

KOMUNITAS

ANDIKA DUTHA BACHARI

Ada banyak definisi yang menjelaskan tentang arti komunitas. Tetapi setidaknya definisi komunitas dapat didekati melalui; pertama, terbentuk dari sekelompok orang; kedua, saling berinteraksi secara sosial di antara anggota kelompok itu; ketiga, berdasarkan adanya kesamaan kebutuhan atau tujuan dalam diri mereka atau di antara anggota kelompok yang lain; keempat, adanya wilayah-wilayah individu yang terbuka untuk anggota kelompok yang lain, misalnya waktu (**Hillery, 1955**).

Saling berinteraksinya para netter di dunia siber pada kenyataannya, disadari maupun tidak, membentuk sebuah komunitas baru yakni komunitas virtual (*virtual community*). Anggota dari komunitas ini tentu saling berinteraksi dan berkomunikasi; dan pada akhirnya dari interaksi inilah muncul sebuah kebudayaan siber atau *cyber culture*. Kebudayaan memiliki hubungan yang signifikan dengan komunitas. Menurut **Melville J. Herskovits** dan **Bronislaw Malinowski**, segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat (komunitas) ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain.

Untuk menandakan apakah kebiasaan-kebiasaan yang muncul dari komunitas itu merupakan kebudayaan, Malinowski membuat empat kriteria, yaitu sistem norma yang memungkinkan kerja sama antara para anggota masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekelilingnya, organisasi ekonomi, alat-alat dan lembaga-lembaga, dan organisasi kekuatan. Dalam dunia siber, sistem norma bisa dilihat dari aturan yang tidak tertulis bahwa ketika memasuki chat room, para netter selalu memulai perbincangan mereka dengan menuliskan a/s/l yang merupakan singkatan dari *age* (umur), *sex* (jenis kelamin), dan *location* (tempat tinggal).

Juga, bahasa yang digunakan dalam proses komunikasi di kebudayaan siber ditandai dengan simbol-simbol yang disebut dengan emoticon. Untuk mengekspresikan ketidaksenangan tidak perlu diungkapkan dengan bahasa yang vulgar, cukup dengan menuliskan lambang 😞 saja dan tentunya netter yang menjadi lawan bicara sudah dapat memahami makna dari simbol ikon emosi itu.

Laman web berbasis e-commerce dan transaksi perdagangan yang dilakukan antar netter ataupun antara netter dengan institusi e-commerce menegaskan bahwa ada kekuatan organisasi ekonomi dalam dunia siber. Untuk mengambil sebuah contoh, laman web www.amazon.com merupakan toko online yang dibangun oleh Jeff Bezos sejak tahun 1995. Toko online ini bisa dikatakan sebagai situs berbasis perdagangan secara online terbesar di dunia siber yang menjual buku, film, dvd, cd, dan barang-barang lainnya.

Sementara grup diskusi ataupun mailing list merupakan representasi dari keempat unsur-unsur yang membentuk kebudayaan. Dalam grup diskusi ada moderator yang secara

sadar atau tidak telah dinobatkan sebagai 'penguasa negara', moderator inilah yang memiliki kekuatan mengatur alur lalu lintas e-mail dari para anggotanya, ada norma atau aturan yang mesti ditaati oleh para anggota, serta nama grup diskusi tersebut merupakan lembaga komunitas siber yang terbentuk dengan sendirinya.

Dapat diambil kesimpulan bahwa dalam dunia siber unsur-unsur yang membentuk kebudayaan menurut Malinowski telah terpenuhi. Bahkan untuk mengatakan dunia siber memberikan peranan penting dalam terbentuknya peradaban pun tidak dapat dipungkiri. Sebab, hanya menyebutkan salah satu alasan saja, di dunia siber memiliki jumlah penduduk (netter) yang jauh lebih banyak dibandingkan dengan jumlah penduduk di negara manapun yang ada di dunia nyata.

Dan segala kejadian yang ada di dunia nyata seperti pernikahan-perceraian, kriminal, religiusitas, keluarga, hiburan dan segalanya dapat dijumpai di dunia siber, meski dalam beberapa hal kecil berlangsung secara virtual ataupun maya.