

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet merupakan salah satu teknologi yang diciptakan manusia dan berfungsi sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh manusia itu sendiri. Di zaman yang modern ini semua manusia berlomba-lomba untuk mencari inovasi baru yang mempermudah aktivitas manusia, dengan adanya internet manusia sudah tidak perlu beraktivitas fisik yang terlalu berlebihan, seperti ketika ingin membeli barang di suatu tempat yang memakan waktu sekitar tiga puluh menit dari rumah kita, namun dengan adanya bantuan internet kita tidak perlu repot untuk datang dan membayarnya.

Hanya dengan beberapa tindakan barang yang kita inginkan tersebut sudah ada di depan kita. Kemudian tentang adanya jejaring sosial manusia tidak lagi perlu bertemu di tempat yang sama dan waktu yang sama apabila ingin berbicara, hanya dengan beberapa *klik¹ mouse²* (penggerak kursor di komputer) kita dapat melihat wajah lawan bicara kita. Internet dapat mengkonversi waktu dan jarak yang tak terbatas. Hal ini yang menyebabkan adanya perubahan di beberapa aspek sosial interaksi sesama manusia. Internet merupakan singkatan dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan dengan komputer

¹ Menekan tombol pada sebuah perangkat keras yang bernama mouse

² Perangkat keras yang mengerakan pointer dalam komputer

dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang menjangkau seluruh dunia dengan bantuan menggunakan jalur telekomunikasi yaitu, telepon, radio, satelit dan lainnya (<http://jurnaltik.wordpress.com/tik-untuk-sma-kelas-xi/1-pengertian-internet-dan-intranet/>).

“Menurut *The Federal Networking Council (FNC)* dalam buku *cybercrime*, yang dikeluarkan pada tanggal 24 Oktober 1995 bahwa, Internet sama dengan sistem informasi global yang (I) secara logika terhubung bersama dengan sebuah alamat global yang unik yang berbasis pada *Internet Protocol (IP)* atau yang selanjutnya menambahkan; (II) dapat mendukung komunikasi menggunakan *Transmission Control Protocol/ Internet Protocol (TCP/IP)* yang cocok atau yang selanjutnya memperpanjang dan/atau internet protokol yang cocok dengan internet protokol yang lainnya; dan (III) *Provider*, menggunakan atau dapat diakses, di depan publik maupun pribadi dengan layanan yang berlevel tinggi berlapis hubungan-hubungan dan yang berkaitan dengan infrastruktur yang menggambarkan di dalam internet” (Raharjo, 2002;60).

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian internet adalah sebuah jaringan komputer yang dapat mempertemukan seorang individu dengan individu yang lain maupun kelompok hanya dengan jaringan yang berbasis dengan protokol *Transmission Control Protocol/ Internet Protocol (TCP/IP)*.

Individu-individu melakukan komunikasi mereka melalui fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh Internet, seperti *E-mail*³, *Telnet*⁴ dan *File Transfer Protocol (FTP)* sebagai program dasar internet. Tidak hanya digunakan untuk komunikasi, namun individu juga dapat mencari suatu informasi, data atau program pendukung (perangkat lunak) yang ada di internet. Internet dapat digambarkan seperti sebuah

³ E-mail merupakan singkatan dari electronic mail dalam bahasa Indonesia berarti surat elektronik yang dapat diakses dengan bantuan internet

⁴ Singkatan dari *Telecommunication Internet* yang berarti telekomunikasi dengan bantuan internet, seperti penggunaan “whatsapp”

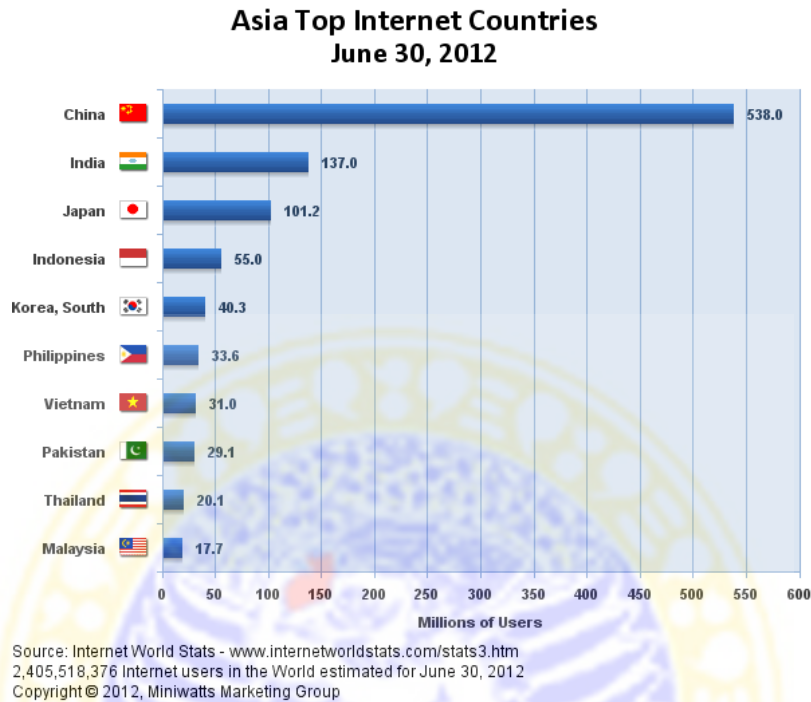
gedung perpustakaan raksasa, perpustakaan tersebut teletak di dunia maya⁵, dalam perpustakaan tersebut hanya berisi sebuah buku yang berjudul *World Wide Web (WWW)* atau disingkat *web*, yang dapat digambarkan terdiri dari berjuta-juta halaman, yang berderet-deret di lemari-lemari perpustakaan di Internet.

Internet sudah dapat diakses di seluruh dunia, bahkan negara-negara di benua Asia merupakan tempat bagi para *netizen* (pengguna internet) paling banyak dibandingkan dengan negara-negara lain. Indonesia sendiri merupakan negara keempat dengan *netizen* paling banyak se-Asia, nomor satu ditempati oleh Republik Rakyat Cina dengan total $\pm 530.000.000$ *netizen*.

Fakta tersebut terjadi karena penggunaan teknologi internet sangatlah mudah dan para pengguna diuntungkan oleh internet. Internet juga menyediakan beberapa informasi seseorang, kesehatan, pariwisata, hobi, pengembangan pribadi, rohani, sosial, informasi untuk kehidupan para pekerja atau dibidang profesional seperti, teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, berbagai forum komunikasi (<http://jurnaltik.wordpress.com/>) dapat dengan mudah didapatkan ketika kita berada di depan layar *monitor* dan menggunakan *Mouse*.

⁵hanya tampak ada, tetapi nyatanya tidak ada (kbbi.web.id)

Gambar 1.1 Pengguna Internet di Negara-Negara di Asia



Sumber : <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm> di akses pada tanggal 28 Oktober 2013 pada pukul 10.00

Pada perkembangan teknologi jaringan komputer global atau disebut juga dengan internet telah menciptakan sebuah ruang baru yang disebut dengan *cyberspace*. Istilah *cyberspace* digunakan pertama kali oleh William Gibson di novel yang berjudul *Neuromancer*. Menurut Gibson dalam *cybercrime* pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi oleh Agus Raharjo, *cyberspace* adalah “*a consensual hallucination that felt and looked like a physical space but actually was a computer-generated construct representing abstract data*”. Kemudian istilah tersebut digunakan oleh John Perry Barlow di internet.

“*Cyberspace*, sebuah dunia komunikasi berbasis komputer (*computer mediated communication*) ini menawarkan realitas yang baru, yaitu relitas virtual (*virtual reality*). Perkembangan ini membawa perubahan yang besar dan mendasar pada

tatanan sosial dan budaya dalam skala global. Perkembangan *cyberspace* mengubah pengertian tentang masyarakat, komunitas, komunikasi, interaksi sosial dan budaya” (Raharjo, 2002;91).

Dari pengertian tersebut *cyberspace* dapat merubah sistem kebudayaan yang pada awalnya tidak mengenal teknologi *cyberspace*, dan hal tersebut terjadi pada saat ini mulai dari cara berkomunikasi sampai untuk cara melakukan kegiatan ekonomi juga berubah. *Cyberspace* juga dapat disebut dengan dunia internet itu sendiri. Hubungan ekonomi, komunikasi dan koordinasi di *cyberspace* berbeda dengan ketika bertemu di kehidupan nyata secara bertatap muka, seperti ketika kita melakukan suatu transaksi ekonomi, kita tidak perlu untuk membuang tenaga kita untuk pergi ke suatu tempat, kita hanya perlu duduk di depan komputer dan membuka sebuah situs jual-beli *online* dan mencari barang yang kita perlukan, setelah memilih langkah selanjutnya kita melakukan pembayaran dengan jasa *transfer* uang melalui rekening bank pembeli ke rekening penjual.

Seperti yang telah tergambarkan pada gambar 1.1 bahwa internet berkembang dengan pesat dan internet tidak memandang umur, jenis kelamin maupun ras. Banyak masyarakat menggunakan internet sebagai media komunikasi, seperti “*facebook*”, “*twitter*” dan masih banyak yang lain, ada pula yang menggunakannya sebagai tempat jual-beli *online* seperti *e-bay*, *amazon*, *i-tunes* dan lain-lain, hal tersebut merupakan salah satu dari situs *e-commerce*.

“Definisi menurut Wikipedia adalah perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa Inggris: *electronic commerce*) yaitu penyebaran, pembelian, penjualan pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www dan jaringan komputer lainnya. E-dagang dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem

manajemen inventaris otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis” (Sunarto, 2009:26).

E-commerce lebih dari sekedar membeli dan menjual produk secara *online*. *E-commerce* meliputi seluruh proses dari pengembangan, pemasaran, penjualan, pengiriman, pelayanan dan pembayaran para pelanggan, dengan dukungan dari jaringan para mitra bisnis di seluruh dunia (Adityo, 2011:1).

Pada dasarnya *e-commerce* merupakan kegiatan yang sudah lama manusia lakukan di kehidupan nyata yang disebut dengan berdagang atau bertransaksi dan dengan adanya inovasi dari teknologi kegiatan ekonomi tersebut dapat berkembang menjadi *e-commerce*. Menurut Koentjaraningrat (2002: 258) dalam buku pengantar ilmu antropologi yang menjadi faktor-faktor pendorong atas terjadinya suatu inovasi adalah: (1.) Kesadaran individu-individu yang belum terpuaskan akan suatu kebudayaan, (2.) Kualitas keahlian dari individu dalam suatu kebudayaan, (3.) adanya sesuatu yang dapat membangkitkan kegiatan-kegiatan dalam menciptakan sesuatu dalam masyarakat. Faktor-faktor tersebut yang mendorong masyarakat untuk melakukan inovasi terhadap perdagangan yang dilakukan secara komersial menjadi suatu perdagangan dengan hanya menghadap ke layar monitor dan mengandalkan tangan yang hanya dengan mengklik *mouse* maka barang yang kita inginkan dapat diperoleh.

E-commerce berkembang pada tahun 1970-an pada saat itu muncul *Electronic Fund Transfer (EFT)* yang mempunyai perangkat lunak ini hanya beberapa perusahaan-perusahaan ternama, kemudian berkembang menjadi *Electronic Commerce* pada tahap ini sudah dimulai adanya perkembangan dari transaksi keuangan ke pemrosesan transaksi lain serta jumlah perusahaan yang

berperan bertambah. Hal ini berkembang pesat pada tahun 1990-an dan membuat banyak perusahaan yang membuat situs *e-commerce*. Di Indonesia sendiri *e-commerce* sudah ada sejak tahun 1996 yang dimulai oleh perusahaan Dyviacom Intrabumi, yang mengembangkan prinsip pasar nyata di dunia *online*, dan pada perkembangannya di Indonesia banyak orang yang sudah melakukan *E-commerce*.

Dengan melihat perkembangan tersebut beberapa orang dari Indonesia juga mulai bergerak dengan beberapa situs-situs di internet, seperti “Indowebster”⁶, dimana situs ini digunakan untuk berbagi-bagi film, aplikasi komputer bahkan disini kita juga bisa mengungkapkan isi hati kita, kemudian “Indogamers”⁷, situs ini diperuntukkan bagi para *gamer* untuk saling berdiskusi dan sebagai tempat mengunduh aplikasi game *online*. Kemudian untuk situs jual-beli tidak kalah banyak pula, seperti tokobagus.com dimana para member dapat membuat suatu *thread*⁸ atau membuat suatu *posting*⁹ untuk menjual barang yang akan di jual oleh mereka, situs selanjutnya adalah Kaskus.co.id, situs ini tidak hanya menawarkan kepada member untuk membuat sebuah *post* untuk menjual

⁶ Merupakan *Multimedia web server* yang pertama di Indonesia, situs ini mengabungkan fasilitas seperti, youtube untuk berbagi video, imageshack situs untuk berbagi gambar dan situs komunitas menjadi satu situs yaitu Indowebster.com (<http://support.indowebster.com/about>)

⁷ Tidak berbeda jauh dengan Indowebster, dimana para nggotanya dapat berdiskusi dengan anggota lainnya, perbedaannya terletak pada hal yang didiskusikan, yaitu disini mendiskusikan game. (<http://www1.indogamers.com/#about>)

⁸ Suatu halaman yang ditulis oleh anggota Kaskus untuk suatu tujuan tertentu di forum Kaskus atau di forum jual-beli Kaskus. (<http://support.Kaskus.co.id/>)

⁹ Suatu bentuk tulisan yang bertujuan untuk berinteraksi dengan pembuat *thread* atau dengan member yang lain. (<http://support.Kaskus.co.id/>)

barang yang kita beli saja, namun disini kita juga dapat berbagi aplikasi, berbagi ilmu, bahkan para member juga membuat komunitas berdasarkan daerah, bakat, minat, ataupun kegemaran. Penjelasan diatas dapat disimpulkan seperti situs “Indowebster”, “Indogamers” dan “Tokobagus”¹⁰ digabungkan menjadi satu situs yaitu menjadi situs Kaskus.co.id.

Seperti yang dijelaskan di atas bahwa Kaskus.co.id merupakan sebuah forum diskusi dan jual-beli terbesar di Indonesia, banyak orang yang menggunakan Kaskus untuk mencari informasi, pengetahuan, bergabung dengan komunitas baru, hingga jual-beli segala jenis barang dan jasa dengan harga terbaik. Kaskus sendiri terbagi kedalam dua jenis forum yaitu Forum Diskusi dan Forum Jual-Beli. Forum diskusi di sini adalah tempat untuk mendiskusikan segala hal, seperti berita nasional maupun internasional, perangkat lunak hasil karya anak bangsa Indonesia, bahkan sampai ada komunitas-komunitas yang berdasarkan daerah, hobi, dan lain-lain.

FJB Kaskus adalah tempat untuk bertransaksi jual-beli segala macam produk yang telah diorganisir sedemikian rupa sehingga dapat mempermudah pencarian barang yang akan dijual atau dibeli. Forum diskusi Kaskus kerap memberitakan informasi yang tidak bisa ditemukan di portal-portal berita lain. FJB Kaskus juga terbukti sebagai tempat paling lengkap untuk menemukan segala macam produk dan jasa. Di Kaskus juga tercipta jargon dan istilah-istilah khas yang akhirnya menjadi budaya *netizen* di Indonesia. Beberapa diantaranya adalah

¹⁰ Salah satu situs toko maya di Indonesia yang berfokus pada transaksi jual-beli.(www.tokobagus/about)

agan yang berasal dari kata juragan, *pertamax*¹¹, RekBer¹², COD¹³, dan istilah-istilah lainnya.

E-commerce menawarkan kemudahan dalam melakukan aktifitas-aktifitas ekonomi, seperti maraknya toko maya hal ini dikarenakan ketika kita membuat sebuah toko maya, kita tidak memerlukan pengeluaran seperti pada pasar *offline*¹⁴, kita hanya menyiapkan sebuah tempat untuk menempatkan barang yang kita akan jual. Transaksi di *e-commerce* menggunakan uang konsumen yang ada di rekening bank yang mereka punya. Sehingga menciptakan suatu kegiatan ekonomi baru dengan pola perilaku konsumen yang berbeda dengan kegiatan ekonomi di dunia nyata, hal ini seperti yang terjadi di tokobagus.com beberapa waktu yang lalu, di situs tersebut ada seseorang yang membuat *thread* yang berisi orang tersebut akan menjual bayi dengan kisaran harga 10.000.000. Tampak adanya beberapa penyimpangan-penyimpangan pola perilaku pengguna *e-commerce*. Ada pula beberapa orang di Kaskus juga menjual *Sex Toys*¹⁵.

Disatu sisi adanya aktivitas *E-commerce* yang dilakukan pada FJB Kaskus juga mempunyai dampak yang negatif, seperti para penggunanya terkadang ada

¹¹ Istilah untuk pengguna Kaskus yang pertama kali *posting* suatu *thread*. (<http://support.Kaskus.co.id/>)

¹² Singkatan dari kata-kata rekening bersama yang dikelola sendiri oleh member Kaskus (<http://support.Kaskus.co.id/>)

¹³ Meupakan singkatan dari *cash on delivery*, salah satu cara transaksi yang ada di penjualan *online* selama ini. (<http://support.Kaskus.co.id/>)

¹⁴ Dalam hal ini toko offline ada toko yang ada di dunia nyata

¹⁵ Alat-alat bantu yang digunakan manusia untuk melakukan hubungan seksual.

yang berbuat penipuan terhadap para pelangganya, seperti barang yang ditunjukkan di forum jual-beli tersebut tidak sama dengan barang yang sampai di tangan konsumen mereka, kemudian membawa lari uang konsumen yang telah dibayar. *E-commerce* mempunyai dampak negatif yang tidak sedikit, namun dalam perkembangannya setiap situs jual-beli *online* tidak terkecuali Kaskus membuat pencegahan, agar hal-hal tersebut tidak dapat dilakukan oleh para pengguna yang berbuat tidak sesuai tujuan yaitu penipuan. Beberapa pengguna mengelola jasa yang memberikan kenyamanan pada pelanggan yang ragu akan transaksi melalui transfer rekening, yaitu RekBer. Pengguna FJB Kaskus meliputi member dan non-member pengguna yang berstatus member akan dibagi menjadi dua bagian yaitu, member Kaskus regular dan member Kaskus donatur. Pembagian tersebut berdasarkan keuntungan yang didapatkan dengan *usertag*¹⁶ yang dimiliki oleh seorang member.

Di Kaskus sendiri juga mempunyai tempat transfer uang transaksi yang diberi nama KASPAY (*Kaskus payment*)¹⁷. FJB Kaskus mempunyai peranan yang penting bagi para penggunanya, dikarenakan para pengguna dapat memanfaatkan Kaskus sebagai tempat pemasaran barang yang akan dijual oleh member Kaskus dan dapat dilihat oleh semua orang yang mengakses Kaskus, tidak peduli dimana tempat orang yang mengakses. Kaskus merupakan sebuah web portal dimana para penggunanya tidak mempunyai batasan-batasan wilayah selama para penggunanya

¹⁶ Tag status pengguna yang ada pada FJB Kaskus.

¹⁷ Sistem pembayaran *online* yang dapat digunakan dalam transaksi di Kaskus atau situs-situs tertentu yang telah berkerja sama dengan Kaskus. (<https://www.kaspay.com/about>)

dapat mengakses ke dalam internet. Dengan adanya fakta tersebut membuat para penjual dan pembeli dapat berinteraksi tanpa batasan area atau wilayah dengan bantuan Kaskus tersebut. Hal itu yang membuat para penjual dan pembeli memilih untuk berjualan dan mencari barang di Kaskus, selain kita tidak perlu pergi dari depan layar komputer, kita juga tidak perlu lagi mengeluarkan biaya lebih untuk pergi ke toko.

FJB Kaskus mempunyai banyak peran penting dalam hal transaksi *online* di Indonesia, banyak dari para *netizen* yang akan mencari barang, akan langsung mencarinya di FJB Kaskus. Banyak dari para pengguna Kaskus sudah dapat mengetahui bagaimana menyiasati penipuan-penipuan dalam transaksi *online*, pihak FJB Kaskus juga ikut berkontribusi dalam hal membantu pihak yang dirugikan ketika ada orang yang terkena tipu.

Penelitian dengan tema internet sudah dilakukan oleh beberapa orang, Pandu Pradana. Pradana menggambarkan tentang pola perdagangan dan interaksi sosial pada pengguna situs bekas.com, dalam penelitiannya tersebut Pradana berupaya melihat berbagai hubungan antar individu dengan individu yang lain yang terjadi dengan bantuan internet. Pradana juga berusaha menggambarkan proses-proses jual-beli yang dilakukan secara *online* pada situs www.bekas.com.

Pradana menggunakan metode deksriptif dalam melakukan penelitiannya. Metode tersebut menggambarkan seluruh peristiwa-peristiwa yang terjadi pada situs bekas.com. Teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik wawancara dan teknik observasi dengan situs yang diteliti dan para pengguna situs tersebut.

Data yang diperoleh kemudian dianalisa menggunakan teori komunitas *virtual* dari Bungin dan teori interaksi sosial dari Soekanto.

Hasil dari penelitian tersebut adalah perdagangan yang dilakukan melalui media internet atau dapat disebut dengan jual-beli *online* mempunyai kelebihan dan kekurangan apabila dibandingkan dengan jual-beli secara tatap muka, pada penelitian ini juga terdapat persaingan dagang, kerjasama antara pedagang, cara-cara untuk menjatuhkan saingan, ada pula pengguna situs bekas.com yang menyimpang jauh dari fungsi situs iklan berbaris ini.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Wahyu Aji Cahya Romadhon (2009). Karya tulisnya mengambarkan tentang perdagangan *online* pada pengguna situs tokobagus.com dalam perspektif teknoekonomi. Romadhon berupaya untuk melihat bagaimana model perdagangan *online* pada situs tokobagus.com dan perilaku pengguna teknologi internet dalam melaksanakan perdagangan *online* di situs tokobagus.com.

Tidak jauh berbeda dengan Pradana, Romadhon juga menggunakan metode deskriptif dalam melakukan penelitiannya, selain deskriptif Wahyu juga menggunakan metode *netnography* yang memudahkan peneliti dalam meneliti sebuah aktifitas secara *online*

Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perdagangan yang dilakukan terdapat dua pola, yaitu *semi online* dan *full online*, kemudian ditemukan pula adanya kepercayaan pedagang yang dilihat dari status pedagangg. Adanya

motivasi seseorang untuk bergabung menjadi bagian komunitas situs tersebut, adanya proses interaksi yang saling berlawanan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka untuk mengetahui fenomena sosial budaya yang berhubungan antara FJB Kaskus dengan penggunaannya dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pola perdagangan yang ada pada FJB Kaskus?
2. Bagaimana interaksi sosial yang terjadi antara pedagang dan penjual yang menggunakan FJB Kaskus?
3. Bagaimana fungsi FJB Kaskus bagi para pengguna ?

1.3. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang, penulis tertarik untuk menjabarkan tentang fungsi FJB Kaskus bagi pengguna. Selain untuk mengetahui fungsi FJB ini melalui deskripsi tentang FJB Kaskus, penulis juga menuliskan interaksi yang terjadi antara penjual dan pembeli di FJB di Kaskus serta tata cara dalam proses yang terjadi selama transaksi di FJB tersebut. Penulisan penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan Akademis

Penelitian ini bertujuan untuk melengkapi syarat kelulusan yang diberikan oleh Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga. Pengamatan dilakukan di sebuah situs internet yang beralamatkan <http://www.Kaskus.co.id/FJB> dan berfokus kepada para *member* ataupun non-*member*. Penulisan ini dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan bagi para mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik secara umumnya dan dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Antropologi secara khusus.

1.3.2. Tujuan Praktis

Supaya berguna bagi pihak-pihak yang bertujuan untuk belajar bagaimana melakukan transaksi jual-beli *online* dari FJB Kaskus maupun dari situs jual-beli yang lainnya Penelitian ini diharapkan juga dapat berguna bagi pihak yang menginginkan kemajuan secara menyeluruh dalam sudut pandang sosial masyarakat.

1.4. Kerangka Teori

Ketika mengkaji rumusan masalah tentang FJB Kaskus, peneliti dapat menggunakan beberapa perspektif yang kemudian mengacu menjadi sebuah kerangka pemikiran. Beberapa perspektif yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah, teori manfaat dan gratifikasi (yang berupaya menjabarkan pola motivasi dan kebutuhan dalam mengakses FJB Kaskus bagi para penggunanya),

teori interaksi sosial (yang berupaya menjelaskan ikatan yang berkaitan dengan pengguna FJB Kaskus), teori teknoekonomi (yang berupaya menggambarkan sisi sosial budaya pada penggunaan FJB Kaskus), dan teori fungsionalisme (yang berupaya melihat fungsi antara situs FJB Kaskus dengan para penggunanya) Teori-teori tersebut disusun menjadi suatu kerangka berfikir dan dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1. Teori Manfaat Dan Gratifikasi

Menurut Rubin dalam Severin dan Tankard berpendapat bahwa aktivitas pengguna media adalah pilihan yang dilakukan dengan kesadaran sepenuhnya oleh pengguna untuk memenuhi kebutuhan mereka yang merupakan konsep utama dari pendekatan manfaat dan gratifikasi. Media di sini diartikan sebagai FJB Kaskus, sedangkan *Audien* di sini adalah pengguna FJB Kaskus yang membuat *thread* untuk tujuan menjual barangnya atau *posting* untuk menawar barang yang diinginkan (2005: 353).

Elihu Katz merupakan orang yang pertama kali menjelaskan teori ini dan pada perkembangannya teori ini dikembangkan oleh Katz, Gurevitch dan Haas (1973) dalam Severin dan Tankard, mereka melihat media massa sebagai suatu alat yang dimanfaatkan oleh individu-individu untuk melakukan suatu interaksi ataupun untuk memutuskan interaksi tersebut dengan individu yang lain (2005:357). Mereka menggolongkan kebutuhan media massa kedalam lima kategori: (1) Kebutuhan kognitif, (2) Kebutuhan afektif, (3) Kebutuhan integratif personal, (4) Kebutuhan integratif sosial, (5) Kebutuhan pelepasan ketegangan.

Lima kebutuhan tersebut mampu menjelaskan bagaimana seseorang mempunyai keinginan untuk bergabung di dalam media massa khususnya sebagai pengguna dari FJB Kaskus, yang mempunyai berbagai pola untuk memenuhi kebutuhannya. Bentuk dari kebutuhan tersebut mencakup lima kebutuhan di atas, yaitu: (1) mengenai pola untuk memenuhi, kebutuhan kognitif yang mencakup kebutuhan akan memperoleh informasi yang disediakan oleh pihak FJB Kaskus maupun oleh para pengguna Kaskus, pengetahuan dan pemahaman yang diinginkan oleh individu; (2) mengenai kebutuhan afektif yang mencakup emosional seorang individu dalam melakukan aktifitasnya sebagai pengguna FJB Kaskus, pengalaman menyenangkan yang didapat dalam melakukan aktifitasnya, atau mempunyai penilaian terhadap keindahan (estetis) dalam pembuatan suatu *thread*; (3) kebutuhan integratif personal yang mencakup memperkuat kredibilitas yang diwakili oleh *postingan* yang dibuat oleh pembelinya dalam FJB Kaskus disebut dengan *testimonial*¹⁸, rasa percaya diri, stabilitas, dan status yang diperoleh, pengguna FJB Kaskus dari pembuatan *thread*; (4) kebutuhan integratif sosial yang mencakup menambah sebuah relasi antara pengguna di FJB Kaskus; (5) kebutuhan pelepasan ketegangan mencakup pelarian dan pengalihan dari aktifitas sehari-hari yang dilakukan oleh para pengguna Kaskus di dunia yang nyata. Dari kebutuhan tersebut peneliti berharap mengetahui pola kebutuhan seperti apa yang dimiliki oleh pengguna FJB Kaskus, sebagai penjual maupun sebagai pembeli.

¹⁸ berbentuk seperti sebuah *postingan* namun berisi komentar dari pembuat *posting*

1.4.2. Interaksi Sosial

Cyberspace dalam internet dapat membuat kita melakukan yang sebelumnya tidak pernah dapat kita lakukan, seperti bertemu, berbicara bahkan dapat mengetahui wajah seseorang di tempat yang jauh namun kita tidak perlu beranjak dari kursi dan komputer kita, sehingga dapat dikatakan bahwa di internet kita juga dapat melakukan interaksi. Interaksi yang terjadi di internet tidak jauh berbeda dengan keadaan di dunia nyata, namun kekurangan dari internet adalah kita tidak dapat bertemu secara jasmani, di internet badan kita disimbolkan sebagai avatar¹⁹.

“Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.” (Soekanto, 1987: 51)

Interaksi sosial tersebut dapat terjadi ketika syarat-syarat terjadinya interaksi sosial terpenuhi, syarat-syarat tersebut adalah, ada kontak sosial dan komunikasi terjadi. Dapat diartikan interaksi sosial akan terjadi ketika dua orang atau lebih bertemu dan melakukan kontak sosial dan komunikasi. Gillin dan Gillin di dalam buku Soejono Soekanto (1987: 59) melakukan penggolongan dari bentuk-bentuk interaksi sosial, menurutnya ada dua yang muncul akibat terjadinya proses interaksi sosial, yaitu: (a.) Proses asosiatif yang terdiri dari akomodasi,

¹⁹ Gambar atau video dengan durasi tidak lama yang mewakili wajah dari seorang pengguna. (support.Kaskus.co.id)

asimilasi dan akulturasi. (b.) Proses disosiatif yang terdiri dari persaingan, persaingan yang mencakup kontravensi dan pertentangan atau konflik.

Bentuk-bentuk sosial tersebut juga terjadi di internet atau dunia maya, ditempat tersebut *netizen* perlu adanya sebuah kontrol sosial yang dapat mengatur mereka, khususnya di FJB kasus ada peraturan-peraturan yang dapat mengurangi proses-proses diasosiatif seperti adanya konflik. Adanya konflik juga merugikan reputasi bagi penjual untuk menarik pembelinya, karena apabila penjual pernah tersangkut konflik maka kepercayaan calon pembelinya menurun.

1.4.3. Teknoekonomi

Pada era digital ini hal-hal yang berbau dengan teknologi informasi berkembang dengan pesat, dengan berbagai bentuk inovasi-inovasi yang dapat merubah suatu hal dan dapat memudahkan pekerjaan manusia, sehingga manusia lebih bergantung kepada teknologi ini. Faktanya bahwa rata-rata manusia saat ini tidak dapat terpisah oleh teknologi komunikasi modern. Menurut Kaplan dan Manners (2002:127), istilah dari teknologi secara umum merupakan hal yang mengacu pada peralatan berupa mesin, alat-alat dan senjata suatu budaya, oleh karena itu merekalebih memilih untuk menggunakan istilah teknoekonomi, dikarenakan teknoekonomi meruakahn hal yang lebih dari teknologi saja, lebih tepatnya yaitu menjelaskan tentang sisi sosial dari suatu teknologi yang digunakan oleh suatu kelompok masyarakat.

Dampak yang telah ditimbulkan oleh perkembangan teknologi tidak mempunyai batasan tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya pada

masyarakat. Hal tersebut sudah terbukti dengan adanya inovasi teknologi berupa teknologi internet yang telah merubah bentuk kehidupan sosial dan budaya yang tidak dapat dilakukan oleh masyarakat sebelumnya, menjadi dapat dilakukan karena internet membuat ikatan-ikatan yang menghubungkan antara kehidupan nyata seorang individu atau sebuah kelompok masyarakat dengan kehidupan mereka di dunia maya. Pada perkembangannya pemanfaatan teknologi ini telah dikelompokkan oleh penggunaannya berdasarkan manfaatnya, seperti sebuah situs forum jual-beli *online*, situs forum persahabatan, situs forum berdasarkan hobi-hobi dan masih banyak yang lain. Teori ini tidak mengkhhususkan terhadap teknik dan alat yang dimanfaatkan oleh suatu masyarakat untuk mencukupi kebutuhan ekonominya.

1.4.4. Fungsionalisme

Teori fungsionalisme, adalah semua kegiatan-kegiatan kebudayaan yang bertujuan sebagai pemuas kebutuhan naluri manusia yang mempunyai hubungan dengan seluruh kehidupan manusia, dengan kata lain fungsional memiliki hubungan timbal balik yang saling menggantungkan atau dapat dijelaskan sebagai satu sistem yang dapat berjalan dengan baik ketika satu sistem yang lain mendukung sistem tersebut, begitu pula sebaliknya. Menurut Kaplan dan Manners dalam buku Teori budaya, fungsional adalah prespektif teoritik dalam antropologi yang mempunyai analogi dengan oraganismenya. Lebih jelasnya adalah fungsionalisme mencoba untuk memiskirkan tentang sistem sosial-budaya seperti sebuah bentuk dari “organisme”, yang terbagi-bagi. Setiap bagian-bagian tersebut mempunyai peran tidak hanya sebagai bagian yang saling berhubungan saja

namun juga, seperti pemeliharaan, keseimbangan dan kelesatiran hidup dari “organisme” tersebut.

“Dengan demikian dasar semua penjelasan fungsional ialah asumsi (terbuka maupun tersirat) bahwa semua sistem budaya memiliki syarat-syarat fungsional tertentu untuk memungkinkan eksistensinya. Atau sistem budaya memiliki kebutuhan (mungkin dikatakan sebagai “kebutuhan sosial” ala Redcliffe-Brown atau diungkapkan dalam peristilahan biologis individual ala Malinowski) yang semuanya dipenuhi agar sistem itu dapat bertahan hidup.” (Kaplan dan Manners, 2002: 77-78)

Menurut Koentjaraningrat, menyebutkan bahwa teori fungsional adalah teori mengenai fungsi unsur-unsur kebudayaan yang sangat rumit, namun pada intinya teori tersebut mengenai segala aktivitas kebudayaan sesungguhnya bertujuan memuaskan suatu rangkian dari sejumlah kebutuhan naluri manusia yang berhubungan dengan semua aspek kehidupan manusia tersebut (1987: 171). Dalam buku tersebut dijelaskan pula Malinowski menjelaskan tentang prinsip timbal-balik (*reciprocity*) dalam masyarakat. Malinowski menjelaskan bahwa fungsi budaya dalam hal ini kegiatan ekonomi untuk memenuhi tujuh kebutuhan pokok manusia. Kebutuhan pokok tersebut terdiri dari, *nutrition* (nutrisi), *reproduction* (reproduksi), *body comforts* (kenyamanan), *safety* (keamanan), *relaxation* (hiburan), *movements* (gerakan) dan *growth* (pertumbuhan) (Marzali: 2006: 132). Tujuh kebutuhan tersebut terdapat dalam sistem yang ada pada pengguna FJB Kaskus.

Malinowski juga menjelaskan pada buku Masyarakat Kesenian di Indonesia oleh Muhammad Takari dkk (2008:56), bahwa nilai yang praktis dari teori fungsionalisme ini adalah bahwa teori ini mengajarkan kita tentang

kepentingan relatif dari berbagai kebiasaan yang beraneka ragam; bagaimana kebiasaan-kebiasaan itu tergantung satu dengan yang lainnya; bagaimana harus dihadapi oleh para penyiur agama, oleh penguasa kolonial dan oleh mereka yang secara ekonomi mengeksploitasi perdagangan dan tenaga orang-orang masyarakat primitif. Dua penjelasan fungsi diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi sendiri menjelaskan Kebudayaan sebagai fungsi efisiensi; fungsi kelestarian dan pemeliharaan kebudayaan tersebut.

1.5. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian diperlukan adanya metode dan pendekatan yang mempunyai hubungan dengan masalah yang akan dibahas, sehingga metode metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif.

“Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Bodgan dan Taylor dalam Moleong, 2012:4).”

Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalkan perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2012:6).

Dari pengertian tersebut dapat dibilang bahwa kualitatif merupakan metode yang mengutamakan data yang berasal dari informan-informan yang diteliti, data yang ada haruslah data yang berasal dari informan tanpa ada tambahan-tambahan data seperti yang peneliti inginkan. Jadi data yang dimiliki

adalah data yang benar-benar diperoleh dari informan, bukan data yang telah peneliti rekayasa. Penelitian kualitatif harus memandang informan secara keseluruhan (holistik) tanpa menggolong-golongkan informan sebagai bagian variabel.

Penelitian ini menggunakan data yang bersifat deksriptif, sehingga data yang akan dikumpulkan berupa kata-kata dari informan, dan gambaran kegiatan yang dilakukan oleh informan. Hal ini dilakukan karena metode kualitatif melihat semua data mempunyai kemungkinan menjadi data kunci di penelitian tersebut. Pertanyaan seperti kata mengapa, kapan, alasan apa dan bagaimana terjadinya akan lebih sering digunakan oleh peneliti di dalam penggunaan metode kualitatif ini.

Selain menggunakan kualitatif, peneliti akan menggunakan metode *netnography*, metode ini merupakan metode yang dikembangkan dari metode etnografi. Etnografi berasal dari kata etno yang berarti masyarakat dan grafi yang berarti gambaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa etnografi adalah sebuah gambaran atau lukisan dari suatu masyarakat tertentu atau dapat dikatakan mendeskripsikan suatu kebudayaan dari suatu masyarakat. Netnografi merupakan perkembangan ilmu dari etnografi tersebut, netnografi sendiri mempunyai arti net yang berasal dari kata internet, sedangkan nografi berasal dari kata etnografi, dengan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa netnografi adalah suatu metode yang menggambarkan kebudayaan suatu masyarakat dengan bantuan internet.

“Netnografi didefinisikan sebagai “sebuah bentuk etnografi yang diadaptasi untuk dunia sosial yang dimediasi perangkat komputer” (Kozniaks, 2009:1). Singkatnya, netnografi adalah sebuah metode untuk mempelajari *cybernetics space*(*cyberspace*)” (Hidayah: 2012: 6)

Dengan adanya metode tersebut para antropolog yang pada awalnya meneliti masyarakat terasing secara perlahan-lahan dalam perkembangannya dapat meneliti suatu masyarakat yang ada di dunia maya atau internet. Hal tersebut dilakukan karena dalam perkembangannya internet merupakan suatu perantara munculnya sebuah masyarakat baru yang muncul dengan kebudayaan yang baru pula.

Metode netnografi ini mempunyai keunggulan yang pertama, kecepatan dalam mengumpulkan informasi, hal tersebut disebabkan metode ini menggunakan bantuan media internet dimana informasi dapat dengan mudah didapatkan dan dapat diakses dimana saja. Kedua, biaya yang digunakan dalam metode ini lebih rendah dibandingkan menggunakan teknik etnografi pada umumnya, dikarenakan dengan metode netnografi peneliti tidak perlu bertatap muka secara langsung dalam mencari data yang diinginkan, hanya diperlukan konektivitas dengan internet saja kita dapat mencari data yang diinginkan. Ketiga, metode ini digambarkan lebih alami atau tidak lebih bersifat memerintah atau mengganggu keaslian dari apa yang terjadi atau bahasan yang diperbincangkan. Netnografi selain memiliki keunggulan juga memiliki kelemahan seperti identitas seorang informan dalam dunia maya tidak memiliki kebenaran yang pasti, banyak kasus terjadi dimana nama, alamat atau umur tidak sama dengan yang kenyataan.

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan karya tulis ilmiah, pastinya dibutuhkan data-data lapangan yang berhubungan dengan tujuan penulis, oleh karena itu peneliti perlu melakukan pengumpulan data dan pemilahan data. Hal tersebut dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik yang sesuai dengan metode penelitian kualitatif yang menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1.5.1.1. Teknik Observasi atau Pengamatan

Observasi atau pengamatan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai fenomena-fenomena yang ada pada kehidupan sehari-hari dan dapat diamati yang kemudian, hasil pengamatan tersebut akan digunakan untuk melakukan diskusi berupa tanya jawab dengan pengguna FJB Kaskus yang telah dipilih menjadi informan atau responden untuk lebih mengerti fenomena-fenomena yang telah ditemukan tersebut. Menurut Suparlan di dalam buku metode penelitian kualitatif oleh Patilima (2011:63-64) ada delapan hal yang seharusnya diperhatikan oleh peneliti yang menggunakan metode pengamatan dalam melakukan penelitian ilmiah, yaitu:

- a) Ruang atau tempat, setiap tindakan yang berhubungan dengan benda, peristiwa, orang, dan hewan, yang berada dalam ruang atau tempat tertentu. Ruang atau tempat di penelitian ini berada di *cyberspace* yang berada di FJB Kaskus.
- b) Pelaku, Memperhatikan ciri-ciri pelaku yang berada di ruang atau tempat yang ingin diteliti. Ciri-ciri tersebut dapat dimanfaatkan untuk

mengkategorikan pelaku yang berinteraksi di ruang atau tempat tersebut. Pelaku dalam penelitian ini adalah penjual dan pembeli yang menggunakan FJB Kaskus sebagai tempat berdagang yang berperan sebagai *member* maupun *non-member*.

- c) Kegiatan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pelaku-pelaku di suatu ruang atau tempat, dimana tercipta sebuah interaksi antara satu pelaku dengan pelaku yang lain di suatu ruang atau tempat tertentu. Kegiatan dalam penelitian ini adalah aktivitas *e-commerce* yang dilakukan di FJB Kaskus.
- d) Benda-benda atau alat-alat, penggunaan benda-benda atau alat oleh para pelaku untuk melakukan kegiatan-kegiatannya di suatu tempat atau suatu ruang. Alat-alat tersebut adalah alat-alat *elektronik* yang digunakan untuk mengakses situs jual-beli Kaskus, seperti komputer, laptop, atau handphone.
- e) Waktu, disetiap kegiatan peneliti harus menuliskan tahaapan-tahapan waktu dengan menggunakan kronologi disetiap kegiatan yang diteliti. Seperti *posting-an thread* awal pelaku (*member*) sampai barang yang dijual telah terjual.
- f) Peristiwa, Setiap peristiwa yang berhubungan dengan kegiatan pelaku, peneliti harus mencatat, meskipun peristiwa yang dilakukan hanya kegiatan yang tidak berhubungan dengan penelitian. Di Kaskus, peristiwa ini adalah balasan berupa *postingan* dari *thread* yang telah dibuat oleh penjual.

- g) Tujuan, Peneliti harus menuliskan tujuan dari awal kegiatan pelaku hingga akhir kegiatan dari pelaku pada Kaskus proses *posting* barang yang dijual sampai barang telah laku dan barang sudah berada di tangan pembeli.
- h) Perasaan, perasaan dari pelaku kegiatan yang berupa bahasa secara lisan ataupun yang bukan secara lisan yang berubah-ubah harus dicatat pula oleh peneliti. Bagi pengguna Kaskus penggunaan perasaan diwakilkan melalui *emoticon*²⁰ yang telah diprogram oleh pihak Kaskus.

Delapan hal di atas merupakan pedoman yang penting ketika kita akan menulis karya ilmiah, dari data lapangan yang kemudian dipilah dan disusun menjadi suatu karya ilmiah.

1.5.1.2. Pengamatan Terlibat

Menurut Suparlan di dalam buku metode penelitian kualitatif oleh Patilima (2011:65) menjelaskan bahwa metode ini merupakan sebuah teknik yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang peneliti diharuskan untuk melibatkan dirinya di kehidupan dari masyarakat yang diteliti. Hal tersebut dilakukan agar peneliti dapat memandang dan mengerti peristiwa-peristiwa yang terjadi ketika mendapatkan data lapangan. Metode ini bukan hanya sekedar memperhatikan peristiwa—peristiwa yang terjadi pada aktivitas sehari-hari pelaku saja, namun peneliti diharuskan pula melakukan wawancara, mendengarkan, merasakan dan dalam batas-batas tertentu. Wawancara di sini dilakukan berupa

²⁰ Singkatan dari Emotional icon yang terdiri dari gambar-gambar yang mewakili wajah emotional kita

tanya jawab langsung, sehingga diharapkan jawaban dari pelaku, merupakan jawaban yang spontan tanpa ada hal-hal yang ditambah-tambahkan.

Mendaftarkan diri dan melakukan proses jual-beli di FJB Kaskus, peneliti sudah menerapkan metode ini. Proses tersebut membantu peneliti dapat lebih memahami proses-proses penjualan dan pembelian barang yang berlangsung di FJB Kaskus, selain itu peneliti juga dapat melakukan interaksi secara terus-menerus dengan pengguna yang ada di FJB Kaskus. Teknik ini membantu peneliti dalam mendapatkan informasi dari informan dan responden yang menggunakan situs FJB Kaskus.

1.5.1.3. Teknik Wawancara

Menurut Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa ketika seseorang melakukan percakapan dengan orang lain dan mempunyai tujuan tertentu, kegiatan tersebut dapat disebut sebagai wawancara (2012: 186). Penjelasan diartikan bahwa teknik wawancara adalah suatu kegiatan percakapan yang dilakukan antara peneliti dengan informan dengan maksud mencari data penelitian. Percakapan yang dilakukan adalah tanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian dalam penelitian ini tanya jawab yang dimaksudkan adalah tanya jawab tentang FJB Kaskus. Menurut Koentjaraningrat (1991:138) wawancara dibagi menjadi dua golongan besar, yaitu (a.) wawancara berencana atau *standardized interview* (b.) wawancara tak berencana atau *unstandardized interview*. Dalam dua golongan tersebut perbedaannya terletak pada penyusunan daftar pertanyaan yang digunakan sebagai pedoman untuk memperoleh data dari informan.

Peneliti menggunakan teknik kedua yaitu wawancara tak berencana atau *unstandardized interview*, dikarenakan teknik wawancara tersebut bermaksud untuk mengumpulkan data informasi dari informan yang tidak dapat dibatasi. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara mendalam, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tidak dapat dituliskan secara pasti sebelumnya, sehingga pertanyaan-pertanyaan akan muncul dan berkembang sesuai dengan pernyataan informan dan kemampuan dari peneliti, namun tetap terjadi wawancara yang terarah kepada penelitian ini. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam teknik wawancara ini adalah pertanyaan terbuka, karena pihak informan dan responden dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan tidak dibatasi dalam pemilihan kata-katanya, selain itu pertanyaan terbuka lebih memberikan kesempatan terhadap para informan atau responden untuk berekspresi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan terbuka ini juga memiliki kelemahan, yaitu banyaknya jawaban-jawaban yang kurang relevansinya dengan penelitian ini, sehingga peneliti harus sering mengarahkan jawaban dari informan atau responden kearah tujuan penelitian ini.

1.5.1.4. Teknik Penggunaan Data Sekunder

Penggunaan data sekunder di sini terdiri dari berbagai sumber buku, *e-book*, jurnal, dan catatan-catatan yang diperoleh dari internet, selain data-data berupa teks penggunaan data-data berupa foto, video dan rekaman juga dapat menunjang dalam menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini.

1.5.2. Teknik Pemilihan Informan dan Responden

Metode penelitian kualitatif dalam mencari sebuah data menggunakan tanya jawab atau berkomunikasi dengan seseorang yang menjadi sumber data peneliti, seseorang di sini disebut sebagai Informan. Menurut *Webster New Colligate Dictionary* dalam buku *Metodelogi Entografi* oleh Spradley (1997:35), seorang informan adalah seorang pembicara asli yang berbicara dengan mengulang kata-kata, frasa dan kalimat dalam bahasa dialeknya sebagai model imitasi dan sumber informasi. Dapat kita ambil dari penjelasan tersebut, bahwa informan adalah seorang yang menjadi sebuah sumber informasi bagi peneliti dan informan tersebut dalam berinteraksi menggunakan dialek yang digunakan oleh informan sehari-hari, dan para peneliti tidak boleh melarang seorang informan dalam berinteraksi menggunakan bahasa informan. Para peneliti diharuskan dapat mengerti cara berkomunikasi dengan informannya sehingga mendapatkan informasi atau data penelitian yang diharapkan. Informan dan responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna yang berstatus member di FJB Kaskus
2. Pengguna yang berstatus non-member di FJB Kaskus

Pengguna yang berstatus member akan dibagi menjadi dua bagian yaitu member kaskus regular dan member kaskus donatur. Pembagian tersebut berdasarkan keuntungan yang didapatkan dengan *usertag*²¹ yang dimiliki oleh seorang member. Setelah menetapkan informan, peneliti berupaya untuk mencari

²¹ Tag status pengguna yang ada pada FJB Kaskus.

informan dengan cara yang tepat sehingga informan yang dipilih dengan kriteria di atas lebih mudah didapatkan. Semua informan didapatkan dengan cara memilah-milah *thread* yang dibuat oleh penjual di FJB Kaskus yang kemudian peneliti akan menghubungi nomor yang tersedia dan mengajak bertemu atau disebut pula dengan *COD*²² atau peneliti membeli barang yang dijual oleh calon informan kemudian setelah dibeli barangnya peneliti menjadikan pembeli tersebut menjadi informan. Alasan tersebut digunakan agar penjual dapat bertemu karena tidak semua calon informan yang dipilih bersedia untuk melakukan wawancara dengan berbagai alasan. Beberapa dari informan yang didapatkan juga masih memiliki hubungan teman dengan peneliti. Berikut data informan yang diperoleh dalam penelitian ini :

Informan yang pertama bernama Nicko Norton, berusia tiga puluh satu tahun. Informan ini bertempat tinggal di kota Lampung. Pendidikan terakhir yang diperoleh informan adalah sarjana Farmasi. Perkerjaan informan sebagai pengusaha apotek dan berdagang aksesoris telepon genggam. Informan melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama lima tahun dan mempunyai status member Kaskus donatur.

Informan yang kedua bernama Azizah Nur Aisyati, berusia dua puluh dua tahun. Informan ini bertempat tinggal di kota Surabaya. Pendidikan terakhir yang diperoleh informan adalah sekolah menengah atas. Perkerjaan informan sebagai

²² Singkatan dari *Cash On Delivery*

mahasiswa. Informan melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama dua.z tahun dan mempunyai status member Kaskus regular.

Informan yang ketiga bernama Devita Ayu, berusia dua puluh tiga tahun. Informan ini bertempat tinggal di kota Sidoarjo. Pendidikan terakhir yang diperoleh informan adalah sekolah menengah atas. Perkerjaan informan sebagai Mahasiswa. Informan melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama 10 bulan dan mempunyai status member Kaskus regular

Informan yang keempat bernama Wahyu Prabowo Putra, berusia dua puluh tiga tahun. Informan ini bertempat tinggal di kota Sidoarjo. Pendidikan terakhir yang diperoleh informan adalah sarjana Antropologi. Perkerjaan informan sebagai promotor rokok. Informan melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama delapan tahun dan mempunyai status member Kaskus regular.

Informan yang kelima bernama Aprian Andri Wirasetya, berusia dua puluh empat tahun. Informan ini bertempat tinggal di kota Tuban. Pendidikan terakhir yang diperoleh informan adalah sekolah menengah atas. Perkerjaan informan sebagai Mahasiswa. Informan melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama enam tahun dan mempunyai status member Kaskus regular.

Informan yang keenam bernama Danang Septiyanto, berusia dua puluh tiga tahun. Informan ini bertempat tinggal di kota Kediri. Pendidikan terakhir yang diperoleh informan adalah sarjana Antropologi. Perkerjaan informan sebagai *job seeker*. Informan melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama lima tahun dan mempunyai status member *non-member*.

Informan yang ketujuh bernama Redmon Yonanta M., berusia dua puluh tiga tahun. Informan ini bertempat tinggal di kota Malang. Pendidikan terakhir yang diperoleh informan adalah sekolah menengah atas. Perkerjaan informan sebagai mahasiswa. Informan melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama lima tahun dan mempunyai status member Kaskus regular.

Informan yang kedelapan bernama Septian Ardiansyah, berusia dua puluh lima tahun. Informan ini bertempat tinggal di kota Surabaya. Pendidikan terakhir yang diperoleh informan adalah sarjana Ilmu Informasi dan Perpustakaan. Perkerjaan informan sebagai *job seeker*. Informan melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama tujuh tahun dan mempunyai status member Kaskus regular

Responden di sini diperlukan agar data yang telah didapat dari informan diketahui keabsahannya. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan responden adalah teknik *accidental* sampling, menurut Sugiyono (2004:77) adalah mengambil responden sebagai sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data. Bertemu di sini diartikan peneliti mencari-mencari *thread* di FJB Kaskus tanpa melihat kriteria-kriteria tertentu kemudian peneliti memberikan kuisioner melalui *e-mail* atau alamat situs *google doc* yang dibuat untuk kuisioner. Peneliti juga memberikan beberapa hadiah berupa pulsa untuk lima belas responden yang telah dipilih dari jawaban yang diberi terdi dari sepuluh orang mendapatkan pulsa lima ribu rupiah dan lima orang mendapatkan sepuluh ribu rupiah. hal ini dilakukan agar responden mengisi kuisioner yang telah diberikan dengan jawaban yang tepat. 35

orang telah menuliskan kuisioner yang diberikan oleh peneliti, namun hanya 21 orang dipilih untuk menjadi responden karena jawaban yang diberikan merupakan jawaban yang diinginkan oleh peneliti. Berikut responden yang diperoleh dari penelitian ini:

Responden yang pertama bernama Fitri, berusia dua puluh dua tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Surabaya. Responden mempunyai pekerjaan sebagai *job seeker*. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama satu tahun dan mempunyai status sebagai *non-member*.

Responden yang kedua bernama Link, berusia tiga puluh tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Jakarta. Responden mempunyai pekerjaan sebagai karyawan di perusahaan swasta. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama dua tahun dan mempunyai status sebagai *non-member*.

Responden yang ketiga bernama Endang, berusia lima puluh enam tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Semarang. Responden mempunyai pekerjaan sebagai seorang pensiunan. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama tiga tahun dan mempunyai status sebagai *non-member*.

Responden yang keempat bernama Tasya, berusia dua puluh tujuh tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Sidoarjo. Responden mempunyai pekerjaan sebagai karyawan di perusahaan swasta. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama dua tahun dan mempunyai status sebagai *non-member*.

Responden yang kelima bernama Juwita, berusia dua puluh dua tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Jakarta Selatan. Responden mempunyai pekerjaan sebagai karyawan di perusahaan swasta. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama satu tahun dan mempunyai status sebagai *non-member*.

Responden yang keenam bernama Redina, berusia dua puluh satu tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Samarinda. Responden mempunyai pekerjaan sebagai mahasiswa. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama satu tahun dan mempunyai status sebagai *non-member*.

Responden yang ketujuh bernama Vellyn, berusia dua puluh dua tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Surabaya. Responden mempunyai pekerjaan sebagai mahasiswa. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama tiga bulan dan mempunyai status sebagai *non-member*.

Responden yang kedelapan bernama Tifani, berusia dua puluh satu tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Semarang. Responden mempunyai pekerjaan sebagai mahasiswa. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama empat tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus donatur.

Responden yang kesembilan bernama Darmanto Ahmad, berusia dua puluh tiga tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Karawang. Responden mempunyai pekerjaan sebagai buruh pabrik. Responden melakukan kegiatan

jual-beli di FJB Kaskus selama empat tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus donatur.

Responden yang kesepuluh bernama Patchkom, berusia tiga puluh delapan tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Tasikmalaya. Responden mempunyai pekerjaan sebagai pengusaha wiraswasta. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama dua tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus donatur.

Responden yang kesebelas bernama Redy Luhur Budiasta, berusia dua puluh tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Jakarta Selatan. Responden mempunyai pekerjaan sebagai linguist. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama satu tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus donatur.

Responden yang kedua belas bernama Leyshirtt, berusia dua puluh enam tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Jakarta Pusat. Responden mempunyai pekerjaan sebagai karyawan diperusahaan swasta. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama empat tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus donatur.

Responden yang ketiga belas bernama Ela Maria, berusia tiga puluh enam tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Jakarta. Responden mempunyai pekerjaan sebagai manager Akunting di sebuah perusahaan. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama enam tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus donatur.

Responden yang keempat belas bernama Shodiq Inkurniawan, berusia lima puluh tiga tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Bekasi. Responden mempunyai pekerjaan sebagai *vice marketing*. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama tiga tahun enam bulan dan mempunyai status member sebagai Kaskus donatur.

Responden yang kelima belas bernama Edbert, berusia dua puluh tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Tangerang. Responden mempunyai pekerjaan sebagai mahasiswa. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama dua tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus regular.

Responden yang keenam belas bernama Khalil Gibran, berusia dua puluh tiga tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Yogyakarta. Responden mempunyai pekerjaan sebagai mahasiswa. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama dua tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus regular.

Responden yang ketujuh belas bernama Nisa Endiar Putri, berusia sembilan belas tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Semarang. Responden mempunyai pekerjaan sebagai karyawan di sebuah perusahaan swasta. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama dua tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus regular.

Responden yang kedelapan belas bernama Ruli, berusia tiga puluh dua tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Surabaya. Responden mempunyai pekerjaan sebagai karyawan di sebuah perusahaan swasta. Responden melakukan

kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama lima tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus regular.

Responden yang kesembilan belas bernama Ciyuslho, berusia lima puluh tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Bandung. Responden mempunyai pekerjaan sebagai pegawai negeri sipil. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama satu tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus regular.

Responden yang kedua puluh bernama Apip Miftah, berusia lima puluh tiga tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Bandung. Responden mempunyai pekerjaan sebagai guru. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama dua tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus regular.

Responden yang kedua puluh satu bernama Pujo, berusia dua puluh dua tahun. Responden ini bertempat tinggal di kota Jombang. Responden mempunyai pekerjaan sebagai *job seeker*. Responden melakukan kegiatan jual-beli di FJB Kaskus selama tiga tahun dan mempunyai status member sebagai Kaskus regular.

1.5.3. Teknik Analisa Data

Metode analisa data digunakan untuk mengolah data-data yang telah diperoleh di lapangan berdasarkan metode kualitatif. Analisis ini berdasarkan pada argumentasi logika berfikir yang didapatkan dari aktivitas peneliti dalam

melakukan teknik pengumpulan data. Bodgan dan Baliken dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif oleh Moleong (2012: 248), menyatakan bahwa analisis data kualitatif adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan data, berupa mengorganisasikan data, membagi-bagi menjadi suatu kelompok yang dapat dikelola, menyelelarkan data, mencari dan mendapatkan pola, mendapatkan suatu yang dianggap penting dan suatu yang dapat dipelajari, dan pada akhirnya dapat menentukan apa yang harus diceritakan kepada orang lain.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa dalam melakukan analisis data diperlukan berbagai hal dimulai mengorganisasikan data yang diperoleh dari informan dan responden, kemudian memilah-milah jawaban yang diperoleh hingga menjadi sebuah kesimpulan yang nantinya digunakan untuk menulis hasil analisis yang didapatkan. Selain hal diatas analisis data juga memerlukan teori-teori yang mempunyai hubungan dengan tema penelitian. Teori yang digunakan adalah teori manfaat dan gratifikasi, teori interaksi sosial, teknoekonomi dan teori fungsionalisme.