

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

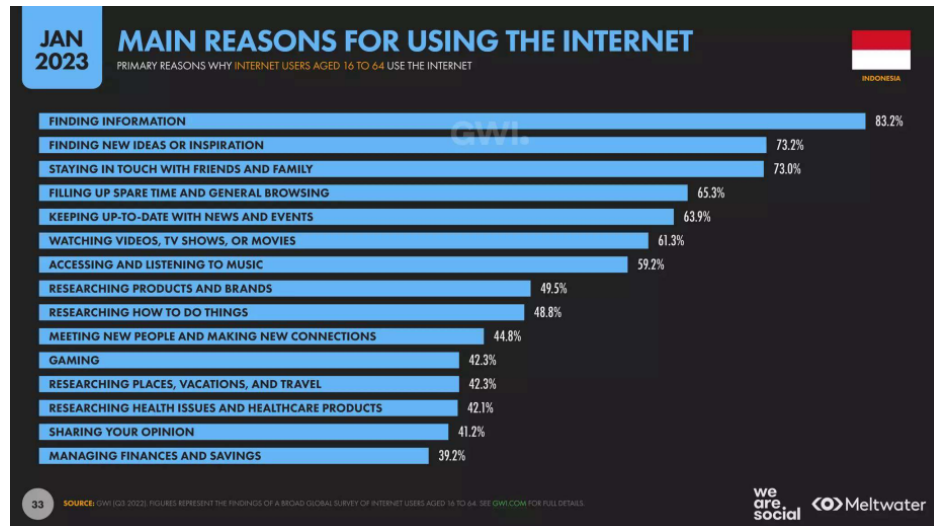
Penelitian ini akan berfokus pada proses *uncertainty reduction cyber identity* khususnya pada pasangan dalam komunitas *cosplayer* Harry Potter di X serta topik-topik yang berkaitan. Fenomena *cyber dating* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari interaksi sosial dalam era digital. Di tengah platform daring, komunitas *roleplayer* di platform X (Twitter) menjadi salah satu contoh dinamika interaksi antarpersona secara virtual. Namun, seperti interaksi di dunia nyata, *cyber dating* juga membawa berbagai macam ketidakpastian dan risiko, yang seringkali terkait dengan keamanan dan kenyamanan individu terutama di ruang siber atau *cyberspace*. *Cyberspace* (disebut juga ruang siber atau dunia maya) berasal dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* adalah sebuah proses berkomunikasi virtual menggunakan fasilitas perangkat elektronik dan jaringan internet.

Dengan adanya *cyberspace*, terbentuk juga *cyber society* (masyarakat di ruang siber) yang mengandalkan interaksi sosial sepenuhnya untuk membangun diri dan berproses dalam kehidupan kelompok (jaringan) sosial intra dan antar sesama individu masyarakat di dunia maya (Nugraha, 2013, p. 683). Masyarakat tersebut kemudian disebut dengan *netizen (citizen of the net)* atau warga net. Terjalannya hubungan dalam *cyber society* kemudian menghasilkan komunitas virtual.

Kemunculan komunitas-komunitas berbasis *online* (komunitas virtual) pada *cyberspace* membuktikan bahwa terdapat suatu kebutuhan akan tempat untuk mewadahi interaksi antar individu atau lebih. Hal ini juga dikuatkan Pathak & Pathak-Shelat dalam (Tjahyana, 2021, p. 17) yang menyebutkan bahwa anggota dengan pola pikir yang sama tanpa memedulikan batasan geografis dan demografis dapat disatukan oleh komunitas virtual.

Berdasarkan laporan We Are Social per Januari 2023, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 213 juta orang. Jumlah ini setara 77% dari total populasi Indonesia yaitu sebanyak 276,4 juta orang pada awal tahun ini. Dibandingkan tahun sebelumnya (*year-on-year/yoy*), jumlah pengguna internet di naik 5,44%. Pada Januari 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia baru mencapai sebanyak 202 juta orang. We Are Social juga menemukan bahwa rata-rata orang Indonesia menggunakan internet selama 7 jam 42 menit dalam sehari (Annur, 2023).

Gambar I.1
Alasan Utama Orang di Indonesia Menggunakan Internet
(Tahun 2023)



(Sumber: Riyanto, 2023)

Pengguna-pengguna internet ini juga memiliki alasan utama untuk mengakses internet. Seperti komunitas *cosplayer* Harry Potter di X yang muncul untuk mengisi waktu luang dan mengurangi rasa jenuh. Berdasarkan data We Are Social pada Indonesia *Digital Report* sebanyak 73,0% menggunakan internet untuk berhubungan dengan teman dan keluarga dan sebanyak 65,3% menggunakan internet untuk mengisi waktu luang.

Kemunculan komunitas *cosplayer* Harry Potter di X (pada saat itu Twitter) pertama kali ialah pada tahun 2020 silam dimana pada waktu itu adalah masa pandemi COVID-19. Tak dapat dipungkiri, pandemi COVID-19 telah membawa perubahan yang drastis dan signifikan dalam cara individu untuk berinteraksi dengan sesama. Interaksi secara *online* menjadi opsi utama bagi semua orang agar

tetap dapat bersosialisasi dan menghilangkan rasa bosan atau jenuh. Momentum ini kemudian dimanfaatkan secara positif oleh beberapa individu untuk membuat komunitas *cosplayer* Harry Potter di X, sebagai suatu *escape* bagi mereka yang merupakan fans dari serial buku dan film Harry Potter dan ingin mengisi waktu luang. Tentu saja para anggota komunitas yang bergabung harus menggunakan karakter-karakter yang terdapat dalam serial Harry Potter ataupun Fantastic Beast dan memerankannya, hal inilah yang membuat anggota di komunitas ini dinamakan *cosplayer* dan bukan *roleplayer*.

Seiring berakhirnya pemberlakuan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) berangsur-angsur beberapa anggota komunitas mulai kembali pada kehidupan nyatanya (*real life*) sehingga komunitas ini menjadi sepi dan memutuskan untuk *hiatus* atau rehat sejenak. Namun, di pertengahan tahun 2023, komunitas *cosplayer* Harry Potter ini muncul kembali seiring dengan berhembusnya isu pembuatan ulang serial film Harry Potter dan mulai membuka rekrutmen untuk para anggota baru yang ingin bergabung. Sekarang komunitas ini beranggotakan 54 anggota dengan karakter yang berbeda dan hanya berfokus pada media sosial X, serta beberapa aplikasi media sosial lain bagi beberapa anggotanya.

Twitter, yang telah berganti nama menjadi X sejak 22 Juli 2023, merupakan sebuah aplikasi media sosial daring dan layanan jejaring sosial yang berbasis *microblogging*. Mayfield mendefinisikan *microblogging* sebagai situs jejaring sosial yang dikombinasikan dengan ukuran lebih kecil daripada blog, konten berukuran kecil atau *updates* tersebut dapat dibagikan secara daring dan diakses

melalui jaringan telepon selular (Apriliani et al., 2015, p. 161). Layanan yang ditawarkan X sendiri ialah pengguna dapat mengunggah *postingan*, yang dapat berisi foto, video, tautan, dan teks. *Post* ini kemudian diunggah ke profil, terkirim ke pengikut, dan dapat dicari di pencarian X. Selain itu X juga menyediakan layanan pertukaran pesan yang cepat, sehingga seringkali menjadi wadah bagi para *roleplayer* untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Roleplayer merupakan individu yang terlibat dalam kegiatan berperan atau "bermain peran" dalam sebuah lingkungan, biasanya dalam konteks permainan dunia maya/ruang siber, atau aktivitas sosial tertentu. Dalam komunitas *roleplayer*, suatu individu dapat memainkan karakter atau peran tertentu yang berbeda dari diri mereka sendiri secara anonim, dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman baru atau mengeksplorasi identitas yang berbeda dari kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada imajinasi mereka. Terdapat beberapa tipe dalam *roleplay* yaitu, *Original Character Role Play* (OCRP) dimana pemain membuat karakter baru mulai dari nama, latar belakang, dan karakteristik serta menggunakan visualisasi dari *public figure*, *Out of Character* (OOC) dimana pemain dapat memerankan *public figure* sesuai dengan keinginan mereka, dan *In Character* (IC) yakni ketika pemain memerankan *public figure* yang diperankan sesuai dengan karakter dari sang *public figure*.

Saat seorang individu berada di dalam dunia *roleplayer* (*roleplayer world*) tidak jarang mereka akan merasa lebih bebas dan nyaman untuk mengekspresikan dirinya dibandingkan ketika mereka berada di dalam kehidupan nyata. Menurut

Lestari & Laturrahmi (2020, p. 197) melalui persona baru dan anonimitas (akun anonim) inilah bertumbuh sebuah hubungan interpersonal yang didasarkan pada komunikasi yang terjadi di antara mereka. Mereka dapat dengan bebas memilih siapapun lawan bicaranya ketika berinteraksi tanpa harus mengkhawatirkan hal-hal yang dapat terjadi ketika menggunakan identitas aslinya seperti perilaku yang tidak mengenakan, keraguan, kecurigaan, dan bahkan terjadinya penolakan.

Ketika individu tersebut kemudian menjalin sebuah hubungan romansa maka hal itu dapat disebut dengan *cyber dating*. *Cyber dating* adalah fenomena yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi di mana individu menggunakan platform daring untuk menjalin hubungan, berkencan, atau mengembangkan interaksi sosial dengan orang lain melalui ruang siber. *Cyber dating* dalam Sespiani et al. (2021, p. 53) dinyatakan dapat terjadi pada antar individu melalui internet dalam bentuk pertukaran teks digital, suara, ataupun melalui foto baik secara asinkronik maupun sinkronik.

Fernardo et al. (2020, p. 115) mengatakan bahwa untuk memfasilitasi hal tersebut tersedia berbagai macam platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, Messenger, Whatsapp, Line, dan lain sebagainya. Selain itu tersedia juga berbagai macam aplikasi atau situs web khusus yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi antar individu dalam konteks kencan atau hubungan romantis. Orang-orang dari berbagai latar belakang dan usia menggunakan platform daring ini untuk mencari teman baru, berbagi minat, saling bertukar sapa, bercinta atau mencari pasangan hidup, dan bahkan berbuat kejahatan maya dalam *cyber space*, akan tetapi mereka

tidak menetap karena tidak memiliki rumah fisik sebagai alamat (Nugraha, 2013, p. 68).

Tentunya *cyber dating* menawarkan kemudahan pada tiap individu dalam menjalin hubungan dengan individu-individu lain dari seluruh dunia tanpa terikat oleh batasan geografis atau waktu. Namun, secara bersamaan dengan potensi positifnya, *cyber dating* juga membawa sejumlah tantangan dan ketidakpastian. Clark dalam (Wood & Smith, 2005, p. 93) menemukan bahwa berkencan dalam konteks *online* lebih merupakan sebuah bentuk latihan pemenuhan diri dibandingkan membangun ikatan relasional. Tentunya ketika timbul ketidakpastian semacam ini dalam tahapan awal interaksi suatu hubungan karena perbedaan perspektif, seseorang mempunyai kecenderungan untuk mencari informasi calon pasangannya guna mengurangi ketidakpastian (Sespiani et al., 2021, p. 54).

Hal ini dikarenakan sebagian individu mungkin merasa sulit untuk memahami identitas sejati dari lawan bicara mereka dalam dunia maya ini, dan ini bisa menciptakan ketidakpastian atau risiko terkait keamanan dan kepercayaan dalam hubungan yang terbentuk di dunia maya. Dalam interaksi dunia nyata (*face-to-face*) tentu saja jauh lebih mudah bagi seorang individu untuk menggambarkan identitas individu yang menjadi lawan bicaranya melalui penampilan fisiknya, namun ketika berada di dunia maya seseorang dapat memilih untuk menunjukkan bagian dirinya yang hanya ingin dilihatkan kepada orang lain.

Ketika individu mengalami ketidakpastian dalam suatu komunikasi interpersonal tanpa pernah bertemu atau bertatap muka, ketidakpastian ini tentunya

adalah keadaan yang akan membuat individu tersebut merasa tidak nyaman sehingga dapat menimbulkan stress secara kognitif karena terjadi prediksi-prediksi atau perkiraan (asumsi) mengenai lawan bicaranya. Hal ini tentu berbanding terbalik dalam konteks bertatap muka atau bertemu langsung, saat individu dan orang asing bertemu, yang menjadi fokus utama dari mereka ialah untuk mengurangi ketidakpastian itu sendiri atau justru meningkatkan kredibilitas mereka (West & Turner, 2010, p. 150).

Namun pada konteks proses *uncertainty reduction* pada pasangan *cyber dating* di dalam komunitas *Cosplayer* Harry Potter di X, dimana sesuai dengan teori Berger dan Calabrese dalam (Gudykunst, 1995, p. 68) bahwa seorang individu akan melakukan berbagai macam taktik untuk mengurangi ketidakpastian yang terjadi, terdapat dinamika tambahan yang terjadi karena permainan peran atau karakter yang dimainkan. Dalam hal ini, individu terlibat dalam interaksi yang tidak hanya berkaitan dengan upaya menciptakan hubungan pribadi, tetapi juga harus membawakan karakter-karakter yang berbeda dalam suasana yang sering kali tidak terkait dengan kehidupan nyata mereka tanpa keluar dari karakter (*in-character*). Hal ini menambah kompleksitas hubungan dan ketidakpastian yang mungkin terjadi dalam *cyber dating* di komunitas roleplayer.

Peneliti mengamati dan terlibat dalam analisis proses *uncertainty reduction* yang terjadi dengan melakukan penelitian di media sosial X (twitter). Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian mengenai *Uncertainty Reduction Theory* (URT) dalam komunitas virtual dengan judul Studi Netnografi Analisis *Uncertainty*

Reduction Cyber Identity pada Pasangan dalam Komunitas *Cosplayer* Harry Potter di X. Disini peneliti akan berfokus pada proses *uncertainty reduction* yang terjadi dalam *cyber dating* yang dilakukan oleh komunitas *Cosplayer* Harry Potter di X. Proses *uncertainty reduction* ini dilakukan untuk mengurangi ketidakpastian yang terjadi pada saat anggota komunitas berada dalam hubungan siber (*cyber dating*).

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan jenis penelitian interpretatif dengan metode netnografi. Netnografi adalah metode penelitian kualitatif yang diciptakan oleh Kozinets, metode ini diadaptasi dari metode penelitian Etnografi. Pada awalnya netnografi digunakan di dalam dunia marketing untuk menelisik budaya konsumen *online*, namun dikembangkan lebih lanjut untuk memahami interaksi masyarakat dan budaya yang terbentuk melalui jaringan. Peneliti memilih metode Netnografi karena ingin menggambarkan proses *uncertainty reduction* yang terjadi dalam kategori data yang telah direduksi sebagaimana data tersebut berupa data arsip, data elisitasi, dan data lapangan komunitas *cosplayer* Harry Potter di X yang terlibat dalam *cyber dating*.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami, menjabarkan, dan mengetahui proses *uncertainty reduction* anggota komunitas virtual yang terlibat dalam *cyber dating*. Oleh itu, peneliti menggunakan pendekatan metode Netnografi. Penelitian menggunakan metode Netnografi sudah pernah dilakukan oleh banyak peneliti diantaranya Tjahyana (2021) yang meneliti pola komunikasi jaringan komunitas *cryptocurrency* Dogecoin di Twitter, Misdyanti & Kurniasari (2022) yang meneliti interaksi sosial anggota komunitas Rahasia Gadis dalam membangun sikap *self-*

love, dan Santoso et al. (2023) yang meneliti tentang interaktivitas E-WoM di akun Twitter milik Tokopedia dalam konten yang menampilkan unsur k-pop pasca kebocoran data pengguna. Perbedaan penelitian netnografi peneliti dengan para peneliti terdahulu adalah peneliti menggunakan aksioma *Uncertainty Reduction Theory* (URT) pada anggota komunitas virtual yang terlibat dalam *cyber dating*.

Penelitian terdahulu yang menggunakan X (Twitter) sebagai media penelitian telah dilakukan oleh Apriliani et al. (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter, Khususnya Akun @Infobdg, Terhadap Reduksi Ketidakpastian Informasi”. Penelitian yang dilakukan oleh Apriliani et al. berfokus pada penggunaan Twitter yang berperan sebagai media berbagi informasi terhadap reduksi ketidakpastian, sedangkan penelitian ini tidak berfokus pada X (Twitter) sebagai media untuk berbagi informasi melainkan sebagai platform untuk anggota komunitas menjalin interaksi dan hubungan.

Penelitian lainnya mengenai *Uncertainty Reduction Theory* (URT) pernah dilakukan oleh Sespiani et al. (2021) dengan judul “Teori Reduksi Ketidakpastian Dalam *Cyber Romantic Relationship*” dan Fernando et al. (2020) dengan judul “Studi Meta-Analisis Reduksi Ketidakpastian Di Era Digital: Pencarian Informasi Di Media Sosial Sebelum Pertemuan Tatap Muka Pertama”. Sespiani et al. (2021) melakukan penelitian mengenai pengelolaan ketidakpastian pada pengguna aplikasi kencan dalam membina hubungan romantis, khususnya pada aplikasi Tinder di Jakarta. Fernando et al. (2020) melakukan penelitian mengenai penerapan strategi pencarian informasi aktif, pasif, dan interaktif di era digital untuk mengurangi ketidakpastian sebelum melakukan pertemuan tatap muka pertama.

Keduanya melakukan penelitian mengenai *Uncertainty Reduction Theory* atau URT yang membedakan keduanya ialah subjek dan fokus penelitian. Sespiani et al. (2021) memiliki subjek pengguna heterosexual Tinder di Jakarta, sedangkan Fernando et al. (2020) memiliki subjek artikel-artikel jurnal yang menggunakan teori reduksi ketidakpastian dalam menerapkan strategi pencarian informasi pasif, aktif, dan interaktif di era digital. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Malestha & Kusumaningtyas (2020), dalam penelitiannya Malestha & Kusumaningtyas (2020) memiliki fokus untuk meneliti reduksi ketidakpastian yang dialami oleh pekerja salon tunarungu dalam berkomunikasi dengan pelanggan baru.

Perbedaan penelitian terdahulu yang telah diuraikan peneliti di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah dari subjek penelitian dan platform *online* tempat penelitian dilakukan. Media sosial X sebagai lapangan penelitian secara *online*, serta metode pengumpulan data dalam netnografi yang dilakukan sesuai tahapan metodologis yang ada. Selain itu subjek yang diteliti juga merupakan anggota komunitas yang terlibat *cyber dating* dan juga aktif dalam berinteraksi satu sama lain di komunitas.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses *uncertainty reduction* dalam *cyber identity* yang terjadi pada para anggota komunitas *Cosplayer* Harry Potter di X yang terlibat

cyber dating dengan sesama anggotanya berdasarkan aksioma *Uncertainty Reduction Theory* (URT).

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menjawab permasalahan paksioenelitian yaitu:

1. Menganalisis serta menafsirkan budaya kelompok pada individu anggota komunitas yang terlibat dalam *cyber dating* pada proses *uncertainty reduction* yang terjadi di antara mereka.
2. Mengidentifikasi dan menguraikan proses *uncertainty reduction* dalam ketidakpastian *cyber identity* pada pasangan di komunitas.

I.4 Batasan Penelitian

Agar peneliti lebih fokus dalam menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, objek dan subjek penelitian dibatasi. Adapun objek yang diteliti dibatasi dengan hanya meneliti proses *uncertainty reduction cyber identity* pada pasangan dalam komunitas *Cosplayer Harry Potter* di media sosial X dengan aksioma *uncertainty reduction*. Sedangkan subjek penelitiannya adalah anggota komunitas *Cosplayer Harry Potter* di media sosial X yang terlibat dalam *cyber dating* dengan sesama anggota komunitasnya.

I.5 Manfaat Penelitian

I.5.1 Manfaat Akademis

Menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan dan mengembangkan pengetahuan terhadap kajian atau studi Netnografi dalam *Uncertainty Reduction Theory* (URT) yang terpusat pada media *online*, khususnya X.

I.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi/acuan dan perbandingan untuk penelitian komunikasi selanjutnya yang menggunakan metode Netnografi dan *Uncertainty Reduction Theory* (URT) dalam rangka mendapatkan hasil yang lebih baik.

I.5.3 Manfaat Sosial

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat membantu memberikan gambaran akan keterlibatan *Uncertainty Reduction Theory* (URT) bagi anggota komunitas virtual dalam mengurangi ketidakpastian dalam hubungan dan memahami isu-isu atau fenomena dalam komunitas virtual