

The Role of New Media in Building Virtual Community “Type Unite”

Peran Media Baru dalam Membangun Komunitas Virtual “Type Unite”

Kurnia Setiawan¹ Arsa Widityarsa² Geofakta Razali³ Algooth Putranto⁴

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta
Email: kurnias@fsrd.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara, Jl. Boulevard, Gading Serpong,
Tangerang
Email: arsa.widityarsa@umn.ac.id

³Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Jaya, Jl. Cendrawasih Raya Blok 7/ P,
Tangerang
Email: faktegeo@gmail.com

⁴Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Sahid, Sahid Sudirman Residence, 5F, Jl Jenderal
Sudirman, No.86, Jakarta
Email: algooth_putranto@usahid.ac.id

Masuk tanggal : 18-10-2023, revisi tanggal : 01-12-2024, diterima untuk diterbitkan tanggal : 17-12-2024

Abstract

New media which is currently developing in line with developments in information technology brings a new dimension to the field of communication. Physical public space is shifting and find a new platform, namely digital public space which brings today's society to live in a connected world. One of the virtual communities on a global scale whose founder came from Indonesia is "Type Unite" Virtual community "Type United" built in 2017. It began from informal discussion about student collaboration project in Typography. The result of the project was uploaded in social media (facebook). The research question; how the role of new media in building virtual community "Type Unite". Research approach used mediamorphosis analysis from Fiddler. Mediamorphosis describes the changes that occur in media production, distribution, and consumption. Technology product applications transcend the borders of traditional media and become an actor on a global scale. The new media applications, products such as information and news are rapidly spreading from the country of manufacture to the whole world. The internet has been improved in these developments and increased the relationship of many tools with each other. Social media also part of the new media like internet. Social media is not only as an information instrument but also unify some Typography lecturers from all over the world to join in virtual community. They made global alliance from all over countries. According to the principles of media morphosis analysis, there are co-evolution, convergency, and complexity in "Type Unite" as virtual community. Typographers from all over the world has adapted with new media platform and productively use as a tools to collaborate and to do some typography works. New media supports the participant to interact and build virtual community in global collaboration. Type Unite can be a model and inspiration for others to make a virtual community with specific theme.

Keywords: new media, mediamorphosis, virtual community

Abstrak

Media baru yang saat ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi membawa dimensi baru dalam bidang komunikasi. Ruang publik fisik bergeser menemukan platform baru yaitu ruang publik digital yang membawa masyarakat saat ini hidup dalam dunia yang terhubung. Salah satu komunitas virtual dalam skala global yang pendirinya berasal dari Indonesia adalah “*Type Unite*” yang dibentuk pada tahun 2017. *Type Unite* dibentuk berawal dari diskusi informal dan proyek bersama tugas mahasiswa berbasis minat pada bidang tipografi yang diupload di media sosial (facebook) menghasilkan kolaborasi lintas negara yang terus berkembang. Penelitian dilakukan untuk mengkaji bagaimana peran media baru dalam membangun komunitas virtual “*Type Unite*”. Pendekatan yang dilakukan melalui analisis mediamorfosis dari Fidler. Mediamorfosis menggambarkan perubahan yang terjadi dalam produksi, distribusi, dan konsumsi media. Penerapan produk teknologi melampaui batas-batas media tradisional dan menjadi aktor dalam skala global. Aplikasi media baru, produk seperti informasi dan berita menyebar dengan cepat dari negara produsennya ke seluruh dunia. Internet telah meningkat dan mengembangkan hubungan antar perangkat di dalam dalamnya, media sosial merupakan salah satunya. Media sosial bukan hanya sebuah instrumen informasi tetapi menyatukan mereka dalam bentuk komunitas virtual yang memberi rasa saling memiliki, membuat mereka merasa sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri mereka sendiri, sehingga tercipta aliansi global lintas negara. Berdasarkan prinsip – prinsip mediamorfosis pada komunitas “*Type Unite*” terjadi koevolusi, konvergensi, dan kompleksitas. Para tipografer beradaptasi dengan platform media komunikasi ke-kini-an dan dimanfaatkan secara produktif dalam bekerjasama dan berkarya. Mediamorfosis mendukung partisipasi khalayak untuk berinteraksi, berhimpun – membentuk komunitas virtual. Melalui model yang sudah ada akan sangat berpotensi memunculkan berbagai komunitas virtual baru secara aktif dalam kolaborasi global.

Kata Kunci: media baru, mediamorfosis, komunitas virtual

Pendahuluan

Media baru saat ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi membawa dimensi baru dalam bidang komunikasi. Media baru berkembang melampaui batas – batas media tradisional dan menjadi aktor dalam skala global (Arat, 2021). Saat ini kita berada pada era industri 4.0 yang ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi akibat penemuan *world wide web* (www), teknologi digital - virtual. Ruang publik bergeser menemukan platform baru yaitu ruang publik digital yang membawa masyarakat saat ini hidup dalam dunia yang terhubung. Hal ini dipicu oleh perkembangan teknologi khususnya di bidang teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan Hal ini juga membawa pengaruh pada bidang komunikasi visual dengan dengan hadirnya berbagai media yang memadukan teknologi komunikasi baru dan teknologi komunikasi massa tradisional. (Zukhruf Kurniullah, 2023).

Dalam industri 4.0 ada istilah yang sangat populer, yaitu *Internet of Things* (IoT). Ada konsensus bahwa internet akan mempromosikan pemahaman global yang lebih besar. Internet akan menciptakan warga masyarakat dunia yang memiliki informasi, saling berinteraksi, dan toleran. Internet menawarkan perdamaian

sebagai hasil dari peningkatan komunikasi dan pengetahuan masyarakat, negara, dan budaya, bukan hanya internet menjadi media global tetapi juga memberikan kesempatan yang lebih besar kepada orang biasa untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya dibandingkan media tradisional. Menurut Fancis Cairncross, efek dari internet akan meningkatkan pemahaman, toleransi, dan mendukung perdamaian global. Sherly Tuckle, MIT pada tahun 1995 mendukung pertemuan anonim antara masyarakat dalam dunia maya di mana mereka dapat mengembangkan wawasan imajinatif memasuki wilayah ‘orang lain’ dan memiliki rasa kesetaraan. Enam belas tahun kemudian ia mengubah pandangan. Menurutnya komunikasi online dapat menjadi dangkal dan menimbulkan kecanduan dalam rangka memperkaya diri dan mencapai kepuhan hubungan interpersonal.(Cairncross, 1997)

Dalam hal ini ada dua pandangan tentang internet sebagai media baru antara yang memiliki pandangan mendukung dan pandangan yang menolak bahwa internet akan mempromosikan pemahaman global dan demokrasi. Argumen – argumen di atas mendapat sanggahan secara akademik dari teori kritis budaya, (Jon Stratton, 2020). Menurutnya internet mendukung ‘*globalization culture*’ – ‘*hyper-deterritorialization*’. Internet sebagai media global dianggap mendukung budaya kosmopolitan. Nancy Frasser menyebutnya ‘*denationalization of communication infrastructure*’ dan kebangkitan ‘*decentred internet network*’. Komunikasi jejaring tercipta, interkoneksi satu dan lainnya menyebabkan ruang publik internasional dalam bentuk dialog dan debat. Menumbuhkan etika transnasional, norma publik global, dan opini publik internasional. Internet menjadi batu penjuror dalam tatanan sosial baru yang progresif.

Dampak internet tidak mengikuti satu arah yang didikte oleh teknologi melainkan dipengaruhi dan difilter oleh struktur dan proses dalam masyarakat. Ada tujuh peran internet dalam mempromosikan pemahaman global: (1) Dunia sangat tidak seimbang – setara. Total populasi yang menggunakan internet adalah 30% (2011), kebanyakan dari mereka yang miskin tidak masuk dalam lingkaran pemahaman bersama; (2) Dunia dipisahkan dalam bahasa. Sedangkan bahasa yang digunakan dalam internet adalah bahasa Inggris, yang hanya dipahami 15% dari populasi dunia; (3) Bahasa adalah alat kekuasaan. Siapa yang didengar dalam pemahaman global, tergantung dari bahasa yang digunakan; (4) Dunia dipisahkan dengan konflik nilai, kepercayaan, dan kepentingan. Internet dapat memuntahkan kebencian, ketidaksepahaman, mengabadikan kebencian; (5) Budaya nasionalis yang tertanam kuat dalam masyarakat menghambat internasionalisasi jaringan; (6) Pemerintah otoriter mengembangkan berbagai cara untuk mengatur jaringan dan mengancam para peng-kritik. Sebagian masyarakat di dunia tidak dapat berinteraksi dan mengatakan sesuatu secara bebas. Pembahasan global internet terdistorsi oleh intimidasi negara dan sensor; (7) Ada ketidak setaraan dalam negara yang dapat mendistorsi dialog online. Secara singkat dapat dikatakan ruang siber adalah bebas, terbuka di mana masyarakat dari berbagai latar belakang dan negara dapat mengembangkan komunikasi satu dengan lainnya, berkonsultasi dan toleran, sedangkan dunia itu sendiri tidak setara dan ada yang tidak bersama dimengerti, terkoyak oleh konflik nilai dan kepentingan, terbagi dalam budaya lokal dan nasional dan sebagian negara diperintah oleh rezim otoriter (Curran, James, Fenton, N., and Freedman, 2012).

Bagaimana peran media baru (internet) dalam membangun komunitas virtual? Ini menjadi pertanyaan kunci untuk memahami proses yang terjadinya komunitas virtual “*Type United*” yang berskala internasional (global). *Type Unite* digagas oleh Irwan Harnoko, seorang dosen tipografi dari Indonesia. Sebagai seorang praktisi (desainer) dan akademisi ia memiliki kepedulian dan keingintahuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tipografi. Melalui obrolan santai dan informal di media sosial (*facebook*), munculah ide untuk berkolaborasi antar teman – teman yang seminat, terdiri dari beberapa orang dari berbagai negara. Ide tersebut direalisasikan dengan membuat kerjasama dalam bentuk project *7 cultures* pada tahun 2017 melalui mata kuliah tipografi di negara masing – masing. Selanjutnya mereka memilih nama untuk kelompok mereka, yaitu *Type Unite* dan mengadakan pameran. Hal yang unik adalah mereka pada awalnya sama sekali belum pernah bertemu secara fisik sebagai kelompok tetapi karya mereka dapat diwujudkan secara nyata dan memiliki dampak berkelanjutan dalam skala internasional. Hal ini bisa jadi sebagai perwujudan dari revolusi industri 4.0 yang berdampak secara luas ke berbagai penjuru dunia, melampaui jarak dan budaya.

Perang dunia kedua dapat disebut sebagai abad informasi yang membawa para ilmuwan, akademisi, dan teknisi berkolaborasi secara sistematis untuk menciptakan teknologi yang maju. Pada tahun 1950 – 1960 a perkembangan mainframe komputer menghasilkan lompatan kemajuan dalam aplikasi komputasi matematika. Komputer mampu secara simultan memecahkan masalah untuk mengolah data dan informasi. Sesudah era militer pada tahun 1950-an, pada akhir tahun 1960-an komputer telah diterapkan di berbagai institusi dunia modern. Menurut Manuel Castells kita dapat melihat relasi ekonomi, negara dan komunitas sebagai contoh dari bentuk dari jejaring. Castells mengatakan saat ini kita hidup dalam masyarakat jaringan (*network society*). Masyarakat jaringan tersebut tertentu tidak lepas dari karena adanya revolusi teknologi informasi (Athique, 2013). Dalam buku *Handbook of New Media* (Leah A Lievrouw, 2006). Tiga elemen yang menghubungkan antara teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks sosial adalah : (1) alat dan artefak teknologi; (2) aktivitas, praktek, dan penggunaan; (3) tatanan serta organisasi sosial yang terbentuk sehubungan dengan alat dan praktek tersebut. Ada perbedaan mendasar antara komunikasi tradisional yang pada intinya satu arah dan komunikasi media baru yang memiliki esensi dan ciri pokok interaktif. Media baru memiliki mempunyai ciri – ciri sebagai berikut: (1) Teknologi berbasis komputer; (2) Karakter campuran (*hybrid*), tidak berdedikasi, fleksibel; (3) Potensi interaktif; (4) memiliki Fungsi publik dan pribadi; (5) Peraturan yang tidak ketat; (6) Kesalingterhubungan; (7) Ada di mana – mana, tidak tergantung tempat/ lokasi; (8) Dapat diakses individu (komunikator); (9) merupakan Media komunikasi massa dan pribadi (Denis McQuail, n.d.).

Beberapa kajian yang membahas tentang komunitas virtual antara lain, disertasi dari (Lockwood, 2014) “*You’re Not Alone: Virtual Communities Online relationship and Modern Identities in Military Spouse Blogging Community*” yang membahas tentang komunitas virtual para pasangan hidup militer Amerika. Penelitian yang dilakukan menemukan bahwa ruang siber (*online*) saat ini berfungsi seperti ruang fisik (*offline*), menjadi sarana komunitas untuk berbagi dan

berhubungan secara virtual, bahkan ada yang melebihi dari pertemuan fisik. Hasil penelitian membawa pengaruh pada modal sosial di Amerika bahwa masyarakat jaringan eksis dalam berbagai dimensi (Lockwood, 2014). Miia Akkinen dari Helsinki School of Economics, Finlandia menulis tentang dasar – dasar konseptual dari komunitas virtual; "*Conceptual Foundations of Online Communities*". Ia menjelaskan kerangka teori mengapa orang bergabung dalam suatu komunitas virtual, dapat dibagi menjadi 3 kelompok: (1) economic theories/ model; resource-based (benefit > resources) and economic (benefit > cost) (2) social theories/ model; social exchange (future – reciprocity), social identity (social identity member, collective action), social influence (purposive values, self discovery values, maintaining interpersonal, interconnectivity, social enhancement values, entertainment values); (3) interest perspective theories; self vs altruistic, self vs community, value-interest framework. (Akkinen, 2005)

Ada dikotomi antara komunitas virtual formal vs informal; komersial vs non komersial; terbuka vs tertutup, Motivasi untuk bergabung beragam, antara lain: afiliasi, rekreasi, transaksional . Moda partisipasi: email, chatrooms, grup diskusi, event online, bulletin, dll. Ada member yang aktif dan ada yang pasif. Karakteristik komunitas virtual : *cohesion; relationship; effectiveness; help; language; self regulation*. (Roy, 2015) Jeremy N Bailenson menulis tentang dunia virtual tingkat lanjut, yaitu "*Transformed Social Interaction in Collaborative Virtual Environment*". Ia masuk pada konsep realitas virtual, fokus pada ide representasi manusia virtual dalam realitas virtual. Dalam hal ini pemirsa memasuki semesta baru yang mereka ciptakan dalam dunia maya. Para pengguna membuat lingkungan virtual kolaboratif bagi diri mereka dan menciptakan representasi diri untuk berinteraksi dalam semesta virtual tersebut. Kajian dilakukan dengan menggunakan *theory of transformed social interaction (TSI)* (Messaris, Paul and Humphreys, 2007).

Media baru lebih interaktif dan menciptakan sebuah pemahaman baru tentang komunikasi pribadi. Pendukung pandangan ini adalah Pierre Levy yang menulis buku "*Cyber Culture*". Ia memandang *world wide web* sebagai lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasar kepada masyarakat. Dunia maya memberikan tempat pertemuan semesta yang memperluas dunia sosial, menciptakan peluang pengetahuan baru, dan menyediakan tempat untuk berbagi pandangan secara luas. Melalui pendekatan integrasi sosial dibahas bukan hanya bentuk informasi, interaksi atau penyebarannya, tetapi ritual atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Media bukan hanya sebuah instrumen informasi tetapi menyatukan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki. Penggunaan media sebagai semacam ritual bersama yang membuat kita merasa sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri kita. (Littlejohn, 2009).

Komunikasi massa memiliki kapasitas untuk menyatukan individu yang tersebar di dalam khalayak yang lebih besar, atau menyatukan pendatang baru ke dalam komunitas urban dan imigran ke dalam negara baru dengan menyediakan seperangkat nilai, ide, dan informasi dan membantu membentuk identitas. Proses

ini dapat membantu menyatukan masyarakat yang berskala besar dan beragam daripada proses lama yang melibatkan mekanisme agama, keluarga atau kelompok kontrol. Dengan kata lain, media massa pada prinsipnya mampu mendukung atau melemahkan kohesi sosial. Apakah media baru merupakan kekuatan untuk memecah atau menyatukan masyarakat? Ada kecenderungan yang sentrifugal dan sentripetal pada saat yang bersamaan dan kecenderungan salah satu menyeimbangkan kecenderungan yang lain. (Mcquail, 2011). Hal ini dapat menjadi pembahasan lebih lanjut berkenaan dengan pembentukan komunitas Type Unite yang dibentuk pada tahun 2017. Pada saat terjadi komunitas Type Unite boleh dibilang tidak terpengaruh karena mereka sudah melaksanakan berbagai kegiatan secara online. Sampai saat ini Type Unite terus berkembang dari segi jumlah peserta maupun kegiatan yang dilakukan.

Metode Penelitian

Mediamorfosis merupakan fenomena yang memerlukan pemahaman mendalam dan respon yang tepat. Proses transformasi media ini membawa tantangan dan peluang baru yang harus dihadapi oleh para praktisi media. Memahami transformasi manusia yang terpapar langsung pada teknologi merupakan aspek penting dari mediamorfosis (Winanti, Anastasia, 2023). Metode penelitian menggunakan pendekatan mediamorfosis dari Fiddler. Mediamorfosis atau transformasi media komunikasi adalah akibat dari *interplay* yang rumit (hubungan timbal balik yang tidak sederhana, perkembangan yang terus berubah) dari kebutuhan – kebutuhan yang dibayangkan, tekanan – tekanan kompetitif, politis dan inovasi – inovasi sosial serta teknologi. (Curran, James, Fenton, N., and Freedman, 2012). Esensi dari mediamorfosis adalah ‘perubahan’ teknologi dalam system komunikasi manusia dan bisnis media. Menjelaskan pengaruh media baru terhadap media lama; menjelaskan bagaimana media mampu bertahan; Kerangka perubahan media untuk menghindari keusangan. Prinsip dasar Mediamorfosis (Curran, James, Fenton, N., and Freedman, 2012).

1. *Coevolusi and coexistence* (contoh: dari segi sumber daya manusia, organisasi, masyarakat; perubahan – memakai *gadget*).
2. *Metamorphosis* - beradaptasi dan berkembang, bukan mati. (contoh : media dan konten ; koran fisik – koran digital).
3. *Propagation* – mewarisi sifat dominan dari bentuk sebelumnya (contoh; bahasa)
4. *Survival* – dipaksa beradaptasi sebagai satu – satunya pilihan.
5. *Opportunity and needs* – media tidak diadopsi secara luas karena keterbatasan teknologi itu sendiri. (contoh : infrastruktur belum siap).
6. *Delayed adoption* – membutuhkan waktu lama, satu generasi 20 – 30 th.

Domain media komunikasi :

- (1) interpersonal, (2) penyiaran, dan (3) dokumen. (Curran, James, Fenton, N., and Freedman, 2012).

Konsep (prinsip kunci) mediamorfosis :

- (1) Koevolusi, (2) Konvergensi, (3) Kompleksitas (*chaos*).

Perubahan besar menciptakan *chaos*, lahir gagasan – gagasan baru yang mentransformasikan dan menghidupkan system (*chaos theory*). Menjelaskan teknologi media baru tidak dapat diprediksi secara akurat. (Curran, James, Fenton, N., and Freedman, 2012).

Subjek penelitian adalah Irwan Harnoko sebagai narasumber kunci (*key informan*), pendiri komunitas virtual, saat ini menjadi Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pradita. Objek penelitian adalah komunitas virtual “Type Unite”. Teknik pengumpulan data berdasarkan wawancara dan studi pustaka dan teknik analisis data menggunakan pisau analisis mediamorfosis.

Hasil Penemuan dan Diskusi

Berdasarkan wawancara dengan Irwan Harnoko, inisiator dan pendiri komunitas “Type Unite” berasal tanpa disengaja melalui percakapan informal yang dilakukan di facebook. Pada tahun 2016 Irwan bersama praktisi tipografi dari Turki mendirikan komunitas virtual *World Graphic Designer (WGD)*, yang merupakan forum diskusi terbuka orang – orang yang berminat pada bidang tipografi. Cyaitu China, Korea Selatan, Polandia, dan Amerika. Komunitas yang terbentuk memilih nama “Type Unite” dengan ketua dari Turki dan wakil dari Ecuador. Project perdana dengan tema “7 World Cultures”, kemudian berlanjut dengan pameran keliling di beberapa negara (Turki, Dubai, Korea Selatan, Indonesia, dll.) selama tahun 2017 - 2018 dengan jumlah anggota yang bertambah banyak. Kendala yang muncul pada saat awal terbentuk adalah faktor bahasa. Bukan hanya Indonesia, ternyata beberapa negara juga tidak fasih berbahasa Inggris. Dengan segala keterbatasan hal ini justru memunculkan rasa percaya diri antar anggota untuk saling berkomunikasi, justru karena sama – sama tidak sempurna berbahasa Inggris.

Irwan Harnoko berinisiatif melakukan proyek ekperimental dan mengajak beberapa dosen untuk berkolaborasi mengeksplorasi dan menerapkan gagasan yang berasal dari buku tipografi karya Rob Carter yang berisi dua pendekatan dalam membuat karya tipografi, yaitu ; (1) *obeying the rule* dan (2) *breaking the rule*. Hal yang menarik adalah *breaking the rule*-pun ada aturan (*rules*) nya. Rob Carter mengajak untuk melihat berbagai kemungkinan dalam mengolah typo. Pada tahap awal masih terjadi kendala karena sebagian besar memiliki ketakutan/ kekhawatiran bahwa mengikuti aturan yang ada saja masih sulit, apalagi diminta bereksperimen. Ketika metode ini ditawarkan oleh Irwan sempat mendapatkan penolakan dari beberapa kampus dan akhirnya mendapatkan persetujuan untuk diaplikasikan di Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara (FSRD Untar). Dalam prosesnya ternyata metode ini membuat mahasiswa antusias karena selain karena metode yang tidak biasa, proyek yang dilakukan secara riil dan membawa nama Indonesia juga memotivasi mahasiswa. Hasilnya 90% bagus dan bahkan ada 4 karya yang mendapatkan apresiasi tipografer terkenal dari Polandia dan ikut dipublikasikan secara internasional.

Hasil karya berupa poster tipografi dibuat dengan brief yang sama di setiap negara dan ada kebebasan dalam metode dan eksekusi visual. Dosen setiap negara mengkurasi – menyeleksi karya – karya tersebut dan mengupload ke media sosial (*facebook*). Beberapa negara yang siap dapat mengadakan pameran dengan disertai media promosi dan dokumentasi yang kemudian dibagikan melalui media sosial. Berdasarkan pengamatan dan penilaian dari Irwan, karya – karya mahasiswa Indonesia tidak kalah dari negara lain bahkan ada yang lebih baik. Jika selama ini pendidikan desain berkiblat kepada budaya barat, maka pada pameran karya – karya yang menonjol justru dari China dan Korea Selatan yang memiliki ciri/ warna khas budaya sesuai mereka. Ada masukan menarik dari desainer terkenal yang ditanya pendapatnya tentang karya poster mahasiswa Indonesia dan dikatakan bahwa kesannya terlalu barat, mana unsur Indonesianya? Hal ini patut menjadi perhatian karena Indonesia sebenarnya kaya akan “local form” menurut Irwan, seharusnya dapat dikembangkan dan diaplikasikan dalam karya – karya desain Indonesia.

Bagaimana tahapan komunitas “*Type Unite*” dibentuk ? Hal ini dimulai dari diskusi informasil di media sosial (membangun kedekatan relasi antar anggota), kemudian dibuat *closed group discussion* (ide dibahas bersama), selanjutnya disusun draft/ brief tugas proyek yang akan dikerjakan, tahap eksekusi dilakukan di kelas masing – masing negara, hasilnya diupload agar dapat dilihat bersama melalui facebook “*Type Unite*” dan website www.typhoexhibition.com.

Berdasarkan Miia Akkinen dari Helsinki Scholl of Economics, Finlandia mengapa orang bergabung dalam suatu komunitas virtual “*Type Unite*” adalah mengikuti model *social theories*, yaitu : *social identity* (*social identity member* dan *collective action*). Para pengguna facebook yang tergabung dalam “*Type Unite*” memiliki identitas yang sama, yaitu para pengajar tipografi dari berbagai negara dan mereka bersepakat untuk berkolaborasi (*collective action*) membuat sebuah proyek tipografi lintas negara dan budaya. Berdasarkan tipology yang dibuat oleh Prof. Abhijit Roy, maka komunitas virtual “*Type Unite*” , masuk pada kategori profesional (dosen) dan *group interest*, yaitu bidang tipografi.

Para pengajar tipografi sebagai individu merupakan bagian dari masyarakat global tipografi, setiap individu mampu berpikir dan memutuskan bagi diri mereka dan kelompoknya sehingga dalam komunitas ada kesetaraan dan kebebasan untuk turut serta dan urun rembug mengemukakan pendapat. Mereka merumuskan situasi sebagai bagian dari komunitas global dalam konteks lokal sehingga memunculkan ide/ pemilihan tema bersama sebagai tindak lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan maka mereka mengerjakan proyek di tempatnya masing – masing untuk. Inisiatif kreatif dan kerja bersama lintas wilayah dalam forum virtual kemudian diwujudkan dalam bentuk upload karya ataupun pameran lokal di masing – masing kampus / negara bagi yang siap. Tipografi menjadi simbol yang dapat dikatakan sebagai pemersatu komunitas virtual yang berbeda bahasa dan bangsa, tetapi memiliki minat dan pemahaman yang kurang lebih setara berkenaan dengan bahasa visual, tipografi.

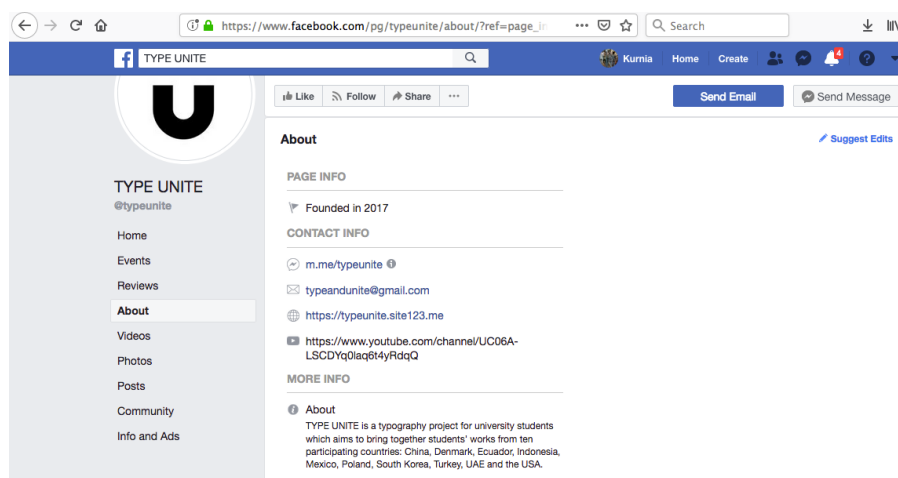
Media baru bersifat lebih interaktif mampu menciptakan sebuah pemahaman baru tentang komunikasi pribadi dan kelompok. Internet dan media sosial sebagai lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis yang memungkinkan komunitas “*Type Unite*” mengembangkan orientasi pengetahuan

yang baru dan juga terlibat dalam pengalaman dan berkontribusi kepada masyarakat melalui karya di media sosial maupun pameran poster tipografi. Media baru bukan hanya membahas bentuk informasi, interaksi atau penyebarannya, tetapi bagaimana komunitas “Type Unite” menggunakan media sebagai cara menciptakan/ berkarya. Media sosial bukan hanya sebuah instrumen informasi tetapi menyatukan mereka dalam bentuk komunitas virtual yang memberi rasa saling memiliki. Penggunaan media sebagai semacam ritual bersama yang membuat mereka merasa sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri mereka sendiri, sehingga tercipta aliansi global lintas negara, melampaui batas – batas budaya, etnis, agama, dan wilayah. Sejalan dengan kendala yang biasa terjadi dalam masyarakat informasi, bahwa ada kekurangan dalam bahasa Inggris, maka hal ini justru dengan segala keterbatasannya menjadikan mereka setara dalam ketidak sempurnaan dan memungkinkan komunikasi tetap terjalin dengan baik melampaui kaidah tata bahasa. Dalam hal ini media baru dapat dianggap memiliki kekuatan untuk menyatukan dan mempererat persaudaraan global.

Berdasarkan pendekatan prinsip – prinsip mediamorfosis maka pada komunitas virtual “Type Unite” terjadi **koevolusi dan koeksistensi**; para tipografer beradaptasi dengan perubahan platform media komunikasi yang mereka pakai dan mampu memanfaatkan secara produktif dalam bekerjasama menghasilkan karya. Ada **perubahan/ transformasi** dari platform yang merupakan pengembangan dari model komunikasi sebelumnya, seperti *Friendster* atau lainnya sampai akhirnya dipilih *Facebook*. Sampai saat ini platform *Facebook* berkembang begitu pesat dan mampu **bertahan** dibandingkan platform lainnya. **Peluang dan kebutuhan** para dosen tipografi untuk mengembangkan wawasan dan jejaring, membuat mereka merambah dunia digital dan menjadi bagian dari masyarakat virtual. Komunitas virtual dalam kurun waktu **pengadopsian yang tertunda**, merupakan khalayak yang aktif dan akrab dengan media baru yang mereka gunakan.

Koevolusi terjadi antar pengguna (dosen tipografi antar negara) melalui kode – kode komunikator, bahas tulis (di facebook) dan tipografi sebagai isu sentral (*common concern*) mereka menggunakan Bahasa baru, yaitu Bahasa digital sebagai lingua franca masa kini yang merupakan mediamorfosis ketiga. **Konvergensi** berupa berkelindian multimedia terjadi, antara Industri Komputer (teknologi digital), industri gambar hidup dan penyiaran (tampilan tipografi secara digital, desain tipografi kinetic, dan komunikasi via skype atau lainnya di internet oleh para desainer), industri penerbitan dan percetakan (karya poster tipografi dicetak untuk dipamerkan keliling negara). **Kompleksitas** (chaos) terjadi, karena pada awalnya komunikasi dan ide yang digagas tidak melalui rencana terstruktur. Pembahasan mengalir dan berjalan non formal, sampai akhirnya menemui titik keseimbangan dan kesepakatan untuk berhimpun dan menghasilkan karya bersama. Hal ini dapat menjadi contoh bahwa sistem yang kompleks bersifat adaptif. Domain media komunikasi merupakan bentuk – bentuk **interpersonal**, melalui percakapan – bahasa lisan dan tulisan di media internet. Terjadi pertukaran informasi dan pesan dua arah atau lebih antar pengguna menggunakan cyber media atau dapat pula disebut komunikasi bersarana komputer (*computer mediated communication*).

Zhang Yujie, dkk pada tahun 2022 melakukan penelitian tentang peran media baru dalam era digital yang berjudul “*The Mediating Role of New Media engagement in This Digital Age*”. Kesimpulan hasil penelitiannya bahwa mayoritas individu di era digital saat ini menunjukkan sikap dan keterlibatan positif dengan teknologi media baru. Orang-orang percaya bahwa media sosial aman dan tidak terlalu berisiko bagi individu dalam hal komunikasi dan interaksi (Zhang Yujie, 2022). Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian tentang “Type Unite” yang merupakan komunitas virtual yang ter/ dibentuk karena keterlibatan aktif para dosen tipografi untuk berjejaring dan berkolaborasi lintas negara melalui platform media sosial (facebook).



Gambar 1: Type Unite Face Book (Sumber: FB Type Unite)



Gambar 2: Type Unite Poster 2022 (Sumber: FB Type Unite)

Simpulan

Media baru bukan hanya sebuah instrumen informasi tetapi menyatukan (integrasi) para penggiat tipografi dalam bentuk komunitas virtual yang memberi rasa saling memiliki, membuat mereka merasa sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri mereka sendiri, sehingga tercipta aliansi global lintas negara. Tipografi yang merupakan representasi dari suatu obyek ataupun ekspresi dan emosi dalam bentuk jenis huruf/ kata tertentu, pada akhirnya menjadi simbol yang dapat dikatakan sebagai pemersatu komunitas virtual yang berbeda bahasa dan bangsa.

Mediamorfosis mendukung partisipasi aktif khalayak untuk berinteraksi pada domain interpersonal, berhimpun membentuk komunitas virtual. Terjadi **koevolusi, konvergensi dan kompleksitas** dalam proses pembentukan komunitas virtual “*Type Unite*”. Melalui model yang sudah ada, akan sangat berpotensi munculnya berbagai komunitas virtual baru yang berpartisipasi secara aktif dalam kolaborasi global.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada para teman – teman program Doktor Ilmu Komunikasi Angkatan 20, dan para pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyelesaian tulisan ini.

Daftar Pustaka

- Arat, Tugas. (2021). New Media And Technological Transformation. www.researchgate.net/publication/355596535.DOI:10.37390/avancacine ma.2021.a346
- Akkinen, Mia. (2005). *Conceptual Foundations of Online Communities*. Electronic working paper, Helsinki School of Economics.
- Athique, Adrian. (2013). *Digital Media And Society*. Oxford, UK : Polity Press.
- Batenburg, Anika, Das Enny. (2015). Virtual Support Communities and Psychological Well-Being: The Role of Optimistic and Pessimistic Social Comparison Strategies. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20 (2015), 585-600, International Communication Association.
- Biagi, Shirley. (2012). *Media Impact: An Introducing to Mass Media, 10th edition*. USA : Wadsworth, Cengage Learning.
- Charon, Joel M. (2000). *Symbolic Interaction: An Introduction, An Intepretartion, An Integration Ninth Edition*. New Jersey : Pearson Prentice Hall.
- Curran, James, Fenton, N., and Freedman, D. (2012). *Misunderstanding the Internet*. USA : Routledge
- Fidler, Roger. (2003). *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*. Terjemahan Hartono Hadikusumo. Yogyakarta : Bentang Budaya.
- Flew, Terry. (2014). *New Media, 4 th edition*. Melbourne Australia : Oxford University Press.
- Lockwood, Elizabeth M. (2014). *You're Not Alone: Virtual Communities, Online Relationships and Modern Identities in the Military Spouse Blogging Community*. Dissertation in Media and Communications, London Scholl of Economic and Political Science
- Mcquail, Denis, Penerjemah: Putri Iva Izzati. (2011). *Teori Komunikasi Massa Mc quail, edisi 6, Buku I*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Miller, Katherine. (2005). *Communication Theories: Perspectives, Processes, and Contexts, second edition*. Singapore : McGraw Hill.
- Messaris, Paul and Humphreys, L. (2007). *Digital Media: transformation in human communication*. New York : Paul Lang.
- Roy, Abhijit. (2015). "A Typology of Virtual Communities on the Internet; Contingency Marketing Approaches". Proceeding of the First International Academic Research Conference on Marketing & Tourism, Dubai Conference, May, 2015, Paper ID : DM 509

- Winanti, Anastasia, dkk. (2023). Mediamorphosis: A Systematic Literature Review. <https://jws.rivierapublishing.id/index.php/jws/article/view/411/975>
- Yujie, Zhang, etc, (2022). The Mediating Role of New Media Engagement in This Digital Era”, *Frontiers in Public Health*, www.frontiersin.org, May 2022, Vol.10.
- Zukhruf Kurniullah, Ardhariksa. (2023). Mediamorphosis 4.0 New Media Visual Culture and Intrusive Information. www.globalmediajurnal.com. DOI: 10.36648/1550-7521.21.64.382