

REALITAS VIRTUAL REALITAS SOSIOLOGI

Oleh:

Argyo Demartoto¹

ABSTRACT

The rapidly communication technology development within the society correlates with the presence of change in a variety of life aspects including the computer-based interaction process having certain consequence. Internet technology serves as the social network media in cyberspace or virtual reality. Virtual reality apparently transforms the sociology subject matter from the real society into virtual society. The sociological studies shift from the conventional analysis units such as individual, household, community, and group to "mobile hybrid" side of virtual reality unit. For example, the one studying diaspora of minority ethnic through the study in their website, understanding the cultural transformation of internet mania community through their representation in cyberspace (virtual reality).

Keywords : *realitas virtual, transformasi, realitas sosiologi*

¹ Dosen Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. Kandidat Doktor Sosiologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mutakhir memberi harapan baru terhadap timbulnya berbagai perubahan mendasar pada berbagai bidang kehidupan dan relasi sosial. (Piliang, 2001: 7). Menurut Anthony Giddens hal ini bisa dimungkinkan terjadi dikarenakan dalam masyarakat teknologi terdapat cara terpenting menggabungkan produksi dan struktur reproduksi serta aksi dalam proses interaksi melalui **teknologi komunikasi**. (Bungin, 2005: 252)

Teknologi komunikasi adalah teknologi bersifat ekuivokal, karena dapat diinterpretasikan melalui beberapa cara. Teknologi ini menggambarkan masalah-masalah yang tidak umum karena prosesnya sulit dipahami dan sulit diinterpretasikan kembali dalam proses implementasi dan akomodasi pada komunikasi yang bersifat interpersonal tersebut. Perkembangan teknologi komunikasi semakin lama semakin berevolusi melalui proses-proses dalam sistem sosial yang juga diyakini akan mempengaruhi kehidupan relasi sosial.

Teknologi komunikasi saat ini menghubungkan kesatuan WEB dalam proses interaksi yakni melalui internet yang merupakan penggabungan teknologi telekomunikasi dan komputer artinya **ada proses interaksi berbasis komputer yang memiliki konsekuensi tertentu**.

Menurut Wieck teknologi komunikasi adalah "penyebab dan akibat struktur". Dari sinilah peranan ganda teknologi akan terjadi, karena strukturisasi teknologi berkelanjutan membentuk benda yang berarti melalui naskah, interaksi dan tradisi, dan itu sendiri dibentuk oleh arti itu sendiri. Sehingga dalam kaitannya dengan **teknologi internet** sebagai medium interaksi hal ini bisa diartikan terjadi hubungan timbal balik antara struktur dan aksi yang terikat pada naskah yang membawa aturan dan sumber struktur interaksi. (Bungin, 2005 : 252). Jadi teknologi internet bisa membentuk sebuah *realitas virtual* dikarenakan media ini bersifat

artifisial. Realitas virtual bukanlah sebentar representasi realitas dalam pengertian-pengertian yang biasa. Realitas virtual sebaliknya adalah sebentar simulasi realitas seperti yang dikatakan oleh Jean Baudrillard dalam *Simulations* bahwa simulasi realitas adalah penciptaan model-model kenyataan yang tanpa asal usul atau realitas *hyperreal* (Slouka, 1999: 16).

Wacana realitas virtual marak dibicarakan dan memiliki implikasi terhadap sosiologi. Tulisan ini mencoba mengungkapkannya.

2. KARAKTERISTIK JARINGAN INTERNET

Pada dasarnya internet merupakan jaringan komputer yang sangat besar yang terbentuk dari jaringan-jaringan kecil yang ada di seluruh dunia yang saling terhubung satu sama lain. Jaringan internet sukses dikembangkan dan diuji coba pertama kali pada tahun 1969 oleh *U.S. Department of Defense* dalam proyek *ARPNet (Advanced Research Projects Network)*. Sejak itu perkembangan internet berlangsung sangat pesat. Salah satu faktor yang berkontribusi pada menjamurnya pemakaian internet di seluruh belahan dunia adalah perkembangan *World Wide Web (WWW)* yang dirancang oleh Tim Berners Lee dan staf ahli dari laboratorium *CERN (Conseil Europeen pour la Recherche Nucleaire)* di Jenewa (Swiss) pada tahun 1991.

Pada mulanya, jaringan internet dikembangkan sebagai saluran khusus untuk aktivitas riset dan keperluan para akademisi. Namun dalam perkembangannya, internet dieksploitasi untuk berbagai keperluan lainnya, termasuk untuk keperluan bisnis. Internet itu sendiri sebenarnya adalah singkatan dari *Interconnection Networking*. Secara sederhana, internet bisa diartikan sebagai "*a global network of computer networks*" (Raharjo, 2002: 60)

Hampir setiap orang telah mendengar internet dan sebagian besar orang tahu bahwa *www* dan *dotcom* berhubungan dengan halaman *web*.

Namun internet lebih dari sekedar alamat halaman *web*. Dengan internet, orang bisa membaca laporan berita terbaru, memesan tiket penerbangan, mendengarkan musik, mengirim dan menerima pesan elektronik, mendapatkan laporan cuaca, berbelanja, melakukan riset, dan banyak lagi. Internet juga menjadi sarana yang baik bagi masyarakat dalam pekerjaan, di rumah maupun di tempat-tempat pelayanan publik lainnya.

Daya tarik yang dimiliki oleh internet yang membuatnya sangat populer sebagai media komunikasi, hiburan dan bisnis adalah aspek-aspek yang berkaitan dengan keunggulan internet, diantaranya dalam hal kenyamanan (bisa diakses kapanpun oleh siapapun dan dimanapun), konektivitas dan jangkauan global, efisiensi interaktivitas, fleksibilitas, alternatif ruang maupun pilihan yang relatif tak terbatas, personalisasi sumber informasi potensial (asal tahu bagaimana dan dimana mendapatkannya) dan lain-lain. Namun, mungkin faktor yang paling berkontribusi pada maraknya penggunaan internet secara global, termasuk Indonesia adalah 4C (*Chatting/Communication, Career, Cyberporn dan Commerce*) (Tjiptono, 2000 : 19).

Kapabilitas utama internet antara lain: *e-mail* berfungsi untuk mengirim pesan (surat elektronik) antar pribadi; *usenet newsgroup* sebagai kelompok diskusi di *electronic bulletin boards*; *listserv* merupakan kelompok diskusi yang menggunakan *e-mail mailing list servers*; *chatting* yakni percakapan interaktif melalui internet dan *telnet* untuk masuk ke sistem komputer tertentu dan bekerja pada sistem komputer yang lain. Selain itu ada pula *FTP (File Transfer Protocol)* yang berfungsi untuk mentransfer file dari satu komputer ke komputer lain; *gophers* untuk menempatkan informasi yang disimpan pada *internet servers* dengan menggunakan hirarki menu serta *www (world wide web)* untuk mengambil, memformat dan menampilkan informasi (termasuk teks, audio, grafik dan video) dengan menggunakan *hypertext links*.

Internet mampu mengatasi hambatan jarak, waktu dan ruang. Internet memiliki karakteristik *interactivity*. Dalam dimensi interaktivitas ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh teknologi informasi ini,

antara lain: *bidirectionality, quick response, bandwidth, user control, amount of user activity, ratio of user to medium activity, feedback transparency social presence*, dan *artificial intelligence*. (Jaffe, 1995: 3). Jadi peranan internet sebagai media baru dengan keunggulan interaktif dan membangun hubungan secara personal, kelompok maupun massa.

Mailing list misalnya merupakan sebuah fasilitas dalam internet untuk melakukan komunikasi. Pada dasarnya *mailing list* merupakan kumpulan dari *electronic mail* atau yang lebih dikenal dengan *e-mail*. *Mailing list* sebagai wadah *e-mail* dalam internet, memberikan kemudahan bagi pengguna internet untuk berinteraksi secara personal maupun kelompok sehingga pada akhirnya *e-mail* merupakan sebuah sarana yang dapat mengukuhkan keberadaan **komunitas virtual** (*virtual community*) dalam internet.

Pavlik memberikan gambaran peranan *e-mail* yang mampu menyatukan komunitas-komunitas tertentu dalam sebuah jaringan virtual. Pada dasarnya mereka membangun isu-isu tertentu dalam sebuah jaringan virtual, membagi dan menuangkan perasaan mereka mengenai isu yang tengah diperbincangkan. (Pavlik, 2003: 312)

Internet memiliki makna *artifisial intelligence* dan bersifat cair. Artinya teknologi internet merupakan teknologi yang bertumpu pada realitas virtual yang bersifat *hybrid* dan bekerja pada level representasi atau pencitraan. Sementara itu, setiap orang yang tergabung didalamnya bisa keluar masuk didalamnya. Pengguna bisa mengakses internet, mengirim dan menerima pesan kapan pun sesuai keinginan mereka. Jadi teknologi internet membiarkan seseorang untuk berhubungan satu dengan yang lain bertukar kualitas personal mereka. Hubungan pertemanan dan relasi yang bersifat romantis dapat terjalin meski ekstrim sekalipun dimana secara tradisional hal ini sulit dilakukan.

Akan tetapi menurut Lewis juga terdapat kekurangan menjalin relasi dalam internet. Menurutnya hal ini disebabkan seseorang tidak dapat melihat orang yang sedang diajak bercakap, terkecuali jika mereka bertukar foto atau pernah bertemu secara langsung. Dan terkadang foto

pun tidak menjamin bahwa foto yang ditampilkan memang nyata foto yang bersangkutan. Sehingga untuk memperoleh kebenaran konfirmasi sangat sulit dilakukan (De Vito, 2003 : 183).

Dalam dunia maya (*online*) orang juga bisa membuat kesalahan dengan sedikit resiko, seperti pertukaran identitas yang sulit untuk dilacak. Yang lainnya adalah interaksi melalui komputer membuat seseorang bisa berubah menjadi "*unforgiving*" dari segala kekurangan yang bisa diperlihatkan oleh orang dalam kehidupan nyata karena dalam *online* seseorang akan diberi pilihan lebih banyak. Saat seseorang merasa tidak cocok bercakap dengan orang didepannya maka ia akan beralih ke orang lain (De Vito, 2003 : 184). Hasilnya seseorang hanya akan menghabiskan waktu di depan komputer untuk mencari sesuatu yang sempurna yang mungkin tidak akan pernah ada. Tidak seperti kehidupan nyata ketika seseorang berhubungan dengan orang lain dan mendapati mereka memiliki kekurangan maka mereka akan memberi pemakluman alih-alih menyerah pada hubungan itu atau mencari orang lain yang lebih sempurna.

3. KOMUNITAS VIRTUAL DALAM DUNIA MAYA

Konsep komunitas dan masyarakat saling tumpang tindih. Istilah masyarakat adalah istilah yang umum bagi satu kesatuan hidup manusia, karena itu bersifat lebih luas dari pada istilah komunitas. Koentjaraningrat mengungkapkan arti komunitas merupakan suatu kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah yang nyata dan yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat, serta yang terikat oleh suatu rasa identitas komunitas. (Koentjaraningrat, 1965: 65)

Komunitas memiliki makna yang lebih khusus karena ciri tambahan ikatan lokasi dan kesadaran wilayah. Sedangkan menurut Fernback definisi tentang komunitas juga memiliki definisi yang bersifat fungsional dan simbolik. Kita sering mengelompokkan diri kita ke dalam bagian wilayah secara fisik yang disebut dengan komunitas urban, pedesaan,

suburban, dan juga kita sering mengelompokkan diri kita secara simbolik berdasarkan gaya hidup identitas atau karakter yang pada perkembangan berikutnya kita sebut juga dengan komunitas. Sehingga **berdasarkan fungsi dan gaya hidup** itu kita bisa menemukan komunitas agama, komunitas hobi, komunitas filosof atau bahkan **komunitas virtual**. (Jones, 1999: 203).

Gaya hidup modern yang serba praktis ternyata membawa dampak terhadap perilaku masyarakatnya. Kehadiran perangkat teknologi yang serba canggih mampu mengambil alih peran sosial manusia sebagai bagian dari masyarakat. Terbentuknya komunitas-komunitas online dalam masyarakat perkotaan merupakan contoh dari fenomena pergeseran makna sosial dalam kehidupan masyarakat modern. Komunitas *Cyber*, mungkin itulah penggambaran yang relatif pas untuk komunitas ini. Melalui media internet interaksi sosial dapat terjadi dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja tanpa harus bertatap muka secara langsung. Komunitas ini sudah jamak bagi masyarakat perkotaan.

Jika dicermati, komunitas-komunitas ini terbentuk berdasarkan kesamaan minat para anggotanya. Mulai dari yang paling serius, seperti komunitas ilmiah atau komunitas budaya sampai dengan yang paling ringan seperti hobi. Sebut saja komunitas Bis Mania yang mengakomodasi para pecinta dan pengguna salah satu moda transportasi darat ini. Menjamurnya komunitas-komunitas *online* ini mencerminkan bahwa masyarakat modern cenderung hidup terkotak-kotak dalam minat dan perhatian masing-masing. Boleh jadi, ini adalah gaya hidup baru masyarakat modern.

Jadi esensi komunitas menurut Williams tidak hanya terletak pada pondasi yang didasarkan pada lokasinya saja tetapi juga terletak pada "kualitas dalam mempertahankan kesepakatan bersama dalam kepentingan komunitas itu sendiri, kebutuhan akan komunitas itu sendiri rasa identitas bersama dan kesamaan karakter yang dimiliki". Lebih lanjut Williams menunjukkan definisi yang lebih merujuk pada "proses" terbentuknya komunitas tersebut. Pengertian Williams tentang komunitas

berdasarkan proses ini tidak ditunjukkan melalui entitas tetapi komunitas yang terbentuk lebih menunjukkan karakter elastis sebagaimana perkembangan dan kesepakatan akan berbagai elemen yang menghasilkan makna simbol-simbol baru secara leksikal dan kebertahanannya dalam menghadapi tantangan-tantangan dari luar (Jones, 1999: 204)

Dalam dunia maya kita juga dihadapkan pada kesulitan dalam memberikan definisi tentang *cyber community* atau *virtual community*. Tetapi Fernback memberikan tiga konsep definisi tentang *cyber community* yakni:

1. *Community as Place*, hal ini didasarkan pada pengertian bahwa *cyber space* merupakan sebuah tempat di mana komunitas dibangun dan bertahan, di mana hubungan sosial ekonomi baru dibentuk dan di mana horison baru bisa tercapai. Ide ini secara mendalam merupakan cerminan dari adanya unsur kejiwaan dan tradisi yang bisa kita dapatkan ketika mengidentifikasi komunitas berdasarkan tempat.
2. *Community as Symbol*, seperti halnya komunitas pada umumnya komunitas *cyber* juga memiliki simbol-simbol tertentu dimana simbol-simbol yang ada dapat diinterpretasikan. Cakupan simbol disini menekankan pada "substansi yang dibentuk". Komunitas berusaha untuk merekonstruksi simbol-simbol sebagai hasil dari kumpulan kode-kode yang bersifat normatif dan nilai-nilai yang dihasilkan bersama oleh anggota komunitas sebagai bentuk identitas mereka. Penekanannya disini lebih pada "makna" daripada "struktur".
3. *Community as Virtual* artinya komunitas ini secara maya dalam ruang *cyber* dengan meninggalkan identitas fisik penggunanya. *Cyber community* memiliki sistem nilai bersama, norma-norma, aturan-aturan dan identitas bersama yang ditunjukkan dari komitmen atau kepentingan diantara komunitas lainnya. (Jones, 1999:207-213)

4. KODE ETIK TIDAK TERTULIS DALAM KOMUNITAS VIRTUAL

Interaksi dalam jaringan internet khususnya *mailing list* terlihat dalam bentuk pesan-pesan yang ditulis antara pengguna internet satu dengan pengguna internet lainnya. Dalam internet, meskipun ia adalah dunia tanpa batas yang memungkinkan setiap orang bisa mendapatkan informasi yang diinginkan, namun tidak berarti dalam dunia maya tersebut tidak ada kode etik. Dalam komunitas virtual terdapat kode etik tidak tertulis (*netiquette*) sebagai sarana untuk mengatur agar tidak terjadi masalah. *Netiquette* memiliki fungsi yang sama dengan etiket yang ada di dalam lingkungan sosial manusia yaitu merupakan tata krama atau sopan santun yang harus diperhatikan dalam pergaulan agar hubungan selalu baik. (Shea, 2004:I).

Ada tiga prinsip yang menjadi cakupan *netiquette* :

1. Sumber informasi yang digunakan bersama. Meski merupakan sumber informasi yang tak terbatas, sebenarnya sumber-sumber tersebut dimiliki oleh orang lain. Karena itulah disini berlaku *conserve bandwidth* saat melakukan aktivitas dengan internet, yang artinya jangan mengirim pesan yang terlalu panjang jika pesan pendek sudah cukup. Menggunakan program atau file yang sudah dikompres dan menggunakan sumber informasi terdekat adalah hal yang dianjurkan dalam prinsip ini.
2. Perlindungan informasi, ini terkait dengan etos kerja di mana anda diharapkan untuk tidak menggunakan sumber informasi pada jam sibuk (memperlambat sistem ketika pemilik sumber informasi memerlukan). Atau jangan terlalu berlebihan saat menggunakan sumber informasi.
3. Perilaku umum. Prinsip yang terakhir ini berkaitan dengan sikap hormat dan sopan sebagai pengguna internet kepada orang lain. Hal ini bisa diterapkan misalnya dengan:

- a. Mengirim surat pribadi dengan tidak lupa mencantumkan identitas pengirim secara lengkap dan tidak lupa untuk menulis subyek surat elektronik (*e-mail*) yang cukup menggambarkan isi surat keseluruhan.
- b. Tidak mengirim pesan yang sama ke banyak *newsgroup* atau *mailing list* (kelompok diskusi) karena hal ini merupakan pemborosan karena tidak semua orang membutuhkan informasi yang dikirimkan.
- c. Meneruskan surat berantai ke alamat *e-mail* lain. Kalau anda mengirim pesan yang tidak bermanfaat dan tidak dikenal sebaiknya langsung menghapus *e-mail* tersebut. Bukan malah meneruskannya ke alamat lain (Kompas, 17 Oktober 2005 : 45).

Lebih jelas lagi Shea (2004 : 1-10) dalam artikelnya yang berjudul *The Core Rule of Netiquette* memberikan sepuluh peraturan ketika berinteraksi dalam *cyberspace* :

Rule 1 : Remember The Human

Saat kita berinteraksi di *cyberspace* kita harus bisa membayangkan bahwa "sesuatu" yang kita ajak berkomunikasi di ujung sana adalah seorang manusia sama seperti kita. Seperti apa yang pernah diajarkan oleh orang tua atau guru kita yang sering mengatakan : jika dirimu tidak ingin disakiti oleh orang lain maka jangan sakiti mereka/meski kemungkinan kecil kita bisa melihat ekspresi wajah, tubuh maupun suara. Kemungkinan terjadinya kesalahpahaman diantara para partisipan sering terjadi, terutama bila kita berinteraksi dengan pengguna internet lain yang tak pernah kita temui dan berasal dari latar belakang budaya yang berbeda. Sehingga kita harus selalu ingat bahwa orang yang kita ajak berinteraksi juga manusia yang memiliki perasaan sama seperti kita.

Rule 2 : Adhere To The Same Standards of Behaviour Online That You Follow In Real Life

Cyberspace merupakan tempat yang memungkinkan orang untuk berbuat apa saja, karena kemungkinannya sangat kecil untuk memberikan sanksi-sanksi tertentu jika terjadi pelanggaran seperti memasuki area *privacy* orang lain atau juga menyakiti perasaan mereka, sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan apa saja yang dikehendaki. Sehingga asumsi *ethics* dalam dunia *cyber* lebih rendah dibandingkan dengan *real life*. Tetapi Shea menyanggah hal ini:

The confusion may be understandable, but these people are mistaken. Standards of behavior may be different in some areas of cyberspace, but they are not lower than in real life.

Rule 3 : Know Where You Are In Cyberspace

Ada baiknya kita mengetahui di mana ruang yang sedang kita pakai untuk berdiskusi. Misalnya ketika kita sedang mengikuti *talk show* untuk acara gosip tertentu mungkin di televisi akan sangat cocok jika kita melakukannya. Tetapi hal ini tidak akan pernah mendapat tanggapan jika kita sedang aktif dalam *mailing list* para jurnalis misalnya. Sehingga ada baiknya kita selalu memperhatikan identitas karakter dari ruang diskusi yang sedang kita ikuti. Karena satu topik tertentu yang banyak mendapat tanggapan luar biasa di satu tempat belum tentu terjadi hal yang sama di tempat yang lain.

Rule 4: Respect Other's People Time and Bandwidth

Ada kalanya pengguna menggunakan *dial up* ketika mereka sedang berinteraksi dalam sebuah ruang tertentu. Sehingga waktu merupakan sesuatu yang memiliki korelasi yang positif dengan *bills* yang harus ia tanggung. Sehingga sebaiknya pesan yang dikirimkan tidak bertele-tele

agar tidak membuang waktu untuk orang lain bisa membaca pesan kita atau menghabiskan memori.

Rule 5 : Make Yourself Look Good Online

Kualitas kita dinilai bukan dari bentuk rambut, merek baju yang kita pakai, atau cantik tidaknya kita. Kualitas kita dilihat dari bagaimana kita menulis. Kesan baik terbentuk dari bahasa tulisan kita : ejaan dan struktur kalimat yang dipakai oleh pengguna. Sehingga sebaiknya memakai kalimat-kalimat yang tidak menyakiti hati.

Rule 6 : Share Expert Knowledge

Salah satu tuntutan diciptakannya *cyberspace* karena *saintist* meminta adanya kebebasan mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya. Sehingga ketika di internet sebaiknya kita menggunakan kesempatan berdiskusi ataupun berinteraksi untuk berbagi pengetahuan yang bermanfaat.

Rule 7 : Help Keep Flame Wars Under Control

Menjaga kondisi interaksi tetap berada di bawah kontrol. Menghindari terjadinya "*flaming*" (misalnya kondisi di mana partisipan bersikukuh saling mempertahankan opini yang akhirnya memungkinkan partisipan lain mengeluarkan kata-kata yang kurang menyenangkan).

Rule 8 : Respect Other's People Privacy

Memahami dan menghargai *privacy* orang lain.

Rule 9 : Don't Abuse Your Power

Meski beberapa partisipan memiliki keahlian yang lebih atau informasi yang lebih banyak dari pengguna yang lain bukan berarti

mereka bisa memanfaatkan hal ini untuk kepentingan diri sendiri sehingga mereka bisa mendominasi pembicaraan. Kekuasaan yang dimiliki harus ditempatkan pada proporsi yang tepat.

Rule 10 : Be Forgiving Of Other's People Mistakes

Terkadang seseorang melakukan kesalahan saat mereka berada dalam *cyberspace*. Entah menggunakan ejaan yang salah, mengajukan pertanyaan-pertanyaan bodoh, atau bahkan memberikan jawaban-jawaban yang terlalu bertele-tele. Jika terjadi hal demikian maka sebaiknya mengingatkan mereka dengan sopan.

5. TRANSFORMASI POKOK BAHASAN SOSIOLOGI

Era globalisasi memperlihatkan secara jelas berkembangnya "dunia tanpa batas" (*borderless world*). Perkembangan teknologi internet, realitas virtual dan *cyber space* telah membawa perubahan besar dan mendasar pada tatanan sosial dan budaya dalam skala global. Perkembangan dunia baru tersebut telah mengubah pengertian kita tentang masyarakat, komunitas, komunikasi, interaksi sosial serta budaya. Realitas virtual yang terdapat dalam *cyberspace* telah menawarkan sebuah tandingan baru bagi realitas sosial budaya yang ada sebelumnya. Realitas virtual dalam *cyberspace* telah mengaburkan definisi konsep tentang realitas sosial budaya secara fisik. *Cyberspace* sebagai sebuah bentuk jaringan komunikasi dan interaksi global telah menawarkan bentuk komunitas tersendiri yaitu komunitas virtual (*virtual community*) (Slouka, 1999 : 19).

Realitas virtual seperti disitir diatas tampaknya mentransformasikan pokok bahasan sosiologi dari masyarakat nyata (*real society*) ke masyarakat maya (*cyber society*) atau komunitas virtual (*virtual community*). Dalam konteks ini sosiologi dapat mengalihkan perhatiannya pada studi mengenai mobilitas fisik, imajinatif, virtual dan sebagainya. Dalam kaitan ini argumen berpijak pada pemikiran bahwa perhatian terhadap manusia yang "*mobile*" secara metaporis dan literalis dapat

ditransfer pada mobilitas entitas lain seperti: ide, imaji, uang, teknologi, sampah dan sebagainya. Terdapat implikasi disruptif dari "*mobile hybrid*" di atas terhadap "*the nature of reproducing society*" dan sekaligus sosiologi yang secara historis berdasar pada "*social realm*" sebagai premis dasarnya. (Demartoto, 2007: 128)

6. KAJIAN SOSIOLOGI TERHADAP KOMUNITAS VIRTUAL

Cyber space memungkinkan adanya tempat dimana setiap orang yang masuk bisa berbincang-bincang didalamnya yang dikenal sebagai masyarakat maya (*cyber society*) atau komunitas virtual (*virtual community*) dimana setiap orang diseluruh dunia dapat menjadi anggotanya asalkan menghubungkan komputer pribadinya (atau komputer kantornya) melalui telepon dan modem ke jaringan komputer global. Komunitas virtual dengan segala problematikanya merupakan realitas virtual yang ditimbulkan oleh revolusi media internet yang tengah menjamur dalam kehidupan masyarakat. Realita inipun menarik untuk dikaji secara sosiologi.

Komunitas virtual berada pada sebuah tataran dunia virtual, semuanya serba maya. Dalam dunia virtual, pengguna atau *netizen* tidak dapat melihat wajah lawan bicaranya maupun mendengarkan suaranya. Dengan kata lain, dunia virtual tidak hadir secara fisik, melainkan hadir menggunakan kata-kata dalam layar komputer. Komunitas virtual melakukan komunikasi secara elektronik, cenderung menggunakan *written words*.

Berikut ini beberapa contoh kajian sosiologi terhadap komunitas virtual.

1. Konstruksi sosial dan konsepsi identitas diri dalam komunitas virtual.

Dalam internet setiap orang memiliki kesempatan untuk melakukan konstruksi diri. Melalui *mailing list* seseorang dapat

membangun identitas baru, terlepas dari apakah hal tersebut sesuai atau melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh moderator dalam *mailing list* tertentu. Dunia simulasi identitas dapat mencair dan menjadi multi identitas. Internet adalah contoh yang paling eksplisit tentang multi identitas. *Cyber space*, memungkinkan pemakainya untuk menggunakan identitas yang diinginkan. Seseorang bisa dengan mudah mengasumsikan dirinya sebagai laki-laki atau perempuan. Jenis identitas seperti ini membuat orang merasa lebih memahami aspek-aspek tersembunyi dari diri mereka dengan merayakan kebebasannya dalam dunia anonimitas. Jadi internet telah menjadi laboratorium sosial. Dalam internet lebih nyaman dan lebih terbuka dalam berinteraksi dibandingkan jika menggunakan identitas sebenarnya. Menjadi seseorang yang berlawanan jenis kelamin dengan identitas yang sebenarnya juga merupakan hal yang lazim dilakukan dalam *cyber society*.

Fenomena yang terjadi dalam realitas virtual adalah diri (*self*) bercerai dengan yang nyata (*real self*). Sehingga diri yang telah bercerai ini akan membentuk diri kembali (*self create/self fashion*). Bahkan menurut Piliang diri juga akan membiak atau berlipat ganda (*multiple-self*) tanpa akhir, di dalam sebuah arena yang bebas identitas (*identity game*). (Piliang, 2002:12),

Konstruksi identitas ini mengacu pada apa yang dikatakan oleh **Peter L Berger dan Thomas Luckmann** bahwa : identitas, dengan sendirinya, merupakan satu unsur kunci dari kenyataan subjektif dan sebagaimana sebuah kenyataan subjektif, berhubungan secara dialektis dengan masyarakat. Identitas dibentuk oleh proses-proses sosial. Begitu memperoleh wujudnya, ia dipelihara, dimodifikasi atau malahan dibentuk ulang oleh hubungan-hubungan sosial. Proses-proses sosial yang terlibat dalam membentuk dan mempertahankan identitas ditentukan oleh struktur sosial. Sebaliknya, identitas-identitas yang dihasilkan oleh interaksi antara organisme, kesadaran individu, dan

struktur sosial bereaksi terhadap struktur sosial yang sudah diberikan, memeliharanya, memodifikasinya, atau malahan membentuknya kembali. (Berger dan Luckmann, 1990 : 248)

Komunitas virtual (*virtual community*) dalam internet dapat dengan mudah melakukan **konstruksi diri** ketika berada di dunia virtual. Ketika memasuki sebuah *mailing list* tertentu, pengguna dapat dengan bebas menentukan identitas yang akan digunakan, menggunakan identitas asli atau membentuk identitas baru.

Identitas seseorang seringkali merujuk pada kelompok tertentu dalam masyarakat, yang mempunyai karakteristik sama, sebagai faktor yang membedakannya dengan kelompok lain. Seseorang biasanya mempunyai identitas kolektif, misalnya : orang Jawa, orang Sunda, orang Bugis, orang Batak dan sebagainya sebutan yang menunjukkan identitas budaya atau orang Islam, orang Kristen yang menunjukkan identitas agama dan seterusnya. Identitas dengan demikian juga menunjukkan bagaimana kita memandang diri sendiri dan bagaimana orang lain memandang kita.

George Herbert Mead menggunakan ide ini untuk menunjukkan bagaimana individu dihubungkan dengan lingkungan sosialnya dalam perkembangan seorang anak. Mead menganggap bahwa konsepsi diri adalah suatu proses yang berasal dari interaksi sosial individu dengan orang lain. "Diri" didefinisikan sebagai sesuatu yang dirujuk dalam pembicaraan biasa melalui kata ganti orang pertama tunggal, yaitu "aku" (*I*), "daku" (*me*), "milikku" (*mine*), dan "diriku" (*myself*). Mead berargumentasi bahwa anak-anak belajar tentang konsepsi diri melalui hubungan antara "*I*" dan "*Me*". Anak-anak membentuk konsepsi diri secara perlahan melalui orang tuanya, sehingga mempunyai kemampuan untuk memandang orang lain sekaligus memandang dirinya sendiri. (Mulyana, 2003 : 73). Sebagai individu, setiap diri

mempunyai beragam identitas : sebagai guru, sebagai orang tua, sebagai anak, sebagai mahasiswa dan seterusnya.

Internet adalah ruang publik yang dapat merekonstruksi identitas diri. *Netizen* dapat mengungkapkan bahkan mengeksplor perasaan mereka dalam *chat rooms* atau dalam *bulletin board*. Hal ini mendukung maksud bahwa dalam *cyber space* kita dapat mengubah identitas gender seperti yang diinginkan. Seorang laki-laki bisa menjadi perempuan begitu juga sebaliknya. Dalam *MUDs (multi-user domains)* atau dalam *MUSH (multi-user shared hallucinations)* *netizen* dapat membangun hubungan tanpa harus bertemu secara fisik. Walaupun begitu identitas *on-line* tidaklah selamanya positif.

Selain itu ciri-ciri fisik seperti tubuh, jenis kelamin, ras atau usia menjadi fleksibel dalam dunia *on-line*. Jadi dalam dunia *on-line*, seseorang dapat menjadi seseorang yang lain melalui bahasa yang digunakan, permainan dan karakteristik personal yang diinginkan.

2. Interaksionisme simbolik dalam komunitas virtual.

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:

- a. Orang-orang dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi seorang selalu diterjemahkan dalam simbol- simbol.
- b. Berbagai arti dipelajari melalui interaksi diantara orang-orang. Arti muncul dari adanya pertukaran simbol-simbol dalam kelompok-kelompok sosial.
- c. Seluruh struktur dan institusi sosial diciptakan dari adanya interaksi di antara orang-orang.

- d. Tingkah laku seseorang tidak mutlak ditentukan oleh kejadian-kejadian pada masa lampau saja, tetapi juga dilakukan secara sengaja.
- e. Pikiran terdiri dari sebuah percakapan internal yang mereduksikan interaksi yang telah terjadi antara seseorang dengan orang lain.
- f. Tingkah laku terbentuk atau tercipta didalam kelompok sosial selama proses interaksi
- g. 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 terekpresikan 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.

3. Pendekatan Dramaturgi dalam melihat interaksi dalam komunitas virtual.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita memainkan berbagai macam peran sesuai dengan lingkungan sosial dimana seseorang berada. Goffman menggambarkan bahwa individu tidak sekedar mengambil peran orang lain, melainkan bergantung pada orang lain untuk melengkapi citra diri tersebut. Selanjutnya diri menurut Goffman bersifat temporer dalam arti diri tersebut berjangka pendek, bermain peran karena selalu dituntut oleh peran-peran sosial yang berlainan interaksinya. Disini manusia memainkan berbagai peran dan mengasumsikan identitas yang relevan dengan peran-peran ini. (Mulyana, 2003 : 110) Internet disini merupakan medium dimana seseorang dapat mengidentifikasi diri sebagai orang lain.

Interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual merupakan hasil manipulasi dari pelaku-pelaku yang ada didalamnya. *Owner* maupun *moderator* memiliki kemampuan untuk mengatur dan menentukan jalannya interaksi. Hal ini mengingatkan pada teori Dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman. Dalam teorinya Goffman

mengatakan bahwa “yang menentukan tindakan manusia ialah situasi-situasi yang memiliki struktur”. Untuk kepentingan penjelasannya Goffman menggunakan analogi drama dan teater. Menurut Goffman, individu yang ditempatkan dalam sebuah situasi sosial terdapat pada suatu penampilan (*performance*) sementara orang-orang yang terlibat didalamnya disebut sebagai pengamat atau partisipan. Para aktor adalah mereka yang melakukan tindakan-tindakan atau penampilan rutin (*routine*). (Poloma, 2004:232)

Menurut Goffman, ada dua bidang penampilan yang perlu dibedakan: panggung depan (*front region*) dan panggung belakang (*back stage*). Panggung depan adalah bagian penampilan individu yang secara teratur berfungsi didalam mode yang umum dan tetap untuk mendefinisikan situasi bagi mereka yang menyaksikan penampilan itu. Di dalamnya termasuk *setting* dan *personal front*, yang selanjutnya dapat dibagi menjadi penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*). Dalam kaitannya dengan kehidupan dalam *cyber space*, ketika seseorang sedang *on line* maka seseorang perlu menjaga penampilannya dalam berinteraksi agar mereka kelihatan bagus saat di *on line* dan tidak menyebabkan *flame* agar situasi kehidupan yang terdapat didalamnya dapat berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Disamping panggung depan, terdapat juga daerah dibelakang layar. Pengidentifikasian daerah belakang ini tergantung pada penonton yang bersangkutan. Kegiatan di belakang panggung jarang dilakukan sendirian. Goffman menggunakan istilah *team* sebagai “Sejumlah individu yang bekerja sama mementaskan suatu *routine*”. Agar pertunjukkan berjalan sebagaimana yang diinginkan maka *team* akan melakukan tindakan-tindakan yang bersifat protektif yakni dengan membuat naskah. Baik si pelaku maupun para penonton yakin bahwa daerah belakang tersebut tidak mudah dimasuki. Demi kepentingan “*social establishment*” maka si pelaku harus bertindak sedemikian rupa sehingga pertunjukkan tersebut berjalan mulus.

Perspektif dramaturgis melihat "*Self*" sebagai produk yang ditentukan oleh situasi sosial. (Poloma, 2004:234)

Konsep Goffman yang lain ialah tentang bagaimana usaha individu berusaha melakukan pertukaran komunikasi dan berusaha menentukan *platform* terbaik dari pesan-pesan yang diterima. Goffman merujuk pada interaksi yang bersifat "resiprokal yang melanjutkannya pada keterlibatan" dan untuk wacana kekinian hal ini bisa kita lakukan dengan menggunakan teknologi komunikasi. Dalam kehidupan *on line* setiap individu yang terdapat didalamnya memiliki penampilan yang berbeda-beda yang menunjukkan "stimuli yang berfungsi memberitahu kita status sosial para pelaku". Sedangkan gaya menunjuk pada "stimuli yang berfungsi mengingatkan kita akan peranan interaksi (*interaction role*) yang diharapkan si pelaku harus dimainkan pada situasi mendatang".

Untuk memperjelas gagasan Erving Goffman tentang panggung sosial ada baiknya kita telaah temuan Nikki Sannicolas yang menggunakan pendekatan dramaturgi dalam melihat hubungan *on line* yang mendiskusikan tema-tema khusus berhubungan dengan seksual. Ia nyatakan bahwa hubungan lewat internet atau yang banyak diistilahkan *chatting*, bisa dijelaskan lewat hukum dramaturgi khususnya *stage, script, audience* dan pemain (*performer*).

Moderator menawarkan pilihan apakah identitas pengguna dimasukkan atau tidak, kemudian ia mengarahkan diskusi lewat petunjuk-petunjuk yang harus diikuti. Sementara itu, yang terlibat *chatting* memandang bahwa forum ini merupakan panggung depan yang harus disiasati secara baik. Manakah identitas diri yang telah diinformasikan dalam konteks ini, tindakan individu seperti yang dinyatakan Goffman, bisa mendefinisikan situasi.

Keingintahuan dan diskusi yang mengasyikkan tentang masalah seksual menjadi semacam dorongan atau motivasi untuk mengikuti forum internet ini, tetapi privasi individu harus tetap dijaga dan jangan sampai diketahui pihak lain. Karena itu, hukum dramaturgi bisa dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, semuanya harus mengikuti *script*, dalam bentuk aturan-aturan, terlibat dalam diskusi dan ketentuan-ketentuan yang harus diikuti dari moderator atau *service provider*.

Kedua, identitas dirinya tidak akan disebutkan secara apa adanya atau mendetail, sebab menjelaskan identitas diri sangat berhubungan dengan privasi. Terbukti setelah ditawarkan akan mendaftarkan identitas ataukah tidak, ternyata dari pengguna internet, rata-rata 187 atau hanya 3,7 persen yang mendaftarkan identitasnya. Sementara itu, 462 atau 21,2 persen masuk dengan tidak mendaftarkan identitasnya. (Susilo, 2008: 373-374)

7. PENUTUP

Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dimasyarakat berkorelasi dengan adanya perubahan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk proses interaksi berbasis komputer yang memiliki konsekuensi tertentu. Teknologi internet sebagai media interaksi atau jejaring sosial dalam dunia maya atau realitas virtual. Realitas virtual tampaknya mentransformasikan pokok bahasan sosiologi dari masyarakat nyata ke masyarakat maya.

Kajian sosiologi terhadap realitas virtual baru mendapat perhatian serius kira-kira sepuluh tahun terakhir karena didesak oleh kelahiran berbagai media massa serta *boomingnya* teknologi komunikasi yang begitu hebat. Perkembangan teknologi telematika atau komunikasi dalam

industri IT nyaris melahirkan produk-produk baru setiap hari yang membentuk tatanan sosial baru yang selalu mengarah dan berdasar pada logika teknologi.

Hal ini juga mewarnai wacana baru sosiologi di Indonesia. Kajian-kajian sosiologi tidak lagi menjadikan unit-unit analisa konvensional seperti individu, rumah tangga, komunitas, kelompok dan sebagainya sebagai obyek yang ditelan "mentah-mentah", namun lebih tertarik atas sisi "*mobile hybrid*" dari unit di atas. Sebagai contoh para sosiolog dapat meneliti diaspora dari etnik minoritas melalui kajian pada *website* mereka (*Virtual diaspora*). Contoh lain memahami transformasi budaya komunitas para internet mania melalui representasi mereka di dunia maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Peter. L. & Luckman, Thomas. 1990. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. LP3ES. Jakarta.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Prenada Media. Jakarta
- Demartoto, Argyo. 2007. *Mosaik dalam Sosiologi*. UNS Press. Surakarta
- De Vito, J.A. 2003. *Human Communication the Basic Course*. Ninth Edition. Pearson Education Inc. Boston
- Huffaker, D.A., and Calvert, S.L. 2005. *Gender, Identity, and Language Use in Teenage Blogs*. *Journal of Computer Mediated Communication*, 10 (2).
Article <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue2/huffaker.html>
- Jaffe, et al. 2004. *Language and Women's Place*. Harper & Row. New Hampshire.
- Jones, S. 1999. *Doing Internet Research*. Sage Publications. California.
- Koentjaraningrat. 1965. *Pengantar Antropologi*. Penerbit Universitas Indonesia, Jakarta.
- Kompas, 17 Oktober 2005
- Littlejohn, S.W. 1998. *Theories Of Human Communication*. Albuquerque. New Mexico.
- Mulyana, D. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Pavlik, J.V. 2000. *New Media Technology: Cultural and Commercial Perspective*. Allyn and Bocon. USA

- Piliang, Yasraf Amir. 2001. *Cyberspace, Cyborg dan Cyber-Feminism: Politik Teknologi dan Masa Depan Relasi Gender*. Dalam Jurnal Perempuan No. 18. Yayasan Jurnal Perempuan. Jakarta.
- Poloma, Margareth. 2004. *Sosiologi Kontemporer*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Raharjo, A. 2002. *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. PT Citra Aditya Bakti. Bandung.
- Slouka Mark. 1999. *Ruang Yang Hilang: Pandangan Humanis Tentang Budaya Cyberspace Yang Merisaukan*. Mizan. Bandung
- Susilo, Rachmad K Dwi. 2008. *20 Tokoh Sosiologi Modern: Biografi Para Peletak Sosiologi Modern*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta
- Tjiptono. 2003. *E-Business*. Penerbit Erlangga. Jakarta