

PARADIGMA
ISSN 1410-3133
VOLUME 21, NOMOR 1, JANUARI - JUNI 2017

Penanggung Jawab

Dr. Machya Astuti Dewi, M.Si

Redaktur

Dr. Christina Rochayanti. M.Si

Penyunting

June Cahyaningtyas, M.Sc

Erna Kurniawati, M.Si

Sauptika Kancana, M.Si

Yeni Sri Utami, M.Si

Design Grafis

Drs. Indro Herry Mulyanto, M.Si

Sekretariat

Sugiarto, S.Sos, MM

Sri Pujiati, SE

DAFTAR ISI

1-16

KEPENTINGAN CINA DALAM MEMBANGUN *MILITARY SUPPORT HUB* DI DJIBOUTI

Kiki Wiyanti Pri Utami/Erna Kurniawati

17-28

PERAN HUMAS KAB. BOYOLALI DALAM MENUNJANG KEBERHASILAN *CITY BRANDING*
KABUPATEN BOYOLALI

Della Candra Novitasari Putri Utami/Yenni Sri Utami, M.Si /Sigit Tripambudi, M.Si/

29-42

KOMUNITAS VIRTUAL MENJADI KOMUNITAS SOSIAL

R.Hanif Suryo Nugroho/Subhan Afifi/Christina Rochayanti

43-53

KONSTRUKSI SOSIAL GENDER DALAM REALITAS JABATAN PUNCAK

(Studi Tentang Perempuan Pimpinan di Pemerintah Provinsi DIY)

Lukmono Hadi

54-69

KOMUNIKASI ANTARBUDAYA SUKU MANGGARAI NUSA TENGGARA TIMUR DI

YOGYAKARTA **Stefani Dervin Jano dan Christina Rochayanti**

70-77

ANALISIS EFEKTIVITAS IKLAN BERDASARKAN KONSEP AIDCA

(Studi pada Iklan SMS Produk Telkomsel)

Dewi Swarsono/ Sauptika Kancana

Komunitas Virtual Menjadi Komunitas Sosial

R.Hanif Suryo Nugroho/Subhan Afifi/Christina Rochayanti
Email:hanifsuryoo77@gmail.com

Abstrack

Social community is one of the social groups that grow in society. The Community of Info Cegatan Jogja (ICJ) has applied a long process for the formation of a virtual community. Starting from social media Facebook, ICJ community evolved into a virtual community and more active in doing activity after a meeting between the member. This purpose of this study is to find out how the process of formation of virtual communities into social communities within the Community of Info Cegatan Jogja (ICJ). is to explain the concept of virtual reality in the virtual community phenomenon. While the framework used in this study is Computer Mediated Communication and Virtual Reality Community so that can explain how the process of communication in detail about the formation of virtual reality in the virtual community until computer-mediated communication can form a community in real. The type of this research use a qualitative research in order to obtain a conclusion. The researcher chose the Ethnography method that will be implemented in both virtual and real space. The results of this study indicate that in a process the formation of social communities into virtual communities through several phases including: community meetings, Pseudo community, conflict, emptiness, the formation of virtual communities. In addition, it can be concluded that the definition of community continues to be redefined along with the development of communication and information technology. The key to understanding the community as a social community is when each member has a desire to achieve a common goal. It is also commonly found in the ICJ community, either when they are only engaged in virtual / online or after doing meeting in real life.

Keywords : *Virtual Reality, Virtual Community, Social Community, New Media.*

Abstrak

Komunitas sosial merupakan salah satu kelompok sosial yang tumbuh di masyarakat. Komunitas Info Cegatan Jogja (ICJ) mengaplikasikan proses panjang terbentuknya sebuah komunitas virtual. Bermula dari media sosial Facebook, komunitas ICJ berkembang menjadi komunitas virtual dan semakin giat beraktivitas setelah melaksanakan pertemuan secara fisik (kopi darat). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses terbentuknya komunitas virtual menjadi komunitas sosial dalam Komunitas ICJ. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan konsep realitas virtual dalam fenomena komunitas virtual. Sedangkan kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Computer Mediated Communication* dan Realitas Virtual Komunitas sehingga dapat dijelaskan bagaimana proses komunikasi secara detail mengenai pembentukan realitas virtual dalam komunitas virtual hingga komunikasi yang dimediasi komputer dapat membentuk komunitas

secara riil. Dilihat dari jenis penelitian, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif guna memperoleh kesimpulan. Peneliti memilih metode Etnografi yang diimplementasikan baik dalam ruang virtual maupun riil. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa di dalam sebuah proses terbentuknya komunitas sosial menjadi komunitas virtual melalui beberapa fase diantaranya: pertemuan dengan komunitas, *Pseudo community*, konflik, *emptiness*, terbentuknya komunitas sosial. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa definisi komunitas terus mengalami redefinisi seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Kunci utama untuk memahami komunitas sebagai sebuah komunitas sosial adalah saat setiap anggota memiliki keinginan untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini pula yang sering ditemukan dalam komunitas ICJ, baik saat mereka hanya berkegiatan secara virtual/online maupun setelah melakukan kopi darat.

Kata Kunci: Realitas Virtual, Komunitas Virtual, Komunitas Sosial, Media Baru

Pendahuluan

Perkembangan komunitas virtual saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan internet yang sangat pesat. Hal tersebut berdampak sangat banyak komunitas virtual yang bermunculan. Banyaknya komunitas virtual yang muncul merupakan suatu trend yang memungkinkan manusia berkegiatan di ruang virtual bersama orang-orang dari segala penjuru dunia membentuk sebuah komunitas, tanpa harus berkumpul di suatu tempat secara fisik. Tetapi dalam kehidupan komunitas virtual di Indonesia, ada kecenderungan bahwa komunitas virtual harus menapaki fase pertemuan fisik untuk menemukan jati diri mereka sebagai komunitas sosial. Terutama komunitas virtual yang terbentuk melalui kegiatan di media sosial. Pertemuan fisik yang masih umum disebut dengan istilah kopi darat marak terjadi di kalangan pengguna media sosial yang tergabung dalam suatu grup di dunia virtual. Media sosial di Indonesia sudah menyita perhatian masyarakat serta memiliki tempat tersendiri dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa media sosial yang populer digunakan adalah Instagram, Path, Blogger, Twitter, Facebook, dan Youtube. Hingga sekarang salah satu media sosial yang masih eksis yaitu Facebook. Pada prinsipnya, penggunaan Facebook sama dengan media sosial lainnya, yang membedakan yaitu dari segi tampilan, dan fitur yang disediakan lebih lengkap

dan menarik. Seperti tempat untuk beriklan (market place), agenda, video, gambar, musik, serta komunitas atau grup. Komunitas virtual itu sendiri adalah sekelompok orang yang media utama hubungannya adalah internet dan tidak mengandalkan pertemuan langsung secara fisik. Cakupannya seperti komunitas biasa. Komunitas virtual terbentuk karena ada perkembangan teknologi komunikasi yang dilahirkan oleh *new media*. Akibat dari hadirnya *new media* ini dapat menciptakan suatu social media atau media sosial. Media sosial adalah sarana pergaulan sosial secara online di mana setiap pengguna nya dapat bertukar informasi, mengirim foto, saling berkiriman pesan walaupun terpisah jarak. Salah satu media sosial adalah Facebook.

Facebook merupakan wadah dari terjadinya komunitas virtual. Proses terbentuknya komunitas virtual dalam Facebook memiliki latar belakang yang berbeda satu dengan lain, hal ini muncul karena adanya kesamaan kepentingan, kebutuhan, hobby dan lainnya. Dalam komunitas virtual ini hanya berkomunikasi menggunakan media saja bukan menggunakan face to face, namun terkadang juga ada suatu pertemuan atau biasa disebut dengan kopi darat dengan sesama pengguna *Facebook* tersebut, tetapi hal ini dapat terjadi setelah komunitas virtual tersebut berdiri lama dan telah menjadi akrab satu sama lain. Komunitas Info Cegatan Jogja atau yang sering disingkat ICJ merupakan salah satu komunitas

yang terbentuk melalui media sosial Facebook. Komunitas ICJ didirikan oleh Yanto Sumantri dan beberapa temannya yang merasa terganggu atau risih ketika forum jual beli justru banyak ditemui postingan dari individu-individu yang tidak sesuai dengan konteks jual beli, biasanya berupa keluh kesah, pertanyaan yang tidak berkaitan dengan jual-beli, dan banyak lagi postingan lainnya. Sehingga dengan latar belakang inilah Yanto Sumantri yang akrab disapa Antok, mencoba mewadahi berbagai keluhan, dan pertanyaan dari pengguna *Facebook* khususnya di area Yogyakarta dan sekitarnya dalam satu wadah grup.

Nama Info Cegatan Jogja sendiri dipilih karena persoalan “cegatan” atau razia kendaraan menjadi persoalan sebagian besar masyarakat, baik dari persoalan razia itu sendiri, pengurusan surat-surat kendaraan, proses pengurusan sidang apabila terkena tilang, dan permasalahan lain seputar lalu lintas. Dalam perkembangannya komunitas ICJ bertransformasi tidak lagi hanya berkuat pada ranah dunia maya saja, namun juga telah merambah pada kegiatan yang riil. Dengan jumlah anggota *Facebook* lebih dari 400.000 anggota, ICJ menjadi media untuk bertukar informasi dan tidak lagi hanya seputar informasi lalu lintas, namun juga berkembang menjadi informasi yang terjadi di sekitar Yogyakarta, baik kriminalitas, kecelakaan, dan sharing informasi lainnya. Fenomena semacam ini menjadi menarik melihat pendekatan penelitian mengenai media baru hingga kini cenderung didominasi oleh penelitian yang terbatas pada terbentuknya komunitas virtual semata atau penggunaan internet oleh komunitas sosial. Penelitian ini berlandaskan pada Konsep *Computer Mediated Communication* yang merupakan suatu kajian yang mempelajari tentang bagaimana proses komunikasi berlangsung dengan mediasi komputer. Jones (1998:11) melalui pendekatan CMC atau *Computer Mediated Communication* menjelaskan, ada beberapa kelebihan dari

interaksi dengan mediasi komputer atau melalui jaringan internet, yaitu menyatukan efisiensi dan kontak sosial. Lebih lanjut, Jones (1998:12) menjelaskan bahwa CMC memungkinkan kita untuk menyesuaikan kontak sosial dari komunitas yang terfragmentasi dan untuk merencanakan, mengorganisasikan, dan mendayagunakan kontak sosial yang kita miliki. Sehingga bukan hal yang tidak mungkin jika teknologi berfungsi untuk membangun kembali komunitas. McLuhan (2003) memandang media (mesin) dan manusia lama kelamaan menjadi satu kesatuan. Bahwa kemudian medium adalah pesan itu sendiri (*the medium is the message*) merupakan hal yang tidak bisa dielakkan lagi. McLuhan (2003:4) mengartikan ungkapan ini secara sederhana sebagai konsekuensi sosial dan personal dari output yang dihasilkan berbagai medium yang berfungsi sebagai perpanjangan diri personal yang memperkenalkan berbagai ihwal kehidupan personal melalui perpanjangan diri, atau melalui berbagai teknologi komunikasi baru. Dengan demikian membicarakan komunitas virtual bukan hanya menyangkut tentang restruktur interaksi manusia dengan mesin, tapi interaksi manusia dengan manusia lain melalui mesin (teknologi komunikasi).

Sementara itu, konsep Realitas Virtual (*Virtual Reality*) digunakan untuk menjelaskan secara lebih mendetail bagaimana komunitas virtual dapat mentransformasikan hubungannya dari virtual menjadi sosial. Perkembangan jaringan komputer dan multimedia sering dianggap sebagai jenis media realitas virtual pertama. Menurut Van Dijk (1998) perbandingan virtual dengan komunitas organik menunjukkan bahwa mereka memiliki fitur sama, dan elemen manusia seperti moderasi, kepemimpinan dan struktur diperlukan di semua komunitas. Komunitas virtual tidak menggantikan komunitas organik, namun mereka mungkin bisa memperkuatnya. Di dunia maya ini setiap individu memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa batasan apapun yang menghalanginya.

Ditambah dengan adanya kemunculan jejaring sosial (Facebook, Twitter, dll), blog, dan online shop semakin membuat banyak orang betah berjam-jam 'berada' di dunia maya. Banyaknya orang yang kini berkomunikasi lewat internet tak ayal memunculkan sebuah komunitas yang disebut dengan virtual community.

Para anggota kelompok dalam *virtual community* hanya memanfaatkan jaringan internet dan komputer sebagai media mereka untuk berkomunikasi sehingga dalam kelompok tersebut para anggota tidak perlu bertemu secara langsung. Biasanya mereka menggunakan nama *id* mereka masing-masing untuk saling mengenali satu sama lain. Hal ini membuat identitas asli anggota dikesampingkan karena yang terpenting adalah mereka dapat mencapai tujuan mereka dalam kelompok tersebut. Namun, disinilah akhirnya dibutuhkan rasa kepercayaan yang tinggi terhadap masing-masing anggota kelompok.

Tetapi, tak dapat dipungkiri jika dalam komunitas virtual pun terdapat permasalahan. Menurut Fernback dan Thompson (1995) permasalahan yang menonjol dalam komunitas virtual adalah ketidakstabilan asosiasi individu yang mungkin dimiliki beberapa komunitas. Individu dapat menjadi aktif dan menonjol dengan cepatnya, dan juga menghilang begitu cepatnya dengan bersama-sama.

Pavlik (1996:2) menjelaskan bahwa akibat dari digitalisasi teknologi yang merupakan bentukan dari media baru sangat nyata dalam merubah berbagai bentuk komunikasi manusia. Media baru telah mendorong masyarakat untuk hidup dalam perubahan sosial yang begitu cepat. Salah satu dampaknya adalah terciptanya budaya populer dan kini sedang menjadi tren dalam riset media baru, yaitu komunitas kontemporer. Batas yang diciptakan antara realitas sosial dan realitas virtual kini semakin kabur, keduanya saling berlomba lomba untuk menguasai satu dengan lain. Keadaan di mana informasi menjadi sangat penting, media baru memang dalam penyediaan

fasilitas penyampai informasi. Tetapi realitas sosial juga tidak mau kalah dengan memberi ruang bagi interaksi fisik secara nyata dan membangun intimasi yang lebih kuat. Hal ini kemudian menjadi sistem yang melengkapi satu dengan lain, sehingga banyak produk realitas sosial yang menyatu dan bekerjasama dengan realitas virtual. Demikian juga sebaliknya.

Online communication memunculkan banyak interaksi dalam ruang maya. Akibatnya, tumbuhlah yang disebut dengan *virtual reality* atau realitas virtual yang seakan menempatkan dunia maya menjadi nyata bagi pengguna media baru internet. Layaknya realitas sosial, realitas virtual juga memunculkan berbagai subkultur komunitas, interaksi, dan bahkan intimasi dalam interaksi antarpengguna yang dimediasi oleh website, aplikasi chat, dan lain sebagainya. Salah satu bentukan yang muncul dalam realitas virtual adalah komunitas virtual. Komunitas virtual adalah sekumpulan individu dengan kepentingan berkumpul melalui internet. Kelebihan dari komunitas yang bisa disebut dengan komunitas online adalah sifatnya yang terbuka dan mudah diakses.

Patton (1986:20) melihat *cyberspace* tak sekedar ruang, bahwa *cyberspace* memiliki efek samping yang sangat besar. "*They have often rolled, like some gigantic version of the machine that build them through cities, splitting, communities off into ghettos, displacing people, and crushing the intimacies of old cities*". Baginya ruang virtual memberikan peran dalam menggeser manusia secara fisik dan menghancurkan kedekatan yang terbangun dalam hubungan sosial masyarakat tradisional. Gujjala (2010:209) menjelaskan bagaimana polemik batasan antara komunitas virtual dengan komunitas riil. Dewasa ini, kedua jenis komunitas ini masih dianggap berbeda, seperti pula diungkapkan Watson (1977), dikutip Gujjala, kata "virtual" bermakna sesuatu yang tidak nyata (*unreal*) begitu juga keharusan menyebut komunitas online sebagai komunitas virtual, termasuk perkembangan dan

kepercayaan terhadap apa yang terjadi secara online adalah seperti komunitas namun dianggap tidak nyata. Namun, Watson melanjutkan, walaupun mereka berinteraksi secara online, orang yang melakukan interaksi tersebut adalah nyata. Sehingga dia menyimpulkan bahwa kedua jenis komunitas ini (virtual dan riil) merupakan sebuah komunitas yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia.

Komunitas sosial yang tercipta melalui komunitas virtual terlebih dahulu memiliki keunikan tersendiri. Komunitas semacam ini tidak lagi dibatasi oleh faktor geografis, dan justru diuntungkan dengan keberadaan internet (Kavanaugh, dkk, 2005). Bahkan dalam studi yang dilakukan Kavanaugh tersebut, juga dijelaskan bahwa anggota masyarakat terdorong untuk menjadi terbuka satu dengan lain karena identitas yang anonym di dunia virtual membuat mereka merasa aman ketika mengeluarkan pendapat. Sebab mereka dipertemukan oleh media komunikasi yang memfasilitasi komunikasi jarak jauh dan anonimitas.

Dari sisi tingkat intimitas antar anggota, komunitas ini pun tadinya kalah dengan komunitas sosial yang terbentuk dengan cara yang konvensional. Anggota dalam komunitas ini belum tentu bisa dengan cepat mengenal latar belakang anggota lain, bahkan sangat sulit untuk menemukan konsistensi dan komitmen yang mendalam diantara anggota dengan komunitas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode yang digunakan ialah Etnografi. AR. Radcliffe Brown dan B. Malinowski dalam (Narendra, 2008: 175) berpendapat bahwa tujuan penelitian Etnografi adalah untuk mengungkap sudut pandang penduduk asli, hubungan mereka dalam kehidupan, dan visi mereka. Etnografi dalam kajian Ilmu Komunikasi kini tak hanya berfokus pada kajian media konvensional, tetapi juga media baru. Dalam penelitian media baru,

metode yang digunakan adalah Etnografi virtual. Pengertian Etnografi virtual menurut Hine dalam (Cristine Hine, 2012: 2) artikelnya menjelaskan Etnografi virtual sebagai bentuk baru yang dikembangkan untuk mempelajari komunitas di mana menggunakan komunikasi elektronik sebagaimana yang disediakan jaringan komputer adalah rutinitas. Etnografi virtual merupakan metode untuk mengetahui budaya dan sosial manusia di dalam ruang virtual.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer diperoleh dari informan melalui wawancara dengan pendiri komunitas Info Cegatan Jogja, anggota aktif baik yang berdomisi di Yogyakarta ataupun anggota yang berdomisili di luar Yogyakarta. Sementara data sekunder diperoleh melalui dokumen atau arsip terkait dengan komunitas ICJ yang diperoleh dari grup Facebook komunitas, ataupun konten-konten media lain yang relevan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan: observasi partisipan. Observasi ini dilakukan dengan melihat bagaimana aktivitas komunitas dalam Facebook dari awal hingga terbentuk sekarang. Hal ini penting untuk mengetahui aktivitas yang terjadi di dunia virtual maupun riil. Selain itu, peneliti juga harus melihat bagaimana aktivitas secara umum komunitas Info Cegatan Jogja di dunia virtual di berbagai media sosial. Pengumpulan data yang selanjutnya yaitu dengan wawancara mendalam. Teknik ini merupakan teknik paling utama dalam pengumpulan data karena melalui wawancara, peneliti akan memperoleh informasi kunci untuk mengembangkan informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Selain itu, wawancara mendalam dapat menjadi cara untuk melakukan cek silang (cross check) mengenai dokumen maupun data yang diperoleh melalui observasi partisipan. Triangulasi sumber digunakan untuk keabsahan data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh. Cara ini untuk mengurangi subjektivitas, karena data

yang diperoleh akan lebih maksimal jika didapatkan dari narasumber yang berbeda. Yang saling melengkapi dan mendukung.

Hasil dan Pembahasan Latar Belakang Anggota ICJ

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

Grup ICJ sebagai ruang virtual

Grup dalam media sosial Facebook berfungsi sebagai ruang public virtual. Ruang public virtual adalah ruang maya di dalam jaringan internet. Di dalam ruang virtual tersebut setiap pengguna bisa berinteraksi secara langsung melalui akun yang telah dibuatnya. Akun merupakan identitas yang dibuat oleh individu di dalam *cyberspace* atau ruang virtual. Identitas ini digunakan oleh pengguna untuk bersosialisasi di dalam ruang virtual. Tidak semua grup dapat dimasuki oleh pengguna ruang virtual. Pertemuan pengguna dengan grup dapat dilatarbelakangi oleh berbagai hal. Seperti telah dijelaskan dalam bagian sebelumnya, pertemuan itu dapat dilatarbelakangi oleh minat, domisili, latarbelakang pendidikan, dan lingkungan sosial. Pada umumnya aktivitas di grup ICJ memang didominasi oleh kegiatan *sharing*/ berbagi. Berbagi disini bukan sekedar berbagi informasi. Berbagi kehidupan pribadi pun bisa dilakukan di dalam grup. Ini mengindikasikan bahwa tingkat kepercayaan yang tinggi tercipta diantara penghuni grup. Kepercayaan ini diperoleh melalui adanya komitmen bersama untuk menjaga stabilitas dan keselarasan grup agar tetap nyaman ditempati bersama.

Tantangan dan Kontrol dalam Ruang Virtual

Sebuah komunitas, baik yang sangat terbuka sekalipun, tatanan dan kontrol merupakan hal yang penting. Tujuan dari keberadaan tatanan dan kontrol ini tidak lain adalah untuk menjaga kestabilan, keselarasan dan kenyamanan di dalam komunitas. Walaupun demikian, tatanan dan kontrol di dalam komunitas sangat berbeda dengan organisasi formal. Dalam komunitas, tatanan dan kontrol sangat ringan dan fleksibel.

Proses Menuju Ruang Sosial

Dalam perjalanannya, komunitas virtual memiliki kemungkinan menjadi komunitas riil. Tetapi, hal ini tidaklah mudah. Banyak komunitas virtual yang menganggap mereka telah bergeser menjadi komunitas riil. Padahal pada kenyataannya, beberapa syarat komunitas secara umum tidak dapat dipenuhi. Sebagai sebuah komunitas, anggota harus mengetahui identitas satu sama lain. Walaupun komunitas tersebut adalah komunitas virtual, setiap anggota harus mengetahui identitas satu sama lain. Sangat tidak mungkin mencapai tujuan bersama komunitas jika anggota tidak mengenal satu sama lain.

Perkembangan Awal ICJ sebagai Komunitas Sosial

Pada awal melakukan kopi darat, komunitas ICJ di dasari oleh ide anggotanya yang bertemu secara virtual dengan teman SD, SMP, SMA, atau teman lama yang sudah tidak pernah lagi bertemu secara langsung. Justru pertemuan mereka ini kembali terjadi secara virtual karena sama-sama tergabung dalam komunitas ICJ. Hal tersebut bukanlah tanpa alasan, komunitas ICJ memang mencakup keseluruhan wilayah Yogyakarta dan sekitarnya. Setelah berdiskusi melalui Grup ICJ, akhirnya pada awal tahun 2014 dilakukan pertemuan di sebuah angkringan di bagian selatan Alun-alun Selatan Yogyakarta.

Pertemuan ini didatangi oleh 20 orang anggota grup.

Konflik

Dalam kehidupan komunitas, konflik merupakan sesuatu yang penting sekaligus sangat berisiko. Konflik bisa mengikat anggota tapi juga bisa merusak komunitas itu sendiri. Begitu juga dengan komunitas ICJ. Semenjak kopi darat pertama di Alun-alun Selatan dilaksanakan, konflik pun mulai bermunculan. Konflik ini seakan menguji ketahanan para anggota untuk tetap bertahan atau pergi meninggalkan grup maupun komunitas secara utuh. Permasalahan yang memunculkan konflik lainnya adalah mengenai anggota baru. Sebagai grup dengan anggota besar, tentu dinamika dalam grup tersebut juga semakin bertambah. Motif setiap anggota juga berbeda, ada yang ingin menambah teman, sekedar cari informasi, atau juga motif lainnya.

Diam

Masa-masa paling berat dalam proses pembentukan komunitas sosial adalah masa-masa “Emptiness” atau “Diam”. Masa ini menuntut anggota untuk menyadari diri masing-masing mengenai posisi komunitas dalam kehidupan mereka. Apakah komunitas tersebut sebenarnya penting, atau hanya persinggahan yang dapat ditinggalkan begitu saja. Masa ini juga mengukur tingkat loyalitas anggota terhadap komunitas.

Komunitas Sosial Baru

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

Kegiatan Kopi Darat

Kopi darat merupakan kegiatan yang dilaksanakan di dunia sosial atau diluar dunia virtual. Kopi darat yang dilakukan oleh komunitas ICJ pada dasarnya terbagi menjadi 2 macam, yaitu kopdar rutin yang sering dilakukan oleh komunitas ICJ. Bahkan kegiatan ini bisa dilaksanakan seminggu sekali serta kopdar spontanitas. Kegiatan spontanitas yang dilakukan oleh komunitas ICJ yaitu kegiatan yang selalu diawali dari postingan/fenomena yang terjadi lewat grup Facebook ICJ.

Dikaitkan dengan teori yang digunakan dalam penelitian yaitu teori *Computer Mediated Communication*, Jones (1998:11) menjelaskan ada beberapa kelebihan dari interaksi dengan mediasi komputer atau melalui jaringan internet, yaitu menyatukan efisiensi dan kontak sosial. Interaksi yang dimediasi komputer, membuat masyarakat lebih membuka diri dan interaktif. Hal ini didorong dengan identitas yang anonim. Sehingga kepercayaan antar anggota masyarakat menjadi lebih tinggi. Dari sini, dapat dilihat bahwa media baru tidak lagi hanya merupakan interaksi instan individu dengan individu lainnya. Interaksi yang terbangun dalam media baru merupakan bentuk baru interaksi sosial di dalam masyarakat. Seperti dalam penelitian ini yang menemukan bahwa sharing informasi seputar permasalahan yang terjadi baik seputar lalu lintas, ataupun hal lain yang terjadi di sekitar sebagai salah satu ruang dalam media baru mampu mendorong komunitas semu menjadi komunitas sosial yang hidup dalam bagian masyarakat.

Penelitian ini menemukan beberapa fenomena penting terkait dengan pembentukan komunitas sosial yang diawali dari pertemuan melalui internet. Keberadaan komunitas virtual tidak bisa menggantikan keberadaan dari komunitas organik karena mereka tidak dapat eksis tanpa mereka (komunikasi secara riil/langsung) untuk mencapai tujuan sebuah komunitas. Komunitas virtual dibangun dari

materi sosial, budaya dan pribadi komunitas organik. Dengan sendirinya komunitas virtual tidak stabil dan terlalu dibatasi dalam beberapa kemampuan komunikasi penting yang diinginkan dalam membangun komunitas organik.

Budaya virtual dan identitas yang diciptakan terlalu parsial, heterogen untuk menciptakan rasa keanggotaan dan rasa memiliki yang kuat (Van Dijk, 1991:45). Namun dalam penelitian pada komunitas ICJ, heterogenitas seperti yang telah dijelaskan oleh Van Dijk diatas tidak berpengaruh banyak dalam proses komunikasi dalam ranah virtual hingga komunitas ICJ ini bertransformasi menjadi komunitas sosial. Komunitas ini tidak lagi dibatasi oleh faktor geografis, dan justru diuntungkan dengan keberadaan internet (Kavanaugh,dkk, 2005). Hal inilah yang juga mendorong ikatan komunitas ICJ semakin kuat, karena ICJ diuntungkan dengan mayoritas anggotanya yang berdomisili di Yogyakarta sehingga kemungkinan untuk saling bertemu semakin besar.

Hingga saat ini, komunitas virtual masih banyak diperdebatkan untuk menjadi sebuah komunitas yang riil. Keberadaan komunitas virtual telah memisahkan dua kehidupan (sosial dan virtual), tidak dapat dianggap sebagai komunitas karena tidak dapat memenuhi dasar yang jelas tentang komunikasi itu sendiri dan komunitas virtual justru mendorong terpisahnya kehidupan riil dan kehidupan virtual (Wellman and Gulia, 1999:93). Namun pada kenyataannya, komunitas virtual saat ini jauh berkembang. Seperti halnya dalam komunitas ICJ, meskipun berawal dari sebuah komunitas virtual intimasi diantara anggotanya dibangun melampaui waktu, ruang, dan tempat melalui teknologi komunikasi tanpa menganulir kebutuhan bertemu secara fisik yang diwujudkan dalam berbagai kegiatan sosial.

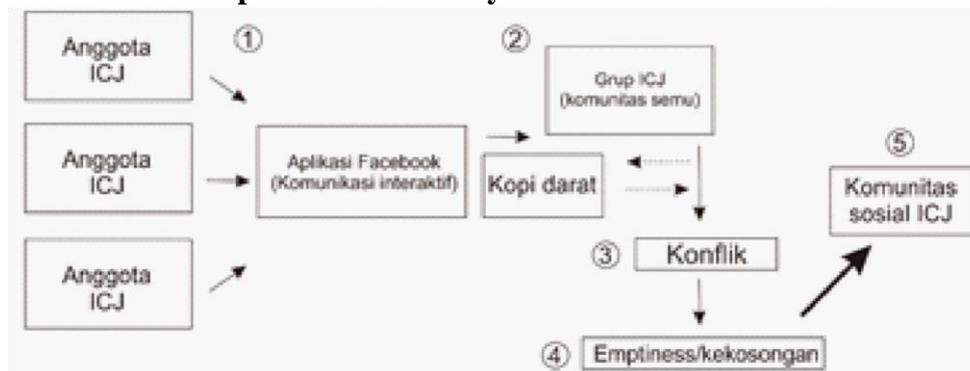
Teknologi digital akan terus berkembang sampai pada tingkat kesempurnaan, hingga pada akhirnya realitas virtual dapat terwujud, membawa fantasi manusia menembus batas.

Ruang virtual hadir sebagai produk dari teknologi digital yang diciptakan dan sekaligus dikonsumsi oleh manusia-manusia posmoderen. Digitalisasi dalam segala bidang seperti sebuah virus yang tak terdeteksi perlahan menghancurkan manusia, ia menawarkan kebebasan dan kemudahan yang virtual (semu) tetapi dibalik itu sebenarnya manusia sedang dihegemoni, diatur dan dimasukkan kedalam sistem yang terstruktur. Hiper-realitas merupakan kondisi di mana keadaan seakan telah melampaui realitas, suatu yang banyak memberikan kemudahan. Namun posisi penting komunikasi secara riil sangat vital dalam kehidupan sosial manusia, sehingga untuk meminimalisir kesalahan persepsi, prasangka dan salah paham maka penting untuk menjalin hubungan komunikasi yang seimbang antara dunia nyata dan dunia virtual. Menurut pembacaan dari proses terbentuknya komunitas sosial baru melalui dunia virtual, peneliti menemukan beberapa hal penting yang dijelaskan dalam bagian pembahasan berikut:

Pertama, bagaimana individu sebagai anggota komunitas bertemu dengan ruang virtual yang ada. Faktor ini menentukan bagaimana individu hidup di ruang virtual tersebut. Selain itu, faktor ini juga penting dalam menjaga individu agar tetap loyal terhadap ruang virtual tersebut. Dalam penelitian ini ditemukan bagaimana proses terbentuknya komunitas melalui ruang virtual, dalam konteks ini diciptakan melalui media sosial Facebook. Seperti yang telah dijabarkan dalam temuan penelitian, media sosial Facebook memiliki beberapa kelebihan yang mendorong terbentuknya kantong-kantong ruang virtual yang pada akhirnya merangsang terbentuknya berbagai bentuk komunitas virtual.

Kedua adalah terbentuknya sebuah *pseudo community* (komunitas semu). Fase

Gambar proses terbentuknya komunitas social melalui virtual.



keadaan di mana fantasi/mimpi-mimpi berusaha untuk diwujudkan/direpresentasikan sehingga batas antara keduanya nyaris tiada. Hal ini pula yang terjadi dalam dinamika pembentukan komunitas ICJ. Meski internet menjadi trend baru ini adalah fase dimana ruang virtual tersebut menjadi sebuah komunitas virtual. Penelitian ini melihat bahwa *pseudo community* sebagai fase bulan madu, yaitu fase setiap anggota merasakan kenyamanan berinteraksi bersama dalam ruang virtual. Seperti dalam studi yang dilakukan oleh Kavanaugh, dkk (2005) yang meneliti tentang *network society* (masyarakat jaringan). Penelitian ini menemukan bahwa sebuah komunitas yang hidup bersama dalam batasan geografis bisa diuntungkan dengan keberadaan internet. Dengan cara mengubah interaksi riil ke dalam virtual, anggota masyarakat terdorong untuk menjadi terbuka satu sama lain karena identitas anonim di dalam dunia virtual membuat mereka merasa aman ketika mengeluarkan pendapat. Dari sini, peneliti menyimpulkan bahwa bulan madu bagi sebuah komunitas sosial yang berawal dari komunitas virtual adalah fase ketika komunitas menjadi *pseudo community*.

Ketiga - *konflik* Fase ini dimulai sejak *kopi darat* dimulai. Penelitian ini menunjukkan bahwa sejak kopi darat dimulai sesungguhnya komunitas virtual sudah dapat dikatakan sebagai komunitas sosial. Hanya saja, pada fase ini konflik sangat sering bermunculan. Fenomena ini

merupakan fase penting dalam membentuk sebuah komunitas secara utuh.

Kegiatan kopi darat merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keakraban antar anggota. Melihat kembali betapa pentingnya pertemuan fisik dalam komunitas virtual, kegiatan kopi darat membantu anggota ICJ untuk mengenal satu sama lain secara lebih riil. Berbagai kegiatan komunitas yang dilakukan dalam dunia riil diantaranya *nongkrong* bersama/kopdar, bakti sosial, kegiatan yang bersifat spontanitas seperti membantu orang ketika berada di jalanan, perayaan ulang tahun komunitas, dan lain sebagainya. Kegiatan kegiatan seperti ini mendorong rasa nyaman di dalam diri anggota komunitas. Selain itu juga meningkatkan ikatan emosional antar anggota bahkan dalam beberapa kasus bisa muncul hubungan yang lebih pribadi.

Dari temuan peneliti, posisi kopi darat sangatlah vital dalam menjaga keberlangsungan hidup sebuah komunitas. Begitu juga dengan ICJ, kopi darat merupakan tambahan kegiatan komunitas yang memberikan manfaat tersendiri. Bahkan dalam komunitas ICJ, kopi darat membuat para anggota mendapatkan manfaat tambahan, seperti bertemu dengan teman lama, menemukan teman baru, bahkan bertemu dengan pasangan hidup atau yang lebih dikenal dengan sebutan "cinta lokasi" (*cinlok*). Kejadian ini sering didapati antar anggota ICJ, bahkan konflik

yang terjadi pun sebagian muncul dikarenakan hal ini.

Konflik seperti yang telah diisyaratkan oleh Peck, sebagai perekat hubungan antar anggota dalam komunitas tetap muncul. Begitu pula yang dijelaskan Peck dalam kalimatnya, "*if we can live together with community, then someday we shall be able to resolve conflict*" yang artinya Jika kita bisa hidup bersama dalam komunitas, maka suatu hari kita harus bisa menangani konflik. Tetapi muncul perbedaan sumber dan bentuk konflik yang terjadi di dalam komunitas, konflik dalam dunia virtual lebih banyak dipengaruhi oleh pihak luar komunitas ICJ yang aktif secara riil. Sedang dalam dunia riil lebih didominasi oleh konflik pribadi antar anggota dalam komunitas.

Hal ini menjadi positif karena menimbulkan kedekatan yang lebih intim diantara para anggota yang nantinya memberikan efek positif bagi kemajuan secara individu, komunitas maupun sosial apabila konflik dikelola secara baik. *Emptiness* - Konflik yang berlarut dalam proses perjalanan komunitas ICJ, kegiatan yang kurang bervariasi, dan kesibukan anggota menyebabkan ICJ mengalami masa vakum beberapa saat, walaupun kegiatan secara virtual tetap berjalan. Baru sekitar dua bulan setelah vakum, ICJ berkegiatan kembali dan tetap menggunakan media sosial Facebook, namun berkembang pada teknologi yang lebih baru, seperti menggunakan Whatsapp. Bahkan beberapa anggota rela menyisihkan waktu ruang mereka untuk memperluas cakupan ICJ dengan mengaktifkan ICJ pada media sosial lain seperti Twitter, dan Instagram. Walaupun media tersebut hanya sebagai perluasan informasi dari media *Facebook*.

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

ruang dimana ruang virtual hidup. Setiap individu dapat menikmati untuk memisahkan kedua ruang (virtual dan riil) atau menggabungkannya seperti yang dilakukan oleh komunitas ICJ. Komunitas Sosial ICJ - Dalam dunia virtual memiliki sistem pranata dan kontrol sosial yang dibangun bersama atau dibangun sebagai proteksi diri. Selain etika umum dalam masyarakat nyata yang dibawa ke dalam kehidupan maya, sistem pranata dan kontrol sosial dibangun agar semua kebutuhan dalam masyarakat virtual dapat terlayani dengan baik tanpa saling merugikan dan nyaman (Burhan Bungin, 2006:160) Begitu juga dengan komunitas ICJ, kontrol dalam ruang virtual begitu penting agar tidak merusak kenyamanan grup. Maka dari itu, diperlukan kontrol stimulan antar anggota di ruang virtual. Beberapa kontrol di dalam komunitas ICJ diantaranya diterapkannya tata tertib yang disampaikan melalui post yang disematkan di beranda grup, tujuannya hanya satu yakni agar tercipta suasana nyaman dalam berkomunikasi dalam ruang virtual. Satu hal utama yang dicari oleh para pengguna ICJ adalah ruang yang nyaman untuk bertemu dan berinteraksi dengan orang baru. Ruang nyaman ini didefinisikan berbeda antara satu anggota dengan anggota yang lainnya. Misalnya Riko yang mendefinisikan ruang nyaman sebagai ruang berinteraksi tanpa harus bertatap muka dan bisa dilakukan walau secara geografis berjauhan. Atau kenyamanan merupakan kondisi dimana individu dapat melakukan interaksi tanpa gangguan yang berarti senada dengan tujuan pembentukan komunitas ICJ. Pencarian yang didapatkan dalam ruang virtual ICJ telah membangun hubungan antar anggota yang menciptakan kenyamanan satu sama lain. Terciptanya rasa nyaman ini sangat mendukung berkembangnya kegiatan komunitas. Sehingga banyak kemajuan yang tercipta dalam dinamika proses berjalannya komunitas. Mulai dari level individu, sosial, dan komunitas itu sendiri. Komunitas sosial ICJ adalah sebuah

komunitas yang terbentuk berawal dari sebuah ruang virtual. Komunitas ini telah menempuh perjalanan panjang hingga saat ini untuk menjadi sebuah komunitas yang stabil dan bermanfaat bagi para anggotanya. Diawali dari kegiatan mengunggah informasi seputar kegiatan berlalu-lintas, dan berbagai informasi ataupun bertanya mengenai persoalan birokrasi dan sebagainya, lalu saling komen, hingga ICJ terbentuk menjadi sebuah komunitas dengan misi menciptakan ruang virtual untuk berinteraksi yang kondusif. Dari sini, peneliti melihat bahwa proses panjang yang dilakukan oleh komunitas virtual ICJ mewakili bagaimana proses transformasi sosial yang dibawa oleh teknologi komunikasi dan informasi baru. Komunitas bukan lagi harus dibatasi wilayah geografis tetapi bisa juga pada dimana ruang virtual dia hidup. Tidak ada perbedaan yang berarti dalam dinamika komunitas ketika mereka hanya berkegiatan secara online dengan ketika akhirnya mereka bertemu secara fisik, konflik seperti yang telah diisyaratkan oleh Peck, sebagai perekat hubungan antar anggota dalam komunitas tetap muncul. Dapat dilihat dari bagaimana individu dalam komunitas lebih intensif melakukan kegiatan di dalam dunia riil daripada di dunia virtual. Selain itu, individu pun tetap mengikuti perkembangan dunia dalam media baru dan mulai melakukan aktivitas virtual mereka dengan anggota lain melalui berbagai teknologi seperti jejaring sosial *Twitter*, *Instagram* hingga *Whatsapp*.

Simpulan

Fenomena komunitas virtual yang kini telah menjadi bagian masyarakat sosial. Dalam era informasi, dunia virtual tidak lagi serta merta dapat dipisahkan dari realitas sosial. Proses awal bertemunya individu dengan teknologi komunikasi menjadi interaksi komunitas virtual. Pertemuan dengan komunitas virtual merupakan cara individu sebagai anggota komunitas bertemu dengan ruang virtual yang ada. Faktor ini

menentukan bagaimana individu hidup di ruang virtual tersebut. Selain itu, faktor ini juga penting dalam menjaga individu agar tetap loyal terhadap ruang virtual tersebut. Selain itu, faktor pendorong terbentuknya komunitas virtual yaitu didukung oleh beragam fitur yang disediakan oleh Facebook sebagai sarana berinteraksi para penggunanya seperti forum diskusi, grup, ataupun chat secara personal. Kondusifitas berinteraksi melalui grup dalam media sosial juga mendukung terbentuknya komunitas virtual yang solid karena tidak banyak oknum perusuh yang menjadi hambatan dalam proses berkomunikasi. Loyalitas seseorang terhadap komunitas virtual juga didasari oleh kebutuhan informasi yang dibutuhkannya melalui komunitas virtual tersebut.

Pseudo community, fase ini adalah fase di mana *Facebook* menjadi wadah dari sebuah komunitas virtual. Penelitian ini melihat bahwa *pseudo community* sebagai fase bulan madu, yaitu fase setiap anggota merasakan kenyamanan berinteraksi bersama dalam ruang virtual. Hal ini disebabkan karena setiap individu tidak dapat mengetahui kehidupan pribadi secara mendalam satu sama lain. Jarak ini membuat setiap anggota bisa memperlakukan satu sama lain dengan baik dan interaksi di grup berjalan lancar.

Konflik, fase ini dimulai sejak *kopi darat* dimulai. Penelitian ini membuktikan bahwa sejak *kopi darat* dimulai sesungguhnya komunitas virtual sudah dapat dikatakan sebagai komunitas sosial. Fenomena ini merupakan fase penting dalam membentuk sebuah komunitas secara utuh. *Emptiness*, fase ini merupakan fase dimana sebuah komunitas mengalami kekosongan. Hal ini diakibatkan karena kesibukan para anggotanya sehingga menyebabkan tidak adanya kegiatan dalam sebuah komunitas. Selain itu konflik yang terus terjadi dan tak kunjung menemukan solusi juga mendorong komunitas menuju fase *emptiness* ini. Fase ini juga dimulai ketika anggota komunitas memikirkan untuk membentuk agenda dan kepengurusan untuk

memperjelas status komunitas ICJ sebagai komunitas sosial dalam masyarakat. Pada masa ini pula komunitas ICJ terus mengalami dinamika untuk mencapai tujuan bersama hingga menjadi komunitas sosial. Terbentuknya komunitas sosial, fase ini merupakan fase dimana anggota komunitas mencapai kesepakatan bersama/ konsensus untuk mencapai tujuan dari suatu komunitas. Sedangkan anggota lain yang tidak mencapai kesepakatan atau konsensus akan vakum dari kegiatan secara riil karena merasa tujuan yang akan dicapai dalam komunitas tidak sesuai dengan yang diharapkannya. Faktor lain yang mendorong terbentuknya komunitas sosial adalah kesamaan anggota, dalam kasus ICJ kesamaan ini didasari oleh kesamaan motivasi, kebutuhan informasi, dan juga kesamaan domisili. Komunitas sendiri mengalami redefinisi seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Kunci utama untuk mengetahui komunitas sebagai sebuah komunitas sosial adalah saat setiap anggota telah memiliki keinginan untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini pula yang ditemukan dalam komunitas ICJ, baik saat mereka hanya berkegiatan secara online maupun setelah melakukan *kopi darat*. Komunitas virtual bukanlah komunitas semu.

Bukan mereka membayangkan komunitas (maya). Seseorang tidak boleh menganggapnya sebagai pengganti atau simulasi komunikasi interpersonal. Mereka tampaknya merupakan tipe komunitas yang sama sekali baru yang muncul dari komunikasi jaringan (*cyberspace*). Bentuk baru bahasa, interaksi dan identitas diciptakan. Komunitas virtual tampaknya merupakan kompromi yang sempurna antara individualitas dan tanggung jawab dalam masyarakat modern (jaringan). Mereka menawarkan kesempatan untuk informasi dan komunikasi, diskusi pribadi dan publik yang semua dilakukan pada waktu bersamaan. Karena mereka tumbuh dalam arti penting, mereka pasti akan memberi kontribusi pada struktur dan

mekanisme sosial yang akan mempertahankan masyarakat. Mereka tidak akan menggantikan komunitas organik dan cara untuk bersosialisasi, tapi mereka akan menjadi tambahan bagi keberadaan komunitas organik, membangunnya dan mungkin memperkuatnya.

Saran

Berdasar beberapa simpulan ada beberapa rekomendasi atau saran yang dapat digunakan sebagai wacana akademik untuk pengembangan riset mengenai media baru ke depan, yaitu: Peneliti melihat bahwa saat ini aktivitas komunitas sosial telah merambah dalam aktivitas menggunakan teknologi komunikasi. Perkembangan masyarakat yang semakin intens dengan aktivitas ber-social media meneguhkan posisi masyarakat sebagai masyarakat informasi sehingga penting untuk mendalami fenomena yang masih baru ini melalui metode penelitian komunikasi yang sudah ada. Riset mengenai metode komunikasi masih sangat minim diangkat dalam lingkungan akademik di Indonesia. Padahal tema ini merupakan kajian yang paling baru dalam ilmu komunikasi. Begitu juga dengan riset yang berfokus dengan komunitas virtual. Riset ini dapat dikembangkan lagi dalam tataran yang lebih makro. Komunitas virtual sebenarnya beragam, tidak hanya terbentuk melalui media sosial yang telah dipelajari dalam penelitian kali ini. Komunitas virtual dapat pula terbentuk dari text-based chat, forum, website, dan fasilitas internet lainnya. Semakin banyak wacana ini dikaji maka semakin mungkin untuk mengembangkan riset ini dalam berbagai sudut pandang. Selain itu, riset ini tidak melulu berfokus pada pengguna media baru, namun dapat juga pada media itu sendiri, atau proses produksi, distribusi, dan konsumsi yang berbeda. Metode penelitian etnografi virtual sangat membantu peneliti untuk melakukan riset perkembangan sosial budaya dalam ranah media baru. Melalui pendekatan studi mendalam dan detail, etnografi virtual mengumpulkan data baik

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

Daftar Pustaka

- Abrar, Ana Nadhya, *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta: LESFI, 2003.
- Axel, I. K., The Context of Dispora. *Cultural Anthropology* vol. 19: 26-60, 2004.
- Bell, David, *An Introduction to Cyberculture*. *Routledge: Taylor & Francis Group*. London and New York: 2001.
- Benford, Robert D. And David A. Snow, *Framing Processes and Social Movements: An Overview and Assessment in Anniaul Review of Sociology*. Vol 26: 611-639, 2000.
- Budiman, Hikmat, *Kekuasaan dan Kebebasan dalam Cyberspace: Studi tentang Beberapa Kontradiksi Internet*. Thesis Fisip Universitas Indonesia, 2003.
- Bungin, Burhan, *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2006.
- Effendy, Onong, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Fauzi, Noer, *Memahami GerakanGeralan Rakyat Dunia Ketiga*. Yogyakarta: Insist Press, 2003.
- Fiske, John, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta, 2004.
- Flew, Terry, *New Media: An Introduction (3rd Edition)*. South Melbourne: Oxford University Press, 2008.
- Gudykunts, William B. & Young Yunkim, 2003. *Communicating With Stranger*, New York: McGraw Hill
- Hayu, Diah. *Keluarga Desa Menonton Berita Bencana. Studi Etnografi Pemberitaan di Televisi di Desa Dadapayu, Gunung Kidul*. (Skripsi). Fisip Universitas Gadjah Mada. 2008.
- Jones, Steven G. 1998. *Cybersociety 2.0 Revisiting Computer Mediated Community*, London: Sage Publication
- Hine, Christian, *Virtual Ethnography*. SAGE Publication, 2002.
- Martin dan Lister, *New Media: A Critical Introduction*, New York: Routlege, 2009.
- McLuhan, Marshall & Terrence Gordon (eds.). 2003. *Understanding Media : the Extension of Man*. London & New York: Ginko Press
- McQuail, Denis. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar (Terjemahan Agus Dharma & Aminudin Ram)*. Jakarta: Erlangga, 1996.
- Mulyana, Deddy, *Ilmu Komunikasi: Sekarang dan Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Rogers, Everett M, *Communication Technologies: The New Media in Society*, New York: The Free Press, 1986.
- Singh, Rajendra, *Gerakan Sosial Baru*. Penerbit Resist Book. Yogyakarta, 2010.

- Soekanto, Soerjono, Pengantar Sosiologi Kelompok. Bandung: PT. Remadja Karya, 1986.
- Utami, Dibyareswari, Peran Media Baru dalam Membentuk Gerakan Sosial: Studi Kasus Pada Individu yang Terlibat Dalam IndonesiaUnite di Twitter. Skripsi Fisip Universitas Indonesia, 2012.
- Walgito, Bimo. Psikologi Kelompok. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2007

Referensi Internet

- Egger, Anne. *Research Methods: Description*, http://www.visionlearning.com/library/module_viewer.php?mid+151, diakses tanggal 11 Januari 2017.
- Halimatusa. Komunitaspr's weblog: *Festival Sebagai Sarana Pencitraan dan Pelestarian Budaya*. <http://komunitaspr.wordpress.com/2011/11/16/festival-sebagai-sarana-pencitraandan-pelestarian-budaya/>, diakses tanggal 4 Januari 2017.
- Setiawan, Agus. 2008. *Media Massa dan Pelestarian Budaya Nasional*. <http://agussetiawan.wordpress.com/2008/11/07/media-massadan-pelestarian-budaya-nasional/>, diakses tanggal 4 Januari 2017.

