

INTERAKSI SOSIAL KOMUNITAS VIRTUAL MEME COMIC INDONESIA
Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Media Sosial Facebook

SOCIAL INTERACTION OF VIRTUAL COMMUNITY MEME COMIC
INDONESIA

Virtual Ethnography Study On Facebook Social Media Users

Indah Mestika¹, Ratih Hasanah Sudrajat², Arie Prasetyo³

^{1,2,3}Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹indahmestikasrg@gmail.com, ²kumaharatih@gmail.com, ³arijatock@gmail.com

Abstrak

Manusia adalah makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk selalu berinteraksi dengan manusia lainnya, hadirnya internet khususnya media sosial mengubah gaya berinteraksi yang awalnya secara tatap muka kini bisa dilakukan secara maya, bahkan manusia bisa membentuk kelompok tertentu tanpa harus bertemu secara langsung satu sama lain melalui media sosial. Facebook merupakan salah satu media sosial yang banyak digunakan di Indonesia dan membentuk sebuah komunitas virtual. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk meneliti interaksi sosial komunitas virtual di media sosial facebook. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Sedangkan metode pendekatan dalam penelitian ini yaitu etnografi virtual. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara secara *online* dan *offline* dan observasi secara *online* pada komunitas MCI. Pembahasan melalui hasil wawancara, adapun tiga informan kunci penelitian ini adalah pengguna media sosial facebook yang aktif di MCI dan satu informan pendukung yaitu Koordinator Admin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada empat motif yang melatarbelakangi pengguna facebook turut bergabung dan aktif di komunitas MCI yaitu motif ingin tahu, motif menghibur, motif ekspresi dan motif harga diri. Selain itu, varietas bahasa yang dibangun pengguna facebook dalam interaksi di MCI, peneliti menemukan tiga poin, yaitu istilah sapaan, ungkapan khas, dan penggunaan hashtag. Sehingga dapat dikatakan bahwa interaksi sosial di sebuah komunitas virtual juga memiliki budaya atau cara berinteraksi layaknya komunitas biasa namun bermediakan internet.

Kata Kunci : etnografi virtual, interaksi sosial, komunitas virtual, meme, motif, varietas bahasa

Abstract

Humans are social beings who have a need to constantly interact with other humans, the presence of the internet, especially social media change the style of interaction that was originally in person can now be done virtually, even humans can form a particular group without having to meet directly with each other via social media. Facebook is one of the social media are widely used in Indonesia and form a virtual community. In this study, researchers interested in studying the social interaction of virtual communities on facebook social media. This type of research is qualitative research constructivist paradigm. Method of the approach in this study is a virtual ethnography. Data collection techniques are performed online and offline interviews and observations

online at MCI community. Discussion through interviews, while three key respondents of this research is the facebook social media users were active in the MCI and one supporting respondent namely Admin Coordinator. The results showed that there is a motive behind the four Facebook users join and active in the community MCI there are curious motif, entertaining motif, the motif of expression and motif of self-esteem. In addition, varieties of languages are built facebook users in interaction in MCI, researcher has found three points, namely the term greeting, typical expression, and use hashtag. So it can be said that social interaction in a virtual community also has a culture or way of interacting like usual but it is an internet community.

Keywords: *virtual ethnography, social interaction, virtual communities, meme, motive, language varieties*

1. Pendahuluan

Adanya perubahan interaksi sosial yang merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Berbagai manfaat dan kemudahan membuat pengguna internet di seluruh dunia semakin hari semakin bertambah, demikian halnya dengan Indonesia, pada tahun 2013 Indonesia merupakan negara yang memiliki pengguna internet terbesar di Asia Tenggara yaitu sebesar 74,6 juta orang. Munculnya media sosial membawa perubahan pada pola berkomunikasi yang dilakukan. facebook menjadi salah satu media sosial yang paling banyak digunakan masyarakat dunia. berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh *we are social* pada tahun 2015 yang dilansir di dalam situs resminya, facebook menempati urutan pertama, sehingga perubahan sikap manusia untuk

berinteraksi juga berubah, bisa dilakukan tanpa harus tatap muka. manusia adalah makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk selalu berinteraksi dengan manusia lainnya. Tanpa interaksi sosial tak mungkin ada kehidupan bersama karena interaksi adalah syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial (Haryanto dan Nugrohadi, 2011 : 214). Adanya gaya interaksi di media sosial memunculkan banyak fenomena-fenomena baru yang ditemuakn dengan mudah di dunia maya seperti salah satunya adalah meme. Begitu ramainya fenomena meme yang dapat dengan mudah ditemui di dunia maya karena adanya komunitas-komunitas virtual yang merupakan bentuk fenomena baru diakibatkan adanya internet. Salah satunya adalah Komunitas Meme Comic Indonesia merupakan sebuah komunitas virtual di media sosial facebook.

Meme Comic Indonesia atau MCI adalah sebuah komunitas meme terbesar di Indonesia dengan lebih dari 2,5 juta member di facebook, dan telah mengeluarkan dua buah buku yang berjudul “*If You Know What Happaned in MCI*” dan “Meme Dibaca Mim” yang buku pertama telah menjadi salah satu buku terlaris penjualan *online* ataupun secara langsung di toko buku. pertama kali dibuat tahun 2012 oleh Admin P, dan kini manajemen MCI diserahkan kepada Pensil Media.

Pada MCI, admin melakukan postingan setiap harinya secara rutin dan stabil dimulai dari pagi hingga malam setiap setengah jam sekali memposting meme, sehingga aktivitas *online* selalu aktif dan dipenuhi oleh tanggapan pengguna facebook yang tergabung menjadi member atau likers. Postingan meme dilakukan oleh Admin, yang *meme* nya sendiri dikirim oleh member untuk direpost di *timeline* MCI agar semakin banyak yang lihat dan menanggapi. Total admin di MCI ada 11 yang tersebar di seluruh wilayah kota di Indonesia. Di tiap harinya *meme* yang masuk ke MCI bisa mencapai 300 kiriman *meme*.

Berbeda dengan berinteraksi di dunia nyata kita bisa melihat gerak-gerik

verbal dan nonverbal karena bisa dilihat dan dirasakan secara langsung. Di dalam interaksi secara virtual hanya sebatas text atau video call, namun tidak untuk komunitas virtual MCI ini, pesan dikirimkan menggunakan teks, dengan *emoticon* bahkan meme. Terdapat simbol-simbol yang dipertukarkan member saat berinteraksi meskipun bersifat maya. Dalam sebuah komunitas memilih cara berkomunikasi masing-masing sesuai jenis kelompok apa yang diikuti.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, untuk menjawab pertanyaan tersebut agar tidak keluar dari tujuan penelitian yang akan diteliti menjadi fokus penelitian ini secara umum adalah bagaimana interaksi sosial yang terjalin diantara pengguna facebook di MCI, melalui pertanyaan tersebut, peneliti mengidentifikasi pokok permasalahan yang akan diteliti menjadi dua fokus penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana motif pengguna facebook bergabung dan aktif di komunitas Meme Comic Indonesia (MCI)?
2. Bagaimana varietas bahasa yang dibangun pengguna facebook saat berinteraksi pada komunitas

MCI ditinjau dari perspektif interaksionisme Simbolik?

sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.

2. Tinjauan Pustaka

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan sekelompok manusia (Soekanto, 2002:62). Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial (*social contact*) dan adanya komunikasi (*communication*). Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Saling tegur menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi juga merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial (Haryanto dan Nugrohadi, 2011:215).

Syarat-syarat terjadinya Interaksi Sosial adalah dengan adanya kontak sosial yang berlangsung dalam tiga bentuk yaitu, 1) adanya orang perorangan, 2) adanya orang perorangan dengan suatu kelompok atau sebaliknya, 3) antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya. Selain adanya kontak sosial, juga harus adanya komunikasi bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau

Menurut Roestiyah (dalam Fauziah, Skripsi Pengaruh Komunitas Instruksional Guru Terhadap Perilaku Siswa Dalam Menerapkan Pendidikan Karakter, 2011:57) terdapat enam unsur dalam proses komunikasi instruksional, yaitu 1) perumusan tujuan, 2) pengembangan tes, 3) menganalisa kegiatan belajar, 4) menyusun pola sistem, 5) melaksanakan dan tes output, dan 6) mengembangkan untuk memperbaiki.

Dalam sebuah interaksi dimana terdapat kode verbal dan nonverbal, Kode verbal dalam pemakaiannya bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individu kita. Menurut Verderber et al dalam Budyatna dan Ganiem (2011:125), terdapat banyak bentuk menggunakan bahasa komunikasi nonverbal seperti *kinesics* berupa gerakan tubuh, *paralanguage*, *proxemics* yang berkenaan dengan penggunaan ruang *territory*, artifak, *physical*

appearance, *cronemics* berkenaan dengan penggunaan waktu, dan olfactory communication berkaitan dengan masalah penciuman.

Interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide dan hubungannya dengan masyarakat. Tiap orang tergerak untuk bertindak berdasarkan makna yang diberikannya pada orang, benda, dan peristiwa. Makna tersebut diciptakan dalam bahasa yang digunakan orang baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri atau pikiran pribadinya. Tindakan dimulai dari dorongan hati (impulse) yang melibatkan persepsi dan pemberian makna, latihan mental, pertimbangan alternative, hingga penyelesaian (Morrisan 2013:225). *Mind* (pikiran) – kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain. *Self* (diri pribadi) – kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dari teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dari teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (the-self) dan dunia luarnya. *Society* (masyarakat) – hubungan sosial yang

diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

3. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan pendekatan etnografi virtual. Paradigma pada penelitian ini adalah konstruktivis. Pandangan konstruktivisme menganggap subjek sebagai faktor sentral dalam kegiatan komunikasi serta hubungan-hubungan sosialnya (Ardianto dan Q-Anees, 2007;151) konstruktivisme cenderung menggunakan pengalamannya sendiri yang dituangkan untuk menjadi suatu paradigma.

Peneliti memilih paradigma konstruktivisme agar peneliti mendapatkan pemahaman mengenai fakta-fakta yang terdapat pada proses interaksi sosial yang terjalin antar member komunitas MCI di *facebook*. Semua kebenaran berdasarkan fakta dan penelitian dengan minim subjektifitas peneliti. Peneliti melakukan penelitian

interaksi sosial komunitas virtual MCI antara pengguna facebook yang terbagung pengajar dengan teurut terbagung secara virtual dengan komunitas MCI di media sosial facebook, dengan melakukan observasi *online*, wawancara *online* dan *offline*, dokumentasi, dan lain sebagainya untuk mencapai kebenaran yang sebenarnya yang ditemukan di lapangan.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Untuk mengetahui interaksi sosial yang terjalin di komunitas virtual Meme Comic Indonesia, sebelumnya peneliti turut bergabung di komunitas MCI dan mengikuti semua postingan dan aktivitas *online* yang ada. Kemudian peneliti melakukan beberapa tahapan penelitian. Pertama, peneliti membuat draft wawancara sesuai dengan pendekatan etnografi virtual, yang dilakukan dengan dua tahapan yaitu wawancara *online* dan wawancara *offline*. Wawancara *offline* dibutuhkan untuk meneliti bagaimana individu di kehidupan nyata bila

dibandingkan saat berada di dunia maya dan berguna untuk mengkonfirmasi apa yang telah didapatkan pada saat wawancara *online* yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti melakukan wawancara mendalam kepada tiga informan penelitian yang merupakan informan kunci yakni pengguna facebook yang bergabung dan aktif di komunitas MCI, kemudian melakukan wawancara dengan informan pendukung yaitu Koordinator Admin Meme Comic Indonesia. Setelah melakukan rangkaian tahapan wawancara, peneliti melakukan pengolahan data yang ditemukan di lapangan. Kemudian menganalisis dan melakukan pengecekan data. Informan adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian (Bungin, 2010:76). Pada penelitian ini informan akan diobservasi dan diwawancarai mengenai interaksi sosial yang berlangsung di komunitas MCI, meliputi motif pengguna

facebook dan varietas bahasa yang digunakan dalam interaksi di komunitas ditinjau dari

perspektif interaksionisme simbolik.

Postingan Meme dan Comment Room Meme Comic Indonesia



Sumber : Dokumentasi Penulis

melalui bagan diatas, dapat dilihat bahwa interaksi sosial yang terjalin antar pengguna facebook yang telah menjadi member di komunitas Meme Comic Indonesia melalui proses yaitu dengan mengirimkan meme ke komunitas untuk diposting, jika ada bahan

meme, atau dengan ikut mengomentari tiap postingan atau komentar orang lain di *comment room*. Sementara itu, topik pembahasan yang terjalin antar member dan admin, diantaranya seperti pengalaman, bullying untuk TS atau orang yang memulai topik, dan isi postingan

meme, dimana dalam proses interaksi mereka terdapat ekspresi yang mereka sampaikan melalui *emoticon* dan *meme*.

Untuk dapat berinteraksi dengan member lainnya, seorang member harus aktif dengan mengomentari atau mengelike postingan atau komentar pengguna facebook lain di komunitas MCI. Member lain jika tertarik untuk lebih dekat dengan member lainnya, biasanya akhir interaksi mereka hanya pada sampai menambahkan member tersebut menjadi teman facebook dan mengirim pesan pribadi melalui aplikasi *chatting facebook messenger*.

Interaksi sosial oleh pengguna facebook yang terjalin di MCI tersebut didasarkan oleh suatu dorongan yang membuat mereka turut

bergabung dan aktif di MCI, yaitu motif ingin tahu, menghibur, motif ekspresi, dan motif harga diri. Dari jenis-jenis motif yang peneliti temukan dilakukan karena adanya rasa penasaran dan lucu terhadap *meme* karena dishare oleh teman facebook membuatnya ingin tahu lebih tentang *meme*, merasa *meme* kurang lucu memunculkan motif menghibur sebagai hiburan dengan mengikuti postingan dan mengirimkan *meme* dapat menghibur orang lain jika direpost, menuangkan sisi humor dan pikiran informan dalam bentuk *meme* untuk mengekspresikan diri, dan ingin diakui/eksis dan direpost karya meme juga meramaikan komunitas. Interaksi antar pengguna facebook dapat saling memahami sebab memiliki minat yang

sama karena tergabung dalam satu komunitas. Selain itu, dalam proses interaksi yang terjalin antar pengguna facebook di komunitas MCI terdapat beberapa varietas bahasa yang digunakan seperti istilah sapaan, sebutan ungkapan khas, bahkan *hashtag* juga tidak tertinggal untuk meramaikan interaksi member di MCI. Istilah sapaan yang digunakan pengguna facebook di MCI yaitu coeg, bazeng, tong, TS, vroh. Kalau ungkapan berupa ketidakpedulian pengguna facebook, mencari kesamaan, dan berupa tantangan. Kemudian adanya *hashtag* yang adalah umum digunakan di media sosial sebagai bentuk tanda dan kode tertentu pada topik atau suatu hal, seperti *hashtag* IYKWIM dan JustForFun, #IYKWIM yaitu *If you know what i*

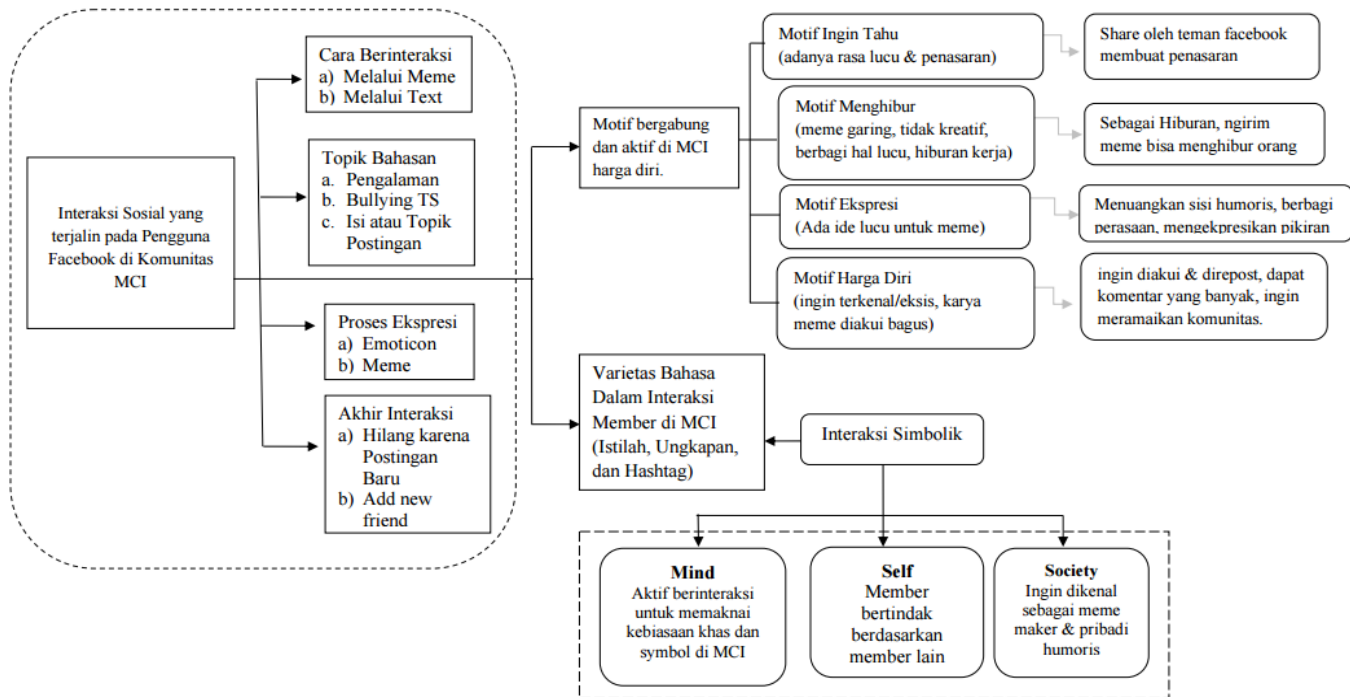
mean, yang merupakan kode untuk sesuatu tidak bisa disampaikan secara langsung atau frontal biasanya diperuntukan untuk konten dewasa dan JustForFun sebagai bentuk penekanan bahwa komentar atau postingan untuk kesenangan dan tidak dianggap serius.

Berdasarkan tinjauan perspektif interaksionisme simbolik terhadap varietas bahasa yang terbangun dalam interaksi pengguna facebook di MCI yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu *mind*, *self*, dan *society*. *Mind* berarti pikiran individu untuk terus dikembangkan dengan melakukan interaksi saling mempertukarkan simbol khas komunitas, kemudian diri member yang bertindak atas apa yang ia terima dari member lain, dan peran member di komunitas

yang ingin dimunculkan adalah sebagai *meme maker* dan pribadi humoris karena MCI

adalah komunitas humor yang berinteraksi dengan *meme*.

Model Hasil Penelitian



Sumber : Penulis

4.2 Pembahasan

4.2.1 Proses Interaksi

Setiap individu mempunyai gaya dan caranya masing-masing yang didasari kepribadian individu tersebut dan dipengaruhi oleh budaya yang ada dikolmpoknya. Pertama, Proses interaksi di komunitas MCI, penguna facebook

memulai interaksi di komunitas dengan cara membuat *meme*, membuat komentar baru atau ikut berkomentar di kolom komentar yang sudah banyak jumlah *like* dan *comment* nya. Kedua, topik pembicaraan yang sering diperbincangkan oleh pengguna facebook di MCI adalah berupa pengalaman, komentar tidak nyambung atau

bullying TS, dan isi dari postingan *meme*. Ketiga, Proses ekspresi saat Interaksi di komunitas MCI dilakukan dengan emoticon dan juga *meme* yang menggunakan tokoh film atau gambar *rage*. Keempat, berakhirnya komunikasi yang tidak berlangsung lama dikarena adanya postingan baru membuat interaksi terhenti, tindakan yang dilakukan pengguna facebook biasanya lebih kepada menambakan teman baru di facebook milik mereka yang mereka kenal di komunitas.

4.2.2 Motif Bergabung di Komunitas Virtual MCI

peneliti menemukan beberapa motif yang menjadi alasan informan sebagai pengguna facebook yang tergabung dalam komunitas virtual facebook fanpage Meme Comic Indonesia, dan juga turut aktif didalam komunitas tersebut. diantaranya adalah merupakan bagian motif sosiogenesis, 1) motif ingin tahu, pengguna facebook tidak

sengaja bergabung karena melihat teman facebook meng-share postingan MCI di timeline karena merasa penasaran informan merasa ingin mengetahui lebih hingga akhirnya membuka fanpage MCI dan turut bergabung. 2) motif menghibur, pengguna facebook di MCI menyatakan *meme* itu lucu dan dapat menghibur disaat waktu luang, pengguna facebook ingin mendapatkan hiburan dengan mengikuti postingan dan turut membuat *meme* untuk direpost ulang yang bisa membuat orang lain terhibur juga, 3) motif ekspresi muncul karena adanya keinginan pengguna facebook untuk mengekspresikan diri untuk menuangkan sisi humor atau pikiran mereka melalui *meme* yang ia buat, 4) motif harga diri Merasa ingin diakui didalam komunitasnya. Hal ini dapat merujuk pada defenisi motif yang diungkapkan oleh Ahmadi (2009 : 177), bahwa motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan, yang berarti bahwa member di

MCI sebagai pengguna facebook yang memilih bergabung ke MCI karena adanya dorongan dalam diri mereka untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Disini dari keinginan pengguna facebook di komunitas MCI untuk meramikan permeme-an di komunitas dan bisa menghibur, ingin disukai *meme* yang dikirimkannya merasa dihargai ketika *meme* yang dikirim direpost ulng dan juga keinginan untuk dikenal dan eksis di komunitas dengan membuat komentar terbaiknya agar menjadi *top comment* untuk mendapatkan jumlah like dan komentar yang banyak.

4.2.3 Varietas Bahasa

Varietas bahasa yang akan peneliti bahas dalam penelitian ini yaitu mengenai istilah-istilah atau penggunaan kata-kata yang dibangun antara pengguna facebook yang bergabung menjadi member dan admin dalam interaksinya di komunitas Meme Comic Indonesia pada media sosial facebook. Diantara istilah dan ungkapan tersebut

dibagi menjadi tiga. Pertama, istilah sapaan seperti *coeg*, *bazeng*, *vroh*, *TS*, dan *top comment*. Kedua, ungkapan khas seperti bentuk ketidakpedulian, ungkapan berupa tantangan, dan ungkapan mencari kesamaan. Ketiga, penggunaan hashtag yaitu *#YKIM* atau singkatan dari *If you know what i mean*.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dan dianalisa dalam skripsi ini, yang menyangkut tentang bagaimana Interaksi Komunitas Virtual Meme Comic Indonesia (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Media Sosial Facebook)” maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang sesuai dengan fokus dalam penelitian ini, yaitu :

1. Motif pengguna facebook yang sudah tergabung dalam komunitas atau disebut juga member adalah dorongan rasa ingin tahu sebab secara tidak

sengaja menemukan postingan MCI di timeline facebook, keinginan mendapat hiburan dengan aktif mengikuti postingan MCI dan ingin menghibur pengguna facebook lain di MCI dengan aktif mengirimkan *meme* dan *share meme*, kemudian motif ekspresi untuk menuangkan pikiran dan sisi humor pengguna facebook, dan juga motif harga diri pengguna facebook yang ingin diakui dan ingin direpost *meme* yang dirimkan sebagai bentuk apresiasi terhadap karya *meme* juga ingin meramaikan komunitas dengan ikut turut aktif meninggalkan komentar yang tujuannya ingin mendapatklan jumlah like atau komentar dan berinteraski dengan pengguna facebook lain

di komunitas MCI atau sekadar *topcomment*

2. Varietas Bahasa yang dibangun di komunitas MCI dalam kegiatan berinteraksi, menggunakan berbagai istilah seperti istilah sapaan, sebutan, ungkapan khas, dan *hashtag* tertentu. suatu istilah sapaan vroh, coeg, bazeng, TS dan juga sebutan tertentu seperti Ngetroll dan *top comment*. ungkapan khas digunakan untuk mencari kesamaan, menunjukkan ketidakpedulian dan memberikan tantangan adalah bentuk kebiasaan yang dilakukan pengguna facebook di komunitas MCI dalam interaksinya, dengan tujuan mendapat perhatian pengguna facebook lain atau admin juga mendapat posisi *top comment*. Selain itu juga, setelah melewati tahapan interaksi baik dengan

meme atau dengan teks yang ditambahkan *emoticon*, para pengguna facebook di komunitas MCI akan *sharing* mengenai meme atau pun berkomentar diluar topik. interaksi di tiap postingan atau topik tidak berlangsung lama dikarenakan aktivitas posting di MCI dalam rentang waktu yang cepat. Jika pengguna facebook aktif di MCI, mengakhiri dengan *like* atau komentar ataupun berakhir dengan *add new friend* untuk menjadikan member tersebut sebagai teman facebook di akun masing-masing yang dikenal melalui MCI.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya serta bagi

Karisma Learning Centre sebagai objek penelitian dalam skripsi ini.

1. diharapkan agar ada peneliti-peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengangkat tema yang serupa khususnya dengan menggunakan metode etnografi virtual agar dapat membuka ranah penelitian mengenai etnografi virtual lebih mendalam sehingga dapat dikaji secara lebih umum, selain itu juga jika peneliti selanjutnya ingin meneliti komunitas virtual untuk pengguna media sosial, maka peneliti menyarankan untuk menggunakan media sosial lainnya yang tidak hanya bergerak dalam komunitas yang memiliki terhadap meme, tetapi masih banyak media sosial dan jenis komunitas virtual lainnya yang bisa diteliti yang digunakan sebagai media untuk berinteraksi dan berkomunikasi.
2. Peneliti juga menyarankan bagi komunitas MCI untuk

dapat membuat pertemuan *offline* khusus untuk acara tertentu disalah satu kota di Indonesia, untuk membangun kedekatan antar pra pengguna facebook di Komunitas MCI agar interaksi sosial lebih nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. (2008). *Sosiologi Komunikasi : Teori, Pradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Hine, Christine. (2000). *Virtual Ethnography*. SAGE PublicatIOns Ltd
- Kuswarno, Engkus. (2008). *Etnografi Komunikasi Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Bandung : Widya Padjadjaran
- Mulyana, Deddy. (2007). *Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta : Kencana
- Rakhmat, Jalaluddin. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Satori Djama'an dan Aan Komariah.(2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta