

4. ANALISIS DATA

4.1 Profil Informan

4.1.1 Virti (bukan nama sebenarnya)

Virti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Dia menyelesaikan studi Ahli Madya Akuntansinya di Universitas Widya Mandala pada tahun 2003 lalu dan sekarang sedang bekerja sebagai accounting di salah satu perusahaan laptop di surabaya.

Dengan adanya fasilitas *Yahoo! Messenger* di tempat kerjanya, Virti setiap hari menggunakan fasilitas tersebut. Dia menggunakannya untuk berkomunikasi dengan teman-temannya maupun untuk berkenalan dengan teman baru, yaitu teman dari temannya.

Sebelum dia bekerja di tempat kerjanya saat ini, dia belum mengenal *Yahoo! Messenger* (YM). Setelah bekerja, dia mengetahui tentang media komunikasi ini. Dari awal pertama kali dia masuk kerja, YM tersebut telah diinstall secara langsung di notebook yang dia gunakan. Mulai dari hari itulah, dia bersosialisasi menggunakan YM.

Setiap pagi setelah tiba di kantor, dia menyalakan *Instant messengernya*, hal ini dapat diketahui dari indikasi *online* yang terdapat pada fitur Yahoo Messenger. Setiap ada yang *online*, maka secara otomatis akan ada pemberitahuan dari *Yahoo! Messenger*. Pada awalnya Virti tidak begitu mengenal media melalui komputer ini, namun lama kelamaan, dia menjadi terbiasa.

Dari beberapa teman yang dia miliki, Virti selalu berkomunikasi dengan Gunawan. Mereka mulai berkomunikasi sejak pertama kali diperkenalkan oleh teman Virti yaitu sekitar bulan Oktober tahun 2007. Mereka selalu berkomunikasi setiap hari, kecuali jika salah satu sedang tidak masuk kerja atau sedang dinas keluar kantor.

Awal pertemuan mereka dimulai saat salah seorang teman Virti mengajaknya bergabung di *conference* (suatu fasilitas yang disediakan oleh *Yahoo! Messenger* untuk berkomunikasi beramai-ramai dalam satu kotak pesan). Mendapat tawaran tersebut, Virti pun bergabung sehingga pada

akhirnya dia bertemu dan berkenalan dengan Gunawan. Sejak itulah komunikasi mereka terus berlanjut hingga saat ini.

Uniknya, Virti dan Gunawan sebenarnya berada di satu kota yang sama, yaitu Surabaya. Kendati pun demikian, mereka tidak pernah bertemu muka. Komunikasi yang mereka lakukan hanya melalui *Instant messenger*. Mereka juga bahkan tidak pernah melakukan komunikasi melalui telepon. Hubungan mereka dibangun sedikit demi sedikit melalui nyala dan matinya internet setiap hari.

Virti suka menceritakan tentang kehidupan dia dan pasangannya kepada Gunawan. Dia menceritakan tentang masalah pribadinya dengan pasangannya. Virti cukup terbuka dengan Gunawan. Mereka sering membicarakan hubungan lelaki dan perempuan (dalam hal ini hubungan Virti dengan pasangannya dan hubungan Gunawan dengan pasangannya) serta mencari solusi atas permasalahan-permasalahan yang terjadi.

Hal yang membuat Virti suka menceritakan *uneg uneg*-nya kepada Gunawan ialah karena mereka berdua dapat berdiskusi dan kadang Gunawan dapat memberikan hiburan dan perenungan untuk Virti. Virti melihat Gunawan sebagai seorang yang memiliki keoptimisan dalam hidup, serta dapat menghibur. Virti sering mengatakan perasaannya pada Gunawan. Bagaimana dia merasa disakiti oleh pacar dan teman. Dia juga sering membicarakan tentang keadaan kantor, atasannya, makanan yang dia makan, film-film yang ingin dia tonton.

Hal inilah juga yang membuat dia saling bertukar pikiran tentang film, cerita lucu, tebak-tebakan dan bahkan masalah pribadinya.

Keluarga Virti tidak mengetahui hubungan pertemanan dia dengan Gunawan, karena mereka memang tidak pernah bertatap muka. Komunikasi yang berlangsung di antara keduanya hanya melalui komputer, di mana, saat Virti pulang dari kantor, maka komunikasi pun terputus dan harus disambung lagi saat Virti kembali bekerja keesokan harinya.

Selain itu, pembicaraan yang berlangsung di antara keduanya juga tidak berhubungan dengan keluarga, sehingga Virti merasa bahwa keluarganya tidak perlu mengetahui tentang pembicaraan atau topik yang

dibicarakan oleh Virti dan Gunawan, atau juga termasuk hubungan antara keduanya yang terjalin selama ini melalui dunia maya.

Virti cenderung bersikap tertutup terhadap orang lain yang baru dikenalnya. Setelah dia mengenal orang tersebut lebih dalam, maka dia akan bersikap terbuka pada mereka. Virti pun memupuk hubungan pertemanannya dengan Gunawan selama beberapa bulan sampai dia merasa nyaman dan mulai bebas menceritakan masalah yang dihadapi.

Virti menyukai hubungan mereka sebagai teman untuk berbagi dan ingin mempertahankan hubungan itu dengan baik dalam suasana apapun, walaupun mereka tidak pernah bertemu langsung. Konflik pernah terjadi dalam hubungan mereka, tetapi Virti dapat mengatasinya dengan tidak terlalu mempermasalahkannya, sehingga konflik itu tidak menjadi berlarut-larut.

4.1.2 Gunawan (bukan nama sebenarnya)

Gunawan, atau yang biasa dipanggil dengan sebutan Ko Gun, bekerja di bagian keuangan sebuah perusahaan ekspor impor yang terletak di Perak. Dia telah menyelesaikan studi Sarjana Strata 1 Ekonominya tiga tahun yang lalu.

Berbeda dengan Virti, Gunawan selalu menggunakan Yahoo Messenger untuk berkomunikasi dengan pemilik perusahaan. Jika Virti menggunakannya untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan teman baru, maka Gunawan, selain untuk berkomunikasi dengan temannya, dia juga menggunakan *Yahoo! Messenger* untuk keperluan pekerjaannya. Hal ini mutlak dia perlukan karena komunikasi dia dengan atasan berlangsung melalui *Yahoo! Messenger* tersebut.

Dengan kesibukan pekerjaan yang padat, tidak jarang Gunawan menghentikan komunikasinya dengan Virti dan melakukan pekerjaannya. Dia berkomunikasi dengan Virti hanya pada saat dia sedang senggang dan tidak terlalu disibukkan dengan pekerjaan di perusahaan. Namun lebih sering Gunawan berkomunikasi sedikit demi sedikit dengan Virti di sela-sela kesibukannya.

Dengan komunikasi yang berlangsung lebih dari setengah tahun ini, Gunawan mengetahui sedikit banyak dari kebiasaan-kebiasaan Virti , sehingga komunikasi yang berlangsung di antara mereka terus berkembang maju.

Gunawan menyukai Virti yang dapat memberikan dorongan untuk dia di saat dia membutuhkan dukungan moral, sekaligus sebagai teman bicara dan teman berbagi cerita. Gunawan juga dapat memahami Virti di saat Virti sedang sibuk dan tidak dapat membalas pesan yang dikirimkannya melalui messenger. Walaupun dia sebenarnya tidak menyukai suasana tidak diperhatikan ini, namun dia dapat memaklumi profesi Virti sebagai akuntan, di mana profesi ini berkaitan dengan uang perusahaan.

Sama seperti Virti , keluarga Gunawan juga tidak mengetahui hubungan mereka berdua. Virti juga tidak pernah ke rumah Gunawan dan begitu juga sebaliknya. Satu hal yang cukup lucu di sini yaitu bahwa lokasi kerja Virti hampir dekat dengan lokasi tempat tinggal Gunawan, dan lokasi kerja Gunawan, berdekatan dengan tempat tinggal Virti. Kendati pun demikian, mereka tetap tidak dapat bertemu satu sama lain, karena mereka bekerja di waktu yang bersamaan.

Gunawan sendiri secara pribadi juga tidak pernah menceritakan masalah nya pada keluarganya. Dia beranggapan bahwa masalah yang dia punya merupakan masalah pribadi. Uniknya, dia lebih memilih Virti untuk mengetahui masalah tersebut, dibanding keluarganya sendiri. Gunawan juga tertutup pada keluarganya dalam beberapa hal, yaitu hal yang dia bicarakan dengan Virti. Walaupun Virti bukan keluarganya, namun Gunawan lebih leluasa membicarakan masalah tertentu kepada Virti dan lebih memilih Virti dari pada keluarganya sendiri.

Jika Virti lebih menyukai pembahasan yang bersifat menghibur dan menyegarkan pikiran, Gunawan lebih menyukai pembahasan tentang pacar dan pekerjaan. Gunawan menyukai pembahasan yang berhubungan dengan kehidupan, baik kehidupannya, maupun kehidupan secara umum.

Gunawan menyukai saat-saat di mana dia dan Virti dapat saling bertukar pikiran - terutama di saat salah satu pihak memiliki masalah – dan

berhasil menemukan solusi atas permasalahan tersebut. Gunawan ingin Virti menjadi seorang pendengar yang setia dan sama seperti Virti, dia ingin agar hubungan di antara mereka berdua tetap terjalin dengan baik.

Karena tidak adanya saudara perempuan dalam keluarganya, Gunawan menganggap Virti sebagai adik perempuannya sendiri. Dengan kata lain, dia menempatkan posisi Virti sebagai adiknya sehingga dia cukup perhatian pada Virti.

Permasalahan yang sering terjadi di antara mereka berdua ialah masalah salah paham. Ketika mereka dihadapkan dengan masalah ini, maka Gunawan lebih memilih untuk menjadi pendengar yang baik dan berusaha untuk menempatkan dirinya sebagai teman Virti.

4.1.3 Bulan (bukan nama sebenarnya)

Bulan lahir di Jakarta 36 tahun yang lalu. Sekarang dia tinggal di Australia dan bekerja sebagai suster. Dia mengobati orang yang sakit, baik jasmani maupun rohani. Bulan menggunakan *Instant messenger* sejak berada di Australia. Dia mulai memasuki dunia maya, mencari informasi dan bersosialisasi di sana. Bulan menggunakan *Instant messenger* setiap hari untuk berkomunikasi dengan saudara dan teman-temannya, salah satunya yaitu dengan Ria.

Bulan dan Ria berhubungan selama hampir dua tahun saat ini. Mereka dipertemukan oleh sahabat mereka. Bulan dan Ria memiliki satu orang sahabat yang sama dan kemudian karena seorang sahabat ini merasa bahwa Bulan dan Ria mungkin bisa menjadi pasangan bicara yang cocok, dia kemudian mempertemukan mereka berdua.

Ternyata memang Bulan dan Ria cocok dan terus berkomunikasi hingga sekarang. Uniknya, ketiga orang ini walaupun telah berhubungan bertahun-tahun, mereka bertiga tidak pernah bertemu, karena Bulan berada di Australia, Ria berada di Manado dan sahabat yang mempertemukan mereka berada di Lampung. Mereka berkenalan dengan *Yahoo! Messenger* dan akhirnya menjalin hubungan mutualisme yang baik hingga sekarang.

Bulan cukup mengetahui tentang Ria, hal ini dikarenakan saat pertemuan mereka pertama kali, mereka cukup sering berkomunikasi, sehingga keterbukaan semakin ada dan saling memahami satu dengan yang lain. Berbeda dengan Virti dan Gunawan, Bulan dan Ria tidak berkomunikasi rutin setiap hari. Mereka biasa berkomunikasi jika ada yang perlu dibicarakan, entah itu berupa gosip, curahan hati, ataupun kebutuhan meminta data tertentu saja. Kebanyakan, komunikasi dilakukan apabila Ria *online*.

Saat ini, komunikasi mereka terus berlanjut, namun tidak sesering dahulu. Hal ini dikarenakan karena Bulan dan Ria telah memiliki pekerjaan masing-masing yang cukup menyita waktu mereka selain itu, mereka memiliki waktu daerah yang berbeda sehingga kadangkala sulit untuk mempertemukan mereka. Ternyata satu jam saja bisa membuat segalanya berbeda.

Bagi Bulan, Ria merupakan orang yang ramai dan dapat nyambung untuk dijadikan teman bicara. Maksudnya, Ria dapat menanggapi dengan baik, apa yang disampaikan oleh Bulan sehingga dapat menimpali perkataan-perkataan Bulan dengan tepat guna.

Bulan menyukai semua kebiasaan Ria. Hal ini dikarenakan Bulan memahami bahwa setiap manusia memiliki keunikan tersendiri dan patut untuk dihargai. Citra diri mereka sama-sama positifnya dan hal inilah juga yang membuat mereka dapat saling menghargai dan menghormati hingga sekarang.

Bulan menceritakan tentang hubungan dia dengan Ria pada adiknya. Saat Bulan menemukan orang yang seru dan asyik untuk diajak berteman, dia akan meneritakan pada adiknya. Bulan mengatakan, “Saya hanya menceritakan hal-hal yang general (umum) tentang teman bicara saya pada adik saya. Alasannya karena saya ingin membagikan satu kesukaan saya di dalam mendapati teman bicara yang menyenangkan di dunia maya.” Adik Bulan menanggapi hal tersebut dengan pandangan yang positif.

Bulan menceritakan isi komunikasi antara dia dengan Ria hanya jika itu berkaitan dengan dirinya, namun jika hal itu tidak ada kaitannya dengan

Bulan, dalam artian, apabila itu merupakan masalah pribadi dari lawan bicara, maka Bulan tidak menceritakan hal tersebut pada orang lain, termasuk keluarganya sekalipun.

Berbeda dengan nara sumber lain, Bulan dan Ria merupakan sama-sama perempuan, sehingga pembahasan pembicaraan mereka sehari-hari adalah tentang laki-laki dan pekerjaan Tuhan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Mereka membicarakan tentang pelayanan-pelayanan yang telah mereka lakukan, materi pelayanan tersebut dan apa yang mereka dapatkan, pekerjaan mereka, dan Tuhan sebagai inti dari setiap pembicaraan yang mereka lakukan. Mereka berdua sama-sama memiliki iman Kristiani, sehingga pembicaraan mereka selalu memiliki benang merah yang sama, yaitu pengalaman hidup bersama Tuhan.

Bulan cukup mengetahui kebiasaan-kebiasaan Ria, sehingga tanpa Ria minta pun, Bulan tahu apa yang harus dia lakukan. Hal ini dapat dilihat pada even-even tertentu dalam pembicaraan mereka berdua. Bulan ingin agar hubungan mereka ini berlanjut terus sampai kakek nenek, walaupun hubungan ini hanya pada batas virtual, namun hal itu tidak menghalangi kedekatan antara mereka berdua.

Bulan menggambarkan hubungan mereka berdua sebagai sahabat Ilahi, sebagai saudara yang sederajat, tidak ada yang lebih tinggi dan tidak ada yang lebih rendah. Sikap keduanya yang saling menghargai, menghormati dan jujur satu dengan yang lain inilah yang membuat mereka bertahan hingga saat ini. Jarak dan waktu bukanlah masalah bagi mereka berdua.

Pandangan yang baik terhadap Ria membuat Bulan menghargai dia lebih daripada orang lain. Cara dia melihat Ria sebagai seorang yang berpikiran positif, mempunyai semangat dan cita-cita yang besar, serta kasih dan gairah hidup yang menular membuat Bulan terus berkobar. Hal inilah yang membuat mereka tetap kompak hingga saat ini.

4.1.4 Ria (bukan nama sebenarnya)

Ria merupakan seorang gadis yang ekstrovert. Dia terbuka pada siapapun yang ingin menjadi temannya, namun dia tidak dengan mudah mempercayai orang lain. Ria berteman dengan Bulan selama hampir dua tahun dan selama itu mereka selalu kompak dalam berkomunikasi. Saling mengalah dan bersabar serta saling mendukung merupakan sikap yang tidak pernah luput dari pembicaraan mereka sehari-hari.

Ria mengenal *Instant messenger* sejak beberapa tahun yang lalu. Jika dibandingkan dengan Viri dan Gunawan, Ria lebih dahulu menggunakan media ini. Ria menggunakan *Instant messenger* setiap hari, baik untuk berkomunikasi dengan Bulan maupun untuk berkomunikasi dengan teman virtual lainnya. Hingga sekarang, Ria belum pernah menjumpai Bulan. Jarak diantara mereka terlalu jauh sehingga mereka juga tidak dapat semudah itu untuk bertemu. Namun demikian, mereka cukup menikmati proses komunikasi yang berlangsung hingga saat ini.

Berbeda dengan Bulan, Ria tidak *online* setiap hari. Dia bahkan pernah tidak *online* selama sebulan. Dia sering menggunakan fasilitas warnet (warung internet) untuk *online*. Namun, dia juga tidak jarang menggunakan komputer yang ada di rumah.

Ria mengetahui kebiasaan-kebiasaan Bulan namun tidak terlalu mendalam, begitu juga dengan Bulan. Mereka berdua memiliki kemiripan yaitu sama-sama menyukai segala yang ada pada lawan bicara mereka. Ria menyukai sikap Bulan yang rendah hati.

Pembicaraan antara mereka berdua berfokus pada permasalahan hidup dan bagaimana mengaplikasikan firman Tuhan dalam kehidupan sehari-hari. Ria merasa terbangun dengan adanya hubungan ini. Ria merasa bahwa Bulan membangun dia dan memberi nilai-nilai positif dan pemikiran-pemikiran yang membantu dia menyelesaikan segala problema yang ada dalam hidupnya. Bagi Ria, Bulan merupakan sosok pribadi yang menyenangkan.

Hampir sama dengan Bulan, keluarga Ria tidak mengetahui hubungan antara Ria dengan Bulan. Hal ini disebabkan karena keluarga Ria tidak ingin mencampuri urusan pribadinya dalam hal apapun, termasuk hubungan pertemanannya. Jika suatu hari nanti memang keluarga perlu

mengetahuinya, saat itulah baru Ria memperkenalkan Bulan pada keluarganya. namun saudara Ria mengetahui hubungan mereka berdua. Ria merasa tidak perlu menyembunyikan hubungannya dengan Bulan pada saudaranya.

Berbeda dengan Bulan, Ria membicarakan isi percakapannya antara dia dengan Bulan pada adiknya. Walaupun cara mereka (Bulan dan Ria) berbeda, namun mereka tetap dapat menjalin komunikasi yang baik. Ria dan Bulan sering membicarakan tentang kejadian-kejadian setiap hari, masalah-masalah, dan paradigma-paradigma mereka tentang kehidupan. Tidak luput dari semuanya itu, mereka juga membicarakan gosip, dan apa saja yang bisa diceritakan seperti antar sahabat pada umumnya.

Ria mengetahui bahwa Bulan menyukai hal-hal yang berbau perempuan, misalnya tentang masak-memasak, *online*, membaca buku, belanja, dan bergosip. Gosip mereka biasanya tentang kejadian di Gereja atau di lingkungan sekitar menyangkut orang-orang yang mereka kenal, atau yang salah satu dari mereka kenal.

Ria tahu apa keinginan Bulan dan Bulan pun demikian. Ria hanya ingin agar Bulan dan dia memiliki hubungan persahabatan yang kekal. Dia menganggap Bulan sebagai sahabat dan saudaranya sendiri. Keinginan Ria dan Bulan pun ternyata sama. Hubungan yang bersifat maya ini tetap diharapkan oleh mereka berdua.

Mereka berdua tidak pernah berselisih paham, hal ini disebabkan karena masing-masing dari mereka banyak mendengarkan dan sedikit berdebat. Mereka menjaga kata-kata dan selalu bersikap jujur satu sama lain. Dalam setiap komunikasi, mereka belajar mengutamakan orang lain lebih daripada diri mereka. Ria cukup sadar bahwa dia sering gagal dalam hal mengutamakan orang lain, namun dia terus belajar dari Bulan dan terus berkembang. Mereka belajar untuk memperlakukan orang lain sama seperti apa yang mereka ingin orang lain lakukan untuk mereka.

Berikut merupakan pandangan Ria terhadap Bulan, ” Dia (Bulan) itu teman yang baik. Bahkan langka. Dia tau gimana caranya membuat orang lain merasa diperhatikan, dan sabar dengan kelemahan-kelemahan orang lain.

Tapi dia jujur dengan perasaannya. Dia jujur dengan kemarahannya, kekuatirannya. Dia sahabat yang tau benar cara mendukung dan tau benar cara menegur, tanpa membuat orang yang ditegur merasa dihakimi, tapi malah merasa diperhatikan. Hatinya lembut sekali. Tipe yang menurut gw (saya) sebenarnya gampang sekali sakit hati. Tapi dia *wise* dan menerima setiap orang apa adanya.” Ria juga menyatakan bahwa dia belajar dari Bulan jauh lebih banyak daripada dari orang-orang yang dia temui secara langsung di kehidupan nyata.

4.1.5 Dani (bukan nama sebenarnya)

Dani merupakan seorang karyawan swasta yang bertempat tinggal di Jakarta. Dani menggunakan *Instant messenger* hampir setiap hari. Di tengah kesibukannya dalam bekerja, dia seringkali menggunakan waktu istirahat atau selingan waktunya untuk berkomunikasi dengan teman-temannya di dunia maya. Baik yang pernah ditemuinya maupun yang belum pernah ditemuinya.

Dani dan Tutik berkomunikasi hampir setiap hari. Mereka membicarakan tentang kehidupan mereka masing-masing, membicarakan tentang iman dan kepercayaan, saling mendukung dan memberikan dorongan satu sama lain. Pertemuan pertama mereka terjadi melalui salah satu forum Kristen di Indonesia. Dani merupakan anggota aktif hingga sekarang sedangkan Tutik merupakan anggota baru yang setelah mendaftar langsung tidak aktif lagi. Dapat dikatakan pertemuan mereka di forum sangat singkat.

Dani dan Tutik sudah berhubungan selama kurang lebih lima bulanan saat ini. Berbeda dengan Tutik, Dani tidak mengetahui kebiasaan-kebiasaan Tutik pada hubungan awal mereka yang berumur satu bulanan. Dani menyukai Tutik yang bebas berbicara dan tidak malu-malu untuk menceritakan kisah hidupnya. Dani menyukai semua yang dilakukan Tutik dan dia menikmati percakapan yang dilakukannya dengan Tutik, kecuali saat Tutik sedang mengalami fase *mellow*, yaitu saat Tutik sedang memiliki perasaan yang sensitif.

Dani telah menikah saat ini. Istrinya tidak mengetahui hubungan Dani dengan Tutik. Dani tidak berniat menyembunyikannya dari istrinya, namun dia berencana untuk memberitahu istrinya dalam waktu sepuluh tahun. Waktu yang dapat dibilang cukup lama untuk memperkenalkan teman virtual. Namun demikian, Dani kadang kala menceritakan tentang Tutik pada istrinya. Tidak banyak, sekitar 30 persen saja.

Kendatipun demikian, Dani tidak pernah menceritakan tentang masalah atau pun kehidupan Tutik pada istrinya, karena Dani beranggapan bahwa itu permasalahan rumah tangga Tutik dan orang lain tidak perlu tahu. Dalam arti lain, bukanlah suatu hal yang cukup penting bagi orang lain untuk mengetahui tentang hal itu.

Dani suka membicarakan tentang segala sesuatu dengan Tutik, kecuali sesuatu yang dibilang terlampau jorok atau menyalahi aturan. Hal ini juga terkait karena kebudayaan negara timur yang kadangkala menyatakan tabu untuk hal-hal tertentu, lain halnya dengan negara barat. Selain itu Tutik juga tidak menyukai pembicaraan yang bertema jorok, sehingga Dani juga menghargai dia dan tidak membicarakan tentang hal tersebut. Dani merasa mengetahui keinginan-keinginan Tutik, dan begitu juga sebaliknya dengan Tutik. Mereka saling memahami satu sama lain.

Hubungan komunikasi yang baik inilah yang akhirnya mengakibatkan ikatan secara virtual hubungan kakak adik antara Dani dan Tutik, terlepas dari motivasi masing-masing individu. Mereka memiliki cara tertentu untuk mempertahankan hubungan satu dengan yang lain yaitu dengan tidak melanggar batas-batas pribadi yang dimiliki oleh masing-masing individu dan berbicara dengan terbuka, tidak ada yang ditutup-tutupi. Ambigu, namun demikianlah keadaannya. Tutik memiliki citra yang baik di mata Dani, karena Dani melihat dia sebagai seorang yang baik.

4.1.6 Tutik (bukan nama sebenarnya)

Tutik merupakan ibu dari seorang anak laki-laki yang bernama Andrew. Kehidupan sehari-harinya dihabiskan untuk merawat anak sambil menjadi ibu rumah tangga. Kehidupan *online* mulai dijalannya semenjak dia

memiliki laptop. Sejak itu dia mulai menggunakannya untuk mencari informasi melalui internet dan menggunakan *Instant messenger*.

Tutik menggunakan *Instant messenger* setiap hari, terutama saat suaminya sedang bekerja. Hal ini dilakukannya untuk berkomunikasi dengan teman-temannya baik yang dikenalnya melalui *Instant messenger* maupun teman yang dikenalnya di dunia nyata. Setelah dia mengetahui penggunaan *Instant messenger* ini, dia kemudian mulai berani untuk menggunakannya dalam pergaulan, dalam hal ini bersosialisasi dengan orang-orang baru.

Pada awalnya Tutik merupakan salah satu anggota dari forum Kristen, namun dia bukan anggota aktif. Di sinilah awal mulanya dia berkenalan dengan Dani. Dani juga merupakan anggota forum tersebut, namun hingga saat ini, Dani masih tergolong anggota forum yang aktif. Tutik mengundang Dani menjadi teman di forum tersebut dan kemudian berlanjut ke *Instant messenger*.

Hubungan Tutik dan Dani yang baru ini dapat dikatakan cepat. Melihat bahwa Tutik cukup mengetahui kebiasaan yang tidak pantas dari Dani dan komunikasi mereka yang terkadang tidak seformal komunikasi tatap muka. Komunikasi yang mereka lakukan tidak biasa dilakukan oleh para komunikator saat mereka bertatap muka.

Hal-hal yang memalukan dapat menjadi suatu hal yang lucu bagi suatu pihak, apabila mereka tidak dapat menyaksikannya secara langsung. Tutik mengetahui kebiasaan Dani yang suka *mengupil*. Hal seperti ini biasanya terjadi karena pihak lain bebas berkata-kata dan bebas bertindak karena lawan bicara memang tidak berada di hadapannya secara langsung.

Suami Tutik sendiri tidak keberatan dengan hubungan Tutik dengan Dani, karena suaminya menganggap bahwa hubungan Tutik tersebut hanya dilakukan atas dasar jari saja, tidak lebih dari itu. Selama jari-jari tersebut menari-nari di atas tuts keyboard, selama itulah hubungan di antara keduanya akan berlangsung.

Hingga saat ini, tidak ada kebiasaan dari Dani yang Tutik benci. Dia bisa menerima perlakuan apapun dan sikap apa pun dari lawan bicaranya. Terbukti dari cara dia menanggapi kata-kata yang kasar yang ditujukan

kepadanya, dia merupakan seorang wanita yang bisa mengontrol temperamennya. Namun hal ini pun sulit diketahui, mengingat bahwa ekspresi wajah yang sebenarnya dari Tutik saat itu tidak dapat diketahui.

Suami Tutik merupakan tipe orang yang tidak peduli. Dia *workaholic*. Dia suka bekerja dan tidak terlalu ambil pusing pada hal-hal lain yang sepele. Setidaknya bagi dia. Dia lebih banyak menyerahkan kewajiban tersebut kepada Tutik, istrinya. Hubungan Tutik dengan Dani pun, dia tidak berkeberatan dan tidak peduli dengan hal itu.

Tutik seringkali juga menceritakan tentang Dani pada suaminya, apabila ada dalam pembicaraan tersebut suatu kaitan yang berhubungan dengan topik atau pembicaraan antara Tutik dan Dani. Hal ini dikarenakan karena Tutik setiap hari memperbincangkan tentang iman, saling menguatkan dan memberi penghiburan satu sama lain dengan Dani.

Kehidupan rumah tangga Tutik kurang membahagiakan Tutik, dan Tutik seringkali bercerita dengan orang lain untuk membagi tekanan dan perasaan yang dia rasakan, salah satu orang tersebut adalah Dani. Tutik tidak merasa takut atau malu untuk mengutarakannya walaupun dia baru saja mengenal Dani.

Tutik menganggap Dani sebagai saudaranya sendiri, sehingga dia bebas untuk bercerita, berbagi suka duka, dan bahkan meminta dukungan dan doa seperti layaknya adik dan kakak. Kadangkala Tutik juga menggunakan moment ini untuk mendapatkan sedikit perhatian dari lawan bicara, agar mereka juga merasa senasib dan sepenanggungan.

Walaupun mereka saling terbuka satu sama lain, namun Tutik juga memperhatikan cara dia berkata-kata. Hubungan baik antara dia dan Dani dapat terus terbina karena dia terus berusaha untuk tidak menyakiti hati Dani dengan omongan (kata-kata) yang tajam, atau menghakimi Dani, atau menuduh Dani tentang sesuatu hal yang belum tentu benar. Jika ada suatu informasi, maka Tutik menanyakannya terlebih dahulu pada Dani. Cara-cara itulah yang digunakan Tutik dalam mempertahankan hubungan dengan kawannya.

4.2. Jaringan *online*

4.2.1. Internet

Internet adalah sistem jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer diseluruh dunia (Laudon, 2004, p.396). *Internet* merupakan hasil ciptaan dari Departemen Pertahanan AS untuk tujuan berbagi pakai data. *Internet* menyediakan beberapa fasilitas yang utama antara lain *E-mail*, *Usenet newsgroups*, *LISTSERV*, *Chatting*, *Telnet*, *FTP* dan *World Wide Web*.

Di Indonesia penggunaan *Internet* dimulai pada akhir tahun 1993. jumlah pengguna *Internet* di Indonesia terus meningkat di tahun 1998 dan seterusnya. Menurut Comscore Networks, Inc 2007, hingga Januari 2007 ada 746.934.000 di seluruh dunia. Penggunaan *internet* di dunia naik sekitar 10% dari Jan 2006 (Onggo, 2008, par 1) dan diperkirakan akan terus meningkat mencapai 57,8 juta pada tahun 2010 (Noor, 2008, par 1).

Tabel 2.1 Layanan-layanan *Internet* yang utama beserta fungsi-fungsi

Kemampuan	Fungsi yang didukung
<i>E-mail</i>	Pengiriman pesan dari satu orang ke orang lain: bagi-pakai dokumen
<i>Usenet newsgroups</i>	Kelompok diskusi pada bulletin <i>board</i> elektronik
<i>LISTSERV</i>	Kelompok diskusi menggunakan <i>server mailing list e-mail</i>
<i>Chatting</i>	Percakapan interaktif
<i>Telnet</i>	<i>Log on</i> ke sistem komputer tertentu dan bekerja dengan pihak lain

<i>FTP</i>	Transfer file antarkomputer
<i>World Wide Web</i>	Mengambil, memformat, dan menampilkan informasi (termasuk teks, audio, grafis, dan video) menggunakan koneksi <i>hyperteks</i>

Sumber : Kenneth C. Laudon & Jane P. Laudon, Sistem Informasi Manajemen, (Yogyakarta: Andi, 2004), p.399

Email memiliki fungsi yang hampir sama dengan surat yang dikirim lewat kantor pos. Perbedaannya pada waktu penerimaan dan kemudahan yang diberikan. Jika pengiriman melalui pos membutuhkan waktu lebih lama, maka dengan *email*, surat dapat terkirim kurang dari 30 menit. Jika dengan kantor pos pengirim surat harus keluar rumah dan memasukkan amplop yang berisi surat tersebut ke dalam kotak pos, maka dengan *email*, pengirim hanya perlu menyalakan komputer dan mengirimnya secara *online* melalui dunia maya.

Usenet newsgroups berbeda dengan *email*. Jika *email* menghendaki orang tertentu saja, maka *usenet newsgroups* ialah untuk setiap orang yang membacanya. *Email* ditujukan untuk si A atau B saja, sesuai dengan alamat yang ditentukan, sedangkan *usenet newsgroups* merupakan surat yang dapat dibaca oleh siapapun.

LISTSERV menyediakan sarana pengiriman otomatis pada pelanggan web tertentu. Jika suatu web membuka kesempatan bagi pelanggan untuk mengetahui informasi atau *update* terbaru dari web nya, maka bagi pelanggan tersebut akan dikirim sebuah *email* yang menyatakan bahwa ada perubahan pada isi website yang dilanggan.

Chatting merupakan kegiatan berkomunikasi antara dua atau lebih orang dalam suatu waktu. Saat ini, media untuk *chatting* berkembang dengan pesat, mulai dari *Instant messenger* hingga situs-situs tertentu yang menyediakan *shoutbox* bagi pengunjungnya. Mereka dapat berinteraksi dan berkenalan satu dengan yang lain.

Telnet memungkinkan komunikator *online* untuk membuat suatu akount bagi mereka secara pribadi. Dengan nama dan password yang diinginkan, anggota dunia maya dapat menciptakan nama *email* atau *website* sesuai dengan apa yang mereka inginkan.

FTP banyak digunakan untuk mengirim data dari satu kantor ke kantor lain. Fasilitas satu ini digunakan untuk *mentransfer* data dari daerah satu ke daerah lain, terutama dalam satu perusahaan yang sama. World Wide Web merupakan versi lengkap dari sebuah identitas *online*. Dengan ini, individu dapat mengemukakan pikiran mereka, pendapat mereka dan cara pandang mereka sesuai dengan keinginan mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan pengamatan dan analisa pada komunikasi yang dilakukan dengan *chatting* menggunakan media *Instant messenger*.

Perkembangan *internet* memungkinkan individu satu berkomunikasi dengan individu lain tanpa batas ruang. Dengan adanya *internet* sebagai fasilitator terjadinya komunikasi ini, maka komunikasi dapat dilakukan dengan leluasa tanpa membutuhkan biaya yang besar.

Seiring dengan perkembangan jaman, dengan besarnya kebutuhan manusia dalam berkomunikasi, maka teknologi pun terus berkembang. Perkembangan teknologi memungkinkan individu berkomunikasi walaupun waktu mereka berbeda dan jaraknya tidak dekat, serta mereka dapat berkomunikasi lebih privat tanpa diketahui orang lain. Komunikasi yang dilakukan terus menerus ini tidak menutup kemungkinan bagi adanya komunikasi antar pribadi, di mana umpan balik dapat langsung diterima oleh komunikator. Fasilitas teknologi yang terus diperbarui dan berkembang mempermudah setiap individu yang ingin bersosialisasi untuk menambah teman dan rekan kerja. Salah satu fasilitas yang mempermudah ini yaitu *Instant messenger*.

Instant messenger yang merupakan media baru dalam tatanan teknologi merupakan salah satu *Channel* yang dapat memfasilitasi kegiatan komunikasi ini. Komunikasi antara dua individu dalam jarak yang jauh dapat dilakukan dengan cepat tanpa penundaan. *Feedback* yang didapatkan juga

cepat dan komunikasi ini membuka kesempatan mereka melakukan komunikasi yang intim lewat komunikasi antar pribadi. Kesempatan inilah yang digunakan oleh para insan komunikasi untuk saling berkontak satu sama lain.

Keterbatasan ruang dan waktu pada dua individu dapat diatasi dengan komunikasi melalui media *Instant messenger*. Proses berteman dan hubungan yang lebih dekat juga memungkinkan dilakukan melalui media ini. Media yang merupakan media baru ini cukup menarik perhatian banyak pihak dan banyak digunakan pula dalam kegiatan mereka. Dalam pintunet.com, mereka mengutarakan bagaimana messenger memberi kemudahan bagi mereka untuk berkomunikasi satu sama lain dengan lawan bicara yang berada di lokasi yang jauh, bahkan dengan waktu yang berbeda.

4.2.2 *Yahoo! Messenger*

Istilah *Yahoo! Messenger* bukan lagi istilah yang asing bagi para komunitas *online*. Bahkan mereka yang baru saja merintis untuk berkomunikasi secara *online* juga dapat dengan mudahnya mengetahui informasi mengenai *Instant messenger online* ini. Dengan hanya memiliki sebuah *account Yahoo* saja, pengguna *Yahoo! messenger* dapat menggunakannya secara gratis. Hal ini juga yang membuat layanan ini semakin diminati. Dapat dikatakan, dari berbagai jenis protokol *instant messaging*, yang paling populer adalah *Yahoo Messenger* (d3ptzz, 2008, 3).

Perkembangan teknologi informasi menuntut *Yahoo!* Terus memperbaiki pelayanannya, terutama pelayanan interaksi *Yahoo! Messenger* ini (biasa dikenal dengan istilah YM). *Yahoo! Messenger* bukan saja cukup familiar dengan para kawula muda, namun juga tenar di kalangan ibu-ibu rumah tangga ataupun kaum profesional. Terbukti dari berbagai testimonial pada www.pintunet.com yang menyatakan bahwa mereka berinteraksi dengan sanak famili ataupun relasi bisnis mereka melalui YM. Komunikasi yang akrab dan dekat antara mereka dapat terus terpelihara karena mereka menggunakan YM untuk terus berhubungan dengan teman dan sanak saudara.

Sebuah testimonial mengatakan: “Semenjak menikah dan memiliki anak, praktis kegiatan saya terserap di wilayah domestik alias rumah. Tentunya dari seorang wanita dengan kegiatan ekstra dan jam aktifitas tak terbatas hingga harus *stuck* di rumah, ini tentu akan membuahkan dilema bagi saya. Saya tak mau beranjak keluar rumah, tapi saya pun tak ingin terkungkung..Apa akal? Namun sejalan dengan waktu, saya sudah cukup terhibur dengan fasilitas YM ini. Banyak kawan dan kerabat dari luar negeri-khususnya, dan dalam negeri yang bisa bertemu kata dengan saya. Biaya yang harus saya keluarkan cukup murah. Mau dikata apa, Yahoo dengan segala kekurangannya ternyata sudah memperpendek tali komunikasi” Ungkap Anis Adisti.

Saat ini bahkan *Yahoo! Messenger* telah meluncurkan layanan berbasis Web yang dapat diakses di manapun tanpa khawatir terkena blok. Pengguna *Yahoo!* kini bisa *chatting* dari komputer manapun yang terhubung ke *Internet*, tanpa harus *men-download* atau menginstal *software* YM. Layanan ini ditujukan untuk para pelancong, karyawan yang tidak diperbolehkan *men-download* software ke komputer perusahaan, pecinta *cyber-cafe* maupun mereka yang tidak mampu membeli komputer sendiri.

Bahkan layanan ini memungkinkan pengguna *Yahoo! Messenger* berinteraksi dengan pengguna *Windows Live Messenger Microsoft*. "Ini (YM berbasis web) benar-benar memberikan implikasi yang luar biasa bagi mereka yang sedang bepergian," tutur senior wakil presiden komunikasi *Yahoo!*, Brad Garlinghouse kepada AFP, yang dikutip detikINET, Jumat (4/5/2007). (Ningrum, 2007, 1)

Dituturkan Garlinghouse, konsumen saat ini sudah terbiasa dengan kehidupan yang bisa diakses tanpa henti. *Yahoo! Messenger* termasuk media komunikasi *online* yang disarankan bagi para netter. Hal ini dibuktikan dari polling yang dilakukan oleh suara konsumen *pintunet.com*.

Yahoo! Menempati posisi teratas dalam rating situs yang setiap hari diupdate oleh *www.alexa.com*, disusul oleh *friendster* dan *google*. Selain

menyediakan media interaksi, *Yahoo!* Juga menyediakan media beriklan bagi para profesional bisnis.

4.2.3 Cara menggunakan *Yahoo! Messenger*

Yahoo! Messenger (YM) merupakan sebuah perangkat lunak yang perlu diinstall pada komputer untuk dapat digunakan. Proses pemasangannya juga cepat dan praktis dan gratis. Tidak membutuhkan pembayaran apapun untuk menginstall perangkat ini pada komputer. Hal yang perlu dilakukan hanya cukup membuka situs *Yahoo!* dan dapat segera menginstallnya melalui pilihan yang ada.

Setelah YM diinstallkan pada komputer, halaman – halaman *update* terbaru pada *email* akan muncul, fitur lain yang akan muncul yaitu: berita dunia, dan tampilan daftar nama teman-teman yang telah diundang masuk ke dalam lingkungan YM. Jika pengguna YM masih baru, tentu mereka perlu mengundang orang lain tersebut masuk ke dalam daftar mereka terlebih dahulu. Namun jika mereka telah menggunakannya dalam jangka waktu yang cukup lama, maka mereka pasti telah memiliki beberapa teman di dalam daftar teman yang ada.

Bagi pengguna baru, cara untuk mengundang mereka juga cukup mudah, teknologi yang mudah digunakan tentu saja menarik banyak peminat. Pengguna dapat mengklik pilihan tambah teman dan memasukkan *email yahoo* mereka atau *MSN* mereka. Telah dijelaskan di bab pertama bahwa *Yahoo messenger* dan *MSN* telah melakukan *merger* sehingga *Yahoo Messenger* dapat mengundang pengguna *MSN* masuk sebagai teman.

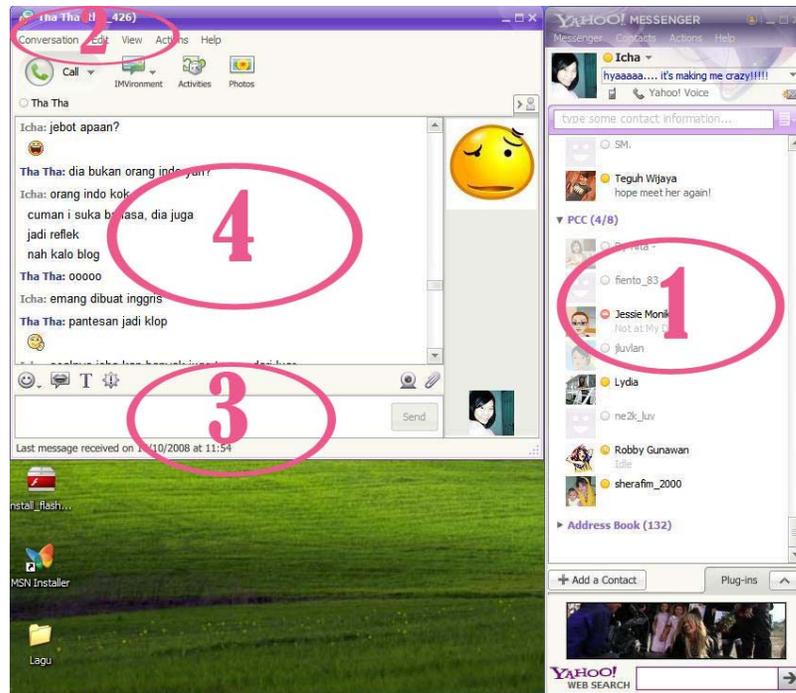
Setelah menambahkan nama email teman-teman, klik selesai. Dengan demikian proses mengundang tahap awal selesai. Tahap selanjutnya akan bergantung pada lawan bicara, apakah mereka ingin menerima tawaran untuk menjadi teman mereka atau tidak. Jika mereka setuju, maka di daftar kedua belah pihak akan terdapat nama lawan bicara tersebut. Nama inilah yang pada akhirnya akan diklik jika pengguna YM ingin berkomunikasi dengan dia.

Setelah mereka menjadi teman di daftar teman, komunikasi dapat dilakukan. Caranya ialah dengan mengklik nama teman tersebut dan dengan

demikian akan keluar sebuah kotak kecil yaitu tempat pertukaran pesan. Kotak ini memiliki beberapa bagian. Bagian paling bawah merupakan tempat mengetikkan pesan yang ingin disampaikan. Dengan mengklik “send”, dengan sendirinya pesan yang diketikkan di kolom tersebut akan ditransfer di kotak atasnya, yang merupakan tempat pertukaran pesan.

Perlu diingat, ketika pengguna mengklik nama teman mereka maka pembicaraan yang terjadi antara kedua belah pihak tidak dapat diketahui oleh pihak lain. Hanya komunikator dan komunikan yang sedang aktif berkomunikasi sajalah yang mengetahui apa yang sedang dibicarakan.

Untuk lebih mudahnya, dapat diperhatikan gambar berikut:



Gambar 4.1. Yahoo! Messenger

Sumber: olahan peneliti

Keterangan gambar:

1. Daftar nama teman-teman yang telah diundang dan menerima undangan tersebut atau yang telah mengundang dan telah diterima sebagai teman. Daftar ini hampir sama seperti buku telepon. Perbedaannya, jika di buku telepon memuat nomor-nomor telepon orang-orang yang dikenal, maka di kotak ini memuat nama-nama yang jika ditekan dua kali, pengguna langsung terhubung pada orang yang diinginkan. Tanpa mengetikkan nomor telepon, tanpa menunggu nada sambung. Cukup dengan meng-klik dua kali, maka pengguna YM akan dibawa kepada kotak nomor 2.

2. kotak ini merupakan kolom pribadi untuk pembicaraan yang dilakukan antara komunikator dengan teman yang terpilih. Jika pada kolom pertama tadi nama yang dipilih adalah Tha Tha, maka kotak yang keluar merupakan kotak pembicaraan Tha Tha dengan pengguna YM. Jika pengguna YM saat itu adalah Ika, maka kotak itu merupakan kotak tempat Ika dan Tha Tha. Ika dan Tha Tha dapat berkomunikasi berdua saja tanpa ada orang lain yang mengetahuinya. Nama yang tertulis di atas kotak merupakan nama lawan bicara. Komunikator perlu memastikan bahwa mereka sedang berbicara dengan orang yang tepat, karena tidak menutup kemungkinan bahwa mereka salah mengetikkan pesan pada kotak teman yang lain. Hal ini sering terjadi apabila komunikasi dilakukan dengan beberapa teman sekaligus. Komunikasi dimulai saat pengguna YM mengetikkan sesuatu di kotak nomor 3.

3. Kotak ini merupakan kotak di mana pesan diketikkan. Pesan yang ingin disampaikan pada lawan bicara diketikkan di kotak ini. Setelah mengetikkan pesan, tekan “send” untuk mengirimkan pesan kepada lawan bicara. Misalnya: Ika ingin memberi salam kepada Tha Tha, maka Ika mengetikkan di kotak 3 tersebut: “Halo Tha, apa kabar?” Setelah selesai mengetikkan kalimat tersebut, Ika mengklik tulisan “send” yang ada di samping kotak 3, atau menekan tombol “enter” pada keyboard. Secara otomatis, pesan yang diketikkan Ika masuk ke kotak 4.

4. Kotak ini merupakan kotak percakapan antara komunikator dengan lawan bicaranya. Percakapan yang ditampilkan akan seperti sebuah skenario drama. Setiap pesan tercatat dan tersimpan di kotak ini. Seluruh percakapan (jika kotak ini tidak ditutup) akan berada di sini dari awal hingga akhir.

4.3 Analisis dan Interpretasi Data

4.3.1 Komunikasi Antar Pribadi Dengan *Instant messenger*

Komunikasi antar pribadi secara *online* dapat dilakukan oleh siapapun dengan satu syarat saja, terhubung dengan internet. Komunikasi ini dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun asal para komunikator dan komunikannya dapat mengakses internet.

Jaman dahulu, saat internet masih sulit dijangkau, komunikasi semacam ini belum dikenal di kalangan masyarakat. Mereka hanya mengenal komunikasi secara tatap muka saja (*face to face communication*). Namun seiring dengann semakin maju dan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, semua fasilitas mempermudah komunikasi. Mulai dari surat pos, telegraf, telepon, hingga internet.

Hal ini belum cukup juga, karena internet juga terus berkembang hari demi hari dan masa demi masa, sehingga komunikasi yang dilakukan melalui internet semakin lama semakin berkembang. Jika dahulu manusia hanya dapat saling berkirim email satu sama lain dan menunggu balasan email dari lawan bicara, saat ini semua dipermudah.

Perkembangan fasilitas komunikasi antar pribadi saat ini sedang merebak pada penggunaan *Instant messenger*. *Instant messenger* merupakan sebuah perangkat lunak yang perlu *diinstall* pada komputer untuk dapat digunakan. Proses pemasangannya juga cepat dan praktis. Dengan cukup membuka situs yahoo, calon pengguna dapat segera *menginstallnya* melalui pilihan yang ada.

Setelah *menginstall*, calon pengguna akan dihadapkan pada halaman – halaman update terbaru pada email, berita dunia, dan tampilan daftar nama teman-teman. Jika pengguna masih baru, tentu

mereka perlu mengundang kawan-kawannya masuk ke dalam daftar teman terlebih dahulu. Namun jika pengguna telah menggunakannya dalam jangka waktu yang cukup lama, maka mereka pasti telah memiliki beberapa teman di dalam daftar teman yang ada.

Jika pengguna baru saja meng*install*, cara untuk mengundang teman-teman mereka juga cukup mudah, teknologi yang mudah digunakan tentu saja menarik banyak peminat, misalnya yahoo messenger ini. Pengguna dapat mengklik pilihan tambah teman dan memasukkan email yahoo mereka atau MSN mereka. Telah dijelaskan di bab pertama bahwa Yahoo messenger dan MSN telah melakukan merger sehingga Yahoo Messenger dapat mengundang pengguna MSN masuk sebagai teman.

De Vito menyatakan bahwa komunikasi antar pribadi merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. (Devito, 2007, p.5).

“Ika: wakakakka

dani: >:D<

tutik: malah ikanya ketawa hueee

ika: wah

ika: koko ama cece mo pelukan yah?

dani: kamu yg berdiri di tengah yah..(ngerasain aroma ketek kita berdua)

ika: huaa :(“

Percakapan di atas dilakukan oleh Dani, Tutik dan Ika menggunakan fasilitas *conference*. Saat itu, Ika menyapa Tutik dan dani dan tiba-tiba saja Dani mengetikkan lambang “>:D<” yang artinya *pelukan* (lihat bab 4.3.5.3). Kemudian Tutik meresponnya dengan “*malah ikanya ketawa hueee*” untuk menanggapi tawa yang dilakukan Ika. Setelah Ika melihat bahwa Dani mengirimkan gambar pelukan

tersebut, Ika menanyakan pada Dani apakah dia sedang ingin memeluk Tutik. Dani menimpalnya dengan candaan yang membuat Ika dan Tutik akhirnya tertelak bersama-sama.

Melalui *conference*, komunikasi dapat dilakukan antara dua orang atau sekelompok kecil orang (menggunakan fasilitas *conference*). Jika komunikasi ingin dilakukan secara pribadi atau berdua saja, pengguna dapat menggunakan box yang biasa saja.



Gambar 4.2. Fasilitas *Conference* pada *Yahoo! Messenger*.

Sumber: Olahan Peneliti

Dalam gambar 4.2. di atas dapat dilihat bahwa yang berada pada kotak tersebut bukan hanya dua orang, melainkan 4, yaitu Ardianto Panahatan, Icha, Laurencia Susan dan Mochabookworm. Komunikasi seperti ini dilakukan saat individu ingin bercakap-cakap dengan lebih dari satu orang. Misalnya saat rapat bersama, atau reuni, atau berkenalan dengan teman baru.

4.3.1.1. Source (pengirim pesan) dan Receiver (penerima pesan)

Jika komunikasi antar pribadi dilakukan dengan bertatap muka, source tidak bisa menutupi dirinya. Penampilan visual dalam komunikasi bertatap muka menggambarkan siapa diri kita sebenarnya, begitu juga dengan karakter personal. (DeVito, 2007, p.19) Komunikasi antar pribadi seperti ini berbeda dengan komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan komputer.

“ria(4:05:30 PM): bulan....

bulan(4:06:10 PM): yaaaa :)

ria(8:05:45 PM): dah dari tadi ol?

bulan(4:07:07 PM): dr td, tp aku jg jalan2 hilir mudik

ahhahaaa, gak selalu di depan PC”

Percakapan di atas merupakan percakapan antara Bulan dan Ria menggunakan *Instant messenger*. Ria menyapa Bulan dan Bulan menanggapi. Saat Ria menanyakan apakah Bulan sudah *online* (mengaktifkan YM) dari tadi, Bulan mengatakan bahwa dia sudah *online* dari tadi tetapi tidak di depan komputer terus menerus. Ria hanya mengetahui bahwa Bulan *online*, tetapi Ria tidak mengetahui jika Bulan hilir mudik di depan komputer dan tidak duduk diam di depan komputer.

Dalam *computer mediated communication*, kedua belah pihak, yaitu komunikator dan komunikan, tidak dapat saling mengetahui wajah satu sama lain, kecuali apabila salah satu dari mereka ingin menunjukkan jati diri mereka yang sebenarnya. Jika memang identitas itu ingin disembunyikan terus menerus, maka identitas itu akan tetap tidak diketahui sampai ada hubungan yang lebih dekat di antara keduanya.



Gambar 4.3. “On The Internet, Nobody Knows You’re a Dog”

Sumber: Peter Steiner, <http://www.thenewyorkerstore.com/>

DeVito dalam bukunya yang berjudul *The Interpersonal Book* menyatakan bahwa dalam komunikasi bermedia (*computer mediated communication*), penampilan kita dapat diatur sesuai dengan apa yang kita inginkan, karakter personal dapat disembunyikan dan dapat diungkapkan saat kita ingin mengungkapkannya. (DeVito, 2007, p. 19). Dalam percakapan antara Bulan dan Ria dapat dilihat bahwa hal ini memang dilakukan oleh salah satu teman mereka.

bulan(2:16:55 AM): dia emang paling judes di FF

ria(2:17:01 AM): NAH

ria(2:17:03 AM): itu dia :P

ria(2:17:13 AM): gw bilang ma dia...

ria(2:17:18 AM): loe galak banget yah di FF

ria(2:17:22 AM): gw liat2 tadi...

ria(2:17:24 AM): dia ketawaaa

ria(2:17:35 AM): dan bilang, sengaja gitu kok kesan yang mau gw tampilkan...

ria(2:17:43 AM): di XX engga kan? trus dia ketawa2...

ria(2:17:54 AM): ARTINYA, dia rekayasa juga kan karakternya...

ria(2:18:10 AM): dia nanya sambil ketawa.. dia XX gw baeek kan ria?

bulan(2:18:12 AM): tp itu dah jadi a part of him juga”

Percakapan di atas merupakan percakapan Ria dan Bulan. Mereka sedang membicarakan salah satu teman mereka yang bernama Ozy. FF merupakan salah satu forum Kristen yang ada di dunia maya, begitu juga dengan XX. Dari cerita yang disampaikan Ria kepada Bulan, Ozy bersikap jahat saat dia berada di komunitas forum FF dan bersikap baik pada komunitas forum XX. Ozy merekayasa karakternya sesuai dengan keinginannya. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan Ozy yang dikutip oleh Ria, *“sengaja gitu kok kesan yang mau gw tampilkan... di XX engga kan? dia XX gw baeek kan ria”*

Saat peneliti mewawancarai Ozy, Ozy mengatakan bahwa dia memang ingin tampil jahat dan tegas di forum FF dan ingin tampil sebagai pribadi yang baik pada komunitas forum XX. Dia merekayasa identitas dirinya sesuai dengan apa yang dia inginkan. Dia berhasil karena anggota forum FF tersebut memiliki kesan yang tidak akrab padanya, sedangkan di komunitas XX, Ozy terkesan baik.

Dari percakapan di atas dapat dilihat bahwa identitas *online* dapat dibuat sesuai dengan keinginan komunikator. Hal ini disebabkan karena komunikasi tidak mengenal secara fisik dan nonverbal. Komunikasi hanya mengetahui identitas sesuai dengan apa yang mereka baca setiap kali mereka berkomunikasi. Komunikasi non verbal terbatas sehingga komunikasi tidak dapat memberi penilaian fisik pada komunikator.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lady Joanne Tjahyana (Scriptura, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra, 2007, p. 57) menyatakan:

“Tidak ada yang dapat mencegah pemalsuan identitas pada *CMC*. Karena sebenarnya itu tergantung dari pengguna itu sendiri apakah akan berperan dengan identitas asli atau tidak.....sering disebut-sebut bahwa para pelaku *CMC* adalah mereka yang mempunyai kepribadian tertutup dengan menggunakan Identitas palsu di dunia maya.....uniknya, justru dengan identitas palsu tersebut seseorang bisa berada dalam kuadrat open, atau menjadi sangat terbuka mengenai siapa dirinya.”

Di sisi lain, hal ini membuat komunikator yang memiliki permasalahan dengan fisik , tetap dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, tanpa terhambat oleh keterbatasan mereka. Misalnya, seseorang yang mengalami keterbatasan dalam berbicara, tidak perlu merasa rendah diri akan keterbatasannya, karena dalam komunikasi menggunakan komputer ini, lawan bicara tidak perlu mengetahui bahwa sebenarnya komunikator memiliki keterbatasan tersebut.

Beberapa orang menyembunyikan identitasnya untuk melindungi diri mereka dari tindakan jahat pelaku kriminal *online*, yang biasa dikenal dengan sebutan *cybercrime*, namun beberapa yang lain memiliki rasa kurang percaya diri dalam menunjukkan dirinya. Kadangkala perasaan malu inilah yang membuat mereka menutup diri dari orang banyak. Orang yang seperti ini lebih cenderung untuk berkomunikasi pada orang yang terdekat saja dibandingkan dengan setiap orang yang ditemui.

Dalam komunikasi tatap muka, seseorang yang pemalu memiliki perasaan tertolak lebih besar bila dibandingkan dengan *computer mediated communication*., sehingga orang yang pemalu merasa lebih nyaman saat berkomunikasi secara *online* daripada secara bertatap muka. (DeVito, 2007, p. 74)

Dari ketiga pasang informan, hanya satu orang saja yang tidak mengungkapkan nama pribadinya kepada lawan bicara, yaitu Bulan.

Bulan menggunakan nama lain sebagai identitasnya. Namun demikian dia tidak menutup diri untuk mereka yang menanyakan siapa nama aslinya, jika orang tersebut memang bukan berniat buruk.

Bulan merupakan orang yang awas dan tidak ingin rahasianya diketahui orang lain. Bulan juga merupakan tipe orang yang berbicara seadanya dan seperlunya. Dia bukan tipe orang yang ekspresif jika dihadapkan dengan pembicaraan. Dia hanya terbuka pada orang tertentu saja di dunia *online*. Pengalaman dari banyak teman *online* nya lah yang membuat dia menutup diri dari orang lain. Dia tidak ingin memiliki pengalaman yang sama.

Dalam berkomunikasi pun, Bulan lebih banyak memilih untuk “mendengar” daripada bersuara. Hal inilah yang membuat Ria leluasa untuk mengutarakan segala yang ingin dia sampaikan. Dapat dilihat dari setiap percakapan, Bulan hanya berbicara sedikit-sedikit dan frekuensi pembicaraan yang dilakukan oleh Bulan lebih sedikit bila dibandingkan dengan Ria yang sangat ekspresif. Keduanya saling melengkapi karena Ria sendiri berpendapat bahwa dia merupakan tipe orang yang suka berbicara (*sanguin*) dan Bulan dapat mengimbangi dia, karena Bulan pada dasarnya *phlegmatis* (tenang dan santai).

Bulan bukan tipe orang yang terbuka dan bercerita kepada semua orang. Berbeda dengan Tutik yang selalu ramah menyapa setiap orang yang mengenal dia lewat *online media* maupun pertemuan dengannya di dunia nyata. Selain itu, Tutik juga lebih terbuka untuk mengungkapkan perasaan dan pendapat yang menurut dia perlu untuk disampaikan.

Dalam *Computer mediated communication (CMC)*, kita dapat menampilkan diri kita yang bukan sebenarnya.. Dalam komunikasi tatap muka, diri kita – cara berpakaian kita, penampilan kita – memberi pengaruh yang besar pada bagaimana orang lain menanggapi pesan kita.

Dalam *CMC*, kita mengungkapkan diri kita sesuai dengan penjelasan kita sendiri. Walaupun kita harus menunjukkan foto, kita

dapat menunjukkan foto diri yang bukan milik kita dan menyatakan bahwa itu adalah kita. Saat berkomunikasi melalui komputer, ada kesempatan yang besar untuk menampilkan diri kita sesuai dengan harapan kita. (Devito, 2005, p.8)

Dalam komunikasi antar pribadi secara tatap muka, komunikator bersaing dengan komunikan dan bertukar informasi. Selain itu, percakapan mereka dapat diinterupsi apabila ada pihak ketiga yang datang dan melakukan komunikasi.

Berbeda dengan *face to face communication*, dengan *CMC*, kita dapat berkomunikasi dengan siapapun walaupun kita sedang melakukan percakapan dengan seseorang di seberang sana menggunakan komputer. Beberapa percakapan dapat dilakukan secara bersamaan. Namun dengan demikian, fokus akan terbagi-bagi dan pesan kadangkala sulit dipahami.

Selain itu, dalam *computer mediated communication*, pesan dapat dilanjutkan pada banyak pihak, secara tepat. (*forward*). Hal ini dapat dilakukan dengan meng-*copy*-pesan yang ada dan mem-*paste*-kannya pada yang lain. Kesan didapatkan dari teks yang dibaca komunikan

Dalam *CMC*, Penyampaian pesan selalu merupakan giliran komunikator, tidak dapat diinterupsi, waktu berbicara tidak terbatas. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi pembicaraan dalam detik yang bersamaan. Kedua pelaku komunikasi berperan sebagai source dan receiver karena kedua-duanya saling berbicara. Pembicaraan yang saling tumpang tindih juga sering dijumpai dalam komunikasi melalui *Instant messenger* ini.

Dalam komunikasi bertatap muka, penerima pesan terbatas pada siapapun yang berada di ruang lingkup visual komunikator yaitu mereka yang memiliki kesempatan untuk berjumpa. Menemukan seseorang yang memiliki kesukaan yang sama lebih sulit, terutama pada komunitas yang sempit. Pesan yang disampaikan dapat didengar oleh pihak lain, namun tidak dapat disampaikan secara akurat pada pihak lain. Kesan diperoleh melalui isyarat nonverbal dan verbal yang

diperoleh komunikasi. Namun, Dalam komunikasi dengan komputer, pesan disampaikan kepada siapapun yang ada di daftar email atau bulletin post. Receiver tidak terbatas secara virtual, kita dapat lebih cepat dan lebih mudah untuk menemukan penerima pesan yang lain yang sesuai dengan kesukaan komunikator.

Dalam penelitian ini, konsep DeVito mengenai source dan receiver pada hakekatnya terbukti.

4.3.1.2. Konteks

Dalam komunikasi antar pribadi secara tatap muka, percakapan terjadi sesuai dengan dimana kedua individu berada, mereka berada di ruang fisik yang sama. Konteks terjadi begitu saja, individu memiliki kontrol yang rendah saat mereka berada dalam situasi komunikasi. Berbeda dengan komunikasi tatap muka, komunikasi dengan komputer bersifat sinkron, pertukaran pesan terjadi pada waktu yang bersamaan. (DeVito, 2007, p.19)

“gunawan(5/15/2008 9:00:56 AM): pagii

virti (5/15/2008 9:01:00 AM): hai ko,..

virti (5/15/2008 9:01:01 AM): pagi

virti (5/15/2008 9:01:04 AM): gmn2

gunawan(5/15/2008 9:01:45 AM): apanya

virti (5/15/2008 9:01:55 AM): lo katanya interview

gunawan(5/15/2008 9:02:45 AM): iya kemarin”

Dalam percakapan di atas, Virti dan Gunawan saling mengkonfirmasi. Percakapan berlangsung secara sinkron. Mereka saling menanggapi dengan lancar. Namun ternyata, ada kalanya percakapan berlangsung secara tidak sinkron, yaitu saat Virti meninggalkan Gunawan untuk melakukan hal lain. Contohnya dapat dilihat di bawah ini:

“*gunawan(5/26/2008 2:08:38 PM): Ada seorang cewek bugil naik becak. Sepanjang perjalanan,kira-kira nanti mbak mengeluarkan uangnya dari mana???*
virtu (5/26/2008 2:36:34 PM): :)
virtu (5/26/2008 2:36:37 PM): sorry ko,,
virtu (5/26/2008 2:36:48 PM): tadi dari nganter slip”

Gunawan sedang bercerita kepada Virtu pada pukul 2:08:38 PM. Namun terjadi jeda yang cukup lama sekitar 28 menit. Virtu baru menanggapi Gunawan pada pukul 2:36:34 PM. Dalam hal ini, komunikasi tidak berlangsung secara sinkron. DeVito menyatakan bahwa komunikasi dapat terjadi secara sinkron, misalnya pada chat rooms atau instant messaging atau tidak sinkron misalnya pada email dan bulletin board. (DeVito, 2007, p.19). Dalam penelitian ini, percakapan instant messaging ternyata juga dapat terjadi secara tidak sinkron.

Salah satu kemudahan yang ditawarkan *Instant messenger* ialah percakapan terjadi di lokasi yang diinginkan individunya. Percakapan yang dilakukan ini tidak harus sama lokasinya. Pembicaraan dapat dilakukan walaupun terpisah oleh ruang. (DeVito, 2007, p.19)

Bulan berada di Australia, Ria berada di Manado, mereka dapat berkomunikasi sewaktu-waktu dan jarak bukan hambatan lagi. Tutik di Semarang dan Dani di Jakarta, meskipun letaknya berdekatan, tetapi tidak memungkinkan pula untuk Tutik dan Dani menyempatkan waktu untuk setiap hari bertemu dan bercakap-cakap. Virtu dan Gunawan sama-sama berada di Surabaya, namun mereka berada di lokasi yang berjauhan. Komunikasi melalui *Instant messenger* ini tetaplah menjadi salah satu jembatan bagi mereka untuk dapat berhubungan. Individu dapat lebih mudah memilih waktu komunikasi dan kapan meresponnya.

Hasil penelitian ini sedikit berbeda dengan teori yang dikemukakan DeVito. DeVito menggolongkan *Instant messenger* dalam komunikasi yang sinkron, padahal dalam penelitian ini ditemukan bahwa, komunikasi melalui *Instant messenger* dapat juga terjadi secara tidak sinkron, yaitu saat *feedback* tidak segera didapatkan.

4.3.1.3. *Channel* (media)

Pada komunikasi dengan tatap muka, media yaitu bersifat auditory (pendengaran), visual (penglihatan), tactile (sentuhan), dan proxemic. Media dua arah memungkinkan interaktivitas secara cepat. Namun dalam komunikasi bermedia, yaitu *computer mediated communication*, media bersifat visual untuk teks. Media dua arah, beberapa mampu untuk melakukan interaktivitas secara cepat dan beberapa menunda interaktivitas. . (DeVito, 2007, p.19)

Para pelaku komunikasi memang tidak dapat saling melihat dan meraba saat mereka berkomunikasi, namun mereka dapat menggunakan fasilitas *emoticon* dan audible. Audible memungkinkan mereka untuk saling menyapa dan berekspresi menggunakan *Instant messenger*, walaupun tidak bertatap muka. Kemampuan untuk melakukan sentuhan memang tidak dapat dilakukan dengan *Instant messenger*, karena keterbatasan lokasi antara kedua belah pihak. Dalam hal ini, teori DeVito terbukti.

4.3.1.4 Pesan

Dalam komunikasi antar pribadi yang dilakukan secara tatap muka, kata-kata diucapkan beserta gestur, kontak mata, aksen, bau, sentuhan, pakaian, rambut, dan semua isyarat nonverbal. Pesan bersifat sementara, kecuali direkam, signal pembicaraan dapat hilang secara cepat. . (DeVito, 2007, p.19). Selain itu, singkatan jarang digunakan.

Pada komunikasi tatap muka, topik juga dapat berganti setiap saat secara berkali-kali. Perbedaan yang ada pada komunikasi tatap muka dan komunikasi bermedia ialah daya ingat terhadap pesan. Kadangkala jika suatu kalimat telah diucapkan, dan topik berganti

beberapa kali, maka para komunikator dan komunikan sulit untuk mengingat pesan yang telah disampaikan sebelumnya.

Dalam *Instant messenger*, komunikator dan komunikan pun dapat mengalami hal ini, namun segi positifnya yaitu, mereka selalu dapat mengingat kembali dengan membaca pesan yang telah ditulis sebelumnya. Dengan menggeser *mouse* sedikit ke atas, mereka akan dibawa ke topik percakapan sebelumnya. Dengan demikian, komunikasi dapat terus berlangsung.

Tentu saja hal ini memiliki efek yang negatif pula jika komunikasi yang sebelumnya merupakan komunikasi yang kurang menyenangkan. Karena dengan demikian, saat salah satu pihak membaca ulang pesan yang ada sebelumnya, mereka dapat kembali mengingat hal itu dan bahkan mungkin mengungkit-ungkit dan menimbulkan masalah baru. Dalam hal ini, komunikasi tatap muka lebih menguntungkan.

*“gunawan(5/15/2008 10:43:44 AM): KOK GA JAWAB2
gunawan(5/15/2008 10:43:50 AM): AKU LHO JAWAB
MULU....
virtti (5/15/2008 10:43:55 AM): mana?
virtti (5/15/2008 10:44:02 AM): koko jahat
gunawan(5/15/2008 10:44:15 AM): virtti: lo katanya
interview virtti: ? gunawan: iya kemarin gunawan:
he,.he.he.. gunawan: lucu deh kemarin virtti: ko,.. virtti:
sibuk ta? virtti: g dijawab seh? gunawan: ya vir gunawan :
ga kok gunawan: napa vir gunawan : aloooo
gunawan(5/15/2008 10:44:20 AM): TUH JAWAB GITU
LHO...”*

Percakapan di atas menunjukkan bahwa Virtti mengungkapkan keeksalannya saat Gunawan tidak merespon dia. Namun Gunawan menyanggah dan menyatakan bahwa dia merespon Virtti. Pada pukul

10:44:15 AM, Gunawan berusaha membuktikannya dengan mengkopi ulang pesan yang telah dilakukan mereka.

Dalam berkomunikasi, baik secara tatap muka maupun secara bermedia, kesulitan untuk memahami pesan yang disampaikan dapat terjadi. Kalau pun pesan tersebut sulit dipahami, komunikator dan komunikan masih tetap dapat mengulang pertanyaan pada komunikator untuk memastikan bahwa mereka memiliki pandangan yang sama terhadap hal tersebut.

Dalam komunikasi dengan *computer mediated communication*, kata-kata tertulis melalui teks pada *CMC* dan pesan bersifat permanen kecuali dihapus. (DeVito, 2007, p.19). hal ini membuat pesan yang telah disampaikan dapat diputar kembali dengan membaca ulang dan meng *copy-paste* kan pada pembicaraan selanjutnya. Hal ini biasanya dilakukan untuk mengkonfirmasi ulang pesan yang terjadi antara komunikator dan komunikan yang belum dipahami dengan benar, atau yang telah diabaikan oleh salah satu pihak.

Ingatan manusia terbatas dalam penyampaian pesan. Suatu kali bahkan ada juga individu yang segera melupakan apa yang telah dia katakan. Penggunaan *Instant messenger* ini menyelesaikan permasalahan itu karena pesan yang telah disampaikan tidak hilang begitu saja.

Singkatan sering digunakan dan isyarat non verbal bersifat terbatas, beberapa dapat diciptakan melalui simbol atau *emoticon*, namun beberapa tidak bisa, misalnya bau-bauan atau sentuhan. (DeVito, 2007, p.19). Karena komunikasi yang dilakukan berbeda lokasi, maka antara komunikator dan komunikan tidak dapat saling melihat. Keadaan ini menimbulkan keterbatasan pembacaan pesan yang bersifat non verbal.

Dalam instant messaging, terdapat satu fasilitas yang dinamakan *emoticon*. *Emoticon* inilah yang bertugas mewakili perasaan dan ekspresi individu yang melakukan komunikasi.

*“dani: biar banyak beban, jangan nyiksa diri dong, mei
tutik: hbs dilarang ndoet
dani: lagian, apa bedanya kurus dan gendut..dia kurang
perhatiin
kamu kok..
tutik: >:D<
tutik: gpp ada KOko”*

Dalam percakapan di atas, Dani menasehati Tutik agar Tutik tidak menyiksa dirinya dengan tidak makan. Tutik kemudian menjelaskan bahwa suaminya melarang dia untuk gendut. Dani kemudian memberi pembelaan untuk tutik dengan mengatakan bahwa tidak ada perbedaan antara gendut atau kurus karena toh suaminya tidak akan peduli. Tutik menunjukkan perseutujannya dengan memeluk Dani. Pelukan ini dilakukan dengan mengirimkan gambar pelukan dengan kode “>:D<” dan mengatakan bahwa dia tidak berkeberatan karena ada Dani yang memperhatikannya. Sama halnya dengan Tutik dan Dani, Bulan dan Ria pun demikian.

“bulan(1:48:04 AM): :- >:D<
ria(3:13:10 AM): bulan, I love you.... :-*
bulan(3:14:38 AM): thank u Ria :-* luv u back”*

Ria memberikan pelukan ciuman dan pelukan pada Ria. Kode yang mewakili ciuman yaitu “:-*” dan kode yang mewakili pelukan yaitu “>:D<”. Kemudian Ria menanggapi dengan mengatakan “I love you” pada Bulan. Bulan membalasnya dengan ucapan terima kasih dan kemudian mencium Ria lagi.

4.3.1.4.1 Bahasa dan Tulisan

Seseorang dapat membandingkan teknologi komputer dengan media komunikasi yang lain. Lebih jelas lagi, komunikasi

melalui internet berhubungan dengan dua bentuk yang mendasar dari komunikasi antar manusia., yaitu bahasa dan tulisan. Akademisi media telah mengetahui bahwa bahasa dan penjiplakannya melalui tulisan telah mengubah pengalaman manusia (Shedletsy, 2004, p. 25)

Dalam komunikasi menggunakan komputer, huruf besar kecil tulisan dapat diartikan secara berbeda apabila komunikator dan komunikan saling mengenal satu sama lain. Pemahaman yang sama dapat diperoleh dengan mengabaikan bentuk huruf, apabila mereka telah saling mengenal satu dengan yang lain.

*“gunawan(6/4/2008 10:48:18 AM): PASTI ADA
SATU DUA HAL YANG BUAT KAMU SENANG
AMA DIA KAN.... ADA KEKURANGAN JUGA ADA
KELEBIHAN KAN VIR,,,,,
virti (6/4/2008 10:49:24 AM): iy
virti (6/4/2008 10:49:26 AM): :)”*

Ucapan Gunawan yang menggunakan huruf besar di atas bukan berarti bahwa dia marah. Virti mengetahuinya karena mereka telah saling mengenal lama. Makna huruf besar yang diartikan sebagai simbol penekanan perasaan emosi pun menjadi berubah. Virti pun menanggapi dengan senyuman karena dia paham bahwa Gunawan bukannya marah kepada dia, melainkan memberi masukan positif untuk Virti.

Bahasa memungkinkan manusia untuk menyalurkan ide-idenya baik dengan cara berpikir maupun dengan berekspresi. Manusia berkomunikasi di internet dengan mengembangkan bahasa temuan mereka sendiri, termasuk singkatan-singkatan/ akronim dan aksen grafik .

4.3.1.4.2. Akronim

Berikut merupakan beberapa akronim yang sering digunakan saat seseorang berkomunikasi dengan Yahoo Messenger (indonesia dan luar negeri):

1. **2MORO** –tomorrow (besok)
2. **2NITE** -to night (malam ini)
3. **LOL** -laugh out loud (tertawa terbahak-bahak)
4. **B4** –before (sebelum)
5. **BRB** – be right back (akan segera kembali)
6. **TTYL** – talk to you later (bicara lagi denganmu nanti)
7. **BF** -boy friend (teman laki-laki)
8. **CMIIW** -correct me if I am wrong (betulkan aku jika aku salah)
9. **CU** -see you (sampai jumpa)
10. **FYI** -for your information (untuk informasi)
11. **IMHO** -in my humble opinion (menurut saya)
12. **Luv U** -love you (aku sayang kamu)
13. **PLS** –please (tolong)
14. **ROTFL** -roll on the floor laughing (tertawa terbahak-bahak sampai terguling-guling di lantai)
15. **RU?** -are you? (apakah kamu?)
16. **RUOK?** -are you okay (apakah kamu baik-baik saja?)
17. **Thx** –thanks (terima kasih)
18. **U** –you (kamu)
19. **UR** -you are (kamu adalah)
20. **Y?** -why? Mengapa?)
21. **Xoxoxoxo** -hugs and kisses (pelukan dan ciuman)
22. **R** –are (adalah)
23. **GBU** – God Bless you (Tuhan memberkatimu.)
24. **GTG** – got to go (harus pergi)

(Sumber: olahan penulis)

Singkatan-singkatan di atas sering sekali digunakan dalam percakapan sehari-hari. Misalnya, saat masuk ke fitur *Yahoo! Messenger*, dan salah seorang ingin menyapa yang lain, mereka mengatakan, “Hi, how R U 2day?” (Halo, apa kabarmu hari ini?) Walaupun bahasa sehari-hari yang digunakan merupakan bahasa Indonesia, namun beberapa bahasa Inggris di atas cukup sering digunakan dalam komunikasi melalui *Instant messenger*. Selain lebih singkat, penggunaan bahasa tersebut juga menjadikan dua insan yang sedang berkomunikasi lebih akrab dan tidak terbentang jarak.

Beberapa bahasa yang digunakan pun memiliki makna tersendiri dan tujuan tersendiri. IMHO dan CMIW digunakan saat seseorang ingin menyatakan sesuatu namun tidak bermaksud untuk menyinggung atau membuat masalah. Biasanya akronim ini digunakan untuk membenarkan suatu informasi yang disampaikan oleh lawan bicara dengan tujuan agar mendapat kesepakatan informasi yang sebenar-benarnya.

Akronim LOL cukup sering digunakan apabila dalam komunikasi terdapat humor-humor yang segar dan berkelanjutan sehingga para komunikator dan komunikan tertawa terus menerus dan terhibur. Selain LOL, biasanya akronim ROTFL juga digunakan untuk mengungkapkan bahwa pelaku komunikasi benar-benar tidak mampu menawan tawa.

BRB biasa digunakan saat komunikasi antar dua individu perlu disela. Misalkan pada Virti dan Gunawan, apabila Virti harus menemui klien atau saat Gunawan harus berbicara dengan karyawan lain, akronim BRB ini akan digunakan. Setelah pekerjaan yang harus dilakukan tersebut selesai dikerjakan, baru mereka menjelaskan apa yang dilakukan saat meninggalkan percakapan sementara.

TTYL digunakan untuk dua hal. Pertama, karena komunikator / komunikan perlu melakukan sesuatu dalam jangka

waktu yang cukup lama dan akan kembali lagi, misalkan saat tiba-tiba ada bos datang dan bos ini tidak mengizinkan penggunaan *Yahoo! Messenger* di kantor. Kedua apabila komunikator dan komunikan ingin mengakhiri pembicaraan pada hari itu. Dengan kata lain, TTYL merupakan akronim tambahan yang diketikkan untuk mempertegas kata CU (see you). Selain kedua akronim tersebut ada juga akronim yang biasa digunakan saat komunikator dan komunikan ingin mengakhiri pembicaraan. Biasanya diketikkan karena mereka harus pergi ke suatu tempat dengan segera.

4.3.1.4.3 Aksien grafik (*Emoticon*)

:) :-/ :-O >:) O:-) :-& (:| @-) :)]
 :(:x X-(:((:-B :-\$ =P~ :^O :-c
 ;) :"> :-> :)) =; [-(:-? :-w ~x(
 :D :-P B-) :| I-) :o) #-o :-< :-h
 ;;) :-* :-S /:) 8-| 8-} =D> >:P :-t
 >:D< =((#-S =)) L-) <:-P :-SS <:;) 8->

Merupakan suatu keistimewaan saat beberapa simbol dan tanda baca di atas tersebut jika diketikkan pada kotak pesan yang ada pada *Yahoo! Messenger* akan berubah menjadi gambar-gambar di bawah ini:



Caranya cukup mudah. Jika komunikator ingin tersenyum, seperti gambar di ujung kiri atas, dia cukup mengetikkan “:)” dan tekan “send” atau tombol “enter” pada keyboard. Output yang didapatkan bukanlah kode :) lagi, melainkan gambar senyum seperti yang di ujung kiri atas tersebut. Dan begitupun dengan kode-kode yang selanjutnya.

Cara lain yang dapat dilakukan yaitu dengan mengklik gambar senyum yang ada di kotak percakapan nomor 2. (lihat gambar 4.2). Setelah diklik, akan muncul bermacam-macam simbol *emoticon* yang kemudian dapat diklik dan kode yang diperlukan langsung keluar di kotak 3 (lihat gambar 4.2), sehingga komunikator tidak perlu menghafal keseluruhan kode di atas.

Simbol – simbol di atas biasa disebut sebagai *emoticon* oleh para insan *virtual* (dunia maya). *Emoticon* ini digunakan untuk menggantikan ekspresi selain dengan kata-kata. Bagi para pengguna *Instant messenger*, penggunaan *emoticon* ini sebagai salah satu cara untuk mengekspresikan diri mereka pada saat itu.

Saat mereka merespon suatu pembicaraan yang tidak dapat mereka lakukan melalui tatapan wajah dan suara, mereka menggunakan *emoticon* ini. *Emoticon* ini merupakan salah satu bentuk multimedia dari *Instant messenger*. *Emoticon* inilah yang menjadi asisten perasaan dan ekspresi komunikasi menggunakan *Instant messenger*.

4.3.1.5. *Feedback*

Umpan balik pada komunikasi antar pribadi secara tatap muka harus segera dilakukan karena keterbatasan waktu. Umpan balik yang terlalu lama akan menimbulkan tanda tanya besar karena komunikator dan komunikan berada di waktu dan tempat yang sama. Mereka dapat saling membaca satu sama lain. Hal ini berbeda dengan dengan *Instant messenger*. Keterbatasan jarak antara komunikator dan komunikan

justru mempermudah respon dan meminimalkan emosi yang ditampilkan.

“ *virti (5/15/2008 1:59:53 PM): pusing aku*
gunawan(5/15/2008 2:00:01 PM): NAPA
virti (5/15/2008 2:55:39 PM): ko,.
virti (5/15/2008 2:55:47 PM): palaku pusink
virti (5/15/2008 2:56:01 PM): pengen ijin pulang
virti (5/15/2008 2:56:07 PM): tapi sungkan
gunawan(5/15/2008 2:57:21 PM): HMM
gunawan(5/15/2008 2:57:25 PM): NAPA KOK
SUNGKAN... “

Komunikasi antara Virti dengan Gunawan di atas menunjukkan situasi di mana *feedback* yang diberikan tertunda, tidak cepat. Gunawan menanyakan keadaan Virti pada pukul 2:00:01 PM dan Virti menanggapi pada 55 menit 38 detik kemudian yaitu pada pukul 2:55:39 PM. Tulisan yang dipertebal pada percakapan di atas menunjukkan bahwa komunikasi antara Gunawan dan Virti tetap berlangsung dengan normal walaupun sebenarnya Virti telah mengabaikan pertanyaan Gunawan selama 55 menit. Hal ini tidak dapat terjadi pada komunikasi tatap muka, karena kedua individu dapat dihadapkan pada situasi yang tidak nyaman. Penelitian di Amerika tentang manipulasi waktu menyatakan:

Communication media can be usefully treated as real world time machines which, through their varied characteristics, enable a variety of useful manipulations of time and our experience of time.

Practical communication-oriented time machines have been around for a long time, but new computer-based media allow us to manipulate time in new ways. Interaction without time-imposed interaction structures is

something different in our experience of interpersonal communication and these new media have attracted large followings of users.

Instant Messaging has become a medium of choice, especially among students, and continues to attract a wider audience.

(Media komunikasi dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai mesin waktu yang sebenarnya dimana melalui karakteristik yang bervariasi, mereka memungkinkan manipulasi waktu dan pengalaman kita tentang waktu.

Mesin waktu yang berorientasi pada komunikasi praktis telah ada dalam waktu yang lama namun media yang berdasarkan komputer memungkinkan kita untuk memanipulasi waktu dengan cara yang baru. Interaksi tanpa struktur interaksi dengan waktu yang ditentukan tersebut cukup berbeda dengan pengalaman kita akan komunikasi antar pribadi dan media baru ini telah menarik banyak pengikut pengguna.

Instant messaging telah menjadi pilihan media, terutama di antara siswa-siswa dan terus menarik perhatian khalayak yang lebih luas.) (*time in interpersonal media, 2002*)

Keberadaan box pada setiap akun teman yang ada membuat dua individu atau sekelompok individu yang menggunakannya akan tetap tersambung dengan topik pembicaraan. Mereka tidak perlu khawatir akan ketinggalan topik saat mengambil segelas air dan makan siang. Mereka tidak perlu terburu-buru saat pergi ke kamar kecil hanya karena takut tertinggal percakapan.

“ika: ce

ika: dimana dikau?

dani: biasa..ini jam nya dia 'cebokin' anaknya...

tutik: yee

tutik: lg hrs PA

tutik: mau posting”

Percakapan di atas dilakukan oleh Tutik, Dani dan peneliti. Saat observasi dilakukan, Tutik tiba-tiba meninggalkan percakapan cukup lama tanpa *pamit*. Hal ini menimbulkan pertanyaan dalam benak peneliti, “ke mana sebenarnya Tutik, mengapa dia tidak ada respon dan jawaban?” Hingga pada akhirnya peneliti memanggil dia dan dia dengan tenangnya mengatakan bahwa dia baru saja melakukan pendalaman alkitab (PA) dengan anaknya. Kegiatan ini rutin dia lakukan setiap malam. Dani pun mengetahui kegiatan rutin Tutik ini.

Setelah *idle* (menghilang beberapa waktu) Tutik kembali dalam percakapan dengan biasa saja tanpa meminta maaf dan permisi. Hal seperti ini jarang dijumpai di komunikasi tatap muka, karena jika terjadi maka individu tersebut dianggap tidak sopan. Setelah meninggalkan percakapan dengan waktu yang cukup lama tersebut, Tutik masih dapat menimpali pernyataan Dani dan memberi respon konfirmasi untuk Dani. Komunikasi seolah-olah tidak pernah terhenti di pihaknya.

Dengan *Instant messenger*, pesan yang disampaikan akan tetap dapat dibaca dan dimengerti. Hal ini terjadi demikian karena para komunikator dan komunikan dapat melihat pesan-pesan sebelumnya yang masih tersimpan di box tersebut selama box tidak ditutup. Bahkan saat koneksi terputus pun, box tidak akan hilang kecuali jika pemilik akun mengeluarkannya dari *Yahoo! Messenger*. Istilah yang biasa digunakan untuk keluar dari *Instant messenger* ini yaitu *sign out*.

Saat meninggalkan percakapan sementara waktu, komunikator dapat meminta ijin untuk memberitahu lawan bicara bahwa mereka akan kembali bergabung setelah beberapa waktu. Setelah mereka

menyelesaikan apa yang harus diselesaikan, mereka dapat mengatakan bahwa mereka kembali lagi.

Virti dan Gunawan pun sering mengalami hal yang serupa. Kadang kala Virti meminta izin pada Gunawan atau sebaliknya, namun kadang kala mereka pergi meninggalkan percakapan tanpa jejak dan kemudian kembali lagi. Jika lawan bicara menanyakan alasan mengapa pernyataannya tidak direspon, jawaban atau ucapan izin baru dinyatakan, namun jika lawan bicara tidak menanyakannya, maka pembicaraan berlangsung seperti biasa seolah-olah kedua belah pihak tidak pernah meninggalkan komputernya.

Tidak ada yang tahu, karena kedua belah pihak tidak dapat saling melihat satu sama lain. Dan komunikasi pun berlanjut. Tidak ada emosi, tidak ada perselisihan dan pembicaraan berlangsung dengan lancar.

Devito menyatakan bahwa dalam instant messaging, nilai-nilai yang ada ialah komunikasi dilakukan pada waktu yang nyata, tidak seperti email yang proses pengiriman dan penerimaan pesan dapat dipisahkan oleh beberapa waktu yang cukup lama (DeVito, 2007, p 153). Namun dapat dilihat melalui percakapan ini, bahwa waktu yang lama untuk merespon pun dapat terjadi di *Instant messenger*, hanya saja, tingkat kesalahpahaman terjadi lebih kecil karena *feedback* selanjutnya dapat diberikan dengan segera.

“virt (5/9/2008 9:57:03 AM): kok,..off tadi?”

gunawan(5/9/2008 9:58:02 AM): kapan off

virt (5/9/2008 9:58:48 AM): tadi

virt (5/9/2008 9:58:52 AM): barusam

virt (5/9/2008 9:58:55 AM): barusan

gunawan(5/9/2008 9:59:01 AM): ga lhooo

virt (5/9/2008 9:59:15 AM): iy,..kok

gunawan(5/9/2008 9:59:17 AM): ol kokk

virt (5/9/2008 9:59:20 AM): hm,..

virtu (5/9/2008 9:59:29 AM): keluaranya di sini ,...off tadi
gunawan(5/9/2008 10:02:36 AM): sakti “

Percakapan di atas menunjukkan bahwa Gunawan dan Virtu sedang berusaha mengkonfirmasi apa yang baru saja terjadi. Virtu merasa bahwa Gunawan baru saja menonaktifkan YM nya, sedangkan Gunawan tidak merasa demikian. Komunikasi terus dilakukan dan dalam waktu lima menit, mereka menyelesaikannya dan mengetahui bahwa permasalahannya terletak pada koneksi internet.

Komunikasi yang terhenti tiba-tiba tanpa alasan yang jelas biasanya terjadi karena hambatan teknis. Hal ini akan dijelaskan pada sub bab lain. Namun pada dasarnya, selama pengguna YM tidak mengeluarkan dirinya dari YM, mereka akan tetap memiliki box tersebut. Pesan – pesan di dalamnya itulah yang membantu mereka kembali meluruskan masalah dan kembali berkomunikasi.

Dalam komunikasi antar pribadi secara tatap muka, *feedback* yang terjadi biasanya cepat, namun dapat juga ditunda. Kecepatan biasanya diharapkan. . (DeVito, 2007, p.19) Saat berkomunikasi dengan lawan bicara dengan berhadapan muka, kita menuntut agar mereka dapat merespon pada saat itu juga setelah kita mengutarakan suatu pendapat. Namun kadangkala juga hal ini dapat ditunda dengan kesepakatan kedua belah pihak. Dalam chatting dan instant messaging, *feedback* yang diberikan cepat. . (DeVito, 2007, p.19)

Berbeda dengan komunikasi secara tatap muka, penentuan cepat lambatnya *feedback* yang terjadi melalui *CMC* tidak memerlukan kesepakatan kedua belah pihak. Jika salah satu pihak merasa sibuk dan tidak dapat memberikan *feedback* saat itu juga, dia akan segera mengatakan dan lawan bicaranya pun akan tetap menyampaikan pesan walaupun sebenarnya yang diajak berbicara telah meninggalkan komputer.

Namun demikian, walaupun *feedback* yang diberikan terlalu lama, pihak pertama, yaitu komunikator tidak langsung segera marah

atau tidak terima karena telah diabaikan oleh komunikan. Mereka memiliki waktu untuk diam dan menenangkan diri agar dapat berkomunikasi kembali dengan komunikan.

Dari penelitian yang dilakukan, ternyata *feedback* dari komunikasi yang dilakukan melalui *Instant messenger* juga dapat tertunda, yaitu tidak cepat. Hal ini berbeda dengan teori DeVito yang menyatakan bahwa dalam chatting dan instant messaging, *feedback* yang diberikan cepat (DeVito, 2007, p.19). Dalam instant messaging, *feedback* juga dapat tertunda. Tertundanya *feedback* ini dapat terjadi karena dua hal. Pertama yaitu jika ada hambatan, dan kedua jika memang komunikan tidak ingin menanggapi dengan segera, apa yang disampaikan oleh komunikator.

4.3.1.6 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi Menggunakan *Instant messenger*

Komunikasi antar pribadi menggunakan *Instant messenger* memiliki tujuan yang tidak jauh berbeda dengan komunikasi tatap muka (*face to face communication*).

DeVito mengatakan bahwa semua tujuan (belajar, berhubungan, mempengaruhi, bermain dan menolong) dapat dicapai. Beberapa tujuan dapat dicapai lebih mudah melalui komunikasi tatap muka, misalnya kasih sayang dan dukungan. Namun beberapa tujuan dapat dicapai lebih mudah melalui *CMC* misalnya informasi. (DeVito, 2007, p.19).

Virti dan Gunawan merupakan dua pribadi dengan perbedaan sifat dan karakter. Mereka memiliki cara bertindak yang berbeda dan gaya hidup yang berbeda. Namun kedua hal ini dapat disatukan dengan satu media yaitu *Instant messenger*.

Virti merupakan orang yang tidak terbuka dan menceritakan segala sesuatu pada temannya, setidaknya pada orang yang tidak dia kenal dari dekat. Gunawan bertemu dengan Virti melalui *Instant messenger* pun karena ada salah seorang teman yang memperkenalkan mereka berdua.

Hingga saat ini, hubungan pertemanan mereka telah mencapai satu tahun pertemanan dan mereka masih memiliki hubungan yang baik. Virti dan Gunawan berkomunikasi terus menerus setiap hari dan pembicaraan mereka berfokus pada hal-hal keadaan keluarga, pasangan dan aktivitas sehari-hari. Virti membuka diri untuk menerima pandangan-pandangan yang diutarakan Gunawan dan Gunawan pun demikian. Umur bukanlah menjadi suatu penghalang di antara mereka berdua. Saat Virti memberikan pandangannya, Gunawanpun menanggapi dengan baik dan tidak berusaha untuk melawan atau menyangkal. Gunawan juga menenangkan dan berusaha memberi solusi untuk permasalahan virti.

Jika dilihat dari teori Devito, komunikasi di antara mereka berdua bertujuan untuk membangun hubungan interpersonal dan sekaligus memeliharanya. Mereka berinteraksi setiap hari dan tidak merasa bosan satu sama lain. Komunikasi antar pribadi yang terjadi di sini ialah komunikasi yang saling membangun dan mendukung. Dukungan yang dilontarkan satu sama lain dapat menguatkan dan menolong saat diperlukan. Melayani keperluan orang lain, menghibur. Yang memotivasi hal ini yaitu keperluan hiburan, pertolongan, pertemanan, merasa diperlukan, dan ingin memperoleh kepuasan. Hasil dari tujuan ini yaitu pembimbingan, pengarahan, sikap, dan penyesuaian tingkah laku.

Selain membangun komunikasi antar pribadi dan memeliharanya, mereka juga menenangkan diri dari pekerjaan kantor yang menumpuk. Banyaknya pekerjaan kantor memang kadangkala membuat seseorang merasa lelah dan butuh beristirahat. Dengan komunikasi melalui *Instant messenger*, kedua belah pihak dapat terus berkomunikasi tanpa harus membuat gaduh di kantor.

Komunikasi antar pribadi yang mereka lakukan melingkupi bertujuan untuk bermain: keluar dari pekerjaan, menikmati diri sendiri. Motivasi yang mendasari yaitu keperluan untuk hiburan, pengalihan, dan kepuasan panca indra. Hasil dari komunikasi ini yaitu kenikmatan,

hiburan, dan kepuasan. Setelah melihat dari proses komunikasi yang mereka lakukan, mereka dapat terhibur dan terpuaskan dalam komunikasi.

Mereka menggunakan saat berkomunikasi ini untuk saling menghibur dan memberikan kekuatan. Mereka melarikan diri sejenak dari kesibukan perkantoran dan mengisi waktu mereka dengan berinteraksi melalui *Instant messenger*. Melalui komunikasi yang terus terjalin ini, mereka menjadi dekat satu sama.

Dengan adanya komunikasi antar pribadi dengan *Instant messenger* ini, mereka berdua dapat terhibur dan keluar dari segala permasalahan kantor tanpa seseorangpun menyadari apa yang sebenarnya mereka percakapkan. Hal ini tidak dapat dilakukan jika Virti dan Gunawan berkomunikasi dengan telepon, karena semua orang pastilah telah mendengar setiap percakapan yang mereka lakukan.

Dilihat dari bagaimana Virti dan Gunawan bersikap menghadapi hidup mereka masing-masing, mereka juga menginginkan pembelajaran tersendiri dalam berkomunikasi. Pembelajaran ini didapatkan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung apabila mereka bertukar cerita satu sama lain dengan menceritakan apa yang mereka dapatkan melalui internet.

Satu lagi kemudahan yang dapat diberikan oleh komunikasi dengan internet yaitu mudahnya mencari topik pembicaraan. Karena dalam keadaan *online*, penggunaanya dapat mencari informasi – informasi yang diperlukan langsung secara *online*. Setelah itu, dapat juga membagikan informasi tersebut kepada teman-teman atau rekan kerja yang lain. Pembelajaran ini juga didapatkan melalui pembicaraan mereka sendiri, saat mereka memiliki suatu pengalaman pribadi dan saling berbagi. Mereka berdua akan menarik kesimpulan dari apa yang telah terjadi dan menggunakan pengetahuan itu untuk memperbaiki diri masing-masing.

Mereka berdua memiliki hubungan yang seimbang satu sama lain, tidak ada yang lebih tinggi atau lebih rendah. Mereka juga tidak

berusaha memanipulasi satu sama lain dengan tujuan mendapatkan pengaruh dalam dunia tertentu. Mereka menjaga hubungan komunikasi yang saling menghargai satu sama lain.

Berbeda dengan Virti dan Gunawan, Bulan dan Ria saling berkomunikasi dengan tujuan membangun satu sama lain. Komunikasi yang mereka lakukan hanyalah tentang kehidupan dan pembelajaran mereka. Namun demikian, keakraban tetap terjalin antara mereka berdua. Hal ini dapat dilihat dari setiap percakapan yang mereka lakukan. Percakapan berjalan dengan lancar tanpa ada kata-kata yang tidak diduga muncul di tengah percakapan. Perselisihan juga jarang terjadi antara mereka berdua.

Selain untuk membantu dan menjalin hubungan yang baik, mereka juga saling belajar untuk mengetahui diri sendiri dan orang lain. Mereka saling belajar mengenal diri sendiri dan memperoleh pengetahuan. Mereka saling belajar dan tumbuh bersama dengan komunikasi ini. Komunikasi mereka berjalan secara positif, meskipun mereka berdua belum pernah bertemu.

Komunikasi yang bukan sekedar saja dapat dilihat dari mereka berdua. Proses komunikasi yang tanpa diduga dapat berlangsung lama ini ternyata menciptakan hubungan selanjutnya yaitu keluarga. Derajat kepercayaan yang tinggi antara mereka berdua membuat Bulan memperkenalkan Ria dengan saudara laki-lakinya. Ria saat ini memiliki hubungan dekat dengan saudara laki-laki Bulan dan mereka berdua belum pernah bertemu. Komunikasi dilakukan dengan *Instant messenger* saja.

Tanpa disadari ternyata Bulan memiliki pengaruh, atau mempengaruhi keputusan Ria juga yang pada akhirnya memutuskan untuk menjalin hubungan yang bukan hanya sekedar teman saja dengan adik Bulan, namun lebih dari itu. Bulan mempengaruhi Ria untuk menjadi teman dekat adik lelakinya.

Bagaimana dengan Ria? Jika Bulan bertindak demikian, maka dia pasti melihat suatu sisi dari Ria yang membuat Ria cocok sebagai pasangan adiknya. Ria telah terlebih dahulu menebarkan pengaruhnya pada Bulan, akibatnya Bulan pun memiliki kepercayaan yang penuh pada Ria sehingga dia mendukung hubungan komunikasi yang berlangsung antara Ria dan adik lelakinya.

Proses manipulasi dan mempengaruhi ini tentunya tidak berlangsung dengan singkat, karena hingga saat ini, mereka telah saling mengenal selama dua tahun. Walaupun komunikasi mereka tidak dilakukan setiap hari, namun mereka telah mengembangkan suatu komunikasi antar pribadi yang baik hingga saat ini.

Dapat dikatakan bahwa Ria dan Bulan memiliki empat dari lima tujuan komunikasi antar pribadi yang dikemukakan oleh Devito. Mereka saling mendukung dan menolong, mereka mempengaruhi satu sama lain, mereka membangun suatu atmosfer komunikasi yang baik dan mereka belajar untuk mengenal diri sendiri dan orang lain dengan saling berbagi pengalaman dan cerita.

Komunikasi antar pribadi yang terjadi antara Tutik dan Dani lebih condong ke arah menyenangkan diri. Tutik dan Dani tidak membahas sesuatu yang terlalu berat dan mendalam seperti apa yang dilakukan oleh dua pasangan sebelumnya. Mereka hanya saling membuat humor dan menghibur satu sama lain.

Tutik kadangkala juga menceritakan tentang pengalamannya kepada Dani, namun hal ini sangat terbatas. Kedua belah pihak tidak dengan mendalam mengungkapkan perasaan atau ide mereka seperti yang dilakukan oleh kedua pasangan sebelumnya.

Tutik merupakan ibu rumah tangga yang memiliki latar belakang keluarga kurang bahagia. Suaminya tidak begitu peduli dengan dia dan sering melakukan tindakan kekerasan padanya. Tutik mengalami kekeringan dalam rumah tangganya. Devito mengatakan tentang sebuah studi penelitian. Mereka menemukan bahwa orang yang kesepian lebih menyukai menggunakan internet untuk memperoleh

dukungan emosional daripada mereka yang tidak kesepian. Mereka yang kesepian lebih memiliki kepuasan dalam komunikasi *onlinenya* melalui internet daripada mereka yang tidak. (DeVito, 2007, p.41)

Jika dibandingkan dari keadaan kedua pasangan sebelumnya, mereka memang selalu menceritakan tentang teman mereka atau perasaan mereka terhadap teman atau pasangan yang ada di dunia nyata. Peneliti mengatakan dunia nyata karena manusia ini telah bertemu dan tidak berkomunikasi dengan komputer. Namun jika dilihat dari komunikasi Tutik, dia hanya menceritakan tentang hubungannya dengan teman-teman yang dari internet juga. Hal ini jelas menunjukkan bahwa Tutik memilih partner komunikasi secara *online* dibandingkan mereka yang nyata yang ada di lingkungan sekitar rumahnya.

Tutik berbeda dengan Dani. Dani sepertinya tidak se-kesepian seperti Tutik. Dia memiliki kegiatan setiap hari dan aktivitas rutin sehari-hari. Dia tidak kesepian dan dia menikmati waktunya. Inilah sebabnya, dia kadang mengucapkan perkataan yang tidak nyaman didengar pada lawan bicaranya. Dia tidak memiliki tekanan terhadap hal itu dan hanya menikmati waktunya untuk menghibur diri.

“dani: pasti dong .. adiku sayang..

dani: 'anak germo' ku sayang ...

tutik: :D

tutik: obral2

tutik: bs digilir nih

tutik: sapa yg mau

tutik: koko mau digilir juga??

dani: emang kadang aku digilir juga sih ..

tutik: :-O

dani: kadang ma cowo .. kadang ma cewe..

dani: yg penting mau..”

Jika dilihat dari komunikasi antara Tutik dan Dani di atas, Dani lebih memiliki power terhadap Tutik, baik mempengaruhi maupun memanipulasi. Hal ini dapat dilihat dari kata-katanya yang tajam saat mengatakan “anak germo” pada Tutik. Kata-kata seperti itu dapat dibalang cukup keras, namun karena Dani memiliki power ini, maka Tutik hanya menerima kata-katanya dan menggunakannya sebagai gurauan. Gurauan yang ironis.

Dari pengamatan dan wawancara peneliti terhadap ketiga pasangan di atas, peneliti mendapatkan bahwa tujuan komunikasi setiap orang berbeda-beda. Hal ini dapat dipengaruhi oleh bermacam-macam hal, yaitu, faktor latar belakang keluarga masing-masing pasangan, bagaimana kedekatan hubungan antara pasangan, bagaimana mereka memaknai hubungan mereka satu sama lain, dan bagaimana mereka menjaga komitmen tidak langsung yang mereka buat dengan pasangan bicara mereka.

DeVito mengatakan bahwa beberapa tujuan dapat dicapai lebih mudah melalui *CMC* misalnya informasi. Hal ini benar. Dari ketiga pasang informan, mereka ketiganya saling bertukar informasi satu sama lain dan pertukaran ini mudha sekali karena mereka dapat mengkopi informasi dengan cepat dan menginformasikannya kepada lawan bicara. Berikut contohnya:

“virtu (6/12/2008 2:47:08 PM): poo?”

virtu (6/12/2008 2:47:14 PM): ko,.

gunawan(6/12/2008 2:47:18 PM):

<http://www.21cinplex.com/movie.cfm?id=1878>”

Jika link website yang diberikan Gunawan tersebut dibuka, maka maksud Gunawan dapat diketahui. Gunawan ternyata ingin memberitahukan Virtu tentang film “Kungfu Panda” yang sedang ramai dibicarakan orang. Dia tidak perlu menjelaskan panjang lebar tentang hal ini karena Virtu dapat membuka dan membaca informasinya sendiri.

Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa teori DeVito mengenai tujuan komunikasi antar pribadi terbukti.

4.3.1.7 Hambatan Komunikasi Antar Pribadi menggunakan *Instant messenger*

Hambatan pertama yang langsung terlihat pada komunikasi melalui *Instant messenger* ini ialah hambatan mekanik. Koneksi yang terputus dan kerusakan koneksi merupakan hambatan komunikasi yang sering terjadi. Perbedaannya dari komunikasi tatap muka ialah, hambatan ini tidak berarti apa-apa, karena begitu komunikator mulai masuk kembali ke *Instant messenger*, pesan yang disampaikan saat koneksi terputus masih dapat dibaca dalam bentuk offline message.

“gunawan(5/16/2008 1:54:31 PM): VIR

virti (5/16/2008 3:22:35 PM): ko..

virti (5/16/2008 3:22:39 PM): sorry tadi ym ku mati

virti (5/16/2008 3:22:39 PM): :D

gunawan(5/16/2008 3:22:49 PM): YEII

gunawan(5/16/2008 3:22:53 PM): KIRAINN

gunawan(5/16/2008 3:22:57 PM): DAH PULANG”

Percakapan di atas terjadi saat Gunawan menyapa Virti dan Virti mengalami gangguan koneksi sehingga dia tidak dapat berkomunikasi dengan Gunawan. Komunikasi terhenti selama hampir dua jam karena Virti mengalami kesulitan untuk tersambung lewat internet.

Kendati pun demikian, komunikasi mereka tetap berlanjut. Komunikasi tetap ada karena pesan yang disampaikan Gunawan tersimpan dalam memori *Instant messenger* dan menjadi *offline message*. Ini merupakan salah satu tambahan fasilitas dari *Instant messenger*, dalam hal ini *Yahoo! Messenger*, di mana pada saat komunikasi terputus karena error, secara tiba-tiba *Instant messenger*

menjadi *off* (mati/ non aktif). Pesan yang disampaikan setelah itu akan tetap tersimpan dan akan keluar secara tiba-tiba saat komunikasi menyalakan kembali messengernya. Lain halnya dengan contoh di bawah. Komunikasi Tutik dan Dani terhenti karena listrik di lokasi Dani terputus.

Biaya juga merupakan hambatan mekanik yang perlu dipertimbangkan jika seorang komunikator ingin menjalin hubungan menggunakan internet. Saat ini banyak sekali provider yang menyediakan layanan ini untuk menjawab kemajuan teknologi. Hal ini dapat diatasi dengan memilih provider yang menawarkan harga yang tidak terlalu tinggi dengan pelayanan yang maksimal.

*“virt (5/16/2008 12:43:03 PM): aq ada empek2
virt (5/16/2008 12:43:04 PM): :D
virt (5/16/2008 12:43:07 PM): mau ?
virt (5/16/2008 12:43:08 PM): enak
gunawan(5/16/2008 12:53:12 PM): mauuuuu
virt (5/16/2008 1:01:44 PM): yak apa cara e?
virt (5/16/2008 1:01:45 PM): :D
gunawan(5/16/2008 1:02:04 PM): AKU LAGI BUKA
MULUT NIH,,,,,,”*

Selain hambatan mekanik, hambatan lain yang mereka alami yaitu hambatan fisik. Hambatan fisik yang mereka dapatkan yaitu tidak dapat saling berbagi satu dengan yang lain. Mereka tidak dapat saling bersentuhan dan tidak dapat saling memberi pada waktu yang sama saat mereka bicara. Hal ini dapat dilihat saat Virti ingin berbagi makanan *empek-empek*. Gunawan saat itu juga menginginkan makanan itu, namun karena mereka berkomunikasi dengan *Instant messenger*, mereka tidak dapat saling berbagi makanan.

“*virtu (5/26/2008 9:40:42 AM): aq ntar jam 10 mau k
 kampus bentar*
virtu (5/26/2008 9:40:48 AM): mau nyetor US adikku
virtu (5/26/2008 9:40:51 AM): USP
*gunawan(5/26/2008 9:41:39 AM): NAPA GA LANGSUNG
 POTONG REKENING AJA VIR*
gunawan(5/26/2008 9:41:45 AM): BIAR GA REPOT2
virtu (5/26/2008 9:42:18 AM): wew
*virtu (5/26/2008 9:42:26 AM): dulu kan dah pernah
 dijelasin k koko*
virtu (5/26/2008 9:42:31 AM): bayarnya
virtu (5/26/2008 9:42:33 AM): angsuran
virtu (5/26/2008 9:42:46 AM): pake voucher ko.,
virtu (5/26/2008 9:42:50 AM): ;D
gunawan(5/26/2008 9:42:58 AM): WAKAKA
virtu (5/26/2008 9:43:01 AM): jadi minta BAU dulu
*gunawan(5/26/2008 9:43:54 AM): MINTA BAU...
 WAKAKA SAPA YANG
 MAU....*
gunawan(5/26/2008 9:44:05 AM): BAAU BAU BAU
virtu (5/26/2008 9:45:07 AM): dasar
virtu (5/26/2008 9:45:11 AM): B.A.U
virtu (5/26/2008 9:45:12 AM): :))
gunawan(5/26/2008 9:46:45 AM): BAU BAU BAU
gunawan(5/26/2008 9:46:48 AM): BLUM MANDI OII
virtu (5/26/2008 9:47:00 AM): maka e ta ko.,
virtu (5/26/2008 9:47:02 AM): mandi oooo
virtu (5/26/2008 9:47:06 AM): :))
gunawan(5/26/2008 9:47:59 AM): LHO”

Hambatan selanjutnya yaitu hambatan semantik. Hambatan terjadi pada konteks, artikulasi, pelafalan dan kesalahan penggunaan

tata bahasa, penulisan (spelling), dan kesalahan tata bahasa (DeVito, 2007, p.19) Hambatan semantik, yaitu hambatan yang terjadi karena kegagalan pengertian terhadap suatu pesan dari bahasa yang digunakan (Gamble, 2005, p.14).

Dalam percakapan di atas, ada kesalahpahaman antara Virti dan Gunawan. BAU yang dimaksudkan Virti adalah departemen yang menangani administrasi di universitas. Namun karena Gunawan tidak mendengar cara penguacpannya dari Virti langsung, Gunawan salah paham dan menduga nya sebagai bau dalam arti harafiah.

Hambatan semantik dalam *computer mediated communication* juga sering terjadi, namun dapat segera diatasi. Penulisan yang salah pada penyampaian pesan dapat menimbulkan kesalahpahaman. Beberapa kesalahan penulisan yang sering dijumpai yaitu:

- tau ditulis tai (karena posisi huruf “i” dan “u” bersebelahan)
- buat ditulis buta (Karena terlalu cepat menulis sehingga urutan penulisan huruf terbalik-balik)
- tau ditulis atu/ tu (Karena terlalu cepat menulis sehingga urutan penulisan huruf terbalik-balik)
- bagus ditulis gabus

“virti (6/2/2008 2:22:33 PM): dari pada ..koko uangnya dibuta kredit”

Sebenarnya Virti ingin mengatakan “*dibuat kredit*” namun karena dia mengetik terlalu cepat dan kurang awas, kesalahan pengetikan terjadi. Alih-alih mengetikkan “*dibuat kredit*”, Virti malah mengetikkan “*dibuta kredit*”

Adakalanya hambatan ini juga dialami karena perbedaan persepsi dan cara pandang antara kedua belah pihak. Misalkan, karena lokasi yang tidak berdekatan, komunikasi dilakukan menggunakan

komputer saja, kedua belah pihak sulit melihat keadaan lawan bicara. Sehingga pemahaman akan suatu makna tertentu menjadi bias.

*“gunawan(6/26/2008 10:36:36 AM): g apa VIIR
virti (6/26/2008 10:41:38 AM): lagi sakit perut
virti (6/26/2008 10:41:41 AM): g bisa kerja
virti (6/26/2008 10:41:46 AM): lagi ada tamu
virti (6/26/2008 10:41:49 AM): wakakka
gunawan(6/26/2008 10:42:08 AM): lah
gunawan(6/26/2008 10:42:12 AM): minum obat dounk
virti (6/26/2008 10:42:19 AM): hm,..
virti (6/26/2008 10:42:25 AM): g pernah ko,.
virti (6/26/2008 10:42:27 AM): takut
virti (6/26/2008 10:42:35 AM): g biasa soale
gunawan(6/26/2008 10:44:10 AM): yaaaaaaaa
gunawan(6/26/2008 10:44:10 AM): cape deh
virti (6/26/2008 10:47:37 AM): suakiiiiit lo ko,...
gunawan(6/26/2008 10:48:01 AM): apaaaaaaaaaaaaaaaa
vir
gunawan(6/26/2008 10:48:13 AM): maag mungkin vir
virti (6/26/2008 10:49:23 AM): lagi M
gunawan(6/26/2008 10:50:31 AM): oooouw.....
gunawan(6/26/2008 10:50:38 AM): tamuuu
gunawan(6/26/2008 10:50:52 AM): ga nyambung tadi”*

Dalam percakapan di atas dapat dilihat bahwa sebenarnya sakit Virti disebabkan karena menstruasi, tetapi karena Gunawan saat itu tidak melihat keadaan Virti dan tidak melihat bahwa tidak ada “tamu” di ruangan Virti, Gunawan menduga bahwa Virti sedang kedatangan tamu. Namun demikian, setelah komunikasi terus dilakukan, kesamaan pemahaman dapat dicapai antara kedua belah pihak. Biasanya hal ini membutuhkan keterbukaan di antara kedua belah pihak. Satu

pihak terbuka dan pihak yang lainnya mendukung dan menyetujui. Untuk mendapatkan satu pemahaman yang sama, komunikasi perlu dilakukan secara kondusif dan dilakukan atas partisipasi kedua belah pihak.

Hambatan selanjutnya yaitu hambatan prasangka. Onong Uchana Effendy mengatakan bahwa prasangka merupakan hambatan berat bagi suatu kegiatan komunikasi, karena orang yang mempunyai prasangka belum apa-apa sudah bersikap curiga dan menentang komunikator yang hendak melancarkan komunikasi. (Effendy, 200, p.45). Hambatan ini terjadi dalam *computer mediated communication*. Hal ini disebabkan karena rendahnya komunikasi non verbal yang terjadi di antara kedua pihak, sehingga prasangka mudah timbul.

Saat seseorang meminta berkenalan, namun nama orang tersebut belum pernah di dengar, komunikasi memiliki prasangka yang negatif terhadap orang tersebut. Prasangka inilah yang pada akhirnya akan membuat dia menolak orang tersebut untuk menjadi temannya.

Contoh lain ialah saat Gunawan sedang bercerita dan Virti tidak merespon ceritanya satu pun, Gunawan merasa Virti tidak menyimak apa yang disampaikan. Sebaliknya, jika Virti bercerita dan tidak ada respon dari Gunawan, Virti juga bereaksi. Saat Virti merasa Gunawan tidak mendengarkan, Virti akan mengklarifikasi dan Gunawan juga menjelaskan. Hal ini baik karena mereka mengungkapkan perasaan sehingga kesalahpahaman bisa segera diatasi.

Hal ini sebenarnya dapat menjadi masalah jika kedua belah pihak memiliki kekerasan hati, namun bisa diselesaikan dengan komunikasi yang lebih, untuk memastikan tentang perasaan dan tindakan kedua belah pihak. Di sisi lain, ini juga merupakan keuntungan bagi mereka yang mungkin telah bosan untuk menanggapi orang di dunia nyata. Mereka dapat berpura-pura mendengar tanpa lawan bicara di seberang sama mengetahui apakah mereka berbohong ataukah tidak.

Jarak dan waktu bukanlah masalah dan tidak termasuk dalam hambatan. Jika di dunia nyata, saat diberi pertanyaan dan tidak merespon, hanya diam saja, hal ini akan menimbulkan kecurigaan dan

kegelisahan. Nemun berbeda jika ini dilakukan dengan *Instant messenger*, pembicaraan tetap berlangsung biasa-biasa aja seperti tidak ada jeda. Pesan bertabrakan pun bisa tetap dipahami tanpa harus bertanya lagi.

Secara keseluruhan, peneliti menarik kesimpulan bahwa komunikasi antar pribadi yang dilakukan melalui media *Instant messenger* memiliki beberapa hambatan yaitu: hambatan mekanik, hambatan semantik, dan hambatan prasangka. Hambatan semantik sering terjadi karena kesalahan penulisan dan pemahaman akan sesuatu hal. Hambatan prasangka terjadi pada setiap individu, dan karena di antara para pelaku komunikasi tidak dapat saling melihat satu dengan yang lain, hal ini memperlebar hambatan sehingga jika tidak segera diselesaikan mengakibatkan putusya hubungan antara kedua belah pihak. Hambatan mekanik terjadi saat koneksi terputus, listrik mati, dan terjadi korslet.

4.3.2 Komunikasi Lancar Menurut Jack. R. Gibb

Komunikasi yang dilakukan melalui *Instant messenger* ternyata tergolong sebagai komunikasi lancar. Jack R. Gibb menyatakan beberapa syarat komunikasi tergoong sebagai komunikasi lancar, yaitu deskripsi persoalan lebih penting, ekspresi spontan, yang penting pemecahan masalah, empati dan simpati, kesama derajat, dan kaya alternatif. (Jatman, 1981, p. 5)

Dalam komunikasi dengan *Instant messenger*, Deskripsi persoalan lebih penting. Perselisihan tidak terjadi dan komunikasi dilakukan untuk menemukan jawaban dari masalah. Terdapat sikap jujur dan dianggap tidak menyelimuti motif yang terpendam. Komunikasi yang dilakukan mengkomunikasikan keinginan untuk bekerja sama mencari pemecahan masalah. Dalam komunikasi juga terdapat empati di antara komunikator dan komunikan. Dalam *Instant messenger*, derajat sama dan tidak ada yang di atas atau di bawah.

Selain itu, dalam berkomunikasi, setiap individu cukup terbuka dan bersedia menerima kesalahan serta bersama-sama mencapai perubahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komunikasi antar pribadi dengan *Instant messenger* bersifat supportif dan lancar.