

“ PEMANFAATAN *GROUP LINE YOUTH! TJCTGR* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI SERTA MEMPERERAT SESAMA PEMUDA DAN PEMUDI GEREJA YESUS SEJATI TANGERANG ”

Canesha Tesalonika*

Universitas Buddhi Dharma

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi media sosial LINE dimanfaatkan oleh pemuda pemudi Gereja Yesus Sejati Tangerang beikut fantasi yang muncul dalam percakapan mengenai aktivitas maupun informasi gereja. Aktivitas gereja yang banyak, menuntut para relawan yang tergabung dalam pemuda pemudi gerja saling berkomunikasi melalui media sosial. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teori konvergensi simbolik untuk mampu mengeksplorasi percakapan dan tema fantasi yang muncul dari komunikasi anggota. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tema horor mengenai gereja menjadi percakapan yang mengakrabkan satu sama lain.

Kata Kunci: Media Sosial, LINE, Gereja

ABSTRACT

This study aims to determine the extent to which the LINE social media application has been used by young people in the True Jesus Church in Tangerang along with the fantasies that arise in conversations about church activities and information. Many church activities require volunteers who are members of the young workforce to communicate with each other through social media. Researchers used descriptive qualitative methods with symbolic convergence theory to be able to explore conversations and fantasy themes that emerged from member communication. The results show that the theme of horror about the church becomes a conversation that familiarizes one another.

Key Words: Social Media, LINE, Church

PENDAHULUAN

Teknologi sudah sangat berkembang sampai hari ini, tidak hanya itu teknologi pun sangat berperan dalam setiap aspek kehidupan manusia. Dengan adanya keberadaan teknologi, dapat mempermudah kita sebagai makhluk sosial. Pasalnya kita tidak pernah sendiri, selalu berdampingan dan saling membutuhkan satu sama lain. Dengan tujuan memenuhi kebutuhan hidup bersama, kita saling berinteraksi setiap hari.

Awalnya, manusia berinteraksi hanya dengan bertatap muka langsung, mengirim surat, atau dengan telepon. Tetapi sekarang dengan perkembangan teknologi, hadirilah internet yang bisa semakin mempermudah manusia dalam berinteraksi. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan internet, muncul juga aplikasi media sosial yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan fitur canggih berbasis pesan teks atau *messenger* seperti *WhatsApp*, *LINE*, *Telegram*, *Yahoo! Messenger*, *Kakao Talk*, *WeChat*, *Google Hangouts*, dll. Aplikasi berbasis pesan teks atau *messenger* tidak semata-mata untuk saling berkabar atau menyampaikan pesan, namun juga berfungsi untuk mentransfer data baik dokumen, foto, suara, maupun titik lokasi keberadaan kita.

Interaksi baik secara langsung maupun menggunakan perantara media dianggap sangat penting bagi masyarakat. Proses sosial yang selalu dinamis menempatkan interaksi sosial menjadi hal yang fundamental bagi kelompok masyarakat. Suatu kelompok masyarakat membutuhkan

* Canesha Tesalonika, Universitas Buddhi Dharma, Jl. Imam Bonjol Kelurahan No.41, Karawaci, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15115

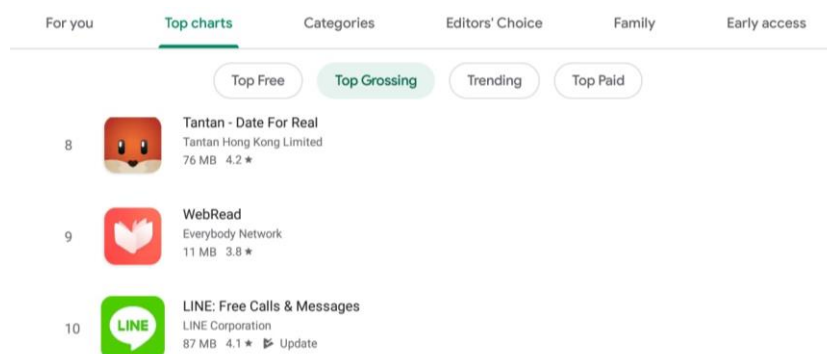
media sebagai sarana untuk berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya tanpa harus berkumpul dan bertemu langsung, salah satu caranya dengan menggunakan aplikasi berbasis pesan teks / messenger seperti *WhatsApp*, *LINE*, *Telegram*, *Yahoo! Messenger*, *Kakao Talk*, *WeChat*, *Google Hangouts*, dll.

Salah satu aplikasi media sosial yang banyak digunakan di Indonesia adalah *LINE*. Aplikasi yang dirancang oleh salah satu perusahaan teknologi Jepang ternaman, *NHN Corporation* ini dirilis *LINE* pada 23 Juni 2011 (Bushey, 2014).

Table 11: Top Apps of 2013: Worldwide
iOS & Google Play Revenue Outside of Games

Rank 2013	App	Publisher
1	LINE	LINE
2	Pandora Radio	Pandora Media
3	Zoosk	Zoosk
4	Badoo	Badoo
5	Comics	comixology
6	Skype	Microsoft
7	Pages	Apple
8	MLB.com At Bat	MLB
9	WhatsApp Messenger	WhatsApp
10	Grindr	Grindr

Aplikasi ini sempat meraih peringkat aplikasi *messenger* pertama di dunia dari perangkat *Android* & *iOS*, mengalahkan aplikasi *Skype* dan *WhatsApp* (Official-blog.line.me, 2014). Tetapi sayangnya, pada 5 November 2019, aplikasi *LINE* hanya mampu menempati peringkat sepuluh di *Google Play Store*. Meski demikian, aplikasi ini masih menjadi favorit masyarakat dunia terutama di Indonesia.



Namun, interaksi dalam *LINE* tidak sepenuhnya berjalan dengan lancar. Prasanti dan Indriani (2017) yang mengkaji interaksi sosial anggota komunitas *Let's Hijrah* dalam group *LINE* mengungkapkan bahwa interaksi sosial dalam grup *LINE* tersebut seringkali mengakibatkan beda pandangan. Ironisnya perbedaan tersebut disikapi secara negatif sehingga sering terjadi kesalahpahaman.

Di satu sisi aplikasi ini masih menjadi favorit, tetapi di sisi lain aplikasi ini justru memberi kesan negatif. Hal ini menjadi sebuah tanda tanya besar dimanakan letak kesalahan komunikasinya? Apakah medianya atau isi teksnya?

Terlepas dari pertanyaan tersebut, sebuah komunitas di Tangerang tetap memanfaatkan aplikasi ini untuk berkomunikasi yakni pemuda pemudi Gereja Yesus Sejati Tangerang. Aplikasi *LINE* khususnya *Group LINE* dianggap sebagai media yang tepat sebagai sarana komunikasi dan informasi kegiatan Gereja Yesus Sejati, Tangerang.

Berkaca pada hal tersebut, penulis ingin mengeksplorasi lebih dalam pemanfaatan group *LINE YOUTH! TJCTGR* sebagai media komunikasi pemuda dan pemudi Gereja Yesus Sejati Tangerang. Sejauh mana aplikasi ini membantu keakrabkan satu sama lain, sarana berdiskusi, maupun sekedar memperoleh informasi seputar acara – acara gereja. Peneliti juga ingin menggali informasi terkait symbol-simbol yang muncul dalam percakapan di Grup LINE tersebut.

LANDASAN TEORI

Media Sosial LINE

Media sosial adalah sebuah media berbasis internet yang dapat dimanfaatkan untuk bersosialisasi dilakukan secara online (virtual) tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media” menurut McQuail (2003) adalah sebuah alat komunikasi dan ketika disandingkan dengan “sosial” memiliki makna yang berarti siapapun dapat melakukan aksi dan kontribusi yang nyata kepada masyarakat. Media sosial akhirnya menjadi alat komunikasi yang terjadi dalam sebuah proses sosial. Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Media sosial, dalam hal ini ialah LINE. Aplikasi ini muncul pada tanggal 23 Juni 2011 yang melatar-belakangi kejadian gempa di Jepang pada bulan Maret 2011, hingga menyebabkan orang-orang sulit berkomunikasi dengan yang lainnya karena rusaknya sistem komunikasi. Akhirnya, NHN Corporation menyadari hal tersebut cukup merugikan sehingga memunculkan ide untuk membuat sebuah aplikasi yang bekerja pada jaringan internet serta dapat diakses oleh smartphone, tablet dan desktop dan dapat digunakan secara gratis, bahkan untuk melakukan telepon, video call, maupun mengakses informasi. (Bushey, 2014; Rothenberg, 2016)



Gambar 1. Karakter Kartun LINE

Pada penelitian sebelumnya, Indriani dan Prasanti (2017) membahas bahwa media sosial LINE mempunyai karakter kartun sendiri, yaitu Moon, Brown, Cony, dan James. Karakter tersebut dirangkul menjadi beberapa kategori stiker, stiker buatan LINE inilah yang membedakan LINE dengan media sosial lainnya dan menjadi pelopor media sosial lainnya dalam membuat hal serupa. Stiker LINE sendiri ada yang gratis dan berbayar. Tapi dengan berkembangnya waktu, stiker LINE tidak hanya terdiri dari karakter tersebut tetapi terdiri dari berbagai karakter bahkan kita pun bisa membuatnya sendiri.

Tak hanya itu, media sosial LINE pun bukan sekedar aplikasi *instant messaging* biasa. LINE menjadi aplikasi media sosial yang interaktif serta lebih fleksibel untuk dapat berhubungan dengan teman, keluarga, dll seperti yang telah dibahas dalam penelitian ini yaitu media sosial group LINE “YOUTH! TJCTGR”.

Konvergensi Simbolik

Bormann (1990) menyatakan bahwa konvergensi sebagai dunia simbolik adalah pertemuan antar individu atau lebih yang memiliki pendekatan satu sama lain, dan saling berhimpitan. Sementara simbolik mengacu pada kehendak manusia dalam memaknai suatu simbol dan memberikan tafsiran atas lambing tertentu. Lebih lanjut, ia mengungkapkan bahwa “fantasi” menjadi kata kunci dalam teori ini. Konvergensi simbolik dapat diartikan sebagai percakapan yang melahirkan lambing yang difantasi lalu di respon oleh individu atau kelompok lainnya, sehingga komunikator dan komunikan saling berbagi pesan dan dipahami isi maupun tujuannya.

West & Turner (2007) mengklasifikasi empat istilah yang termasuk dalam teori ini:

1. Tema Fantasi (*Fantasy Theme*): isi pesan yang didramatisasi melalui kejenakaan, analogi (kiasan), permainan kata, kisah-kisah yang menumbuhkan semangat dalam berinteraksi. Perbincangan tersebut bersifat factual karena bersangkutan dengan aspek yang nyata.
2. Rantai Fantasi (*Fantasy Chain*): kandungan isi didramatisasi oleh anggota kelompok menghasilkan respon dari anggota kelompok lainnya, sehingga intensitas percakapan meningkat dan muncul rasa antusiasme dari kelompok lainnya serta timbul umpan balik (*feedback*) diantara kelompok lainnya. Rantai fantasi inilah yang menciptakan pemahaman kolektif sehingga membentuk kelompok yang mampu menggapai komunikasi dengan tujuan yang sama.
3. Tipe Fantasi (*Fantasy Type*): tema – tema fantasi direpetisi dan diperbincangkan pada kondisi berbeda, dengan karakter yang lain dan dengan konteks yang berbeda namun masih dalam suatu alur cerita.
4. Visi Retoris (*Rhetorical Visions*): tema fantasi yang telah mengalami perkembangan meluas dari jangkauan kelompok hingga mengembangkan fantasi tersebut. Sehingga tema fantasi yang dibentuk akhirnya menjadi fantasi publik secara umum dan membentuk komunitas retorik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kualitatif dengan sifatnya yang deskriptif dengan analisa tertentu yang mengacu pada data, mampu mengeksplorasi teori sebagai informasi pelengkap, serta mampu menciptakan sebuah teori. Penelitian kualitatif berfungsi sebagai benteng yang mampu melindungi bentuk dan isi tabiat manusia dan menganalisis kualitas – kualitasnya, bahkan mengalihkannya menjadi entitas – entitas kuantitatif (Mulyana, 2008). Sementara deskriptif adalah suatu metode yang meneliti kedudukan grup manusia, obyek, situasi, sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada saat ini. Tujuan dari metode ini adalah untuk menghasilkan gambaran atau potret secara sistematis, nyata dan eksplisit mengenai fakta – fakta, sifat – sifat, dan hubungan antar fenomena yang ditelaah.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terhadap *GROUP LINE “YOUTH! TJCTGR”* dengan menganalisis percakapan yang berlangsung selama kurun waktu satu bulan. Selanjutnya untuk mendalami observasi, peneliti juga melakukan wawancara *online* kepada *admin* grup, yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih presisi. Disamping itu, peneliti juga menggunakan studi dokumentasi sebagai referensi tambahan untuk memperkaya data-data di dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan observasi dan wawancara *online* yang telah dilakukan, peneliti melihat kesesuaian teori konvergensi simbolik dengan fenomena yang terjadi di dalam percakapan media sosial group LINE “YOUTH! TJCTGR”. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa analisis teori konvergensi simbolik tentang percakapan media sosial group LINE “YOUTH! TJCTGR” ini adalah:

1. Tema Fantasi dalam group LINE “YOUTH! TJCTGR”:

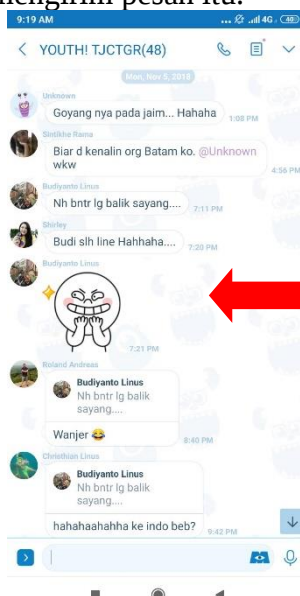
Peneliti melihat adanya tema fantasi yang terbentuk antar anggota group tersebut dengan mengambil beberapa *screenshot* dari group LINE “YOUTH! TJCTGR” yang dianggap menarik untuk dianalisis. *Screenshot* percakapan yang ada di group LINE “YOUTH! TJCTGR” ini merupakan sebuah rantai percakapan, peneliti mengambil dua rantai percakapan yang dianggap menarik.

Topik percakapan yang menjadi tema fantasi dalam group ini adalah tentang acara – acara gereja, jadwal kebaktian, acara kebersamaan pemuda serta pemudi, informasi - informasi gereja maupun informasi lainnya, dan ucapan selamat ulang tahun.

2. Terbentuknya Rantai Fantasi dalam group LINE “YOUTH! TJCTGR”:

a. Rantai Percakapan Pertama:

Rantai percakapan pertama melibatkan percakapan yang bermula dari seorang pemuda yang salah kirim pesan, yang di mana pemuda tersebut ingin mengirim pesan kepada pacarnya tetapi dikirim ke group. Dalam tema rantai percakapan ini mereka sedang dalam satu rantai fantasi yang sama yaitu “salah kirim pesan”, dan berujung dengan mengejek pemuda yang salah mengirim pesan itu.



b. Rantai Percakapan Kedua:

Rantai percakapan kedua ini berisikan tentang seorang pemudi yang mengomentari foto yang di *share* pada saat acara retreat. Para teman – teman pemudi itu mengomentari tentang perkataan pemudi tersebut yang bilang bahwa dia merasa malu atas fotonya.



3. Tipe Fantasi yang berkembang dalam group LINE “YOUTH! TJCTGR”:

Berdasarkan hasil wawancara *online* kepada tiga informan dari *admin* “YOUTH! TJCTGR”, peneliti menemukan tipe fantasi yang unik, yaitu tentang persahabatan, keakraban, religius, serta cerita horror, yang membuat hal ini menjadi tipe fantasi unik dalam group tersebut. Dalam group ini para anggota *LINE* “YOUTH! TJCTGR” sangat merasa terbantu dalam mendapatkan informasi – informasi terkait gereja dan merasa terakrabkan satu anggota dengan anggota lainnya. Contohnya dalam tipe fantasi cerita horror, para anggota lainnya masing – masing menceritakan kejadian - kejadian yang mereka alami di Gereja Yesus Sejati cabang lain pada saat bertemu atau menginap di gereja.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian pada group *LINE* “YOUTH! TJCTGR” ini, peneliti dapat menjelaskan bahwa analisis konvergensi simbolik tentang percakapan pemuda dan pemudi Gereja Yesus Sejati Tangerang dalam group *LINE* “YOUTH! TJCTGR” adalah tema-tema kegiatan dan acara gereja yang selanjutnya berkembang menjadi fantasi horror yang mereka alami. Meski demikian, fantasi horor tidak membentuk ketakutan pada mereka, malah menjadikan sebuah pengauman unik, lucu dan menarik yang akhirnya dapat direspon dengan positif oleh anggota lainnya sehingga keakraban mereka semakin terjalin. Sementara agenda gereja tetap mereka laksanakan tanpa ada keterpaksaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bushey, R. (2014). How Japan’s Most Popular Messaging App Emerged From The 2011 Earthquake. Retrieved November 13, 2019, from business insider website: <https://www.businessinsider.com/history-of-line-japan-app-2014-1?IR=T>
- Mulyana, D. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Official-blog.line.me. (2014). LINE Ranked 1st for Worldwide App Sales in 2013, 6th for Worldwide Downloads, Above Twitter and YouTube. Retrieved from Official-blog.line.me website: <http://official-blog.line.me/en/archives/36863826.html>
- Prasati, D., & Indriani, S. S. (2017). *Interaksi Sosial Anggota Komunitas Let’s Hijrah Dalam Media Sosial Group LINE*.
- Rothenberg, P. (2016). LINE at 5 years old (Infographic). Retrieved from techinasia.com website: <https://www.techinasia.com/line-5-year-anniversary-infographic>
- West, R., & Turner, L. H. (2007). *Pengantar Teori Komunikasi* (5th ed.). Jakarta: Salemba Humanika.