

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital, khususnya internet, telah memberikan dampak besar terhadap dinamika kehidupan sosial manusia. Internet tidak hanya memfasilitasi akses terhadap informasi secara cepat dan luas, tetapi juga memungkinkan berbagai aktivitas dilakukan secara daring. Internet diartikan sebagai sebuah jaringan yang terhubung dari jutaan komputer atau perangkat untuk saling bertukar informasi. Saat ini, berbagai aktivitas manusia di berbagai bidang seperti pendidikan, pekerjaan, hiburan, hingga interaksi sosial dapat dilakukan secara daring tanpa terikat ruang dan waktu. Transformasi aktivitas tersebut juga didukung oleh kemunculan berbagai layanan yang menunjang kehidupan manusia, khususnya media sosial sebagai titik balik perubahan pola interaksi berbasis digital. Hal ini menekankan bahwa internet menjadi suatu infrastruktur segala aktivitas digital, termasuk interaksi sosial.

Secara global, data pengguna internet telah mencapai 5,35 miliar atau setara dengan 66,2% dari total populasi di dunia. Tingkat penggunaan internet yang tinggi juga tercermin di Indonesia melalui data APJII pada 2024, yakni sejumlah 221.563.479 dari total populasi 278.696.200 jiwa.<sup>1</sup> Pengguna internet di Indonesia terdiri dari berbagai lintas generasi seperti gen z (1997-2012) 34,40%, millennial (1981-1996) 30,62%, gen x (1965-1980) 18,98%, *post gen-z*, *baby boomers* (1946-1964) 6,58%, dan *pre-boomers* (1945) 0,24%.<sup>2</sup> Sementara itu, laki-laki (50,7%) menjadi mayoritas yang menggunakan internet dibandingkan perempuan (49,1%).

---

<sup>1</sup> APJII, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang," *APJII*, diakses 6 Mei 2024, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

<sup>2</sup> Cindy Mutia Annur, "Belanja Online hingga Mencari Berita, Ini Sederet Tujuan Warga Indonesia Gunakan Internet," *Databoks*, diakses 6 Mei 2024, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/08/belanja-online-hingga-mencari-berita-ini-sederet-tujuan-warga-indonesia-gunakan-internet>.

Data lain juga menyebutkan bahwa masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk berbagai kebutuhan seperti berita (74,9%), media sosial (74,02 %), hiburan (69,79 %), informasi barang (20,53%), dan pembelian daring (20,53%).<sup>3</sup>

Fenomena penggunaan internet yang masif tersebut sejalan dengan teori *new media* oleh Pierre Levy bahwa perkembangan teknologi telah mendorong berbagai aktivitas fisik menjadi digital.<sup>4</sup> Pada data yang telah disajikan sebelumnya, salah satu aspek yang menonjol dari perkembangan internet adalah layanan media sosial sebagai aktivitas dengan persentase tertinggi kedua. Saat ini, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga berevolusi menjadi ruang sosial digital berbagai komunitas terbentuk dan berkembang. Dalam hal ini, komunitas yang dimaksud adalah sebuah komunitas virtual yang komunikasinya berlangsung di ruang digital dan dimediasi oleh dua perangkat atau lebih.<sup>5</sup> Sama seperti komunitas konvensional, komunitas virtual terbentuk atas motif dan latar belakang, khususnya kesamaan dalam kedua hal tersebut.<sup>6</sup>

Komunitas virtual dapat ditemukan di berbagai *platform* media sosial seperti X, WhatsApp, Discord, dan Facebook dengan bentuk yang beragam. Keberadaan komunitas virtual menjadi penting karena memberikan ruang bagi individu yang memiliki keterbatasan mobilitas, akses geografis, atau kondisi khusus untuk tetap terhubung dan membangun relasi sosial. Salah satu bentuk komunitas virtual yang cukup terkenal dan banyak digunakan berasal dari Facebook, yakni grup. Grup Facebook merupakan wadah bagi sekelompok orang untuk berdiskusi suatu minat atau topik dengan pemanfaatan fitur berbagi unggahan, kolom komentar, *polling*, *live video*, serta akses dokumen. Saat ini, terdapat 70 juta grup Facebook aktif yang

---

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Haris Pakaya, Stepanus Bo'do, dan Andi Akifah, "Praktek Berbagi dalam Komunitas Virtual di Facebook," *KINESIK* 9, no. 3 (2022): 312–326.

<sup>5</sup> Fatma Dian Pratiwi, "Computer Mediated Communication (CMC) dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya," *Jurnal Komunikasi PROFETIK* 7, no. 1 (2014): 1–12.

<sup>6</sup> Dony Arung Triantoro, "Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja," *Jurnal Komunikasi* 13, no. 2 (2019): 135–150, <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>.

terhimpun dari berbagai minat, topik, dan skala.<sup>7</sup> Tingginya angka grup tersebut juga berhubungan dengan Facebook yang merupakan salah satu media sosial terbesar dengan pengguna aktif global sebanyak 3.07 miliar.<sup>8</sup>

Facebook sendiri memiliki berbagai jenis grup dengan perbedaan tema, minat, dan skala di berbagai bidang. Salah satunya pada bidang kesehatan, terdapat grup bernama Pejuang TBC Indonesia yang tidak hanya sekadar menjadi ruang diskusi, melainkan diklaim sebagai kontribusi masyarakat terhadap program penanggulangan TBC 2030. Grup ini didirikan pada 2020 oleh M L Baskara sebagai wadah berdiskusi bagi para penyandang, penyintas, serta berbagai pihak terkait penyakit TBC. Pejuang TBC Indonesia menunjukkan karakteristik yang berbeda dibandingkan grup lainnya seperti tingginya aktivitas unggahan (rata-rata 30 unggahan per hari atau sekitar 600 setiap bulan), pertumbuhan anggota yang konsisten, dan interaksi aktif melalui kolom komentar.<sup>9</sup> Pejuang TBC Indonesia menjadi komunitas virtual yang relevan, mengingat TBC sebagai penyakit menular yang kerap menimbulkan stigma, sehingga penderitanya mengalami keterbatasan ruang dalam bermasyarakat.

Dalam konteks ini, tingginya intensitas interaksi dan partisipasi di dalam grup mendorong terbentuknya fenomena sosial yang lebih dalam, yaitu rasa kepemilikan atau *sense of belonging* yang tercermin melalui pengalaman saling menerima, mendukung, dan menemani antaranggota. Menurut Hagerty, *sense of belonging* diartikan sebagai situasi dan kondisi ketika seseorang merasa dirinya menjadi bagian integral di dalam suatu kelompok.<sup>10</sup> Sementara itu, Cornell University menjelaskan bahwa *sense of belonging* juga dilengkapi oleh aspek inklusi ketika seseorang

---

<sup>7</sup> M. Rubini, "How Many Facebook Groups Are There? (2023)," *Leadhall*, <https://leadhall.com/blog/how-many-facebook-groups-are-there>.

<sup>8</sup> Monavia Ayu Rizaty, "Data Jumlah Pengguna Facebook di Indonesia hingga Februari 2024," *DataIndonesia.id*, diakses 6 Mei 2024, <https://dataindonesia.id/internet/detail/data-jumlah-pengguna-facebook-di-indonesia-hingga-februari-2024>.

<sup>9</sup> *Pejuang TBC Indonesia* (Grup Facebook), diakses 6 Mei 2024.

<sup>10</sup> Sisly Duri Afryana, "Pengaruh Sense of Belonging terhadap Employee Engagement," *Jurnal Indonesia Membangun* 17, no. 2 (2018): 45–56.

diterima dan dihargai. *Sense of belonging* mengacu ketika seseorang merasa disambut, dikenali, diikutsertakan, didukung, dan terhubung dengan orang lain.<sup>11</sup> *Sense of belonging* karya Hagerty memiliki dua indikator utama, yaitu *fit* (kesesuaian nilai) dan *value involvement* (keterlibatan nilai).<sup>12</sup> Dalam konteks grup Pejuang TBC Indonesia, *sense of belonging* tercermin melalui berbagai aktivitas yang berlangsung dalam grup. *Pertama*, anggota merasa cocok karena kesamaan latar belakang dan tujuan (*fit*). *Kedua*, anggota berpartisipasi dalam unggahan, komentar, dan membaca (*value involvement*). *Ketiga*, anggota merasa diterima dan dihargai atas kontribusi yang diberikan (*inclusion*).

Melihat hal tersebut, peneliti menyadari bahwa kehadiran internet telah mendorong berbagai aktivitas beralih ke arah digital, khususnya dalam membangun sebuah relasi sosial, yakni komunitas. Bentuk komunitas juga bertransformasi menjadi virtual, sehingga berbagai dinamika dan interaksi sosial dapat terjadi di ruang maya seperti fenomena *sense of belonging* pada Pejuang TBC Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai tinjauan literatur yang membahas komunitas virtual dan *sense of belonging* guna menjadi referensi sekaligus mencari *gap* pada penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini disusun dengan menggabungkan konsep *sense of belonging* Hagerty dan Cornell University, sehingga menghasilkan ketiga aspek seperti *fit*, *value involvement*, dan *inclusion*. Penelitian juga disusun secara pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual (netnografi) yang mengharuskan peneliti masuk ke dalam tempat penelitian guna memahami aktivitas dan interaksi komunitas tersebut. Berdasarkan deskripsi tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian ini dengan *Fenomena Sense of belonging pada Komunitas Virtual (Studi Netnografi: Grup Facebook 'Pejuang TBC*

---

<sup>11</sup> Michael Stahl, "The Five Pillars of Belonging: Why They're Significant," *From Day One*, diakses 6 Mei 2024, <https://www.fromdayone.co/stories/2023/5/11/the-five-pillars-of-belonging-why-theyre-significant>.

<sup>12</sup> Barbara M. Hagerty et al., "Sense of Belonging: A Vital Mental Health Concept," *Archives of Psychiatric Nursing* 6, no. 3 (1992): 172–177, [https://doi.org/10.1016/0883-9417\(92\)90028-h](https://doi.org/10.1016/0883-9417(92)90028-h).

*Indonesia*’). Peneliti berharap dengan disusunnya penelitian ini dapat berkontribusi pada kebaruan penelitian yang membawa manfaat secara akademik maupun praktik kepada berbagai pihak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Grup Pejuang TBC Indonesia merupakan sebuah komunitas virtual bertema kesehatan yang berada di *platform* Facebook. Komunitas ini secara khusus berfokus pada isu tuberkulosis, sehingga menjadi wadah berdiskusi bagi para penyandang, penyintas, serta pihak lain yang memiliki keterkaitan terhadap penyakit tersebut. Sebagai salah satu komunitas virtual dengan pertumbuhan anggota dan frekuensi unggahan yang tinggi, Pejuang TBC Indonesia menunjukkan berbagai aktivitas yang mencerminkan adanya fenomena sosial berupa *sense of belonging* atau rasa memiliki. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menyoroti bagaimana bentuk *sense of belonging* yang terjadi dalam komunitas tersebut. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada dua pertanyaan utama sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan atau dinamika interaksi yang berlangsung dalam komunitas virtual Pejuang TBC Indonesia?
2. Bagaimana bentuk *sense of belonging* yang terbentuk di dalam komunitas virtual Pejuang TBC Indonesia?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti memfokuskan kedua hal yang menjadi prioritas dalam penulisan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tahapan dan dinamika interaksi yang berlangsung dalam komunitas virtual Pejuang TBC Indonesia.
2. Untuk mengetahui bentuk *sense of belonging* yang terbentuk di dalam komunitas virtual Pejuang TBC Indonesia.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam hal ini, peneliti membuat klasifikasi manfaat menjadi dua aspek, yakni teoritis dan praktis. Setiap klasifikasi memiliki turunan dan rinciannya masing-masing. Hal tersebut dapat dilihat pada rincian di bawah ini.

### a. Manfaat Teoritis

1. Sebagai sarana penerapan dan bentuk kontribusi ilmu sosiologi digital.
2. Sebagai bahan rujukan atau kebaruan penelitian (*novelty of research*) yang membahas mengenai komunitas virtual dan fenomena *sense of belonging*.

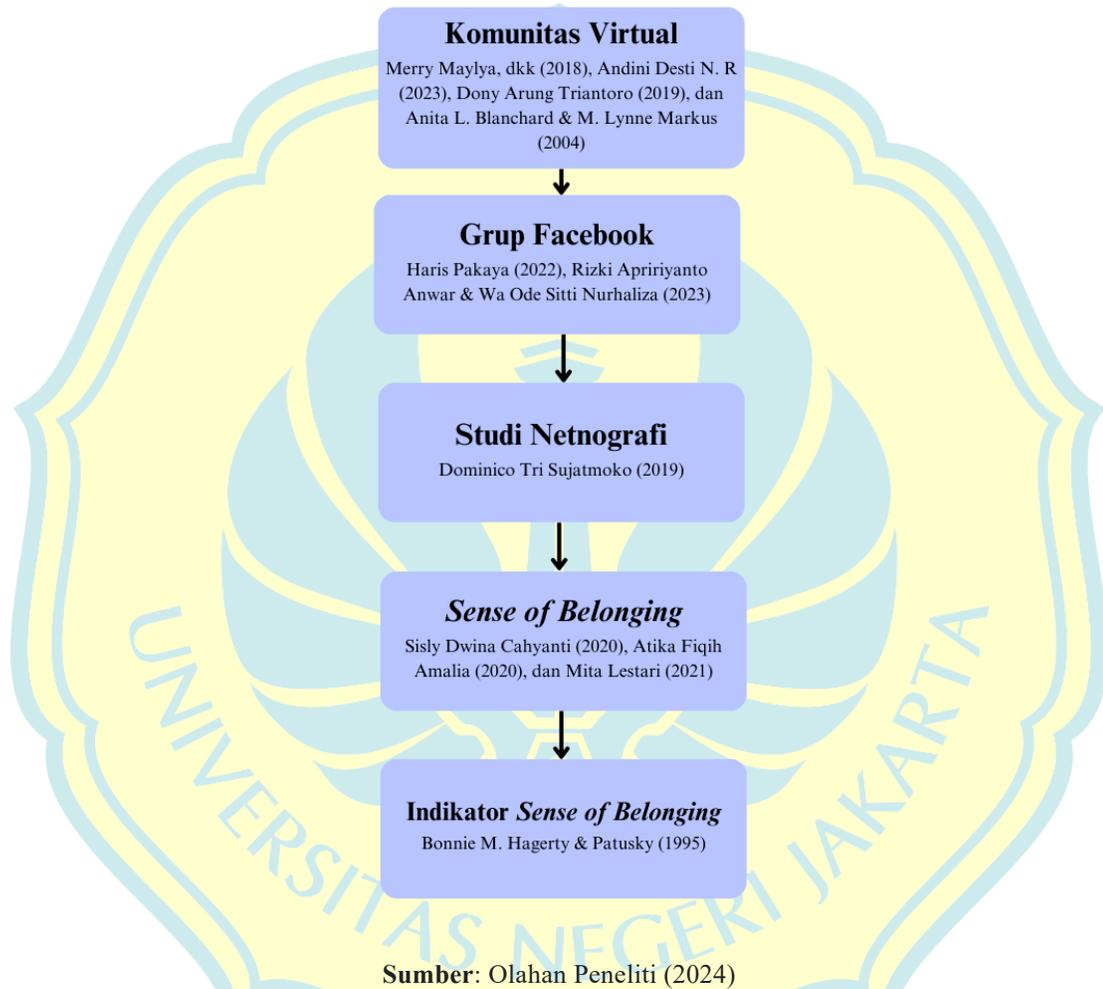
### b. Manfaat Praktik

1. Masyarakat umum: memberikan wawasan bahwa komunitas virtual dapat menjadi tempat berbagi dan berdiskusi yang efisien dan mudah diakses.
2. Pemerintah atau pembuat kebijakan: (1) sebagai pemberian wawasan pentingnya dukungan sosial berbasis komunitas virtual dalam mendukung pemulihan pasien TBC atau penyakit lain yang berbahaya (2) menjadi pertimbangan dalam merancang strategi komunikasi publik dan pendekatan komunitas dalam program eliminasi TBC 2030.
3. Penyandang dan penyintas TBC: Mendorong kepercayaan diri untuk terlibat aktif dalam komunitas sebagai bagian dari proses pemulihan sosial dan emosional.

*Intelligentia - Dignitas*

## 1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Skema 1. 1 Tinjauan Literatur Sejenis



Dalam penulisan skripsi ini, penulis melakukan tinjauan literatur terhadap sejumlah karya ilmiah yang relevan dengan konsep dalam judul penelitian, yaitu *sense of belonging* dan komunitas virtual. Tinjauan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap topik yang diangkat sekaligus memperbarui sudut pandang agar terhindar dari plagiarisme penelitian. Terdapat 11 karya ilmiah yang dikaji (jurnal, buku, serta skripsi atau tesis) ketujuh di antaranya menjadi rujukan dalam pembahasan komunitas virtual, sementara empat sisanya menjadi dasar dalam

mengembangkan konsep *sense of belonging*. Seluruh karya ilmiah tersebut dijadikan pijakan teoretis dan landasan dalam merumuskan dan mengembangkan kerangka konseptual penelitian ini.

*Penelitian pertama, Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja* oleh Dony Arung Triantoro. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal yang diterbitkan oleh Jurnal Komunikasi Vol.13, No.2, April 2019. Penelitian ini disusun dengan pendekatan kualitatif yang datanya dikumpulkan melalui partisipasi daring, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penyebab konflik dalam komunitas virtual, serta menciptakan solusi atas permasalahan tersebut. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa konflik pada komunitas virtual WhatsApp Group terjadi karena adanya kesalahpahaman dalam memahami teks, sensitivitas simbol, waktu/fungsi komunitas, dan *cyberbullying*. Konflik juga menyebabkan polarisasi anggota komunitas virtual menjadi tiga kelompok seperti konservatif, liberal, dan *silent reader*. Adapun beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan metode konsiliasi, mediasi, dan *detente*. Namun, tidak hanya dampak negatif, konflik virtual juga memiliki dampak positif, yaitu meningkatkan ikatan solidaritas anggota.

*Penelitian kedua, Pola-Pola Komunikasi dalam Komunitas Virtual Pengemudi Transportasi Online* oleh Merry Maylya, Gatut Priyowidodo, dan Lady Joanne Tjahyana. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal nasional yang diterbitkan oleh Jurnal E-KOMUNIKASI, Vol 6. No.2 Tahun 2018. Penelitian ini disusun dengan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi dan analisis data melalui program QSR Nvivo 10. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi dalam komunitas virtual pengemudi transportasi *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang digunakan pada komunitas virtual Driver Online Satu Aspal dan Komunitas Grab Car Surabaya adalah pola roda. Pola roda merupakan situasi ketika seseorang menjadi pusat komunikasi dan hal tersebut

ditunjukkan melalui unggahan grup Facebook dan WhatsApp yang anggotanya saling merespons.

**Penelitian ketiga, *Praktek Berbagi dalam Komunitas Virtual di Facebook (Studi Netnografi pada Komunitas Fotografi Indonesia)*** oleh Haris Pakaya, Stapanus Bo'do, dan Andi Akifah. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal nasional yang diterbitkan oleh Jurnal KINESIK Vol. 9 No. 3 (2022). Penelitian ini disusun secara kualitatif dengan metode netnografi yang berlatar grup Facebook, yaitu komunitas virtual Komunitas Fotografi Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan praktek budaya dalam komunitas virtual KFI (Komunitas Fotografi Indonesia) serta menginterpretasi makna *the power of sharing* yang menjadi slogan komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik *sharing* dimaknai sebagai tindakan berbagai pengetahuan dalam konteks seni fotografi seperti materi foto, *mentoring*, aliran, sayembara, aksi sosial, dan *workshop*. Selain itu, praktik *sharing* diartikan sebagai penguat solidaritas antaranggota Komunitas Fotografi Indonesia.

**Penelitian keempat, *Dinamika Komunitas Virtual dalam Ruang Moral (Studi Netnografi pada Forum Reddit tentang Para Penerima Beasiswa Lembaga Pengelola Dana Pendidikan)*** oleh Dominico Tri Sujatmoko. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk tesis yang diterbitkan oleh Universitas Indonesia pada 2020. Penelitian ini disusun secara kualitatif dengan metode netnografi yang mengambil latar forum internet Reddit sebagai lokasi penelitiannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji faktor khalayak digital mengungkapkan pandangannya berdasarkan standar moralitas mereka dalam bermedia sosial. Terdapat beberapa temuan hasil penelitian ini. Pertama, mayoritas mereka yang berdiskusi di subreddit ini setuju bahwa para penerima LPDP memiliki obligasi untuk pulang dan berkontribusi untuk membangun negara. Kedua, pemerintah masih sulit memberikan kesempatan untuk berkarya dan berkontribusi maksimal karena ketiadaan kesempatan untuk alumni

LPDP. Ketiga, lingkungan dalam pemerintah belum kondusif, sehingga banyak dari alumni LPDP mencari pengalaman luar negeri sebelum pulang ke Indonesia.

**Penelitian kelima, Pengaruh Komunitas Virtual terhadap Keputusan Pembelian Skincare Skintific (Survei pada Komunitas Virtual @Ohmybeautybank di Twitter)** oleh Andini Desti Nur Rahmadina dan Oktaviana Purnamasari. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal nasional yang diterbitkan oleh TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora Vol. 1, No. 4 November 2023. Penelitian ini disusun secara kuantitatif dengan metode survei yang menyebarkan kuesioner terhadap 81 responden dan menggunakan Twitter sebagai *platform* penelitiannya. Penulis menuturkan terdapat 3 tujuan dari penelitian ini: (1) mengetahui komunitas virtual Oh My Beauty Bank di Twitter pada *skincare* Skintific, (2) Mengetahui keputusan pembelian *followers* Twitter @ohmybeautybank terhadap keputusan pembelian *skincare* Skintific, dan (3) mengukur komunitas virtual Oh My Beauty Bank terhadap keputusan pembelian *skincare* Skintific. Terdapat beberapa hasil temuan penelitian. *Pertama*, komunitas virtual memiliki hasil rata-rata 2.96 dengan jawaban setuju. *Kedua*, keputusan pembelian memiliki hasil rata-rata 3.02 dengan jawaban setuju. *Ketiga*, komunitas virtual Oh My Beauty Bank memiliki pengaruh terhadap keputusan pembelian sebesar 72.5%, sementara 27.5% lainnya berasal dari faktor lain di luar variabel penelitian.

**Penelitian keenam, Hubungan antara Sense of belonging dengan Keterlibatan Pegawai Negeri Sipil Rutan Kelas II B Pekanbaru** oleh Sisly Dwina Cahyanti. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk skripsi yang diterbitkan oleh UIN SUSKA RIAU pada 2020. Penelitian ini disusun secara kuantitatif dengan teknik *proportionate stratified random sampling* dengan 82 subjek pegawai sipil rutan menggunakan skala SOBI (*sense of belonging instrument*). Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan *sense of belonging* dengan keterlibatan pegawai pada negeri sipil Rutan Kelas II B Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara *sense of belonging* dengan keterlibatan pegawai negeri sipil Rutan

Kelas II B Pekanbaru. Hal ini dapat dibuktikan melalui hubungan positif yang terjadi, semakin tingginya *sense of belonging* pada pegawai negeri sipil rutan kelas II B Pekanbaru, maka akan terjadi keterlibatan pegawai yang lebih baik. Begitupun sebaliknya, jika tidak terjadi *sense of belonging* pada pegawai rutan kelas II B Pekanbaru, maka keterlibatan pegawai akan semakin kecil.

**Penelitian ketujuh, Hubungan antara Sense of belonging dengan Homesickness pada Siswa Baru di Pondok Pesantren** oleh Mita Lestari. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal nasional yang diterbitkan oleh Al-Qalb: Jurnal Psikologi Islam Vol. 12, No. 1 2021. Penelitian ini disusun secara Kuantitatif dengan menggunakan sampel 160 siswa dari ketiga sekolah Islamic Boarding School di Agam, Sumatera Barat, serta pengukuran *sense of belonging* Hoffman dan *homesickness* Yasmin. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara *sense of belonging* dengan *homesickness* di sekolah Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara *sense of belonging* dengan *homesickness*. Hal ini dibuktikan melalui pola semakin tingginya aspek *sense of belonging* di sekolah, maka mereka tidak akan mengalami *homesickness*. Begitupun sebaliknya, jika mereka tidak memiliki aspek *sense of belonging*, maka semakin besar peluang mereka mengalami *homesickness*. *Homesickness* juga disebabkan oleh beberapa faktor seperti dukungan sosial, *insecure attachment*, dan *secure attachment*.

**Penelitian kedelapan, Hubungan Sense of belonging dengan Partisipasi Masyarakat pada Bank Sampah di Wilayah Kecamatan Kemayoran** oleh Atika Fiqih Amalia. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal nasional yang diterbitkan oleh Jurnal Edukasi IPS Vol.4, No.1, Maret 2020. Penelitian ini disusun secara Kuantitatif dan menggunakan uji regresi linear. Artikel penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *sense of belonging* dengan partisipasi masyarakat pada bank sampah di wilayah kecamatan Kemayoran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara *sense of belonging* dengan partisipasi masyarakat pada bank sampah sebesar secara antarvariabel ( $r=0.373$ ) dan sumbangan

efektif 13.9% ( $r^2=0.139$ ). Selain itu, *sense of belonging* sebagai faktor partisipasi (13.9%) yang dibuktikan melalui (1) *value involvement*: perasaan nyaman ketika bergaul antara pengurus dan nasabah bank sampah (2) *fit*: masyarakat yang merasa cocok ketika dalam lingkungan dan faktor lain (86.1%).

**Penelitian kesembilan**, *Developing a Measure of Sense of belonging* oleh Bonnie M. K. Hagerty dan Kathleen Patuskky. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal internasional klasik yang diterbitkan oleh Nursing Research Vol. 44 No. 1 pada 1995. Penelitian ini disusun secara kuantitatif dan menggunakan 3 grup subjek penelitian, yaitu komunitas mahasiswa kuliah, pasien depresi, dan biarawati katolik. Artikel jurnal ini bertujuan untuk membangun dan menguji pengukuran *sense of belonging* pada orang dewasa. Hasil studi literatur menunjukkan bahwa *sense of belonging instrument* (SOBI) memiliki 27 unit yang terbagi atas dua skala, SOBI-P (psikis) dan SOBI-A (antesenden). Hasil penelitian menunjukkan bahwa SOBI-P menyatakan valid dan mewakili pengukuran *sense of belonging*. SOBI-A muncul sebagai refleksi motivasi individu untuk *sense of belonging*, tetapi membutuhkan studi pada konstruksi validitas dan konsistensinya.

**Penelitian kesepuluh**, *The Experienced "Sense" of a Virtual Community: Characteristics and Processes* oleh Anita L. Blanchard dan M. Lynne Markus. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal internasional klasik yang diterbitkan oleh The DATA BASE for Advances in Information Systems – Winter (Vol. 35, No. 1) 2004. Penelitian ini disusun secara kualitatif melalui observasi dan wawancara pada komunitas virtual MSN (Multiple Sports Newsgroup) sebagai subjek penelitiannya. Penelitian ini disusun guna mengeksplorasi konsep *sense of virtual community* pada MSN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *sense of virtual community* yang terjadi pada komunitas virtual MSN dibuktikan melalui *recognition, support, relationship, emotional attachment, dan obligation*. Selain itu, proses sosial yang mendorong adanya *sense of virtual community* meliputi *exchanging support, creating identities and making identifications, dan production of trust*.

*Penelitian kesebelas, Ragam Bahasa Lelang Ikan Cupang di Komunitas Facebook (Etnografi Virtual pada Komunitas Facebook Lelang Cupang Indonesia)* oleh Rizky Apririyanto Anwar dan Wa Ode Sitti Nurhaliza. Penelitian ini merupakan karya ilmiah berbentuk jurnal nasional yang diterbitkan oleh PIKMA (Jurnal Publikasi Ilmu Komunikasi Media dan Cinema) Vol 6, No.1 September 2023. Penelitian ini disusun secara kualitatif dengan metode etnografi virtual (netnografi), yaitu menganalisis komunitas virtual ‘Komunitas Lelang Cupang Indonesia’. Artikel disusun guna melihat atau norma grup melalui penggunaan bahasa yang ada di Komunitas Lelang Cupang Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa artefak kebudayaan tercipta dari ragam bahasa serapan yang menjadi term khusus dan hanya berlaku di dalam grup KLCI (Komunitas Lelang Cupang Indonesia). Beberapa term khusus tersebut dapat dibuktikan melalui kata biasa maupun akronim seperti *bid* (menyatakan nilai tawaran awal yang diberikan), *OB* (*open bid* sebagai nilai tawaran awal penjual), *NB* (*next bid* sebagai nilai tawaran selanjutnya), *BN* (*buy now* sebagai proses pembelian tanpa proses lelang), dan berbagai term lainnya.

## **1.6 Kerangka Konsep**

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan kedua konsep utama dalam karya ilmiah berupa skripsi. Peneliti mengambil kedua konsep, yakni komunitas virtual dan *sense of belonging*. Penjelasan rinci dapat dilihat sebagai berikut.

### **1.6.1 Komunitas Virtual**

Berkembangnya zaman telah mengantarkan segala bentuk aktivitas manusia melakukan transisi ke dunia digital. Hal ini terjadi pada aktivitas sehari-hari manusia, khususnya pemenuhan kebutuhan sosial melalui wadah jejaring atau komunitas. Komunitas sosial yang sebelumnya tersedia secara luring kini dapat ditemukan melalui *platform* internet. Sebelum adanya gadget dan internet, manusia perlu menghabiskan waktu dan tenaganya untuk berinteraksi secara riil dalam sebuah pertemuan fisik. Namun, kehadiran

internet telah membuat peran komunitas sosial tersebut semakin cair, sehingga perjumpaan antarindividu tidak memerlukan tatap muka secara langsung, melainkan dimediasi ruang maya.

Awalnya, komunitas virtual muncul sebagai respons fenomena sosial-ekonomi terhadap majunya teknologi. Para aktor dalam ekonomi mengambil sebuah kesempatan dalam kepentingan bisnis melalui pengembangan perusahaannya dengan cara analisis peningkatan penjualan, *branding*, analisis segmentasi pasar, dan lainnya. Menurut Bagozzi dan Dholakia, komunitas virtual merupakan ruang sosial yang dimediasi dalam lingkungan digital yang memungkinkan sebuah kelompok untuk membentuk dan mempertahankan sesuatu melalui proses komunikasi yang berkesinambungan.<sup>13</sup> Sementara Rothaermel dan Sugiyama menjelaskan bahwa komunitas virtual sama dengan komunitas yang dijelaskan Tonnies. Merespons hal tersebut, sebuah artikel ilmiah yang berjudul *A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research* karya Constance Elise Porter mendefinisikan secara komprehensif bahwa komunitas virtual merupakan sebuah kumpulan individu yang setidaknya atau sebagian komunikasi didukung oleh teknologi yang memiliki peran, protocol, atau norma.<sup>14</sup> Definisi tersebut ditinjau secara kritis oleh para antropolog dan psikolog, sehingga menafsirkan pemahaman komunitas virtual yang lebih bersesuaian dengan zaman dengan beberapa alasan:

1. Pengguna komunitas virtual merujuk pada kumpulan individu dan mitra bisnis.

---

<sup>13</sup> Richard P. Bagozzi dan Utpal M. Dholakia, "Intentional Social Action in Virtual Communities," *Journal of Interactive Marketing* 16, no. 2 (Maret 2002): 2–21, <https://doi.org/10.1002/dir.10006>.

<sup>14</sup> Constance Elise Porter, "A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research," *Journal of Computer-Mediated Communication* 10, no. 1 (2004).

2. Penggunaan "setidaknya/sebagian" menegaskan bahwa komunitas virtual memiliki virtualitas yang berbeda-beda.
3. Tidak disebutkan melalui media komputer karena berkembangnya zaman membuat teknologi komunikasi lebih beragam.
4. Beberapa peneliti memasukan peran norma, protokol, atau kebijakan sesuai dengan komunitas konvensional yang ada.

Berdasarkan penafsiran tersebut, dapat disimplifikasikan bahwa komunitas virtual merupakan sebuah *platform* komunikasi yang tersedia secara daring dan memiliki protokol. Saat ini, komunitas virtual telah memberikan beberapa manfaat kepada kepada umat manusia seperti kehematan biaya dan tenaga, pengekspresian minat, menambah jejaring pertemanan, dan lainnya. Interaksi yang dimiliki oleh komunitas virtual juga meliputi *synchronous* (serempak) dan *asynchronous* (tidak serempak). Melalui Jurnal PERSPEKTIF, *Pertaruhan Identitas dan Narasi: Virtual Community VS Real Community*, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa perbedaan signifikan dalam memahami komunitas virtual dengan komunitas dunia nyata.<sup>15</sup>

**Tabel 1. 1 Perbedaan Komunitas Virtual dengan Komunitas Dunia Nyata**

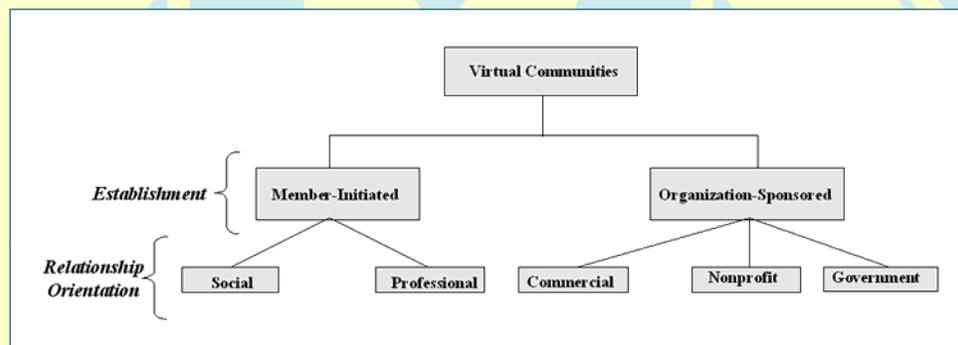
Perbedaan	Komunitas Virtual	Komunitas Dunia Nyata
Bahasa/symbol	Khas, campuran, ikon, dan emoji.	Baku, pergaulan, dan ekspresi wajah.
Ketersampaian Informasi	Cepat.	Cepat apabila bertemu secara langsung.
Identitas	Dapat menyembunyikan identitas asli	Terbuka dan cukup sulit untuk menyembunyikan identitas asli.
Konflik	Hoaks, ujaran kebencian, penipuan, dan lain-lain.	Ujaran kebencian, penipuan, dan lainnya dapat berakibat kekerasan fisik.
Hukum	Blokir, hapus kontak, UU ITE.	UU dan aturan norma hidup bersama.
Jarak	Tidak ada batas.	Terbatas jarak dan waktu.

Sumber: Olahan peneliti (2024)

<sup>15</sup> V. G. Nuga, "Pertaruhan Identitas dan Narasi: Virtual Community VS Real Community," *Jurnal Perspektif* 13, no. 1 (2018): 23–34.

Melalui olahan peneliti tersebut akan membantu memahami bagaimana Perbedaan signifikan antara komunitas virtual dan komunitas konvensional. Komunitas virtual unggul di beberapa aspek seperti ketersediaan informasi dan jarak, sementara di aspek konflik dan hukum komunitas sosial diunggulkan karena dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan tepat. Porter juga menjelaskan bahwa terdapat tipologi pada komunitas virtual yang menjelaskan asal terbentuknya dan orientasi hubungan. Secara detail, dapat dipahami melalui skema berikut.

**Gambar 1. 1 Tipologi Komunitas Virtual**



Sumber: C,E Porter. (1998)

Melalui gambar 1.1, tipologi komunitas virtual dapat dilihat dari cara terbentuknya, yaitu berdasarkan inisiasi anggota (*member initiated*) atau disponsori oleh organisasi (*organization-sponsored*). Pertama, Member initiated menekankan bahwa komunitas virtual terbentuk atas dasar upaya voluntaristik para anggota untuk membentuk suatu perkumpulan tanpa intervensi sebuah organisasi. Pola hubungan yang dimilikinya adalah sosial dan profesional. Kedua, *organization-sponsored* merupakan cara kedua terbentuknya sebuah komunitas virtual yang dimediasi secara langsung atau tidak oleh suatu organisasi. Pola hubungan yang dimiliki antara lain: (1) komersil; (2)non profit; (3) dan pemerintah. Dari kedua cara tersebut, dapat dibedakan juga secara keanggotanan bahwa komunitas virtual yang disponsori

oleh organisasi dapat berupa pekerja, pelanggan, maupun karyawan. Porter juga menambahkan penjelasan mengenai atribut yang menjadi ciri khas utama dalam komunitas virtual, sebagai berikut.

1. Tujuan dalam komunitas virtual menekankan isu atau tema yang dibahas dalam komunitas virtual tersebut. Setiap komunitas virtual terbentuk atas konsesus bersama seperti komunitas virtual hobi, minat, penyakit, musik, dan sebagainya.
2. Tempat (lokasi interaksi: virtual seluruhnya/sebagian) merujuk pada lokasi interaksi komunitas virtual berlangsung. Tempat juga menyoroti peran virtualitas media komunikasi secara keseluruhan atau sebagian.
3. *Platform* (sinkron, asinkron, atau keduanya), atribut ini mengacu pada pola interaksi yang terjadi pada komunitas virtual. Komunitas virtual memiliki dua pola interaksi secara asinkron, sinkron, atau keduanya.
4. Populasi (struktur kelompok dan ikatan sosial) merujuk pada struktur kelompok yang ada di dalam komunitas virtual tersebut. Struktur kelompok dapat mengacu pada suatu kelompok kecil atau jaringan yang lebih luas. Populasi juga menyiratkan kekuatan ikatan sosial pada suatu komunitas virtual.

### **1.6.2 Sense of belonging**

*Sense of belonging* adalah sebuah konsep dalam kajian kesehatan mental atau psikologis yang kini berkembang di ranah sosial seperti kelompok, komunitas, maupun institusi. Pengembang terkenal konsep tersebut, yakni Hagerty dan Patusky mendefinisikan bahwa *sense of belonging* adalah perasaan diri ketika dilibatkan pada sebuah sistem atau lingkungan, sehingga menjadi bagian integral.<sup>16</sup> Ia mengembangkan *sense of belonging* sebagai bentuk

---

<sup>16</sup> Barbara M. Hagerty et al., "Sense of Belonging and Indicators of Social and Psychological Functioning," *Archives of Psychiatric Nursing* 10, no. 4 (1996): 235–244.

kebaruan konsep dalam ranah psikologi sosial dengan melakukan penelitian pada komunitas mahasiswa, biarawati, dan pasien depresi.

Selain itu, terdapat Cornell University yang menerapkan *sense of belonging* pada program kesejahteraan sivitas akademika kampus dengan melibatkan aspek inklusi dalam prosesnya.<sup>17</sup> Cornell memaknai *sense of belonging* sebagai perasaan aman dan diterima saat individu merasa dapat membawa diri yang autentik ke dalam komunitas. Dalam konteks ini, inklusi tidak hanya berarti keikutsertaan formal, tetapi juga upaya aktif menciptakan koneksi bermakna, membangun kepercayaan, melibatkan anggota dalam pengambilan keputusan, serta menyediakan ruang berbagai cerita. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa inklusivitas merupakan elemen penting dalam membentuk *sense of belonging* dalam suatu kelompok atau institusi.

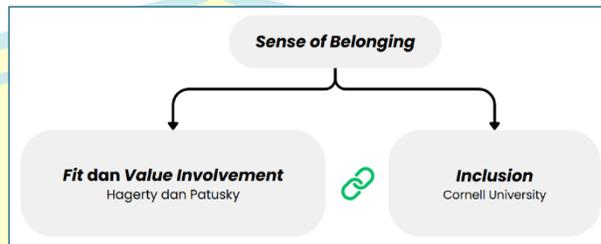
Dengan demikian, *sense of belonging* dapat ditemukan di berbagai tempat seperti keluarga, komunitas, pertemanan, pekerjaan, dan lainnya. *Sense of belonging* dapat terbentuk melalui proses interaksi sosial serta hubungan personal antaranggota. Menurut Kendra Cherry, terdapat 3 hal yang membentuk *sense of belonging* seperti *shared activities*, *shared values*, dan *shared identities*.<sup>18</sup> Dengan hadirnya *sense of belonging*, seorang individu atau kelompok akan memiliki kecenderungan hubungan yang lebih solid dan tahan lama. Hal ini juga berdampak pada kebutuhan sosial manusia menurut hirarki kebutuhan oleh Abraham Maslow, yang menempatkan *sense of belonging* pada kebutuhan ketiga, yakni *social needs*. Dalam hal ini, *sense of belonging* memiliki beberapa aspek sebagai berikut.

---

<sup>17</sup> Cornell University, "Sense of Belonging," *Cornell University Diversity and Inclusion*, diakses 20 Mei 2024, <https://diversity.cornell.edu/belonging/sense-belonging>.

<sup>18</sup> Kendra Cherry, "How to Increase Your Sense of Belonging," *Verywell Mind*, diakses 20 Mei 2024, <https://www.verywellmind.com/what-is-the-need-to-belong-2795393>.

### Skema 1. 2 Kombinasi *Sense of belonging* Hagerty-Patusky dengan Cornell University



Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Hagerty dan Patusky menyebutkan bahwa terdapat dua aspek yang membangun *sense of belonging*, yakni *fit* dan *value involvement*.<sup>19</sup> Sementara itu, Cornell University menambahkan bahwa terdapat aspek inklusi guna memperkuat konsep *sense of belonging*. Pada bagian berikutnya akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

1. *Fit* adalah situasi ketika individu merasa sesuai dengan lingkungan atau kelompok karena kesamaan latar belakang dan tujuan. Secara umum. *Fit* dapat dirasakan ketika seseorang ingin bergabung pada suatu komunitas atau kelompok dengan melihat kesamaan pada anggota lainnya. Hal ini menjadi faktor penting masuknya anggota ke dalam suatu komunitas, serta salah satu faktor terjadinya *sense of belonging*. Dalam konteks penelitian ini, aspek *fit* akan berfokus pada kesesuaian anggota bergabung ke dalam komunitas virtual Pejuang TBC Indonesia.
2. *Value involvement* adalah situasi ketika seseorang dilibatkan dalam suatu lingkungan atau kelompok. Hal ini terjadi ketika individu sudah berada di komunitas dan berkontribusi sesuai aktivitas yang dilakukan. Aspek ini menjadi penting karena sebagai momentum

<sup>19</sup> Barbara M. Hagerty dan Kathleen L. Patusky, "Developing a Measure of Sense of Belonging," *Nursing Research* 44, no. 1 (1995): 9–13.

terjadinya suatu interaksi sosial yang menunjang fenomena *sense of belonging*. Dengan demikian, *value involvement* akan berfokus pada aktivitas yang dilakukan oleh anggota Pejuang TBC Indonesia.

3. Inklusi diartikan sebagai situasi ketika anggota merasa diterima dan dihargai atas kontribusinya di suatu kelompok. Inklusi terjadi ketika individu sudah masuk ke dalam grup dan menjadi momen *sense of belonging* dapat dilihat dan dirasakan. Inklusi juga menjadi hal penguat integrasi, solidaritas, dan hubungan personal. Selain itu, inklusi secara tidak langsung memperkuat *value involvement* dengan memastikan bahwa keterlibatan individu bersifat timbal balik dan penuh penghargaan. Inklusi akan berfokus pada aspek manfaat yang dirasakan oleh anggota Pejuang TBC Indonesia.

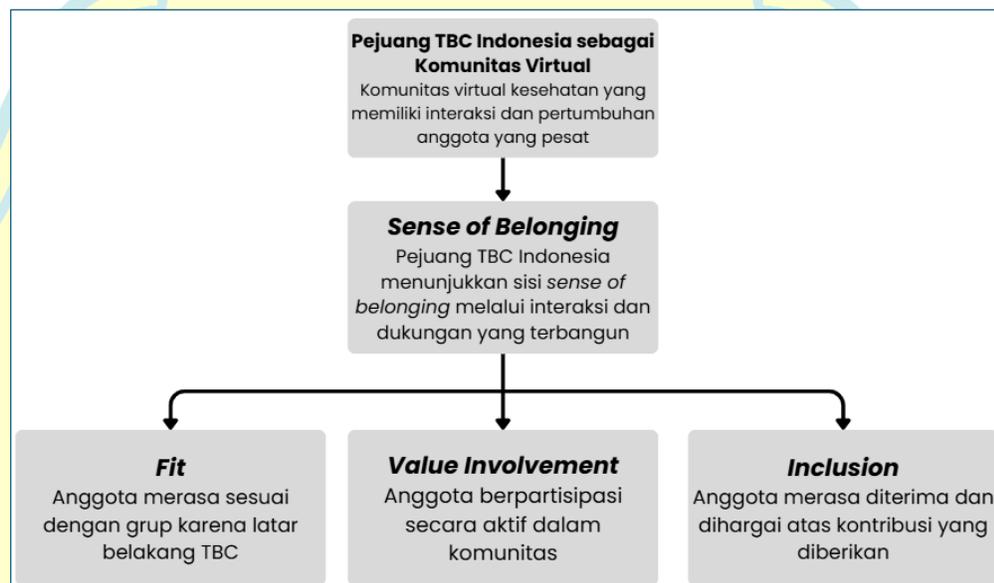
Oleh karena itu, penelitian ini menggabungkan konsep *sense of belonging* dari Hagerty-Patusky dengan aspek inklusivitas dari Cornell University untuk menangkap dinamika keterlibatan anggota dalam komunitas digital secara lebih utuh. Jika Hagerty-Patusky menekankan pada kesesuaian dan keterlibatan nilai secara personal, pendekatan Cornell akan melengkapi aspek ini dengan menyoroti pentingnya lingkungan inklusi sebagai prasyarat munculnya *sense of belonging*. Kombinasi ini diperlukan untuk menganalisis *sense of belonging* dalam konteks komunitas virtual, di mana interaksi dan partisipasi tidak selalu bersifat fisik, melainkan digital dan terdistribusi.

### **1.6.3 Hubungan Antarkonsep**

Penelitian yang berjudul *Fenomena Sense of belonging pada Komunitas Virtual (Studi Netnografi: Grup Facebook 'Pejuang TBC Indonesia')* ini menggunakan dua konsep utama, yaitu komunitas virtual dan *sense of belonging*. Komunitas virtual merupakan bentuk baru sebuah komunitas yang berada di ruang maya. Dalam hal ini, komunitas virtual merujuk pada grup Pejuang TBC Indonesia yang berada di platform

Facebook. Sementara itu, *sense of belonging* adalah sebuah fenomena sosial ketika seseorang menjadi bagian dari suatu sistem atau lingkungan yang ditandai dengan adanya kesesuaian dan keterlibatan nilai.

**Skema 1.3 Hubungan Komunitas Virtual dengan *Sense of Belonging***



Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan skema 1.3, terdapat hubungan antara kedua konsep tersebut, yaitu terjadinya *sense of belonging* dalam komunitas virtual Pejuang TBC Indonesia. Pejuang TBC Indonesia yang merupakan sebuah komunitas virtual memiliki berbagai aktivitas di dalamnya seperti berbagi unggahan, berbalas komentar, dan memberikan suatu reaksi. Semakin tinggi frekuensi aktivitas tersebut terjadi, maka akan berpotensi munculnya fenomena *sense of belonging* dalam anggota grup. *Sense of belonging* terjadi ketika seorang anggota mulai merasakan adanya dukungan, penerimaan, dan tindakan positif lainnya yang diawali dengan adanya kesamaan pengalaman atau latar belakang dengan anggota lain.

## 1.7 Metodologi Penelitian

### 1.7.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang cenderung menampilkan kata, kalimat, dan paragraf sebagai bantuan untuk menjelaskan suatu fenomena. Menurut Creswell, pendekatan kualitatif diartikan sebagai cara untuk mengeksplor dan memahami suatu makna sosial atau permasalahan manusia melalui pertanyaan dan prosedur penelitian yang datanya diambil dari latar partisipan, kemudian itu diinterpretasikan.<sup>20</sup> Pengumpulan data pendekatan kualitatif juga berorientasi pada observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Terdapat beberapa jenis dalam pendekatan kualitatif ini seperti metode naratif, fenomenologi, *grounded theory*, studi kasus, dan etnografi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode etnografi dalam memahami fenomena yang dianalisis. Etnografi diartikan sebagai pendekatan penelitian yang bersumber dari Sosiologi dan Antropologi yang berfokus pada pola perilaku, bahasa, atau tindakan pada suatu kelompok pada waktu yang lama.<sup>21</sup> Pengumpulan data juga bersumber pada observasi dan wawancara. Namun, hal yang perlu dipahami perihal etnografi ini adalah seorang peneliti (etnografer) perlu memasuki wilayah subjek/objek penelitian dalam beberapa waktu yang lama untuk menganalisis fenomena yang terjadi.

Salah satu jenis etnografi yang dipakai dalam penelitian ini adalah netnografi atau etnografi virtual. Menurut Kozinet, netnografi merupakan bentuk khusus etnografi yang disesuaikan untuk mengungkap kebiasaan unik

---

<sup>20</sup> John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014).

<sup>21</sup> Ibid.,14.

dari berbagai interaksi sosial yang termediasi oleh komputer.<sup>22</sup> Selain itu, Jorgen Skageby juga menjelaskan bahwa netnografi merupakan cara kualitatif untuk memahami sebuah komunitas virtual dengan observasi dan wawancara online agar dapat menjelaskan kebiasaan komunitas dan teknologi secara spesifik. Hal penting yang perlu dipahami sebagai etnografer virtual adalah untuk membatasi kapan ia menganalisis komunitas virtual tersebut. Hal ini disebabkan karena internet yang tidak berkesudahan, sehingga peneliti akan terjebak pada ruang dan waktu.

Katie J. Ward menjelaskan bahwa netnografi merupakan pendekatan yang memiliki akurasi lebih untuk menganalisis komunitas virtual.<sup>23</sup> Katie menjelaskannya dengan dua alasan. Pertama, sebagai konstruksi ulang mengenai pemahaman komunitas oleh peneliti sosial dan antropolog. Kedua, virtualitas komunitas virtual yang berbeda dengan komunitas konvensional. Tentu yang membedakan etnografi virtual dengan etnografi pada umumnya adalah field penelitian yang dilakukan sepenuhnya dari atau melalui mediasi komputer. Pengumpulan data juga dilakukan sepenuhnya melalui daring menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam hal ini, (Kozinets, 2010) menjelaskan terdapat tiga tipe data dalam netnografi, seperti.<sup>24</sup>

1. *Archival data*, sebagai data yang disalin langsung dari situs web dan tidak dipengaruhi oleh aktivitas anggota, serta peneliti.
2. *Elicited data*, sebagai data yang diciptakan oleh peneliti dengan anggota komunitas virtual seperti interaksi kelompok atau individu.

---

<sup>22</sup> Rulli Nasrullah, *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020).

<sup>23</sup> Ibid., 3.

<sup>24</sup> Dwi Tri Sujatmoko, *Dinamika Komunitas Virtual dalam Ruang Moral* (Tesis, Universitas Indonesia, 2020).

Data ini dapat ditemukan melalui unggahan dalam komunitas virtual, komentar, pesan pribadi, serta wawancara.

3. *Fieldnote data*, sebagai data yang bersumber dari pengamatan etnografer terhadap aktivitas dan interaksi pada komunitas virtual.

Melalui penjabaran di atas, peneliti menggunakan netnografi dalam pendekatan penelitiannya karena kasus yang dianalisis adalah komunitas virtual, khususnya grup Facebook Pejuang TBC Indonesia. Beberapa cara pengumpulan data pun akan bersumber pada artefak kebudayaan dalam grup seperti unggahan, interaksi, maupun wawancara. Peneliti juga memasuki lokasi penelitian untuk memahami dan menganalisis fenomena *sense of belonging* yang terjadi pada Pejuang TBC Indonesia. Selain itu, peneliti juga akan bersikap sebagai etnografer tanpa menciptakan produk kebudayaan sebagai kepatuhan etika penelitian yang diterapkan pada studi netnografi.

### **1.7.2 Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini, subjek dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yakni penentuan informan berdasarkan suatu pertimbangan peneliti karena relevan dengan situasi sosial yang diamati. Peneliti melakukan seleksi pada anggota grup Pejuang TBC Indonesia dengan pertimbangan: waktu bergabung, aktivitas yang dilakukan, serta status keanggotaan dalam grup seperti penyandang, penyintas, dan pihak terkait. Peneliti memberikan batasan 5 informan dengan penggalian data yang dalam didukung dengan arsip digital dan transkrip wawancara.

### **1.7.3 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan secara virtual melalui *platform* grup Facebook, yaitu Pejuang TBC Indonesia. Penelitian dilakukan secara penuh melalui daring karena sesuai dengan metode penelitian netnografi (etnografi virtual). Netnografi memiliki prinsip bahwa teknologi internet memungkinkan

informan dan etnografer untuk tidak hadir secara fisik dalam penelitian karena hubungan yang terjadi bisa secara temporal dan spasial selama 24 jam di internet.

#### **1.7.4 Waktu Penelitian**

Penelitian yang berjudul *Fenomena Sense of belonging pada Komunitas Virtual (Studi Netnografi: Grup Facebook 'Pejuang TBC Indonesia')* ini tanpa batas waktu yang kaku, sejalan dengan prinsip dasar dalam etnografi virtual. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengakses Lokasi penelitian kapan pun karena komunitas yang diteliti berada di platform digital yang selalu terbuka dan aktif. Sesuai dengan kaidah etnografi, pengumpulan data dilakukan secara fleksibel, peneliti dapat menghentikan observasi ketika data dirasa sudah mencukupi atau mencapai titik kejenuhan informasi. Meskipun bersifat fleksibel, proses observasi dalam penelitian ini dimulai sejak Juni 2024, sementara wawancara dengan partisipan dilaksanakan pada periode Oktober hingga Desember 2024.

#### **1.7.5 Peran Peneliti**

Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai perencana, pengumpul data, analisator, dan pencetus penelitian. Berdasarkan konsep etik dan etimologi, peneliti berusaha untuk memasuki dunia subjek penelitian guna memahami secara mendalam proses sosial yang terjadi di sana. Hal ini juga ditekankan karena prinsip etnografi virtual yang mensyaratkan etnografer virtual untuk memiliki keterlibatan penuh dalam interaksi termediasi. Selain itu, etnografer juga dapat menggunakan pengalamannya sebagai data atau artefak kebudayaan karena pengunta internet yang tidak selamanya berada 24 jam. Namun, demi menjaga keobjektivitasan, etnografer harus membatasi diri sebagai "peneliti", bukan entitas yang berkontribusi dalam pembentukan budaya itu sendiri.

## 1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

### 1.7.6.1 Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan atau menggali informasi terkait data penelitian. Wawancara dilakukan antara peneliti dan informan dengan dilakukan tanya jawab terkait fenomena penelitian. Selain transkrip, wawancara juga menghasilkan beberapa luaran lain seperti *field note* dan profil informan. Dengan itu, wawancara menjadi teknik pengumpulan data yang penting karena informasi didapatkan secara langsung melalui informan. Proses wawancara pada penelitian ini ditujukan kepada subjek penelitian (penyandang, penyintas, dan pihak terkait) yang dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara juga dilakukan sepenuhnya via daring karena prinsip netnografi, sehingga proses terjadinya melalui fitur obrolan atau konferensi video seperti Google Meet dan Zoom.

### 1.7.6.2 Dokumentasi

Pada tahap ini, dokumentasi dilakukan guna mengabadikan fenomena, sehingga menjadi data pendukung yang kuat pada fenomena penelitian yang diangkat. Dokumentasi diartikan sebagai proses pengambilan bukti sekunder melalui media. Dokumentasi terbagi tiga bagian: (1) tulisan: catatan, buku, surat kabar, notulensi, kebijakan, dan sebagainya. Kedua, audio-visual seperti foto, sketsa, rekaman, dan video. Ketiga, karya seni seperti film, patung, atau monument. Pada penelitian ini, dilakukan pendokumentasian yang bersumber pada aktivitas yang menunjukkan fenomena *sense of belonging* di dalam grup Pejuang TBC, serta hasil wawancara. Dalam studi netnografi, dokumentasi merupakan *data archival* yang berarti diambil secara langsung melalui *platform* situs atau media sosial.

### 1.7.6.3 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik penelitian pengumpulan data pada pendekatan kualitatif. Observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan yang setelah itu dilakukan pencatatan sistematis, objektif, logis, dan rasional terhadap fenomena yang diteliti. Pada studi netnografi, observasi termasuk dari *archival data* karena merupakan data temuan yang tidak intervensi oleh upaya peneliti. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas subjek penelitian yang merujuk pada *sense of belonging*, serta lokasi penelitian Pejuang TBC Indonesia sebagai komunitas virtual. Observasi ditujukan sebagai pemahaman mendalam peneliti terhadap fenomena *sense of belonging* pada komunitas virtual grup Pejuang TBC Indonesia.

### 1.7.7 Teknik Triangulasi Data

Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan validitas data melalui empat pendekatan. *Pertama*, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari berbagai informan untuk memastikan konsistensi data. *Kedua*, triangulasi teknik menggunakan dokumentasi dan analisis konten digital untuk melihat kesesuaian hasil antarmetode. *Ketiga*, triangulasi teori menggabungkan teori *sense of belonging* dengan teori lain yang relevan. *Keempat*, triangulasi tempat penelitian guna membandingkan interaksi di grup Pejuang TBC Indonesia dengan grup lain yang juga membahas TBC, (1) TB RO Indonesia dan (2) TBC INDONESIA, TB MDR, TB TULANG, TB KELENJAR, TB USU, TB OTAK DLL.

### 1.7.8 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengakui adanya dua keterbatasan. *Pertama*, potensi bias peneliti. Penggunaan metode netnografi mengharuskan peneliti terlibat dalam komunitas dan melakukan pengamatan mendalam dalam jangka waktu yang relatif lama. Keterlibatan ini berpotensi menimbulkan bias subjektif maupun emosional dalam proses pengumpulan data maupun penulisan hasil temuan. *Kedua*, keterbatasan dalam generalisasi data. Peneliti hanya melibatkan lima informan dari grup Pejuang TBC Indonesia yang secara keseluruhan memiliki lebih dari 12.000 anggota. Hal ini disebabkan oleh berbagai hambatan aktivitas, privasi, dan ketersediaan informan. Meskipun kelima informan telah merepresentasikan kategori keanggotaan seperti penyandang, penyintas, maupun pihak terkait, peneliti menyadari bahwa data ini belum sepenuhnya mencerminkan keragaman pengalaman seluruh anggota komunitas.

### 1.8 Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini, peneliti secara sistematis membagi penulisannya menjadi lima bab meliputi sub-sub bab. Sistematika secara rinci dapat dilihat sebagai berikut.

#### **BAB 1 Latar Belakang**

Pada BAB pertama, peneliti akan menjelaskan kerangka metodologis penelitian yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Selain itu, peneliti juga akan memaparkan tinjauan penelitian terdahulu sebagai dasar acuan dan pembaruan dalam penulisan karya ilmiah ini. Pada bagian akhir, peneliti akan menguraikan metode penelitian yang digunakan, meliputi pendekatan penelitian, subjek penelitian, peran, teknik pengumpulan data, teknik triangulasi data, serta sistematika penulisan skripsi.

## **BAB II Facebook sebagai Ruang Komunitas Virtual dalam Upaya Penanggulangan TBC**

Pada bab kedua, peneliti akan menjelaskan berbagai konsep penting yang menjadi landasan penelitian. Pertama, peneliti akan membahas tuberkulosis secara holistik meliputi karakteristik, dampak, serta upaya penanggulangannya di tingkat global dan nasional. Kedua, peneliti akan menguraikan upaya penanggulangan tuberkulosis di ranah digital, khususnya melalui komunitas virtual yang berperan dalam memberikan dukungan emosional, kampanye, dan fungsi lainnya. Ketiga, peneliti akan menjelaskan profil Pejuang TBC Indonesia sebagai komunitas virtual yang berperan dalam menanggulangi TBC di Indonesia.

## **BAB III Eksplorasi Pengalaman Anggota dalam Komunitas Virtual Pejuang TBC Indonesia**

Pada BAB ketiga, peneliti akan memaparkan berbagai temuan yang menjadi dasar dalam melihat dinamika terbentuknya fenomena *sense of belonging* pada komunitas virtual Pejuang TBC Indonesia. Bab ini memuat tiga temuan utama, yaitu makna sosial, aktivitas keanggotaan, dan manfaat yang dirasakan dari keberadaan komunitas. Makna sosial mencerminkan alasan dan latar belakang anggota bergabung ke dalam komunitas. Aktivitas menggambarkan bentuk partisipasi yang dilakukan oleh anggota. Sementara itu, manfaat merujuk pada dampak positif yang dirasakan anggota selama menjadi bagian dari komunitas Pejuang TBC Indonesia.

## **BAB IV Membangun Rasa Memiliki: Analisis *Sense of belonging* dalam Komunitas Virtual Pejuang TBC Indonesia**

Pada BAB keempat, peneliti akan menganalisis temuan pada BAB ketiga dengan merujuk pada konsep atau teori utama dalam penelitian, yakni *sense of belonging*. Analisis ini disusun berdasarkan tiga elemen utama *sense of belonging*, yakni *fit*, *value involvement*, dan *inclusion* yang dijabarkan dalam bentuk subbab. Masing-masing elemen analisis dikaitkan dengan temuan sebelumnya: *fit* tercermin

dalam makna sosial, *value involvement* dalam aktivitas keanggotaan, dan *inclusion* dalam manfaat yang dirasakan oleh anggota komunitas.

### **BAB V Penutup**

Bab kelima merupakan bagian akhir dari penelitian. Peneliti akan membahas tindaklanjut dari penelitian berupa kesimpulan dan saran terhadap berbagai pihak seperti Pejuang TBC Indonesia dan pemerintah terkait.



*Intelligentia - Dignitas*