

PROSES KOMUNIKASI MASYARAKAT CYBER DALAM PERSPEKTIF INTERAKSI SIMBOLIK

Rohayati¹⁾

¹⁾ Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Suska Riau,
Jl. HR Soebrantas Km 15 Simpangbaru, Tampan, Pekanbaru 50275
Email: rohayati@uin-suska.ac.id

Abstract

Changes in the form of communication that occurs can not be separated from the development of communication and information technology. Lots of people who use communication technology as a primary way to convey a message, consequently the message conveyed more rich meaning because the message is delivered in the form of symbols. Cyber society as a virtual society depends on the symbols in conveying the message. Symbolic interactions are used by the cyber community to convey messages. Not infrequently we find that the meaning of the symbols conveyed is interpreted differently, resulting in mutlipersepsi. This paper examines how the communication culture of cyber societies, what kind of communication patterns are used to convey messages, and how to give meaning to the symbols communicated. In addition, the author also examines the process of symbolic inteaction that takes place in cyber society. As is known that the symbolic interaction can not be separated from the communication process that occurs in cyber society.

Kata kunci: Symbolic interactions, symbols, cyber community, cyber society

Abstrak

Perubahan bentuk komunikasi yang terjadi tidak dapat kita pisahkan dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Banyak sekali masyarakat yang menggunakan teknologi komunikasi sebagai cara primer untuk menyampaikan pesan, akibatnya pesan yang disampaikan lebih kaya makna karena pesan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol. Masyarakat cyber sebagai masyarakat maya bergantung pada simbol-simbol dalam menyampaikan pesan. Interaksi simbolik digunakan oleh masyarakat cyber untuk menyampaikan pesan. Tidak jarang kita temukan bahwa makna dari simbol yang disampaikan diinterpretasikan secara berbeda, sehingga menimbulkan mutlipersepsi. Tulisan ini mengkaji bagaimana budaya komunikasi masyarakat cyber, pola komunikasi seperti apa yang digunakan untuk menyampaikan pesan, serta bagaimana pemberian makna terhadap simbol yang dikomunikasikan. Selain itu, penulis juga mengkaji tentang proses inteaksi simbolik yang berlangsung dalam masyarakat cyber. Seperti diketahui bahwa interaksi simbolik tidak bisa dipisahkan dari proses komunikasi yang terjadi pada masyarakat cyber.

Kata kunci: Masyarakat cyber, interaksi simbolik, budaya, makna

1. Pendahuluan

Komunikasi merupakan keniscayaan dalam hidup bermasyarakat. Tidak ada manusia yang tidak berkomunikasi, walaupun terkadang proses komunikasi terjadi tanpa disadari. Hal ini senada dengan pernyataan Dr. Everett

Kleinjan sebagaimana dikutip oleh Hafied Cangara (2005)¹⁾ yang mengatakan bahwa komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari

¹⁾ Hafied Cangara, *pengantar ilmu komunikasi*, (Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada, 2005) , 4

kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang manusia ingin hidupnya perlu berkomunikasi.

Sifat manusia untuk menyampaikan keinginannya dan untuk mengetahui hasrat orang lain merupakan awal keterampilan manusia berkomunikasi secara otomatis melalui simbol-simbol isyarat, kemudian disusul dengan kemampuan untuk memberi arti setiap simbol-simbol itu dalam bentuk bahasa verbal. Simbol dalam komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga tercipta kesamaan makna dari simbol itu antara pengirim dan penerima. Interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide individu dalam pertukaran simbol-simbol yang diberi makna. Dalam hal ini, perilaku manusia harus dilihat dari proses yang memungkinkan untuk mengatur dan memaknai pesan kemudian membentuk ekspektasi tersendiri terhadap penilaian orang lain.

Proses penyampaian pesan dipengaruhi oleh stimulus dan respon (*feed back*) yang diterima oleh komunikator. Efektifitas pesan ditentukan pada bagaimana cara pesan disampaikan, saat ini model penyampaian pesan mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi. Jika sebelumnya manusia berkomunikasi dengan metode konvensional (*face to face*), kini dengan bantuan teknologi manusia mampu berkomunikasi tanpa batasan ruang dan waktu. Penggunaan teknologi komunikasi menjadi sangat penting ketika manusia hanya perlu mengirimkan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan. Hal ini dibuktikan dengan survei yang dilakukan oleh Aliansi Jaringan Internet Indonesia (APJII)² pada tahun 2016, yang mengungkapkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa atau naik 51,8 % dibandingkan dengan tahun 2014 dan diperkirakan akan terus mengalami peningkatan.

2

Tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta.
diakses tanggal 30 Oktober 2017, pukul 10.09 wib.

Masyarakat *cyber* sebagai sebuah produk sosial dari perkembangan teknologi komunikasi menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan. Menurut teori interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah interaksi manusia yang menggunakan simbol-simbol. Kajian teori interaksi simbolik tertarik pada cara manusia menggunakan simbol yang merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya, juga pengaruh yang ditimbulkan dari penafsiran simbol-simbol tersebut terhadap perilaku pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi sosial (Artur, 2014)³. Komunikasi simbolik yang dibentuk oleh masyarakat *cyber* memberikan pemahaman bahwa, proses pemaknaan pesan dari simbol yang berbentuk gambar atau teks menjadi bahasa verbal adalah sangat penting dan kaya akan makna, maka dari itu proses interaksi simbolik tidak bisa kita pisahkan dari budaya komunikasi masyarakat *cyber*. Tulisan ini berusaha untuk menjelaskan kerangka konseptual bagaimana budaya komunikasi masyarakat *cyber* dalam kaitannya dengan proses interaksi simbolik yang berlangsung

Pemahaman tentang interaksi simbolik

Tinjauan kritis tentang interaksi simbolik dilakukan oleh George Herber Mead (1962)⁴, yang menekankan penggunaan bahasa sebagai sistem simbol – simbol untuk memaknai berbagai hal. Dengan kata lain, simbol merupakan representasi dari pesan yang dikomunikasikan kepada publik. Misalnya, teknologi komunikasi seperti telepon genggam tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, namun juga menjadi representasi dari gaya hidup bahkan status sosial tertentu.

³ Artur asa berger, *tanda – tanda dalam kebudayaan kontemporer*, (yogyakarta : Tiara Wacana, 2014), 14.

⁴ Rulli Nasrullah, *komunikasi antar budaya, di era budaya siber*, (Jakarta : Penerbit Kencana, Prenada Media Grup, 2014), 91.

Dalam terminology George Herbert Mead, setiap isyarat non verbal dan pesan verbal yang dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama oleh semua pihak yang terlibat dalam suatu interaksi, merupakan satu bentuk simbol yang mempunyai arti yang sangat penting. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, dan sebaliknya. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka kita dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dll dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain.

Sesuai dengan pemikiran-pemikiran Mead, definisi singkat dari tiga ide dasar dari interaksi simbolik adalah⁵: *pertama*, mind (pikiran) - kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain. *Kedua*, self (diri pribadi) - kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (the-self) dan dunia luarnya. *Ketiga*, society (masyarakat) - hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

Masih menurut Mead, makna tidak tumbuh dari proses mental soliter namun merupakan hasil dari interaksi sosial atau signifikansi kausal interaksi sosial. Individu secara mental tidak hanya menciptakan makna dan simbol semata, melainkan juga proses pembelajaran atas makna dan simbol tersebut selama berlangsungnya interaksi sosial. Bahkan ditegaskan oleh Charon (1998:40) bahwa simbol adalah objek sosial yang digunakan

untuk merepresentasikan apa – apa yang memang disepakati, dengan kata lain makna pesan yang berbentuk simbol tersebut telah disepakati atau diseragamkan dalam proses interaksi sosial.

Individu sebagai produsen sekaligus konsumen atas simbol tidak hanya merespon simbol secara pasif, tetapi juga aktif menciptakan kembali dunia tempat dia bertindak. Menurut Ritzer dan Goodman (2008:395), menjelaskan lima fungsi dari simbol; *pertama*, simbol memungkinkan orang berhubungan dengan dunia materi dan dunia sosial karena dengan simbol mereka bisa memberi nama, membua kategori, dan mengingat objek yang ditemui; *kedua*, simbol meningkatkan kemampuan orang memersepsikan lingkungan; *ketiga*, simbol meningkatkan kemampuan berfikir; *keempat*, simbol meningkatkan kemampuan orang untuk memecahkan masalah; *kelima*, penggunaan simbol memungkinkan aktor melampaui waktu, ruang dan bahkan pribadi mereka sendiri. Dengan kata lain, simbol merupakan representasi dari pesan yang dikomunikasikan kepada publik.⁶

Charron⁷ menyebutkan pentingnya pemahaman terhadap simbol-simbol dalam teori interaksionisme simbolis. Simbol adalah objek sosial dalam suatu interaksi. Ia digunakan sebagai perwakilan dan komunikasi yang ditentukan oleh orang-orang yang menggunakannya. Orang-orang tersebut memberi arti, menciptakan dan mengubah objek tersebut di dalam interaksi. Simbol sosial tersebut dapat mewujudkan dalam bentuk objek fisik (benda-benda kasat mata); kata-kata (untuk mewakili objek fisik, perasaan, ide-ide, dan nilai-nilai), serta tindakan (yang dilakukan orang untuk memberi arti dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Iniilah mengapa teks dan gambar yang menggambarkan identitas di dunia virtual

⁵ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya, 2003), 195

⁶ *ibid*, Hlm, 92

⁷ Joel. M Charon, *Symbolic Interactionism*, (united State of America, Parentic Hall Inc, 1979)

menjadi satu-satunya simbol dalam interaksi. Meski kadang teks tersebut menyembunyikan informasi yang sesungguhnya dan bahkan menyesatkan, namun para pengguna internet cenderung memercayai susunan teks yang mengkonstruksikan identitas tersebut. Teks atau gambar yang dalam hal ini disebut sebagai simbol merupakan medium yang mewakili proses komunikasi melalui internet. Meski saat ini kemajuan teknologi komunikasi telah memungkinkan antar – entitas berinteraksi melalui suara maupun visual, misalnya melalui layanan *sykpe*, sosial media, dll namun teks menjadi dasar dari komunikasi termediasi komputer.

Pada Hakikatnya, komunikasi merupakan kegiatan primer yang tidak akan lepas dari seluruh manusia. Komunikasi memiliki pengertian yakni proses penyampaian maksud atau pesan dari sang komunikator kepada komunikan baik dalam bentuk satu arah atau dua arah, dengan menggunakan media (alat bantu) maupun tidak, dengan tujuan terwujudnya *mutual understanding*, perubahan pemikiran dan perilaku. Komunikasi memiliki dua jenis dalam bentuk penyampaiannya, yakni verbal dan non verbal. Verbal itu mencakup lisan dan tulisan, sedangkan non verbal mencakup mimik wajah dan bahasa tubuh.

Susane K Langer seperti yang dikutip oleh Ahmad Sihabuddin (2013) menjelaskan bahwa kebutuhan dasar yang memang hanya ada pada manusia adalah kebutuhan akan simbolisasi. Fungsi pembentukan simbol ini adalah satu di antara kegiatan – kegiatan dasar manusia, seperti makan, melihat, dan bergerak. Ini adalah proses fundamental dari pikiran, dan berlangsung setiap waktu. Prestasi – prestasi manusia bergantung pada penggunaan simbol – simbol.⁸

Esensi dari interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia yakni komunikasi atau pertukaran

simbol yang diberi makna (Deddy Mulyana: 59)⁹. Semua interaksi antar individu manusia melibatkan suatu pertukaran simbol. Ketika kita berinteraksi dengan yang lainnya, kita secara konstan mencari “petunjuk” mengenai tipe perilaku apakah yang cocok dalam konteks itu dan mengenai bagaimana menginterpretasikan apa yang dimaksudkan oleh orang lain. Interaksionisme simbolik, mengarahkan perhatian kita pada interaksi antar individu, dan bagaiman hal ini dipergunakan untuk mengerti apa yang orang lain katakan dan lakukan kepada kita sebagai individu.

Setiap hubungan antar individu atau kelompok yang dibangun memiliki kontrak khusus yang terbentuk, karena budaya masyarakat yang ada mengenai pemahaman interaksi pada suatu simbol. Yang mana pemahaman simbol itu terbentuk karena adanya interaksi sosial dan budaya dari suatu tempat tertentu. Dari mulai rumah, lingkungan sekitar rumah, sekolah, kampus, pada sebuah kota, negara bahkan perspektif interaksi simbolik yang dikomunikasikan pemahamannya diseluruh negara.

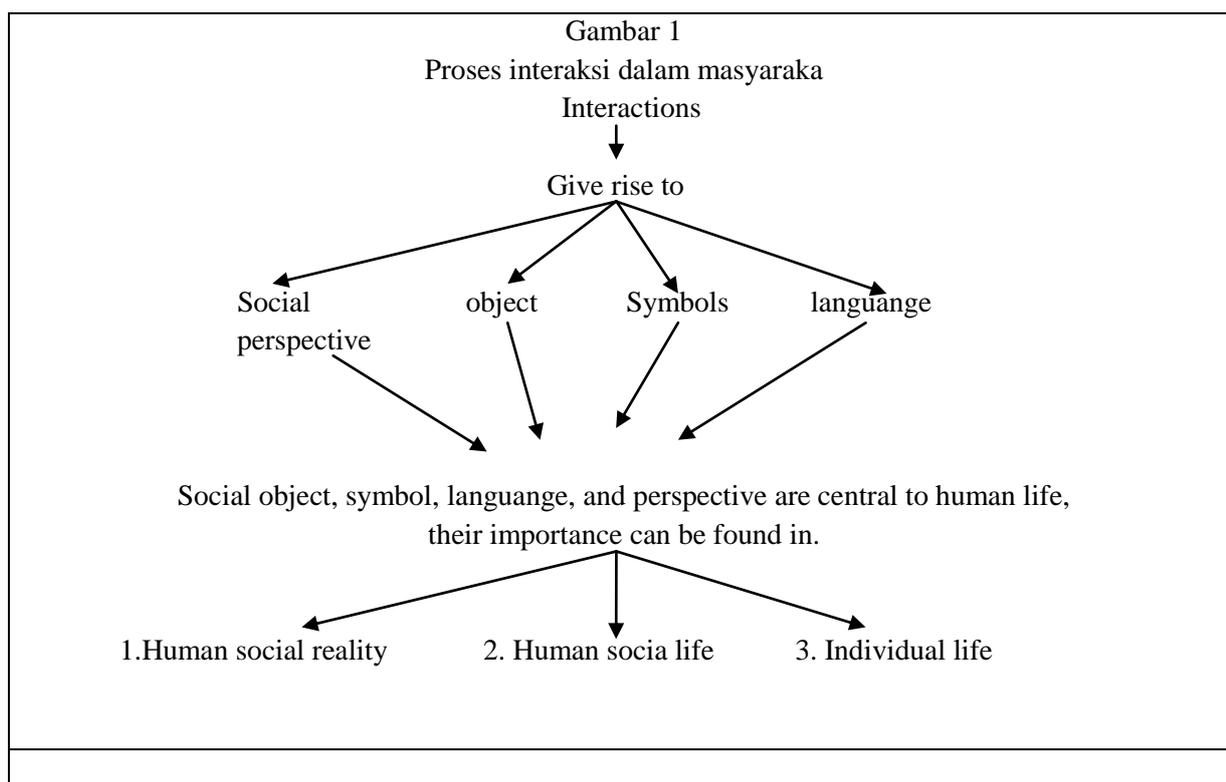
Teori interaksi simbolik menyatakan bahwa interaksi sosial adalah interaksi symbol. Manusia berinteraksi dengan yang lain dengan cara menyampaikan simbol yang lain memberi makna atas simbol tersebut. Ada beberapa asumsi tentang interaksi a. Masyarakat terdiri dari manusia yang berinteraksi melalui tindakan bersama dan membentuk organisasi. b. Interaksi simbolik mencakup pernaafsiran tindakan. Interaksi non simbolik hanyalah mencakup stimulus respon yang sederhana. Teori ini pada kesimpulannya menyatakan bahwa Interaksi sosial pada hakekatnya adalah Interaksi simbolik. Manusia berinteraksi dengan yang lain dengan cara menyampaikan simbol, yang lain memberi makna atas simbol tersebut. Berdasarkan apa yang menjadi dasar dari kehidupan manusia, kelompok atau masyarakat,

⁸ Ahmad Sihabuddin, *Komunikasi antar budaya, suatu perspektif multidimensi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 64

⁹ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*, (Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya, 2003) 59.

beberapa ahli dalam teori interaksi simbolik menunjukkan komunikasi atau secara lebih khusus “simbol – simbol” sebagai kunci untuk memahami kehidupan manusia itu. Interaksi simbolik menunjuk pada sifat khas dari interaksi manusia. Dalam artian manusia saling menerjemahkan dan mendefinisikan tindakannya, baik dalam interaksi dengan manusia atau lingkungan sekitarnya maupun dengan dirinya sendiri.

dikutip oleh Alex Sobur,¹¹*Pertama*, konsep “diri”, menurut Blumer manusia bukan semata – mata organisme saja yang bergerak di bawah pengaruh perangsang dari luar atau dari dalam, namun manusia adalah “organisme yang sadar akan dirinya” (*an organism having a self*). Dikarenakan ia seorang diri, ia mampu memandang diri sebagai objek pikirannya dan dan bergaul atau berinteraksi dengan diri sendiri. A mengarahkan diri pada objek – objek



Pada gambar 1, memperlihatkan bahwa interaksi simbolik meliputi bahasa, objek sosial, lambang – lambang dan berbagai pandangan. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna.¹⁰

Ada lima konsep dasar interaksi simbolik yang diungkapkan Blumer menurut pandang George Herbert Mead seperti yang

termasuk diri sendiri, berunding dan berwawancara dengan diri sendiri. Pada dasarnya diri adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai objek. Diri adalah kemampuan khusus untuk menjadi subjek maupun objek, untuk mempunyai diri, individu harus mencapai keadaan “diluar dirinya sendiri” sehingga mampu mengevaluasi diri sendiri, mampu menjadi objek bagi dirinya sendiri. Dalam bertindak rasional ini mereka mencoba memeriksa diri sendiri secara impersonal, objektif dan tanpa emosi, Mead mengidentifikasi dua aspek atau fase diri, yang ia namakan “I” dan “Me”. Mead menyatakan,

¹⁰ Deddy mulyana, *ilmu komunikasi suatu pengantar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001) 68

¹¹ Alex sobur, *semiotika komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), 197.

diri pada dasarnya diri adalah proses social yang berlangsung dalam dua fase yang dapat dibedakan, perlu diingat “I” dan “ME” adalah proses yang terjadi didalam proses diri yang lebih luas. Bagian terpenting dari pembahasan Mead adalah hubungan timbal balik antara diri sebagai objek dan diri sebagai subjek. Diri sebagai objek ditujukan oleh Mead melalui konsep “Me”, sementara ketika sebagai subjek yang bertindak ditunjukkan dengan konsep “I”. Analisis Mead mengenai “I” membuka peluang bagi kebebasan dan spontanitas. Ketika “I” mempengaruhi “Me”, maka timbulah modifikasi konsep diri secara bertahap. Ciri pembeda manusia dan hewan adalah bahasa dan “symbol signifikan”. Symbol signifikan haruslah merupakan suatu makna yang dimengerti bersama. Ia terdiri dari dua fase, “Me” dan “I”. dalam konteks ini “Me” adalah sosok saya sendiri sebagai mana yang dilihat oleh orang lain, sedangkan “I” adalah bagian yang memperhatikan diri saya sendiri. Dua hal yang itu menurut Mead menjadi sumber orisinalitas, kreativitas, dan spontanitas. Percakapan internal memberikan saluran melalui semua percakapan eksternal. Andai diri itu hanya mengandung “Me”, hanya akan menjadi agen masyarakat. Fungsi kita hanyalah memenuhi perkiraan dan harapan orang lain. Menurut Mead, diri juga mengandung “I” yang merujuk pada aspek diri yang aktif dan mengikuti gerak hati. Mead menyebutkan, bahwa seseorang itu dalam membentuk konsep dirinya dengan jalan mengambil perspektif orang lain dan melihat dirinya sendiri sebagai objek.

Kedua, konsep perbuatan (*action*), dalam pandangan Blumer karena perbuatan manusia dibentuk dalam dan melalui proses interaksi dengan diri sendiri, maka perbuatan itu berlainan sama sekali dari gerak makhluk – makhluk yang bukan manusia. Manusia menghadapi berbagai hal seperti kebutuhan, perasaan, tujuan, perbuatan orang lain pengharapan dan tuntutan orang lain, peraturan – peraturan masyarakatnya, situasinya, *self*

image-nya, ingatannya dan cita –citanya untuk masa depan.

Ketiga, konsep objek, Blumer memandang manusia hidup di tengah objek – objek. Kata, “objek” dimengerti dalam arti luas dan meliputi semua yang menjadi sasaran perhatian aktif manusia. Objek dapat bersifat fisik, maupun bersifat abstrak seperti konsep kebebasan, hidup atau tidak hidup, terdiri atas golongan atau terbatas pada satu orang, bersifat pasti seperti golongan darah, dan agak kabur seperti suatu ajaran filsafat.

Keempat, konsep interaksi sosial. Interaksi, dalam pandangan Blumer, berarti bahwa para peserta masing – masing memindahkan diri mereka secara mental ke dalam posisi orang lain. Proses interaksi dalam keseluruhannya menjadi suatu proses yang melebihi jumlah total unsur – unsurnya berupa maksud, dan sikap masing – masing peserta.

Kelima, konsep *joint action* yaitu aksi kolektif yang lahir dimana perbuatan – perbuatan masing – masing peserta dicocokkan di serasikan satu sama lain. Realitas sosial dibentuk dari *joint actions* ini merupakan objek sosiologi yang sebenarnya. Unsur konstitutif mereka bukanlah unsur kebersamaan, melainkan penyesuaian dan penyerasian dimana masing – masing pihak mencari arti maksud dalam perbuatan orang lain dan memakainya dalam menyusun kelakuannya.

Masyarakat cyber

Internet menjadi fenomena budaya baru (*new culture*), sebagai sebuah budaya (*culture*) pada awalnya internet merupakan model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung (*face to face*). Interaksi secara langsung tidak hanya melibatkan teks sebagai simbol atau tanda dalam berinteraksi semata. Ekspresi wajah, tekanan suara, cara memandang, posisi tubuh, agama, usia, ras dan sebagainya merupakan tanda – tanda yang juga berperan dalam interaksi antar – individu. Adapun dalam komunikasi termediasi komputer (*computer mediated communication*) interaksi terjadi

berdasarkan teks semata bahkan emosi pun ditunjukkan menggunakan teks, yakni dengan simbol – simbol dalam *emoticon*. Sebagai sebuah kultur, internet merupakan konteks institusional maupun domestik di mana teknologi ini juga menggunakan simbol – simbol yang memiliki makna tersendiri, dan sebagai bentuk *metaphorical* yang melibatkan konsep – konsep baru terhadap teknologi dan hubungannya dengan kehidupan sosial.¹²

Internet tidak hanya sebatas pada pengertian teknologi yang menghubungkan antar komputer semata, melainkan juga terkadang di dalam istilah tersebut terkandung fenomena – fenomena sosial sebagaimana yang terjadi dalam interaksi antar individu secara *face to face*, meski pada beberapa kasus internet memberikan kerumitan dan perbedaan yang menyolok dibandingkan fenomena sosial pada umumnya. Menurut Hine, model selanjutnya adalah internet sebagai artefak kebudayaan (*cultural artefak*). Menurut Hine, internet tidak hanya bisa dipahami sebagai sekumpulan komputer yang berinteraksi dengan bahasa komputer itu sendiri. Internet juga bisa dilihat sebagai sebuah fenomena sosial, baik itu melalui pembacaan terhadap sejarah perkembangan internet maupun kebermaknaan dan kebergunaan internet. Internet merupakan tonggak dari perkembangan teknologi interaksi global yang mengubah cakupan serta sifat dasar dari medium komunikasi. Transformasi ini yang disebut sebagai “*second media age*”, di mana media transdisional seperti radio, koran dan televisi sudah banyak ditinggalkan oleh khalayak. Pada masyarakat informasi, Holmes menyatakan bahwa setiap individu mengalami pengingkaran dalam berinteraksi dengan layar komputer, membangun relasi dari *face to screen* dibandingkan *face to face*.

Dalam buku sosiologi komunikasi Burhan Bungin mendefinisikan masyarakat adalah kelompok – kelompok orang yang

menempati sebuah wilayah (teritorial) tertentu, yang hidup secara relatif lama, saling berkomunikasi, memiliki simbol – simbol dan aturan tertentu serta sistem hukum yang mengontrol tindakan anggota masyarakat, memiliki sistem stratifikasi, sadar sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut serta relatif dapat menghidupi dirinya sendiri.¹³

Teknologi turut serta mempengaruhi perubahan – perubahan yang terjadi di masyarakat. Saat teknologi terus tumbuh dan berkembang, maka masyarakat juga ikut berubah. Peradaban demi peradaban yang telah dilalui oleh manusia yang hidup sebagai kesatuan di masyarakat terus mengalami perkembangan dan kemajuan seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi informasi mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Masyarakat nyata adalah sebuah kehidupan masyarakat yang secara inderawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan – hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Sementara itu, kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*) adalah sebuah kehidupan maya di dunia virtual yang dibangun melalui jaringan komputer namun tetap terhubung, dan memiliki kehidupan sosial tersendiri. Masyarakat maya membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial dan proses sosial dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antar sesama anggota masyarakat maya. Dipastikan bahwa konstruksi masyarakat maya pada mulanya berkembang dari sistem intra dan jaringan yang berkembang menggunakan sistem sarang laba-laba sehingga membentuk

¹² Rulli Nasurillah, *komunikasi antar budaya, di era budaya siber*, (Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group, 2014), 52.

¹³ Burhan Bungin, *sosiologi komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2007), 160.

sebuah jaringan masyarakat yang besar. Masyarakat maya menggunakan seluruh metode kehidupan masyarakat nyata sebagai model yang dikembangkan di dalam segi – segi kehidupan maya. Seperti, membangun interaksi sosial dan kehidupan kelompok, membangun stratifikasi sosial, membangun kebudayaan, membangun pranata sosial, membangun kekuasaan, wewenang dan kepemimpinan, membangun sistem kejahatan dan kontrol – kontrol sosial dan sebagainya.¹⁴

Dalam prosesnya, interaksi sosial dan proses sosial yang terjadi dimasyarakat maya bersifat tidak tetap, dalam artian ada yang bersifat sementara dan ada yang bersifat relatif lama atau menetap. Masyarakat maya memiliki struktur tersendiri, komunitas tersendiri dan gaya hidup tersendiri. Mereka membangun interaksi sosial diantara para anggota, jika dalam masyarakat nyata harus ada *social contact* atau komunikasi secara langsung, maka dalam masyarakat maya juga berlaku demikian. Namun, bentuk dari interaksi yang terjadi berbeda dari bentuk interaksi yang terjadi di masyarakat nyata. Dalam masyarakat maya, interaksi yang terjadi berbentuk daring (dalam jaringan) dan bersifat virtual, walaupun demikian komunikasi tetap terjalin dengan baik dan efektif selama media yang digunakan untuk berkomunikasi tersedia dan selalu terhubung. Kontak – kontak sosial yang terjadi diantara anggota masyarakat maya memiliki makna yang luas didalam komunikasi mereka satu dengan lainnya, sehingga darisana mereka saling membangun makna dalam dunia intersubyektif mereka tentang dunia yang dihuninya.

Dalam masyarakat maya, interaksi sosial yang terjadi ada dua bentuk yaitu proses sosial disosiatif dan proses sosial asosiatif. Proses disosiatif terjadi ketika beberapa anggota masyarakat maya terlibat dalam proses persaingan, atau bahkan konflik dengan sesama warga masyarakat maya. Sementara itu, proses sosial asosiatif memberikan pelyang kepada komunitas maya, baik intra maupun

antarjaringan, melakukan kerja sama di antara mereka.

Kebudayaan masyarakat cyber

Budaya merupakan produk dari seluruh rangkaian proses sosial yang dijalankan oleh manusia dalam masyarakat dengan segala aktivitasnya. Kata kebudayaan berasal dari bahasa saksakarta *buddhaya* yang merupakan kata jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Koentjaraningrat dalam buku Suryono soekantro *sosiologi suatu pengantar* yang dilasir dalam buku *sosiologi komunikasi* burhan bungin, menjelaskan bahwa *culture* mempunyai kesamaan arti dengan kebudayaan yang berasal dari kata lain *colere* yang artinya mengolah atau mengerjakan, yaitu mengolah tanah atau bertani. *Culture* diartikan sebagai segala daya dan kegiatan manusia untuk mengolah dan mengubah alam.¹⁵

Kebudayaan merupakan hasil dari produk seluruh rangkaian proses sosial yang dijalankan oleh manusia dalam masyarakat dengan segala aktivitasnya. Selo soemarjan dan Soelaiman Soemardi dalam Burhan Bungin *sosiologi komunikasi*, menjelaskan bahwa kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. *Karya*, masyarakat menghasilkan material *material culture* seperti teknologi dan karya – karya kebendaan. *Rasa*, adalah *spiritual culture* meliputi unsur mental dan kejiwaan manusia, rasa menghasilkan kaidah - kaidah, nilai - nilai sosial, hukum, dan norma sosial atau yang biasa kita kenal dengan pranata sosial. *Cipta*, merupakan *immaterial culture* yaitu bukan budaya yang menghasilkan gagasan , berbagai teori, wawasan dan semacamnya yang menempatkan karya, rasa dan cipta pada tempatnya agar sesuai dengan kegunaan dan kepentingannya bagi seluruh masyarakat.

Kebudayaan merupakan salah satu hasil yang didapatkan dari perkembangan peradaban

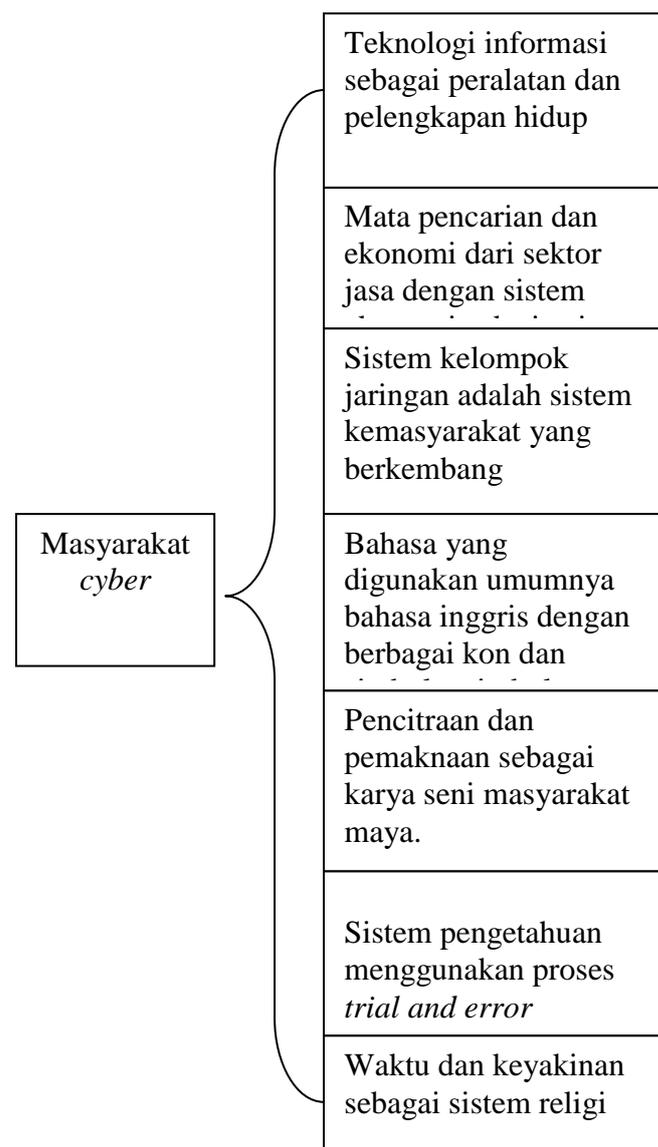
¹⁴ Ibid, hlm. 161

¹⁵ Op cit, hlm. 52. Lihat juga Suryono soekonto, *sosiologi suatu pengantar*, (jakarta: Rajawali press, 2002) hlm. 172

di masyarakat. Kebudayaan yang dihasilkan adalah budaya – budaya pencitraan dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbolis. Ada tiga kelompok dalam masyarakat cyber, *pertama*, kelompok yang senantiasa bekerja untuk menciptakan mesin-mesin teknologi informasi. *Kedua*, kelompok yang setiap saat menggunakan mesin-mesin itu untuk menciptakan karya – karya imajinasi yang menakjubkan dalam dunia hiper-realitas. *Ketiga*, masyarakat pada umumnya yang setiap hari menggunakan mesin dan teknologi tersebut diberbagai kehidupan.

Dari ketiga hal itu, menurut Burhan Bungin masyarakat menciptakan *culture universal* yang dapat dijelaskan sebagaimana yang dimiliki oleh masyarakat nyata.¹⁶ Peralatan dan perlengkapan hidup masyarakat maya adalah teknologi informasi yang umumnya dikenal dengan mesin komputer atau media elektronika lain yang membantu kerja atau dibantu oleh mesin komputer. Mata pencaharian dan sistem ekonomi, masyarakat maya memiliki mata pencaharian yang sangat menonjol dan spesifik dalam bentuk menjual jasa dengan sistem ekonomi substitusi. Jadi, apabila seseorang menggunakan jaringan dari sebuah *provider* atau seseorang menyewa space pada website tertentu, maka dia memberi substitusi iuran sebagai jasa persewaan. Dewasa ini juga berkembang sistem transaksi jual beli online dengan mengandalkan jaringan internet dan aplikasi yang dapat didownload dan semua orang dapat bertransaksi.

Gambar 2. *culture universal* masyarakat Cyber



Sumber : Burhan Bungin, *sosiologi komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2007:166

Sistem kemasyarakatan yang berkembang dalam masyarakat maya adalah dalam bentuk sistem sosial dan jaringan, baik intra maupun antarjaringan yang ada dalam masyarakat maya. Dalam hal ini aturan dibuat oleh pemilik *provider*, *website*, dll. Bahasa masyarakat maya merupakan bagian dari karya seni pada umumnya. Semua karya masyarakat menempatkan seni dalam ukuran pencitraan dan pemaknaan, jadi sistem kesenian dalam masyarakat maya adalah terletak pada pencitraan

¹⁶ Lokcit, hlm. 167

dan pemaknaan terhadap karya yang ditampilkan kepada publik maya itu sendiri.

Bahasa masyarakat maya pada umumnya adalah bahasa Inggris yang digunakan berdasarkan pada konvensi dan kreativitas pengguna bahasa ini, seperti menggunakan ikon – ikon tertentu untuk penggambaran dan sebagainya. Sistem pengetahuan dikembangkan menggunakan proses – proses pemberitahuan dan pembelajaran secara lansug *trial to error*. Umumnya para netter menggunakan sistem pengetahuan secara bergulir kepada sesama anggota masyarakat maya. Jadi, sebuah pengetahuan yang diperoleh seseorang dalam dunia maya selalu disebarkan kepada sesama anggota lainnya. Sistem religi (kepercayaan) masyarakat maya adalah waktu dan keyakinan bahwa setiap misteri dalam dunia maya dapat dipecahkan. Sesuatu yang menjadi ciri khas dari kebudayaan maya ini adalah sifatnya yang sangat menggantungkan diri pada media. Bahwa kebudayaan itu hanya ada secara nyata dalam media informatika dan beberapa di antaranya telah ditransformasikan ke dalam kognitif manusia, inilah sebenarnya *space* dunia maya.

Teori Cybercommunity

Burhan Bungin dalam bukunya sosiologi komunikasi menjelaskan tentang teori komunikasi dunia maya atau yang sering dikenal dengan teori *cybercommunity*, teori ini merupakan teori yang paling akhir dalam pengembangan ilmu komunikasi atau sosiologi komunikasi. Kajian tentang perkembangan teknologi telematika menjadi pembahasan utama yang berhubungan dengan perkembangan media baru (*new media*). New media banyak menekankan bagaimana konstruksi sosial media memberikan kontribusi terhadap kehidupan manusia secara menyeluruh. Kehidupan cyber menggambarkan bahwa manusia memiliki

kehidupan baru diatas kehidupan nyata yang mereka jalani.¹⁷

Teori cybercommunity menekankan pada kelompok sosial yang berkembang didalam dunia maya. Bagaimana kelompok – kelompok tercipta, bagaimana komunikasi terjadi didalam kelompok tersebut dan pesan – pesan serta simbol – simbol yang digunakan serta bagaimana sebuah media kelompok di dunia maya merekonstruksi pesan penggunaannya. Severin dan Tankard (2005) dalam bukunya teori komunikasi menjelaskan tentang teori komunikasi dunia maya yang meliputi aspek – aspek penting teori komunikasi dunia maya, yaitu:¹⁸

1. Konsep dasar komunikasi digital, cyber space, virtual reality, komunitas maya, chat room, multy user domain, inter aktifitas, hyper text dan mulltimedia.
2. Gagasan McLuhan tentang perkembangan media baru yang melibatkan kesenjangan pengetahuan kredibilitas media penentuan agenda manfaat dan gratifikasi, pembauran inovasi dan lain-lain.
3. Riset baru pada komunikasi masyarakat *cyber* yaitu medimorfosis, riset tentang *hypertext*, riset multimedia, riset desain antar muka atau komunikasi *face to face*.

Yasraf dalam bukunya hipersemiotika menjelaskan tentang konsep virtualitas dipandang sebagai sifat kemayaan yang tercipta akibat mekanisme jaringan komputer (*cyberspace*), akan tetapi melingkupi konsep maya dalam pengertian yang lebih luas, yang

¹⁷ Burhan Bungin, *sosiologi komunikasi*, (jakarta: kencana perenada media, 2009) 296

¹⁸ Werner J Severin dan James W. Tankard, *Teori Komunikasi*. (Jakarta: Kencana, 2005)

tercipta dalam ruang – ruang yang lebih luas.¹⁹ teori cybercommunity merumuskan sejauh mana teknologi informasi seperti social networking berperan serta menciptakan konsep nasionalisme kekinian dengan pembentukan kelompok dalam dunia maya. Dalam dunia maya banyak faktor yang membuat seseorang menikmati dinamika kelompok antar lain unsur ketidaksengajaan individu serta proses pencarian kelompok. Dalam masyarakat cyber, kelompok tidak mencari individu namun lebih kepada individu yang mencari kelompok. Terciptanya group diruang maya lebih menekankan minat individu untuk bergabung dengan kelompok yang sudah ada atau sebaliknya individu dapat menciptakan kelompok sendiri sesuai dengan keinginannya

Kesimpulan

Munculnya masyarakat acyber sebagai hasil dari perkembangan teknologi komunikasi menjadikan pola komunikasi turut mengalami perubahan. Budaya komunikasi yang dilakukan masyarakat cyber melibatkan proses-proses interaksi dengan menggunakan simbol-simbol, interaksi ini yang kita sebut sebagai interaksi simbolik. Dalam prosesnya masyarakat cbyber membentuk budaya dan pola komunikasinya sendiri. Lewat teknologi informasi mereka menyampaikan pesan dalam sebuah kelompok yang terbentuk lewat social media yang digunakan. Pesan-pesan disampaikan dalam bentuk simbol yang diberi makna, hal ini menjadikan komunikasi masyarakat cyber kaya akan makna karena sejatinya simbol lebih bermakna dari pada pesan-pesan verbal.

Daftar kepustakaan

Berger, Artur, *Tanda – tanda dalam kebudayaan kontemporer*, Yogyakarta : Tiara Wacana, 2014

- Bungin, Burhan *Sosiologi komunikasi*, Jakarta: kencana perenada media, 2009
- _____, Burhan *sosiologi komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2008
- Cangara, Hafied, *Pengantar ilmu komunikasi*, Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada, 2005
- J Severin, Werner dan James W. Tankard, *Teori Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2005
- M Charon, Joel *Symbolic Interactionizm*, United State of America, Parentic Hall Inc, 1979
- Mulyana, Deddy *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*, Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya, 2003
- _____, *Ilmu komunikasi suatu pengantar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001
- Nasrullah, Rulli *Komunikasi antar budaya, di era budaya siber*, (Jakarta : Penerbit Kencana, Prenada Media Grup, 2014
- Piliang amir, Yasraf, *Hipersemiotika: Tafsir cultural studies atas matinya makna*, (yogyakarta: Jalasutra, 2003)29
- Ahmad Sihabuddin, *Komunikasi antar budaya, suatu perspektif multidimensi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 64
- Sihabuddin, Ahmad, *Komunikasi antar budaya, suatu perspektif multidimensi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Sobur, Alex, *Semiotika komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003
- Soekonto, Suryono, *Sosiologi suatu pengantar*, jakarta: Rajawali press, 2002

¹⁹ Yasraf piliang amir, *Hipersemiotika: Tafsir cultural studies atas matinya makna*, (yogyakarta : Jalasutra, 2003)29

