



DOI: <https://doi.org/10.38035/jemsi.v6i1>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Kajian Virtual Etnografi pada Akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu

Wasis Wibowo¹, Drina Intyaswati²

¹Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, Indonesia, 2310421025@mahasiswa.upnvj.ac.id

²Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, Indonesia, drina.intyaswati@upnvj.ac.id

Corresponding Author: 2310421025@mahasiswa.upnvj.ac.id¹

Abstract: *The development of communication technology and social media facilitates the distribution of local information to all corners so that it can be widely accessed. The use of Facebook social media by the Komunitas Sejarah Cepu presents and distributes information about culture and history around the Cepu area, Blora Regency, Central Java, in more detail and variety. The information presented through Facebook social media can be widely accessed by anyone and members of the Komunitas Sejarah Cepu. This research conducted a communication audit of Facebook Komunitas Sejarah Cepu using the virtual ethnography method with data obtained through interviews, observations, and literature studies. The researcher analyzed Sejarah Cepu Facebook content, online interactions on this platform, and feedback from users to assess the effectiveness of this platform in communicating the history and culture of Cepu. The research findings show that Facebook Sejarah Cepu is an effective tool for communicating Cepu's history and culture, but there are some areas where the platform can be improved.*

Keyword: *Communication Audit 1, Facebook 2, History of Cepu 3, Virtual Ethnography 4*

Abstrak: Perkembangan teknologi komunikasi dan media sosial memudahkan distribusi informasi yang bersifat lokal ke segala penjuru sehingga dapat diakses secara luas. Penggunaan media sosial Facebook oleh komunitas Sejarah Cepu menyajikan dan mendistribusikan informasi tentang budaya dan sejarah di sekitar wilayah Cepu, Kabupaten Blora, Jawa Tengah, secara lebih detail dan beragam. Informasi yang disajikan melalui media sosial Facebook dapat diakses secara luas oleh siapa saja dan anggota komunitas Sejarah Cepu. Penelitian ini melakukan audit komunikasi Facebook Sejarah Cepu menggunakan metode virtual etnografi dengan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Peneliti menganalisis konten Facebook Sejarah Cepu, interaksi online di platform ini, dan umpan balik dari pengguna untuk menilai efektivitas platform ini dalam mengkomunikasikan sejarah dan budaya Cepu. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Facebook Sejarah Cepu adalah alat yang efektif untuk mengkomunikasikan sejarah dan budaya Cepu, tetapi ada beberapa area di mana platform ini dapat ditingkatkan.

Kata Kunci: Audit Komunikasi 1, Etnografi Virtual 2, Facebook 3, Sejarah Cepu 4

PENDAHULUAN

Hadirnya internet telah menjadikan media online sebagai pusat penyebaran informasi. Karena sifatnya yang luas, internet sebagai penyebaran informasi mampu dijangkau di mana saja, dan kapan saja, serta informasi yang mudah didapatkan (Awalun et al., 2023). Berdasarkan data survei Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2022-2023 pengguna internet di Indonesia telah mencapai 215,63 juta orang. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada survei sebelumnya yaitu sebanyak 210,03 juta. Jumlah pengguna internet yaitu 78,19% dari total populasi Indonesia yaitu sebanyak 275,77 juta jiwa. Media sosial merupakan cakupan pada media online ini dengan menyediakan bermacam aspek seperti Youtube, Instagram, Facebook, Whatsapp, Tiktok, dan lainnya sebagainya (Joshua & Junaidi, 2022).

Salah satu media sosial dengan banyak penggunanya yaitu Facebook. Berdasarkan laporan We Are Social, jumlah pengguna Facebook global mencapai 2,23 miliar pada Juli 2023. Jumlah itu naik 2,9% secara tahunan (year-on-year/yoy), tapi turun 0,8% secara kuartalan (quarter-to-quarter/qtq). Adapun pengguna Facebook di Indonesia terbanyak ketiga di dunia, dengan jumlah sekitar 135,4 juta pengguna. Berdasarkan data Napoleon Cat, terdapat 174,3 juta pengguna Facebook di Indonesia per April 2024. Jumlahnya mencakup sekitar 61,8% dari total populasi nasional. Keterhubungan individu pada jaringan facebook juga dimaknai oleh pengguna sebagai bentuk eksistensi diri.

Sebagai media keterhubungan facebook tidak hanya menjadi perpanjangan eksistensi diri penggunanya namun juga memberikan fungsi pengawasan pada lingkungan (socialsurveillance) yang mengarahkannya pada proses konstruksi dan rekonstruksi realitas sosial secara lebih cair. Keterlibatan di dunia maya dapat menciptakan komunitas-komunitas alternatif yang sama berharga dan bergunanya dengan komunitas-komunitas yang kita kenal dan berlokasi secara fisik (Rheingold, 1993) Ikatan jaringan mungkin ada di dunia maya atau virtual namun mereka tetap mewakili tempat-tempat di mana orang-orang terhubung berdasarkan kepentingan, dukungan, kemampuan bersosialisasi, dan identitas bersama (Wellman, 2000 dalam Lievrouw dan Livingstone, 2002:99).

Komunitas virtual memiliki budayanya sendiri dalam penerapannya dan dalam penelitian ini akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu sebagai field (lingkup penelitian). Dengan memahami ruang siber, di dalamnya terdapat orang-orang yang saling berinteraksi satu dengan lainnya dengan kesukaan yang sama. Pengguna lebih dimudahkan dengan adanya komunitas virtual dikarenakan dapat diakses dengan mudah dan lebih terbuka dibandingkan dengan komunitas offline (McQuail, 2011). Demikian Facebook hadir sebagai sarana keterhubungan sosial “the internet has become significant field for social interactions” (Kraut, Patterson, 1998 dalam Aviram et.al. 2005:2). Secara teknologis normatif facebook memungkinkan interaksi tanpa batasan konteks ruang dan situasi sosial dan budaya.

Facebook Komunitas Sejarah Cepu merupakan pusat sejarah tentang Cepu yang dibuat pada 8 Februari 2021 dan mempunyai jumlah anggota sekitar 6.651 orang. Facebook Komunitas Sejarah Cepu adalah sarana memberikan informasi tentang sejarah Cepu, baik budaya, peninggalan sejarah maupun kegiatan tempo doeloe, baik berupa foto, cerita masa lalu, permainan zaman dulu yang berada di Kota Cepu dan sekitarnya, baik Bojonegoro dan Blora. Melalui Facebook Komunitas Sejarah Cepu siapa pun dapat mengakses informasi tentang sejarah dan budaya kota Cepu yang selama ini hanya identik dengan tokoh legenda Aryo Penangsang dan dikenal sebagai Kota Minyak di perbatasan Jawa Tengah dan Jawa Timur. Bahkan anggota Facebook Komunitas Sejarah Cepu bisa berpartisipasi aktif menampilkan berbagai pengetahuan tentang budaya dan sejarah Cepu, Agar informasi dan isi yang disampaikan melalui Facebook komunitas ini tidak melenceng bahasan dan batasan yang disepakati, maka ada 5 admin yang memandu dan memantau aktivitasnya.

Kebudayaan secara umum dapat dinyatakan sebagai sesuatu yang dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan merupakan hasil interaksi antarindividu. Rosalie Wax sebagaimana yang dikuti oleh Kuswarno (2008:39) mendefinisikan sebagai suatu kenyataan dari “pengertian yang dialami bersama” (shared meaning), sehingga budaya merupakan milik sekelompok orang atau setidaknya dua orang, karena ada sesuatu yang dimiliki dan dibagi bersama.

Dalam penelitian ini, komunitas dunia maya (cybercommunity) membangun seperangkat pemahaman dan nilai-nilai bersama melalui aktivitas komunikasinya. Pola komunikasi yang terbentuk dan berlangsung di dalamnya merupakan wujud dari tata nilai yang disepakati dan dipelihara dari dan oleh seluruh anggota komunitas. Dari sudut pandang etnografi komunikasi, inilah yang disebut sebagai masyarakat komunikatif. Etnografi komunikasi memandang bahwa kaidah-kaidah komunikasi dapat berbeda dari satu kelompok dengan kelompok lain, mereka memiliki kaidah dan variasi linguistik.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif etnografi virtual. Metode etnografi virtual dilakukan untuk melihat fenomena spesial dan kultur dari pengguna di ruang siber (Nasrullah, 2015: 171). Menurut Bell, metode etnografi adalah metode yang paling utama dalam melihat fenomena budaya siber di Internet. Jadi, kajian etnografi virtual adalah sebuah pola pendekatan penelitian terhadap internet yang dilakukan tergantung bagaimana individu-individu itu menanggapinya. Budaya yang terdapat di dalam sebuah Internet bisa diperluas dengan menggunakan perspektif etnografi melalui konstusi teknologi dalam konteks fenomena sosial budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan menggunakan metode virtual etnografi peneliti meneliti kultur yang terjadi di suatu komunitas atau berada di tempat yang pasti. Peneliti etnografi merekam jejak, mendengar sebuah perbincangan dan membongkar sebuah dokumen untuk studi yang dilakukan. Artinya peneliti etnografi berada di tengah-tengah sebuah komunitas, melihat sendiri secara langsung penelitian, dan berbicara atau mewawancarai langsung informannya. Dalam penelitian etnografi virtual ini, keberadaan peneliti, subjek peneliti dan lokasi penelitian itu harus terjadi secara real. Dengan demikian keberagaman tidak komunikasi memiliki implikasi bentuk linguistik dan norma-norma sosial. (Kuswarno, 2008:41).

Etnografi virtual dapat dipahami sebagai perluasan dari metode etnografi konvensional yang lebih menekankan pada keberadaan kelompok individu dengan keterikatan lokasi geografis secara fisik. (physical sites). Namun sebaliknya, etnografi virtual khususnya pada jejaring sosial (social networks sites) tidak melihat pada keterikatan secara geografis, konteks tempat (place) tergantikan oleh konsep ruang (space). Ruang inilah yang terbangun melalui pertemuan pengguna pada keterhubungan secara berjejaringan melalui mediasi internet, jadi etnografi virtual tidak fokus pada keberadaan individu di suatu tempat namun lebih kepada keberadaan individu dalam sebuah sistem interaksi yang berjejaringan. Etnografi virtual komunikasi digunakan sebagai metode menelusuri pemaknaan dan nilai-nilai individu atas lingkungan virtual melalui pola pembahasan dan tekstual yang terjadi di dalamnya, sebaliknya konstruksi komunikasi pengguna inilah yang juga mencerminkan nilai-nilai yang berada di balik pemanfaatan jejaring sosial facebook. Etnografi virtual merupakan metodologi yang digunakan untuk menyelidiki internet dan melakukan eksplorasi terhadap entitas (users) saat menggunakan internet tersebut. Etnografi virtual juga untuk merefleksikan implikasi-implikasi dari komunikasi termediasi di internet (Christine Hine, 2000, 2015).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah bagaimana aktivitas interaksi pada komunitas virtual yang terjadi di dalam akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu serta bagaimana unsur komunikasi dalam bentuk teks dan visual dapat memberikan informasi yang jelas dan detail serta diskusi yang terjadi di dalam komunitas virtual itu. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bentuk interaksi di dalamnya dan bagaimana unsur komunikasi yang terjadi pada akun tersebut mencapai target untuk meningkatkan pengetahuan anggota komunitas di dalamnya tentang budaya dan sejarah Cepu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif etnografi virtual. Metode ini digunakan untuk menguji seseorang secara alami, bukan eksperimen, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Metode ini juga memberikan gambaran dan pemahaman tentang bagaimana dan mengapa suatu fenomena atau kenyataan komunikasi terjadi sehingga penelitian kualitatif lebih bersifat aktivitas alamiah. Data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber yang dapat dikelompokkan menjadi: informan (informan), peristiwa atau kegiatan, tempat atau lokasi, benda, berbagai gambar dan rekaman (Sutopo, 2002).

Pada penelitian ini, penulis mengamati konten yang disajikan dan interaksi yang terjadi melalui media siber atau akun Facebook milik Komunitas Sejarah Cepu. Penelitian ini menggunakan etnografi virtual sebagai pisau analisis untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Facebook untuk menyajikan informasi budaya dan sejarah bagi anggota Komunitas Sejarah Cepu. Etnografi virtual adalah metodologi yang digunakan untuk menyelidiki internet dan mengeksplorasi entitas (pengguna) ketika menggunakan internet. Dalam etnografi virtual fenomena yang diangkat hanyalah penggalan-penggalan saja, tidak menggambarkan bagaimana kehidupan nyata di Internet berlangsung (Hine, 2000).

Etnografi bukan sekadar sebagai disiplin penelitian berbasis budaya, namun sebagai perpaduan konsep pengorganisasian antara teknik observasi dan wawancara untuk merekam dinamika perilaku masyarakat. Jadi etnografi mempunyai kemampuan untuk mengeksplorasi hubungan digital. Jadi etnografi virtual merupakan metode penelitian online yang diadaptasi dari etnografi yang diterapkan untuk memahami interaksi sosial dalam konteks komunikasi digital (Nasrullah, 2018).

Fokus etnografi komunikasi adalah pola bahasa, yaitu cara komunikasi di mana di dalamnya pola bahasa disusun dan diatur baik secara linguistik ataupun sosiologis; kaidah interaksi yang berlaku serta kaidah-kaidah kebudayaan yang menjadi dasar isi dan konteks peristiwa komunikasi berlangsung. Inilah yang oleh Seville dan Troike (1982) disebut sebagai kompetensi komunikasi - communication competence (dalam Ajib Che Kob, 1991: 3).

Salah satu cara untuk memperoleh data penelitian adalah dengan melakukan wawancara mendalam. Wawancara jenis ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang bersifat "terbuka", mengarah pada kedalaman informasi, dan dilakukan secara tidak terstruktur. Hal ini untuk menggali kedalaman pandangan terhadap subjek yang diteliti. Sebagai upaya pemahaman mengenai kaidah dan kecakapan komunikasi dimana bahasa diperlakukan di dalamnya, Hymes (dalam Kuswarno, 2008) memberikan dua aspek yang harus ditelaah yaitu: situasi, peristiwa (event) dan perilaku (act). Situasi komunikasi adalah konteks di mana komunikasi itu berlaku. Tempat dan kegiatan ketika komunikasi tersebut berlangsung memberikan gambaran penggunaan kaidah bahasa yang berbeda.

Penulis juga meneliti dengan cara bertemu melakukan wawancara dengan pendiri, admin, dan anggota akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu. Wawancara dilakukan dengan teknik purposive sampling, juga dikenal sebagai judgmental sampling atau selective sampling, adalah teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memilih kelompok individu atau unit tertentu untuk dianalisis. Peserta dipilih "secara sengaja", bukan secara acak. Secara umum, dalam purposive sampling, peneliti terus melakukan wawancara sampai tercapai saturasi data. Artinya, informasi yang diperoleh dari informan baru tidak lagi memberikan informasi baru yang signifikan untuk penelitian. Untuk itu penulis melakukan wawancara kepada pendiri dan admin grup Facebook Komunitas Sejarah Cepu yang memiliki data lengkap dan memantau aktivitas serta perkembangan komunitas ini selama kurang lebih 4 tahun dengan jumlah anggota yang sudah tumbuh menjadi 6.651 orang.

Selanjutnya dengan melakukan observasi atau observasi langsung. Kemudian, teknik dokumentasi dan studi literatur. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi online. Dalam prosesnya, penelitian ini menggunakan metode eksplorasi dan inspeksi. Melalui pengembangan atau eksplorasi

memungkinkan peneliti dapat mengembangkan penemuannya sesuai dengan apa yang telah terlihat, sehingga sifatnya flexible, meskipun tetap konsisten pada tujuan penelitian. Selanjutnya adalah Inspeksi, sebagai suatu prosedur yang berusaha melihat kembali, mempelajari apa yang ditemukan ketika eksplorasi dilakukan dalam berbagai cara, melihat dari bermacam sudut, mencari tahu melalui berbagai pertanyaan. Inspeksi tidak ketat pada prosedur dan pendekatan yang pasti, tidak berangkat dari elemen analitis yang telah dirancang di awal. Pendekatan etnografis berusaha memberikan gambaran holistic subyek penelitian dengan penekanan pada potret pengalaman sehari-hari individu melalui pengamatan dan wawancara pada pelaku dan pihak lain yang berkaitan, dalam upaya untuk menangkap gambaran keseluruhan bagaimana manusia menyusun realitas dunianya (Frenkel&Wallen, 1990, dalam Creswell, 2002:157).

Penyajian data yaitu dengan menganalisis data, hasil wawancara dengan informan, dan temuan hasil observasi dalam bentuk tulisan. Dalam hal ini, penyajian data menggunakan metode empat level Analisis Media Siber, yaitu level Ruang Media, Dokumen Media, Objek Media, dan Pengalaman. Lalu penarikan kesimpulan, guna untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Level Dokumen Media digunakan untuk melihat bagaimana isi, sebagai sebuah teks dan makna yang terkandung di dalamnya, diproduksi dan disebarluaskan melalui internet. Teks tidak sekadar mewakili pendapat atau opini entitas di internet, tetapi juga menunjukkan ideologi, latar belakang sosial, padangan politik, keunikan budaya, sehingga merepresentasikan identitas dari khalayak (Nasrullah, 2014, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Akun Facebook Komunitas Sejarah Cebu sudah memiliki anggota sebanyak 6.724 orang dan rutin menyajikan konten berupa artikel, arsip-arsip bersejarah foto-foto, dan video, yang dikemas dengan menarik mengenai budaya dan sejarah Cebu. Sajian feeds konten pada akun Facebook Komunitas sejarah Cebu ini memiliki struktur seperti; pada halaman depan pemberian judul tulisan untuk artikel yang diposting, foto-foto, baik foto masa lalu dan foto saat ini sebagai perbandingan, keterangan foto atau caption, arsip-arsip kuno yang bernilai sejarah. Ada juga konten berupa video dengan durasi bervariasi mulai dari video pendek sekitar 1.30 menit sampai dengan 3 menit, sehingga menjadi lebih atraktif dan lebih menarik.



Sumber: Facebook

Gambar 1. Akun Facebook Komunitas Sejarah Cebu

Fokus penelitian ini yaitu bentuk interaksi yang terjadi di komunitas virtual pada Facebook Komunitas Sejarah Cepu sebagai media informasi dan struktur komunikasi visual pada penyajian konten review akun tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan empat level analisis etnografi virtual, yaitu level Ruang Media (Media Space), level Dokumen Media (Media Archive), level Objek Media (Media Object), dan level Pengalaman (Experiential Stories).

Ruang media, level ini dapat mengungkap bagaimana struktur yang ada dari medium di internet. Medium ini merupakan lokasi atau tempat budaya terjadi dan komunitas berinteraksi. Pada level ini peneliti memosisikan dirinya sebagai pengamat dan partisipan Fokus data yang dikumpulkan tidak sekadar melihat tampilan yang ada di media siber, tetapi juga melihat dari prosedur media tersebut (Nasrullah, 2020).

Pada tahap level ruang media, mengungkapkan struktur pada ruang media, yang mencakup aspek seperti, penayangan konten serta aspek grafis yang diberikan. Media media sosial menjadi medium untuk berinteraksi antar pengguna di budaya baru dengan (Abdurahman & Aulia, 2020). Dalam hal ini, akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu sebagai media ruang untuk komunitas virtual. Hasil yang didapatkan dalam observasi, yaitu peneliti mendapatkan bahwa akun tersebut memberikan konten informasi dari admin dan anggota grup Facebook Komunitas Sejarah Cepu.

Pada level ruang media ini, ditemukan setidaknya memublikasikan konten setiap hari berupa artikel, foto, dan video. Tak hanya itu, informasi budaya dan sejarah juga disampaikan melalui Reels akun tersebut. Hal ini akan menciptakan ruang media sebagai ruang diskusi atau interaksi komunitas virtual. Media sosial merupakan gambaran pada entitas, yakni memiliki peran terhadap pembentukan interaksi sosial dan virtual. Cybermedia dengan demikian dipandang sebagai komponen dalam penciptaan realitas budaya pada tingkat ruang media ini (Nasrullah, 2018).

Dokumen media, level ini digunakan untuk melihat bagaimana isi, sebagai sebuah teks dan makna yang terkandung di dalamnya, diproduksi dan disebarakan melalui internet. Level ini pada dasarnya menjawab faktor apa (what) yang menjadi artefak budaya dalam penelitian etnografi virtual. Teks yang dibangun oleh pengguna (encoding) menjadi sorotan penting dalam level ini untuk diterjemahkan (decoding). Di level ini etnografer bisa mengeksplorasi artefak-artefak budaya dan bagaimana entitas itu memproduksi sebagai bagian dari interaksi dalam komunitas virtual.

Teks tidak sekadar mewakili pendapat atau opini entitas di internet, tetapi juga menunjukkan ideologi, latar belakang sosial, pandangan politik, keunikan budaya, hingga merepresentasikan identitas dari khalayak (Nasrullah, 2014, 2020). Teks juga menjadi bukti dari adanya konteks, situasi, atau pertukaran nilai-nilai di tengah komunitas internet.

Pada level dokumen ini peneliti mendapatkan bahwa unggahan yang disajikan Facebook Komunitas Sejarah Cepu meliputi; Judul, artikel, foto, video, dan penambahan caption. Tulisan pada kolom caption yang memberikan informasi tambahan terkait maksud pada gambar atau video yang di unggah. Hal ini penting karena caption dapat memperkuat makna yang disampaikan serta merupakan penjelasan lengkap terkait isi konten tersebut (Wulandari & Triwardhani, 2018).

Level dokumen media memberikan pengaruh pada sebuah unggahan karena dengan banyaknya cakupan yang disajikan, informasi dapat diterima jelas serta penerima informasi dapat memberikan tanggapan (feedback). Pada level dokumen, sebuah teks menjadi sangat penting karena menjadi pemicu awal terjadinya interaksi pada komunitas virtual (Abdurahman & Aulia, 2020). Jaringan internet yang luas, mampu membentuk komunitas virtual karena anggota komunitas tersebut memiliki minat yang sama serta memiliki hak untuk memberikan sebuah tanggapan (Nurhaliza & Fauziah, 2020).

Pada unggahan konten mengenai budaya dan sejarah, pemilik akun memberikan pemaparan melalui artikel yang ditulis secara runut sehingga menarik dan mudah dicerna. Hal

ini yang akan menciptakan ruang diskusi antar pengguna karena ingin memberikan tanggapan dari pengguna lainnya. Unggahan konten juga berfungsi sebagai awalan sebuah interaksi terjadi sebagai pertukaran nilai antara audiens dan lingkungan komunitas virtual (Nasrullah, 2018).



Sumber: Facebook

Gambar 2. Unggahan Konten Akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu

Peneliti juga menemukan penyajian konten pada akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu ini juga memperhatikan konsep komunikasi visual, seperti menyajikan foto secara proporsional, kolase untuk perbandingan antara foto tempo dulu dan keadaan aktual sekarang ini, sehingga memenuhi konsep komunikasi visual, yaitu berkaitan dengan keselarasan dan kesatuan.

Objek media, level ini merupakan unit yang spesifik karena peneliti bisa melihat bagaimana aktivitas dan interaksi pengguna atau antarpengguna, baik dalam unit mikro maupun unit makro. Dalam level ini data penelitian bisa berasal dari teks yang ada di media siber maupun konteks yang berada di sekitar teks tersebut. Pada level ini, peneliti ibarat menggunakan teknik pengumpulan data sebagaimana praktik etnografi komunikasi di mana peneliti memfokuskan pada riset di lapangan, melakukan observasi, mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada subjek, berpartisipasi pada aktivitas komunitas, dan atau melakukan pengujian atas persepsi atau intuisi warga setempat (Saville-Troike, 2003: 3) hanya terjadi di media siber dan komunikasi termediasi komputer (Ananda Mitra, 2010).

Jika pada level dokumen media peneliti hanya memfokuskan pada teks dari produser, pada level ini peneliti mengalihkan pada bagaimana teks itu ditanggapi atau berinteraksi

dengan pengguna siber lainnya. Pada level objek media, sebuah diskusi terjadi ketika teks telah disampaikan lalu ditanggapi oleh pengguna (Abdurahman & Aulia, 2020).

Peneliti menemukan keterlibatan audiens pada akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu terjadi ketika admin akun tersebut memosting sebuah unggahan ke yang ditujukan kepada anggota atau pengunjung akun sebagai penerima pesan. Terbentuknya interaksi pada komunitas virtual bagi penkmat budaya dan sejarah akan memberikan sumber informasi dan opini antar pengguna terkait konten yang diberikan.

Melalui interaksi virtual anggota komunitas di akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu, pengguna dapat saling berbagi informasi dan berdiskusi, serta saling bertukar pikiran tentang kebudayaan dan kisah sejarah yang telah dibaca atau ditonton. Setiap individu mengambil langkah-langkah tertentu untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan mereka melalui konsumsi pada media (Helen, H., & Rusdi, 2019).



Sumber: Facebook

Gambar 3: Interaksi virtual anggota Komunitas Sejarah Cepu

Berdasarkan temuan penulis, keterlibatan audiens pada akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu terjadi ketika admin akun tersebut mengunggah sebuah konten, lalu anggota komunitas memberikan sebuah tanggapan sebagai penerima pesan. Respons yang dituangkan dalam kolom komentar beragam bergantung pada pengalaman dan pengetahuan mereka tentang sebuah budaya atau peristiwa sejarah.

Aktivitas pada komunitas virtual seperti memberi komentar ini bisa menciptakan interaksi antar pengguna, karena anggota komunitas virtual pasti memiliki opinya masing-masing (Noviani & Wijayanti, 2022). Saat memberi komentar di ruang media, komentar tersebut bisa ditanggapi oleh pengguna lainnya dengan memberikan komentar juga. Selain komentar, penerima informasi juga bisa memberi like. Menyukai atau like pada sebuah postingan akan berdampak pada informan, karena informan merasa jika informasi yang informan berikan memiliki manfaat, serta anggota komunitas virtual juga menghargai atas penyajian informasi yang menarik.

Level pengalaman atau experiential stories merupakan gambaran secara makro bagaimana masyarakat atau anggota komunitas itu di dunia offline. Ini dimaksudkan bahwa apa yang muncul di online memiliki relasi dengan dunia nyata. Pada level ini, etnografer mengungkap realitas di balik teks yang diunggah atau dikreasikan dan melihat bagaimana, sebagai misal, motivasi atau efek. Di level ini peneliti bisa menghubungkan realitas yang terjadi di dunia virtual (online) dengan realitas yang ada di dunia nyata (Nasrullah, 2014, 2015b).

Dalam buku *Ethnography for the Internet*, Christine Hine (2015: 163) mengatakan, "There is no strict, principled distinction between the internet on one hand, and everyday life on the other". Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pada satu sisi apa yang terjadi di internet sebenarnya tidak jauh berbeda dengan apa yang terjadi di dunia nyata. Kehidupan sehari-hari di online pun bisa menjelaskan apa yang terjadi di offline (Bakardjieva, 2005: 37-75).



Sumber: Facebook

Gambar 4: Agenda Kegiatan Offline Komunitas Sejarah Cepu

Pada level pengalaman, sebuah komunitas online akan mudah terhubung dibanding komunitas offline karena bisa dilakukan di media siber (Abdurahman & Aulia, 2020). Pada penelitian ini, penulis mendapatkan bahwa sebagian pengguna pada komunitas virtual di Facebook Komunitas Sejarah Cepu mendapatkan dampak yang baik, karena dengan adanya komunitas virtual tersebut, pengguna bisa memperoleh informasi terkait budaya dan sejarah Cepu secara komplet. Selain itu, informan juga merasa puas dengan interaksi yang terjadi di dalam komunitas Facebook Komunitas Sejarah Cepu karena pengguna menemukan bahan diskusi dengan ketertarikan yang sama. Mereka merasa terhubung dengan pecinta budaya dan sejarah sehingga dapat berbagi pendapat serta saling melengkapi pemahaman tentang sebuah topik yang diunggah. Hal ini dapat memperkuat rasa kebersamaan dan kesetiaan terhadap komunitas virtual tersebut.

Dalam menjaga kelangsungan komunitas virtualnya, akun Facebook Komunitas Cepu terus memperbarui konten dan tetap konsisten dalam menyajikan informasi dan referensi bagi

pecinta budaya dan sejarah. Terlihat bahwa akun ini terus mengalami peningkatan anggota dari hanya beberapa orang yang peduli dengan budaya dan sejarah Cepu menjadi sebanyak 6.000 orang lebih. Dalam artian akun ini cukup diterima oleh anggota komunitas virtual karena memiliki penyajian yang menarik dan mudah untuk diterima.

Bahkan pendiri dan admin akun Facebook Komunitas Sejarah Cepu, R Temmy Setiawan, mengadakan kegiatan offline atau pertemuan rutin sekitar 6 bulan atau setahun sekali untuk anggotanya yang dirangkai dalam berbagai kegiatan bertema budaya dan sejarah, seperti Walking Tou Tjepoe. Kegiatan offline ini mengajak anggota Facebook Komunitas Sejarah Cepu menjelajahi berbagai situs sejarah di Kawasan Cepu dan mengenal budayanya secara langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap perolehan data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan grup Facebook Komunitas Sejarah Cepu menjadi media untuk berinteraksi secara virtual bagi pecinta budaya dan sejarah, khususnya yang terkait dengan wilayah Cepu di Kabupaten Blora, Jawa Tengah dan sekitarnya. Sejak dibentuk sekitar 4 tahun lalu media Facebook Sejarah Cepu yang menarik minat dengan memiliki sekitar 6.724 anggota yang interaktif dalam menyajikan konten budaya dan sejarah disertai respons yang menarik. Sebelumnya sejarah Cepu identik dengan tokoh legendaris Aryo Penangsang dan sebagai kota eksplorasi minyak Ketika era kolonial Belanda, lewat grup Facebook Sejarah Cepu diketahui banyak tokoh dan peristiwa penting dalam sejarah Cepu seperti Pangeran Benawa II yang memerintah setelah era Aryo Penangsang dan Jaka Tingkir (Sultan Hadiwijaya).

Interaksi yang terjadi yaitu diskusi mengenai informasi atau pengalaman setiap pengguna dengan menggunakan teks yang sifatnya naratif. Berdasarkan empat level analisis etnografi virtual, yang telah yang dibahas sebelumnya, interaksi dapat terjadi pada penggunaan kolom komentar, dengan memberikan opini serta menyukai konten (likes) sebagai respons terhadap penyajian konten. Pemilik dan admin grup secara rutin dan kontinu menyajikan konten berupa artikel, foto, video, dan kegiatan terkait budaya maupun sejarah sehingga komunitas virtual Sejarah Cepu menjadi interaktif dan menarik. Apalagi aktivitas yang terjadi tanpa batas ruang dan waktu, umur, dan tingkatan keilmuan membuat semua pengguna dapat secara leluasa untuk memberikan komentar dan juga opini mereka.

Dalam penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual yang menjadikan media sebagai lokus dan subyek penelitiannya serta produk media, seperti teks dalam pers (media cetak) dan audio serta visual atau gambar (dalam televisi) sebagai obyek kajian. Media massa adalah sebuah kekuatan besar yang dapat membentuk alam pikiran dan kultur masyarakat. Pendekatan dalam penelitian ini yang menyandarkan pada suatu studi yang memiliki keterbatasan, karena kurang menyentuh masyarakat secara langsung ketika terkait dengan permasalahan identitas dalam interaksi budaya pada etnis secara lebih mendalam. Untuk itu, penulis menyarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan pendekatan lain sehingga dapat lebih mendalam mempelajari pola dan hubungan komunikasi.

Secara praktis, dalam penelitian ini, ditemukannya daya tarik baru menampilkan konten budaya dan sejarah menggunakan video melalui fitur reels pada Facebook. Dengan durasi video yang singkat sekitar 1,30 menit memberikan insight atau wawasan secara singkat dan padat tentang sebuah objek sejarah dan kegiatan budaya. Untuk itu, penulis menyarankan lebih memperbanyak konten berupa video dengan durasi yang lebih panjang dengan narasi yang menarik, misalnya dengan membuat video sinematik. Perpaduan penyajian konten berupa artikel dan video mampu memberikan alternatif bagi anggota komunitas tetap menikmati konten sejarah dan budaya lebih mendalam. Isi simpulan merupakan jawaban atas pertanyaan dan tujuan penelitian. Simpulan dipaparkan dalam satu paragraf dan diungkapkan dalam kalimat pernyataan. Simpulan dilengkapi dengan saran hasil penelitian.

REFERENSI

- Akbar, M. R., & Hidayanto, S. (2023). What Does It Mean To Be Private? Relation Between Teenager Self-Presentation And Their Digital Privacy. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 265–279. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v8i2.785>
- Anandayan, V., & Adiprabowo, V. D. (2023). Analisis media siber pada akun instagram @potonganfilm sebagai ruang komunitas virtual. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 53–65. <https://doi.org/10.35760/mkm.2023.v7i1.8259>
- Bautista, P., & Dwiantari, R. (2023). Marketing Public Relations dalam Program CSR Kiyopi Kopi melalui Media Sosial. *Jurnal Riset Public Relations*, 77–84. <https://doi.org/10.29313/jrpr.v3i2.2332>
- Bilqis, G. T., & Fuady, M. E. (2023). Hubungan antara Aktivitas Instagram Alfamart Gema Budaya Balaraja dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Karyawan. *Jurnal Riset Public Relations*, 117–124. <https://doi.org/10.29313/jrpr.v3i2.3125>
- Bungin, B. (2023). Cyberphenomenology Research Procedure, Social Media, Big Data, dan Cybercommunity untuk Ilmu Sosial-Humaniora. *Kencana PrenadaMedia Group*.
- Eriyanto, E. (2014). Analisis Jaringan Komunikasi Strategi Baru dalam Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya (Cetakan 1). *Kencana PrenadaMedia Group*.
- Iskandar, F. A., & Irawati, I. (2023). Penelitian Etnografi Virtual dalam Mengkaji Fenomena Masyarakat Informasi di Media Sosial: Tinjauan Literatur Sistematis. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 679–696. <https://doi.org/10.14710/anuva.7.4.679-696>
- Kamila, N. M., Diarta, A. A., & Nuranisa, S. D. (2023). PERSEPSI PENGGUNA MEDIA SOSIAL TERHADAP KONTEN INFORMASI MENTAL HEALTH (STUDI KASUS PADA PLATFORM SATUPERSEN). *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 134–147. <https://doi.org/10.35760/mkm.2023.v7i2.9131>
- Nasrullah, R. (2015). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Nasrullah, R. (2020). Etnografi Virtual, Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet. *PT Simbiosis Rekatama Media*.
- Nasrullah, R. (2022). Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). *PT Kencana Prenadamedia Group*.
- Ono, N. H., Romli, R., & Nugraha, A. R. (2019). Strategi courtyard by marriott bandung dago dalam mengkomunikasikan brand personality melalui instagram. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 84–105. <https://doi.org/10.35760/mkm.2019.v3i1.1984>
- Putra, R. A., & Iskandar, D. (2023). Strategi Komunikasi Pemasaran PT. JX di Media Sosial. *Jurnal Riset Public Relations*, 141–148. <https://doi.org/10.29313/jrpr.v3i2.3128>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.
- Virgiana, B. (2018). Studi etnomedia pada media sosial dan budaya lokal. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 172–180. <https://doi.org/10.35760/mkm.2018.v2i1.1889>
- Zakaria, F., & Wijaya, G. (2022). Dari Pertunjukan Ke Media: Konvergensi Festival Musik Dalam Merespons Pandemi Covid-19. *Jurnal Media Dan Komunikasi Indonesia*, 3(1), 4. <https://doi.org/10.22146/jmki.69696>