



Fikrah: Jurnal Ilmu Aqidah dan Studi Keagamaan

ISSN 2354-6147 EISSN 2476-9649

Tersedia online di: journal.stainkudus.ac.id/index.php/fikrah

DOI: 10.21043/fikrah.v6i1.2675

Analisis Interaksionisme Simbolik Masyarakat Maya Terhadap Wacana Agama di Media Sosial Facebook

Arif Wibowo

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

yiss.arif@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui simbol dan makna simbol dalam interaksi sosial terhadap wacana agama di media sosial Facebook. Untuk mencapai tujuan artikel ini, peneliti menggunakan pendekatan sosiologi dari pemikiran G.H. Mead tentang Interaksionisme Simbolik sebagai pisau analisa. Objek dalam artikel ini adalah beberapa status tentang wacana agama yang terdapat dalam media sosial Facebook. Pengambilan data dilakukan dengan observasi terhadap beberapa status pengguna Facebook. Hasilnya Pemaknaan atas simbol dalam interaksi tentang wacana agama di media sosial Facebook sangat beragam, hal ini tentu dipengaruhi oleh latar belakang dan sudut pandang yang berbeda-beda. Artikel ini begitu penting untuk dijadikan rujukan dalam pengambilan keputusan terkait regulasi tentang penggunaan sosial media di masyarakat.

Kata kunci: Facebook, interaksionisme simbolik, masyarakat maya, wacana agama

Abstract

This study aims to find out the symbols and its meanings in social interaction on religious discourse on Facebook. Sociological approach used to achieve the object of study. To analyse the data G.H Mead symbolic interactionism use as analysis tool. Objects on this study are some religious Facebook status. Data retrieval is done by observing some Facebook user status. The result shows that the meaning of symbols in interaction about religious discourse on social media on Facebook is very diverse, this is certainly influenced by different backgrounds and points of view. This research is so important to be used as a reference in making decisions related to regulation about the use of social media in the community.

Keywords: Facebook, symbolic interactionism, virtual society, religious discourse

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi di era global, interaksi manusia tidak hanya terbatas pada dunia nyata, akan tetapi juga dalam dunia maya. Dunia maya juga layak disebut sebagai suatu masyarakat. Masyarakat maya atau biasa disebut dengan istilah *cyberspace* (ruang siber) adalah sebuah kehidupan masyarakat yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas (Piliang, 2011, hal. 143). Dalam ruang siber terjadi sebuah interaksi dalam pemenuhan kebutuhan informasi dan komunikasi. Interaksi ini berbeda dengan interaksi di dunia nyata. Kebanyakan masyarakat siber identik dengan budaya-budaya pencitraan, dan makna yang setiap saat dapat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbolis (Bungin, 2006). Bahkan Bell (2006) menyatakan bahwa simbol tersebut merupakan sebuah “kemasan” kultur siber yang di dalamnya terdapat makna dan konotasi.

Facebook merupakan salah satu bentuk media sosial yang menjadi bagian dari aplikasi daring di dunia maya. Media sosial Facebook didesain sedemikian rupa sehingga semua orang dengan mudah dapat berkomunikasi. Hampir semua lapisan masyarakat di Indonesia mengenal dan menggunakan media sosial Facebook, beriringan dengan hal tersebut pengguna Facebook juga mengalami pergeseran. Beberapa dekade yang lalu orang berinteraksi melalui media Facebook hanya sebatas untuk saling berkomunikasi, berbagi kabar atau berita, dan mencari informasi, namun dewasa ini jauh lebih bervariasi, kompleks, dan sarat akan kepentingan dan ideologi baik

secara individu maupun kelompok. Kini Facebook seakan telah mengalihkan berbagai aktivitas interaksi manusia dari dunia nyata mulai dari pendidikan, sosial, ekonomi, politik maupun agama termasuk di dalamnya adalah wacana agama.

Berbagai wacana agama baik dalam rangka dakwah, ataupun pengembangan keilmuan dapat disebarluaskan melalui media sosial Facebook. Bahkan banyak dijumpai group-group Facebook yang membahas wacana agama untuk tujuan dakwah. Disisi lain media sosial Facebook memberikan kemudahan untuk berinteraksi, memudahkan komunikasi, cepat, efektif dan efisien. Akan tetapi menjadi lain jika wacana agama yang disebarluaskan tersebut menyimpang ataupun menyebarkan faham-faham radikal ataupun liberal, dengan tujuan-tujuan lain yang keluar dari norma-norma agama. Dewasa ini karena beragamnya pengguna Facebook dan pemahaman terhadap agama tiap individu tidak sama. Hal ini menjadikan kita sulit untuk menentukan tolak ukurnya. Apabila pembaca adalah masyarakat awam dengan pemahaman agama yang kurang akan menelan mentah-mentah wacana tersebut. Muaranya sering kali wacana agama di Facebook menimbulkan berbagai kegaduhan diantaranya kegaduhan politik (agama dijadikan sarana politik), propaganda, atau tanggapan-tanggapan lain yang terkadang lepas kontrol dan keluar dari ajaran-ajaran agama itu sendiri. Interaksi sosial melalui Facebook terkadang justru keluar dari norma, nilai, maupun budaya, baik sudut pandang agama maupun interaksi sosial.

Beberapa artikel terdahulu terkait dengan penggunaan Facebook sudah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti Davidson & Farquhar (2014) yang mengungkapkan tentang religiusitas, jaringan homophily, pemantauan diri berhubungan dengan kecemasan sosial, konflik peran, dan intensitas Facebook. Pada kajian lain dapat kita lihat adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman teoritik seseorang tentang hubungan antara agama *online* dan *offline* dengan memberikan bukti empiris dalam kaitannya dengan insiden kontroversial (al-Rawi, 2016). al-Rawi (al-Rawi, 2016) dalam kajiannya memberikan contoh bagaimana reaksi pengguna Facebook terkait dengan diluncurkannya film kontroversial berjudul *the Innocence of Muslims*.

Fokus artikel ini adalah Analisis Interaksionisme Simbolik Masyarakat Maya Terhadap Wacana Agama di Media Sosial Facebook. Peneliti menggunakan pendekatan

sosiologi dari pemikiran G.H. Mead tentang Interaksionisme Simbolik sebagai pisau analisa. Sebagai mana yang hendak dicapai dari Interaksionisme Simbolik tulisan ini bertujuan untuk mengetahui interaksi sosial masyarakat maya terhadap wacana agama di media sosial Facebook dengan persepektif interaksionisme simbolik. Pentingnya artikel ini adalah untuk dijadikan rujukan dalam pengambilan keputusan terkait regulasi tentang penggunaan sosial media di masyarakat.

Artikel yang berkaitan dengan interaksionisme simbolik pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Seperti artikel tentang Interaksionisme Simbolik Santri Terhadap Kiai Melalui Komunikasi di Pondok Pesantren Al Munawir Krpyak Yogyakarta (Hamam, 2016). Interaksi Sosial Anggota Komunitas Let's Hijrah dalam Media Sosial Group Line (Prasanti & Indriani, 2017). Esensi Interaksi Visual dalam Dunia Facebook yang Virtual (Talani, 2014). Interaksi Antar Manusia Mengenai Media Sosial Facebook Mengenai Topik Keagamaan (Simangunsong, 2016). Dari berbagai penelusuran yang peneliti lakukan belum ada artikel yang membahas sebagaimana tema tersebut di atas, dan yang menjadikan titik perbedaan dalam artikel ini adalah bahwa fokus artikel terpusat pada "Analisis Interaksionisme Simbolik Masyarakat Maya Terhadap Wacana Agama di Media Sosial *Facebook*" yang dianalisis dengan pendekatan sosiologi dari pemikirannya G.H. Mead.

Pemikiran G.H. Mead Tentang Interaksionisme Simbolik

Penyebaran dan pengembangan teori G.H Mead berlangsung melalui interpretasi dan penjabaran lebih lanjut oleh Herbert Blumer yang kemudian memberikan istilah "Interaksionisme Simbolik" pada kisaran tahun 1937 (Mulyana, 2006, hal. 63). Fokus kajian Mead merupakan suatu interaksi perilaku sosial. Menurutnya Interaksi Sosial Manusia memiliki karakteristik khusus yaitu berinteraksi dengan simbol-simbol yang bermakna dan tidak hanya terbatas pada isyarat-isyarat fisik. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, demikian pula perilaku orang tersebut. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka seseorang dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dan sebaliknya dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain.

Simbol-simbol dalam Interaksionisme Simbolik dalam suatu komunikasi tidak hanya melibatkan simbol verbal seperti kata, frasa, atau kalimat, akan tetapi proses interaksi tersebut juga melibatkan proses pertukaran simbol yang bersifat non verbal seperti isyarat, ekspresi wajah, kontak mata, bahasa tubuh, dan sentuhan sehingga dirangsang oleh aktor yang terlibat dalam proses interaksi sampai akhirnya membentuk satu bentuk simbol yang mempunyai arti yang sangat penting. Isyarat menjadi signifikan bila muncul dari individu yang membuat simbol-simbol itu sama dengan sejenis tanggapan yang diperoleh dari orang yang menjadi sasaran isyarat. Manusia sebenarnya hanya dapat berkomunikasi bila mempunyai simbol yang signifikan. Bahasa merupakan salah satu simbol yang signifikan dan memberi makna tertentu, dalam percakapan dengan isyarat, hanya isyarat itu yang dikomunikasikan sementara dengan bahasa yang dikomunikasikan adalah bahasa dan isyarat. Akhirnya melalui simbol signifikan inilah menjadikan manusia berfikir. Mead mendefinisikan berfikir merupakan percakan individu dengan dirinya sendiri dengan memakai isyarat, bahkan Mead menyatakan “Berfikir adalah sama dengan berbicara dengan orang lain (Ritzer & Goodman, 2007, hal. 279).

Ide dasar dari pemikiran Mead, sedikit banyak dipengaruhi oleh behaviorisme psikologi sebuah perspektif yang membawa Mead ke arah realis dan empiris. Mead sebenarnya menyebut basis pemikirannya sebagai behaviorisme sosial untuk membedakan dari behaviorisme radikal dari John B. Watson. Behaviorisme Radikal Watson memusatkan perhatiannya pada perilaku individu yang dapat diamati, sasaran perhatiannya adalah pada stimulus atau perilaku yang mendatangkan respon. Penganut behaviorisme radikal menyangkal atau tidak mau menghubungkan proses mental tersembunyi yang terjadi diantara stimulus dipakai dan menimbulkan respon yang dipancarkan. Sementara itu Mead mengakui perilaku penting yang diamati, tetapi dia juga merasa bahwa ada aspek tersembunyi dari perilaku yang diabaikan oleh behavioris radikal. Tetapi Mead menerima empirisme yang merupakan dasar dari behaviorisme, akhirnya Mead tidak sekedar ingin berfilsafat tentang fenomena tersembunyi ini. Mead berupaya mengembangkan sebuah proses pengetahuan empiris behaviorisme terhadap yang terjadi diantara stimulus dan respon. Mead akhirnya pada sebuah kesimpulan bahwa stimulus tidak menghasilkan respon manusia secara otomatis dan tanpa

dipikirkan. Sebagaimana yang diungkapkan Mead, “kita membayangkan sebuah stimulus sebagai sebuah kesempatan atau peluang untuk bertindak, bukan sebagai paksaan atau perintah”. Respon atas rangsangan yang tidak secara otomatis dan bukan tanpa dipikirkan itulah yang disebut sebagai *Mind* (Umiarso & Elbadiansyah, 2014a).

Mead menjelaskan pertanyaan “mengapa manusia bertindak” dengan mengidentifikasi empat basis dan tahap tindakan yang saling berhubungan. Tahap *pertama* adalah dorongan hati atau impuls yang meliputi “stimulasi atau rangsangan spontan yang berhubungan dengan alat indera” dan reaksi aktor terhadap rangsangan itu. Tahap *kedua* adalah persepsi, aktor menyelidiki dan bereaksi terhadap yang berhubungan dengan impuls. Manusia mempunyai kapasitas untuk merasakan dan memahami stimulasi melalui pendengaran, sentuhan, rasa, dan sebagainya. Persepsi melibatkan rangsangan yang baru masuk maupun citra mental yang ditimbulkan. Aktor tidak secara spontan menanggapi stimulasi dari luar, tetapi memikirkan sebentar dan menilainya melalui bayangan mental. Tahap *ketiga* adalah manipulasi segera setelah impuls menyatakan diri sendiri dan obyek telah dipahami, langkah selanjutnya adalah manipulasi obyek, atau mengambil tindakan berkenaan dengan obyek itu. Tahap manipulasi ini merupakan tahap jeda yang penting dalam sebuah tindakan agar tanggapan tak diwujudkan secara spontan, melainkan diolah secara cerdas. Tahap *keempat* adalah tahap konsumsi atau mengambil tindakan yang memuaskan dorongan hati (Sukidin & Suharso, 2016, hal. 57). Tahap ini dilakukan setelah melalui tahap-tahap sebelumnya dengan berbagai perhitungan dan pemikiran yang berbeda dengan binatang. Kemudian jawaban atas pertanyaan “Bagaimana manusia berfikir tentang dirinya dan masyarakat” Mead mengajukan konsep tentang *Mind* (pikiran), *The Self* (diri), dan *Society* (masyarakat) dan sekaligus menjadi kata kunci inti dari pemikiran G.H. Mead tentang interaksionisme simbolik.

Mind (pikiran)

Mind atau pikiran, didefinisikan Mead sebagai proses percakapan dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan di dalam diri individu, pikiran adalah fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Proses sosial mendahului pikiran, proses sosial bukanlah produk dari

pikiran (Ritzer & Goodman, 2007). Berfikir dalam pandangan G.H. Mead merupakan suatu proses dimana setiap individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan menggunakan simbol – simbol yang bermakna dari hal ini maka akan memunculkan stimulus terhadap persoalan mana yang akan ditanggapinya. Karakteristik istimewa dari pikiran adalah kemampuan individu untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respon saja, tetapi juga respon komunitas secara keseluruhan. Melakukan sesuatu berarti memberi respon terorganisir tertentu, dan bila seseorang mempunyai respon itu dalam dirinya mempunyai apa yang disebut pikiran.

Pikiran dapat dibedakan dari konsep logis lain seperti konsep ingatan, Mead juga melihat pikiran secara pragmatis yakni pikiran yang melibatkan proses berfikir yang mengarah pada proses penyelesaian masalah (Ritzer & Douglas, 2008, hal. 280). Mead berpendapat bahwa manusia mempunyai sejumlah kemungkinan tindakan dalam pemikirannya sebelum ia melakukan tindakan yang sebenarnya (Ritzer & Douglas, 2008). Proses berfikir merupakan suatu proses dimana individu berinteraksi dengan dirinya sendiri menggunakan simbol – simbol yang bermakna. Melalui proses interaksi dengan diri sendiri itu, individu memilih yang mana diantara stimulus yang tertuju kepadanya itu akan ditanggapinya. Simbol juga dipakai dalam berfikir secara subyektif, terutama simbol – simbol bahasa. Hanya saja simbol itu tidak digunakan secara nyata, yaitu melalui percakapan internal.

The Self (diri)

Pada dasarnya *self* (diri), adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah obyek dari persepektif yang berasal dari orang lain, atau masyarakat. Tetapi diri juga merupakan kemampuan khusus sebagai subyek. Diri muncul dan berkembang melalui aktivitas interaksi sosial dan bahasa, dalam pandangan Mead diri mustahil muncul dalam ketiadaan pengalaman sosial. Diri berhubungan dengan secara dialektis dengan pikiran. Artinya disatu pihak Mead menyatakan bahwa tubuh bukanlah diri dan baru akan menjadi diri bila pikiran telah berkembang. Memang mustahil untuk memisahkan antara pikiran dan diri, tetapi meskipun kita membayangkan bahwa diri adalah proses mental, tetapi diri adalah proses sosial. Dalam bahasan diri Mead menolak gagasan yang meletakkan dalam kesadaran dan sebaliknya

Mead meletakkan diri dalam pengalaman sosial dan proses sosial. Dengan pandangan ini Mead mengartikan diri adalah tanggapan yang diberikan terhadap apa yang seseorang tujukan pada orang lain dan dimana tanggapannya sendiri menjadi bagian dari tindakannya, di mana seseorang tidak hanya mendengarkan dirinya sendiri, tetapi juga merespon dirinya sendiri, berbicara dan menjawab dirinya sendiri sebagaimana orang lain menjawab terhadap dirinya sehingga seseorang mempunyai perilaku dimana seorang individu menjadi objek dan disisi lain menjadi subjek (Ritzer & Douglas, 2009).

Mead mengidentifikasi dua aspek atau fase diri yang diistilahkan dengan “*I*” dan “*Me*”. Dimana “*I*” merupakan bagian yang aktif dari diri (*the self*) yang mampu menjalankan perilaku. Sedangkan “*Me*” merupakan konsep diri tentang yang lain yang harus mengikuti aturan main yang diperbolehkan atau tidak. “*I*” memiliki kapasitas untuk berperilaku yang dalam batas-batas tertentu sulit untuk diramalkan, sulit diobservasi, dan tidak terorganisir berisi pilihan bagi perilaku seseorang. Konsep “*I*” adalah aspek kreatif yang tidak dapat diperhitungkan dan tidak teramalkan dalam diri. Kita tak pernah tahu sama sekali tentang “*I*” dan melaluinya kita mengejutkan diri kita sendiri melalui tindakan kita, yang mana kita mengetahui “*I*” setelah melakukan sebuah tindakan itu artinya kita mengetahui “*I*” hanya dalam ingatan. Mead sangat menekankan konsep “*I*” karena empat alasan. *Pertama* “*I*” adalah sumber utama sesuatu yang baru, *kedua* Mead yakin di dalam “*I*” itulah nilai terpenting kita ditempatkan, *ketiga* “*I*” merupakan sesuatu yang kita semua cari atau perwujudan diri. “*I*”-lah yang memungkinkan kita mengembangkan kepribadian definitive dan *keempat* Mead melihat suatu proses evolusioner dalam sejarah, dimana manusia dalam masyarakat primitive lebih didominasi oleh konsep “*Me*”, sedangkan dalam masyarakat Modern konsep “*I*” nya lebih mendominasi (Sukidin & Suharso, 2016).

Pemaknaan Subjek-Objek dalam diri dapat dipahami dari pemahaman G.H Mead tentang konsep “*Me*” dan “*I*”. Ciri utama pembeda manusia dan hewan adalah bahasa atau “simbol signifikan”. Simbol signifikan haruslah suatu makna yang dimengerti bersama, ia terdiri dari dua fase “*Me*” dan “*I*”. Dalam konteks “*Me*” adalah sosok diri saya sebagaimana dilihat orang lain, sedangkan “*I*” yaitu bagian yang memperhatikan diri saya sendiri (Umiarso & Elbadiansyah, 2014b).

Konsep “I” bereaksi terhadap “Me”, yang mengorganisir sekumpulan sikap orang lain yang ia ambil menjadi sikapnya sendiri. Sedangkan “Me” memberikan kepada “I” arahan berfungsi untuk mengendalikan “I” sehingga hasilnya perilaku manusia lebih bisa diramalkan atau tidak begitu kacau. Karena itu dalam kerangka pengertian tentang *the self* (diri) tergantung esensi interaksi sosial. Interaksi antara “I” dan “Me”, yang mengorganisir sekumpulan sikap orang lain yang seseorang ambil menjadi sikapnya sendiri (Ritzer & Goodman, 2007). Berbeda dengan ‘I’ orang menyadari “Me” meliputi kesadaran tentang tanggung jawab. “Me” adalah individu biasa, konvensional dan konformis meskipun setiap orang konformisnya berbeda akan tetapi jika konsep “Me” dalam individu seseorang kuat maka masyarakat akan menguasai individunya. Unsur “I” merupakan unsur yang terdiri dari dorongan, pengalaman, ambisi, dan orientasi pribadi. Sedangkan unsur “Me” merupakan suara dan harapan-harapan dari masyarakat sekitar maka sejalan dengan pemikiran Mead yang menyatakan bahwa percakapan internal terkandung didalamnya pergolakan batin antara unsur “I” (pengalaman dan harapan) dengan unsur “Me” (batas-batas moral).

Mead menyadari bahwa manusia sering terlibat dalam suatu aktivitas yang didalamnya terdapat konflik dan kontradiksi internal yang mempengaruhi perilaku yang diharapkan. Atau biasa disebut konflik intrapersonal yang menggambarkan konflik antara nafsu, dorongan, dan lain sebagainya dengan keinginan yang terinternalisasi. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan *self* (diri) yang juga mempengaruhi konflik intrapersonal, diantaranya adalah posisi sosial. Orang yang mempunyai posisi tinggi cenderung mempunyai harga diri dan citra diri yang tinggi selain mempunyai pengalaman yang berbeda dari orang dengan posisi sosial berbeda. Mead menyebutkan, bahwa seseorang dalam membentuk konsep diri dengan jalan mengambil persepektif orang lain dengan melihat dirinya sendiri sebagai objek melalui tiga tahap.

Tahap *pertama* fase bermain dimana individu memainkan peran orang lain. Tahap ini menyumbang perkembangan kemampuan untuk merangsang perilaku individu itu sendiri menurut persepektif orang lain dalam suatu peran yang berhubungan dengannya. Tahap *kedua* fase pertandingan yang terjadi setelah pengalaman sosial individu berkembang. Tahap pertandingan ini dapat dibedakan dari

tahap bermain dengan adanya tingkatan organisasi yang lebih tinggi. Tahap *ketiga fase* mengambil peran, yaitu ketika individu mengontrol perilakunya sendiri menurut peran-peran umum bersifat impersonal. Menurut Mead fase mengambil peran bisa mengatasi kelompok atau komunitas tertentu secara transeden atau juga mengatasi batas-batas kemasyarakatan (Sukidin & Suharso, 2016).

Society (masyarakat)

Pada tingkatan paling umum G.H. Mead menggunakan istilah Society (masyarakat) yang berarti proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Sumbangan terpenting Mead tentang masyarakat terletak pada pemikirannya mengenai pikiran dan diri. Society (masyarakat) dalam pandangan Mead adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan setiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran ditengah masyarakatnya. Oleh Karena itu masyarakat terdiri dari individu-individu yang terbagi dalam dua bagian masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri.

Pada tingkatan masyarakat yang lebih khusus Mead mempunyai sejumlah pemikiran tentang pranata sosial. Secara luas, Mead mendefinisikan pranata sebagai “tanggapan bersama dalam komunitas” atau “kebiasaan hidup komunitas”. Secara lebih khusus, ia mengatakan bahwa, keseluruhan tindakan komunitas tertuju pada individu berdasarkan keadaan tertentu menurut cara yang sama, berdasarkan keadaan itu pula, terdapat respon yang sama dipihak komunitas. Proses ini disebut “pembentukan pranata”. Mead memiliki pandangan bahwa pranata tak selalu menghancurkan individualitas atau melumpuhkan kreativitas. Hal ini dapat terjadi apabila pranata dijalankan tanpa unsur kekakuan, ketidaklenturan, dan ketidakprogresifannya menghancurkan atau melenyapkan individualitas (Upe, 2010). Oleh Karena itu masyarakat terdiri dari individu-individu yang terbagi dalam dua bagian masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri.

Masyarakat yang pertama disebut Mead sebagai *particular others* yang berisi individu yang bermakna bagi individu yang bersangkutan seperti anggota keluarga,

teman dan rekan kerja, sedangkan masyarakat yang kedua adalah *generalized others* yang merujuk pada kelompok sosial dan budayanya secara keseluruhan. *Generalized Others* menyediakan informasi tentang peranan, peraturan dan sikap yang digunakan bersama oleh komunitas, sedangkan *particular others* memberikan perasaan diterima dalam masyarakat dan penerimaan diri. *Generalized others* seringkali membantu mengatasi konflik yang terjadi dalam *particular others* (Prasanti & Indriani, 2017).

Metode

Artikel ini menggunakan pendekatan sosiologi dengan paradigma definisi sosial. Jenis artikel ini adalah kualitatif dengan tipe artikel deskriptif. Dalam artikel kualitatif, analisis data tidak mementingkan angka atau kuantifikasi fenomena. Maka kemudian peneliti berusaha mendeskripsikan secara seksama dan mengkaji sejumlah variabel seputar Interaksionisme Simbolik masyarakat maya dalam menyikapi terhadap wacana agama di media sosial *Facebook* dalam berinteraksi dan berkomunikasi.

Pengumpulan data dalam artikel ini melalui analisa mendalam dengan mengamati beberapa akun yang sering memposting tentang wacana agama di media sosial *Facebook* diantaranya Jonru Ginting, Sumanto Alqurtuby, Nur Khalik Ridwan, Mushoffan Hilmi, Ustadz Felix Siau, Awan Kurniawan, Ustadz Maheer At – Thuwailibi, dan Ibliziyulhaq Rojim pada sekitar bulan Mei–Juli 2017. Disamping itu, peneliti juga melakukan observasi non partisipan, hanya sebagai pengamat tanpa terlibat secara langsung dalam aktifitas informan. Selanjutnya data artikel yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis data interaktif Miles dan Huberman. Teknik ini pada dasarnya terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan.

Hasil

Interaksi sosial masyarakat maya terhadap wacana agama perspektif interaksionisme simbolik dilakukan dengan saling tukar menukar simbol sebagai sarana untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Simbol tersebut berbentuk simbol verbal berupa kata, frase ataupun kalimat yang diwujudkan dalam bentuk bahasa tulis, kemudian simbol non verbal berupa isyarat dan ekspresi yang di anggap mewakili ungkapan

pribadinya dengan mengirim pesan melalui simbol- simbol yang terdapat dalam aplikasi Facebook (*emoji*), atau bisa berupa simbol lain yang mereka dapatkan dari internet bisa berupa gambar, video, atau foto yang didapatkan dengan mengunggah foto atau gambar dari kehidupan nyata disekelilingnya.

Berbagai simbol – simbol tersebut kemudian masyarakat maya memberikan makna yang diinterpretasikan oleh masing – masing individu dalam makna yang berbeda-beda. Pemaknaan simbol dalam sudut pandang konsep *mind* (pikiran) dalam menyikapi wacana agama dalam berinteraksi masyarakat maya cenderung menginterpretasikan sesuai dengan pemahaman agama yang dimilikinya sehingga cenderung bersifat subjektif. Dalam sudut pandang konsep *self* (diri) masyarakat maya dalam memberikan makna terhadap wacana agama lebih mengedepankan makna “*I*” daripada makna “*Me*”. Sedangkan dalam sudut pandang *society* (masyarakat) maya dalam interaksi dan memberikan tanggapan terhadap wacana, mereka cenderung kurang memperhatikan pengaruh terhadap *society* (masyarakat) lain yang terlibat dalam komunikasi tersebut akibatnya interaksi yang terjadi cenderung menimbulkan makna yang anti kritik, emosional dan seringkali menimbulkan pemaknaan yang anarkis dalam wacana.

Simbol Interaksi Masyarakat Maya Perspektif Interaksionisme Simbolik

Berbagai bentuk wacana agama dan respon masyarakat maya dalam media sosial Facebook dapat diketahui bahwa simbol interaksi yang digunakan oleh masyarakat maya dalam memberikan respon dilakukan dengan menggunakan simbol–simbol tertentu yang secara umum dapat dikategorikan menjadi dua yaitu simbol verbal dan non verbal.

Simbol Verbal

Pertama simbol verbal (kata, frase atau kalimat) yang digunakan masyarakat dunia maya dalam menyikapi wacana agama di media sosial *Facebook* sangat beragam. Keberagaman tersebut tentu tidak bisa dipisahkan dari corak masyarakat maya yang sangat beragam baik suku, ras, agama maupun budaya dan tentu dipengaruhi oleh latar belakang masing–masing individu yang berbeda baik kondisi sosial, pendidikan, strata

sosial maupun faktor-faktor lain yang terdapat dalam sosial masyarakat. Namun terlepas dari itu semua wacana agama ini seharusnya mempunyai filter secara otomatis yaitu agama itu sendiri. Secara universal agama tentu menjunjung nilai-nilai dari kebaikan, saling toleransi atau menghargai antar sesama, dalam Islam ada istilahnya *amar ma'ruf nahi mungkar* dan *fastabiqul khairat* dimanapun, kapanpun dan dalam keadaan apapun. Kata, frase dan kalimat masyarakat maya dalam berinteraksi terhadap wacana agama sangat beragam, keberagaman tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa katagori yaitu ada kalanya kata, frase atau kalimat yang berbentuk memberikan tanggapan, bertanya, mengkonfirmasi, berdebat dan ada yang mencoba menyikapi secara arif dan bijak ketika terjadi perbedaan pendapat (Gambar 1).



Gambar 1. Simbol wacana keagamaan di media sosial.

Masyarakat Maya yang sekedar memberikan tanggapan umumnya menggunakan kata, frase atau kalimat sederhana sesuai dengan kapasitas individu tersebut tidak berlebihan dan tidak dibuat-buat. Masyarakat maya yang bertanya

mempunyai dua kemungkinan, yang pertama bertanya sekedar ingin konfirmasi dengan pengetahuan agama yang dimilikinya dan yang kedua bertanya memang benar-benar tidak tahu. Interaksi timbal balik masyarakat maya tergantung cara ataupun respon yang diberikan oleh pemilik akun Facebook atau respon-respon lain yang dituliskan oleh pengguna Facebook. Tanggapan dan pertanyaan tersebut ada yang merasa cukup puas dengan jawaban ataupun komentar lain dari masyarakat maya atau sebaliknya, akan tetapi banyak juga yang berujung pada perdebatan (Gambar 2).

Dalam tahap berdebat inilah sisi emosional dari masyarakat maya yang seringkali lepas kontrol sehingga seringkali menimbulkan mencaci, memaki, saling klaim, bahkan sampai pada kata-kata atau kalimat kotor terlontarkan dan tentu pada tahap ini kontrol agama justru dipertanyakan. Jika sudah pada tahap debat yang berkepanjangan seringkali muncul sisi-sisi positif ataupun negatif dari masyarakat maya lain yang mencoba melerai, atau justru menambahkan berbagai komentar dengan nada ujaran kebencian. Unsur subjektifitas dan idelogis dari masing-masing individu jauh lebih terlihat dari pada kebenaran universal dari wacana agama yang menjadi pokok pembicaraan tersebut.



Abdoel Tasik Saya lahir di era soeharto Anak2 di era habibie Besar di era gusdur Puber di era megawati Dewasa di era SBY Gila di era sekarang..
Mei 16 pukul 17:58 · Suka · Balas · 1.279

Abdul membalas · 203 Balasan

Ahmad Furqon Memilih pemimpin muslim juga perintah Al-Quran, sama halnya kaya sholat, wajib hukumnya, klo ada muslim yg ga mau ngejalanin, ya terserah ente, dosa dosa ente, yg penting kita udah ngejalanin tugas sebagai sesama muslim, "saling mengingatkan dalam kebaikan", ga usah ribet nyari dalil2 pembelaan, fitnah islam radikal, fitnah ulama mempolitisasi ayat, dari jaman bahula MUI bikin fatwa ga ada masalah, knp skarang banyak yg kejang2...

Nur Hayati Daten Tarigan Bener banget bang jonru....kesannya kata katanya seperti kejam ya..tapi itu lah kenyataannya...klu memang masih mau disebut orang yg beriman..ikut lah perintah Al Qur an...ggk boleh suka suka kita sendiri
Mei 16 pukul 18:10 · Suka · Balas · 165

Eggie membalas · 12 Balasan

Yudi Yanto Yang berkomentar bahasanya kasar dan tidak santun.. itu artinya status bang jonru menohok sampai ulu hati.. kenapa sampai tersinggung? Mungkin dia merasa sendiri kalau dirinya salah..
Kalau sudah begitu mending segera istighfar...kita sudah di ingatkan melalui medsos.. He He He..bukan begitu bang jonru?
Mei 16 pukul 18:29 · Suka · Balas · 154

Gambar 2. Respon masyarakat maya terhadap wacana keagamaan dalam media sosial.

Simbol Interaksi non-verbal

Simbol interaksi non verbal, proses interaksi masyarakat maya dalam berkomunikasi tentang wacana agama di media sosial *Facebook* juga menggunakan simbol-simbol yang berbentuk non verbal berupa isyarat, ekspresi, gambar dan lain sebagainya. Sebagai simbol yang dianggap dapat mewakili ungkapan pemikirannya (perasaan dan ekspresi). Simbol ini dapat ditemukan melalui aplikasi yang terdapat dalam *Facebook*, unduhan dari internet ataupun foto dan berbagai gambar yang bisa didapatkan dari sekelilingnya. Dalam akun *Facebook* simbol-simbol non verbal ini biasa disebut dengan istilah *emoji* (Gambar 3). Emoji dalam akun *Facebook* ini banyak sekali jumlahnya, sekitar 845 *emoji* bahkan terus mengalami perkembangan dalam salah satu situs disebutkan ada fitur baru yang disebut dengan istilah *reaction* dimana dengan aplikasi tersebut para pengguna *Facebook* akan semakin lebih mudah mengungkapkan ekspresinya dengan hanya memilih dengan ekspresi emosi yang sesuai mulai dari *like*, *love*, *yay*, *waw*, *sad*, *angry* dan lain sebagainya (Hakim, 2016, hal. 1).



The image is a screenshot of a Facebook post and its replies, illustrating the use of non-verbal symbols like emojis. The post is by 'Neneng Dalimunthe' and contains a long text message. Below the text, there are 19 reactions, including several 'HAHA HAHA HA' emojis and a laughing face emoji. The replies include:

- Ruud Dyantovich: A question about a woman's behavior, with 3 likes.
- Christina Ginsu: A reply with a laughing face emoji.
- Miswar Ahmad: A comment about Islamic attire, with 2 likes.
- Wari Rini: A comment about religious freedom, with 2 likes.
- Sumanto Al Qurtuby Musli...: A reply to Ruud Dyantovich.
- Christina Ginsu: A reply to Ruud Dyantovich with a laughing face emoji.
- Sumanto Al Qurtuby: A reply to Christina Ginsu.
- Suratman Soer: A reply to the post with a laughing face emoji.

Gambar 3. Penggunaan simbol verbal dan non verbal (*emoticon*) secara bersamaan.

Dilihat dari proses interaksi komunikasi yang terjadi dari sebuah wacana agama yang dimunculkan oleh beragam individu mulai dari praktisi, politisi, akademisi, agamawan, maupun masyarakat awam yang cenderung menimbulkan beragam reaksi dan kontroversi. Jika dianalisa dari sudut pandang simbol non verbal. Terkadang simbol verbal dan non verbal seringkali keduanya digunakan secara bersamaan (Gambar 3) maka secara umum dapat disimpulkan menjadi beberapa diantaranya suka, tidak suka, bahagia, sangat bahagia, tertawa, sedih, susah, senang, tersenyum, marah dan lain sebagainya yang biasanya berakhir pada dua kesimpulan yaitu simbol yang mendukung dan simbol yang kontradiktif. Kedua simbol ini biasanya ekstrim mendukung maupun ekstrim menghujat dengan berbagai ragam masyarakat maya yang menanggapi wacana agama dan berakhir pada perbedaan pendapat. Dari segi bahasa non verbal simbol-simbol yang dimunculkan cenderung menimbulkan interpretasi yang lebih berani, kurang sopan, terkadang menimbulkan unsur SARA, dan cenderung kurang memperhatikan nilai nilai atau etika dalam interaksi sosial (Gambar 3).

Makna Simbol Interaksi Sosial Masyarakat Maya

Sebagaimana disebutkan dalam kerangka teori bahwa selain simbol – simbol yang digunakan ada tiga istilah yang menjadi hakekat dari pemikiran G.H. Mead dalam Interaksionisme Simbolik ketiga hal tersebut adalah *Mind*, *Self* dan *Society*, dan akan penulis gunakan sebagai pisau analisa atas pemaknaan simbol masyarakat maya terhadap wacana agama di media sosial *Facebook*.

Mind (Pikiran) Masyarakat Maya.

Mind (Pikiran), Masyarakat Maya sebelum berkomentar terhadap sebuah wacana agama dalam akun *Facebook* seseorang, sebenarnya seseorang tersebut sudah memiliki beragam pengetahuan tentang agama yang mereka dapatkan entah dari bangku sekolah, pengajian, kultum, internet, surat kabar, sekedar mendengar dari teman lain atau berbagai pengetahuan lain yang bisa dijadikan sarana belajar agama atau sumber informasi. Sebagaimana ide dasar dari teori interaksionisme simbolik sebagai pembeda dari behaviorisme radikal yang hanya terbatas bahwa tindakan terjadi karena adanya stimulus dan respon tentu beragam respon yang dilontarkan oleh

masyarakat maya terhadap sebuah fenomena sosial berupa “status wacana agama”, telah melalui sebuah proses percakapan dengan diri atau disebut dengan istilah interpretasi.

persoalannya adalah *mind* (pikiran) serta beragam pengetahuan yang dimiliki individu tentang wacana agama tentu tidak sama dan beragam. Wacana agama di Media sosial *Facebook* ini mendahului pikiran sehingga dengan adanya wacana tersebut menjadikan seorang masyarakat maya (*Facebookers*) berfikir tentang agama. Hal ini terus berkembang seiring dengan perkembangan individu dan tentu mengalami pergeseran pemaknaan antara *mind* (pikiran) satu individu dengan individu yang lain.

Jika dianalisa dengan teori Mead, bahwa dalam pikiran seseorang terdapat sebuah pemikiran yang pragmatis yaitu proses berfikir cepat untuk menyelesaikan masalah. Masyarakat dunia maya ini jika dianalisa dari konsep *mind* (Pikiran) walaupun tidak semuanya karena dengan berbagai ragam sebagaimana disebutkan di awal maka banyak sekali yang cenderung pada pikiran yang bersifat pragmatis. Sementara pemaknaan simbol-simbol terhadap status wacana agama diinterpretasikan secara subjektif. Berarti, sopan atau kurang sopan, positif ataupun negatif makna yang dimunculkan dipengaruhi oleh latar belakang ataupun pengetahuan agama yang dimiliki sebelumnya fenomena ini tentu tidak bisa disalahkan karena begitulah realita yang ada. Persoalan berikutnya karena *mind* (pikiran) ini adalah tahap awal sebagai sebuah bentuk respon terhadap sebuah realitas sosial dalam memberikan makna terhadap sebuah tindakan, apakah *mind* (pikiran) masyarakat maya ini di sesuaikan dengan konsep diri dan *society* atau tidak maka dapat diketahui dalam analisa berikut ini.

The Self (Diri) Masyarakat Maya

The Self (diri), merupakan tahap kedua setelah melalui proses *mind* (pikiran). Dalam konsep diri sebenarnya bentuk tanggapan seseorang terhadap sebuah fenomena sosial berupa wacana agama di media sosial *Facebook* tersebut jika di pandang dalam persepektif interaksionisme simbolik merupakan sebuah bentuk aktualisasi diri. Artinya dengan adanya keinginan untuk memberikan sebuah komentar terhadap sebuah wacana agama tersebut menjadikan individu berkembang dan itulah hakekat dari diri yang sebenarnya. Dengan adanya kemauan untuk memberikan komentar tersebut secara

tidak langsung dirinya menjadi bagian dari tanggapannya dan inilah yang disebut dengan konsep pengembangan diri yaitu dengan meletakkan diri dalam sebuah pengalaman dan proses sosial.

Akan tetapi, dalam konsep diri sebagaimana yang disebutkan oleh Mead terdapat konsep “*I*” dan “*Me*” dan kecenderungan itulah yang akan menentukan (diri) masyarakat dunia maya dalam memberikan makna atas simbol yang diinterpretasikan terhadap wacana agama di media sosial *Facebook* cenderung pada makna yang positif atau negatif. Jika dianalisa dari gaya komunikasinya dalam menanggapi wacana agama di media sosial *Facebook* maka konsep “*I*” masyarakat maya yang berkomentar kelihatan yang paling dominan. Hal ini dapat terlihat bahwa secara umum dalam masyarakat nyata tentu dalam etika berkomunikasi walaupun kemungkinan terjadi perbedaan pendapat harus tetap menjunjung tinggi etika dalam komunikasi seperti sopan santun, tidak menyinggung perasaan orang lain, dan lain sebagainya hal tersebut tampaknya tidak banyak muncul dalam masyarakat dunia maya. Mereka justru menempatkan dirinya dalam posisi “*I*” atau “saya” artinya ada sebuah kecenderungan untuk memaksakan diri, pemahaman orang lain tentang sebuah wacana agama cenderung diabaikan dan tidak dimaknai secara utuh dan mendalam, hal ini dapat dibuktikan bahwa ketika terjadi dialog panjang dalam proses interaksi sosial di media sosial *Facebook* jarang sekali seseorang yang memberikan komentar mau mengambil atau memahami pendapat orang lain. Kebanyakan yang terjadi adalah justru membalas dengan memosisikan bahwa orang lain harus sependapat dengan pemahamannya, padahal pemahaman seseorang tersebut tentu sangat subyektifitas inilah yang penulis maksud bahwa konsep “*I*” dalam diri masyarakat maya lebih dominan dibandingkan dengan konsep “*Me*”.

Sebagaimana disebutkan oleh Mead bahwa antara “*I*” dan “*Me*” ini sebenarnya tidak dapat dipisahkan. “*Me*” inilah yang sebenarnya dapat memberikan arahan atau mengendalikan “*I*”, sehingga menghasilkan perilaku manusia yang lebih bisa diramalkan dan paling tidak dapat dijadikan sarana pereda supaya tidak menimbulkan sebuah kekacauan makna yang akhirnya berefek dan menimbulkan sebuah kekacauan sosial yang berarti. Sayangnya sedikit sekali proses interaksi masyarakat dunia maya *Facebook* yang mengedepankan konsep “*Me*”, atau paling tidak memadukan “*I*” dan

“*Me*”, hal ini secara psikologi karena dalam konsep diri masing–masing orang yang berkomentar menganggap hanya sebatas perang wacana yang tidak berimbang pada pola interaksi sosial dalam dunia realita, kecenderungan egoisme dengan anggapan–anggapan; “tidak bertemu didunia nyata, toh demikian saya juga tidak kenal, apa urusannya terserah yang penting saya begini” berbagai pikiran–pikiran itulah seringkali yang menyelimuti dalam konsep diri sehingga jarang sekali yang memikirkan akibat dari tindakannya “bagaimana pengaruhnya, bagaimana perasaan orang lain, bagaimana efeknya dalam dunia nyata individu” seringkali hal–hal tersebut diabaikan sehingga proses interaksi masyarakat dunia maya dalam menyikapi wacana agama ini kebanyakan bermakna negatif khususnya dalam menyikapi sebuah wacana yang pro dan kontra.

Sedikit berbeda jika wacana agama di media sosial *Facebook* yang tergabung dalam sebuah group atau ada sebagian individu yang sering bertemu atau pernah ketemu di dunia nyata. Dari sekelompok masyarakat maya yang termasuk dalam katagori ini masih memiliki konsep “*T*” dan “*Me*” yang seimbang atau paling tidak peran “*Me*” sebagai kontrol emosi masih sedikit berfungsi jika dibandingkan dengan para komentar *Facebooker* yang tidak pernah kenal sebelumnya, atau hampir dipastikan sedikit sekali kesempatan bertemu di dunia nyata. Jika ditinjau dari konsep Mead maka fase bermain dan fase pertandingan yang lebih dominan, sedikit sekali masyarakat maya (*Facebooker*) yang sampai pada fase mengambil peran. *Fase bermain* dindikasikan bahwa sering sekali komentar–komentar netizen yang dibumbui dengan komentar–komentar negatif bernada bercanda.

Fase pertandingan dapat diindikasikan bahwa dalam menanggapi sebuah wacana agama yang berujung pada perbedaan cenderung berakhir pada dua kelompok, kelompok yang sependapat dengan berbagai dalih dan penjelasannya, dan kelompok yang kurang sependapat dengan berbagai dalih dan penjelasannya, sehingga ada sebuah kesan yang tertangkap bahwa pendapat yang mendapatkan banyak dukungan dari para masyarakat maya itulah yang menang, urusannya bukan benar salah tapi menang dan kalah. Pada tahap *fase* mengambil peran, ini dimainkan oleh masyarakat dunia maya yang sebenarnya mempunyai wawasan agama yang mumpuni indikasinya adalah mencoba meleraikan dan mengambil pendapat tengah–tengah dengan segala argumen dan

berbagai penjelasannya dapat dipertanggungjawabkan, sayangnya sedikit sekali masyarakat maya yang mau mendengarkan dari pendapat – pendapat yang mencoba meleraikan ini sehingga sering berakhir pada sebuah kesimpulan yang anti klimaks dan cenderung membuang energi belaka.

Society (Masyarakat) Maya

Masyarakat maya yang dimaksud dalam uraian ini adalah masyarakat yang berinteraksi dan berkomunikasi melalui jejaring hubungan yang diciptakan, dibangun dan dikonstruksikan, dan terlibat secara aktif dan sukarela dalam media sosial *Facebook*. Sayangnya masyarakat maya ini sering sekali keberadaannya dimaknai secara ambigu artinya jika tidak ada seakan-akan dicari, jika ada seakan-akan dijadikan sebagai musuh dalam berargumen. Sehingga tidak mengherankan kalau MUI sampai mengeluarkan fatwa tentang etika dalam komunikasi di dunia maya. Hal tersebut sebagai upaya untuk mempertahankan eksistensi (dalam arti nilai dan norma) dalam berinteraksi di media sosial *Facebook*. Hematnya jika semua kata, kalimat, simbol yang dimunculkan dalam berbagai tanggapan dalam dunia maya adalah cerminan dari karakter serta kepribadian seseorang maka supaya mempunyai karakter dan tidak kehilangan jati diri karena dalam pandangan Mead apa yang dipikirkan merupakan cerminan dari pribadi individu tersebut.

Jika masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri dilihat dari sudut pandang sebagaimana yang disebutkan oleh Mead yaitu ada yang disebut sebagai *particular others* dan *generalized others*. Sayangnya *particular others* masyarakat maya sering sekali kurang berfungsi atau bahkan tidak berfungsi secara baik. Keluarga, teman dan rekan kerja sebagai *particular others* sering sekali tidak difungsikan sebagai kontrol sosial sehingga lepas kontrol dalam membangun sebuah komunikasi dan interaksi. Ditambah terkadang sikap cuek disekitar yang terkadang tidak peduli dengan komunikasi atau perilaku yang dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya. Masyarakat yang kedua *generalized others* yaitu komunitas sosial dan budaya secara keseluruhan. Sayangnya hal ini sering kali diabaikan. Sehingga dapat diambil sebuah analisis bahwa pemaknaan atas *society* dalam sebuah ruang maya tersebut kurang memberikan pemaknaan yang positif

sehingga tidak mengherankan jika interaksi yang berlangsung dalam ruang-ruang maya tersebut cenderung keluar dari nilai dan norma.

Terlepas dari faktor-faktor yang positif terhadap adanya wacana agama di media sosial *Facebook* maka peneliti memberikan saran kepada para pengguna *Facebook* khususnya dalam menanggapi atau merespon mengenai wacana agama bahkan wacana tersebut mungkin saja diyakini sebagai sebuah kebenaran agama. Akan tetapi, mengingat beragamnya latar belakang, subjektifitas, pengetahuan agama masing-masing individu di dunia maya tersebut berbeda – beda maka alangkah baiknya jika proses diskusi, berguru pada orang yang tepat, atau paling tidak membuat group terhadap orang-orang yang sudah saling mengenal untuk berdiskusi mengenai wacana agama. Hematnya supaya tidak mudah mengambil sebuah kesimpulan terhadap sebuah wacana agama di media sosial *Facebook* dan untuk meyakini bahkan mengamalkan sebuah wacana tersebut harus dilakukan sebuah kajian secara mendalam terlebih dahulu kepada orang-orang yang mumpuni di bidangnya akhirnya kebenaran wacana dan ajaran tersebut dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dan menjadi kebenaran wacana yang objektif dan universal.

Simpulan

Bentuk Interaksi sosial masyarakat maya terhadap wacana agama di media sosial *Facebook* dilakukan melalui simbol-simbol. Secara umum simbol-simbol tersebut dikategorikan menjadi dua yaitu simbol verbal dan simbol non verbal. Simbol verbal berupa kata, frase dan kalimat yang diperoleh dari sebuah fenomena sosial dalam hal ini berupa berbagai macam wacana agama yang terdapat dalam media sosial *Facebook*. Sementara simbol non verbal berupa berbagai simbol yang didapatkan dari aplikasi *emoji* atau simbol-simbol lain yang mereka kembangkan secara kreatif melalui media internet, foto atau dari objek disekelilingnya yang dianggap mewakili ekspresi atau pesan yang ingin disampaikan. *Mind* (pikiran) seseorang dalam memberikan makna terhadap suatu wacana agama di media sosial *Facebook* cenderung diinterpretasikan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya dan cenderung memaksakan orang lain untuk memahami sebagaimana pemahaman yang terdapat dalam dirinya sehingga sikap yang muncul cenderung emosi, egois dan sangat subjektifitas.

Referensi

- Al-Rawi, A. (2016). Facebook as a virtual mosque: the online protest against *Innocence of Muslims*. *Culture and Religion*, 17(1), 19–34. <http://doi.org/10.1080/14755610.2016.1159591>
- Bell, D. (2006). *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. Taylor & Francis.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi komunikasi: teori, paradigma dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*. Prenada Media Group.
- Davidson, T., & Farquhar, L. K. (2014). Correlates of Social Anxiety, Religion, and Facebook. *Journal of Media and Religion*, 13(4), 208–225. <http://doi.org/10.1080/15348423.2014.971566>
- Hakim, F. Z. M. (2016). Fungsi Ilokusi Smiling Emoji sebagai Strategi Kesantunan. *Students e-Journal*, 5(4).
- Hamam, M. A. (2016). Interaksionisme Simbolik Santri Terhadap Kiai Melalui Komunikasi di Pondok Pesantren Al Munawir Krapyak Yogyakarta. *Jurnal Kajian Ilmu Komunikasi*, 46(2).
- Mulyana, D. (2006). *Metodologi artikel kualitatif: paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Piliang, Y. A. (2011). *Bayang-bayang Tuhan: agama dan imajinasi*. Mizan Publika.
- Prasanti, D., & Indriani, S. S. (2017). Interaksi Sosial Anggota Komunitas LET'S HIJRAH dalam Media Sosial Group LINE. *Jurnal The Messenger*, 9(2).
- Ritzer, G., & Douglas, J. (2008). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Ritzer, G., & Douglas, J. (2009). *Teori Sosiologi dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Post-Modern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Ritzer, G., & Goodman, D. J. (2007). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Simangunsong, B. A. (2016). Interaksi Antar Manusia Mengenai Media Sosial Facebook Mengenai Topik Keagamaan. *Aspikom : Jurnal 3 (1)*, *Jurnal ASPIKOM*, 3(1).
- Sukidin, & Suharso, P. (2016). *Pemikiran Sosiologi Kontemporer*. Jember: Jember University Press.
- Talani, N. S. (2014). Esensi Interaksi Visual dalam Dunia Facebook yang Virtual. *Jurnal Komunikasi*, 9(1).

- Umiarso, & Elbadiansyah. (2014a). *Interaksi Simbolik Dari Era Klasik Hingga Modern*. Jakarta: Rajawali Press.
- Umiarso, & Elbadiansyah. (2014b). *Interaksionisme Simbolik; dari Era Klasik hingga Modern*. Depok: Raja Grafindo.
- Upe, A. (2010). *Tradisi Aliran dalam Sosiologi dari Filsafat Positivistik ke Post Positivistik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Halaman ini bukan sengaja untuk dikosongkan