

FACEBOOK SEBAGAI RUANG PERFORMA SOSIAL DAN INTIMITAS KOLEKTIF PADA KOMUNITAS VIRTUAL REHABILITASI KORBAN JUDI ONLINE

Khumaid Akhyat Sulkhan ^{1,*}

¹ Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia; khumaid.sulkhan@uii.ac.id

*Correspondence : khumaid.sulkhan@uii.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana Facebook, sebagai teknologi media sosial, membentuk performa sosial dan intimitas kolektif dalam komunitas virtual RKKJO, sebuah ruang daring yang mempertemukan para pecandu judi *online*. Melalui etnografi virtual, penelitian ini menunjukkan bahwa fitur-fitur media sosial seperti *privat group*, kolom komentar, dan tombol suka, memungkinkan anggota komunitas membangun skrip naratif tentang pengalaman pribadi mereka berurusan dengan judol sampai tips-tips untuk berhenti dari jerat permainan tersebut. Dalam proses ini, para anggota memainkan peran sebagai aktor dan audiens yang saling memperkuat identitas sebagai korban sekaligus pejuang. Dinamika performa sosial tersebut juga ditopang oleh fasilitas media sosial yang memungkinkan anonimitas dan moderasi konten yang sesuai tujuan komunitas. Pada praktiknya, interaksi ini membentuk intimitas kolektif yang ditandai oleh ekspresi diri dan ritual yang khas, meski anggota tidak saling mengenal secara personal. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa media sosial, dalam konteks tertentu, mampu menjadi ruang produksi pengalaman kolektif dan pemberdayaan sosial. Penelitian ini memberikan kontribusi akademis terhadap kajian komunitas virtual dengan menyoroti relasi erat antara teknologi, performa sosial, dan pembentukan intimitas berbasis pengalaman bersama yang dapat mendukung agensi dan gerakan sosial.

Kata kunci

Facebook, Intimitas Kolektif, Komunitas Virtual, Performa Sosial

ABSTRACT

This research aims to understand how Facebook shapes social performance and collective intimacy in the virtual community of RKKJO, an online space that brings together online gambling addicts. Through virtual ethnography, this research shows that social media features such as private groups, comment sections, and like buttons, allow community members to construct narrative scripts about their personal experiences dealing with judol to tips for quitting the game. In this process, members play the roles of actors and audiences who reinforce each other's identities as both victims and fighters. The dynamics of social performance are also supported by social media facilities that allow for anonymity and moderation of content in line with community goals. In practice, these interactions form a collective intimacy characterized by distinctive self-expression and rituals, even though members do not know each other personally. Thus, these findings confirm that social media, in certain contexts, can be a space for the production of collective experiences and social empowerment. This research makes an academic contribution to the study of virtual communities by highlighting the close relationship between technology, social performance and the formation of intimacy based on shared experiences that can support agency and social movements.

Keywords

Collective Intimacy, Facebook, Social Performance, Virtual Community

Pendahuluan

Sebagai salah satu platform jejaring sosial terbesar di dunia, Facebook telah berkembang menjadi ruang yang memungkinkan terbentuknya komunitas virtual berbentuk kelompok dukungan (*support group*). Komunitas virtual berbasis kelompok dukungan ini biasanya dibentuk dan dikelola secara sukarela oleh individu yang memiliki pengalaman langsung dengan suatu permasalahan tertentu, dan ia mempunyai tujuan menciptakan ruang berbagi dukungan berbasis pengalaman bersama (Tan et al., 2021). Dengan fleksibilitas dan jangkauan yang luas, Facebook bisa menjadi wadah bagi individu yang mencari solidaritas dan dukungan sosial dalam menghadapi persoalan-persoalan sensitif yang membuatnya sulit mencari bantuan di dunia fisik atau *offline*. Group Rehabilitasi Korban Kecanduan Judi *Online* (selanjutnya akan disingkat RKKJO) menjadi salah satu pengejawantahan yang penting dari fungsi sosial Facebook tersebut. Sebagai komunitas virtual berbentuk kelompok dukungan, RKKJO memfasilitasi masyarakat dari beragam identitas dan wilayah untuk mencari dukungan sosial dalam rangka keluar dari jerat permainan judol.

Kehadiran komunitas virtual seperti RKKJO menjadi sangat signifikan untuk masyarakat, mengingat masifnya persebaran judol di Indonesia. Kemudahan akses melalui internet, sistem transaksi melalui Mobile Banking yang fleksibel, dan iming-iming memperoleh jalan pintas menuju keuntungan yang besar, membuat banyak individu dengan gampang larut ke dalam judol (Marsela et al., 2023). Pada 2024, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judol dengan jumlah pemain sebanyak 4.000.000 orang dari kalangan dewasa maupun anak-anak yang, secara umum, berasal dari masyarakat menengah ke bawah (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024). Masifnya persebaran judol di Indonesia pun menjadi lebih gawat ketika diikuti dengan kasus-kasus kriminal berkaitan dengan permainan tersebut. Selain itu, individu yang terlibat judol juga rentan terisolasi secara sosial (Bakhtiar & Adilah, 2024). Namun demikian, meski memiliki banyak konsekuensi negatif, dan ilegal secara hukum, judol tetap berkembang di tengah masyarakat dan memicu berbagai persoalan. RKKJO, dalam konteks ini, menunjukkan bahwa masyarakat masih memiliki kesempatan untuk menjadi agen, yang secara sadar melawan dominasi judol, dengan memanfaatkan ruang media sosial. Situasi tersebut agaknya menunjukkan bahwa media sosial telah melampaui fungsinya sebagai medium pertukaran informasi.

Dalam masyarakat digital, media sosial adalah bagian dari infrastruktur yang membentuk performa manusia hari ini, meliputi cara mereka menampilkan tindakan sosial tertentu. Namun demikian, di saat yang sama, manusia juga turut memengaruhi performa dari teknologi-teknologi dalam budaya digital. Oleh karenanya, budaya digital adalah budaya performatif karena membentuk dan dibentuk oleh proses dan agensi tekno-sosial, serta membuka kemungkinan-kemungkinan baru bagi praktik dan intervensi performatif (Lecker, 2017). Penelitian ini berangkat dari perhatian peneliti terhadap bagaimana media sosial, khususnya Facebook, mampu memfasilitasi orang-orang yang kecanduan judol dalam mencari dukungan sosial untuk membantu mereka keluar dari jerat permainan tersebut.

Melalui etnografi virtual dalam RKKJO, penelitian ini menawarkan diskusi mengenai peran teknologi media sosial dalam membentuk performa sosial dan intimitas kolektif dalam komunitas virtual. Penelitian-penelitian sebelumnya tentang komunitas virtual memang telah menunjukkan spektrum perhatian yang luas, mulai dari isu teknis

hingga aspek sosial dan kultural. Misalnya, studi yang menyoroti aspek manajemen dan keamanan dalam penyelenggaraan program berbasis komunitas virtual, terutama dalam konteks krisis seperti pandemi (Cypers & Lopez, 2021). Sementara dalam perspektif bisnis, komunitas virtual dipandang mempunyai fungsi bagi individu untuk mengumpulkan modal sosial dan kultural (Nurhaliza & Fauziah, 2020). Namun demikian, di samping mempermudah individu dari berbagai kultur dan identitas untuk berjejaring tanpa batas wilayah dan waktu, terdapat tantangan dalam komunitas virtual yang cukup kompleks, seperti potensi munculnya ketegangan akibat perbedaan nilai dan individu yang rentan kehilangan rasa identitasnya (Aan Setiadarma et al., 2024). Selain itu, beberapa studi telah menjelaskan pengaruh komunitas virtual terhadap individu dan masyarakat, di dunia *offline*, termasuk peran komunitas virtual dalam memperluas jejaring sosial dan berbagi pengetahuan, bahkan hingga menimbulkan konflik yang berdampak secara faktual, seperti cyberbullying (Iswaratama, 2024; Elrio et al., 2024; Oksanen et al., 2024). Semua penelitian tersebut relatif berfokus pada relasi antarindividu yang saling terhubung secara daring, akan tetapi, di saat bersamaan mereka belum menyentuh pembahasan terkait pengalaman afektif yang dibentuk dan dimediasi oleh teknologi. Sehingga, penelitian ini memiliki kontribusi akademik yang signifikan dalam memahami peran teknologi media sosial sebagai bagian dari gerakan masyarakat, dalam wujud komunitas virtual. Spesifiknya, penelitian ini berusaha melihat bagaimana media sosial memfasilitasi, bahkan turut membentuk, performa sosial dan intimitas kolektif dalam perspektif kajian performa (*performance studies*).

(Kaplan, 2023) mengatakan apa yang khas dari kajian performa dalam media sosial adalah karena lingkungan media sosial mencerminkan dinamika komunikasi antara, setidaknya, tiga pihak. Ketika seorang pengguna media sosial mengunggah konten dan pengguna lain merespons, pertukaran dua arah ini ditampilkan di depan pengguna lain dalam jaringan yang, pada interaksi tersebut, berfungsi sebagai pihak ketiga. Ketika pengguna-pengguna ini kemudian juga merespons, reaksi mereka pun menjadi sebuah performa yang dilihat oleh yang lain. Interaksi performatif pihak ketiga semacam ini meluas ke berbagai interaksi lain dan, pada akhirnya, memberikan makna kolektif pada ikatan antarpribadi. Dalam dinamika media sosial tersebut, (Zhao et al., 2013) melihat media sosial, khususnya Facebook, memiliki dua fungsi. Pertama, sebagai panggung bagi individu dalam mengelola citra diri untuk memenuhi ekspektasi sosial dan nilai-nilai budaya; kedua, sebagai ruang pameran yang menyimpan arsip-arsip berupa foto, tulisan, video, dan lain sebagainya, yang menunjukkan identitas seseorang. Zhao et al. (2013) juga menyebut bahwa, baik sebagai panggung atau ruang pameran, media sosial senantiasa berkelindan dengan bagaimana ia memediasi kepentingan personal dengan kepentingan publik. Oleh karenanya, kajian performa harus dilihat sebagai spektrum luas dari tindakan manusia (Lecker et al., 2017).

Pada perkembangannya, studi tentang performa di media sosial tidak hanya berhenti pada kecenderungan individu membangun citra diri dan arsip, melainkan juga membangun jejaring yang menghadirkan performa sosial dan intimitas kolektif atau kebergaulan yang berlandaskan pengalaman bersama (Kaplan, 2023). Dalam penelitian ini, performa sosial dan intimitas kolektif diposisikan sebagai bagian dari dinamika komunitas virtual yang dibentuk oleh kecanggihan teknologi media sosial. Sehingga, berdasarkan kompleksitas fenomena dan studi literatur yang telah peneliti lakukan, maka, secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk memahami peran Facebook sebagai ruang performa sosial dan intimitas kolektif pada komunitas virtual RKKJO.

Sementara, pembahasan dalam topik ini peneliti bagi ke dalam tiga sub-pembahasan. *Pertama*, menyoal bagaimana fitur-fitur teknologi Facebook memfasilitasi para anggota komunitas virtual RKJJO dalam upaya mereka membangun dukungan melalui performa sosial. *Kedua*, mengelaborasi performa Facebook sebagai ruang bagi terbentuknya intimitas kolektif dalam komunitas virtual RKKJO. *Ketiga*, menjelaskan kontribusi akademik penelitian ini dalam memahami komunitas virtual sekaligus menyoal potensi media sosial sebagai teknologi yang mendukung agensi dan gerakan sosial (Kidd & McIntosh, 2016).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi virtual untuk mengkaji bagaimana platform Facebook sebagai teknologi memediasi pola komunikasi dan dinamika dukungan dalam komunitas virtual rehabilitasi pecandu judi online. Namun demikian, pendekatan etnografi yang peneliti lakukan juga mempertimbangkan soal beberapa isu etis, terutama, soal keamanan peneliti dengan subjek penelitiannya sebagaimana dijelaskan Huang et al. (2023). Pertimbangan ini muncul setelah peneliti menemukan adanya perundungan dalam grup RKKJO kepada anggota-anggota yang vokal menyuarakan perlawanan terhadap judol. Sehingga, penulis memutuskan untuk tidak mengakui secara terbuka di grup. Selain itu, atas pertimbangan etis yang serupa, peneliti juga tidak akan menampilkan tangkapan layar berupa status atau percakapan dalam grup tersebut. Dengan demikian, penelitian ini akan berfokus pada fungsi Facebook dalam memediasi dinamika kelompok dukungan RKKJO sekaligus media yang memfasilitasi praktik produksi memori berkaitan dengan judol. Data-data dikumpulkan lewat observasi semi-partisipan dengan penulis bergabung ke dalam grup untuk mengamati bagaimana fitur-fitur Facebook membantu para anggota dalam berinteraksi. Pada praktiknya, penulis juga melibatkan diri secara terbatas dengan para anggota melalui diskusi pada kolom-kolom komentar di sejumlah postingan. Selain itu, sebagai elaborasi lebih lanjut, peneliti juga melakukan wawancara semi-terstruktur terhadap pendiri komunitas dan memperkaya data melalui kajian teks-teks literatur dengan topik serupa. Kemudian, data-data yang telah ada, dianalisis secara reflektif. Annette Markham (2020) mengatakan analisis reflektif dalam etnografi virtual harus sejalan dengan tujuan riset dan peneliti perlu membuka kemungkinan terhadap segala yang muncul secara alami dalam ruang tempatnya meneliti. Dalam melakukan analisis, tahap pertama yang peneliti lakukan adalah menentukan data yang hendak dianalisis dan mengeliminasi selebihnya. Kemudian, peneliti menganalisis data yang sudah diseleksi melalui proses reflektif. Keterlibatan mendalam dan refleksi kritis terhadap data, merupakan kunci dalam proses ini, yang memungkinkan kategori dan pemahaman berkembang seiring proses pembacaan, pemilahan, dan penulisan ulang data. Analisis reflektif, dengan demikian, memaksa peneliti untuk senantiasa kembali menengok data, memeriksa tujuan penelitian secara mendalam, dan mengelaborasinya dengan konteks yang lebih luas.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti memposisikan Facebook sebagai entitas yang memiliki peran signifikan bagi terbentuknya agensi para pecandu judol yang ingin keluar dari lingkaran permainan tersebut. Sebagai sebuah teknologi media sosial, Facebook mampu menjadi ruang bagi para pecandu judol untuk berbagi pengalaman hidup yang

kompleks dan sulit untuk mereka bicarakan di lingkup-lingkup terdekat mereka. Hadirnya komunitas virtual RKKJO, dalam hal ini, menunjukkan bahwa Facebook dapat menyediakan ruang dukungan alternatif untuk individu-individu dengan permasalahan yang sama dan dalam ruang social *offline* rentan memperoleh stigma atau bahkan alienasi. Sehingga, pada gilirannya Facebook memiliki peran signifikan bagi terbentuknya intimitas kolektif di antara para pengguna yang tergabung dalam komunitas virtualnya. Kompleksitas temuan peneliti mengenai peran Facebook sebagai ruang dukungan *online* ini dibagi ke dalam tiga sub-pembahasan yang masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut.

Facebook Sebagai Ruang Performa Sosial

Menurut Kaplan (2023) performa sosial adalah tindakan individu yang berupaya memobilisasi emosi, membangun makna bersama, atau kohesi sosial, dengan mempertunjukkan tindakan sosial tertentu. Mekanisme pengorganisasian dalam performa sosial mengacu pada perhatian yang terfokus pada suatu objek dan, pada gilirannya, fokus perhatian ini membentuk solidaritas, bahkan identitas, dengan keyakinan bahwa anggota lain juga memperhatikan dan merasakan emosi yang sama. Dalam konteks media sosial, performa sosial terjadi manakala pengguna mempertunjukkan identitas, ekspresi tertentu, atau bagaimana ia menyikapi suatu fenomena, melalui platform yang memungkinkan mereka “dipertontonkan” dan ditanggapi oleh pengguna lain.

Media sosial Facebook memiliki sejumlah fitur yang mendukung ekosistem bagi tindakan performa sosial, khususnya untuk kelompok-kelompok yang membutuhkan ruang berbagi yang aman dan terkoneksi, seperti para pecandu judol. Sejauh pengamatan peneliti selama melakukan etnografi virtual dalam RKKJO, ada sejumlah fitur yang secara dominan memengaruhi praktik komunikasi di antara para anggotanya ketika mereka saling berbagi dukungan satu sama lain. Sehingga, pada saat bersamaan, fitur-fitur ini juga membentuk performa sosial yang khas dari para anggota komunitas virtual RKKJO.

Fitur pertama adalah pengaturan jenis grup yang bisa diatur menjadi terbuka untuk publik atau tertutup (privat). Grup yang bersifat publik, secara visibilitas, membuat postingan setiap anggota bisa terlihat oleh akun-akun yang bukan anggota ketika mereka berselancar di beranda Facebook. Sementara grup yang privat memungkinkan postingan-postingan dalam grup hanya bisa dilihat oleh anggotanya saja. Sehingga, model grup privat sangat cocok sebagai ruang untuk berbagi informasi atau obrolan terkait topik-topik yang relatif kontroversial. Dengan alasan semacam inilah RKKJO menggunakan fitur privat untuk membuat grup-nya menjadi tertutup dan semua postingan hanya bisa diakses serta dikonsumsi oleh anggota internal grup tersebut. Dalam praktiknya, grup yang tertutup ini memungkinkan para anggota untuk, secara bebas dan leluasa, mempertunjukkan pengalaman-pengalaman mereka berurusan dengan judol. Sehingga, dengan demikian, para anggota bisa menjadi aktor ketika mereka membagikan postingan mengenai cerita kekalahan mereka berjudi hingga mengalami kerugian finansial. Keamanan privasi ini juga ditunjang oleh kebebasan mereka untuk bersembunyi di balik anonimitas.

Pada praktiknya, anonimitas mampu menyembunyikan rasa kerentanan secara personal, kemudian risiko stigma sosial, sehingga individu bisa leluasa berbagi cerita-cerita keterlibatan dirinya dengan judol. Anggota komunitas RKKJO, bagaimanapun juga, merupakan para pecandu judol yang sering kali membawa beban rasa malu, penyesalan, atau bahkan trauma akibat masa lalunya sebagai penjudi. Maka, kemampuan untuk

mengontrol identitas diri secara digital melalui nama samaran dan penggunaan foto avatar atau foto palsu, menjadi instrumen penting untuk mendorong partisipasi aktif. Singkatnya, anonimitas memberikan ruang aman bagi anggota untuk mengekspresikan kegelisahan atau menceritakan kembali pengalamannya berjudi yang berujung pada kerugian finansial maupun sosial, tanpa khawatir memperoleh penghakiman dari ruang-ruang sosial terdekatnya. Bagaimanapun, masyarakat Indonesia sebagian besar cenderung masih memandang kecanduan judol sebagai kegagalan moral atau kelemahan pribadi. Oleh karenanya, anonimitas merupakan pilihan fitur yang melindungi individu dari stigma sosial, yang dapat memperburuk kondisi psikologis atau menghambat proses pemulihannya dari kecanduan judol.

Dengan fitur anonim, identitas, gender, atau kelas sosial, bukan lagi menjadi sesuatu yang penting dalam komunitas virtual, karena perhatian anggota sepenuhnya ada pada performa sosial. Dalam konteks ini, skrip cerita menjadi semacam mata uang yang dapat dipertukarkan dengan validasi dan dukungan para anggota. Skrip dari postingan-postingan RKKJO sendiri biasanya relatif mirip satu sama lain: bermula dari individu dengan pekerjaan tetap, penghasilan yang stabil, dan relasi sosial yang baik, entah dalam pertemanan maupun keluarga, tapi individu tersebut kemudian terjerat judol sampai terlilit hutang di sana-sini, hingga berujung pada kerugian finansial sekaligus sosial. Sedangkan di saat bersamaan, para anggota lain yang membaca postingan tersebut dan berkomentar, menjadi audiens yang biasanya menunjukkan rasa simpati, solidaritas sebagai sesama penjudi, dan dengan demikian menegaskan identitas mereka sebagai sesama korban manipulasi teknologi judol, sekaligus pejuang yang terus melawan. Perlawanan tersebut mereka wujudkan dalam aktivitas berbagi berita-berita tentang dampak nyata judol dengan tujuan agar para anggota, yang masih belum mampu berhenti sepenuhnya, akan semakin terpacu untuk segera berhenti. Selain itu, perlawanan terhadap judol juga termanifestasi melalui postingan-postingan yang menunjukkan nikmatnya menjalani hidup apabila dilakukan tanpa bermain judi. Postingan semacam ini biasanya muncul dalam bentuk foto-foto makanan mewah atau gambar lembaran uang yang relatif banyak, dan hal-hal lain yang menunjukkan kenikmatan apabila jika kita keluar dari jerat judol. Performa sosial selanjutnya mereka pertunjukkan melalui posingan berisi tips-tips untuk berhenti berjudi. Dalam unggahan harian, para anggota membagikan strategi yang mereka gunakan, mulai dari cara menghindari pemicu, pengalaman berhenti menggunakan m-banking supaya tidak tergiur untuk *top-up*, hingga aktivitas pengganti untuk menahan keinginan berjudi. Tips-tips ini tidak dikemas dalam gaya formal seperti artikel medis atau ceramah agama, tetapi dalam bahasa sehari-hari yang penuh nuansa pengalaman pribadi.

Melalui refleksi mendalam terkait dinamika komunikasi anggota RKKJO, peneliti melihat bahwa keleluasaan para anggotanya dalam mempertunjukkan performa sosial mereka, bisa berlangsung secara berkelanjutan karena Facebook merupakan teknologi yang tidak netral. Secara teknis, Facebook memungkinkan terbentuknya struktur kekuasaan dan batasan-batasan yang ketat. Dalam konteks RKKJO, struktur kekuasaan tertinggi dipegang oleh admin yang sekaligus merupakan inisiator terbentuknya komunitas virtual tersebut. Sebagai seorang pendiri, Facebook memfasilitasi sang admin untuk menjadi otoritas tertinggi yang menciptakan batasan-batasan terkait postingan mana yang diperbolehkan terbit atau dilarang sama sekali. Misalnya, melarang postingan-postingan yang mendukung judol, menerapkan seleksi anggota yang ketat dengan mengantisipasi agar grup steril dari sales-sales judol, menghapus komentar-

komentar yang mengandung perundungan, dan mengeluarkan anggota yang kontra dengan tujuan grup tersebut. Dalam hal ini, admin memiliki otoritas untuk memoderasi konten sesuai cara pandang dan visi yang ia wacanakan. Moderasi konten dan seleksi anggota yang ketat ini bertujuan untuk menciptakan rasa keamanan bersama, sebab hal itu menjadi prasyarat penting dalam komunitas berbasis pengalaman traumatis, dan rentan oleh stigmatisasi, seperti para pecandu judol.

Facebook Sebagai Ruang Intimitas Kolektif

Fitur-fitur Facebook yang, secara teknis dan reflektif, menyediakan ruang bagi para individu untuk mempertunjukkan performa sosial mereka, pada gilirannya, mampu membentuk intimitas kolektif: sebuah kondisi di mana individu merasakan keterhubungan emosional yang kuat dengan anggota lain dalam satu kelompok, melalui pengalaman dan perhatian bersama terhadap suatu objek atau narasi tertentu. Dalam komunitas virtual seperti RKKJO, performa sosial yang awalnya dibangun lewat interaksi antara aktor dengan audiens, mampu berkembang menjadi intimitas kolektif manakala tercipta perasaan dekat dan saling memahami antar anggota, meskipun mereka tidak saling kenal secara pribadi. Koneksi-koneksi antar pengguna, dalam konteks Facebook, misalnya, bukan hanya menampilkan ketertarikan atau keyakinan bersama dari suatu kelompok, tetapi juga mewujudkan secara nyata keberadaan hubungan sosial di antara para anggotanya (Kaplan, 2023).

Lebih jauh, intimitas kolektif yang lahir dari performa sosial bersifat timbal balik dan reflektif. Ketika satu orang tampil dan yang lain merespons, maka tercipta siklus komunikasi emosional yang memungkinkan kepercayaan dan solidaritas tumbuh. Dalam komunitas virtual RKKJO, intimitas kolektif ini termanifestasi melalui jejaring relasi yang dipersatukan oleh pengalaman bersama menghadapi judi. Jejaring relasi ini saling meligitmasi produksi ingatan mengenai judol melalui unggahan rutin, komentar, dan interaksi antaranggota. Mereka sama-sama mempertunjukkan nilai-nilai kolektif yang melegitimasi dampak negatif judol berdasarkan ingatan tentang kekalahan dan kerugian mereka.

Secara teknis, produksi memori dalam komunitas ini banyak dimulai dari curhatan para pecandu judol atas kerugian finansial dan sosial yang mereka peroleh, berikut segala konsekuensi yang mengikutinya. Sebagai platform, Facebook memungkinkan narasi semacam ini bertahan sebagai arsip ingatan dalam jangka panjang dan bahkan menjadi narasi kolektif yang sifatnya repetitif. Sehingga, boleh dikatakan, Facebook menjadi semacam diari digital kolektif, tempat individu saling berbagi traumanya masing-masing dan menjadikannya semacam pelajaran moral bersama. Selain itu, karena fleksibilitas ruang dan waktu dalam sistem Facebook, konteks sosial menjadi tidak lagi relevan, karena intimitas kolektif cenderung disatukan oleh perasaan emosional berbasis pengalaman bersama. Dengan kata lain, jejaring yang dipertontonkan bisa berasal dari berbagai lingkaran sosial yang tak terbatas. Situasi tersebut masih ditambah dengan identitas kelas, gender, dan lain sebagainya, yang juga relatif ditinggalkan ketika individu tergabung dalam komunitas virtual yang tertutup menggunakan akun anonim. Dalam hal ini, mereka membentuk identitas kolektif dan menjadi subjek-subjek yang mengidentifikasi diri mereka sebagai korban sekaligus pejuang. Korban dari permainan judi yang merugikan dan pejuang yang sedang meniti jalan untuk keluar dari kecanduan permainan tersebut.

Performa intimitas kolektif, dalam refleksi penelitian ini, juga menampilkan agensi individu yang mengacu pada kemampuan individu untuk menarasikan dirinya

dan menegosiasikan posisinya dalam komunitas. Pilihan untuk berbagi kisah personal, dengan demikian, dapat dianggap sebagai tindakan strategis untuk memperoleh pengakuan, pengaruh, dan bahkan solidaritas.

Komunitas Virtual, Teknologi Facebook, dan Agensi

Studi mengenai komunitas virtual sejauh ini terus mengalami perkembangan yang signifikan, terutama di ranah kajian media dan ilmu komunikasi. Penelitian-penelitian terdahulu, sebagaimana peneliti kutip di atas, telah menunjukkan kompleksitas dari fenomena komunitas virtual. Misalnya, komunitas virtual ternyata berpotensi menjadi ruang strategis bagi individu untuk mengumpulkan modal sosial sekaligus modal kultural dalam kaitannya dengan urusan karir dan bisnis (Nurhaliza & Fauziah, 2020). Meskipun, di lain sisi, komunitas virtual bisa memicu konflik yang memiliki konsekuensi di dunia *offline* (Elrio et al., 2024; Oksanen et al., 2024). Dengan demikian, sejauh ini, penelitian-penelitian mengenai komunitas virtual secara garis besar menunjukkan bahwa ia merupakan ruang di media sosial yang memiliki kekhasan, baik dari segi interaksi maupun kultural, tergantung dari minat bersama anggota yang mendiaminya. Komunitas virtual bisa memberi peluang bagi individu yang tergabung di dalamnya untuk mengakumulasi modal sosial, kultural, dan lain sebagainya, secara luas karena sifatnya sebagai media sosial yang tak terikat batas wilayah. Namun demikian, keterbukaan media sosial, agaknya, memiliki konsekuensi yang cukup serius ketika terjadi konflik seperti *cyberbullying* dan sebagainya. Konflik tersebut bahkan bisa berimbas ke dunia fisik atau dunia *offline* kita sehari-hari.

Penelitian ini memiliki kontribusi akademik yang signifikan dalam kajian komunitas virtual dengan berfokus terhadap bagaimana Facebook, sebagai sebuah teknologi, mampu menyediakan ruang yang memfasilitasi pemberdayaan sosial. Dalam konteks RKKJO, Facebook membantu para pecandu judol dengan memfasilitasi ruang aman untuk saling mengeksperiskan pengalaman traumatis mereka ketika mengalami kekalahan dan kerugian finansial sekaligus sosial. Kebaruan dari penelitian ini dibanding penelitian-penelitian sebelumnya ada pada temuan peneliti bahwa komunitas virtual memiliki kekhasan pola komunikasi bukan hanya karena interaksi antaranggota di dalamnya, melainkan juga karena dibentuk dan dimediasi oleh fitur-fitur teknologi media sosial tempatnya eksis. Melalui fitur-fitur seperti grup privat, sistem moderasi, hingga *like* dan *emoticon*, anggota RKKJO mampu membangun basis perlawanan dengan memproduksi performa sosial secara repetitif mengenai judol yang merugikan dan berbahaya. Keleluasaan untuk bersembunyi di balik nama dan foto palsu juga membuat para anggota relatif menjadi lebih terbuka dalam membagikan dan memaknai pengalaman mereka satu sama lain. Oleh karenanya, secara reflektif, penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat membuka ruang partisipasi yang bermakna bagi kelompok-kelompok yang rentan mengalami marginalisasi atau stigma sosial.

Temuan-temuan yang telah peneliti jelaskan, dengan demikian, menegaskan media sosial sebagai teknologi yang dapat mendukung berkembangnya gerakan sosial. Setiap individu dalam media sosial memiliki kesempatan untuk meraih agensi mereka, dengan memanfaatkan teknologi media sosial untuk bergerak, berpendapat, dan membentuk jejaring. Dengan kata lain, penelitian ini menegaskan potensi media dalam mendukung gerakan sosial (Kidd & McIntosh, 2016). Dalam konteks RKKJO, di mana para pecandu judol berkumpul untuk mencari dukungan dan validasi atas keputusan mereka ingin berhenti, platform semacam Facebook hadir melampaui ruang virtual atau sarana

komunikasi. Lebih dari itu, Facebook menjadi infrastruktur sosial tempat makna, identitas, dan resistensi dirumuskan secara individu dan kolektif.

Kesimpulan

Penelitian ini menjawab pertanyaan tentang bagaimana fitur-fitur Facebook membentuk performa sosial dan intimitas kolektif dalam komunitas virtual RKKJO. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur Facebook membuat para anggota RKKJO mengandalkan skrip cerita kronologi pengalaman mereka berurusan dengan judul atau pemikiran mereka tentang permainan tersebut sebagai bagian dari performa sosialnya. Pada praktiknya, para anggota yang menyebarkan postingan tersebut menjadi aktor, sedangkan anggota lain yang membaca dan memberi respons menjadi audiens. Dalam komunikasi aktor-audiens ini, baik produksi skrip maupun repons berupa like dan komentar, sama-sama mempertunjukkan identitas anggota sebagai korban judul sekaligus pejuang yang berusaha bangkit dari keterpurukan. Pada gilirannya, fenomena performa sosial di RKKJO ini menjawab pertanyaan kedua, yaitu terbentuknya intimitas kolektif. Dalam hal ini, performa sosial, secara empiris, membentuk intimitas kolektif melalui ekspresi diri, interaksi berulang, ritual afektif, dan penguatan identitas kelompok dalam komunitas virtual RKKJO. Dengan demikian, kontribusi akademik dari penelitian ini terletak pada intergarsi antara pendekatan performatif dan studi media digital dalam memahami komunitas virtual berbasis pengalaman bersama. Penelitian ini memperluas konseptualisasi performa sosial dan intimitas kolektif, yang sebelumnya banyak dikaji dalam konteks budaya populer atau ruang fisik, ke dalam ranah komunikasi digital. Namun demikian, karena penelitian ini masih terbatas di ruang digital, maka penelitian selanjutnya disarankan untuk menggali sejauh mana media sosial mampu memengaruhi gerakan sosial di dunia fisik, terutama dalam rehabilitasi sosial bagi kelompok rentan.

Referensi

- Aan Setiadarma, Ahmad Zaki Abdullah, Priyono Sadjijo, & Dwi Firmansyah. (2024). Tinjauan Literatur Transformasi Sosial dalam Era Virtual. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 232–244. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2930>
- Aulia Iswaratama. (2024). The Role of Virtual Communities in Encouraging Social Interaction in the Digital Era. *HISTORICAL: Journal of History and Social Sciences*, 3(1), 51–61. <https://doi.org/10.58355/historical.v3i1.100>
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Cypers, S. J., & Lopez, A. (2021). Virtual Community Mental Health Support during the COVID-19 Pandemic Crisis: Balancing Accessibility with Online Security. *Children and Schools*, 43(4), 235–242. <https://doi.org/10.1093/cs/cdab020>
- Elrio, A. E., Soesanto, E., Ahmad, F. A., & Putranto, F. A. (2024). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja. *Humanitis: Jurnal Humaniora, Sosial Dan Bisnis*, 2(1). <https://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/87>
- Huang, B., Cadwell, P., & Sasamoto, R. (2023). Challenging ethical issues of online ethnography: reflections from researching in an online translator community. *Translator*, 29(2), 157–174. <https://doi.org/10.1080/13556509.2023.2188700>
- Kaplan, D. (2023). Performing Identity or Performing Relationships? Rethinking Performance Theory in Social Media Studies. *Cultural Sociology*. <https://doi.org/10.1177/17499755221149184>

- Kidd, D., & McIntosh, K. (2016). Social Media and Social Movements. *Sociology Compass*, 10(9), 785–794. <https://doi.org/10.1111/soc4.12399>
- Leeker, M. (2017). Performing (the) Digital. Positions of Critique in Digital Cultures. In M. Leeker, I. Schipper, & T. Beyes (Eds.), *Performing the Digital - Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. The Deutsche Nationalbibliothek.
- Leeker, M., Schipper, I., & Beyes, T. (2017). Performativity, performance studies and digital cultures. In M. Leeker, I. Schipper, & T. Beyes (Eds.), *Performing the Digital - Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. The Deutsche Nationalbibliothek lists.
- Markham, A. N. (2020). DOING ETHNOGRAPHIC RESEARCH IN THE DIGITAL AGE. In P. Leavy (Ed.), *The Field of Qualitative Research*. Oxford University Press.
- Marsela, S., Syifa, A., Pratama, F. D., & Muqfi, R. Al. (2023). Persoalan Penjudi dan Judi Online dalam Analisa Teori Etika Utilitarianisme. *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat*, 1(02). <https://journal.forikami.com/index.php/dassollen/article/view/395>
- Nurhaliza, W. O. S., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(1), 18–38. <https://doi.org/10.35905/komunida.v7i2>
- Oksanen, A., Celuch, M., Oksa, R., & Savolainen, I. (2024). Online communities come with real-world consequences for individuals and societies. *Communications Psychology*, 2(1). <https://doi.org/10.1038/s44271-024-00112-6>
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024). GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online. <https://www.pptk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Tan, Y. T., Rehm, I. C., Stevenson, J. L., & De Foe, A. (2021). Social Media Peer Support Groups for Obsessive-Compulsive and Related Disorders: Understanding the Predictors of Negative Experiences. *Journal of Affective Disorders*, 281, 661–672. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.11.094>
- Zhao, X., Salehi, N., Naranjit, S., Alwaalan, S., Voids, S., & Cosley, D. (2013, April 27). The Many Faces of Facebook: Experiencing Social Media as Performance, Exhibition, and Personal Archive. *The SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.