

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Studi mengenai media sosial telah menarik perhatian para ilmuwan sejak internet mulai menyebar ke seluruh penjuru dunia sehingga media sosial digunakan sebagai salah satu alat untuk berinteraksi secara jarak jauh. Dari yang dulunya komunikasi jarak jauh hanya dapat dilakukan melalui surat-menyurat secara konvensional, sekarang dapat dilakukan hanya dengan satu *klik* saja. Semakin lebar dan luasnya jaringan dalam komunikasi membuat sarana yang dipakai juga semakin canggih (Willson and Squibb, 1986: 1-3).

Adanya pengaruh kemajuan teknologi ini juga membuat internet menjadi mudah untuk didapatkan. Hal ini tentunya berjalan seiringan dengan perubahan proses sosial di dalamnya. Ruang sosial yang dulunya nampak nyata sekarang bisa didapatkan secara virtual dalam sebuah genggam tangan (*handphone*) saja. Sebelumnya, proses interaksi sosial bisa terjadi apabila ada kontak sosial secara langsung di dalamnya. Namun karena semakin canggihnya internet membuat interaksi sosial dapat dilakukan secara tidak langsung yakni dengan penggunaan media sosial yang ada, seperti *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp*, dan yang lainnya.

Redefinisi ini tumbuh dengan maksud adaptasi kondisi yang telah berubah akibat adanya kemajuan teknologi tersebut. Varian interaksi sosial yang dulunya terbatas sekarang menjadi semakin luas dan tak bersekat, tak terbatas. Perkembangan ini tentunya telah mengkonstruksi hubungan antar manusia menjadi semakin kompleks. Hal ini juga mendorong manusia untuk melakukan segala hal dengan serba cepat. Dari berkomunikasi, berinteraksi, bahkan kecenderungan untuk mendapatkan informasi juga menjadi lebih cepat.

Percepatan ini pula pada akhirnya membentuk manusia menjadi masyarakat berjejaring atau biasa disebut (*networking society*). Kemudahan akses internet dan kecanggihan teknologi pada *handphone* menjadi sebuah aspek

penting dalam hubungan antar individu satu dengan yang lainnya di dalam ruang virtual yang tak terbatas ini.

Namun kemajuan pada teknologi ini tak semata-mata hanya menghasilkan hal positif saja. Sebagian besar masyarakat setuju bahwa semakin majunya teknologi, maka laju ekonomi; perkembangan kebudayaan; dan beberapa hal lainnya juga ikut maju. Tapi layaknya pisau bermata dua, hal ini juga berimbas pada kecenderungan masyarakat untuk menangkap respon negatif terhadap terlalu terbukanya sebuah teknologi.

Di masa sekarang, perilaku sosial masyarakat dapat lebih mudah diidentifikasi. Tak terbatasnya internet membuat masyarakat menjadi lebih bebas dalam melakukan apapun di dalamnya. Hal ini sering kali membingungkan karena memang belum ada ketegasan dalam peraturan-peraturan masyarakat ketika berjejaring sosial. Kemampuan mereka untuk meraih seluruh lapisan yang ada di dalam internet terkadang membawa ketidakseimbangan antara moral yang ada di masyarakat nyata dan juga nilai yang ada di dalam masyarakat virtual.

Masyarakat kemudian membentuk pola pikir baru yang didasari atas kebebasan yang mereka dapat dalam berselancar di internet. Banyak nilai-nilai yang mereka dapatkan di dunia nyata sudah tak lagi mereka pakai dalam menggunakan internet. Masyarakat ini menganggap bahwa apa yang ada di internet berbeda dengan dunia nyata. Ketidakbebasan yang mereka dapat di dunia nyata menciptakan pemberontakan dan juga pergolakan yang ada di internet. Mereka menganggap bahwa di internet mereka dapat bebas berperilaku tanpa mengutamakan nilai-nilai yang ada karena anggapan yang mereka terima bahwa dunia nyata dan dunia virtual itu berbeda. Padahal sebenarnya konstruksi dari dunia nyata dan dunia virtual sendiri sebenarnya sama. Yang membedakan hanya media dan juga kultur yang mereka pakai.

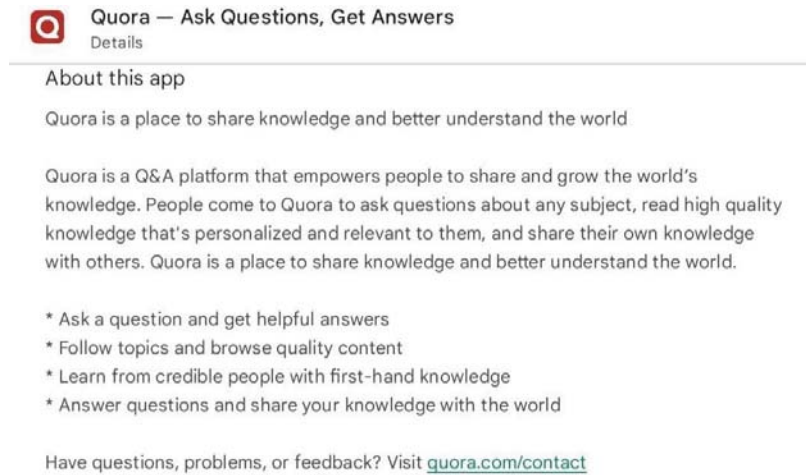
Bagi mereka yang pandai menempatkan diri, kecenderungan untuk menurunkan nilai-nilai yang mereka anut harusnya tidak akan terjadi. Tapi jiwa pemberontak dan juga kebebasan inilah yang akhirnya membuat ruang virtual

nampak *chaos*. Kekacauan yang terjadi di dunia atau ruang virtual ini secara tidak langsung juga disebabkan atas paradigma perilaku sosial. Kecenderungan ini terjadi karena perilaku pengguna jaringan sosial disebabkan oleh lingkungan jaringan sosial itu sendiri. Jadi masyarakat ruang virtual cenderung berperilaku seperti nilai yang ada di ruang virtual itu sendiri, bukan moral yang mereka bawa dari dunia nyata.

Ruang virtual sendiri memiliki banyak sekali *platform* yang menjembatani hubungan antar manusia dalam berjejaring sosial. Ada Instagram dengan *personal branding*-nya, ada Youtube dengan media *entertainment*-nya, ada Twitter dengan demokrasi-nya, ada Quora dengan opini publik di dalamnya, dan lain-lain. Dari semua aplikasi jejaring sosial tersebut, terjadi disfungsi karena penggunaannya berbeda dari alasan atau fungsi awal dari keberadaan aplikasi. Dulunya Instagram merupakan tempat berbagi momen dengan mengunggah foto di dalamnya, namun sekarang fungsi Instagram sudah bergeser menjadi tempat untuk memasarkan diri (*personal branding*). Youtube juga dulunya adalah tempat untuk membagi video kepada khalayak ramai, namun sekarang telah menjadi panggung entertainment pengganti TV. Twitter juga dulunya merupakan tempat membagikan cuitan pribadi tanpa visual atau yang mereka sebut sebagai *microblogging*, namun sekarang Twitter menjadi tempat untuk ajang *speak-up* dengan berbagai isu di dalamnya.

Gambar I.1

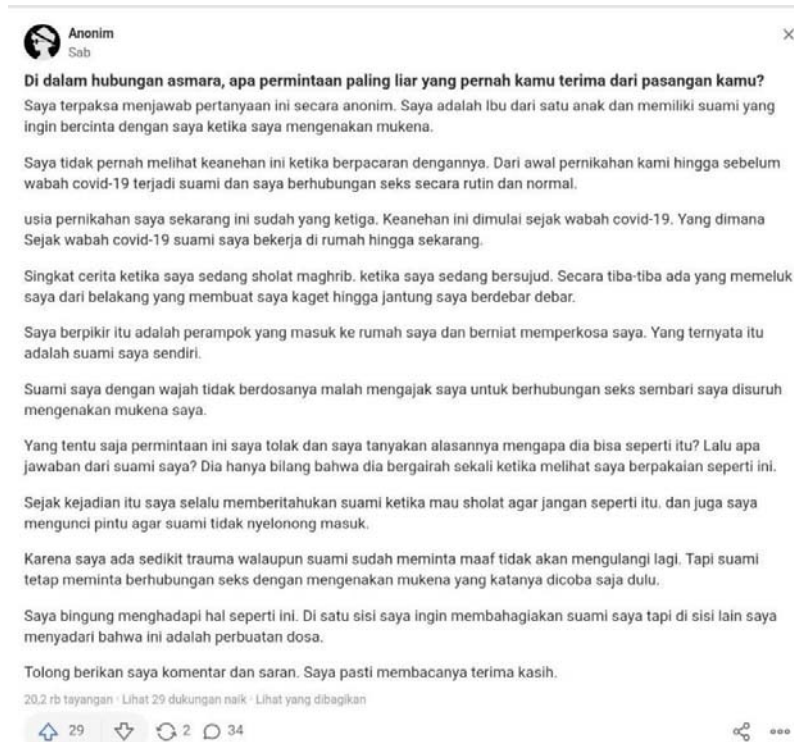
Deskripsi Aplikasi Quora



Sumber: Google Play Store

Quora sendiri juga awalnya hanya sebatas aplikasi tanya-jawab tentang apa yang tidak diketahui oleh masyarakat sebelumnya. Melalui ulasan pada *app store* maupun *playstore*, Quora merupakan sebuah *platform* yang membantu penggunanya mendapatkan ilmu pengetahuan yang unik namun tetap berkualitas dari seluruh penjuru dunia. Pengguna dibebaskan mengajukan pertanyaan dan juga memberikan jawaban serta menuangkan komentar di dalamnya terkait dengan informasi yang sedang dipertanyakan. Namun realitanya, Quora yang sekarang telah menjadi tempat untuk saling memberi opini masing-masing dengan sangat bebas tanpa ada batasan di dalamnya. Fenomena ini berjalan seiringan dengan pemahaman masyarakat tentang batasan ruang publik yang ada di media sosial dan juga batasan pribadi masing-masing penggunanya. Hal inilah yang menyebabkan peneliti tertarik untuk menggunakan Quora sebagai subjek penelitian karena aplikasi tersebut menamai diri mereka sebagai situs pertukaran pengetahuan.

Gambar I.2
Contoh Tulisan Anonim



Sumber: Quora

Gambar I.3
Contoh Tulisan Non-Anonim



Sumber: Quora

Gambar I.4
Contoh Pertanyaan Pengguna Quora



Sumber: Quora

Ketiga gambar di atas yang diperoleh melalui tangkapan layar peneliti merupakan beberapa contoh bentuk pengguna Quora dalam menjawab maupun memberikan pertanyaan. Quora memang didasari tujuan membentuk sebuah aplikasi tanya-jawab maka dari itu setiap postingan yang berada di Quora berawal dari sebuah pertanyaan *random* yang bisa dijawab oleh siapa saja. Pada tangkapan layar pertama dan kedua memiliki satu kesamaan dan satu perbedaan utama di dalamnya.

Kesamaan yang ada pada gambar tangkapan layar pertama dan kedua adalah mereka sama-sama membagikan sebuah postingan tentang kehidupan

pribadi mereka. Hal ini seharusnya bertentangan dengan kaidah Quora sendiri yang merupakan sebuah aplikasi berbagi pengetahuan. Dan perbedaan yang ada pada kedua tangkapan layar tersebut adalah pada postingan pertama yang membagikan hal tersebut mengatasnamakan dirinya sebagai anonim. Bentuk akun anonim cenderung populer di media sosial jaman sekarang karena beberapa orang ingin membagikan sesuatu tanpa harus takut identitasnya akan terbongkar. Sedangkan untuk postingan pertama tidak mengatasnamakan dirinya sebagai anonim.

Berikutnya, untuk gambar tangkapan layar ketiga adalah sebuah postingan tentang informasi perbaikan gedung di tahun 1930. Peneliti menganggap bahwa postingan ini masih sejalan dengan tujuan dibentuknya Quora sebagai aplikasi berbagi pengetahuan.

Dari penjelasan yang ada, dapat diketahui bahwa kebebasan dalam ruang virtual dapat menggeser sebuah fungsi utama dibuatnya suatu jaringan media sosial tersebut. Pergeseran Quora membawa beberapa dampak yang cukup kompleks bagi penggemarnya. Terkadang orang yang memang benar ingin mencari pengetahuan harus melihat curhatan orang lain yang seharusnya tak perlu mereka lihat. Pergeseran ini dapat sangat mungkin terjadi dikarenakan Indonesia yang masih memegang nilai-nilai kebudayaan yang menjunjung tinggi adat ketimuran. Banyak hal yang dianggap tabu oleh masyarakat sehingga membuat banyak dari mereka mulai beralih menjadi pengguna media sosial demi mendapatkan informasi-informasi yang tak mereka dapatkan dari dunia nyata. Dari sinilah peneliti ingin membahas dan mencari bagaimana bentuk perilaku sosial dari pengguna aplikasi berbasis tanya-jawab Quora serta apa pertukaran yang terjadi di dalamnya.

I.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah digambarkan pada sub-bab sebelumnya, maka fokus penelitian pada studi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perilaku virtual pengguna di topik Hubungan dan Dinamika Keluarga dalam aplikasi Quora?
- 2) Bagaimana pertukaran sosial yang terjadi di antara pengguna Quora terutama dalam topik Hubungan dan Dinamika Keluarga?

Fokus penelitian di atas akan menjelaskan bagaimana isi pertukaran yang terjadi di dalam Quora terutama di dalam topik Hubungan dan Dinamika Keluarga. Selain itu dalam rumusan masalah di atas juga akan menjabarkan tentang apa definisi ruang virtual Quora dan juga batasannya dengan ruang nyata. Dalam metode analisis wacana yang dipakai dalam penelitian ini nantinya akan ditemukan *latent meaning* atau pengertian yang sesungguhnya dari apa yang diungkapkan oleh orang-orang tersebut di dalam aplikasi Quora. Pengertian ini nantinya akan membentuk sebuah perilaku yang terdapat di dalam media sosial Quora.

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan juga fokus penelitian yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk perilaku sosial yang ada di dalam aplikasi Quora terutama dalam topik Hubungan dan Dinamika Keluarga dan proses pertukaran sosial yang terjadi di antara para pengguna Quora.

I.4 Manfaat Penelitian

1. Studi ini diharapkan mampu memberikan partisipasi nyata terhadap ilmu Sosiologi Keluarga dan juga Sosiologi Komunikasi yang lebih modern. Studi ini juga dapat dilihat sebagai bentuk kajian tentang perilaku sosial secara tidak langsung. Selain itu, studi ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk memahami bahwa berperilaku di dalam media sosial juga termasuk dalam studi

Sosiologi karena banyaknya orang yang terlibat di dalamnya.

2. Studi ini diharapkan mampu menjadi informasi bagi masyarakat bahwa media sosial memiliki fungsi yang cukup kompleks, bukan hanya sekedar untuk berkomunikasi secara tidak langsung.

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Studi Terdahulu

I.5.1.1 Agresi Media dan Kematian Ruang Sosial

Studi yang dilakukan oleh Sakaruddin Mandjarekki ini memiliki tujuan untuk mencari bagaimana pergeseran pola-pola interaksi mulai terjadi. Dari yang sebelumnya bersifat objektif (*face to face*) menuju ke pola interaksi berbentuk virtual. Hal ini merupakan pengaruh dari adanya media sosial yang semakin marak dan nyaris membuat semua orang terpapar oleh efeknya. Baudrillard menamai hal ini dengan *implosion* dimana media massa telah membuat manusia bersatu lalu meledak ke dalam batasan geografi, bangsa, ideologi, serta kelas. Hasil dari tulisan ini mengungkap bahwa manusia sangat bergantung dengan media sosial. Ketergantungan ini sebenarnya merupakan bentuk kemajuan dimana pola pikir dan juga cara bertindak manusia turut berubah menjadi lebih bijaksana dan bertanggung jawab. Namun di balik setiap hal positif selalu ada hal negatif yang menghantuinya. Bentuk negatif dari kemajuan ini adalah sering kali batasan pribadi tiap orang dilanggar dan cenderung menjadi konsumsi umum.

I.5.1.2 Analisis Kualitas Situs Web Quora Indonesia

Tulisan karya Chandra Perkasa Alam berfokus terhadap kualitas web Quora Indonesia jika dilihat dari persepsi penggunaanya. Dengan menggunakan penelitian berbasis kuantitatif deskriptif, peneliti mencoba untuk melihat bagaimana performa situs web tersebut berdasarkan teori *WebQual 4.0*. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa situs web Quora Indonesia tergolong baik. Harapan pengguna cukup sesuai dengan apa

yang dihasilkan oleh web itu sendiri, baik dari kualitas informasi, kualitas interaksi layanan, dimensi kegunaan hingga desain rancangan situs itu sendiri.

I.5.1.3 Perilaku *Oversharing* di Media Sosial: Ancaman atau Peluang?

Studi yang dilakukan oleh Hanif Akhtar ini melihat bahwa penggunaan internet di Indonesia sangatlah tinggi. Hal ini berimbas pada perilaku yang terjadi dimana banyak orang telah mengungkapkan informasi-informasi yang berlebihan di media sosial tersebut. Fenomena ini dikenal dengan *oversharing* yang dimana hal ini mengakibatkan hal yang positif, seperti untuk curhat, maupun negatif, yaitu *cyberbullying*, peretasan, bahkan *human trafficking*. Dalam studi tersebut, ditemukan bahwa motif seseorang melakukan *oversharing* adalah untuk menjaga relasi sosial dengan orang lain, representasi diri dan juga sebagai hiburan dan juga belajar.

I.5.1.4 Mewujudkan Masyarakat Informasi Indonesia

Jurnal karya Yasir Riady ini akan menitikberatkan pada perkembangan masyarakat dalam ketergantungannya terhadap teknologi informasi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi erat kaitannya dengan peran komputer dalam mewujudkan masyarakat informasi. Namun, usaha yang tinggi serta komitmen yang sungguh-sungguh dari seluruh lapisan masyarakat harus terus digerakkan agar hal ini bisa terwujud. Pemerintah sebagai pemangku kebijakan akan senantiasa mengupayakan tujuan ini demi Indonesia yang lebih maju.

I.5.1.5 Media Sosial: Hiperrealitas dan Simulacra Perkembangan Masyarakat Zaman Now dalam Pemikiran Jean Baudrillard

Studi karya Minan Jauhari ini menjelaskan bahwa terdapat batas antara dunia nyata dengan dunia imaji. Perkembangan teknologi informasi hingga membuahkan banyak media sosial membuat sesuatu yang harusnya berada di dunia nyata dapat ditumpahkan ke dalam dunia

maya. Hal tersebut dapat berupa kritik, protes, maupun bentuk kekecewaan. Internet menjadi jembatan antara dunia nyata dan juga dunia virtual yang mau tidak mau hal ini akan memengaruhi perubahan sosial yang ada. Jean Baudrillard mengungkapkan bahwasannya masyarakat sekarang telah hidup di zaman Simulacra, dimana masyarakat akan berhadapan secara langsung dengan hasil reproduksi dari dunia nyata. Simulacra sendiri dibentuk dari kata simulasi dimana tanda (*sign*) yang awalnya mengacu pada objek (realitas), sekarang dapat mengacu pada hal lainnya. Tanda-tanda inilah yang nantinya akan membentuk hiperrealitas, dimana realitas asli akan tenggelam dalam lautan tanda yang ada di depan mata. Maka, tak akan ada lagi realitas yang dapat dilihat kebenarannya atau bahkan kepalsuannya.

I.5.1.6 Front-and Backstage in Social Media

Jurnal yang ditulis oleh Anders Persson ini menemukan bahwa di dalam media sosial terdapat panggung yang telah dijelaskan oleh Erving Goffman. Dijelaskan bahwa media sosial sebenarnya memiliki struktur yang kurang lebih sama dengan percakapan secara langsung, hanya media komunikasinya-lah yang menjadi pembeda. Tetapi dengan konstruksi yang berbeda terdapat pula hasil yang berbeda antara interaksi secara langsung dan juga interaksi dalam media sosial. Studi ini menemukan fakta bahwa baik dunia nyata maupun dunia maya memiliki peranan dan juga fungsi masing-masing bagi manusia. Tinggal bagaimana manusia itu menyikapinya.

I.5.1.7 Depressed adolescents' positive and negative use of social media

Studi karya Ana Radovid dkk. ini memuat deskripsi kualitatif tentang fungsi media sosial bagi 23 remaja yang telah didiagnosa memiliki kecenderungan depresi untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana fungsi media sosial berpengaruh dan dipengaruhi oleh tekanan psikologis. Para remaja mengungkapkan bahwa media sosial selain memiliki sisi positif juga terdapat sisi negatif yang berjalan beriringan. Sisi

positif bisa diketahui dari konten yang cenderung positif seperti hiburan, humor, konten kreativitas maupun untuk bersosialisasi. Sedangkan sisi negatif bisa didapatkan dari *cyberbullying*, *insecurities* (perasaan tidak nyaman), dan *sharing risky behaviors* atau yang biasa disebut dengan kecenderungan untuk membagikan perilaku yang berisiko. Di dalam tiga hal negatif ini juga terdapat *oversharing* (membagi informasi terlalu berlebihan), *stressed posting* (membagikan hal negatif ke jaringan sosial), dan juga *encountering triggering post* atau kecenderungan untuk menghadapi postingan atau unggahan yang dapat memicu emosi seseorang.

Hasil dari studi ini mengemukakan bahwa para remaja ini telah memiliki pola masing-masing dalam tujuan untuk mendapatkan fungsi positif dari media sosial daripada sisi negatifnya. Maka dari itu sangat diperlukan untuk para tenaga medis mengadakan konseling bagi para remaja yang cenderung depresi guna memahami lebih lanjut tentang fungsi mediasosial bagi mereka.

I.5.1.8 Oversharing is the norm

Berbagi (*sharing*) merupakan salah satu bentuk dari aktivitas sosial yang dilakukan manusia sebagai subjek digital. Hal tersebut terkait di dalamnya yakni ‘menyukai’, ‘mengunggah’, ‘mencari’, dan juga lainnya. Jenny Kennedy menyebutkan bahwa bagaimana subjek digital dapat menegosiasikan norma sosial dan keterjangkauan platform saat berbagai. Serta juga untuk mempertimbangkan bagaimana pelanggaran norma yang disengaja seperti ‘berbagi berlebihan’ (*oversharing*). Manusia memahami bagaimana konsep berbagi namun definisi tersebut dikaburkan dengan pengertian berbagi yang memiliki makna material dan immaterial. Misalnya, apa praktik berbagi dapat mencakup sebagian atau seluruh pengungkapan perasaan dan juga pengetahuan. Meskipun banyak ahli yang menyebutkan bahwa kegiatan *oversharing* merupakan sebuah praktik dalam upaya melewati batas-batas yang tertulis maupun tidak, namun

Kennedy mengungkapkan bahwa perilaku *oversharing* merupakan bentuk proses sosial yang produktif karena dapat berfungsi sebagai penegasan dalam membangun norma-norma sosial yang baru. Redefinisi ini akan berfokus terhadap bagaimana batas-batas norma sosial yang diberlakukan dalam konteks digital dan juga berkelanjutan.

I.5.1.9 The Golden Age of Social Science

Ilmu sosial mulai memasuki umur keemasannya. Hal ini ditandai dengan banyaknya data baru dan juga metode analitik serta pendekatan interdisipliner yang mampu memecahkan masalah yang dikatakan cukup menantang pada masa sekarang. Studi yang ditulis oleh Anastasia Buyalskaya dan rekan-rekannya ini selain mendorong para ilmuwan untuk mengejar banyak kegiatan berproyek interdisipliner juga mengemukakan bahwa ada hambatan yang ikut dihadapi bersamaan dengan kemajuan disiplin ilmu ini. Pertanyaan tentang bagaimana informasi dikumpulkan, bagaimana keterbukaan sebuah ilmu sekaligus bagaimana cara mempersatukan perilaku lintas disiplin akan membentuk sebuah kemudahan akan ilmu sosial dalam pengaksesannya dan juga hubungannya dengan disiplin ilmu lain.

I.5.1.10 Social Media, Ethics and the Privacy Paradox

Studi yang ditulis oleh Nadine Barrett-Maitland dan Jenice Lynch ini menyebutkan bahwa informasi sekarang mulai tersebar luas berkat fungsi dari sebuah media sosial. Fungsi dari media sosial sendiri telah tersebar bahkan melintasi berbagai kelompok usia, kelas sosial dan juga beragam kebudayaan. Namun, kegunaan dari media sosial tersebut kerap diikuti oleh permasalahan privasi dan juga permasalahan etika. Namun dalam studi ini ditemukan fakta bahwa setiap orang memiliki bentuk privasi yang berbeda-beda. Maka dari itu tidak ada standar privasi yang dapat digeneralisasikan kepada semua orang.

I.5.2 Kerangka Teoritik

I.5.2.1 Teori Pertukaran (*Exchange*)

Teori Pertukaran sangat berkaitan dengan konsep tindakan sosial dimana individu akan saling memberi objek yang berisi nilai antar individu satu dengan individu yang lain dengan mendasarkan pada tatanan sosial tertentu. Adapun objek tersebut tak selamanya berbentuk benda secara nyata, melainkan dapat berbentuk seperti ungkapan rasa sakit, beban hidup, pencapaian prestasi, harapan atau mimpi, dan juga pernyataan-pernyataan lain yang sekiranya dapat mengandung nilai bagi individu yang menerimanya. Maka dari itu, konsep tentang pertukaran sangatlah luas namun tetap inklusif (Saifuddin N., 2001: 4).

George Homans merupakan tokoh utama di belakang paradigma perilaku sosial dengan Teori Pertukaran sebagai teori utamanya. Penggambaran manusia sebagai individu yang selalu bertindak atas dasar kepentingan-kepentingan tertentu merupakan dasar dari paradigma perilaku sosial. Maka masalah utama yang dihadapi oleh sosiologi adalah tentang pencarian sekaligus menelaah apa kepentingan-kepentingan tersebut.

Dalam Teori Pertukaran terdapat 4 prinsip yang menjadi deskripsi umum tentang unsur-unsur dalam teori ini, prinsip-prinsip tersebut yaitu:

1. Satuan Analisis

Teori ini meskipun sebenarnya tidak berawal dari sebuah pertanyaan, tetapi akan selalu berakhir pada pengemukaan hal-hal yang berkaitan dengan kelompok. Selain itu, Teori Pertukaran juga tak hanya terpusat pada individu melainkan lebih terarah pada tatanan dan juga perubahan.

2. Motif Pertukaran

Teori Pertukaran mengungkapkan bahwa setiap individu akan selalu mempunyai keinginan sendiri. Setiap keinginan tersebut

meskipun tak menjadi tujuan yang umum, akan tetapi selalu memiliki asumsi bahwa individu melakukan sebuah pertukaran karena mendapat motivasi akan gabungan berbagai tujuan dan keinginan dalam satu ciri khas tertentu.

3. Keuntungan

Setiap orang dalam hidup ini akan selalu menginginkan sebuah hadiah (*reward*). Dalam mencapai tujuan tersebut terkadang beberapa dari mereka tak terlalu memperhitungkan biaya (*cost*) yang mereka keluarkan. Maka dari itu suatu *cost* dapat menjadi upaya mereka dengan tujuan memperoleh suatu kepuasan. Dan kepuasan atau *reward* yang mereka peroleh akan dapat dinilai menjadi suatu keuntungan.

4. Pengesahan Soal

Adanya pengesahan sosial atau *social approval* menjadi suatu motivasi yang umum terjadi dalam sistem pertukaran. Besarnya makna yang didapat tidaklah memiliki batasan dikarenakan sifatnya yang cenderung individual dan juga emosional mengikuti dengan keberagaman manusia itu sendiri. Namun, di dalam teori pertukaran, *reward* merupakan hasil yang memiliki kekuatan *social approval* di dalamnya. Individu akan cenderung mencari sesuatu yang mereka senangi dan juga cocok di dalam relasi sosial mereka dengan tujuan mendapatkan pengesahan diri.

I.5.2.2 Definisi Masyarakat Virtual

Fenomena perilaku sosial secara daring saat ini sangat berkaitan erat dengan karakter dari masyarakat virtual. Perubahan masyarakat dari yang sebelumnya berinteraksi di dunia nyata (*face to face*) menjadi interaksi secara virtual dengan melalui internet. Maka dari itu timbullah apa yang dinamakan “masyarakat virtual”. Masyarakat virtual sendiri umumnya terbentuk dari semakin banyaknya pengguna internet dengan

berbagai situs-situs yang menyediakan banyak fitur di dalamnya. Selain itu juga semakin berkembangnya industri global dan mulai beralihnya semua media ke dalam bentuk digital sehingga proses bertukarnya informasi dapat terlaksana dengan sangat mudah.

Van Dijk (1997) dalam bukunya yang berjudul *The Reality of Virtual Communities* menjelaskan bahwa masyarakat virtual merupakan kelompok masyarakat yang tak terikat dalam ruang dan waktu namun masih dapat memberikakan pelayanan dalam kepentingan yang sama dengan realitas sosial, budaya, maupun mental dimulai dari yang paling umum hingga kepentingan khusus. Masyarakat virtual juga tercipta dikarenakan adanya jaringan dalam komputer dengan interaksi antar manusianya melalui media komputer (Alyusi, S.D., 2016: 30).

1.5.2.3 Definisi Masyarakat Jaringan

Masyarakat jaringan merupakan jenis masyarakat yang memiliki kemampuan dalam beradaptasi sekaligus merespon adanya pasar global. Jaringan yang terpusat itu memberikan produk maupun layanan yang cukup efisien dan dibuat terus menerus oleh aktor di dalamnya. Produk dan layanan yang dihasilkan oleh masyarakat jaringan bisa berupa apa saja, contohnya adalah bentuk teknologi informasi.

Menurut Manuel Castells (2000: 15), jaringan merupakan bentuk pengorganisasian yang tidak baru. Meskipun di satu sisi jaringan memudahkan suatu organisasi untuk beradaptasi terhadap lingkungan yang mulai berubah, namun di sisi lain sifat jaringan cukup menyulitkan optimalisasi sumber daya dengan tujuan dalam pengelolaan kompleksitas lingkungan. Castells menyebutkan bahwa sejak adanya teknologi informasi, jaringan tetap dapat fleksibel sehingga lebih adaptif dengan adanya perubahan yang terjadi pada suatu lingkungan. Sementara itu, di saat yang bersamaan jaringan yang berdiri di atas teknologi informasi memungkinkan koordinasi dan pengelolaan kompleksitas dalam suatu

sistem interaksi menjadi timbal balik dan juga memiliki pola komunikasi yang bisa didapatkan dari manapun dan juga kapanpun.

Dengan adanya hal ini, Castells secara tidak langsung menyatakan bahwa kemunculan teknologi informasi merupakan bentuk dorongan utama bagi lahirnya masyarakat jaringan, meskipun hal tersebut bukanlah faktor satu-satunya. Teknologi informasi juga mendorong lahirnya jaringan informasi yang menjadikan manusia juga mulai memasuki jaman informasi.

I.5.2.4 Definisi Masyarakat Informasi

Definisi masyarakat informasi selalu saling berkesinambungan dengan kemunculan era industri pada tahun 1960-an. Daniel Bell pertama kali memperkenalkan masyarakat informasi pada tahun 1973, dari proses produksi hingga distribusi pada era tersebut mulai diikuti oleh informasi dalam bentuk teknologi. Bentuk informatisasi ini sama halnya dengan komputerisasi, sehingga masyarakat informasi mulai memerlukan komputer dan juga peralatan elektronik lainnya.

Sebelum menjadi masyarakat informasi, ada beberapa tahapan yang tidak mudah dilalui. Daniel Bell (1973) dalam Chandra (2010) mengungkapkan bahwasannya masyarakat dibagi menjadi tiga macam yakni masyarakat agraris, masyarakat industri, dan juga masyarakat postindustri. Menurut Daniel Bell, masyarakat informasi termasuk bagian dari masyarakat postindustri. Dimana karakter masyarakat postindustri berbentuk perubahan dari produksi barang-barang ke produksi industri jasa. Di dalam produksi industri jasa, ditemukan adanya bentuk perencanaan pengetahuan secara teoritik diikuti dengan inovasi pelayanan sebagai bentuk strategi dan juga sumber transformasi yang ada di dalam masyarakat.

William Martin (1995) dalam bukunya dengan judul *The Global Information Society*, menjelaskan bahwa masyarakat informasi merupakan

suatu kelompok dimana kualitas hidup mereka bergantung pada adanya peningkatan informasi diikuti dengan pemanfaatannya. *World Summit on the Information Society* (2003), juga menerangkan bahwa masyarakat informasi cenderung berorientasi pada pembangunan yang memungkinkan setiap orang untuk dapat membuat, mengakses, dan juga memanfaatkan berbagai macam informasi yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas hidup mereka.

Masyarakat informasi sendiri memiliki ciri-ciri yang sebagai berikut:

1. Kelompok manusia yang mendapatkan *exposure* (terpaan) media massa dan juga komunikasi global.
2. Kelompok manusia yang sadar tentang informasi diikuti dengan mendapatkan informasi yang cukup.
3. Kelompok manusia yang menjadikan informasi sebagai nilai yang cenderung ekonomis.
4. Kelompok manusia yang memiliki hubungan dengan kelompok lain dalam sistem dalam masyarakat global.
5. Kelompok manusia yang dapat mengakses informasi dengan intensitas dan juga kecepatan yang cukup tinggi.

1.5.2.5 Hubungan Keterkaitan Masyarakat Virtual, Jaringan, serta Informasi

Dari ketiga teori masyarakat virtual, jaringan, dan juga informasi dapat disimpulkan bahwa untuk masyarakat virtual lebih berfokus terhadap *wadah* yang menaunginya sedangkan masyarakat jaringan memiliki landasan terhadap *bentuk* mereka serta masyarakat informasi berdasar dari *tujuan* dari adanya mereka. Diantara *wadah*, *bentuk* serta *tujuan* inilah ada satu garis lurus yang membentangi mereka yakni internet. Internet dapat menangkap semua jenis masyarakat ini sesuai dengan definisi mereka masing-masing. Hal itu menjelaskan bahwa adanya internet menciptakan ketiga jenis masyarakat ini berkembang hingga sekarang.

I.6 Metodologi Penelitian

I.6.1 Tipe Penelitian

Dalam studi ini digunakan metode kualitatif dengan prinsip memahami objek yang sedang diteliti secara mendalam dengan mengungkap tentang suatu fenomena yang belum banyak diketahui oleh masyarakat. Ada pun dalam studi kualitatif tidak akan ditemukan penghitungan secara kuantifikasi maupun perhitungan statistik dengan angka sebagai alat ukur utamanya. Alasan peneliti dalam menggunakan metode kualitatif ialah seperti yang tertera pada judul yakni tentang interaksi sosial di suatu media sosial maka peneliti bertujuan untuk menguraikan bagaimana gambaran interaksi pengguna media sosial dalam upaya menghabiskan waktunya didalam aplikasi Quora terutama yang berada di dalam topik Hubungan dan Dinamika Keluarga.

I.6.2 Metode Penelitian

Studi ini menggunakan dua metode, yakni analisis tekstual dan juga wawancara secara mendalam. Dimana untuk analisis tekstual peneliti lebih berfokus terhadap metode analisis wacana (*discourse*) yang diartikan sebagai bentuk aktual dari sebuah ungkapan, obrolan, maupun tulisan yang terdapat dalam media-media yang berbeda (Eisenhart dan Johnstone, 2008: 8).

Analisis wacana juga mampu memberikan peluang bagi peneliti untuk dapat mengetahui bagaimana situasi di balik "persoalan" yang cenderung spesifik, dan juga mampu membuat peneliti menyadari bahwa terdapat arti dari "persoalan" tersebut. Analisis wacana juga dapat difungsikan untuk melihat "persoalan" dari perspektif orang lain dan sekaligus memberikan pandangan komprehensif tentang "persoalan" tersebut (Ida, 2014).

Dengan melakukan pendekatan melalui metode analisis wacana, peneliti dapat menemukan banyak realitas-realitas yang tersembunyi di balik sebuah "persoalan" yang ada di dalam media sosial Quora. Dalam pendekatan ini, peneliti akan berusaha untuk mereproduksi teks dengan tujuan untuk mengkonstruksikan kembali kode-kode yang tersebar luas di media sosial dan

mengumpulkannya kembali ke dalam bentuk deskriptif.

Analisis wacana tidak memiliki tujuan untuk memberikan jawaban pasti melainkan memberikan keluasan pemikiran dan interpretasi peneliti sekaligus untuk membuat kesadaran tentang situasi sosial yang memiliki motif yang tak diketahui secara terbuka. Kesimpulannya, analisis wacana dapat menemukan apa yang terjadi di belakang diri kita dan juga mereka yang lain serta menentukan apasaja aksi dari sosial, politik, maupun budaya selama ini.

Analisis wacana yang digunakan oleh peneliti berasal dari pendekatan yang dilakukan oleh Michel Foucault dimana hal yang menjadi fokus utamanya ialah tentang bagaimana pengetahuan didapatkan dan juga kebenaran diberikan kepada dan bagi masyarakat. Dalam analisis wacana, kebenaran dapat dilihat dari (1) siapa yang menyatakannya, (2) bahasa yang digunakan, dan (3) bagaimanakah subjek menilai kebenaran itu sendiri. Maka dari itu akan terbentuk pengetahuan yang dapat diungkap asal dan juga konteksnya (Ida, 2014).

I.6.3 Subjek Penelitian

Peneliti melakukan teknik wawancara mendalam sebagai bentuk tambahan data guna memvalidasi teks-teks yang telah ditemukan oleh peneliti. Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data dengan memanfaatkan komunikasi dua arah secara langsung. Wawancara juga merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif.

Adapun bentuk kriteria informan yang nantinya akan diwawancarai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Laki-laki atau Perempuan
2. Berusia di atas 17 tahun
3. Pengguna aplikasi Quora
4. Tertarik untuk menambah wawasan tentang keluarga

Subjek selanjutnya yang digunakan dalam penelitian ini ialah runtutan pertanyaan-jawaban sekaligus komentar yang berada di topik “Hubungan dan Dinamika Keluarga” yang untuk saat ini memiliki 83,3 ribu pengikut (diakses pada 12 Desember 2021). Peneliti telah menentukan untuk berfokus pada topik Hubungan dan Dinamika Keluarga dikarenakan topik tersebut telah memiliki jumlah pengikut yang cukup banyak dengan intensitas jawaban dan juga komentar yang cukup sering dilakukan.

I.6.4 Unit Analisis

Unit analisis yang menjadi fokus dan tujuan utama dalam penelitian ini adalah tentang teks jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tersebar di dalam aplikasi Quora dan juga apa saja komentar terkait jawaban tersebut. Umumnya Quora memiliki banyak macam jenis pertanyaan maupun jawaban di dalamnya, namun peneliti sendiri telah berfokus pada topik “Hubungan dan Dinamika Keluarga” dalam melakukan penelitian ini. Topik tersebut dirasa memiliki jawaban dan juga komentar yang cukup beragam dan menarik dikarenakan setiap orang pasti memiliki pengetahuan dan juga kebenaran yang berbeda-beda tentang keluarga mereka.

Keberagaman jenis topik yang ada di dalam aplikasi Quora tentunya sangat menguntungkan bagi siapa saja yang ingin memilah tentang apa pengetahuan yang ingin mereka dapatkan dari aplikasi tersebut. Dari topik “pendidikan”, “kesehatan”, hingga topik “kehidupan” memiliki porsinya masing-masing bagi pengguna Quora yang ingin mendapatkan berbagai pengetahuan tersebut. Tapi keputusan peneliti untuk memilih Hubungan dan Dinamika Keluarga adalah dikarenakan topik ini cenderung cukup spesifik namun masih memiliki pengikut yang banyak dan juga intensitas percakapan yang tinggi di dalamnya.

Hasil yang diperoleh peneliti dalam meneliti pertanyaan, jawaban hingga komentar para pengguna Quora di dalam topik Hubungan dan Dinamika Keluarga adalah data mengenai bentuk aktivitas maupun pengalaman pengikut

topik tersebut dan bagaimana pertukaran sosial yang terjadi di dalam topik “Hubungan dan Dinamika Keluarga”.

1.6.5 Definisi Operasional

Singarimbun (1997) menjelaskan bahwa definisi operasional merupakan salah satu unsur dalam suatu penelitian yang menjadi arah dalam penentuan pengukuran suatu variabel untuk memudahkan peneliti dalam melakukan sebuah observasi. Dengan adanya operasionalisasi dari masing-masing konsep dapat ditemukan bahwa penggambaran interaksi dapat dilihat dengan tulisan yang teruji dan diketahui validitasnya.

Adanya operasionalisasi ini menjadi hal penting dalam penelitian karena digunakan untuk memberikan kredibilitas pada suatu metodologi dan memastikan adanya reproduktifitas hasil studi. Operasionalisasi memiliki tujuan sebagai berikut: (1) penetapan suatu ketetapan dalam mengukur suatu variabel oleh peneliti, (2) pemberian arti yang tak bermakna ganda sekaligus konsisten, (3) menjadikan pengumpulan data menjadi lebih terfokus dan juga efisien, (4) mengarahkan jenis informasi semacam apa yang dicari oleh peneliti.

Tabel I.1
Definisi Operasional Quora

Konsep	Bentuk	Indikator
Perilaku Pertukaran (merupakan suatu konsep tentang individu yang saling memberi objek satu dengan yang lainnya)	Curhatan	Berisi pengalaman pribadi pengguna yang dapat digunakan sebagai tolak ukur penanya atau pengguna lainnya.
	Nasihat	Berisi tentang himbauan kepada para penanya agar mendapatkan saran yang mereka inginkan.

I.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan dalam studi ini antara lain sebagai berikut:

1. Wawancara

Peneliti melakukan prosesi tanya jawab dengan informan. Harapan peneliti dengan dilakukannya metode ini adalah untuk menemukan realita-realita tersembunyi yang tak ditulis di media sosial. Dengan adanya wawancara, penulis juga dapat mendapatkan data yang tak didapat dari tulisan di media sosial.

2. Observasi

Dalam teknik observasi peneliti mengamati secara langsung bagaimana alur interaksi yang terjadi tentang pertanyaan-jawaban- komentar dalam topik Hubungan dan Dinamika Keluarga di aplikasi Quora sebagai fokus utama. Teks-teks yang dihasilkan berupa jawaban dari sebuah pertanyaan dan juga komentar dari pengguna lain terkait jawaban tersebut akan membentuk interaksi yang dapat menjadi data acuan utama dalam proses penelitian ini.

3. Archives atau Arsip

Foucault lebih sering memakai istilah arsip daripada kumpulan data. Peneliti akan memakai arsip-arsip tertentu sebagai tambahan data dalam penelitian ini. Arsip yang digunakan peneliti dapat berupa tulisan-tulisan terkait seperti buku, jurnal, artikel yang memiliki hubungan dengan topik utama penelitian ini namun masih dalam periode dan juga jenis masyarakat yang sama. Ada pun dari hal ini peneliti akan memakai arsip dari periode yang masih dapat dipakai di masa sekarang dan juga berfokus pada masyarakat Indonesia saja.

I.6.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini berupa formasi diskursif yang dikembangkan oleh Foucault. Metode ini mampu melihat dan

juga memahami pernyataan dan juga wacana yang dihasilkan. Ada langkah-langkah yang dipakai sebagai pedoman dalam melihat formasi diskursif yang terjadi pada fenomena yang sedang diamati dan untuk hal ini akan terkhusus pada fenomena Hubungan dan Dinamika Keluarga. Berikut merupakan tahapan dari formasi diskursif yakni:

1. Pengelompokan Data

Pernyataan yang diteliti dibentuk dalam suatu kelompok pernyataan pada satu tujuan yang sama. Adapun bentuk dari pernyataan tersebut berupa hasil dari pertanyaan-jawaban-komentar yang ada di topik Hubungan dan Dinamika Keluarga dalam aplikasi Quora. Kelompok tersebut dimasukkan ke dalam tabel-tabel dan selanjutnya peneliti juga mengumpulkan data dari wawancara dan mengelompokkannya ke dalam jenis yang telah dibentuk sebelumnya. Hasil dari wawancara ini juga menjadi data tambahan dalam teks yang telah dikumpulkan dan dikelompokkan sebelumnya.

2. Kategorisasi Data

Mendefinisikan suatu kelompok jenis tersebut dari hubungan antar pernyataan dengan tipe koneksinya. Memberi definisi tentang suatu kelompok yang telah terkumpul berdasar tujuan yang sama, sama halnya dengan memberi pengertian tentang kelompok tersebut. Setelah hasil dari penemuan data didapatkan, maka peneliti akan menambahkannya dengan motif atau tujuan dari para pengguna yang didapatkannya dari wawancara terhadap informan.

3. Interpretasi Data

Mendeskripsikan hubungan dan mengumpulkannya menjadi suatu bentuk kesatuan melalui pernyataan-pernyataan tersebut dalam interpretasi yang lebih spesifik. Penginterpretasian tersebut dapat berupa pemberian tema ataupun identitas yang ada.

4. Penarikan Kesimpulan

Peneliti mengetahui bagaimana para pengikut topik Hubungan dan Dinamika Keluarga memaknai topik tersebut sesuai dengan pertanyaan-jawaban-komentar yang mereka berikan.