

## INTERAKSIONISME SIMBOLIK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL

Dr. Argyo Demartoto, M.Si

Dalam melakukan interaksi komunitas virtual menggunakan kata-kata atau gambar untuk saling bersenda gurau dan berdebat, terlibat dalam wacana intelektual, melakukan perdagangan, saling tukar pengetahuan, saling memberikan dorongan emosional, membuat rencana, *brainstorming*, gossip, pertengkaran, jatuh cinta, protes terhadap siapa saja, kritik terhadap siapa saja. Mencari teman, kekasih, bermain game, bermesraan, menciptakan karya seni, atau pun hanya sekedar berinteraksi tanpa tujuan yang jelas. Melalui *e-mail*, pengguna internet dapat menuliskan pesan-pesan, mengkritik, membalas surat cinta ataupun tujuan lainnya. Pengguna internet dapat menggunakan bahasa tertentu dalam *e-mail*.

Bahasa yang digunakan dalam internet memperlihatkan *evolution of discourse* dimana termasuk didalamnya adalah bentuk bahasa tradisional, adaptasi bahasa slang dan bentuk-bentuk non-standard yang biasa digunakan dalam kehidupan *off-line*. Adapun beberapa contoh bahasa yang digunakan dalam internet seperti : singkatan (*A/S/L = Age, Sex, Location; ASAP = As Soon As Possible; AMBW = All My Best Wishes; AFAIK = As Far As I Know*), *Emoticons*, yang merupakan lambang atau tanda yang merepresentasikan emosi seperti : ☺ (tersenyum, bahagia, gembira), ☹ (sedih, cemberut), :-D (tertawa terbahak-bahak) dan sebagainya adalah bahasa yang lazim digunakan diinternet. Bahasa ini juga memainkan peranan penting ketika ingin melihat interaksi yang terjadi didalam internet.

Esensi teori interaksionisme simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. **Herbert Blumer** mengintegrasikan gagasan-gagasan tentang interaksionisme simbolik lewat tulisan-tulisannya. Interaksionisme simbolik mengandung inti dasar pemikiran umum tentang komunikasi dan masyarakat. Tujuh hal mendasar yang bersifat teoritis dan metodologis dari teori interaksionisme simbolik yaitu:

1. Orang-orang dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi seorang selalu diterjemahkan dalam simbol- simbol.
2. Berbagai arti dipelajari melalui interaksi diantara orang-orang. Arti muncul dari adanya pertukaran simbol-simbol dalam kelompok-kelompok sosial.
3. Seluruh struktur dan institusi sosial diciptakan dari adanya interaksi di antara orang-orang.
4. Tingkah laku seseorang tidak mutlak ditentukan oleh kejadian-kejadian pada masa lampau saja, tetapi juga dilakukan secara sengaja.
5. Pikiran terdiri dari sebuah percakapan internal yang mereduksikan interaksi yang telah terjadi antara seseorang dengan orang lain.
6. Tingkah laku terbentuk atau tercipta didalam kelompok sosial selama proses interaksi
7. Kita dapat memahami pengalaman seorang individu dengan mengamati tingkah lakunya belaka. Pemahaman dan pengertian seseorang akan berbagai hal harus diketahui pula secara pasti.

(Littlejohn, 1998:271)

Blumer menekankan bahwa studi terhadap manusia tidak dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti terhadap benda. Peneliti seharusnya berempati dengan subjek yang diteliti, memasuki ruang lingkup pengalamannya dan berusaha mengerti nilai tersebut. Blumer dan pengikutnya menghindari pendekatan-pendekatan kuantitatif dan ilmiah dalam mempelajari tingkah laku manusia. Mereka lebih memfokuskan diri pada sejarah kehidupan, autobiografi, studi kasus, cacatan-cacatan pribadi, surat-surat dan berbagai wawancara yang bersifat umum. Blumer secara khusus menekankan pentingnya seorang partisipan melakukan peninjauan pada studi komunikasi. Lebih jauh lagi tradisi Chicago menganggap orang-orang itu kreatif, inovatif, dan bebas untuk mendefinisikan segala situasi dengan berbagai cara yang tidak terduga. Pribadi dan masyarakat dipandang sebagai suatu proses bukan sebagai struktur membekukan proses berarti menghilangkan inti hubungan individu-masyarakat. (Littlejohn, 1998:147)

Konsep yang dikembangkan oleh kaum interaksionisme simbolik ini awalnya merupakan konsep yang dikembangkan pada konsep interaksi yang dilakukan secara *face-to-face*. Selama beberapa dekade dari ilmu sosial menyediakan analisis perilaku individu dalam kelompok, secara khusus berhubungan dengan interaksi. Dari berbagai ilmuwan interaksionisme simbolik, interaksi diperlakukan sebagai suatu bentuk aksi-reaksi. Keberadaannya diperlakukan sebagai fenomena dikotomi untuk memperlihatkan ada tidaknya interaksi. Sehingga implikasi dari teori ini adalah untuk melihat adanya struktur yang terekspresikan melalui tanda-tanda dan simbol-simbol yang ada dalam komunitas ini saat melakukan interaksi.

Contoh: interaktivitas sebagai salah satu karakteristik yang didefinisikan dari sistem kabel dua arah, sistem teks elektronik dan beberapa kerja program, sebagaimana dalam video game interaktif. Permainan komputer (*game online*) di masyarakat akhir-akhir ini berkembang seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Permainan dengan fitur atau tokoh yang bisa bergerak dan dikendalikan secara langsung melalui teknologi komputer ini memberi kepuasan kepada para pemainnya. Meski tergolong “mahal”, permainan ini tetap digandrungi oleh masyarakat. *Game online* memang menyenangkan. Boleh jadi fitur-fitur yang ditawarkan dalam *game* tersebut bervariasi mulai dari gaya yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, atau dari yang paling kaku hingga yang paling dinamis membuat permainan komputer bisa dinikmati oleh semua kalangan. Menikmati permainan ini tidaklah sulit karena telah banyak rental yang menawarkan berbagai perangkat lunak permainan ini

Dalam kaitannya dengan teknologi komunikasi dewasa ini kita mengenal sistem *WEB* yang merangkai sebuah jaringan komunikasi yang bersifat kontinyu. Interaksi terjadi diantara berbagai orang membentuk aksi dan reaksi. Komunikasi dipandang sebagai roda melalui mana interaksi terjadi. Apalagi teknologi komunikasi yang berbasis komputer bersifat dua arah yang bisa terjadi secara langsung dan didalamnya mengandung pengertian adanya tingkat dimana pengguna atau orang yang berinteraksi sadar akan adanya entitas yang bermedia,

bisa dipahami sebagai ukuran intervensi media yang menonjol dalam proses komunikasi.

Jadi kita bisa melihat bahwa interaksi memiliki dimensi yang bervariasi terutama jika hal ini dikaitkan dengan *setting* komunikasi lewat media. Dengan komunikasi sebagai pusat perhatian bagaimanapun interaksi tersebut bisa berubah menjadi *outcome* itu sendiri. Interaksi bisa diciptakan dengan latar belakang media sebagai media untuk berkomunikasi.

**Referensi:**

Littlejohn, S.W. 1998. *Theories Of Human Communication*. Albuquerque. New Mexico.