

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunitas virtual hadir sebagai fenomena baru ketika internet semakin mudah diakses. Istilah komunitas virtual muncul pertama kali dalam buku Rheingold (1993) yang menyebut '*virtual community*' untuk menggambarkan sekelompok orang yang menggunakan komputer sebagai media komunikasi dalam suatu komunitas. Rheingold menangkap komunitas virtual memiliki potensi untuk mempengaruhi kehidupan ekonomi, politik dan sosial. Dari sudut pandang ekonomi, komunitas virtual dipandang sebagai faktor yang melekat pada lingkungan sosial yang bisa menciptakan nilai dan keunggulan kompetitif. Sementara itu, para politisi dan partai telah menggunakan komunitas virtual sebagai sarana untuk berkampanye dalam rangka mendapat suara dan simpatisan. Komunitas virtual juga bisa mempengaruhi kehidupan sosial dalam bentuk budaya, kesehatan, lingkungan hidup dan pendidikan.

Dari sudut pandang pengembangan komunitas berbasis ekologi, teknologi internet memiliki potensi yang memungkinkan individu untuk meningkatkan kualitas hidup secara mandiri berdasarkan inisiatif sendiri. Potensi tersebut bisa muncul ketika individu memiliki kesadaran untuk menggunakan internet secara cerdas dan bijaksana. Naisbitt (2002) menyatakan bahwa masyarakat harus mampu mengantisipasi konsekuensi teknologi dan menerapkannya secara bertanggung jawab. Komunitas virtual yang dibentuk oleh individu dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup merupakan salah satu wujud penggunaan internet yang bertanggung jawab. Peningkatan kualitas hidup bisa diekspresikan dalam bentuk budaya, kesehatan, lingkungan alam dan pendidikan dimana program serta

ide-idenya berasal dari inisiatif individu. Karakter komunitas virtual yang dibangun secara *bottom-up* (inisiatif berasal dari individu dan bukan dari pemerintah, lembaga atau perusahaan) merupakan ciri khas masyarakat madani. Komunitas yang dibentuk dengan konsep masyarakat madani sering merujuk pada istilah pemberdayaan masyarakat. Komunitas menjadi wadah sekelompok orang untuk berperan serta dalam meningkatkan kualitas hidup melalui kegiatan-kegiatan yang bermanfaat bagi diri dan lingkungannya.

Keberhasilan komunitas bisa diukur melalui pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Teori keberhasilan sistem informasi yang dikembangkan oleh DeLone dan McLean telah digunakan secara luas ketika aplikasi teknologi informasi mulai diimplementasikan di berbagai aspek kehidupan. Komunitas virtual yang hadir berkat dukungan internet, keberhasilannya bisa diukur dengan model tersebut. Beberapa peneliti (Lin, *et al.*, 2007; Lin, 2007) telah mengadaptasi teori keberhasilan sistem informasi DeLone dan McLean. Sementara itu, Preece (2001) telah mengembangkan model pengukuran keberhasilan komunitas virtual dengan menggunakan perspektif kebergunaan dan sosiabilitas. Pada dasarnya, keberhasilan komunitas tercapai ketika terdapat partisipasi berkelanjutan dari anggota dalam rangka mencapai tujuan bersama. Partisipasi berkelanjutan anggota komunitas virtual menjadi penting karena mengindikasikan bahwa individu masih berada dalam upaya terus menerus mengembangkan diri.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan partisipasi anggota komunitas virtual telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Kajian komunitas virtual telah melibatkan berbagai bidang keilmuan seperti sistem informasi, sosiologi, psikologi, komunikasi, bisnis dan manajemen. Keterkaitan bidang keilmuan tersebut dikarenakan keberadaan komunitas virtual telah mempengaruhi berbagai

aspek kehidupan. Berbagai sudut pandang telah dipilih untuk meneliti partisipasi anggota komunitas virtual dalam strategi pemasaran (Ho, 2015; Munnuka *et al.*, 2015; Brodie *et al.*, 2013), transaksi *online* (Gupta *et al.*, 2007), pendidikan dan pembelajaran (Rafaely *et al.*, 2004; Phang *et al.*, 2009; Sun *et al.*, 2012; Al-Debei *et al.*, 2013), organisasi non-profit (Saxton *et al.*, 2014), hobi (Lu *et al.*, 2010) dan gabungan berbagai jenis komunitas virtual (Dholakia *et al.*, 2004; Lin, 2007; Ruhi, 2010; Petric *et al.*, 2013).

Menjadi menarik untuk meneliti partisipasi anggota dalam komunitas virtual dengan menggunakan sudut pandang pengembangan masyarakat madani yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup atas inisiatif sendiri dan melalui proses pembelajaran. Ketiadaan penelitian yang meneliti mengkaji partisipasi berkelanjutan individu yang bercirikan pengembangan program atas inisiatif sendiri dan sukarela merupakan kesenjangan penelitian (*research gap*). Hasil penelitian Dholakia *et al.* (2004) menunjukkan bahwa perilaku partisipasi dipengaruhi oleh jenis komunitas virtual. Sementara Sun *et al.* (2012) membuktikan bahwa perilaku partisipasi dalam bentuk berbagi pengetahuan dipengaruhi oleh tujuan komunitas virtual. Penelitian saat ini dilakukan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku partisipasi berkelanjutan individu dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup melalui proses pembelajaran.

Komunitas virtual merupakan sekelompok individu yang bergabung dalam dunia maya (*cyberspace*) karena adanya persamaan minat atau tujuan. Karakteristik dunia maya (*cyberspace*) berbeda dengan dunia nyata (*real world*) sehingga ada beberapa perbedaan perilaku partisipasi berkelanjutan anggota dalam komunitas virtual jika dibandingkan dengan komunitas konvensional. Piliang

(2012) menyatakan bahwa “*Cyberspace* adalah ‘dunia antara’ yaitu dunia bit-bit informasi yang mampu menciptakan berbagai hubungan dan relasi sosial yang bersifat virtual. Oleh karena hubungan, relasi dan interaksi sosial di dalam *cyberspace* bukanlah antar fisik di dalam sebuah wilayah atau territorial tertentu, maka ia menciptakan semacam deterritorialisasi sosial (*social deterritorialisation*) yaitu interaksi sosial yang tidak dilakukan di dalam sebuah territorial yang nyata (dalam pengertian konvensional) akan tetapi di dalam sebuah halusinasi territorial (*territorial hallucination*)”. Ketidakhadiran fisik dalam komunikasi dan interaksi karena adanya komputer yang memediasi, mempengaruhi perilaku partisipasi seseorang sehingga perlu dikaji dengan menggunakan perspektif teknologi dan sosial.

Penelitian saat ini menggunakan perspektif kebergunaan dan sosiabilitas yang merupakan upaya menyoroiti komunitas virtual dari aspek sosio-teknik, sebagaimana terdapat dalam penelitian sebelumnya (Preece, 2001; Phang *et al.*, 2009, Lu *et al.*, 2010). Model yang dikembangkan dalam penelitian saat ini bersumber pada teori *Theory Planned Behavior* (TPB), *Theory of Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989), Model Keberhasilan Sistem Informasi DeLone dan McLean serta konsep keberhasilan komunitas virtual dalam perspektif kebergunaan dan sosiabilitas yang dikembangkan oleh Preece.

Teori perilaku terencana menggunakan variabel perilaku yang dipengaruhi oleh niat. Penelitian saat ini mengadaptasi teori tersebut dengan menggunakan variabel niat partisipasi berkelanjutan dan perilaku partisipasi berkelanjutan. Dalam studi sistem informasi manajemen, Davis (1989) mengembangkan teori penerimaan teknologi yang mengadaptasi TPB dimana niat penggunaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan menggunakan.

Model TAM yang dikembangkan pada tahap awal menunjukkan bahwa penerimaan teknologi hanya dipengaruhi faktor teknik semata. Hal ini memungkinkan beberapa periset selanjutnya seperti Preece yang menambahkan faktor sosiabilitas untuk memahami perilaku anggota komunitas virtual yang pada dasarnya menggunakan produk teknologi informasi. Secara khusus Lu *et al* (2011) membuat model penelitian yang menunjukkan bahwa faktor niat partisipasi berkelanjutan anggota komunitas dipengaruhi oleh faktor kebergunaan dan sosiabilitas.

Studi perilaku partisipasi anggota komunitas virtual merupakan kajian dalam bidang Sistem Informasi Manajemen yang melibatkan berbagai ilmu dari sisi teknik (teknologi informasi) dan sosial (psikologi, sosiologi, manajemen, bisnis). Secara khusus ilmu Interaksi Manusia dan Komputer telah mempelajari bagaimana suatu sistem bisa memberikan kebergunaan pada pengguna. Aspek kebergunaan (*Usability*) suatu sistem saat ini telah berkembang, tidak hanya membahas komputer yang memediasi komunikasi (*Computer-Mediated Communication*) tetapi sudah pada tahap teknologi yang memediasi partisipasi sosial (*Technology-Mediated Social Participation*). Hal ini dimungkinkan oleh keberadaan internet yang memunculkan media sosial sebagai sarana bagi masyarakat dunia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan komputer maupun *smartphone*. Keberadaan media sosial mempengaruhi perilaku seseorang dalam berkomunikasi dan berinteraksi ketika menggunakan teknologi yang menjadi perantara. Hal ini menjadi alasan bahwa kajian mengenai perilaku partisipasi anggota komunitas virtual melibatkan ilmu sosial dan teknik.

Perbedaan mendasar dengan penelitian terdahulu adalah pemilihan komunitas virtual yang bertujuan pengembangan diri melalui proses pembelajaran

berbasis Facebook. Komunitas virtual ini bersifat sukarela, tidak ada perbedaan antara guru dan murid. Fungsi administrator adalah pengelola yang dipegang oleh satu atau beberapa orang dan tidak berperan sebagai pemimpin. Pengelola dan anggota memiliki peran yang sama dalam berpartisipasi.

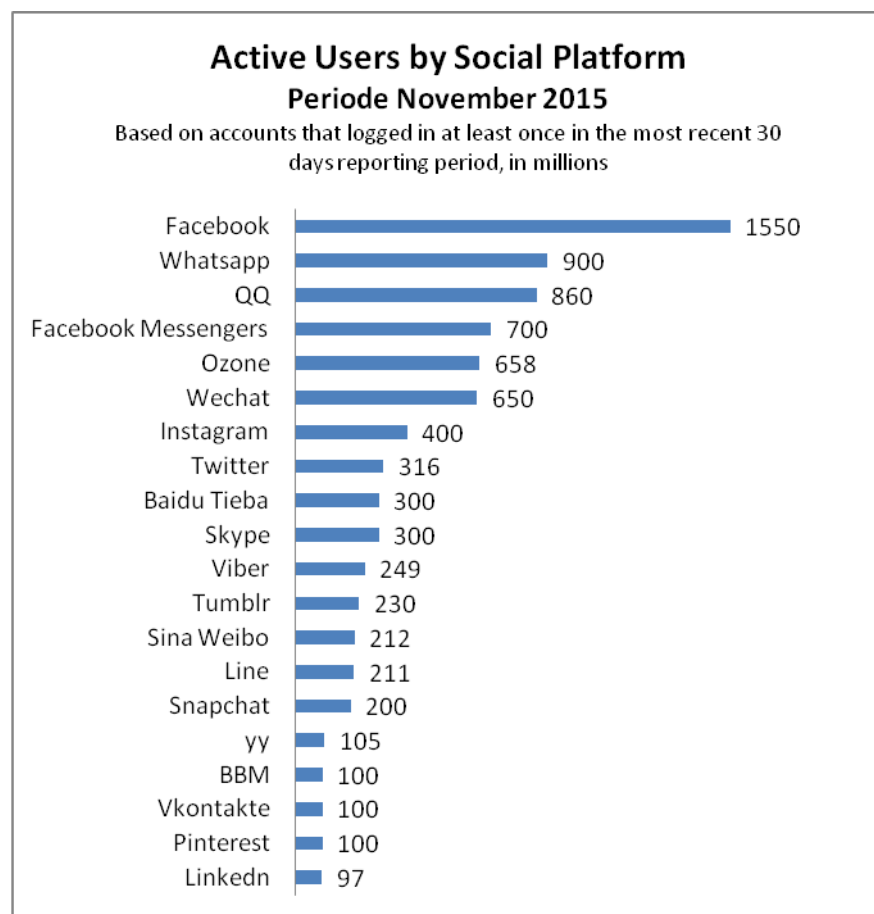
Facebook merupakan platform media sosial yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Hampir 1,550 milyar orang menggunakan Facebook sebagai pilihan berinteraksi di media sosial. Menurut data yang dikeluarkan oleh *We Are Social* menunjukkan bahwa sampai bulan Nopember 2015 Facebook mendominasi penggunaan platform teknologi media sosial. Peringkat kedua adalah Whatsapp dengan jumlah pengguna sebesar 900 juta orang. Sementara itu Instagram dan Twitter berada di posisi ke tujuh dan delapan.

Data yang dikeluarkan oleh *We Are Social* (2015) menunjukkan di Indonesia, sampai dengan Nopember 2015 ada 79 juta orang menggunakan Facebook. Sebagian besar pengguna Facebook berusia 20-29 tahun (35 juta orang) dengan komposisi 60% pria dan 40% wanita. Di peringkat kedua, kelompok usia remaja 13 – 19 tahun (26 juta orang) dengan komposisi berimbang antara pria dan wanita masing-masing 50%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa potensi Facebook sebagai platform teknologi untuk berinteraksi dan berkomunikasi sangat besar.

Keberadaan komunitas virtual di Facebook bisa menggunakan platform *Fanpages* dan *Groups*. *Fanpages* adalah sebuah aplikasi bagi suatu perusahaan, selebriti, organisasi, tokoh atau individu untuk berkomunikasi dengan orang lain yang menjadi pengikut mereka (*Followers*). Aplikasi kedua yang bisa digunakan sebagai wadah komunitas virtual di Facebook adalah grup (*Groups*). Bentuk komunikasi dalam grup bersifat horizontal yang memungkinkan adanya diskusi

antar anggota komunitas. Untuk menjadi anggota seseorang harus mendaftarkan diri terlebih dahulu yang selanjutnya akan dikonfirmasi oleh pengelola. Grup mewadahi orang-orang yang ingin berkelompok dengan tujuan dan minat yang sama.

Berikut ini adalah grafik yang menunjukkan penggunaan platform teknologi oleh pengguna aktif yang diwakili oleh beberapa negara di dunia. Data diolah biro konsultan internasional *We Are Social* yang melakukan pembaruan data secara periodik. Informasi yang disampaikan saat ini untuk periode laporan bulan Nopember 2015.



Sumber : *We are social* (2015)

Gambar 1.1. Pengguna Platform Media Sosial di Dunia

Dalam konteks komunitas virtual, Facebook menyediakan layanan dalam bentuk yang memungkinkan seseorang menjadi anggota dalam suatu grup dengan cara klik 'gabung'. Fasilitas grup yang disediakan oleh Facebook memiliki keunggulan dari sisi tampilan forum diskusi yang disampaikan bersifat tematik. Suatu tema tertentu yang diunggah bisa terkelompok dalam satu akun anggota sehingga tidak terjadi diskusi yang campur aduk. Selain itu, Facebook memungkinkan unggahan dalam bentuk teks, gambar, video dan link web. Anggota grup bisa menggunakan fasilitas membuat acara, jajak pendapat, album, file atau menjual sesuatu. Secara umum, manajemen Facebook tampaknya selalu memperbaharui layanan-layanan yang terdapat dalam grup. Sampai saat ini, sudah ada layanan yang menetapkan status keanggotaan dalam grup seperti, pendiri, moderator dan anggota. Informasi yang diberikan tidak hanya nama akun tetapi juga tanggal masuk menjadi anggota.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian saat ini berjudul "*Perilaku Partisipasi Berkelanjutan Anggota Komunitas Virtual dalam Perspektif Kebergunaan dan Sosiabilitas.*" Penelitian dilakukan terhadap anggota komunitas virtual belajar yang menggunakan Facebook sebagai platform teknologinya.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah penelitian adalah pernyataan tentang hubungan antara dua atau lebih variabel. Perumusan masalah dalam penelitian saat ini merujuk pada isu utama yang akan diungkapkan berkaitan dengan perilaku partisipasi anggota komunitas virtual dengan menggunakan perspektif kebergunaan dan sosiabilitas. Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah untuk penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan pada komunitas virtual?
2. Apakah Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan pada komunitas virtual?
3. Apakah Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Rasa Memiliki pada komunitas virtual?
4. Apakah Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan pada komunitas virtual?
5. Apakah Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan pada komunitas virtual?
6. Apakah Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Rasa Memiliki pada komunitas virtual?
7. Apakah Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada komunitas virtual?
8. Apakah Persepsi Kegembiraan berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada komunitas virtual?
9. Apakah Rasa Memiliki berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada komunitas virtual?
10. Apakah Niat Partisipasi Berkelanjutan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan pada komunitas virtual?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun maka tujuan penelitian saat ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Kebergunaan terhadap Persepsi Kemanfaatan pada komunitas virtual.

2. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Kebergunaan terhadap Persepsi Kegembiraan pada komunitas virtual.
3. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Kebergunaan terhadap Rasa Memiliki pada komunitas virtual.
4. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Sosiabilitas terhadap Persepsi Kemanfaatan pada komunitas virtual.
5. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Sosiabilitas terhadap Persepsi Kegembiraan pada komunitas virtual.
6. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Sosiabilitas terhadap Rasa Memiliki pada komunitas virtual.
7. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada komunitas virtual.
8. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Persepsi Kegembiraan berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada komunitas virtual.
9. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Rasa Memiliki terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada komunitas virtual.
10. Mengetahui dan menjelaskan pengaruh Niat Partisipasi Berkelanjutan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan pada komunitas virtual.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi akademisi. Studi komunitas virtual saat ini masih terus berkembang. Secara teori, keberhasilan komunitas virtual masih dalam proses saling melengkapi dari berbagai penelitian yang dilakukan. Penelitian saat ini diharapkan memberi kontribusi pada teori berdasarkan model penelitian yang dikembangkan.

- b. Bagi penelitian selanjutnya. Berdasarkan bukti empiris yang berkaitan dengan perilaku partisipasi berkelanjutan anggota komunitas virtual saat ini, diharapkan bisa menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan komunitas virtual berbasis media sosial yang berorientasi pada pemberdayaan dan peningkatan kualitas hidup individu dalam masyarakat.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi pendiri dan pengelola (*administrator*) komunitas virtual di Facebook sehingga bisa mengelola keberhasilan grup dengan memperhatikan faktor-faktor perilaku partisipasi berkelanjutan anggota yang telah diteliti.
- b. Manfaat praktis yang kedua berkaitan dengan anggota komunitas virtual sebagai pengguna. Penelitian perilaku partisipasi berkelanjutan ini merupakan usaha untuk memahami motivasi seseorang agar terlibat dalam suatu komunitas virtual sehingga hasil penelitian diharapkan bisa memenuhi tujuan individu bergabung dalam suatu komunitas virtual terutama dalam rangka peningkatan kualitas hidup melalui pembelajaran.
- c. Manfaat praktis ketiga adalah terciptanya masyarakat madani. Komunitas virtual mewadahi aspirasi anggota masyarakat untuk memberdayakan diri secara suka rela dan atas inisiatif sendiri. Dengan demikian keberhasilan komunitas virtual merupakan refleksi keberhasilan terciptanya masyarakat madani. Keberadaan komunitas virtual yang berhasil mendorong anggotanya untuk menciptakan masyarakat madani melalui partisipasi aktif.