakuan dan pemanfaatan yang berbeda diantara para facebooker dalam melakukan aktivitas komunikasi (communication behavior) di jaringan maya itu.

Sebagai sarana keterhubungan, facebook menjadi begitu diminati utamanya pada masyarakat indonesia dengan corak komunalitasnya. Facebook sesungguhnya bukan menjadi fenomena keterhubungan baru yang pertama, sebelumnya fenomena telepon seluler dengan fitur SMS (short message service) menjadi bentuk baru ruang keterhubungan individu melalui teks, masyarakat lisan indonesia memperlakukan teks dalam message sebagaimana mereka bicara secara face to face, maka tak heran jika mereka tidak memaknai SMS sebagai pesan singkat semata, tapi lebih pada bentuk obrolan sebagaimana pertemuan secara nyata, teks yang panjang dan berbalas-balasan menjadi ciri perilaku lisan keseharian mereka yang dibawanya pada jaringan on line.

Demikian hal yang dihadirkan facebook sebagai sarana keterhubungan sosial “the internet has become a

significant field for social interactions” (Kraut, Patterson, 1998 dalam Aviram et.al. 2005:2). Secara teknologis normatif facebook memungkinkan interaksi tanpa batasan konteks ruang dan situasi. sosial dan budaya. Keterhubungan menjadi begitu cair dan memungkinkan penggunaannya menjalin hubungan dengan orang yang belum mereka kenal sekalipun secara tatap muka. Jaringan facebook tidak mempertemukan mereka tapi mengumpulkan mereka kembali dalam ruang keterhubungan baru. Jejaring sosial sebagai salah satu aktivitas cmc tidak hanya menyediakan perangkat teknis (tools) yang memungkinkan individu menjalin hubungan tapi juga membangun sebuah lingkungan (environment). Penulis beranggapan komunalitas nilai-nilai sebagai faktor yang melatari mereka lebih ingin membangun lingkungan yang telah mereka kenal sebelumnya dibandingkan dengan menciptakan lingkungan baru dengan orang-orang baru di dalamnya. Temuan lapangan memaparkan bahwa mereka lebih banyak menjalin hubungan dengan orang yang telah mereka kenal sebelumnya, atau memindahkan hubungan secara off line ke dalam jaringan on line. Pada perkembangan media interaksi konvensional di waktu dulu, kita mengenal istilah kopi darat, yakni pertemuan tatap muka sebagai kelanjutan pertemuan mereka melalui perantara media teknologis, kondisi sebaliknya banyak ditemukan penulis dalam aktivitas pengguna facebook, seringkali justru mereka memindahkan hubungan secara nyata ke dalam jaringan sosialnya. Alasan privacy kerap muncul sebagai latar belakang mereka tidak menginginkan interaksi dengan orang yang sama sekali baru dan hanya mereka kenal pada jaringan on line.

Nilai-nilai komunalitas pengguna memunculkan aspek similarity, familiarity dan bahkan proximity yang melandasi pola ketertarikan pengguna dalam memulai interaksi dengan orang lain pada jaringan facebook. Jejaring sosial yang secara teknis menyediakan platform keterhubungan tanpa konteks kedekatan ruang dan hubungan menjelma menjadi ruang pertemuan individu yang sejatinya sudah (pernah) terikat dengan sebuah konteks hubungan sebelumnya. Nilai-nilai komunal para pengguna justru memperlihatkan pola pemilihan teman interaksi hanya pada mereka yang dikenalnya, hal ini berimbas pada perilaku komunikasinya. Mereka menyatakan lebih nyaman jika teman yang tergabung dalam jaringannya adalah orang yang secara sosial telah ia kenal. Komunalitas mengarahkan mereka pada aspek homophily dalam memulai interaksinya di dunia maya. Banyak diantara pengguna facebook yang memiliki teman dalam akun mereka yang berada pada lokasi yang berjauhan, namun tetap mereka sudah memulai interaksi

sebelum mereka berinteraksi di dunia maya. Kenyataan lain juga memperlihatkan bahwa mereka kerap ber-interaksi dengan orang yang justru sering mereka jumpa pada interaksi keseharian.

Pemaknaan subyektif masyarakat atas realitas dunia akan memunculkan cetak biru lahirnya teknologi dalam masyarakat. Konsepsi Social Construction of Technology (SCOT) mengungkapkan bahwa peta pemaknaan individu akan menentukan makna yang terbentuk atas teknologi tersebut dan pada akhirnya menentukan proses penggunaan dan pengembangannya (Bijker 1987, dalam Livingstone, 2002:249). Meskipun teknologi CMC secara teknis dan normatif memiliki platform dalam hal pemanfaatan, namun secara sosial perlakuan itu akan disesuaikan dengan konsepsi pemaknaan sosial budaya dimana teknologi tersebut digunakan. Teknologi sebagai artefak budaya dimana di dalamnya terdapat konsepsi budaya dalam perancangannya demikian pula ketika aspek sosial budaya suatu kelompok mempengaruhi penggunaan teknologi tersebut. – konstruksi budaya melatari konstruksi pemaknaan yang terbangun atas jejaring sosial facebook, selanjutnya nilai-nilai inilah yang akan mengkonstruksi perlakuan terhadap fitur jejaring sosial tersebut, termasuk konstruksi komunikasi yang berlangsung di dalamnya. “technical artefacts represent contingent products of the activities of social actors rather than inevitable consequences of scientific achievements or autonomous technological development. Their established forms have not been the only possible ones. Contingency and human choice rather than forces of technical necessity (Bakardjieva 2005: 10).

Dalam pola keterhubungan yang lebih bersifat homophily ini, Pengurangan ketidakpastian (uncertainty reduction) di awal hubungan sebagai upaya mengikis anonimitas sosial, mereka tidak menginginkan interaksi dengan orang yang sama sekali mereka belum mengenalnya baik secara personal maupun secara sosial. Kedekatan sosial biasanya akan mereka telusuri melalui latar pendidikan dan juga lingkungan pertemanan. Daftar Mutual friend dan keberadaan foto profil menjadi salah satu fitur informasi yang dijadikan pertimbangan pengguna dalam menjalin sebuah interaksi.

Ketidak hadirannya petunjuk fisik mengarahkan pengguna untuk memaknai aspek lainnya yang hadir sebagai simbol yang diinteraksikan, salah satunya adalah penulisan kata-kata. Kata dimaknai baik secara denotatif ataupun konotatif, apa yang dituliskan dan penggunaan gaya bahasa serta komentar yang dihadirkan melalui kata-kata tersebut memberikan gambaran karakteristik seseorang dalam jaringan facebook. Proses simbolik

seperti ini terjadi dalam jaringan facebook yang nantinya akan diinterpretasikan oleh pihak lain, dalam hal ini kata-kata, foto, data diri dan informasi lainnya yang disampaikan pengguna pada jaringan facebooknya merupakan proses simbolik dimana melaluinya realitas dihasilkan, dipelihara dan ditransformasikan.

Keterhubungan individu pada jaringan facebook juga dimaknai oleh pengguna sebagai bentuk eksistensi diri. Interaksi simbolik menitikberatkan konsep diri sebagai hasil dari interaksi sosial, individu membangun dirinya tatkala sudah melakukan interaksi dengan orang lainnya. Diakui oleh pengguna bahwa melalui interaksi jaringan maya ini mereka merasa lebih “tergabung” dalam arena sosial (sense of affiliation), dimana keberadaannya terpantau oleh lingkungan jaringannya dan sebaliknya, pengguna mendapatkan gambaran situasi lingkungannya. Berdasarkan pemaknaan tersebut maka pengguna cenderung beranggapan bahwa banyaknya jaringan pertemanan membuat dirinya semakin eksis alih-alih terpantau secara sosial. Sebagai media keterhubungan facebook tidak hanya menjadi perpanjangan – eksistensi diri penggunanya namun juga memberikan fungsi pengawasan pada lingkungan (socialsurveillance) yang mengarahkannya pada proses konstruksi dan rekonstruksi realitas sosial secara lebih cair – Wellman (2000) mengungkapkan, “cyberspace involvement can create alternative communities that are as valuable and useful as our familiar, physically located communities (Rheingold, 1993) Network ties may exist in cyberspace but they still represent places where people connect concerning shared interest, support, sociability, and identity” (dalam Lievrouw dan Livingstone, 2002:99)

Eksistensi diri melalui perasaan keterhubungan ini tersimbolkan melalui ekspresi dan pesan yang mereka sampaikan di jaringan facebook. Ketika para facebooker menuliskan status dinding facebook menuangkan hal-hal yang ada dalam pikirannya saat itulah mereka “menyampaikan makna” tentang dirinya, menginteraksikan sejumlah simbol untuk dimaknai oleh orang lain dalam jaringannya. Tentu saja para pengguna memilih dan memilah simbol-simbol untuk dimaknai oleh orang lain sebagaimana ia memaknainya untuk dirinya – dan bagaimana mereka memaknai dirinya sendiri tentu saja di dasarkan atas makna yang ia peroleh melalui interaksinya dengan orang lain, artinya. Melalui jaringan ini terjadi Joint Action di mana aksi kolektif yang lahir atas perbuatan-perbuatan masing-masing individu yang disesuaikan satu sama lain. Facebook menyediakan kerangka ruang dimana proses penginteraksian makna simbolik ini berlangsung.

Dalam aspek ekspresi, Komunikasi melalui jaringan maya (CMC) tidak memiliki kerangka yang sifatnya kontekstual, keterlibatan fisik dan situasi sosial dalam sebuah proses komunikasi tidak terjadi “lack of social cues” dalam situasi seperti ini peserta komunikasi hanya menafsirkan pesan yang disampaikan melalui apa yang tertulis secara tekstual tanpa bantuan petunjuk lainnya, penerima menafsirkan melalui pemaknaan atas pesan tekstual yang dibaca dalam frame pengalamannya.

Konteks komunikasinya juga tersirat dalam gaya bahasa yang mereka gunakan atau juga kondisi sebelumnya ketika mereka saling berinteraksi di dunia nyata, ini utamanya bagi pengguna yang juga menjalin interaksi dengan teman dalam jaringan pada hubungan nyata. Demikianlah sehingga pesan pada jaringan facebook juga dapat dimaknai dengan berbeda dari apa yang dimaksudkan oleh si pengirim.

Mengacu pada teori Coordinated Management of Meaning (Pearce, 1970) bahwa makna dan tindakan dapat dikoordinasikan dalam proses interaksi sosial melalui komunikasi – “communicator do two things in every encounter, they interpret and described the meaning, or ascribed the meaning, and they act – two functions closely tied together; meaning lead to action and action form meaning, communicator coordinated their meaning and action as they interact” (dalam Littlejohn dan Foss, 2009:200). Konteks nyata yang terdapat dan berlangsung ketika komunikasi tersebut berlangsung memberikan pengaruh pada pemaknaan pada pesan yang terjadi di dalamnya, karena pesan sebagai sebuah tindakan akan memiliki konteks yang akan membangun maknanya. Pada Interaksi melalui jejaring sosial, konteks situasi ini tidak ter-sertakan dalam pesan yang disampaikan, pembaca akan menerima pesan baik tekstual ataupun foto dalam melalui stimulai indera dengan objek teks dan gambar, bukan kehadiran fisik lawan bicara sehingga proses pemaknaannya akan sangat terlepas dari konteks ketika pesan tersebut dibuat, ketiadaan konteks kerap membuat pesan tidak termaknai sebagaimana mestinya, tercermin dari komentar yang didapatkan dari pembicaraan tersebut.

Pesan emosional (emotional message) pada jaringan facebook membutuhkan keterampilan penggunanya dalam pemanfaatan Constitutive rules, kondisi de-kontekstual pesan menuntut untuk dapat menjelaskan konteks dan situasi emosi yang terkandung dalam pesan tersebut. Emoticon menjadi bagian penting dalam interaksi penggunaan pada jaringan ini.

Pada gilirannya, keterhubungan jaringan sosial memeberikan kekuatan karakteristik keterhubungan tersendiri yang kerap disebut sebagai fenomena “hy-

perpersonal - interaction” (Walther, 1996) - “in hyperpersonal communication, user overestimates the attractiveness of their online relational partners, relative to people they know offline, making CMC more socially desirable than face-to face communication” (dalam Lievrouw dan Livingstone, 2002:44-5). Lebih lanjut, Walther mengemukakan beberapa faktor yang mendorong situs hyperpersonal terjadi dalam jaringan maya yakni: Pertama, kontrol yang baik dan terbebasnya individu dari petunjuk sosial dan non verbal yang dapat menjadi resistensi dalam proses interaksi; Kedua, kemampuan pemilihan dan penyeleksian pesan yang berkaitan keterbukaan diri; Ketiga, kemampuan pengemasan pesan dengan lebih baik dan terkontrol, termasuk dalam pemberian feedback yang lebih dapat terkonstruksi – ketiga hal tersebut terjadi dalam proses interaksi jaringan on line sehingga dikatakan hubungan ini didasari oleh tingkat self awareness baik dan introspeksi yang tinggi

Kondisi resiprokal keterbukaan diri juga lebih muncul dalam jejaring sosial, respons teman dalam jaringan dinilai para pengguna memberikan masukan dan pemaknaan sosial atas dirinya, dimana melalui hal tersebut mereka membangun diri berdasarkan penilaian orang lain “a self disclosures helps to gain greater self-knowledge; a new perspective on yourself, a deeper understanding of your own behavior” (Devito, 2007:195). Melalui proses ini mereka melakukan “looking glass self”, individu membangun pemaknaan atas dirinya berdasarkan apa yang orang lain tafsirkan “people self concept is significantly determined by what they think others think of them, thus emphasizing the significance of subjectively interpreted others’ responses as primary source of data about ourself” (Mulyana, 2012:117). Semakin sering pengguna menginteraksikan dirinya maka semakin tinggi situasi resiprokalnya, sebaliknya pengguna tidak akan mendapatkan banyak komentar dan notifikasi dalam situasi interaksi yang minim. Pertukaran sosial dalam jaringan maya ini sangat bergantung pada keaktifan penggunaanya

Implikasi secara teoritis yang muncul kemudian melalui temuan ini adalah, Pertama, penelitian ini memfokuskan pada skema subjektif individu dalam memahami dan memaknai kehadiran jejaring sosial – facebook. Interaksionisme simbolik menekankan pada makna yang terjadi pada individu yang terjadi melalui proses interaksi dan negosiasi dengan lingkungannya dan kemudian diinteraksikan kembali melalui penggunaan bahasa dan perilaku simbolik lainnya. Dalam kerangka interaksionisme simbolik, diri (self) berkembang dan tumbuh dari lingkungan dimana mereka be-

rada dengan latar belakang, nilai dan norma serta pengalaman yang membentuk kerangka pemahaman atas objek dalam lingkungannya. Demikian halnya ketika mereka berinteraksi melalui mediasi komputer (CMC) melalui situs jejaring sosial facebook.

Peta pemaknaan mengarahkan perlakuan mereka pada seperangkat perilaku komunikasi dalam jaringan ini. Melalui komunikasi kerangka pengetahuan dan pemaknaan itu kembali ter-interaksikan membentuk pemaknaan baru di atasnya dan memperbaharui diri. Semua proses interaksi ini tidak berlangsung secara tatap muka melainkan melalui mediasi jaringan on line dengan bentuk bahasa dalam rangkaian kata dan bentuk simbolik lainnya. Melalui interaksi secara tekstual dan virtual inilah realitas sosial diantara pengguna terbangun. Nilai-nilai bersama terkonstruksi dan sebagai pembangun realitas, bahasa diperlakukan dengan cara yang berbeda, kata-kata, gambar, gaya penulisan dimaknai dengan cara yang berbeda sesuai dengan nilai-nilai yang tumbuh diantara para penggunanya. Pembahasan yang terjadi dalam jaringan ini memberikan gambaran secara etnografis, khususnya yang berkaitan dengan pola komunikasi pada jaringan maya.

Kedua, dalam kaca mata sosio-teknologi, perangkat CMC dimanfaatkan secara berbeda sesuai dengan konstruksi sosial yang mereka miliki. Tidak hanya dijadikan ruang interaksi, namun juga arena dimana diri dikonstruksi dan direkayasa. Jejaring sosial tidak lagi dimaknai sebagai ruang ekspresi alternatif yang bebas tempat individu “melarikan diri” dari panggung depan interaksi secara fisik, namun ruang virtual ini sudah menjadi panggung depan baru dimana diri dipresentasikan dan eksistensinya diarahkan membentuk kesan tertentu.

Proses simbolik yang terjadi di dalamnya menjadi elemen secara terencana diarahkan untuk mengelola citra diri melalui serangkaian pengelolaan kesan (impression management). Pengguna memanfaatkan situs facebook sebagai panggung depan (front stage) dimana keterbukaan informasi diri diarahkan agar membentuk penilaian orang lain pada dirinya. Dalam konsepsi Goffman, ketika manusia berinteraksi, mereka ingin menyajikan gambaran – diri dan mengelola informasi yang akan diterima oleh orang lain. Secara dinamis pengguna jejaring sosial mengelola diri mengikuti tuntutan lingkungan atas apa yang harus ditampilkannya dan bagaimana penilaian yang akan di dapatkannya. Individu membayangkan bagaimana lingkungan social akan memandang diri dan melalui itulah mereka mengarahkan penilaian orang lain terhadapnya, proses yang oleh Cooley disebut sebagai “looking glass self” Diri yang dikelola itu sepenuhnya didasarkan atas interaksi

dengan lingkungan sosial. Metafora Goffman mengenai kehidupan sebagai panggung sandiwara menjelaskan mengenai apa yang disebutnya sebagai “working consensus” yaitu sebuah situasi yang akan memandu interaksi individu, melalui nya setiap individu memainkan sebuah peran dengan mempertimbangkan lingkungan social, memerankan karakter dalam adegan-adegan yang berlangsung sebagaimana yang dituntut oleh situasi.

Jejaring sosial menjadi ruang dimana pengguna mendapatkan ruang yang potensial untuk mengkonstruksi dan me-redefinisi identitas diri dengan cair, tidak hanya dihadapan orang yang belum mengenalnya, tapi juga terhadap orang yang telah mengenalnya. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai diri yang terbangun secara virtual (digital self) dengan atribut pertunjukkan (performaance) yang juga terinteraksikan secara virtual dan bisa jadi berbeda dengan diri yang dibangun secara fisik dalam ruang nyata. Bentuk diri secara virtual dan proses konstruksi identitas yang didasarkan pada interaksi dunia maya ini membuka ruang baru bagi kajian dramaturgis dimana jejaring sosial menjadi panggung pertunjukkan dengan beragam atribut yang tersebut untuk pengelolaan diri. Jejaring sosial tidak hanya dapat dipahami sebagai wahana keterhubungan yang secara teknis memungkinkan interkasi secara global, namun juga dapat dikaji dalam sudut sosiologis interaksi manusia dengan segala manipulasi simbol yang terdapat di dalamnya.

Ketiga, implikasi teroris lainnya terkait dengan teori uncertainty reduction theory. Ruang virtual salah satunya dikenali dengan sifat anonimitas diantara penggunaannya. Identitas diri pengguna menjadi hal yang tidak lagi penting dan melebur dalam proses interaksi yang luas, dan asynchronise. Tidak demikian halnya dengan proses interaksi pada jejaring sosial facebook, anonimitas justru menjadi ter-eliminir melalui upaya penggunaannya mengenali dengan baik terlebih dahulu “calon teman” yang berada pada jaringannya. Meskipun secara teknis memungkinkan keterhubungan secara anonim dan pengguna facebook justru memilih memulai pertemanan dengan mereka yang berada dalam jangkauan lingkungan sosial pertemanannya. Pengguna jejaring sosial dalam temuan penelitian ini memunculkan karakteristik masyarakat lisan yang komunal dengan tekanan primordialitsnya, sehingga aspek homophily, familiarity dan proximity menjadi acuan dalam mereka memulai sebuah interaksi virtual

Keempat, penelitian ini juga berimplikasi pada konsepsi emngenai komunitas individu dalam sebuah jaringan komputer. Komunitas tidak lagi dipahami sebagai

kumpulan individu yang berinteraksi secara fisik dengan batasan ruang geografis. Komunitas ruang virtual lebih menekankan pada proses interaksi daripada konsep ruang, sehingga tidak lagi mensyaratkan kesatuan geografis diantara anggotanya. Komunitas virtual lebih menekankan pada perasaan komunitas “sense of community” McMillan dan Chavis mengatakan, rasa komunitas “sense of community” adalah perasaan memiliki, perasaan menjadi satu kesatuan dengan anggota lain dan perasaan berbagi. Terdapat empat dimensi dalam melihat komunitas yaitu; pertamafeeling of membership yaitu mempunyai rasa memiliki dan mengidentifikasikan dirinya dalam suatu komunitas, keduafeeling of influence, rasa memiliki pengaruh dan dipengaruhi oleh komunitasnya dan ketiga adalah integration and fulfillment of need atau rasa di dukung oleh anggota lain yang berada pada komunitas tersebut. Dan terakhir adalah shared emotional connection, atau memiliki hubungan emosional sehingga menciptakan spirit komunitas.

Komunitas virtual menggunakan jaringan social internet sebagai tempat (space) bertemunya anggota-anggotanya sebagai upaya mempertahankan afiliasinya sehingga interaksi dan keterhubungan tersebut dapat terus berlangsung. Dengan demikian, setiap komunitas virtual memiliki budaya kolaboratif yang dibentuk, dipelihara, dipertahankan dan dikembangkan oleh partisipannya. Budaya ini mempengaruhi bagaimana orang berperilaku di dalamnya, dan orang berinteraksi untuk berbagi nilai, makna dan juga identitas mereka. Inilah mengapa keberadaan komunitas virtual selalu memunculkan budaya virtual, sehingga pembahasan mengenai komunitas maya ini tidak terpisahkan dengan bentuk norma dan tata nilai diantara mereka (cyberculture).

Kesimpulan

Aspek sosio-teknologi memandang situs jejaring sosial facebook sebagai artefak sosial yang pemanfaatannya tidak terlepas dari konsepsi pemaknaan masyarakat penggunaannya. Facebook sebagai bentuk aktivitas computer mediated communication memberikan ruang alternatif baru interaksi antar individu yang secara teknologis menawarkan kemudahan dan keluasaan hubungan.

Berbeda dengan pandangan determinasi teknologi yang memandang perangkat teknologi sebagai determinan penyebab perubahan perilaku penggunaannya, sosio-teknologi lebih melihat pada interaksi antara pengguna dan perangkat teknologi melalui konsepsi sosial budaya serta nilai-nilai subjektive dimana aktivitas CMC tersebut dimanfaatkan. Teknologi tidak diciptakan dalam ru-

ang hampa sosial demikian halnya dengan pola pemanfatannya. Sebagai sebuah struktur, situs jejaring sosial berinteraksi dengan pengguna (agent) dengan konsepsi pemaknaan yang berbeda-beda, alih-alih tunduk pada struktur yang ada, pemaknaan subjektive masyarakat pengguna ini justru kemudian mengarahkan pada keragaman perlakuan dan pemanfaatan yang kemudian di-interaksikan melalui aktivitas sosial yang terjadi di dalamnya.

Dalam perkembangan masyarakat digital, media sosial seperti facebook tidak hanya dipandang sebagai sarana keterhubungan melalui mediasi perangkat komputer semata, namun juga sebagai simbol kedinamisan dan eksistensi diri dalam pergaulan sosialnya, sebagaimana fenomena telepon genggam canggih dengan perangkat lunak seperti kamera, pemutar video, dan sebagainya tidak lagi bisa dikatakan sebagai perangkat komunikasi yang cerdas atau smartphone, namun sudah menjadi acuan dalam menilai gaya hidup individu. Pemaknaan sosial atas teknologi ini menjadi bagian dari konstruksi sosial atas teknologi (*social construction of technology*) yang selalu menyertai penciptaan dan pemanfaatannya dalam suatu masyarakat

Facebook tidak hanya dimaknai sebagai wahana keterhubungan sosial dimana individu memulai interaksinya dengan individu lainnya dengan jangkauan yang luas, namun juga terdapat pengguna yang menilainya sebagai sarana permainan dan pergaulan singkat sementara sebagian lainnya memandang facebook sebagai “prasyarat” eksistensi dalam lingkungan sosial. Perbedaan pemaknaan ini utamanya akan menentukan tingkat keterlibatan sosial (*social engage*) individu pada jaringan sosial ini. Individu dengan keterlibatan sosial yang rendah justru memandang facebook sebagai sarana pertemanan singkat yang tidak menyertakan hubungan sosial yang mendalam, mereka biasanya menjalin hubungan pertemanan dengan banyak teman bahkan dengan yang belum mereka kenal baik sekalipun. Pengguna dengan keterlibatan sosial yang rendah memiliki kesadaran diri (*self awareness*) yang rendah pula dan tingkat keterbukaan diri yang rendah, mereka cenderung tidak banyak menampilkan informasi tentang dirinya dan sebaliknya tidak mencari informasi tentang lingkungannya, tidak peduli dengan penilaian orang lain dan tidak memiliki kedalaman hubungan sehingga seringkali hanya bersifat sementara.

Sebaliknya, pengguna dengan keterlibatan sosial yang tinggi cenderung ingin masuk dalam lingkungan interaksi yang dalam, mereka tidak sembarangan menerima teman dalam jaringan facebooknya, mereka lebih memilih memulai pertemanan di dunia nyata ter-

lebih dahulu untuk kemudian membawanya pada jaringan maya (*from off line to on line*). Bahkan mereka cenderung melakukan interaksi dengan orang-orang yang ada dalam interaksi nyata kesehariannya. Aspek *homophily* dan *familiaritas* muncul pada pola interaksi yang mereka kembangkan, mereka cenderung meminimalkan anonimitas melalui penelusuran informasi diri dari calon teman dalam jaringannya, dan hal tersebut menjadi patokan penting bagi mereka memulai jalinan pertemanan “*Social attraction is an important part of person perception* (McCroskey & McCain, 1974). Dalam banyak temuan menunjukkan individu lebih tertarik pada individu lain yang mereka kenal dengan baik dimana ketidakpastian dapat direduksi (Clatterbuck, 1979; Infante, Rancer, & Womack, 1997). Kesamaan pandangan, kedekatan kepentingan (*mutual interest*) dan kedekatan lingkungan fisik (*proximity*) serta jalinan pertemanan yang telah lebih dahulu terjalin menjadi alasan mereka menerima orang lain dalam jaringan sosialnya. Foto profil, informasi diri dan teman dalam jaringan menjadi bagian dari proses pengurangan ketidakpastian (*uncertainty reduction*) yang mereka lakukan dalam interaksi dunia maya. Pengguna seperti ini menjadikan facebook sebagai sarana interaksi dan juga membangun citra dirinya, mereka memiliki kesadaran diri dan keterbukaan diri yang tinggi serta berusaha mengelola kesan diri di hadapan lingkungannya. *Uncertainty reduction theory* (Berger & Calabrese, 1975) argues that a person’s primary goal in an initial interaction is to reduce uncertainty about others. Uncertainty is reduced not by a sum total of information but by the quality of the information (Nowak et.al., 2005 - *The Influence of Synchrony and Sensory Modality on the Person Perception Process in Computer-Mediated Groups*. - <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue3/nowak.html> Volume 10, Issue 3, April 2005)

Informasi diri yang didapatkan oleh teman dalam jaringan berkaitan dengan aspek kredibilitas dari masing-masing pihak yang berinteraksi dalam jaringan tersebut, “important consideration is the extent to which people are perceived to be credible. Credibility refers to the judgments made by the perceiver about the knowledge of their partner” (McCroskey, 1971; McCroskey, Hamilton, & Weiner, 1974). Sejalan dengan hal tersebut, survey yang dilakukan Pew Internet and American Life Project membuktikan bahwa seiring dengan peningkatan kesadaran diri (*self awareness*) pengguna jejaring sosial, mereka cenderung mengelola dan memperhatikan pola interaksi mereka dengan ketat, termasuk di dalamnya pada proses pemilihan teman dan komentar (*status updates*) dalam jaringan sosial mereka. Kesim-

pulan survei Pew Internet and American Life Project menunjukkan sekitar dua pertiga pengguna Internet menggunakan jaringan sosial. Mereka semakin sadar akan keamanan data pribadi yang ada di dalamnya, sehingga harus memilih siapa saja dapat menilik akun Facebook, Google+, dan Twitter-nya.¹ Penelitian Pew Internet American Life Project tersebut dilakukan melalui telepon kepada 2.277 orang Amerika dewasa yang menggunakan Facebook, 63% persen dari mereka telah menghapus beberapa nama dari daftar pertemanan. Sebanyak 44 persen menghapus komentar yang dibuat temannya pada profil mereka. Sementara 37% dari jumlah itu menghapus nama mereka dari foto-foto yang di-tag. Dari jumlah yang sama, sebanyak 67% persen perempuan menyatakan mereka telah mengatur kontrol privasi media sosial pada tingkat yang paling tinggi. Sementara para pria yang melakukan tindakan serupa sebanyak 48 persen. Salah satu faktor yang membuat anggota Facebook jadi pilih-pilih teman karena semakin banyaknya jumlah pengguna jejaring sosial tersebut. Mereka juga menghilangkan profil yang dianggap terlalu pribadi dan memutuskan pertalian pertemanan dengan beberapa orang. Kendati ada yang mengatur privasi akun Facebook-nya sedemikian ketat, masih ada 20 persen dari pengguna jejaring sosial ini yang memilih pengaturan supaya siapa saja dapat melihat profilnya.

Temuan penelitian yang dilakukan oleh Sedyaningsih (2010) dikalangan remaja pengguna jejaring sosial justru menemukan bahwa mereka cenderung memulai interaksi dunia maya dengan orang yang mereka belum kenal dalam dunia nyata, mereka melakukan interaksi hanya berdasarkan dorongan untuk perluasan pergaulan tanpa berusaha membangun atau mempertahankan citra diri tertentu. Hal ini dalam pengamatan penulis dilatari oleh keberadaan remaja sebagai fase turbulensi identitas dimana kesan diri secara stabil belum terbentuk. Pengguna remaja memang lebih memiliki keterbukaan diri yang tinggi namun tidak diarahkan pada pembentukan kesan yang diinginkan, mereka cenderung membiarkan pemaknaan terbentuk secara cair oleh teman dalam jaringannya.

Pada penelitian ini yang cenderung memilih pengguna dalam rentang usia dewasa (19–35 tahun), Pengelolaan citra diri secara terarah dilakukan melalui perilaku komunikasi (communication behavior) berupa penyampaian gaya bahasa dan topik yang dipilih serta pola pembahasaan (language pattern), termasuk juga

1 TEMPO.COM. <http://id.berita.yahoo.com/pengguna-facebook-makin-tak-bersahabat-083808673.html>

aspek simbolik lainnya seperti foto dan pengelolaan informasi profil diri. Pemilihan informasi yang akan ditampilkan pada jaringan on line mereka menjadi hal penting mereka perhatikan sehingga tidak sembarang mem-posting atau memberi informasi dirinya. Jejaring sosial facebook menawarkan fasilitas untuk menyembunyikan bebepa petunjuk atau karakteristik tertentu yang tidak ingin ditampilkan dan diketahui oleh publik. Inilah yang dalam kosep Goffman mengumpamakan sebuah panggung drama di mana ruang pertunjukan tersebut selalu ada tempat apa yang dikatakan sebagai ‘front-stage’ dan ‘back-stage’. Di panggung belaknglah setiap pemain menyembunyikan atau memiliki identitas dirinya yang disebut sebagai ‘personal identity’, sementara yang ditampilkan di atas panggung adalah identitas sosial. Kehadiran media sosial juga memberikan peluang individu untuk lebih membuka diri (self-disclosure). Berbeda dengan komunikasi yang terjadi melalui tatap muka, media sosial menekankan hanya pada teks semata. Sehingga kesan-kesan nonverbal seperti tekanan suara atau raut wajah menjadi kabur bahkan hilang. Tentu saja teks membuka peluang individu untuk mengkonstruksi dirinya sesuai dengan motif yang diinginkan; penampilan identitas yang sesuai dengan kehidupan nyata (offline) atau identitas yang maya (online) dalam kondisi tertentu bisa bertolak belakang. Teks, secara langsung memengaruhi bagaimana seseorang mengkomunikasikan identitas dirinya di kehidupan virtual (virtual life) dan setiap teks menjadi semacam perwakilan dari setiap ikon diri dalam self-performance. Penggambaran diri atau self-performance merupakan upaya individu untuk mengkonstruksi dirinya—dalam konteks online melalui foto atau tulisan—sehingga lingkungan sosial mau menerima keberadaan dan memiliki persepsi yang sama dengan individu tersebut.

Pengguna dengan keterlibatan sosial yang tinggi juga memanfaatkan facebook sebagai perluasan interaksi sosial dan ruang ekspresi yang memberikan keluwesan dalam penyampaian ide, gagasan dan pesan-pesan yang tidak tersampaikan pada interaksi nyata. Pada level ini pengguna menempatkan jaringan sosial sebagai katup pelepasan sosial layaknya pada panggung belakang (back stage). Ketiadaan pertemuan fisik masih menjadi alasan mereka merasa lebih terbuka dan ekspresif pada jaringan ini, meskipun penyampaian pesan secara tekstual pada media ini justru memangkas banyak petunjuk sosial (lack of social cues) utamanya petunjuk ekspresif (expressive cues) yang bersifat gestural.

Dengan demikian, pengelolaan interaksi pada jaringan facebook ini menuntut kedewasaan

penggunanya dalam memainkan peran sosial dalam jaringannya tanpa mengorbankan citra diri negatif yang mungkin saja dapat terbentuk melalui komentar atau perilaku simbolik lain yang secara aktif dimaknai oleh pengguna lainnya. Kemampuan mengolah pesan seperti penggunaan regulative rules dan constitutive rules dalam manajemen pesan dapat mengarahkan kesan positif yang terbangun. Melalui pengelolaan petunjuk ekspresif dan penjabar pesan yang baik serta aspek pembahasan yang tepat pengguna dapat mengarahkan interpretasi yang sama yang akan terbentuk pada penerima. Mereka juga cenderung menggunakan significant symbol atau simbol yang diakui bersama baik berupa emoticon, emotext atau gaya bahasa penjabar konteks pesan lainnya. Hal tersebut sejalan dengan hal tersebut sebagaimana yang diterangkan dalam teori interaksi simbolik yang menekankan pada makna yang terbangun sebagai hasil interaksi yang didasarkan pada pemaknaan bersama (shared common meaning). Pengelolaan identitas sosial melalui aspek-aspek dramaturgis diarahkan menuju pembentukan identitas sosial yang didasarkan pada nilai-nilai dan norma dimana makna tersebut dimaknai. Dengan kata lain pengguna juga memperhatikan standar nilai yang dimiliki pembacanya ketika menerima pesan dan menjadikannya acuan dalam mengolah makna simbolik sebagaimana lingkungan akan meaknainya. Di sini terlihat proses interplay antara mind, self dan society melalui aktivitas jejaring sosial dimana individu membangun pemaknaan atas dirinya berdasarkan apa yang orang lain tafsirkan (looking glass self). Sebagaimana tesis Erving Goffman bahwa setiap individu pada kenyataannya melakukan konstruksi atas diri mereka dengan cara menampilkan diri (self performance). Namun, penampilan diri tersebut pada dasarnya dibentuk atau untuk memenuhi keinginan audiens atau lingkungan social, bukan berasal dari diri dan bukan pula diciptakan oleh individu itu sendiri. Sehingga identitas yang muncul adalah penggambaran apa yang sebenarnya menjadi keinginan dan guna memenuhi kebutuhan pengakuan sosial.

Daftar Pustaka

Bajari, Atwar, Sahala Tua Saragih. 2010. *Komunikasi Kontekstual. Teori dan Praktik Komunikasi Kontemporer*. Bandung. Remaja RosdaKarya.
 Bakardjieve, Maria. 2005. *Internet Society: The Internet in Everyday life*. London: Sage Publication
 Ben-Ze'ev, aaron. 2004. *Love On Line: Emotion on the Internet*. 2004. University of Cambridge,
 Bell, David. 2001. *An Introduction to Cybercultures*.

London : Routledge
 Bogdan, Robert & Steven J. Taylor. 1975. *Introduction to Qualitative Research Methods. The Phenomenological Approach To The Social Science*. Canada : John Wiley & Sons
 Collin, Finn. 1997. *Social Reality*. London: Routledge
 Burgoon Judee K. david B. Buller. W.Gill Wooddall. 1989. *Nonverbal Communication: The Unspoken Dialogue*. New York. Harper & Row Publisher.
 Denzin. Norman K & Yvonna S. Lincoln.(red). 1994. *Handbook of Qualitative Research*. CA : Sage Publication
 DeVito, Joseph. 2009. *Interpersonal Communication Book tweleftth Ed*. Boston. Pearson.
 Ess, Charles, Mia Cansalvo, 2011. *The Handbook of Internet studies*. Sussex, Willey Blackwell.
 Fidler, Roger. 2003. *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*. Terjemahan: Hartono Hadikusumo. Yogyakarta : Bentang
 Holmes, David. 2005. *Communication Theory. Media, Technology and Society*. London: Sage Publishing.
 ----- (red). 1997. *Virtual Politics. Identity & Community in Cyberspace*. London : Sage Publication
 Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London : Sage Publication
 Krug, Gary. 2005. *Communication, Technology and Cultural Change*. London: sage Publishing
 Kuswarno, Engkus. 2009. *Etnografi Komunikasi. Suatu Pengantar dan Contoh Penelitian*. Bandung : Widya Padjajaran
 Lister, Martin & Jon Dovey. 2003. *New Media: a Critical Introduction*. Canada :Routhledge
 McCaughey, Martha & Michael D. Ayers (red). 2003. *Cyberactivism. Online Activism in Theory and Practice*. London : Routledge
 Miller, Katherine. 2002. *Communication Theories. Perspective, Process, and Context*. NY : McGrawHill
 Porter, David (red).1997. *Internet Culture*. New York : Routletge
 Shyles, Leonard. 2003 *Deciphering Cyberspace. Making the Most of Digital Technology*. CA : Sage Publication
 Rinehart and Winston
 Troike, Saville Muriel. 1991. *Etnografi Komunikasi Suatu Perkenalan*. Terjemahan Ajib Che Kob. Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Kementrian Pendidikan Malaysia

Winder, Davey. 2008. Being Virtual, who you really are on line. England : John Wiley
Silver, Davis & Adrienne Massarani (red). 2006. Critical Cyber-Culture Studies. New York : New York

University Press.
Solove, J.Daniel, 2007. The Future of Reputation: Gossip, Rumor and Privacy on the Internet. New Haven : Yale University Press