

Netizen dan Infotainment: Studi Etnografi Virtual pada Akun Instagram @lambe_turah

Nunung Prajarto

Universitas Gadjah Mada

Jl. Socio Yustitia, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

E-mail: yanpraz@ugm.ac.id

Abstract: *The popularity of social media adoption among society has been changed the landscape of media industry. Social media enables its user to be a content creator in many topics, including infotainment, such as portrayed in the Instagram account @lambe_turah. By using virtual ethnography as the methodological approach, this study aims to understand netizens' activities, sentiments and roles. The result shows that netizens have a significant role in affecting discussion flow through comment feature, including giving negative sentiment towards the posts. Netizen's roles in @lambe_turah account divided into three categories: the information feeder, completing information, and opposing information.*

Keyword: *infotainment, Instagram, netizens, social media, virtual ethnography*

Abstrak: *Popularitas media sosial telah mengubah lanskap industri media secara signifikan. Media sosial memungkinkan penggunaannya menjadi produsen konten di berbagai topik, termasuk infotainment. Dengan menggunakan metode etnografi virtual, kajian ini bertujuan untuk memahami aktivitas, sentiment serta peranan netizen. Hasil kajian menunjukkan bahwa netizen memiliki peran signifikan dalam memengaruhi arah dan aliran diskusi yang disampaikan melalui fitur komentar, termasuk sentimen negatif. Adapun peran netizen dalam akun Instagram @lambe_turah terbagi menjadi tiga kategori yaitu pemberi informasi, pelengkap informasi, dan penyanggah informasi.*

Kata kunci: *infotainment, Instagram, media sosial, netizens, virtual ethnography,*

Sejak awal kemunculannya, media baru telah merevolusi cara menyimpan, memublikasikan, mencari, dan mengonsumsi informasi yang kemudian mengubah lanskap industri media saat ini. Pada mulanya, industri media konvensional berperan sebagai produsen informasi tunggal dan menempatkan audiens sebagai konsumen informasi yang pasif. Audiens cenderung diposisikan sebagai khalayak pasif yang tidak memiliki kuasa atas konten informasi yang disampaikan media. Akan tetapi, kondisi tadi

berubah secara signifikan seiring kehadiran media baru.

Kemampuan pengguna media baru (warga net/netizen) untuk memproduksi konten informasi memungkinkan setiap netizen memiliki kuasa sebagai produsen pesan. Netizen memiliki keleluasaan dan peluang untuk membuat konten sesuai dengan minat dan kepentingannya. Terlebih, media baru memungkinkan setiap netizen dapat memproduksi dan menyebarkan informasi dalam waktu

singkat, melebihi kemampuan media konvensional. Akibatnya, media baru kini telah menjadi kanal informasi yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk mengakses informasi. Media sosial sebagai bagian dari media baru pada satu titik turut berkontribusi dalam mengubah lanskap ini. Melalui media sosial, setiap *netizen* dapat mengunggah konten secara bebas, baik melalui akun personal maupun organisasional yang dimilikinya. Sifat dan bentuk konten informasi ini pun cukup beragam, tidak terkecuali *infotainment*.

Secara ringkas, *infotainment* merupakan istilah yang hadir kala peneliti media dan jurnalisme mencatat adanya garis kabur antara program informasi (*hard news*) dan konten hiburan (*entertainment*). Di satu sisi, *hard news* tradisional dikemas dengan mempertimbangkan nilai hiburan guna mencari perhatian audiens demi meningkatkan *rating*. Di sisi lain, program hiburan mulai bergerak untuk mengangkat topik informasi yang lebih serius. Hal ini kemudian melahirkan konsep *infotainment* sebagai bentuk campuran antara *hard news* dan konten hiburan (Carpini & William, 2001). Dalam konteks Indonesia, konsep *infotainment* lebih banyak dipahami sebagai berita hiburan berupa gosip tentang selebritas. Meskipun demikian, pada perkembangannya sosok yang ditampilkan dalam konten *infotainment* kemudian berkembang tidak hanya mencakup para selebritas saja, melainkan juga tokoh masyarakat, pejabat publik, dan figur publik lainnya.

Bentuk *infotainment* umumnya dikenal dalam format siaran di televisi atau cetak di

majalah serta tabloid selebritas. Meskipun demikian, perluasan bentuk terjadi kala konten *infotainment* mulai disampaikan pula melalui media sosial. Dalam jagad media sosial, *infotainment* hadir salah satunya melalui akun Instagram Lambe Turah (@lambe_turah). Akun Lambe Turah dibuat pada tahun 2016 dan secara tegas memosisikan hiburan sebagai topik konten yang disampaikan dalam akunnya. Menariknya, unggahan (*posting*) akun Instagram Lambe Turah berasal dari *netizen* sehingga secara sederhana, akun Lambe Turah merupakan aktualisasi praktik jurnalisme warga di bidang informasi hiburan yang termediasi melalui akun media sosial. Pada tataran ini *netizen* berperan penting dalam arus *infotainment* yang disampaikan oleh Lambe Turah. Lebih lanjut, sentimen informasi serta peran *netizen* dalam akun Lambe Turah akan menjadi fokus paparan yang disampaikan dalam kajian ini.

Kehadiran akun *infotainment* di media sosial tidak lepas dari rekam jejak industri *infotainment* serta perkembangan teknologi komunikasi. Industri *infotainment* yang pada mulanya berpusat dalam bentuk cetak dan siaran kini telah merambah media baru sebagai platform medianya. Partisipasi masyarakat sebagai produsen informasi kian menguat dengan dukungan piranti teknologi komunikasi. Konsep *netizen journalism* kemudian mampu merefleksikan bahwa industri *infotainment* di media sosial dapat bekerja, serta memahami segala kontroversi terkait penerapan praktik *netizen journalism* dalam proses transmisi informasi.

Industri *Infotainment* di Media Sosial

Perubahan lanskap industri *infotainment* telah berubah secara signifikan baik dilihat dari aspek bentuk pengemasan maupun cara informasi ini diperoleh. Pada mulanya, upaya untuk memperoleh informasi hiburan cenderung lekat dengan aktivitas *paparazi* yang terkesan haus informasi dari para figur publik dan secara aktif mengikuti kegiatan keseharian figur publik tertentu demi memperoleh informasi. Sebaliknya, kini melalui akun media sosial yang bersifat personal, para figur publik dengan senang hati membagikan curahan hati, foto, dan hal-hal personal mereka secara suka rela di akun media sosialnya. Pada akhirnya, aktivitas *paparazi* yang mulanya cenderung berpusat pada keaktifan mereka memperoleh informasi nampak mulai bergeser menjadi pengumpul informasi. Lebih lanjut, fenomena ini pula yang kemudian menstimulasi lahirnya sejumlah akun di media sosial yang mengkhususkan topik informasinya di bidang *infotainment*.

Lahirnya akun-akun *infotainment* di media sosial tidak lepas dari peran para “*celebrity watcher*” yang mendokumentasikan informasi personal selebritas dan kemudian menyebarkannya melalui akun-akun *infotainment* di media sosial. Pada tataran ini, para *celebrity watcher* yang mayoritas bukan merupakan pekerja industri *infotainment* menjalankan peran yang multifungsional. Hal ini selaras dengan Pavlik (2008, h.75) yang membagi tiga fungsi *celebrity watcher*, yaitu sebagai sumber informasi, jurnalis, dan audiens yang mengakses informasi. Para *celebrity watcher*,

sebagai sumber informasi, kerap secara aktif memberikan *feeding* informasi kepada sejumlah akun *infotainment* di media sosial. Fungsi jurnalis yang dijalankan oleh para *celebrity watcher* adalah dengan melakukan investigasi atas informasi yang disampaikan. Adapun dalam posisinya sebagai audiens, *celebrity watcher* merupakan konsumen informasi yang disampaikan oleh akun.

Praktik pengumpulan informasi dari para *celebrity watcher* untuk kemudian diolah dan dipublikasikan kembali sesungguhnya mencerminkan aktualisasi konsep *citizen paparazi*. Meskipun demikian, hal ini hadir bukan tanpa tantangan. Serupa dengan konsep *citizen journalism*, konsep *citizen paparazi* dianggap masih menyisakan persoalan tentang kurangnya profesionalitas para jurnalis sebagai penyampai informasi (Flew, 2008). Anggapan akan kurangnya profesionalitas, misalnya, dicerminkan dalam proses pengumpulan informasi yang cenderung berlawanan dengan tata cara jurnalis mencari informasi berita pada umumnya. Meskipun demikian, konsep *citizen paparazi* di sisi lain turut mengeliminasi anggapan tentang audiens pasif (Ross dan Nightingale, 2003, h. 520). Keaktifan audiens untuk mengumpulkan dan mengolah kembali informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa audiens turut berperan aktif dalam proses transmisi informasi. Lebih lanjut, di sisi lain *citizen paparazi* sesungguhnya turut menyisakan kekhawatiran bagi pelaku media tradisional yang merasakan kehilangan peran dan kontrol atas arus informasi yang bergerak di masyarakat.

Menelaah lebih jauh tentang industri *infotainment* di media sosial, akun *infotainment* di media sosial sesungguhnya bukan merupakan jenis satu-satunya. McNamara (2011, h. 524) membagi jenis industri *infotainment* menjadi empat kategori. *Pertama*, blog hiburan *mainstream* yang menggabungkan informasi gosip dan publisitas, serta umumnya merupakan perpanjangan tangan dari program hiburan di televisi. *Kedua*, blog hiburan personal yang bersifat komersial. *Ketiga*, blog agen *paparazi* yang memiliki akses terhadap dunia hiburan. Terakhir, media sosial yang dimiliki oleh para figur publik secara personal. Mengacu pada hal ini, konsep media *infotainment* yang ada di media sosial cukup beragam. Kehadiran akun-akun *infotainment* di media sosial menjadi pelengkap keempat kategori ini.

Cikal bakal *netizen journalism* hadir sebagai akibat dari rasa jengah audiens terhadap informasi yang disajikan oleh media *mainstream*. Kejengahan terjadi karena adanya *framing* informasi yang bias kepentingan dari pemilik media, sehingga informasi yang disampaikan dianggap tidak lagi objektif. Kondisi ini mendorong audiens mencari cara lain untuk menghasilkan, membagikan, serta mendapatkan informasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka (Hauben, 1997). Meskipun demikian, *netizen journalism* sebagai solusi atas kebuntuan tadi, sesungguhnya masih pula menyisakan persoalan serupa dengan informasi yang disampaikan media *mainstream*. Informasi yang disampaikan melalui praktik *netizen journalism* juga dilanda skeptisisme terkait

nilai aktualitas dan objektivitas informasi yang disampaikan.

Kelahiran *netizen journalism* sebagai media alternatif tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi yang diadopsi masyarakat. Telepon genggam dan *smartphone* sebagai gawai personal memungkinkan setiap individu mampu berperan sebagai jurnalis dengan cara memublikasikan kejadian yang terjadi di depan mata mereka (Rheingold, 2002). Berkaitan dengan hal ini, tingkat kecepatan mereka untuk menginformasikan kejadian tentunya akan jauh lebih andal dibandingkan jurnalis dari institusi media. Kecepatan penyampaian informasi inilah yang menjadi nilai unggul *netizen journalism* dibandingkan media *mainstream*.

Keunggulan *netizen journalism* dalam menyampaikan informasi di sisi lain masih menyisakan persoalan terkait informasi yang disampaikan. Secara teknis, perangkat yang dimiliki *netizen* dianggap cukup untuk memenuhi tata cara pendokumentasian dan pelaporan langsung kejadian tertentu dari lokasi kejadian (Mabweazara, 2011). Meskipun demikian, minimnya kemampuan *netizen* untuk memberikan perspektif dan kedalaman informasi menyebabkan institusi media masih berperan penting dalam proses transmisi informasi. Sebagaimana disampaikan Gordon (2007), peran institusi media bergeser menjadi *gatekeeper* dan editor atas konten informasi yang disampaikan.

Pandangan kritis terhadap *netizen journalism* muncul dari sejumlah pihak, antara lain media tradisional dan masyarakat.

Isu penting yang banyak dikritisi khususnya berkaitan dengan obyektivitas. Sebagai bentuk lain dari praktik jurnalisme, *netizen journalism* turut dituntut untuk memuat prinsip obyektivitas dalam konten informasinya. Keriuhan informasi serta peluang besar bagi siapa pun untuk memproduksi konten informasi menyebabkan obyektivitas informasi yang disampaikan dipertanyakan. Lebih lanjut, persoalan tentang akurasi informasi turut menjadi tantangan tersendiri bagi praktik *netizen journalism*. Prosedur penyampaian informasi dalam *netizen journalism* bagaimana pun tetap harus memperhatikan prosedur etika jurnalistik (Maher, 2005). Kemampuan warga untuk menyampaikan informasi sesuai dengan etika jurnalistik pada satu titik masih banyak diragukan, terlebih akurasi dan obyektivitas informasi memiliki kaitan erat dengan sentimen yang termuat dalam informasi.

Terlepas dari segala kritik, praktik *netizen journalism* sesungguhnya memungkinkan adanya pengawasan langsung audiens terhadap informasi yang dipublikasikan. Interaktivitas yang menjadi karakteristik media baru memungkinkan audiens dapat langsung memberikan tanggapan (*feedback*) kala menemukan informasi yang diragukan akurasinya. Akibatnya, proses klarifikasi informasi dapat disampaikan pada saat itu juga.

METODOLOGI

Pendekatan kualitatif menjadi pendekatan yang digunakan sebagai landasan metodologis dalam penelitian ini. Adapun pisau analisis yang digunakan

adalah metode etnografi virtual yang dianggap memungkinkan peneliti melihat konten yang disampaikan oleh akun *infotainment* Lambe Turah di Instagram secara komprehensif. Selain itu, metode ini juga memungkinkan peneliti untuk memilih serta mengambil poin penting sebagai temuan penelitian yang dibutuhkan. Lebih lanjut, limitasi metode ini berkaitan dengan melihat konten dari sudut pandang audiens dan pengamat, alih-alih dari sudut pandang produsen pesan.

Metode etnografi virtual digunakan sebagai upaya investigasi atas penggunaan internet yang memiliki makna bagi kehidupan sosial masyarakat. Pada tataran ini, media interaktif dipahami sebagai baik budaya itu sendiri maupun sebuah artefak budaya (Hine, 2000, h. 64). Menggunakan metode etnografi virtual memungkinkan peneliti untuk melihat interaksi yang termediasi pada ranah virtual maupun fisik. Terlebih lagi, batasan antara yang “virtual” dan yang “nyata” tidak dapat dianggap sebagai sesuatu yang hadir secara sertamerta (*taken-for-granted*). Melihat konteks dalam penelitian ini, dengan jejaring sosial Instagram dapat dipahami sebagai sebuah artefak budaya yang membentuk atau terbentuk oleh budaya itu sendiri. Metode ini memungkinkan peneliti untuk terlibat bersama objek kajiannya dalam rentang waktu yang ditentukan, bahkan secara berkala, tanpa harus membenamkan diri dalam jangka waktu yang lama.

Penggunaan kanal Instagram sebagai *platform* media *infotainment* akun Lambe Turah memungkinkan proses transmisi

informasi terjadi dalam cara yang berbeda dibandingkan media penyiaran dan cetak. Sumber informasi hiburan yang disampaikan tidak sepenuhnya berasal dari administrator (admin) pengelola akun Lambe Turah, melainkan juga dari *netizen*. Penyampaian informasi dapat dilakukan secara langsung dengan *netizen* mengirimkan materi informasi kepada administrator untuk kemudian diolah menjadi konten informasi, maupun secara tidak langsung melalui fitur komentar (*comment*). Secara konseptual, kondisi ini merefleksikan penerapan konsep audiens aktif dalam media baru dengan audiens diposisikan tidak hanya aktif mengurai (*decoding*) informasi melainkan juga memproduksi konten informasi. Lebih lanjut, diskusi hasil kajian berpusat pada dua topik yaitu aktivitas dan sentimen informasi dari *netizen*, serta peran mereka dalam akun Instagram Lambe Turah.

HASIL

Sebagai akun media *infotainment* yang bergerak di media sosial, akun Lambe Turah tidak jarang mengunggah informasi yang sesungguhnya bersumber dari *netizen* dalam keseharian mereka. Banyak di antara *netizen* yang menyaksikan kejadian tertentu yang dialami oleh figur publik dan kemudian melaporkan kejadian itu kepada admin akun Lambe Turah, agar kemudian diolah dan diunggah menjadi sebuah konten *infotainment*. Pada tataran ini, akun Lambe Turah sesungguhnya tidak serta merta menjadi produsen pesan secara tunggal. Lambe Turah cenderung lebih banyak

berperan sebagai *gate keeper* informasi yang menerima informasi dari *netizen* untuk kemudian dikemas sesuai dengan *tone and manner* yang biasa digunakan dalam setiap unggahan akun Lambe Turah.

Meskipun demikian, sesungguhnya peran *netizen* di akun Lambe Turah tidak terbatas pada fungsi penyedia informasi (informan) saja. *Netizen* turut berperan penting dalam menggerakkan arus diskusi terkait isu yang disampaikan dalam konten *infotainment* di akun Lambe Turah, khususnya dengan memanfaatkan fitur komentar. Pada praktiknya, akun Lambe Turah seolah berlaku hanya sebagai penyedia ruang diskusi, sedangkan admin akun bertindak sebagai pihak pelontar isu. Sementara itu, diskusi dan perdebatan terkait isu yang disampaikan lebih banyak muncul di kolom komentar yang disampaikan *netizen*.

Penegasan akan peran admin akun Lambe Turah sebagai pelempar isu dicerminkan pula melalui pola unggahan yang cenderung tidak memuat prinsip 5W+1H sebagai narasi dalam *caption* di hampir seluruh konten yang diunggah. Tidak jarang admin akun Lambe Turah menyampaikan unggahan minim *caption* dan membiarkan wacana dikembangkan oleh *netizen* sendiri. Agaknya pola ini menjadi cara yang dipilih admin akun Lambe Turah untuk memancing respon *netizen*. Selain itu, upaya untuk menstimulasi respon dari *netizen* dilakukan pula dengan menggunakan gaya bahasa kasual, pun dengan menggunakan istilah masa kini atau bahasa *slank*. Tidak jarang admin akun Lambe Turah juga menggunakan *emoticon* sebagai bagian

dari konten yang diunggah guna memperkuat kesan santai, kasual, dan lebih dekat dengan *netizen*. Sebagaimana media *infotainment* pada umumnya, pokok bahasan yang kerap disampaikan dalam unggahan konten Lambe Turah berpusat pada kehidupan selebritas dan figur publik. Meskipun demikian, *infotainment* yang disampaikan pada umumnya cenderung berpusat pada isu-isu kontroversial kehidupan personal selebritas dan figur publik yang kerap dianggap menyimpang dari norma masyarakat. Menariknya, isu kontroversial ini justru cenderung lebih diminati *netizen* yang diindikasikan melalui jumlah *like* dan komentar yang ditinggalkan di unggahan.

Signifikansi peran *netizen* dalam proses transmisi informasi di akun Lambe Turah terutama muncul kala admin akun mengunggah konten (melemparkan isu), kemudian dikomentari oleh *netizen*. Melalui fitur komentar ini *netizen* dapat berdiskusi atau bahkan berdebat terkait isu yang disampaikan. Selain itu, dalam arus diskusi dan/atau perdebatan tidak jarang *netizen* hadir sebagai pihak yang justru memberikan informasi tambahan dengan menggunakan fitur komentar. Dengan cara ini, keterbatasan informasi yang disampaikan oleh admin akun di bagian *caption* foto seolah justru dilengkapi oleh *netizen* yang memberikan informasi tambahan melalui fitur komentar. Meskipun demikian, sebagaimana skeptisisme terkait objektivitas dan akurasi informasi dalam praktik *netizen journalism* (Mabweazara, 2011), informasi tambahan yang disampaikan oleh *netizen* juga tidak serta merta dapat dianggap objektif dan akurat. Terlebih, komentar yang disampaikan merupakan opini

yang tidak dipungkiri berpotensi memuat sentimen subjektif.

Sentimen dalam komentar yang disampaikan oleh *netizen* di akun Lambe Turah secara umum terbagi menjadi tiga jenis. Pertama, sentimen positif yang umumnya diindikasikan dengan kalimat pujian atau persetujuan. Kedua, sentimen negatif yang diindikasikan dengan kalimat celaan, pertidaksetujuan, atau bahkan *hate speech*. Ketiga, sentimen netral yang diindikasikan misalnya dengan menanyakan informasi seputar unggahan yang disampaikan, serta menjawab pertanyaan dari *netizen* lain. Lebih lanjut, tingginya tingkat aktivitas *netizen* dalam mengomentari unggahan dalam akun Lambe Turah diasumsikan dipengaruhi oleh tingkat kontroversial topik bahasan yang disampaikan. Pada titik ini, dapat ditarik simpulan sederhana bahwa *netizen* yang mengikuti akun Lambe Turah cenderung memiliki minat dan atensi yang besar terhadap dunia hiburan Indonesia, khususnya hal-hal dramatis yang lekat dengan topik bahasan kontroversial.

Memetakan kecenderungan sentimen pesan dalam komentar yang disampaikan oleh *netizen* di unggahan akun Lambe Turah, mayoritas *netizen* cenderung lebih banyak memberikan sentimen negatif dibandingkan positif dan netral. Sebagian besar sentimen positif yang disampaikan dalam komentar di akun Lambe Turah umumnya disampaikan hanya oleh penggemar selebritas atau figur publik yang diberitakan. Sementara itu, sentimen negatif banyak disampaikan oleh *netizen* baik yang secara langsung ditujukan kepada selebritas atau figur publik yang

diberitakan maupun kepada *netizen* lain yang juga mengomentari unggahan yang memiliki pendapat yang berbeda. Pada tataran ini, perlu digarisbawahi bahwa wacana yang didiskusikan oleh *netizen* di kolom komentar kemudian tidak melulu berpusat pada sosok selebritas atau figur publik yang diberitakan saja, melainkan juga berkaitan dengan komentar yang disampaikan oleh *netizen* lain.

Ketertarikan *netizen* terhadap akun Lambe Turah sebagai media *infotainment* di media sosial diyakini dipengaruhi oleh faktor kemudahan akses dan interaktivitas antarpengguna. Tingkat adopsi *smartphone* dan *tablet* sebagai dua gawai yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet memungkinkan *netizen* dapat mengakses informasi di akun Lambe Turah secara mudah dan kapan saja. Hal ini tentunya lebih praktis dibandingkan audiens harus menonton berita hiburan di televisi atau mengeluarkan biaya untuk membeli tabloid/majalah hiburan guna memperoleh *infotainment* tentang selebritas atau figur publik. Selain itu, informasi yang disampaikan dalam konten unggahan selalu tersimpan dalam akun sehingga *netizen* dapat mengaksesnya kapan saja, berbeda dengan siaran televisi yang terjadwal secara rinci. Di sisi lain, aspek interaktivitas turut menjadi hal yang menjadi daya tarik *netizen* dalam mengakses akun Lambe Turah. Berbeda dengan media cetak dan televisi, media baru memungkinkan interaktivitas antarpengguna terjadi secara simultan dalam konteks *real time*. Oleh karena itu, peran *netizen* yang menjadi penentu arah diskusi

terkait isu yang diunggah terasa lebih nyata dibandingkan audiens di televisi.

Partisipasi aktif *netizen* ini seolah memberikan ruang berekspresi bagi setiap *netizen* sehingga keterlibatan dan *sense of belonging netizen* terkait isu yang disampaikan cenderung lebih kuat dibandingkan partisipasi mereka di media konvensional. Lebih lanjut, partisipasi aktif *netizen* dalam mengomentari unggahan akun Lambe Turah tidak jarang mendorong terjadinya “perang komentar” (*comment war*) di antara sesama *netizen* sendiri. Menariknya, admin akun Lambe Turah seolah membiarkan *comment war* terjadi tanpa perlu ditengahi, serta arah dan wacana diskusi berkembang dengan sendirinya. Kondisi ini seolah kian mencerminkan peran admin Lambe Turah yang memang hanya bertugas untuk melemparkan isu saja, tanpa mengendalikan arah wacana yang berkembang di kemudian waktu.

Terjadinya *comment war* di antara para *netizen* sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya umumnya terjadi kala terdapat individu-individu yang sama-sama mengomentari isu tertentu namun memiliki pendapat berbeda. Hal ini umumnya terjadi antara *netizen* yang merupakan penggemar (*lovers*) selebritas atau figur publik serta mengomentari dengan sentimen positif dan *netizen* yang merupakan *haters* sosok yang diunggah serta mengomentari dengan sentimen negatif. Meskipun demikian, pertentangan antara pesan dengan kedua sentimen biner ini bukan yang satu-satunya terjadi. Dalam beberapa komentar yang disampaikan dengan sentimen

netral, komentar mereka terhadap *netizen* lain (umumnya kepada *netizen* yang mengomentari dengan sentimen negatif atau melakukan *comment war*) yang sama-sama mengomentari unggahan tertentu justru menjadi ironi. Ironi ini tercermin dari kesamaan aktivitas yang mereka lakukan yakni sama-sama mengomentari (*commenting*) unggahan maupun mengomentari komentar yang disampaikan oleh *netizen* lain.

Ironi lain yang juga muncul dalam pesan yang disampaikan *netizen* di kolom komentar dicerminkan pula melalui kecenderungan perbedaan kontras antara tindakan dan komentar yang disampaikan. Misalnya, komentar *netizen* yang menyebutkan bahwa mengakses *infotainment* di akun Lambe Turah dianggap tidak bermanfaat. Faktanya, dengan meninggalkan komentar di akun Lambe Turah, *netizen* sesungguhnya juga turut mengakses informasi yang diunggah Lambe Turah, yang menunjukkan adanya perbedaan antara narasi komentar yang disampaikan dan perilaku (*actual behavior*) yang dilakukan *netizen*. Dilihat dari kecenderungannya, hal ini banyak dijumpai pada *netizen* yang menyampaikan komentar dengan sentimen netral.

Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya, mayoritas pesan yang disampaikan *netizen* dalam kolom komentar akun Lambe Turah cenderung didominasi oleh pesan dengan sentimen negatif. Sentimen negatif ini kerap disampaikan baik dalam bentuk sarkasme maupun perkataan negatif secara vulgar dan frontal. Lebih lanjut, isu yang kerap disampaikan dalam pesan dengan sentimen negatif ini kerap kali berkaitan

dengan isu agama dan moral. Pada tataran ini, *netizen* kerap kali melakukan penilaian (*judgement*) atas baik buruk serta benar salahnya tindakan yang dilakukan selebritas atau figur publik yang diberitakan. Isu agama dan moral ini bahkan kerap digunakan sebagai justifikasi *netizen* untuk menghujat selebritas atau figur publik yang tidak mereka sukai. Lebih lanjut, kecenderungan dominasi pesan dengan sentimen negatif ini pula yang kerap mendorong terjadinya *comment war* di antara para *netizen*. *Comment war* ini terjadi karena adanya kontestasi *netizen* dalam menyampaikan komentar yang sesungguhnya justru sama-sama menyampaikan pesan dengan sentimen negatif atas konten yang diunggah akun Lambe Turah.

Temuan menarik terkait *comment war* nampak dari kecenderungan antusiasme *netizen* dalam mengomentari unggahan dengan topik-topik tertentu yang umumnya berkaitan dengan sosok selebritas atau figur publik kontroversial. Umumnya, konten unggahan yang memuat tentang sosok kontroversial berpeluang lebih besar memancing *comment war* dari para *netizen*. Lebih lanjut, sosok kontroversial ini tidak serta merta berbanding lurus dengan tingkat popularitas dan besar jumlah penggemar (*fan base*) yang dimiliki selebritas atau figur publik. Kontroversi atas sosok selebritas atau figur publik umumnya berkaitan dengan reputasi personal sosok yang diketahui masyarakat melalui media. Sebagai contoh, konten unggahan yang memuat informasi tentang selebritas yang populer dan memiliki *fan base* dalam jumlah besar namun tidak memiliki kontroversi apa pun terkait kehidupan pribadinya cenderung

akan lebih sedikit dikomentari oleh *netizen* dibandingkan sosok yang kurang populer atau memiliki *fan base* sedikit namun kontroversial. Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya kontroversi kehidupan personal sosok selebritas atau figur publik khususnya berkaitan antara lain dengan isu intimasi, rumah tangga, atau gaya hidup yang dianggap berlawanan dengan pandangan moral yang berlaku secara umum di Indonesia.

PEMBAHASAN

Kecenderungan motivasi *netizen* dalam mengakses dan mengikuti (*following*) akun Lambe Turah dalam mengakses konten yang disampaikan dalam akun adalah untuk memperoleh informasi sekaligus hiburan (*information and entertainment/infotainment*). Menariknya, konsep *infotainment* tidak serta merta hanya berasal dari konten unggahan yang dipublikasikan oleh akun Lambe Turah saja, melainkan juga melalui opini dan interaksi yang terjadi di antara para *netizen* dalam kolom komentar. Pada tataran ini, konsep *infotainment* kemudian tidak serta merta dipahami hanya berada pada satu objek tunggal yaitu unggahan konten saja, melainkan secara holistik meliputi seluruh komentar yang disampaikan *netizen*. Lebih lanjut, dalam kaitannya dengan peran *netizen* dalam mengakses akun *infotainment* Lambe Turah, kecenderungan untuk memperoleh informasi hiburan ini memosisikan *netizen* dalam tiga kategori motivasi.

Pada posisi pertama, *netizen* berperan sebagai pemberi informasi (*information feeder*). Pada prinsipnya dalam menjalankan peran ini *netizen* memiliki fungsi sebagai

pihak penyedia informasi baik bagi admin akun Lambe Turah maupun bagi *netizen* lain yang mengakses konten unggahan. Sebagaimana telah diketahui, mayoritas konten yang diunggah oleh admin akun Lambe Turah berasal dari *netizen*. Hal ini bekerja dengan prinsip yang sama dengan praktik jurnalisme warga (*citizen journalism*) saat *netizen* melaporkan secara langsung kejadian yang mereka jumpai dalam bentuk foto, kemudian dikirimkan kepada admin akun untuk diolah dan dipublikasikan di akun Lambe Turah. Lebih lanjut, dalam kaitannya dengan praktik jurnalisme warga, terlepas dari aspek objektivitas dan akurasi informasi yang disampaikan, sesungguhnya tindakan *netizen* yang memberikan informasi kepada admin akun Lambe Turah tetap memenuhi standar aktualitas menurut kaidah jurnalisme.



Gambar 1 Keterangan Foto pada Unggahan Akun Lambe Turah Tanggal 30 Mei 2017

Pada posisi kedua, *netizen* berperan sebagai pelengkap informasi (*completing information*). Dalam posisi ini *netizen* ditempatkan sebagai pihak lain yang melengkapi atau memberikan informasi tambahan terkait isu yang disampaikan dalam konten unggahan akun Lambe Turah. Hal ini nampak dari konten informasi yang disampaikan *netizen* melalui kolom komentar. Berkaitan dengan kaidah

jurnalisme, komentar yang disampaikan memang hanya berupa opini dan memerlukan konfirmasi ulang untuk dapat dikategorikan sebagai sebuah berita yang akurat. Meskipun demikian, terlepas dari kemungkinan bias subjektivitas, informasi yang disampaikan *netizen* melalui fitur komentar bagaimana pun turut membuka dan memperluas proses diskusi atau perdebatan atas isu yang tengah diperbincangkan oleh *netizen*. Lebih lanjut, posisi *netizen* sebagai pelengkap informasi di sisi lain juga mampu mendorong terjadinya interaktivitas antar-*netizen* di akun Lambe Turah. Proses tukar informasi di antara para *netizen* kerap berujung pada adanya percakapan antar-*netizen* di fitur komentar, terlepas dari percakapan itu bersifat diskusi maupun *comment war*.



Gambar 2 Komentar dengan Sentimen Netral yang Bersifat Ironi

Pada posisi ketiga, *netizen* berperan sebagai penyanggah informasi (*opposite information*). Peran *netizen* pada posisi ini cenderung lebih banyak dan lebih mudah ditemukan dalam *comment war* antar-*netizen*. Aliran interaksi antar-*netizen* dalam akun Lambe Turah pada prinsipnya berpusat pada aktivitas saling menanggapi atau mengomentari di antara para *netizen*. Praktik saling menanggapi atau mengomentari ini memungkinkan *netizen* menyanggah komentar (*counter argument*) yang

disampaikan oleh *netizen* lain. Perbedaan pendapat di antara para *netizen* yang terjadi dalam praktik saling menyanggah kerap berujung pada *comment war*.

Sentimen dalam unggahan akun Lambe Turah, baik itu dalam keterangan foto maupun kolom komentar, didominasi oleh sentimen negatif. Sentimen negatif ini diungkapkan baik dalam balutan sarkasme maupun secara vulgar dan frontal. Banyak pula sentimen negatif yang menggunakan isu agama dan moral sebagai tameng para *netizen* untuk menghujat selebritas atau figur publik yang tidak mereka sukai. Di samping itu, ditemukan juga bahwa sentimen negatif yang mendominasi konten banyak berujung pada terjadinya perang komentar di antara para *netizen*. Perang komentar ini muncul dari sentimen negatif yang dibalas dengan sentimen negatif.



Gambar 4 Perang Komentar pada Unggahan Tanggal 30 Mei 2017 (2)



Gambar 5 Perang Komentar pada Unggahan Tanggal 30 Mei 2017 (3)

Perang komentar rupanya hanya terjadi pada unggahan-unggahan yang memuat sosok-sosok selebritas yang dinilai kontroversial oleh masyarakat, seperti Ayu Ting-Ting, Mulan Jameela, Bella Shofie, dan Sheila Marcia Joseph. Sedangkan pada unggahan yang memuat sosok selebritas yang populer namun tidak begitu kontroversial, seperti Raisa, jarang terjadi perang komentar. Menariknya, komentar yang muncul pada isu-isu kontroversial ini dapat mencapai ribuan komentar, sementara isu-isu yang tidak begitu kontroversial hanya mengundang ratusan komentar saja. Adapun, isu-isu kontroversial dalam akun *infotainment* Lambe Turah meliputi isu rumah tangga dan gaya hidup yang berlawanan arus dengan pandangan moral secara umum di Indonesia.

Peran aktif *netizen* dalam akun Instagram Lambe Turah juga terwujud

melalui lahirnya istilah-istilah baru yang kemudian menjadi populer di keseharian masyarakat. Istilah-istilah seperti “*pelakor*” yang merujuk pada perempuan pihak ketiga dalam relasi rumah tangga pasangan, “*nyinyir*” yang berarti membicarakan keburukan orang lain, atau “*baper*” yang berkaitan dengan kondisi psikologis seseorang yang terlalu sentimental terkait suatu hal. Banyaknya jumlah *followers* dan popularitas akun Lambe Turah menyebabkan segala hal dan istilah yang digunakan dalam berkomunikasi di akun Lambe Turah turut dipublikasikan pula di program siaran *infotainment* di media televisi. Akibatnya, istilah-istilah yang lahir di kalangan *netizen* Lambe Turah banyak digunakan di masyarakat bahkan yang tidak mengakses akun Lambe Turah.

Mengacu pada paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *netizen* memiliki peran signifikan dalam memengaruhi aliran informasi dan interaktivitas di akun Lambe Turah. Hal ini kian menguatkan pandangan audiens aktif yang menempatkan *netizen* bukan sekadar menjadi objek paparan informasi, melainkan berperan aktif dalam mengendalikan arus informasi yang terjadi. Lebih lanjut, *netizen* di akun Lambe Turah bahkan dapat menciptakan struktur bahasa dalam realitas *online* yang kemudian terbawa dan berkembang dalam realitas *offline*. Hal ini cukup menarik untuk ditelaah mengingat pada masa sebelumnya, aktivitas yang terjadi dalam realitas *online* cenderung lebih banyak dipengaruhi oleh cara individu berinteraksi dalam realitas *offline*. Akan tetapi, hal yang berkebalikan

justru terjadi sekarang saat realitas *online* pada satu waktu banyak memengaruhi realitas *offline* masyarakat.

Kuasa *netizen* dalam mengendalikan arus informasi di akun Lambe Turah yang cukup populer di masyarakat sejatinya masih menyisakan tantangan terkait potensi penyebaran sentimen negatif sebagaimana jamak dijumpai dalam kolom komentar akun. Akun Lambe Turah sebagai media *infotainment* yang banyak diakses dan dirujuk oleh media *infotainment* konvensional memiliki kekuatan untuk memengaruhi wacana yang bergerak di masyarakat terkait sosok atau isu tertentu. Akibatnya, konstruksi wacana yang dibangun *netizen* dan sarat akan sentimen negatif bukan tidak mungkin berpotensi memengaruhi wacana yang nantinya direproduksi dan disebar oleh instansi media hiburan konvensional. Pada titik terjauh, konstruksi wacana dengan sentimen negatif ini dapat merusak citra diri selebritas atau figur publik padahal akurasi dan objektivitas informasinya belum terbukti.

PENUTUP

Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah lanskap industri hiburan tanah air secara signifikan. Preferensi audiens untuk mengakses informasi kini dipengaruhi pula oleh faktor kemudahan akses dan interaktivitas, sehingga akun *infotainment* di media sosial menjadi pilihan. Akun Instagram Lambe Turah sebagai salah satu media *infotainment* di media sosial menjadi salah satu sumber informasi yang mampu mengakomodasi kebutuhan ini. Akibatnya, banyak *netizen* yang akhirnya

mengakses informasi dari akun Lambe Turah. Catatan menarik terkait relasi antara *netizen* dan akun Lambe Turah berpusat pada peran *netizen* yang tidak serta merta ditempatkan hanya sebagai objek penerima informasi. *Netizen* memiliki peran signifikan baik dalam tataran produksi dan reproduksi konten. Partisipasi aktif *netizen* dalam memproduksi konten informasi diwujudkan, misalnya melalui praktik *citizen journalism* terkait industri hiburan yang kemudian disampaikan kepada admin akun Lambe Turah sebagai *gate keeper* informasi. Selain itu, partisipasi aktif *netizen* juga ditunjukkan melalui reproduksi informasi melalui fitur komentar yang memungkinkan diskusi dan wacana terkait isu yang disampaikan dalam konten unggahan Lambe Turah terus berkembang.

Partisipasi aktif *netizen* dalam mengatur arah aliran diskusi dan wacana yang berkembang pada satu titik menempatkan mereka pada tiga posisi yaitu pemberi, pelengkap, dan penyanggah informasi. Sejatinya, ketiga peran ini kian menguatkan peran aktif *netizen* dalam akun Lambe Turah. Menariknya, *netizen* dalam akun LambeTurah juga menciptakan struktur bahasa yang kemudian banyak diadopsi oleh masyarakat yang bahkan mungkin tidak pernah mengaksesnya. Istilah-istilah *slank* yang populer dalam keseharian masyarakat dan banyaknya pengutipan informasi oleh instansi media *infotainment* di televisi atau media cetak menegaskan kekuatan yang dimiliki akun Lambe Turah untuk membentuk wacana terkait figur selebritas atau isu hiburan di tanah air.

Kuatnya peran *netizen* dalam akun Lambe Turah menegaskan bahwa tulang punggung media *infotainment* di *platform* media sosial adalah aktivitas yang dilakukan oleh para *netizen* itu sendiri. Konsep audiens aktif yang dicerminkan melalui tiga peran yaitu pemberi, pelengkap, dan penyanggah informasi mencerminkan signifikansi *netizen* sebagai sosok vital dalam proses transmisi informasi di media baru. Tantangan terkait hal ini kemudian berpusat pada isu literasi digital. Rentannya penyebaran pesan bersentimen negatif dalam fitur komentar di akun Lambe Turah menyebabkan urgensi atas literasi digital kian nyata. Penguatan kapasitas literasi digital diyakini mampu menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan digital yang baik. Meskipun demikian, umumnya *netizen* cenderung selalu ditempatkan sebagai objek penerima literasi digital. Padahal, sejatinya *netizen* sendiri memiliki potensi untuk menjadi penggerak literasi digital yang lebih efektif bagi sesama *netizen*. Oleh karena itu, *netizen based digital literacy* diharapkan dapat menjadi arah pengembangan fokus kajian di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

Carpini, M.X.D. & Williams, B.A. (2001). Let us infotain you: Politics in the new media age.

Dalam W.L. Bennett & R.M. Entman (Eds). *Mediated politics: Communication in the future of democracy* (h. 160-181). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Flew, T. (2008). *New media: An introduction* (3rd ed). Oxford, UK: Oxford University Press.

Gordon, J. (2007). The mobile phone and the public sphere: Mobile phone usage in three critical situations. *Convergence*, 13(3), 307–319.

Hauben, M. (1997). The net and netizens: The impact the net has on people's lives. Dalam Michael Hauben & Ronda Hauben. *Netizens: On the history and impact of usenet and the internet*. Indianapolis, US: Wiley-IEEE Computer Society Press

Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. London, UK: SAGE Publications.

Mabweazara, H.M. (2011). Between the newsroom and the pub: The mobile phone in the dynamics of everyday mainstream journalism practice in Zimbabwe. *Journalism*, 12(6), 692–707.

Maher, V. (2005). *Citizen journalism is dead*. Rhodes University, South Africa: New Media Lab, School of Journalism & Media Studies.

McNamara, K. (2011). The paparazzi industry and new media: The evolving production and consumption of celebrity news and gossip websites. *International Journal of Cultural Studies*, 14(5), 515-530.

Pavlik, J.V. (2008). *Media in the digital age*. New York, US: Columbia University Press.

Rheingold, H. (2002). *Smart mobs: The next social revolution*. Cambridge, US: Perseus Book Group.

Ross, K. & Nightingale, V. (2003). *Media and audiences: New perspective*. California, US: Open University Press.