
Interaksi Masyarakat Pada Ruang Publik di Desa Pasie Pinang

Supriadi¹, Nurkhalis²

¹ Universitas Teuku Umar, Aceh Barat

Email: supriadi2947@gmail.com

²Dosen Prodi Sosiologi FISIP Universitas Teuku Umar

Email: nurkhalis@utu.ac.id

Abstract

The process of social interaction is an element of the communication process, where the two are closely interrelated. The process of social interaction can be built if the communication process is also effective between individuals and individuals, individuals and groups, groups and groups. As time goes by, global competition, all in an all-sophisticated era, social interaction can also be done indirectly by interacting through social media or in other words interacting online. Social media can be said as a medium used to communicate without face to face. The purpose of this research is to know how the process of interaction that occurs between the users of social media users and those who do not use social media in a public space. The method used in this study is a qualitative method with a descriptive approach. The data source consists of primary data and secondary data. Data collection techniques using interviews and documentation. while the analysis technique consists of data reduction, data presentation and data verification. From the results of this determination show that interaction on social media is more active in comparison with direct or face-to-face interaction is caused by the influence of the internet or wifi network which greatly affects the patterns of interaction between communities, it is caused because most of the people who come to an public space is not solely for visiting, relaxing or just for coffee but by instilling an intention to use the wifi that has been provided.

Keywords: Social Interaction, Group, Social Media, Global, Online

1. PENDAHULUAN

Interaksi sosial adalah hubungan antara satu individu dan individu lainnya, seorang individu dapat mempengaruhi individu lain dan sebaliknya, sehingga ada hubungan timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Bimo, 2007).

Interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis yang menyatukan orang dengan orang atau kelompok dengan kelompok, serta orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya kooperatif, tetapi juga dalam bentuk aksi, kompetisi, pertikaian dan sejenisnya (Basrowi, 2014).

Ruang publik adalah satu tempat di mana manusia dapat melakukan interaksi

sosial. Manusia, sebagai pelaku interaksi sosial dikenal sebagai makhluk sosial. Secara umum, ruang publik adalah ruang terbuka untuk mengakomodasi kebutuhan akan tempat pertemuan dan kegiatan bersama di udara terbuka. Ruang publik memungkinkan pertemuan antara manusia dan manusia lain untuk berinteraksi satu sama lain.

Ruang publik adalah ruang bebas di mana semua orang di ruang publik melakukan dialog (percakapan) tanpa adanya sesuatu yang mengikat mereka. Orang yang terlibat dalam percakapan ruang publik adalah orang pribadi, bukan orang dengan kepentingan bisnis atau bukan pejabat atau profesional. Tujuan dari ruang publik adalah untuk membuat manusia mampu merefleksikan diri mereka sendiri secara kritis, baik secara politik-ekonomi maupun budaya (Mardiyah, 2011).

Peran ruang publik menjadi semakin besar, tidak hanya sebagai tempat untuk bertemu dan berdialog, tetapi juga untuk mengakomodasi berbagai kegiatan seni dan budaya atau bentuk kreativitas lainnya. Ruang publik juga berperan dalam membangun kesadaran masyarakat melalui berbagai program yang telah dimulai. Namun sekarang, seiring dengan hadirnya ruang publik di dunia maya dan percepatan perubahan oleh teknologi informasi, ruang publik konvensional mulai kehilangan pengaruhnya. Sementara bagian lain juga terus ditingkatkan untuk mengevaluasi keberadaannya.

Perkembangan teknologi komunikasi membawa berbagai konsekuensi dalam kehidupan masyarakat. Selain menghadirkan media baru, itu juga menciptakan kenyamanan dan menghilangkan batas antara ruang dan waktu. Tidak ada keraguan bahwa ada perubahan dalam model komunikasi yang pada akhirnya mengubah gaya hidup manusia. Salah satu fenomena dalam perkembangan teknologi adalah keberadaan internet yang sangat memprihatinkan adalah meningkatnya sikap individualitas antara manusia, di mana ini akan mengurangi interaksi pribadi langsung dalam kehidupan sehari-hari orang yang tanpa disadari membentuk keterasingan dalam hubungan sosial dan kualitas kepekaan sosial juga akan tumpul dengan terlalu sering menggunakan perantara teknologi internet dalam komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi, terutama internet dan telepon seluler, yang sangat cepat dalam digital pribumi, di satu sisi memang mungkin telah melahirkan berbagai ruang publik (*public sphere*) yang semakin terbuka dan bahkan tanpa batas menjadi saluran bagi generasi muda untuk menyampaikan inspirasi sosial-politik. Namun disisi lain, kehadiran ruang publik di dunia maya ternyata merangsang munculnya berbagai perilaku dan gaya hidup, yaitu gaya hidup remaja perkotaan yang lebih terkontrol oleh kemauan dan keinginan untuk terus membeli produk industri budaya terbaru ketimbang daripada ilusi untuk memperjuangkan kepentingan dan pembangunan demokratis (Sugihartati, 2014).

Kehadiran media sosial dan pembukaan ruang pertemuan di dunia maya semakin memperluas bidang interaksi publik di semua bagian dunia. Itu juga menjadikan siapa pun sebagai warga sosial internasional. Cukup duduk di rumah, dipersenjatai dengan modem atau jaringan internet wifi, dalam beberapa detik seseorang telah dapat bertatap

muka dengan orang-orang dari belahan bumi lain dengan menggunakan *Skype*, atau berbagai status melalui *Twitter*, *Instagram*, dan lainnya.

Melalui dunia maya, kapan saja dan di mana saja, segera seseorang dapat langsung "berada di sana". Pertemuan itu hampir tidak dapat diartikan sebagai interaksi dan intensitas pribadi, tetapi telah diwakili oleh gadget atau *smartphone*. Pada saat yang sama kita tampak menyatu dengan dunia, tetapi juga bisa "hilang" dari kenyataan.

Fenomena maraknya media sosial di berbagai kalangan menyebabkan *kafe* saat ini tidak lepas dari fasilitas *wifi* dan colokan, karena rata-rata pengunjung yang datang tidak hanya bertujuan mengisi perut tetapi juga membuka laptop dan menjelajahi internet atau bermain *game online*. Tujuan *kafe* atau restoran saat ini rata-rata mengalami peningkatan arah, selain menjadi tempat untuk mencicipi berbagai selera makanan tetapi juga sebagai tempat untuk mencari pekerjaan menggunakan fasilitas *wifi*, terutama bagi siswa. Sambil makan dan berbicara, tangan dan kepala tidak berhenti bergerak dari atas ke bawah, alias melihat wajah teman lalu kembali ke *gadget*. Tidak jarang, di tengah-tengah obrolan yang sedang berlangsung, beberapa orang lain bahkan asyik dengan *gadget* atau laptop mereka sendiri ketika mengenakan *earphone*, apakah mereka menonton video di *youtube*, mengunduh lagu-lagu terbaru, atau terlambat bermain *game online*. Sementara piring makanan dan minuman gelas masih terlihat utuh karena baru dimakan beberapa saat yang lalu.

Hal yang demikian juga terjadi di salah satu warung kopi di daerah Kota Meulaboh Aceh Barat yaitu "Warung Kopi Singah Mule". Warung tersebut yang terletak di Gampong Pasi Pinang Kecamatan Mereuboe Kabupaten Aceh Barat. Warung Kopi Singah Mule merupakan salah satu ruang terbuka dimana setiap orang bisa berinteraksi sambil menikmati kopi atau makanan seperti, mie goreng, pisang goreng dan sebagainya. Di samping itu warung tersebut juga menyediakan fasilitas Jaringan *internet* atau *wifi* dimana sebagian orang lebih senang menggunakan fasilitas *internet* dan berkomunikasi dengan dunia maya daripada berinteraksi dengan orang sekitarnya.

Dengan adanya fasilitas *internet* tersebut maka sebagian orang lebih memilih menikmati berinteraksi di dunia maya daripada dunia nyata, maka dengan demikian terciptalah kelompok *online* dan *offline*. Dimana kelompok *online* kebanyakan dari remaja yang lebih senang dengan dunia maya sedangkan kelompok *offline* hanya orang-orang yang menikmati kopi dan berinteraksi sesama mereka.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada Warung Kopi Singah Mule di Gampong Pasi Pinang Kecamatan Meureuboe Kabupaten Aceh Barat, Warung Kopi Singah Mule merupakan salah satu warung yang banyak dikunjungi oleh masyarakat terutama para pemuda-pemuda yang berasal dari berbagai kalangan dengan tujuan tidak hanya untuk minum kopi tetapi juga ingin menggunakan fasilitas jaringan *internet* yang disediakan di warung tersebut. Sebahagian masyarakat umumnya adalah orang-orang tua mereka lebih memilih membangun komunikasi atau melakukan interaksi sosial antar sesama

dan membahas berbagai macam hal mulai dari politik, budaya, ekonomi, agama bahkan masalah sosial, oleh karena itu di warung tersebut terdapat dua kelompok masyarakat yaitu kelompok *offline* dan kelompok *online*. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pola interaksi yang terjadi antara masyarakat pengguna media internet (*Online*) dan yang tanpa penggunaan media internet (*Offline*).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Interaksi Sosial

Proses sosial adalah aspek dinamis dari kehidupan masyarakat. Di mana ada proses hubungan antara manusia dan manusia lainnya. Proses hubungan itu dalam bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi sosial didefinisikan sebagai hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud bisa dalam bentuk hubungan antara satu individu dan individu lain, antara satu kelompok dan kelompok lain, dan antara kelompok dan individu. Dalam interaksi ada juga simbol, di mana simbol ditafsirkan sebagai sesuatu yang bernilai atau makna yang diberikan kepada mereka oleh mereka yang menggunakannya.

Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu atau lebih, dimana individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki individu yang lain atau sebaliknya (Ahmadi, 2007). Sedangkan Suranto menyatakan bahwa “interaksi sosial adalah suatu proses hubungan yang dinamis dan saling pengaruh-mempengaruhi antar manusia”(AW Suranto, 2011).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara satu individu dan individu lain, di mana satu individu mempengaruhi individu lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan timbal balik.

2.2 Ruang Publik

Kata ruang publik (*public space, public place*) adalah node dan landmark yang merupakan alat navigasi di kota. Kemudian ide ruang publik berkembang secara khusus sejalan dengan munculnya masyarakat sipil (Widiyanto, 2012).

Dalam hal ini filsuf Jerman, Jurgen Habermas, dipandang sebagai pengagas munculnya ide ruang publik. Gagasan ruang publik pertama kali diperkenalkan oleh Jurgen Habermas melalui buku yang ia tulis yang berjudul “*The Structural Transformation of The Public Sphere: an Inquire Into a Category of Bourjuis Society*” yang dikeluarkan sekitar tahun 1989.

Ruang terbuka publik adalah area yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan penggunaannya dan tetap terhubung secara langsung atau berinteraksi dengan pengguna lain (Hubermas, 2012). Ruang terbuka harus mudah diakses baik dengan menggunakan kendaraan atau berjalan kaki, dan kondisi ini harus dekat dan dapat

dirasakan langsung oleh pengguna. Ruang publik yang terbuka tentu memiliki peran penting dalam pengembangan sosial masyarakat. Kehadiran ruang publik akan berdampak pada kehidupan sehari-hari warga yang menggunakannya untuk melakukan kegiatan.

Ruang publik adalah tempat di mana warga melakukan kontak sosial, di lingkungan komunitas tradisional selalu tersedia dalam berbagai ras. Mulai dari halaman komunal, alun-alun desa, lapangan di lingkungan, hingga alun-alun kota. Bahkan ruang publik untuk orang yang telah meninggal, dalam bentuk pemakaman umum, telah disiapkan bahkan untuk beberapa generasi (Hidayat, 2016).

Ruang publik pada umumnya adalah ruang di mana seluruh komunitas dapat mengakses untuk menggunakannya. Pada dasarnya ini adalah forum yang dapat menampung kegiatan / kegiatan komunitas tertentu, baik secara individu maupun kelompok.

3. METODE PENELITIAN

Penentuan metode dalam penelitian ini ditemukan oleh jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subyek penelitian, populasi, sampel, metode pengumpulan data dan analisis data yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif (*descriptive research*) dengan metode penelitian Kualitatif.

Menurut (Sukmadinata, 2011), penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena, baik alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, penelitian deskriptif tidak menyediakan untuk pemrosesan, manipulasi, atau modifikasi variabel yang akan diteliti, tetapi menggambarkan kondisi sebagaimana adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan adalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Cara yang digunakan untuk menentukan informan kunci tersebut maka penulis menggunakan "*purposive sampling*" atau sampling bertujuan, yaitu tehnik sampling yang digunakan oleh peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya (Arikunto, 2009).

Lokasi penelitian untuk skripsi ini adalah di Warung Kopi Singah Mule Gampong Pasie Pinang, Kecamatan Meureuboe, Kabupaten Aceh Barat. Lokasi dipilih penulis karena penulis sering berkunjung di lokasi tersebut dan melihat berbagai permasalahan interaksi sosial sehingga penulis tertarik menyelidiki masalah-masalah tersebut.

4. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pola Interaksi Kelompok Online Dan Kelompok Online

Pada sebuah ruang publik terbuka seperti warung kopi atau lainnya, masyarakat cenderung membuat komunitas tersendiri. Perubahan pola interaksi masyarakat di

warung kopi menjadi suatu fenomena dalam berinteraksi sosial, warung kopi tidak hanya digunakan lagi menjadi sebuah ruang publik tempat berdiskusi tetapi sudah menjadi tempat multifungsi mulai dari mencari teman, mencari tempat internet dan bahkan dijadikan tempat bermain game dengan menggunakan fasilitas wifi yang tersedia.

Budaya minum kopi kian modern seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi informasi, minum kopi sambil menikmati sajian internet gratis menjadi salah satu daya pikatnya, disamping itu interaksi cenderung bersifat simbolik. Dimana sebagian orang sibuk dengan gadget-nya masing-masing, sehingga tercermin simbol-simbol yang diperlihatkan dalam melakukan interaksi melalui internet gratis. Maraknya media sosial membuat masyarakat pengunjung warung kopi Singah Mule lebih memilih interaksi secara online dengan sesama sahabat atau pengguna media sosial lainnya, mereka hanya sekedar duduk, tanpa saling bicara tentang suatu hal yang berarti. Tidak ada tawa yang membuat riuh suasana. Semua sibuk berselancar di dunia maya. Materi pembicaraan pun tidak terlepas dari status seorang teman di-post seorang teman di facebook. Kemudian, mereka bicara dan tertawa melalui komentar di status media online tersebut. Hasilnya, fungsi warung kopi untuk sosialisasi pun menurun. Sekarang tidak jarang kita melihat sekelompok teman atau keluarga yang saling diam di warung kopi. Sibuk dengan dunia mayanya sendiri. Setiap masyarakat yang datang ke Warung Kopi Singah Mule mereka cenderung membuat kelompok mereka masing-masing, setiap kelompok mereka hanya berbicara seperlunya saja dan sukarnya berinteraksi antara satu kelompok dengan kelompok online lainnya, kesibukan masyarakat di media online membuat mereka tidak peduli dengan orang sekitar, tidak terjadinya saling sapa menyapa dengan orang lain tanpa adanya keperluan tertentu.

Hal ini dianggapi oleh bapak Mahmuddin selaku pengunjung warung Kopi Singah Mule.

“Kalau menurut saya pola interaksi kami yang menggunakan media sosial ini sangat jarang terjadi, dikarenakan kita maupun para pengunjung lainnya pada sibuk dengan gadget kita masing-masing, sehingga tidak sempat menyapa kelompok lain bahkan yang berada di samping sayapun juga jarang saya untuk mengobrol dan orang lainpun demikian, tidak pernah menyapa saya untuk berkenalan atau hal-hal yang lain, menurut saya ini sudah menjadi budaya di warung kopi pada zaman sekarang ini.” (Wawancara, 27 Mei 2018).

Hal serupa juga di ungkapkan oleh pengunjung lain yaitu Teuku Ahmad salah satu pelanggan Warung Kopi Singah Mule.

“Pola interaksi terkadang ada terkadang tidak, sesuai dengan keadaan, karena tentunya saya datang ke warung kopi untuk minum kopi dan untuk online atau bermain game, kalau saya lebih banyak online daripada berinteraksi dengan orang lain, karena adanya fasilitas wifi, kecuali kalau

di rumah tidak ada wifi itu artinya lebih banyak berinteraksi dengan orang lain secara tatap muka, lagipula mereka juga sibuk online dengan laptop maupun gadget mereka masing-masing, mungkin hal ini yang membuat saya segan untuk berkomunikasi dengan kelompok lain, saya tidak mau mengganggu orang lain yang sedang sibuk bermain game.” (Wawancara, 27 Mei 2018).

Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Darwis merupakan karyawan SPBU Gampong Pasie Pinang.

“Kalau saya memang tidak ada niat buat nongkrong, karena kalau nongkrong di warung kopi yang berfasilitas internet menurut saya tidak enak, karena kesempatan saya buat men-download ataupun online lainnya menjadi terganggu, karena memang niat dari rumah buat online, lagian orang lainpun saya tidak peduli mereka juga sibuk online, kalau kita panggil pun mereka tidak nyaut mungkin karena sibuk mendengar lagu di headset atau main game di handphone mereka masing-masing, oleh karena itu saya juga kadang-kadang juga bermain game.” (Wawancara, 27 Mei 2018).

Dari beberapa kajian di atas, dapat disimpulkan pengaruh interaksi masyarakat kelompok online di warung kopi sangat di pengaruhi oleh adanya jaringan internet dan media online lainnya. Hal tersebut mempengaruhi gaya hidup masyarakat kelompok online yang dulunya warung kopi hanya sebagai tempat menikmati secangkir kopi saja. Namun sekarang telah menjadi pergeseran fungsi setelah masuknya jaringan *Wireless Fidelity (Wi Fi) Hotspot* tanpa kabel warung kopi sudah menjadi pusat segala aktivitas bagi kelompok online.

Keberadaan Wi Fi di warung kopi singah mule mempengaruhi gaya hidup dan kebiasaan masyarakat kelompok online di warung kopi singa mule dalam berinteraksi sosial, mereka cenderung duduk di warung kopi selama berjam-jam demi menjelajahi dunia maya dibandingkan dengan ngobrol bertatap muka. Bagi mereka kebanyakan tujuan datang ke warung kopi tidak lain hanyalah untuk online atau berinteraksi hanya dengan dunia maya.

Warung kopi dulu dan sekarang jauh berbeda. Saat ini, warung kopi sudah sebagai pusat informasi, dimana setiap pengunjungnya bisa mendapatkan informasi dari ataupun teman-teman di media sosial, tidak adanya percakapan antara mulut ke mulut dengan sesama pengunjung warung kopi tetapi lebih ke lisan dan memanfaatkan fasilitas *free Wi-Fi*. Warung kopi jaman modern saat ini khususnya bagi kelompok online mereka hanya beriteraksi dengan dunia maya atau secara lisan.

4.2 Pola interaksi kelompok offline dengan kelompok offline

Warung kopi adalah tempat interaksi sosial dan arus informasi. Sebagai ruang

publik, Pilihan warung kopi dalam berbagai proporsi yang dapat disesuaikan dengan setiap interaksi. Telah menjadi tempat interaksi sosial dan arus informasi. Di warung kopi, setiap orang yang datang bebas membicarakan hal-hal yang berbeda. Apa pun, tanpa pretensi, tanpa isolasi, tanpa kendali. Dari hal-hal sepele hingga masalah kecil. Obrolan politik dan budaya ke tingkat politik dapat diatasi.

Kegiatan ekonomi dari seribu rupiah hingga miliaran rupiah diperdagangkan, mengobrol tentang pendidikan, masyarakat, budaya dan hal-hal lain adalah topik hangat. Warung kopi adalah sarana bagi anggota masyarakat untuk menyampaikan pesan, informasi, dan artikulasi.

Bagi kelompok offline yang ada yang warung kopi singah mule, mereka berinteraksi sosial yang bersifat bertatap muka dan tidak terlalu dipengaruhi oleh teknologi, Para pengunjung warung kopi singah mule khususnya para kelompok offline mereka berkumpul dengan beberapa pengunjung lainnya dalam satu tempat yang melakukan hal yang sama (ngopi) menjadikan tercipta situasi minum kopi di warung kopi. Dengan demikian interaksi sosial yang terjadi antara kelompok sesama offline kerap terjadi.

Seperti yang diungkapkan oleh Abdul Karim warga Gampong Meureubo yang sering berkunjung ke Warung Kopi Singah Mule.

“Menurut saya warung kopi sudah menjadi tempat yang nyaman bagi saya, apalagi di warung kopi ini banyak teman-teman yang pecandu kopi, ada banyak hal yang kita bahas disini, mulai dari permasalahan gampong, masalah keluarga dan juga olahraga bagi pemuda-pemuda akan kita bahas di warung kopi sebagai pembicaraan sambil menikmati kopi. Interaksi kami disini khususnya para kelompok-kelompok offline sangatlah baik, saling bercengkrama dan saling menyapa satu sama lain. Adapun bagi saya sendiri saya sudah lama berinteraksi disini dan sudah banyak yang saya kenal disini berkat dari minum kopi dan berbicara dengan orang-orang pengunjung yang lain.” (wawancara, 28 Mei 2018).

Hal senada juga di ungkapkan oleh Hamidi pelanggan setia Warung Kopi Singah Mule:

“Pola interaksi kami di warung Kopi Singah Mule ini berjalan dengan baik, kami tidak suka online bahkan kami tidak punya hp android, mungkin berbeda dengan kelompok-kelompok yang suka online, kami sedikit ketinggalan jika harus membahas teknologi seperti jaringan wifi atau bermain-main game online, setiap malam kami berkumpul disini tidak lain hanyalah untuk bersantai, berbicara sambil minum teh atau kopi, dengan adanya berinteraksi seperti ini kita lebih dikenal dan saling mengenal baik dengan orang gampong sendiri maupun dengan masyarakat pendatang dari berbagai daerah.” (Wawancara 28 Mei 2018).

Hal serupa juga disampaikan oleh Tarmizi selaku pemilik Warung Kopi Singah Mule:

“Saya selaku pemilik warung kopi memang saya menyediakan jaringan internet disini saya berharap dapat dipergunakan dengan baik oleh para pengunjung, tetapi bagi saya sendiri jarang menggunakan jaringan internet tersebut, mungkin karena kesibukan melayani pelanggan atau jika saya sedang istirahat saya lebih memilih berinteraksi dengan para pengunjung yang tentunya pengunjung dari kelompok offline, dikarenakan mereka lebih banyak waktu berbicara, mereka tidak sibuk bermain handphone atau laptop, mereka pun sangat ramah-ramah sehingga interaksi kami disini khususnya sesama kelompok offline itu sangat berjalan dengan baik”

Hal senada serupa juga diungkapkan oleh Muhammad Tahir yang sering berkunjung ke Warung Kopi Singah Mule.

“Menurut saya pola interaksi di warung kopi ini berjalan dengan baik, bagaimanapun warung kopi adalah tempat berkumpul atau bertemunya satu sama lain untuk menghilangkan rasa suntuk dan juga untuk memenuhi hasrat dan kebiasaan minum kopi. Menurut saya sebagai masyarakat sosial kita harus berinteraksi satu sama lain baik di warung kopi maupun di luar warung kopi, hal ini untuk menambahkan pergaulan kita di dalam masyarakat, kami yang sebagai kelompok offline sudah biasanya saling menyapa atau disapa, dengan begitu kita akan dipandang baik oleh orang lain atau pengunjung warung kopi yang lain.” (wawancara, 28 Mei 2018).

Dari kajian di atas disimpulkan bahwa pola interaksi masyarakat sesama offline terlihat sangat berbeda dengan interaksi kelompok online, hal ini dikarenakan para kelompok offline tidak terpengaruh pada teknologi jaringan wifi yang terdapat pada warung kopi yang mereka kunjungi. bagi mereka kehidupan sosial di warung kopi yang sudah ada sejak jaman dulu masih menjadi sebuah ruang publik untuk menciptakan sebuah interaksi sosial yang baik.

Kehadiran pengunjung dari berbagai daerah ke warung kopi singah mule menunjukkan sebagian besar dari pengunjung warung kopi membeli minuman kopi karena mereka merasa dengan meminum kopi, acara nongkrong Bersama Hal senada juga di sampaikan oleh bapak Tarmizi selaku pemilik Warung Kopi Singah Mule,

“Saya selaku pemilik warung kopi memang saya menyediakan jaringan internet disini saya berharap dapat dipergunakan dengan baik oleh para pengunjung, tetapi bagi saya sendiri jarang menggunakan jaringan internet tersebut, mungkin karena kesibukan melayani pelanggan atau jika saya sedang istirahat saya lebih memilih berinteraksi dengan para pengunjung yang tentunya pengunjung dari kelompok offline, dikarenakan mereka lebih banyak waktu berbicara, mereka tidak sibuk bermain handphone atau laptop, mereka pun sangat ramah-ramah sehingga interaksi kami disini khususnya sesama kelompok offline itu sangat berjalan dengan baik”

Hal senada serupa juga di ungkapkan oleh Muhammad Tahir yang sering berkunjung ke Warung Kopi Singah Mule.

“Menurut saya pola interaksi di warung kopi ini berjalan dengan baik, bagaimanapun warung kopi adalah tempat berkumpul atau bertemunya satu sama lain untuk menghilangkan rasa suntuk dan juga untuk memenuhi hasrat dan kebiasaan minum kopi. Menurut saya sebagai masyarakat sosial kita harus berinteraksi satu sama lain baik di warung kopi maupun di luar warung kopi, hal ini untuk menambahkan pergaulan kita di dalam masyarakat, kami yang sebagai kelompok offline sudah bisanya saling menyapa atau disapa, dengan begitu kita akan dipandang baik oleh orang lain atau pengunjung warung kopi yang lain.” (wawancara, 28 Mei 2018).

Dari kajian di atas disimpulkan bahwa pola interaksi masyarakat sesama offline terlihat sangat berbeda dengan interaksi kelompok online, hal ini dikarena para kelompok offline tidak terpengaruh pada teknologi jaringan wifi yang terdapat pada warung kopi yang mereka kunjungi. bagi mereka kehidupan sosial di warung kopi yang sudah ada sejak jaman dulu masih menjadi sebuah ruang publik untuk menciptakan sebuah interaksi sosial yang baik.

5. PENUTUP

Adapun yang menjadi kesimpulannya adalah Interaksi kelompok *online* dengan kelompok *offline* di warung kopi singah mule sangat di dibatasi dengan adanya Media sosial yang memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan masyarakat khususnya untuk kelompok *online* . bagi kelompok *online* interaksi dalam media sosial tidak ada batasan ruang dan waktu, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Penggunaan media sosial membawa perubahan pola interaksi terhadap masyarakat kelompok *online* di warung kopi singah mule.

Pola interaksi kelompok *offline* dan sesama *offline* merupakan pola interaksi yang masih sangat terjalin antara pengunjung kelompok *offline* dengan sesama *offline*. Di warung kopi singah mule kelompok *offline* kebanyakan adalah orang yang sudah berumur, mereka datang ke warung kopi untuk minum kopi dan juga melakukan interaksi sosial bersama para pengunjung lainnya, faktor usia dan kurangnya pengetahuan tentang *internet* merupakan salah satu alasan mereka sehingga tidak terpengaruhi oleh media sosial atau *internet*.

Sementara itu saran Masyarakat di era yang modern ini tidak bisa lepas dari teknologi informasi oleh sebab itu masyarakat khususnya kelompok online harus lebih bijak dalam berinteraksi sosail memanfaatkan teknologi duniamaya tersebut, dalam hal berinteraksi uangkanlah untuk bersosialisasi walaupun itu hanya sebentar saja di dunia

nyata saat, karena interaksi itu penting untuk menjalin hubungan orang-orang sekitar, tanpa kita sadari orang-orang yang ada disekitar itulah yang akan menjadi lingkungan kita sebenarnya. Dan gunakan teknologi dunia maya atau media sosial untuk menjalin hubungan yang lebih baik dengan teman atau orang yang sebelumnya dikenal di dunia nyata.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. (2007) *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.

AW Suranto (2011) *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Basrowi (2014) *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Bimo, W. (2007) *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta: Andi Offset.

Hidayat, K. (2016) *Analisis Ruang Terbuka Hijau Publik di Kabupaten Pringsewu Tahun 2014*. Universitas Lampung.

Hubermas, J. (2012) *Ruang Publik: Sebuah Kajian Tentang Kategori Masyarakat Borjuis*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Mardhiyah, H. (2011) *Ngarsopuro Sebagai Ruang Publik (Studi Kasus Tentang Ngarsopuro Sebagai Ruang Publik)*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Sugihartati, R. (2014) *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana.

Suharsimi Arikunto (2009) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukmadinata, N. S. (2011) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widiyanto, D. (2012) 'Lingkungan Kota Layak Anak (Child-Friendly City) Berdasarkan Persepsi Orang Tua di Kota Yogyakarta', *Jurnal Bumi Lestari*, 12(2), pp. 211–216.