

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam kurun waktu kurang lebih satu dekade terakhir ini menjadi ujung tombak perubahan pada masyarakat saat ini. Pesatnya teknologi informasi dan komunikasi menggeser gaya hidup terutama ketika komputer yang diawali dengan komputer, komputer jinjing sampai telepon seluler berfitur layaknya komputer dan internet. Internet sebagai “media” berbagai macam institusi dalam pasar global menciptakan ruang baru (dunia maya) dalam masyarakat. Ruang nyata dan ruang maya merupakan dua hal yang dipahami secara berbeda, dalam kenyataannya sekarang ini seakan – akan bergabung menjadi satu. Sadar atau tidak sadar manusia tidak lagi bebas memilih atas keduanya, melainkan menselaraskan *cyberspace* atau dunia nyata, *online* atau *offline*. Komunitas pun ikut ambil bagian dalam dunia maya melalui jejaring sosial. Jejaring sosial yang fenomenal adalah *facebook*. *Facebook* menyediakan ruang bagi komunitas apapun, salah satunya adalah *Japemethe* yang mengusung identitas lokal Yogyakarta bagi *facebooker*. Untuk mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana *facebooker* [di] Yogyakarta sebagai anggota *group Japemethe*, menegosiasikan dan merepresentasikan identitas ke-Yogya-annya, ada beberapa masalah yang akan dijawab, yaitu Bagaimana *facebooker* [di] Yogyakarta sebagai anggota *group Japemethe* merepresentasikan image ke-Yogya-annya dalam *facebook* pribadinya? Bagaimana *member* menegosiasikan identitas ke-Yogya-annya melalui *group Japemethe*, dan bagaimana *facebook* melalui *group Japemethe* membentuk komunitas dengan identitas lokal di dunia virtual maupun nyata (*online dan offline*)? Dalam pencarian jawaban atas fenomena di atas, penulis melakukan penelitian lapangan di Yogyakarta secara *online* maupun *offline*. Data empirik sangat penting untuk mengetahui pengalaman orang-orang yang selama ini belum terjangkau oleh konsep-konsep tertentu. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode wawancara dan pengamatan langsung di lapangan. Dengan metode ini penulis menemukan bagaimana dunia maya berperan dalam proses pembentukan identitas lokal seperti dalam dunia nyata. Data temuan dalam penelitian lapangan diolah dengan bantuan dari kerangka teoretis identitas dalam dunia maya melalui *frame analysis* E. Goffman. Penelitian ini pada akhirnya menemukan beberapa temuan yang menarik untuk dicermati. Temuan-temuan tersebut antara lain dalam dunia maya, sebagai anggota *Japemethe* identitas pribadi diperlihatkan melalui pemilihan bahasa yang mencerminkan identitas pilihannya. Negosiasi dalam grup dilakukan moderator dan anggota sendiri dengan membawa dan memunculkan di halaman grup memori – memori kelokalan yang temporal menjadi kantong – kantong waktu temporal ke dalam dunia maya yang tidak terbatas waktu dan geografisnya. Dan pergeseran ruang membawa rasa ke – Yogya – an lebih *luwes*. Budaya baru menjadikan rasa lokal ada dalam dua dunia baik *online* maupun *offline*. Aktivitas layaknya dalam dunia nyata yang dibawa ke dalam aktivitas dalam grup *Japemethe* di *facebook* membawa komunitas *online* menjadi komunitas nyata. Dan pada akhirnya setelah dalam dunia maya, kembali bertemu secara *offline* dengan tatap muka dihadirkan kembali untuk memperkuat komunitas.

Abstract

The rapid developments of information technology within the last decade have changed today's society. These rapid developments of information and communication technology have shifted people lifestyle especially when the computer was started with computers, portable computer to a full-featured computer like mobile phone and internet. Internet as a "medium" of variety institutions in global markets created new space (cyberspace) in society. Real space and virtual space are two different things to be understood but, in fact those seem merging into one now. Realized or not, people were no longer free to choose the those things, but rather harmonize between cyberspace or the real space, online or offline. Community also took part in a virtual world through social networking. One of the phenomenal Social networking is *facebook*. *Facebook* provides a space for any community, one of which community is *Japemethe* that carries a local identity of Yogyakarta for *Facebookers*. There are several issues to be addressed to gain knowledge of how Yogyakarta's *facebookers* wheather in Yogyakarta or not as *Japemethe* group members, negotiate and represent the identity of his/her sense of Yogya. The first one is how Yogyakarta's *Facebookers* as a member of the group *Japemethe* represent the image of his/her Yogya in his personal *facebook*? Then how members negotiate the identity of his/her Yogya through *Japemethe* group, and how *facebook* via *Japemethe* form a community group with a local identity in the virtual world and the real (online and offline)? In search of answers to the above phenomenon, the author conducted fieldwork in Yogyakarta both online and offline. Empirical data is very important to know the experiences of people who have not been reached by certain concepts. Therefore, this study used interviews and direct observation in the field. With this method, the study discovered the role of virtual world in the formation of local identity as in the real world. The findings were processed with the help of the theoretical framework of identity in the virtual world through E. Goffman's frame analysis. This research eventually found some essential findings. In the virtual world, as a member of *Japemethe*, personal identity was shown through the selection of a language that reflects the identity of his/her choice. Negotiations in the group was conducted by moderators and members themselves by carrying on and bringing up their temporal local memory as bags of temporal time into a virtual world that is not limited by time or geographical area. The swift of space brought the sense of Yogya more flexible. New culture brought up local senses into two world, online and offline. Activites alike real world which was brought into the group activites in *Japemethe* as *facebook* group brought the online community into a real community. Last but not least, after the virtual world, face-to-face and offline meeting were held to strengthen the community.