

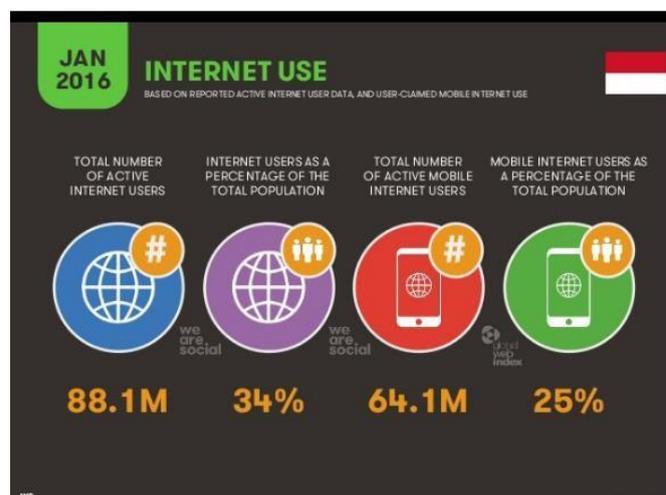
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, masing – masing individu akan melakukan interaksi antar satu dan lainnya melalui komunikasi. Komunikasi adalah kebutuhan mutlak bagi setiap individu untuk saling dapat berinteraksi. Seperti pendapat Thomas M Scheidel (Mulyana, 2013:4) bahwa kita berkomunikasi terutama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang sekitar kita dan untuk mempengaruhi orang lain untuk merasa, berpikir atau berperilaku seperti yang kita inginkan, namun dasar kita berkomunikasi adalah untuk mengendalikan lingkungan fisik dan psikologis kita. Jika dulu komunikasi terbatas pada ruang, jarak dan waktu, kini seiring perkembangan zaman semakin berkembang pula media-media komunikasi.

Media massa merupakan salah satu media komunikasi bagi masyarakat untuk mendapatkan sebuah informasi. Media massa terbagi atas media massa cetak seperti koran dan majalah, media massa elektronik seperti televisi, radio dan internet. pada saat ini media komunikasi melalui penggunaan internet tengah berkembang dengan pesat. internet kini menjadi hal yang dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan manusia. Di era digital seperti ini, penggunaan internet sedikit banyak telah mempengaruhi pola komunikasi pada masyarakat. Melalui internet juga kita dapat mengetahui dan mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah



Gambar 1.1

Data pengguna Internet di Indonesia

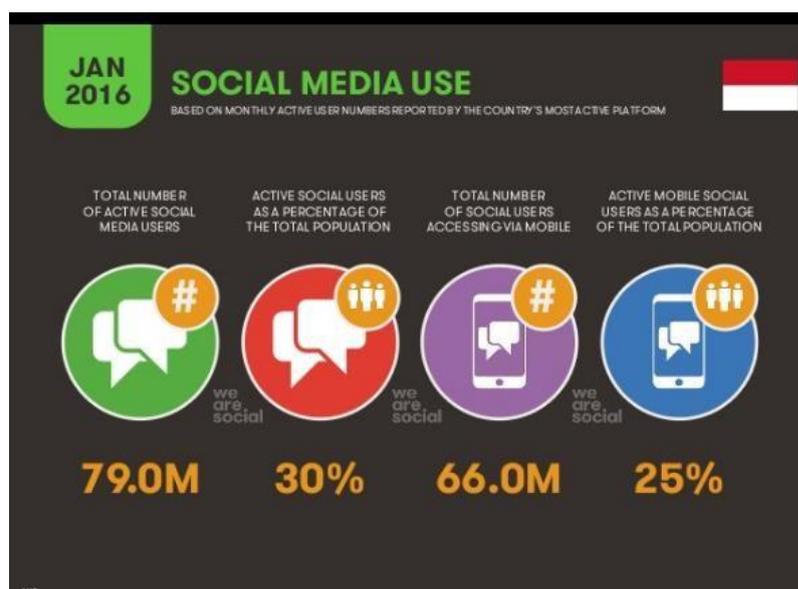
Sumber : *wearesocial.com* (3 september 2016, pukul 11.42)

Dapat dilihat melalui gambar 1.1 berdasarkan *survey* yang dilakukan oleh situs *wearesocial.com* mengenai penggunaan internet di Indonesia, bahwa ada sebanyak 88,1 juta pengguna internet aktif di Indonesia dengan persentase sebesar 34% dan 64,1 juta pengguna aktif internet melalui *mobile* dengan persentase sebesar 25%.

Perkembangan teknologi internet telah membuat komunikasi semakin luas. Kini banyak *platform-platform* media di internet yang bermunculan dan menjadi wadah komunikasi. Perkembangan teknologi tersebut telah mendasari lahirnya berbagai media sosial dimana kemunculannya telah membawa perubahan-perubahan salah satunya pada pola atau perilaku komunikasi sehingga jika dulu proses komunikasi hanya terjadi secara *offline* (tatap muka) namun kini dapat berlangsung secara *online* atau virtual (melalui penggunaan jaringan internet) .

Media sosial banyak dimanfaatkan oleh penggunanya untuk berbagai hal. Media sosial sendiri menurut Van Dijk (Nasrullah, 2015:11) adalah *Platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Menurut Nasrullah dalam bukunya, media sosial beranjak dari pemahaman bagaimana media tersebut digunakan sebagai sarana sosial di dunia virtual.

Media-media sosial seperti facebook, twitter, whatsapp, line, path, instagram, youtube dan lainnya merupakan situs sosial interaktif yang membuat penggunanya dapat saling bertukar dan berbagi pesan, menambah teman hingga membentuk jaringan sosial di dunia virtual. Teknologi berbasis internet ini telah memudahkan orang-orang untuk saling terhubung dalam bertukar pesan dan membuat jaringan secara *online*. Dalam Jurnal "*social media and changing communication patterns*" (2014) oleh Kiran Bala disebutkan bahwa sosial media mengacu pada sarana interaksi antara orang-orang di mana mereka membuat, berbagi, bertukar informasi dan ide-ide dalam komunitas virtual dan jaringan.



Gambar 1.2

Data pengguna media sosial di Indonesia

Sumber : *wearesocial.com* (3 september 2016, pukul 11:44)

Dapat dilihat pada gambar 1.2 berdasarkan *survey* yang dilakukan oleh situs *wearesocial.com* mengenai penggunaan media sosial di Indonesia, ada 79 juta total pengguna aktif media sosial di Indonesia dengan presentase 30% dan ada 66 juta pengguna media sosial melalui penggunaan perangkat selular dengan presentase 25% .

Menurut C. Widy Hermawan (dalam Setyani :2013), adanya penggunaan internet melalui media sosial, telah menghadirkan sebuah web forum yang dapat membentuk suatu komunitas *online*. Sama halnya dengan forum diskusi tatap muka, forum online juga menampung ide, pendapat, informasi dari para anggotanya sehingga dapat saling berkomunikasi atau bertukar pikiran antara satu sama lainnya.

Kemunculan beberapa media sosial yang dijadikan media komunikasi telah membuat komunikasi tidak lagi terbatas pada jarak dan waktu. Melalui media sosial, orang-orang dapat saling terhubung dan melakukan interaksi tanpa harus bertemu secara langsung. Melihat kemudahan komunikasi yang dapat

terjadi melalui penggunaan media sosial telah membuat media sosial dimanfaatkan oleh berbagai kelompok, komunitas ataupun organisasi sebagai media untuk *sharing*, komunikasi ataupun berinteraksi. Sebuah kelompok, komunitas ataupun organisasi membutuhkan media komunikasi yang dapat membuat mereka saling terhubung untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi. Salah satunya adalah media sosial line yang digunakan sebagai media sosial untuk berkirim pesan percakapan.

Media sosial line adalah aplikasi *messenger* yang dirilis pada tahun 2011 yang dikembangkan oleh perusahaan Jepang bernama *NHN Corporation*. Line memungkinkan penggunaanya untuk saling berbagi pesan, video, foto, pesan suara bahkan info lokasi. Fitur – fitur pada line seperti *video call*, *free call*, beragam *sticker* telah menjadikan line sebagai media yang interaktif untuk menjalin komunikasi baik untuk perorangan maupun grup. Line juga memberikan ragam akses ke berbagai layanan dan informasi. Line sendiri dapat diakses melalui perangkat *Mobile* dan *PC (personal computer)*.

Dalam hal tersebut komunitas HAMUR merupakan salah satu komunitas yang memanfaatkan penggunaan media line sebagai media komunikasinya. Komunitas HAMUR merupakan komunitas yang beranggotakan mereka yang berasal dari keluarga *broken home* (keluarga tidak harmonis) yang dibentuk oleh DYW yang merupakan seorang mahasiswi fakultas kehutanan di Universitas Gajah Mada (UGM).

HAMUR sendiri adalah komunitas inspirasi yang mewadahi remaja dewasa dengan latar belakang keluarga yang tidak harmonis. Komunitas ini dibentuk dengan tujuan agar membentuk *survivor broken home* menjadi pribadi yang matang, unggul dan menginspirasi. Komunitas HAMUR ini berpusat di kota Yogyakarta, Komunitas HAMUR sendiri memiliki kegiatan seperti kelas inspirasi, *training* dan *outbond*. Kegiatan-kegiatan tersebut ada yang dilakukan secara *offline* dan ada juga yang secara *online*.

Melihat perkembangan teknologi yang ada, komunitas ini memanfaatkan keberadaan media sosial untuk menjangkau jaringan anggota yang lebih luas, sehingga terbentuklah komunitas HAMUR yang berbasis *online* melalui penggunaan media sosial line.

Pada media line, komunitas HAMUR membuat grup percakapan dengan nama “*HAMURinspiring*” yang telah diikuti oleh 85 anggota (data : 3 September 2016). Keberadaan grup percakapan tersebut telah membuat komunitas ini berkembang, hal tersebut terlihat dari banyaknya anggota dari berbagai daerah yang akhirnya bergabung dengan komunitas ini melalui grup percakapan di media line. Pemanfaatan grup percakapan juga membuat kegiatan-kegiatan komunitas HAMUR yang tadinya hanya dilakukan secara *offline* namun kini juga dilakukan secara *online* agar anggota dari daerah lain dapat berpartisipasi. Salah satu kegiatan *online* nya adalah kelas inspirasi jarak jauh.

Penggunaan media line telah menghilangkan batasan-batasan ruang dan waktu seperti dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Andhika Widya (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Komunikasi Anggota Himpunan dalam Aplikasi Line” yang menyatakan bahwa grup pada aplikasi line telah digunakan sebagai aktivitas pengganti pertemuan langsung dan menjaga keefektifan anggota kelompok.

Melalui grup percakapan, ketika anggota membagikan permasalahan mereka, maka anggota lainnya akan memberikan pendapat, berkomentar dan juga memberikan dukungan mengenai permasalahan anggota lainnya. Melalui penggunaan media sosial line, cerita mereka akan cepat tersebar kepada anggota lainnya, sehingga kapanpun mereka ingin bercerita dan memberikan pendapat mereka tidak perlu menunggu bertemu tatap muka.

Kesamaan latar belakang antar anggota komunitas yaitu keluarga yang tidak harmonis telah menjadikan komunitas ini menjadi rumah kedua bagi mereka yang berasal dari keluarga *broken home*. Hal ini berkesinambungan dengan filosofi asal usul nama HAMUR yang merupakan kebalikan dari kata rumah yang memiliki makna rumah yang terbalik maka apa yang ada didalamnya akan tercerai berai. Dalam (Effendy, 2003:30) Scharmm menyatakan bahwa *field of experience* atau bidang pengalaman yang sama merupakan faktor yang penting untuk terjadinya sebuah proses komunikasi. Apabila bidang pengalaman komunikator sama dengan bidang pengalaman komunikan, komunikasi akan berlangsung lancar. Hal tersebutlah yang mendasari keberadaan komunitas HAMUR.

Pada dasarnya komunitas HAMUR ini sudah dilatar belakangi oleh perkenalan antar anggotanya secara *offline* yang menjadi pelopor terbentuknya komunitas ini, namun dengan adanya teknologi serta hadirnya media sosial, maka komunitas ini pun berkembang seiring penggunaan grup percakapan di media line. Melalui grup percakapan tersebut komunitas ini menjaring anggota dari berbagai daerah yang ingin bergabung bersama. Melalui pemanfaatan media sosial oleh komunitas HAMUR, para anggota yang tersebar di berbagai penjuru daerah di Indonesia dapat saling terhubung dan berinteraksi, sehingga tidak hanya anggota HAMUR yang berdomisili di Yogyakarta saja yang dapat saling berinteraksi.

Ada beberapa komunitas lain di Indonesia yang juga mengangkat permasalahan *broken home* menjadi latar belakang terbentuknya komunitas seperti Broken Home Indo dan Anak Muda Peduli Indonesia (AMPI) Bogor. Broken Home Indo memiliki media sosial seperti instagram dan juga line, namun line disini berbentuk *official account* (OA) dengan nama Broken_HomeINDO yang aktivitasnya lebih kepada menyebarkan kata-kata penyemangat atau *quotes* yang berhubungan dengan *broken home*. Komunitas Broken Home Indo ini memiliki perwakilan di berbagai daerah contohnya seperti Broken Home Jogja dan Broken Home Jakarta sehingga anggota akan bergabung sesuai dengan wilayah domisili mereka dan komunitas ini masih aktif hingga sekarang.

Sedangkan komunitas Anak Muda Peduli Indonesia (AMPI) Bogor merupakan komunitas yang dibentuk oleh anak-anak *broken home* yang memiliki fokus terhadap pendidikan, dimana kegiatan komunitas ini memberikan motivasi dan beasiswa ke sekolah-sekolah dasar di pinggiran kota Bogor melalui program *AMPI Goes To School*, namun komunitas ini terakhir terlihat aktif pada 2013. Berbeda dengan kedua komunitas tersebut, komunitas HAMUR memiliki komunikasi yang terpusat pada satu grup percakapan pada media line yang menghubungkan seluruh anggota yang tersebar di berbagai daerah. Komunitas HAMUR juga secara aktif melakukan kegiatan yang bukan hanya sekedar berkumpul dengan para anggota, namun kegiatan-kegiatan untuk meng-*upgrade* diri anggota melalui kegiatan-kegiatan seperti kelas inspirasi dan *outbond*. Komunitas HAMUR juga sudah pernah diliput oleh beberapa media massa lokal seperti jawa pos dan radar banten, serta media nasional seperti Indo pos dan Komunita.id. Komunitas HAMUR juga pernah terpilih untuk mengikuti Temu Komunitas Se-Indonesia melalui proses seleksi yang diadakan oleh CIMB di

Jakarta pada Agustus 2016.

Komunikasi dan interaksi terpusat secara virtual melalui grup percakapan di media line sedikit banyak akan mempengaruhi dan membentuk sebuah pola komunikasi antar anggota komunitas. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh proses komunikasi dan aturan kelompok saat berinteraksi pada ruang virtual. Kegiatan komunitas HAMUR yang tidak lepas dari dunia virtual dan pemaparan yang telah peneliti sampaikan menjadi alasan mengapa peneliti memilih meneliti komunitas HAMUR. Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Pola Komunikasi Virtual Komunitas di Media Sosial Line” (Studi Etnografi Virtual pada Grup Percakapan Komunitas HAMUR “HAMURInspiring”)**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti membatasi masalah atau memfokuskan penelitian agar pembahasan tidak terlalu luas, maka fokus dari penelitian ini adalah bahasan mengenai :

1. Bagaimana proses komunikasi komunitas HAMUR di media sosial line?
2. Bagaimana aturan komunikasi komunitas HAMUR di media sosial line?
3. Bagaimana pola komunikasi virtual komunitas HAMUR di media sosial line?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual komunitas pada grup percakapan komunitas HAMUR di media sosial line.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi komunitas pada grup percakapan komunitas HAMUR di media sosial line
3. Untuk mengetahui bagaimana aturan komunikasi komunitas pada grup percakapan komunitas HAMUR di media sosial line

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Aspek Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi terutama yang berhubungan dengan media sosial dan kajian pada etnografi virtual.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian-penelitian yang selanjutnya.

1.4.2 Aspek Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi mengenai bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi pada komunitas HAMUR di media sosial line.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bidang kajian etnografi virtual.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan sebuah penelitian kualitatif, diperlukan tahapan penelitian yang menurut Lexy J. Moleong (Ghoni, Almanshur, 2012:144) terdiri atas :

1. Tahapan Pra-lapangan

Pertama, peneliti menentukan topik yang akan diangkat menjadi sebuah penelitian dan melakukan *desk study* (studi literature) atau pengumpulan data awal yang berkaitan den

gan topik penelitian. Topik yang peneliti pilih adalah pola komunikasi virtual komunitas HAMUR pada media sosial line dengan objek penelitian adalah pola komunikasi virtual anggota komunitas HAMUR pada grup percakapan komunitas. *Desk study* difokuskan pada referensi mengenai topik penelitian dan diperoleh melalui buku, dokumen ataupun internet.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

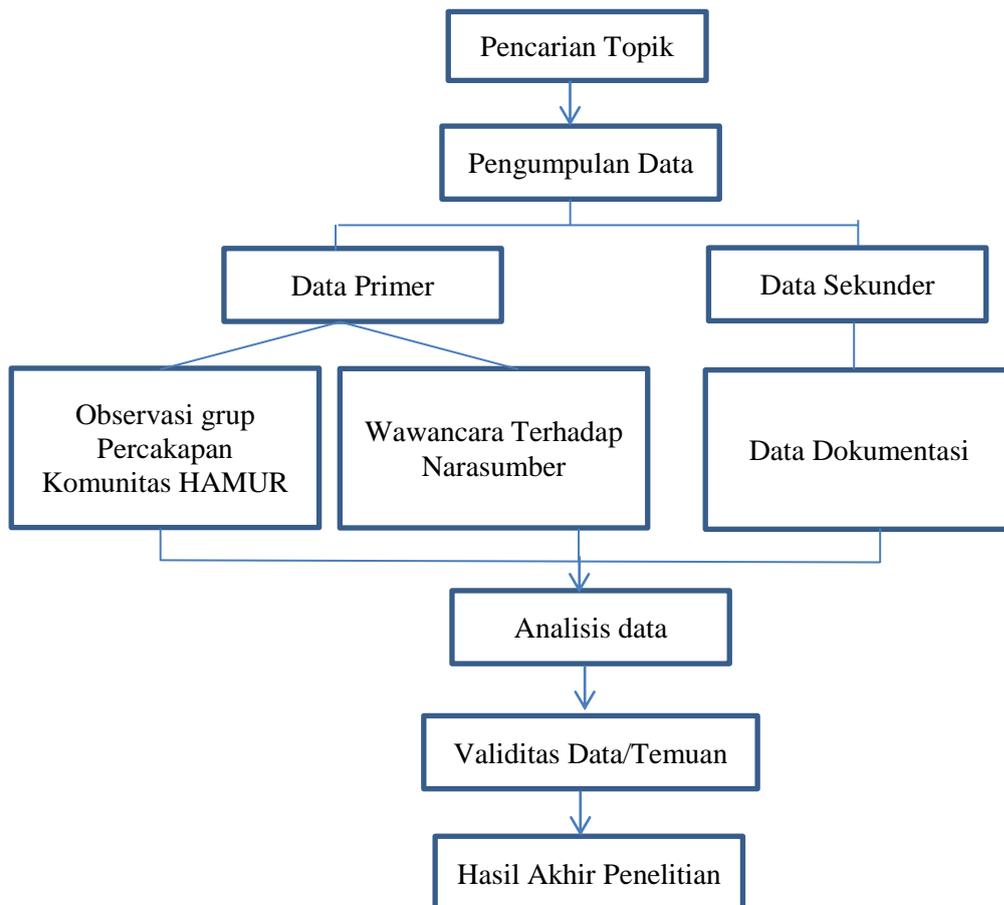
Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber dan observasi terhadap grup percakapan komunitas. Peneliti mencatat informasi, mengambil gambar atau foto yang dianggap penting bagi penelitian ini. Peneliti juga mengumpulkan data rtnografi, dimana peneliti mengamati aktivitas anggota komunitas di grup percakapan media line.

3. Tahap Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan teknik analisis data lalu peneliti membuat suatu kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

Gambar 1.3

Tahapan Penelitian



Sumber :Diolah Oleh Peneliti

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap pada grup percakapan komunitas HAMUR “*HAMURInspiring*” di media sosial line.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu kurang lebih enam bulan dari bulan Agustus 2016 sampai dengan Februari 2017.

Table 1.1
Waktu Penelitian

No	Tahapan	Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Menentukan ide dan objek penelitian								
2	Mengajukan <i>outline</i>								
3	Menyusun proposal								
4	DE (<i>Desk Evalutaion</i>)								
5	Revisi Proposal								
6	Melakukan penelitian								
7	Melakukan hasil akhir penelitian								
8	Sidang Akhir								
9	Revisi Skripsi								

Sumber : Diolah Oleh Peneliti

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada Bab ini berisi tentang uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tahapan dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu, penjabaran teori-teori yang menjadi landasan pokok untuk menjawab permasalahan penelitian dan kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian

Pada Bab ini berisikan mengenai paradigm penelitian, metode penelitian, jenis penelitian, obyek penelitian, sampel, teknik pengumpulan data, sumber data, teknik analisis data dan uji kredibilitas data.

Bab IV Hasil Penelitian

Pada Bab ini berisikan mengenai hasil dan pembahasan tentang penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada Bab ini berisikan mengenai simpulan dan saran dari hasil penelitian

Daftar Pustaka

Lampiran

