

KONSTRUKSI MAKNA MEDIA SOSIAL ASK.FM BAGI PENGGUNA DI KOTA PEKANBARU

By :Putri Elza
Counsellor :Dr. Noor Efni Salam.M.Si
Email :putriielzaaa@gmail.com
Contact Person:085376041488

Sciences Communication – Public Relation Concentration
Faculty Of Social and Political Science
Riau University

Kampus Bina Widya JL. H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru
Pekanbaru 28293 Telp/Fax : 0761-63277

ABSTRACT

The development of technology in communication raises the growth of social networking sites that Ask.fm now becomes a popular social network that is loved by many people everywhere, especially in Pekanbaru. The use of social networking Ask.fm as a virtual communication media raises various meanings associated with the reasons why they choose to use the Ask.fm as a social network they use. This study aims to determine the motive, meaning features Ask.fm, and the meaning of friendship on the user experiences among other users in communication in virtual life.

This research is a qualitative research with phenomenological approach. The Informants in this study were 5active Ask.fm users from various backgrounds who live in Pekanbaru, selected using purposive technique. The data was collected through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique includes data reduction, data presentation and conclusion and verification.

The results indicates that the motive for using the Ask.fm as a virtual communication media among the informants consists of a Becauseto motive namely are trend, follow and unique, while in order to motive are the curiosity and the information provided in Ask.fm. Making meaning of features Path as media of communications among the informants consists of Ask.fm as media for the exchange of information, Ask.fm as a means to express feelings, Ask.fm as entertainment media and Ask.fm as a means for chatting. Meaning of friendship in Ask.fm as a virtual communication media among the informants that experience a positive relationship to expand friendship networking and to build a good friendship, while the negative friendship experiences such termination of friendships may occur as a result of the perceived discomfort and the chance of cyber bullying that often occurs in social media.

Keywords: Social media, Ask.fm, Construction of Meaning

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi tidak lepas dengan adanya kemajuan dalam bidang komunikasi dan teknologi yang sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan (Bungin, 2009:163). Tentunya perkembangan tersebut tidak terlepas dari berkembangnya situs internet yang membuat dunia seakan dalam genggaman tangan. Dalam perkembangan dunia internet yang sangat signifikan ini, pengguna internet seakan dimanjakan dalam berkomunikasi. Erhans dan Astrid (2010:7) menyebutkan bahwa internet atau *international networking* merupakan hubungan dari dua komputer atau lebih yang akan membentuk suatu jaringan dan dapat saling bertukar informasi oleh setiap penggunanya.

Fenomena kemunculan berbagai situs media sosial pada internet telah menjadi suatu hal yang sangat menarik. Terlebih lagi, saat ini ada banyak media sosial yang menarik minat masyarakat. Situs dan media internet tersebut memiliki banyak aplikasi seperti; *facebook*, *twitter*, *instagram*, *Path*, *Vlog*, *Tinder*, *Snapchat*, *Pericope* dan *Ask.fm*.

Media sosial *Ask.fm* adalah Jejaring sosial yang memungkinkan setiap orang saling melontarkan tanya-jawab tentang apapun, dimana pertanyaan dan jawaban itu dapat diketahui oleh banyak orang di jejaring yang sama. Dengan cara unik yang ditawarkan oleh *Ask.fm* ini sendiri memberikan sensasi berbeda dengan media sosial manapun. Jejaring sosial yang mulai diluncurkan pada 16 juni 2010 ini berhasil menggemparkan seluruh jagat raya dengan fitur

anonymous nya. Dengan fitur ini, kita bisa bertanya apapun kepada orang lain, tanpa identitas kita diketahui oleh orang banyak.

Dengan adanya fasilitas anonim mengakibatkan para pengguna menjadi lebih suka cberbicara dari hati ke hati ataupun meminta pendapat pada media sosial kepada orang di dunia virtual dibandingkan dengan orang-orang pada kehidupan nyatanya. Karena ketika ia ingin melakukan obrolan dengan fitur anonim, maka para penggunanya (*user*) tidak perlu merasa malu atau khawatir jika identitasnya akan diketahui orang lain.

Dengan adanya *Ask.fm* pembatas keingintahuan para pengguna tentang seseorang yang selama ini terbatas menjadi terbuka lebar. Mereka sama sekali tidak perlu malu untuk bertanya, mereka bisa menjadi diri mereka sendiri ketika bertanya dan mereka bisa menanyakan hal-hal yang mungkin tidak akan pernah bisa mereka tanyakan dalam kehidupan nyata pada seseorang.

Fenomena seperti ini menjadi menarik untuk dikaji lebih dalam, oleh karena melihat begitu banyak dizaman sekarang ini menjadikan *Ask.fm* sebagai tempat untuk mengekspresikan perasaan mereka. Para pengguna *Ask.fm* merasa lebih nyaman mengekspresikan perasaan mereka di dunia virtual dibandingkan dunia nyata.

Banyaknya kelebihan yang ditawarkan jejaring sosial *Ask.fm* tersebut, tentunya membuat banyak orang tertarik untuk menggunakannya. Tapi apa sebenarnya makna penggunaan *ask.fm* sebagai media komunikasi virtual bagi para pengguna khususnya para pengguna

dalam ruang lingkup kota Pekanbaru, sehingga banyak dari mereka memilih untuk menggunakan jejaring sosial *Ask.fm* sebagai media komunikasi virtual diantara mereka. Merujuk pada fenomena banyaknya pengguna yang menggunakan *Ask.fm*, dapat dikatakan bahwa penggunaan *Ask.fm* bukan hanya sebagai fenomena yang biasa. Penelitian ini akan mengungkapkan pemaknaan yang lebih mendalam tentang penggunaan *Ask.fm* sebagai media komunikasi virtual bagi para pengguna di dalam dunia maya ini. Peneliti mencoba mengkaitkan fenomena penggunaan jejaring sosial *Ask.fm* ini dengan menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengkonstruksi makna terkait dengan motif, pemaknaan dan pengalaman yang dialami para pengguna jejaring sosial *Ask.fm*.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendekatan fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar pada filosofi dan psikologi, dan berfokus pada internal dan pengalaman sadar seseorang. Pendekatan fenomenologis untuk mempelajari kepribadian dipusatkan pada pengalaman individual-pandangannya pribadi terhadap dunia (Atkinson, dkk, 2011: 57). Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu (Kuswarno, 2009:7).

Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang

berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini, atau biasa disebut *stock of knowledge*. (Kuswarno, 2009:18).

Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, Schutz mengelompokkannya dalam dua fase, yaitu:

- a. *In-order-to-motive* (*Um-zu-Motiv*), yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.
- b. *Because motives* (*Weil Motiv*), yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.

Teori interaksi simbolik adalah hubungan antara simbol dan interaksi. Menurut Mead, orang bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul dalam sebuah situasi tertentu. Sedangkan simbol adalah representasi dari sebuah fenomena, dimana simbol sebelumnya sudah disepakati bersama dalam sebuah kelompok dan

digunakan untuk mencapai sebuah kesamaan makna bersama.

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Interaksi simbolik juga telah mengilhami perspektif-perspektif lain, seperti “teori penjurukan” (*labeling theory*) dalam studi tentang penyimpangan perilaku (*deviance*), perspektif dramaturgis dari Erving Goffman, dan etnometodologi dari Harold Garfinkel. Perspektif interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek (Mulyana, 2001 : 76).

Ask.fm

Ask.fm adalah salah satu *social networking website*. Dimana penggunanya bisa bertanya apapun ke pengguna lain, tanpa memberikan identitas pengguna (Anonim). Tetapi bisa juga jika pengguna ingin memperlihatkan identitas dengan cara menonaktifkan anonim nya. Jejaring sosial *Ask.fm* telah diresmikan pada 16 Juni 2010. Di ask.fm kita hanya bisa melihat profil, pertanyaan-pertanyaan yang dijawabnya, dan like dari setiap pertanyaan yang telah dijawab. Kita tidak bisa melihat *followers*, *following*, maupun *friends* yang ada. Tidak seperti *instagram*, *twitter*, *facebook* dan lain-lain.

Ask.fm hampir sama dengan web web yang lain yang sedang trend saat ini mereka menggunakan sistem *follow* mem-*follow* tapi *follow* disini jauh bed, karena memang tidak terlalu penting, bahkan orang yang *follow* kita saja tidak kita ketahui, kita hanya bisa melihat orang yang kita *follow* sebagai teman.

Motif

Motif merupakan dorongan, keinginan, hasrat dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam diri manusia, untuk melakukan sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif-motif ini memberi tujuan dan arah kepada tingkah laku manusia. Motif timbul karena adanya kebutuhan. Kebutuhan dapat dipandang sebagai kekurangan akan sesuatu hal, dan ini menuntut untuk segera adanya pemenuhannya, agar segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai suatu kekuatan atau dorongan alasan, yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memnuhi kebutuhan (Ahmadi, 2002:196). Secara ringkas, motif adalah sesuatu dorongan yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu (Ahmadi, 2002:192).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pada dasarnya penelitian kualitatif ini bertujuan untuk dapat menjelaskan fenomena melalui proses pengumpulan data yang dilakukan melalui pengumpulan data yang sedalam-dalamnya.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Pekanbaru dengan mempertimbangkan semakin meningkatnya pengguna jejaring sosial *Ask.fm* di kota Pekanbaru. Penulis melihat fenomena meningkatnya jumlah pengguna jejaring sosial *Ask.fm* sebagai sebuah kajian perlu untuk dikaji lebih

dalam. Penelitian data pelengkap penelitian ini dilakukan selama bulan Mei –Agustus 2015.

Subjek dan Objek Penelitian

Informan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan *Purposive Sampling*, yang dikhususkan pada pengguna aktif jejaring sosial *Ask.fm* di kota Pekanbaru. Jumlah subjek penelitian ditentukan sebanyak 5 pengguna aktif media sosial ini yakni terdiri dari 4 informan perempuan dan 1 informan pria. Dan objek dalam penelitian ini yaitu makna jejaring sosial *Ask.fm* sebagai komunikasi virtual bagi para pengguna di Kota Pekanbaru.

Teknik Pengumpulan Data Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap segala aktivitas-aktivitas pengguna aktif jejaring sosial *Ask.fm*. Observasi dilakukan langsung di akun pribadi milik peneliti. Hal ini sangat mempermudah peneliti dalam melakukan pengamatan secara langsung. Observasi difokuskan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena riset.

Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan pengguna aktif *Ask.fm* di akun pribadi peneliti sebagai salah satu media pertemanan yang kini sedang banyak diminati.

Dokumentasi

Yang menjadi dokumentasi peneliti adalah data para pengguna aktif *Ask.fm* serta bentuk-bentuk kegiatan yang dilakukan oleh pengguna selama menggunakan jejaring sosial *Ask.fm* di kota Pekanbaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Motif Menggunakan Ask.fm Sebagai Media Komunikasi Virtual Bagi Para Pengguna Ask.fm Kota Pekanbaru

Ada berbagai alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan proses interaksi melalui media sosial *Ask.fm*. Alasan-alasan tersebut merupakan motif yang melatarbelakangi suatu tindakan. Dan demikian halnya dengan yang terjadi pada informan penelitian ini. Informan pada penelitian ini memiliki motif yang berbeda yang mendorong informan untuk menggunakan media sosial *ask.fm* sebagai media komunikasi di dunia maya.

1. Motif Karena (*Because to motive*)

Pengguna *Ask.fm* di Kota Pekanbaru menggunakan media sosial *ask.fm* dengan berbagai motif yang berbeda-beda yang mendorong mereka untuk menggunakan jejaring sosial ini dalam berkomunikasi di kota Pekanbaru. Fenomena masyarakat Kota Pekanbaru menggunakan jejaring sosial *Ask.fm* karena jejaring sosial *Ask.fm* merupakan jejaring sosial yang saat ini sangat digemari di semua kalangan, termasuk kalangan mahasiswa, karyawan maupun anak sekolah di Kota Pekanbaru. *Ask.fm* merupakan salah satu jejaring sosial yang paling banyak menarik minat pengguna saat ini.

Berdasarkan wawancara mendalam yang peneliti lakukan terhadap informan penelitian pengguna jejaring sosial *Ask.fm* di Kota Pekanbaru, terkait dengan alasan menggunakan *Ask.fm* yaitu motif

trend, ikut-ikutan teman dan keunikan jejaring sosial *Ask.fm*.

A. Trend

Trend merupakan keadaan dimana suatu hal sedang digemari atau sedang menjadi perhatian kebanyakan orang. Jejaring sosial yang saat ini sangat marak disorot oleh berbagai kalangan telah menjadi trend yang banyak diikuti oleh masyarakat. Hal ini juga yang mendasari sebagian pengguna jejaring sosial *Ask.fm*. Pengguna *Ask.fm* di Kota Pekanbaru sebagian besar memilih untuk menggunakan jejaring sosial *Ask.fm* dikarenakan motif mengikuti trend. Trend menggunakan *Ask.fm* telah menjalar ke berbagai daerah di Indonesia, termasuk di kota Pekanbaru. Hal ini berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti terhadap pengguna jejaring sosial *Ask.fm* di kota Pekanbaru yang menyatakan bahwa keinginannya untuk menggunakan jejaring sosial *Ask.fm* didasari oleh trend yang saat ini *happening* atau disukai banyak orang.

B. Ikut Teman

Selain mengikuti trend yang sedang berkembang, pengguna jejaring sosial *Ask.fm* juga dilatarbelakangi oleh motif ikut-ikutan teman. Cepatnya perkembangan arus komunikasi dan interaksi yang terjalin secara intens terhadap orang lain akan menimbulkan pengaruh yang dapat mempengaruhi diri pengguna. Hal ini sangat sering ditemukan di lingkungan sekitar kita.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan terhadap beberapa pengguna *Ask.fm* di Kota Pekanbaru, penulis menemukan bahwa pada umumnya, pengguna suatu jejaring sosial dipengaruhi oleh pengaruh *inner*

circle atau lingkungan dalam yang berada di sekitarnya. Pengaruh lingkungan pertemanan dan pergaulan membuat seseorang memiliki keinginan untuk melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh teman-temannya. Keinginan ini didasari oleh hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitar yang telah aktif menggunakan jejaring sosial *Ask.fm* sehingga menimbulkan suatu dorongan terhadap diri orang tersebut untuk ikut menggunakan jejaring sosial *Ask.fm* juga seperti teman-temannya.

C. Keunikan jejaring sosial *Ask.fm*

Setiap jejaring sosial memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya dari jejaring sosial lainnya. Keunikan suatu jejaring sosial yang membuat penggunanya bertahan dalam menggunakan jejaring sosial tersebut. Jejaring sosial *Ask.fm* pada dasarnya merupakan jejaring sosial yang paling berbeda dari jejaring sosial lainnya. Hal ini berangkat dari konsep awal dari jejaring sosial *Ask.fm* adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam bertanya kepada orang lain. Hal ini sangat berbeda dengan konsep jejaring sosial lainnya yang mayoritas dibuat sebagai ajang ekspresi diri dalam bentuk foto, video, musik, *check in location*, *filtering selfie* dan lainnya yang ditujukan agar dunia luar mengetahui tentang dirinya.

Salah satu keunikan lain yang dimiliki oleh *Ask.fm* adalah fitur *anonim*. Fitur anonim merupakan suatu fitur yang didesain khusus dimana penanya dapat menanyakan pertanyaan kepada pengguna lain

tanpa takut identitas dirinya diketahui oleh pengguna tersebut. Fitur anonim sangat disukai oleh pengguna *Ask.fm* karena pengguna dapat dengan bebas bertanya tentang apa saja terhadap pengguna lain tanpa harus merasa malu ataupun takut. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara mendalam terhadap informan dalam penelitian ini.

2. Motif Untuk (*In order to motive*)

Berdasarkan wawancara mendalam yang peneliti lakukan terhadap informan penelitian pengguna jejaring sosial *Ask.fm* di kota Pekanbaru, terkait dengan alasan menggunakan *Ask.fm* yaitu motif keingintahuan dan informasi.

A. Keingintahuan (*Curiosity*)

Ask.fm merupakan jejaring sosial yang didesain khusus untuk memenuhi kebutuhan penggunanya akan hasrat keingintahuan. Sesuai dengan namanya, *Ask.fm* pada dasarnya memang ditujukan sebagai tempat untuk bertanya. Pengguna dapat menanyakan tentang suatu hal kepada pengguna tertentu ataupun secara umum. Pengguna jejaring sosial *Ask.fm* menggunakan jejaring sosial ini untuk saling bertanya dengan teman-teman ataupun orang lain yang belum mereka kenali. Jejaring sosial *Ask.fm* bersifat umum sehingga dapat diakses di manapun, dan penggunanya dapat menggunakan jejaring sosial ini dengan pengguna lain yang berada di tempat yang jauh darinya. Dengan adanya tujuan khusus dari jejaring sosial *Ask.fm* ini, maka pengguna jejaring sosial ini merasa nyaman untuk menggunakan jejaring sosial *Ask.fm* ini.

B. Informasi

Ask.fm merupakan sarana dalam menyebarkan informasi dianggap lebih praktis di bandingkan jejaring sosial yang lainnya dan lebih mudah untuk diakses oleh siapapun. *Ask.fm* dapat diakses oleh siapapun dan bersifat terbuka, sehingga arus informasi yang didapat juga lebih terbuka.

Informasi yang didapat dari jejaring sosial *Ask.fm* dimaknai lebih akurat karena pertanyaan langsung diajukan kepada orang yang menjadi tujuannya. Selain itu, informasi yang diperoleh juga sangat beragam, baik itu kehidupan personal, kesehatan, pendidikan ataupun tentang isu yang sedang beredar di masa kini.

2. Pemaknaan Penggunaan Fitur-Fitur Atau Aplikasi *Ask.fm* Sebagai Media Komunikasi Virtual di Dunia Maya

Ask.fm pada dasarnya merupakan alat yang digunakan untuk membantu kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh penggunanya.

1. *Ask.fm* Sebagai Media Bertukar Informasi

Ask.fm merupakan salah satu jejaring sosial dimana penggunanya dapat membagikan apapun sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

a. Informasi Formal

Informasi formal merupakan suatu proses komunikasi yang bersifat resmi dan biasanya dilakukan di dalam lembaga formal melalui garis perintah atau sifatnya instruktif, berdasarkan struktur organisasi oleh pelaku yang berkomunikasi sebagai petugas organisasi dengan status masing-masing yang tujuannya menyampaikan pesan yang terkait dengan kepentingan

dinas. Suatu komunikasi juga dapat dikatakan formal ketika komunikasi antara dua orang atau lebih yang ada pada suatu organisasi dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip dan struktur organisasi.

a. Informasi informal

Informasi informal adalah komunikasi antara orang yang tidak direncanakan atau tidak ditentukan dalam struktur organisasi. Informasi yang didapat dari jejaring sosial biasanya bersifat pribadi dan penyebaran informasinya pun ini bersifat pribadi atau rumor. Informasi informal biasanya timbul karena adanya keinginan individu tersebut untuk membagikan suatu informasi di dalam jejaring sosial sehingga pengguna lain dapat menerima informasi dan mengetahui informasi tersebut.

2. Ask.fm sebagai Media Ungkapan Perasaan

Jejaring sosial merupakan media komunikasi yang digunakan untuk mendekatkan penggunaannya. Dengan bantuan koneksi internet, pengguna Ask.fm dapat membagikan informasi kepada pengguna lainnya. Informasi tersebut dapat ditujukan kepada siapa saja karena bersifat terbuka..

Komunikasi melalui jejaring sosial Ask.fm diartikan sebagai komunikasi yang bersifat umum karena dapat dilihat oleh siapa saja. Ask.fm saat ini juga digunakan sebagai media untuk mengungkapkan dan mengekspresikan ego dan emosi penggunaannya. Emosi yang dibagikan dalam jejaring sosial Ask.fm ini dapat berupa curahan hati dari pengguna Ask.fm.

Pengguna Ask.fm dapat menggunakan fitur anonim untuk

mengajukan pertanyaan apabila pengguna tersebut tidak ingin tujuan pertanyaan tersebut mengetahui identitas dirinya. Dengan menggunakan fitur ini memungkinkan pengguna jejaring sosial Ask.fm untuk lebih leluasa mencurahkan perasaan dan emosinya, sehingga pengguna lainnya bisa mengetahui dan bahkan memberikan respon atas curahan hatinya tersebut.

3. Ask.fm Sebagai Media Hiburan

Jejaring sosial Ask.fm merupakan salah satu media hiburan yang digunakan oleh pengguna Ask.fm kota Pekanbaru dalam penelitian ini sebagai media hiburan. Jejaring sosial Ask.fm menjadi sarana yang bersifat *entertaining* atau menghibur bagi masyarakat kota Pekanbaru pengguna Ask.fm yang memiliki waktu luang demi memberi suasana yang lepas dari keseriusan, ketegangan, dan kejenuhan, terhadap aktivitas sehari-hari mereka.

Hiburan yang diperoleh dari jejaring sosial Ask.fm dapat berupa gambar lucu bahkan foto *selfie*, bercanda dengan teman, puas mengetahui kegiatan teman, maupun video. Pengguna jejaring sosial Ask.fm dapat menikmati hiburan ini secara langsung melalui akun Ask.fm mereka. Jejaring sosial Ask.fm sering digunakan sebagai tempat hiburan diri ketika sedang merasa bosan ataupun mempunyai banyak masalah. Selain itu, jejaring sosial Ask.fm juga dapat digunakan sebagai media penghilang rasa stress dan jenuh. Jejaring sosial Ask.fm ini dapat diakses di mana saja dan oleh siapa saja.

4. Ask.fm Sebagai Media Bercengkrama

Jejaring sosial Ask.fm juga merupakan suatu wadah komunikasi yang banyak diminati oleh masyarakat, khususnya masyarakat kota Pekanbaru. Jejaring sosial Ask.fm digunakan sebagai wadah untuk bercengkrama bagi satu sama lain di dunia maya. Keasyikan bercengkrama di dunia maya melalui jejaring sosial ini seringkali membuat penggunanya lupa waktu dan bahkan terkesan cuek terhadap lingkungan sekitarnya.

Seringkali pemilihan topik yang tepat membuat pengguna jejaring sosial Ask.fm terlena akan pembicaraan mereka sehingga lupa waktu. Jejaring sosial ini memudahkan pengguna untuk bercengkrama dengan pengguna lainnya yang berada di tempat yang jauh.

3. Pengalaman Komunikasi Virtual Pada Pertemanan Jejaring Sosial

Pertemanan di dalam jejaring sosial Ask.fm dapat diartikan sebagai suatu bentuk hubungan komunikasi yang bersifat komunikasi virtual. Hubungan virtual di Ask.fm ini melahirkan sebuah pertemanan yang menciptakan kedekatan individu seolah-olah dapat merasakan interaksi secara langsung dengan teman komunikasinya. Hubungan pertemanan virtual di jejaring sosial atau dunia maya dapat berkembang meskipun masing-masing individu belum pernah mengenal sebelumnya. Interaksi komunikasi di jejaring sosial Ask.fm dapat menimbulkan pengalaman pertemanan yang berdampak positif dan negatif. Pengalaman pertemanan di dalam jejaring sosial Ask.fm ini terbagi dua yakni:

1. Pengalaman Pertemanan Positif

Suatu hal dikatakan positif apabila memiliki sifat yang baik. Pengalaman pertemanan positif merupakan suatu bentuk pengalaman dalam interaksi komunikasi virtual antara masyarakat kota Pekanbaru dengan pengguna lainnya. Pengalaman dalam pertemanan di jejaring sosial Ask.fm berbentuk hal-hal yang positif seperti kemudahan yang didapat masyarakat kota Pekanbaru pengguna Ask.fm untuk menambah jaringan pertemanannya tanpa harus bertemu langsung sehingga dapat dengan mudah menciptakan suatu interaksi sosial.

Selain itu, pengguna Ask.fm kota Pekanbaru dapat memperoleh informasi dari pertemanan yang ada di Ask.fm yang mereka butuhkan. Informasi ini dapat diperoleh melalui komunikasi virtual di dalam jejaring sosial Ask.fm untuk memperluas jaringan pertemanan atau membina hubungan silaturahmi dan memperoleh informasi. Pengguna Ask.fm mampu berkomunikasi hanya lewat pertanyaan-pertanyaan yang diajukan yang selanjutnya akan menciptakan komunikasi di antara pengguna Ask.fm. Komunikasi dalam membina hubungan silaturahmi dapat dilihat tanggapan atau *feedback* atas pertanyaan yang diajukan. Melalui jejaring sosial Ask.fm, para pengguna dapat menjalin suatu hubungan silaturahmi dengan siapapun dan di manapun.

2. Pengalaman Pertemanan Negatif

Selain menciptakan pengalaman pertemanan positif, jejaring sosial Ask.fm juga dapat

memberikan pengalaman pertemanan negatif. Sebagaimana dengan setiap jejaring sosial, jejaring sosial Ask.fm juga dapat menciptakan pengalaman pertemanan negatif. Pengalaman pertemanan virtual yang bersifat negatif ini terjadi seperti pemutusan hubungan pertemanan dikarenakan adanya kesalahpahaman atau rasa tersinggung di antara pengguna Ask.fm.

Pemutusan hubungan pertemanan ini dapat terjadi karena salah satu pengguna Ask.fm tersinggung atau merasa tidak nyaman atas pertanyaan maupun jawaban yang diberikan oleh pengguna Ask.fm lainnya. Bahkan di beberapa kasus, pengalaman pertemanan yang bersifat negatif ini berdampak pada arah yang lebih serius yaitu *cyber bullying*. Pada beberapa kasus yang saat ini marak terjadi, ada beberapa pengguna jejaring sosial Ask.fm yang menggunakan jejaring sosial ini untuk menjatuhkan temannya atau melakukan *cyber bullying* terhadap pengguna lain yang mengakibatkan pengguna tersebut mengalami perasaan *down* dan trauma. Beberapa pengguna jejaring sosial Ask.fm memutuskan untuk menutup akun mereka dan bahkan pada kasus yang lebih serius lagi, ada pengguna jejaring sosial Ask.fm yang memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dikarenakan *bully* yang ia terima dari pengguna jejaring sosial Ask.fm lainnya.

PEMBAHASAN

Motif Menggunakan Ask.fm Sebagai Media Komunikasi Virtual Di Kota Pekanbaru

Ketika seseorang melakukan tindakan sosial menurut Schutz dalam

fenomenologi ada fase motif di dalamnya, dimana dalam fase motif terbagi atas dua yaitu motif untuk dan motif sebab. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan jejaring sosial Ask.fm bagi masyarakat kota Pekanbaru terdapat berbagai macam motif dan tujuan. Berdasarkan teori fenomenologi Alfred Schutz dimana seseorang melakukan sebuah tindakan tentunya berdasarkan pada *because of motive* dan *in order to motive* menemukan beberapa alasan yang mendasari pengguna dalam menggunakan jejaring sosial Ask.fm.

Motif karena (*because motive*) yang merujuk suatu alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan sebuah tindakan. Dalam penelitian ini, tindakan yang dimaksud adalah penggunaan jejaring sosial Ask.fm sebagai media komunikasi virtual di dunia maya. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pengaruh lingkungan seperti trend atau *happening*, ikut-ikutan teman dan keunikan suatu jejaring sosial menjadi penyebab yang mendorong keinginan informan dalam penelitian ini untuk menggunakan Ask.fm sebagai media komunikasi virtual di dunia maya. Informan beranggapan bahwa dengan menggunakan Ask.fm, maka mereka akan mendapatkan pengakuan atau dianggap tidak ketinggalan zaman atau *up to date*. Menggunakan jejaring sosial Ask.fm merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan diri dan mencari pembuktian diri ataupun identitas mereka.

Motif untuk (*in order to motive*) yang berarti tujuan atau harapan yang merupakan hasil akhir yang diharapkan dari suatu tindakan, digambarkan sebagai maksud, rencana harapan, minat yang diinginkan oleh informan penelitian ini. Motif untuk (*In order to motive*), yang mana informan dalam penelitian ini memiliki berbagai alasan yang berorientasi pada apa yang ingin dicapai atau dikehendaki pada masa yang akan datang dari kegiatan yang dilakukan tersebut atau yang lebih dikenal dengan nama motif masa yang akan datang.

Salah satu alasan menggunakan Ask.fm sebagai media komunikasi virtual di dunia maya yaitu karena ingin mendapatkan informasi, ataupun perhatian dari orang lain. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa alasan menggunakan Ask.fm sebagai media komunikasi virtual di dunia yaitu adanya rasa keingintahuan dan untuk informasi menjadi alasan mendorong mahasiswa ilmu komunikasi menggunakan *Ask.fm* sebagai media komunikasi virtual di kota Pekanbaru. Penggunaan *Ask.fm* sebagai media komunikasi virtual ini dimaksudkan agar informan selalu mengetahui apa saja informasi terbaru dari pengguna Ask.fm lainnya dan juga informasi yang diperoleh dari jejaring sosial Ask.fm dianggap lebih akurat dibandingkan dengan jejaring sosial lainnya karena pertanyaan langsung ditujukan kepada orang yang dimaksud.

Pemaknaan Penggunaan Fitur-Fitur Atau Aplikasi Ask.fm Sebagai Media Komunikasi Virtual di Kota Pekanbaru

Dalam teori interaksi simbolik, makna membentuk makna bagi

perilaku manusia, dimana dalam teori interaksi simbolik tidak bisa dilepaskan dari proses komunikasi. Pada awalnya makna tidak memiliki arti, sampai pada akhirnya dikonstruksi secara interpretif oleh individu melalui proses interaksi, untuk menciptakan makna yang dapat disepakati secara bersama. Manusia bertindak terhadap manusia, lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka, yang diciptakan dalam interaksi antar manusia. Makna yang terdapat dalam pikiran individu berasal dari pengalaman-pengalaman yang telah dialami oleh individu tersebut dalam lingkungan dan kegiatannya sehari-hari (Mulyana, 2007:281). Dalam penelitian ini, makna yang dilakukan oleh para pengguna jejaring sosial Ask.fm di kota Pekanbaru merupakan hasil interaksi yang mereka lakukan dengan sesama pengguna Ask.fm dan juga interaksi dengan situs jejaring sosial Ask.fm itu sendiri.

Jejaring sosial Ask.fm menjadi suatu sarana untuk berinteraksi antar manusia di masa kini. Sehingga pengguna lebih sering berkomunikasi melalui jejaring sosial dari pada berkomunikasi secara tatap muka atau berkomunikasi langsung akan keterbatasan ruang dan waktu. Ask.fm memiliki beberapa fitur atau aplikasi yang sering digunakan oleh penggunanya untuk melakukan komunikasi virtual di dunia maya. Setiap pengguna dapat berbagi bermacam informasi dengan content yang ada di jejaring sosial Ask.fm.

1. Ask.fm Sebagai Media Bertukar Informasi

Pengguna Ask.fm di kota Pekanbaru yang menjadi informan dalam penelitian ini dapat membagikan informasi yakni seputar informasi mengenai kota Pekanbaru ataupun aktivitas yang bersifat formal dan informal. Berdasarkan hasil penelitian bahwa informan dalam penelitian ini membagikan informasi bersifat formal dan bertukar informasi melalui fitur-fitur di Ask.fm yaitu dengan mengunggah status dan unggah foto. Seperti informasi jadwal pendaftaran perlombaan ataupun informasi lainnya mengenai Kota Pekanbaru.

Sedangkan informasi bersifat informal pengguna Ask.fm di Kota Pekanbaru dapat membagikan dan bertukar informasi melalui fitur-fitur di Ask.fm yaitu mengajukan pertanyaan maupun memberikan balasan atas pertanyaan yang diberikan mengenai hobi, kesenangan ataupun informasi mengenai dirinya. Dengan menggunakan fitur ini pengguna Ask.fm dapat memberitahukan informasi mengenai dirinya kepada pengguna Ask.fm lainnya.

2. Ask.fm Sebagai Ungkapan Perasaan

Ask.fm merupakan sebuah arena baru bagi penggunanya untuk mengeskpresikan diri mereka baik secara emosi maupun gagasan. Pengguna jejaring sosial Ask.fm dapat menyalurkan dan mengimplementasikan ide, ego, dan superegonya melalui media maya yang sederhana tapi berkualitas. Melalui Jejaring sosial Ask.fm ini, informan dapat dengan leluasa mencurahkan isi hatinya mengenai perasaan sedih, kecewa maupun kejengkelan yang dirasakannya kepada pengguna lain.

Selain itu, mereka juga dapat memperoleh balasan ataupun tanggapan atas curahan hati mereka. Namun adakalanya mengekspresikan perasaan ini menjadi bumerang bagi kita sendiri, terutama bila respon yang diberikan orang lain bernada negatif.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa Pengguna Ask.fm kota Pekanbaru menggunakan Ask.fm sebagai sarana untuk mengekspresikan atau mengungkapkan perasaannya tentang kehidupan pribadi mereka sendiri, melalui fitur-fitur di Ask.fm yaitu dengan mengajukan pertanyaan akan situasi atau keadaan yang sedang dialaminya. Jejaring digunakan mahasiswa untuk mengekspresikan perasaan dirinya dengan menggunakan lagu. Dengan fitur anonym yang tersedia di jejaring sosial Ask.fm, pengguna Ask.fm dapat mengajukan pertanyaan atau meminta tanggapan secara rahasia tanpa takut identitas dirinya diketahui oleh orang lain. Fitur anonym ini merupakan fitur yang banyak di gemari oleh pengguna dikarenakan fungsinya sebagai wadah untuk mengekspresikan keadaan dari pengguna tersebut.

3. Ask.fm Sebagai Media Hiburan

Jejaring sosial Ask.fm memiliki sifat *entertaining* yang digunakan oleh penggunanya sebagai media hiburan di waktu bosan, jenuh maupun sedih. Pengguna Ask.fm kota Pekanbaru dalam penelitian ini sering menggunakan jejaring sosial ini untuk mengusir rasa jenuh ataupun menghilangkan kebosanan di waktu luang mereka terhadap aktivitas sehari-hari mereka yang didukung dengan fitur Ask.fm yang menarik bagi penggunanya. Pengguna mampu

mengemas secara praktis melalui fitur-fitur yang telah disediakan. Jejaring sosial Ask.fm juga mampu menjadi tempat hiburan diri ketika sedang merasa bosan ataupun mempunyai banyak masalah. Selain itu, jejaring sosial Ask.fm juga dapat menjadi media penghilang rasa stress, jenuh dan galau. Jejaring sosial Ask.fm dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun, sehingga sangat praktis digunakan sebagai media hiburan bagi penggunanya.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa informan dalam penelitian ini menggunakan fitur mengunggah foto dan mengajukan pertanyaan konyol maupun memberikan jawaban lucu sebagai media hiburan untuk dapat memberikan kesenangan bagi diri mereka menjadi pilihan untuk mengisi waktu luang dan kejenuhan sehingga informan menjadi nyaman untuk menggunakannya.

4. Ask.fm Sebagai Media Bercengkrama

Ask.fm memiliki banyak peminat saat ini. Jejaring sosial ini digunakan sebagai tempat untuk saling bercengkrama dengan pengguna lainnya, membangun hubungan silaturahmi yang baik maupun menciptakan pertemanan yang baru. Jejaring sosial Ask.fm dijadikan tempat yang sangat nyaman untuk saling bercengkrama di dunia maya. Ada banyak fitur yang melengkapi sekaligus membuat aplikasi ini terasa sangat menyenangkan, nyaman dan memudahkan pengguna untuk bercengkrama dengan pengguna jejaring sosial Ask.fm. Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa pengguna

jejaring sosial Ask.fm di Kota Pekanbaru menggunakan beberapa fitur untuk bercengkrama dan saling menyapa yaitu dengan mengunggah status dan membagikan foto. Pengguna Ask.fm di Kota Pekanbaru bisa saling berkomentar di dalam jejaring sosial tersebut, sehingga menjadikan mereka bercengkrama dengan lebih akrab.

Pengalaman Komunikasi Virtual Pada Pertemanan Jejaring Sosial Ask.fm Di Kota Pekanbaru

Pengalaman komunikasi dalam penelitian ini terbagi atas dua jenis, yaitu pengalaman komunikasi positif dan pengalaman komunikasi negatif. Sebuah pengalaman dapat disebut sebagai sebuah pengalaman komunikasi yang positif (menyenangkan) manakala isi, konteks dan dampak dari dipahami dan dirasakan oleh pelaku sebagai sesuatu yang bersifat memberdayakan secara positif (Harfiar dalam Wirman, 2012:89). Berkaitan dengan penelitian ini, pengalaman komunikasi yang dimiliki berupa pengalaman pertemanan positif merupakan dalam interaksi komunikasi di dalam dunia sosial virtual antara informan penelitian dengan pengguna lainnya.

Pengalaman dalam pertemanan di Ask.fm berbentuk hal-hal yang positif seperti kemudahan yang didapat mahasiswa ilmu komunikasi untuk menambah jaringan pertemanannya tanpa harus bertemu langsung. Pengalaman pertemanan komunikasi positif juga dapat mengubah sikap dan perilaku, dan memelihara hubungan dan bahkan mengetahui dunia luar. Selain itu pengguna Ask.fm Kota Pekanbaru juga dapat memperoleh informasi dari pertemanan yang ada di

Ask.fm, memperluas jaringan pertemanan atau membina hubungan silaturahmi dan memperoleh informasi.

Pengalaman komunikasi yang tidak menyenangkan dapat dijelaskan sebagai peristiwa komunikasi yang telah dialami, dimana isi, konteks dan dampak dari proses komunikasi tersebut dirasa dan dipahami oleh pelaku sebagai sesuatu yang bersifat melemahkan. Pengalaman komunikasi tidak menyenangkan atau berdampak negatif sebagai hasil interaksi pertemanan di jejaring sosial Ask.fm berbentuk pemutusan hubungan pertemanan yang dikarenakan oleh perkataan pada saat mengajukan pertanyaan ataupun memberikan jawaban dan ketidaknyamanan ini juga disebabkan oleh *cyber bullying* atas pengguna Ask.fm yang tidak bertanggung jawab, menggunakan jejaring sosial ini untuk mengejek bahkan menghina pengguna lainnya.

KESIMPULAN

- Motif Menggunakan *Ask.fm* Sebagai Media Komunikasi Virtual di kota Pekanbaru (Studi Fenomenologi pada Masyarakat Kota Pekanbaru) memiliki dua motif menurut pandangan teori fenomenologi Alfred Schutz, yakni motif karena (*because motive*) dan motif untuk (*in order to motive*). Motif karena (*because motive*), dimana mendorong pengguna *Ask.fm* di Kota Pekanbaru untuk menggunakan Ask.fm sebagai media komunikasi virtual bahwa pengaruh lingkungan seperti *trend* atau *happening*, rasa ikut-ikutan dan keunikan dari

jejaring sosial Ask.fm itu sendiri. Dan motif untuk (*in order to motive*), dimana motif ini mendorong masyarakat Kota Pekanbaru untuk menggunakan Ask.fm sebagai media komunikasi virtual bertujuan selalu mengetahui apa saja informasi terbaru dari pengguna lainnya dan juga jejaring sosial *Ask.fm* mampu memenuhi kebutuhan akan rasa ingin tahu penggunanya.

- Pemaknaan penggunaan fitur-fitur atau aplikasi Ask.fm sebagai media komunikasi virtual di dunia maya dikategorisasikan bahwa jejaring sosial Ask.fm sebagai media bertukar informasi, Ask.fm sebagai ungkapan perasaan, Ask.fm sebagai media hiburan], serta Ask.fm sebagai media bercengkrama.
- Pengalaman komunikasi virtual pada pertemanan jejaring sosial Ask.fm di dunia maya dibagi menjadi dua jenis yaitu; sebagai pengalaman pertemanan positif dan pengalaman pertemanan negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atkinson, R L, Atkinson, Richard R.C & Hilgard, E. R. 2011. Pengantar Psikologi , Edisi 8 Jilid 2. Alih Bahasa: Nurjannah Taufiq. Jakarta : Erlangga
- Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

- Darmawan, Deni.2012. *pendidikan teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Dedy Mulyana, 2000. *Ilmu Komunikasi*, Pengantar. Bandung : Remaja Rosadakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Jalaludin Rakhmat. 2005, *Psikologi Komunikasi*, edisi revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kaplan, Andreas M dan Michael Haenlein. 2010. *User Of The World, Unite ! The Challenges And Opportunities Of Sosial Media*. Jakarta : Kompas Gramedia.
- Kuswarno, Engkus .2013. *Metodelogi Penelitian Komunikasi fenomenologi : Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung* .Bandung: widya padjadjaran.
- McQuail. 2010. *Mass Communcion theory*. 6th edition. London sage
- Moeliono, Anton M. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Moleong, lexy .j. 2007.*Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Narbuko, Cholid, dkk. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nawawi, Hadari. 2003. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandarrumudi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sukandarumidi. .2004. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Penelitian Pemula*.,Yogyakarta: Gadjahh Mada University Press.
- West, R dan Lynn H. Turner. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.