

## Eksplorasi Liminalitas Event Online Komunitas di Komunitas Indo Harry Potter

Devara Mirrah Dalila, Andita Refanda,  
Eka Ardianto, Yudo Hartono

Universitas Prasetya Mulya, BSD City Kavling Edutown I.1,  
Jl. BSD Raya Utama, BSD City, Kec. Pagedangan, Tangerang, Banten 15339

**Kata kunci:**

*Event Online,  
Komunitas,  
Liminalitas*

**Keywords:**

Online Event,  
Community,  
Liminality

Corresponding

Author:

yudho.hartono@  
pmb.ac.id

**Sari Pati**

Di masa pandemi COVID-19, pelaksanaan event *online* memuncak, baik yang diselenggarakan oleh berbagai *event organizer*, akademisi, hingga komunitas. Floo Network, diselenggarakan Komunitas Indo Harry Potter (IHP) secara *online* dengan salah satu tujuannya sebagai pengganti ajang pertemuan bagi anggota komunitas karena kegiatan fisik sementara harus dihindari. Event *online* komunitas yang melakukan ritual didalamnya dapat berpotensi menciptakan liminalitas. Liminalitas adalah proses dari pre liminal, liminal, dan post liminal. Liminalitas menjadi penting untuk diteliti karena dalam proses ritual terdapat unsur liminalitas yang dapat menghasilkan energi emosional secara kolektif dan solidaritas kelompok. Penelitian ini memiliki fokus untuk mengeksplor liminalitas yang terjadi pada event *online* komunitas. Metodologi naratif digunakan dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan melalui observasi *online* dan *online in-depth interview* akan dianalisis menggunakan analisis Freytag. Penelitian ini menemukan bahwa di Floo Network liminalitas yang berbeda-beda pada setiap anggota Komunitas IHP yang terlibat.

**Abstract**

During the COVID-19 pandemic, the implementation of online events peaked, both those organized by various event organizers, academics, and the community. Floo Network, is organized by the Indo Harry Potter Community (IHP) online with one of its goals as a substitute for a meeting place for community members because temporary physical activities must be avoided. Online community events that perform rituals in it can potentially create liminality. Liminality is a process of pre liminal, liminal, and post liminal. Liminality is important to study because in the ritual process there is an element of liminality which can produce collective emotional energy and group solidarity. This study focuses on exploring the liminalities that occur in online community events. A narrative methodology was used in this study. The data collected through online observation and online in-depth interviews will be analyzed using Freytag analysis. This study found that in the Floo Network the liminalities were different for each member of the IHP Community involved.

## Latar Belakang

Di masa pandemi COVID-19, pertemuan secara fisik perlu dikurangi untuk sementara waktu. Event yang umumnya menjadi titik kumpul beberapa orang pun banyak yang ditunda atau berpindah ke *online*. Hal ini juga terjadi pada beberapa komunitas yang saat ini juga menyelenggarakan event *online* di berbagai media sosial seperti instagram, facebook, dan *platform online* lain seperti zoom.

Jurnal “Eksplorasi Elemen Ritual Pada Event *Online* Komunitas” telah meneliti sebuah event *online* komunitas yaitu Floo Network yang diselenggarakan oleh Komunitas Indo Harry Potter karena adanya pandemi COVID-19. Event tersebut diselenggarakan secara episodik di IG Live pada akun instagram @IndoHarryPotter. Penelitian tersebut menemukan bahwa Floo Network sebagai event *online* komunitas dapat dikatakan sebagai ritual walaupun tidak ada pertemuan secara fisik dari sebelum event berlangsung hingga event selesai. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian tersebut juga memperluas teori *interaction ritual chain* oleh Collins (2004), dimana pertemuan secara fisik atau *bodily co-presence* yang ada pada *ritual ingredients* dapat berubah menjadi *virtual co-presence*. Dengan terpenuhinya *ritual ingredients*, maka Floo Network berpotensi menciptakan keadaan ‘*collective effervescence*’, yang memiliki kemiripan dengan keadaan liminal dimana Turner (1969) menyebutkan sebagai “*an in-between state of possibilities and exploration*”. Sehingga Collins menggambarkan hasil ritual tersebut berupa solidaritas kelompok, energi emosional, simbol hubungan sosial, dan standar moralitas. Dengan adanya makna simbolik, ritualistik, dan perayaan dari event (Getz & Page, 2016), liminalitas dapat terbentuk dan perwujudannya akan berbeda-beda bagi setiap pengunjung event (Wu et al., 2020). Oleh karena itu, perlu dipahami apakah liminalitas juga akan terbentuk jika event dilaksanakan secara *online*.

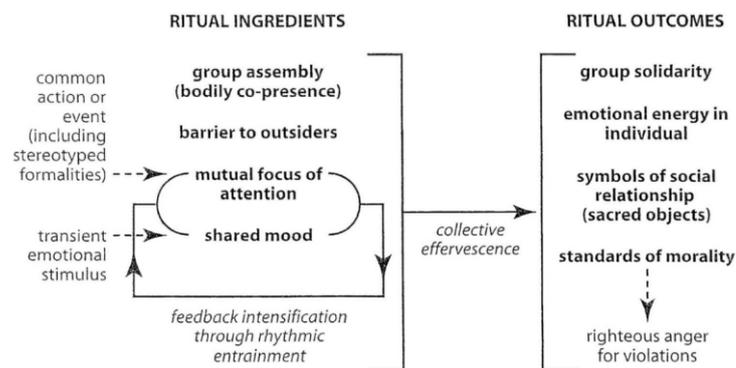
Beberapa studi telah melakukan penelitian mengenai liminalitas pada sebuah event komunitas (cth. Simons, 2018; Wu et al., 2020), namun objek penelitiannya masih merupakan event *offline*. Sementara ada juga penelitian mengenai liminalitas pada sebuah ritual *online* (cth. Madge & O’Connor, 2005; Jacobs, 2007; Haverinen, 2016), namun ritual *online* yang diteliti bukan berupa event dan bersifat *asynchronous*. Oleh karena itu, riset ini ingin melanjutkan penelitian-penelitian tersebut dengan fokus mengeksplor bagaimana liminalitas terjadi pada Floo Network sebagai event *online* komunitas. Metodologi naratif dengan analisis Freytag akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengeksplorasi

liminalitas di Floo Network melalui cerita pengalaman pribadi dan komentar yang disampaikan oleh masing-masing informan.

## Landasan Teori

### *Hubungan Ritual dan Liminalitas*

Berdasarkan teori *Interaction Ritual Chain* oleh Collins (2004), melalui pertemuan tatap muka, anggota komunitas akan memiliki tujuan dan fokus yang sama, serta menyalurkan emosi yang sama pula (lihat Gambar 1). Jika *ritual ingredients* berhasil diciptakan, maka akan terbentuk '*collective effervescence*' yang memiliki kesamaan dengan konsep liminalitas oleh Gennep (1909) yang kemudian dikembangkan oleh Turner (1969). Maka, dapat dikatakan jika ritual ini berhasil, akan terbentuk sebuah proses liminalitas secara kolektif, sehingga harmonisasi yang bertahap akan mengubah perasaan individu menjadi sebuah perasaan kolektif dan merasa bahwa mereka adalah bagian dari komunitas moral. Pada akhirnya proses emosional ini menghasilkan solidaritas dalam kelompok dan energi emosional dalam setiap individu (Sterchele, 2020).



Sumber: Collins, 2004

**Gambar 1** *Interaction Ritual Chain*

Dengan kata lain, untuk memperkuat hubungan dan solidaritas sebuah komunitas, penting bagi event komunitas untuk menciptakan liminalitas pada para anggotanya. Selain itu, juga penting untuk mempertahankan *ritual outcome* yang dihasilkan oleh liminalitas hingga beberapa waktu. Oleh karena itu, menjadi penting untuk mempelajari bagaimana liminalitas yang terjadi pada sebuah event *online* komunitas.

### *Liminalitas*

Liminalitas merupakan konsep yang pertama kali dicetuskan oleh Arnold Van Gennep dalam teorinya *rites of passage* di tahun 1909. Sejak penerbitan bukunya, teori ini umum dipakai oleh para antropologis, kemudian diikuti oleh berbagai bidang lain seperti psikologi, sejarah, dan studi keagamaan. *Rites of passage* didefinisikan oleh Arnold Van Gennep (1909) sebagai ritus yang menyertai setiap perubahan tempat, negara, posisi sosial dan usia. Dalam konteks agama dan masyarakat berskala kecil, *rites of passage* adalah ritual yang berkaitan dengan pemindahan individu atau kelompok dalam sebuah status sosial, dan menandai penggabungan mereka ke dalam status yang biasanya lebih tinggi atau lebih dihargai. Dalam konteks kegiatan perayaan yang mengekspresikan transisi, *rites of passage* merupakan upacara yang menandai akhir dari periode temporal dan awal periode baru, misalnya perubahan dari tahun yang lama ke yang baru atau dimulainya siklus pertanian baru. Dalam kerangka peralihan teritorial, *rites of passage* merupakan perjalanan antara wilayah-wilayah yang tidak ditandai oleh batas-batas tertentu tetapi dipisahkan oleh zona-zona netral yang bukan milik wilayah manapun.

Van Gennep membedakan *rites of passage* ke dalam tiga ritus yaitu “ritus pemisahan” (pre liminal), “ritus transisi” (liminal), dan “ritus penggabungan” (post liminal). Tahap pertama dari *rites of passage* adalah pemisahan, terdiri dari perilaku simbolik yang menunjukkan pemisahan individu atau kelompok dari status aslinya atau dari rutinitasnya. Ritus ini sering melibatkan pergantian tempat.

Tahap liminal adalah masa peralihan antara status atau keadaan atau titik awal, ke yang baru. Tahap ini bisa berlangsung singkat, dan bisa juga berlangsung selama bertahun-tahun. Selama tahap ini, karakteristik subjek ritual bersifat ambigu, ia melewati ranah budaya yang memiliki sedikit atau tidak ada atribut dari keadaan yang sebelumnya maupun keadaan yang dituju. Oleh karena itu, subjek-subjek ritual umumnya dipandang kuat dan rentan, mereka dianggap dekat dengan dunia roh dan karenanya dianggap berbahaya bagi orang lain dan mereka juga dianggap dalam bahaya itu sendiri. Van Gennep mendeskripsikan tahap transisi ini dan subjek ritualnya sebagai “sakral”.

Tahap post liminal adalah tahap dimana subjek ritual telah bergabung menjadi bagian dari komunitas baru, sehingga memiliki status baru. Subjek ritual, individu atau kelompok, berada dalam keadaan yang relatif stabil diharapkan untuk berperilaku sesuai dengan norma-norma adat dan standar etika tertentu yang mengikat pada posisi sosial dalam sistem posisi tersebut.

Berdasarkan literatur, liminalitas telah banyak dibahas dalam konteks pariwisata (Foster & McCabe, 2015). Beberapa penelitian membahas bagaimana liminalitas dan komunitas digunakan dalam acara olahraga atau 'festival' (misalnya Chalip, 2006; Lamont, 2014; Welty Peachey, Borland, Lobpries & Cohen, 2015; Sterchele & Saint-Blancat, 2015 dalam Simons, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Wu, et al. (2020) maupun Simons (2018) sudah membahas bagaimana proses liminalitas terjadi secara *offline* maupun *online*, namun objek penelitian mereka masih merupakan sebuah event komunitas yang dilakukan secara *offline*, dan frekuensi event tersebut dilaksanakan secara tahunan.

Sementara itu, ada juga penelitian yang membahas bagaimana liminalitas digunakan dalam dunia virtual. Salah satu contohnya adalah penelitian oleh Stephanie LaFace (2017) menunjukkan bahwa proses liminalitas di *online* terjadi sangat cepat, bahkan dalam hitungan menit. Contohnya, ketika penulis menjelaskan pengalamannya ketika melakukan kegiatan *push notification*. Dari tahap pre liminal, yaitu ketika ia menerima notifikasi di hpnya, berlanjut secara cepat ke tahap liminal ketika ia mengambil hpnya dan memutuskan untuk membuka notifikasi tersebut sehingga terjadi transisi dari diskusi *offline* ke *online*. Begitu pula ketika menuju tahap post liminal, prosesnya terjadi secara cepat yaitu dimulai ketika ia sudah fokus pada diskusi *online* yang berasal dari notifikasi tersebut. Bahkan di jurnal ini juga menjelaskan bahwa setelah tahap post liminal, ia mengalami tahap liminal yang kedua (*secondary liminal*) ketika ia memutuskan untuk kembali ke diskusi *offline* yang dilakukan di awal. Sementara itu, Haimson (2018) mengatakan “*I extend previous work by providing a new theoretical argument, via the concept of social transition machinery, that liminal identity is multiple rather than neutral, and that reconstructing online identity is a rite of passage*”. Berbeda dengan apa yang dijelaskan oleh Turner (1969), bahwa seseorang yang mengalami liminal di *offline* tidak memiliki identitas sama sekali dan baru akan memiliki identitas pada tahap post liminal. Meskipun begitu, konteks yang dibahas oleh kedua penelitian mengenai liminalitas dalam dunia virtual tersebut tidak membahas mengenai ritual komunitas.

Oleh karena itu, penelitian ini ingin berkontribusi pada kurangnya pembahasan mengenai liminalitas dalam event *online* komunitas, khususnya yang memiliki frekuensi berdekatan. Terutama karena peran liminalitas merupakan hal penting dalam sebuah event komunitas. Sehingga penelitian ini akan mengeksplor liminalitas pada sebuah event *online* komunitas.

## Metodologi

Penelitian ini akan menggunakan metodologi naratif dengan analisis Freytag yang digunakan karena peneliti ingin menangkap liminalitas yang dialami masing-masing informan. Maka jenis studi naratif yang dipilih adalah *personal experience story* karena peneliti hanya ingin merekam sebagian pengalaman hidup informan yaitu pengalamannya pada beberapa episode Floo Network.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dengan empat pengurus Floo Network sebanyak dua kali. Wawancara audio visual dilakukan sejak tanggal 17 Juni 2020 hingga 23 Juni 2020. Sementara untuk kriteria informan, diperlukan informan yang sama di setiap episodenya agar liminalitas yang terjadi dapat dibandingkan, sehingga informan yang dipilih untuk melakukan wawancara merupakan pengurus Floo Network yang pasti terlibat di keempat episode yang diteliti. Meskipun begitu, penelitian ini juga memerlukan data dari anggota komunitas yang bukan pengurus, yaitu penonton. Dengan adanya data dari penonton (bukan pengurus) yang diambil melalui kolom komentar di IG Live, maka hasil penelitian ini dapat mewakili seluruh anggota komunitas.

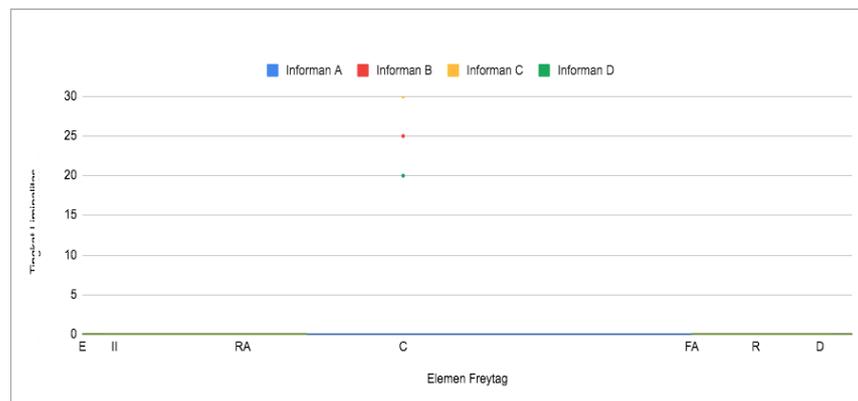
### *Metodologi Naratif*

Teknik pengumpulan data naratif dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (selanjutnya disebut *in-depth interview*) dan observasi *online*. Secara umum, wawancara terbagi menjadi 3 jenis yaitu; wawancara terstruktur, wawancara semi-terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Pada riset ini peneliti menggunakan *in-depth interview* semi-terstruktur dengan pendekatan standarisasi, karena untuk mengetahui liminalitas yang terjadi pada informan, dibutuhkan informasi yang benar-benar berasal dari apa yang telah dialami oleh pengurus Floo Network, sehingga pewawancara perlu bersifat netral atau tidak memberikan tanggapan setuju ataupun tidak setuju terhadap jawaban informan. Sementara observasi *online* dilakukan terhadap komentar-komentar penonton yang bermunculan pada saat Floo Network berlangsung.

Untuk menganalisis data naratif dari hasil wawancara terhadap para pengurus, peneliti perlu melakukan *restorying* atau proses menceritakan kembali, maka untuk menyajikan narasi tersebut peneliti menggunakan elemen Freytag. Struktur naratif yang pertama kali ditemukan oleh Gustav Freytag ini memiliki 7 elemen yang dapat dianalisis yaitu *exposition, inciting incident, rising action, climax, falling action, resolution*, dan

*denouement*. Dengan menggunakan struktur yang menjelaskan tentang alur cerita ini, peneliti akan lebih mudah membuat narasi yang kronologis.

Selanjutnya peneliti menggabungkan elemen Freytag dengan ritual ke dalam sebuah grafik liminalitas dari masing-masing pengurus di setiap episode Floo Network yang diteliti (Gambar 2).



**Gambar 2 Grafik Liminalitas Pengurus Floo Network**

Sumbu horizontal pada grafik ini menggunakan elemen Freytag untuk menggabungkan cerita keempat informan sehingga menunjukkan urutan cerita yang kronologis secara kolektif. Elemen Freytag didapatkan dari narasi para informan dan diukur dalam hitungan hari. Sementara untuk sumbu vertikal, peneliti mengukur jumlah penggunaan domain elemen ritual yang berasal dari hasil analisis domain, nilainya akan menunjukkan tingkat liminalitas. Hal ini menunjukkan bahwa liminalitas membutuhkan ritual dan intensitas terhadap ritual yang berbeda menghasilkan tingkat liminalitas yang berbeda pula. Pada sumbu vertikal ini, penggunaan domain elemen ritual akan berdasarkan pada Domain Elemen Ritual Floo Network (Refanda et.al., 2020) dan penilaiannya berdasarkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Nilai Ukur Penggunaan Domain Elemen Ritual Pada Pre Liminal dan Post Liminal**

PRE LIMINAL & POST LIMINAL			
Tingkatan	Jumlah Domain Ritual yang Dilakukan		Nilai
Low	Pemakaian domain ritual dari total 9	1-3	5
Medium	Pemakaian domain ritual dari total 9	4-6	10

High	Pemakaian domain ritual dari total 9	7-9	15
------	--------------------------------------	-----	----

**Tabel 2 Penjelasan Tingkatan Penggunaan Domain Elemen Ritual Pada Liminal**

<b>LIMINAL</b>		
<b>Tingkatan</b>	<b>Jumlah Domain Ritual yang Dilakukan</b>	
Low	Pemakaian artefak dari total 3	1
	Pemakaian skrip dari total 11	1-4
	Pemakaian role dari total 1	1
	Pemakaian audience dari total 1	1
Medium	Pemakaian artefak dari total 3	2
	Pemakaian skrip dari total 11	5-8
	Pemakaian role dari total 1	1
	Pemakaian audience dari total 1	1
High	Pemakaian artefak dari total 3	3
	Pemakaian skrip dari total 11	9-11
	Pemakaian role dari total 1	1
	Pemakaian audience dari total 1	1

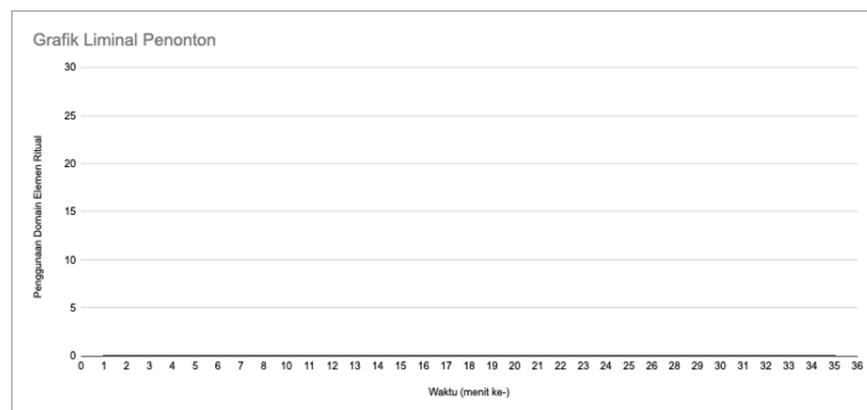
**Tabel 3 Nilai Ukur Kombinasi Penggunaan Elemen Artefak dan Skrip**

		<b>Artifact</b>		
		<b>Low</b>	<b>Medium</b>	<b>High</b>
<b>Script</b>	<b>Low</b>	10	15	20
	<b>Medium</b>	15	20	25
	<b>High</b>	20	25	30

Untuk mengukur tingkatan liminalitas, penilaiannya berbeda antara tahap pre liminal dan post liminal dengan tahap liminal. Pada pre liminal dan post liminal, peneliti

tidak membedakan keempat elemen ritual karena pada proses tersebut keempat elemen tidak harus semuanya digunakan, sehingga penilaian yang dibuat langsung berdasarkan total jumlah domain yang digunakan (Tabel 1). Selain itu, nilai tertinggi yang dimiliki pre liminal dan post liminal lebih kecil dibandingkan dengan liminal, karena dapat dilihat pada Domain Elemen Ritual Floo Network (Refanda et al., 2020) bahwa maksimal jumlah domain yang akan digunakan pada pre liminal dan post liminal hanya berjumlah 9 domain, berbeda dengan liminal yang memiliki maksimum 16 domain.

Sedangkan untuk menilai tahap liminal, peneliti membedakan keempat elemen ritual (Tabel 2) karena setiap elemen harus digunakan sebagai syarat terbentuknya sebuah ritual yang bisa menciptakan keadaan liminal. Selain itu, karena pada elemen *role* dan *audience* hanya memiliki masing-masing satu domain, maka pada matriks penilaian hanya mengukur elemen *artifact* dan *script* (Tabel 3), namun peneliti masih melibatkan elemen *role* dan *audience* yang tetap harus digunakan pada ritual komunitas.



**Gambar 3 Grafik Liminal Penonton**

Untuk melakukan analisis penonton, peneliti mengumpulkan komentar di setiap episode yang diteliti dan dilanjutkan dengan memilih komentar-komentar apa saja yang berasal dari penonton yang bukan merupakan pengurus Floo Network untuk dianalisis melalui grafik liminal penonton. Grafik tersebut juga merupakan gabungan dari dua sumbu, horizontal dan vertikal (gambar 3). Sumbu horizontal merupakan waktu per menit yang menunjukkan waktu dari komentar tersebut muncul di kolom komentar IG Live. Sedangkan untuk sumbu vertikal sama dengan Grafik Liminalitas Pengurus (gambar 2) yaitu berdasarkan penggunaan Domain Elemen Ritual Floo Network (Refanda et al.,

2020). Oleh karena itu penilaiannya akan sama pula dengan grafik liminalitas pengurus yang ada pada tabel 2 dan tabel 3.

### ***Validitas dan Reliabilitas***

Menurut Lincoln & Guba (1985), validitas dan reliabilitas dapat dilihat melalui 5 kriteria *trustworthiness*, yaitu *credibility*, *dependability*, *transferability*, *authenticity*, dan *confirmability*. *Credibility* ditunjukkan dari pemilihan informan yang merupakan pengurus Floo Network sehingga mengenali event ini, selain itu observasi dilakukan terhadap komentar yang muncul pada saat acara Floo Network terlaksana sehingga merupakan sumber yang jelas. Selain itu, data yang peneliti kumpulkan bersifat murni dari informan, kemudian diolah tanpa ada yang dilebihkan atau dikurangkan, hal tersebut menunjukkan *authenticity*. *Confirmability* dilihat dari adanya dosen pembimbing yang mendukung *confirmability* dari penelitian ini karena mengkonfirmasi penelitian agar tidak keluar dari konteksnya. *Dependability* dilihat dari penggunaan kata-kata yang konsisten, contohnya menggunakan kata liminalitas untuk mengungkapkan proses pre liminal, liminal, dan post liminal. Sementara *transferability* dilihat dari penelitian ini yang dapat digunakan kembali bahkan dilanjutkan dengan penelitian lainnya dengan konteks yang sama yaitu event *online* komunitas.

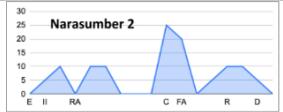
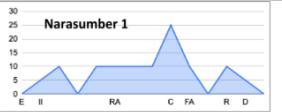
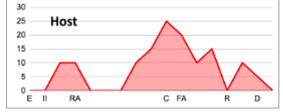
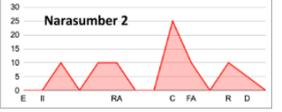
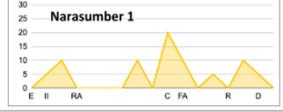
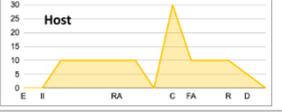
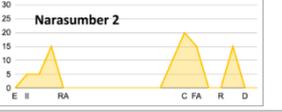
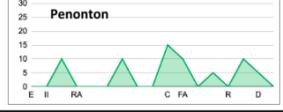
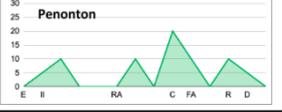
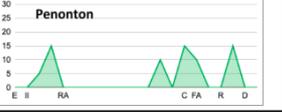
### **Analisis**

#### ***Ritual yang responsif menghasilkan liminalitas yang berbeda***

Floo Network merupakan ritual yang responsif karena topik-topiknya menanggapi situasi atau berita yang ada saat itu, sehingga pembagian peran di setiap episode juga merupakan respon terhadap topik yang dipilih, dimana peran yang dibagikan akan disesuaikan dengan pengetahuan, kemampuan, dan ketersediaan waktu masing-masing informan di episode terkait (Refanda et al., 2020). Oleh karena itu peneliti membuat sebuah matriks peran dan topik untuk membandingkan liminalitas keempat informan (Tabel 4).

Dapat dilihat dari matriks liminalitas di bawah bahwa pada setiap episode yang diteliti terdapat berbagai topik responsif yang dibawakan, oleh karena itu para informan memiliki peran yang berbeda-beda, ada yang menjadi *host*, narasumber, dan juga penonton. Adanya perbedaan topik dan peran ini menghasilkan liminalitas yang berbeda pula (Tabel 4).

**Tabel 4 Matriks Liminalitas Informan di Ketiga Episode Floo Network**

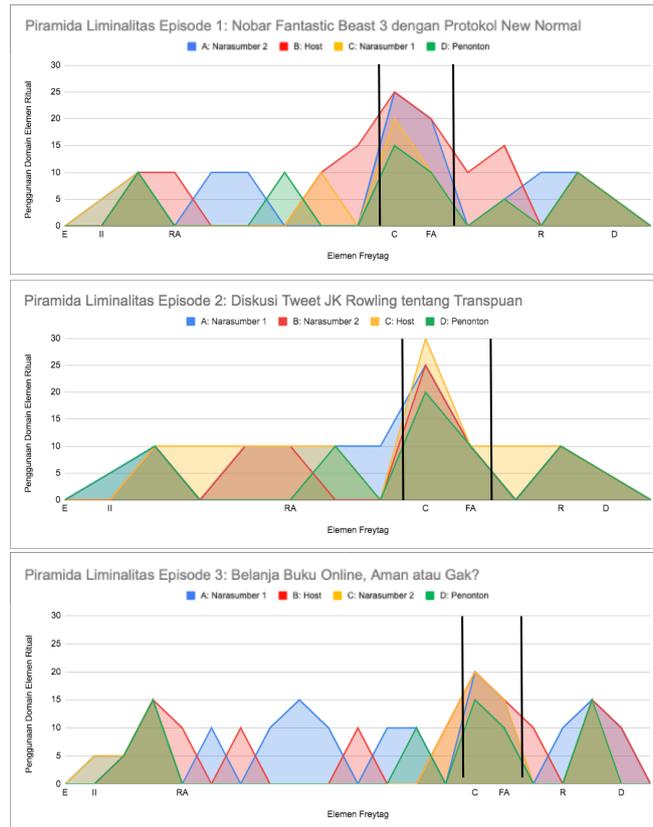
	Episode 1: Nobar dengan New Normal? Jelang Fantastic Beast 3 di 2021	Episode 2: Diskusi Tweet JK Rowling Tentang Transpan: Kamu Pro atau Kontra?	Episode 3: Belanja Buku Online, Aman atau Gak?
<b>Informan A</b>			
<b>Informan B</b>			
<b>Informan C</b>			
<b>Informan D</b>			

Maka dapat dikatakan bahwa meskipun para informan melakukan ritual yang sama yaitu ritual responsif, namun liminalitas yang dialami berbeda-beda. Berikut adalah penjelasan bagaimana perbedaan tersebut berlangsung secara lebih detail berdasarkan topik dan peran:

*Topik Menghasilkan Liminalitas*

Pada bagian ini, peneliti melihat perbedaan yang terjadi berdasarkan topik di ketiga episode yang diteliti. Maka grafik liminalitas ditampilkan sesuai topik di ketiga episode, karena para informan mengalami topik secara bersamaan (Gambar 4).

Jika dilihat dari topiknya, episode 1 dan episode 2 relevan dengan banyak anggota komunitas, berbeda dengan episode 3 karena topiknya diangkat dari pengalaman pribadi salah satu anggota komunitas dan tidak semua anggota Komunitas IHP berasal dari penikmat buku Harry Potter. Topik episode 1 dan 2 yang relevan dengan banyak anggota komunitas ini membuat persiapan event menjadi lebih cepat, sehingga dari garis grafik pre liminalnya lebih pendek dibandingkan episode 3. Dari gambar 6 dapat dilihat tahap pre liminal episode 3 lebih panjang dan fluktuatif dimana artinya persiapan yang dilakukan tidak konstan sehingga persiapannya membutuhkan waktu lama. Selain itu juga dapat dilihat bahwa tidak semua *prefect* melakukan persiapan untuk Floo Network episode 3.



**Gambar 4 Grafik Liminalitas Episode 1 - Episode 3**

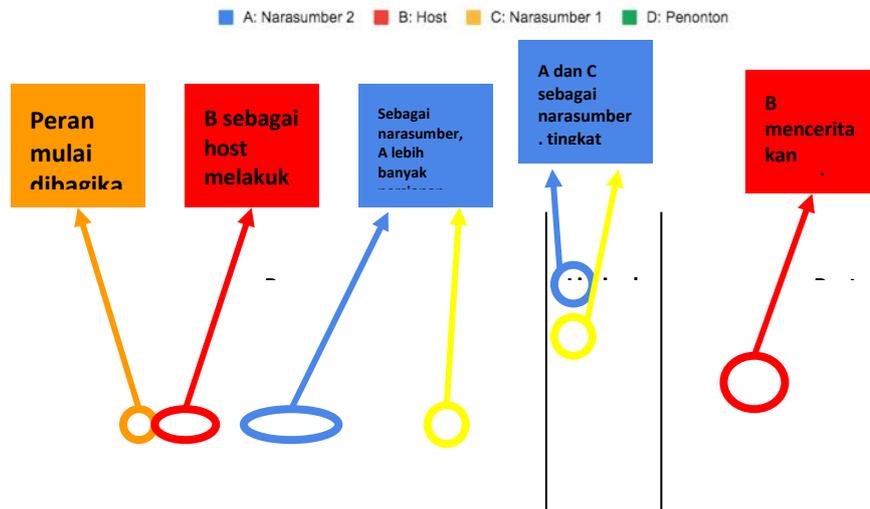
Pada fase *climax* yaitu pada tahap liminal juga dapat dilihat bahwa semakin relevan topik dengan anggota komunitas maka tingkat liminalnya juga semakin tinggi. Topik episode 1 relevan dengan sebagian anggota Komunitas IHP, khususnya yang berlokasi di Jabodetabek sehingga tingkat liminalitas dari para informan tergolong tinggi. Di episode 2, topik yang dipilih juga relevan ke anggota Komunitas IHP namun lebih luas. Oleh karena itu tingkat liminalitas para informan mencapai titik yang paling tinggi untuk masing-masing peran. Berbeda dengan episode 3 yang topiknya kurang relevan dengan anggota Komunitas IHP, sehingga tingkat liminalitas para informan cukup rendah.

#### *Peran Menghasilkan Liminalitas*

Topik di setiap episode berbeda-beda, maka pembagian peran dan tugas disesuaikan dengan topik yang ditentukan. Terdapat berbagai peran yang dimiliki para informan, ada yang berperan sebagai *host*, narasumber, ataupun penonton. Para informan pun juga telah bersepakat untuk bergiliran menjadi *host*. Pada bagian ini peneliti ingin

menganalisis bagaimana perbedaan peran yang dimiliki para informan dapat berpengaruh pada pola liminalitas mereka.

Grafik Liminalitas Episode 1: Nobar Fantastic Beast 3 dengan Protokol New Normal



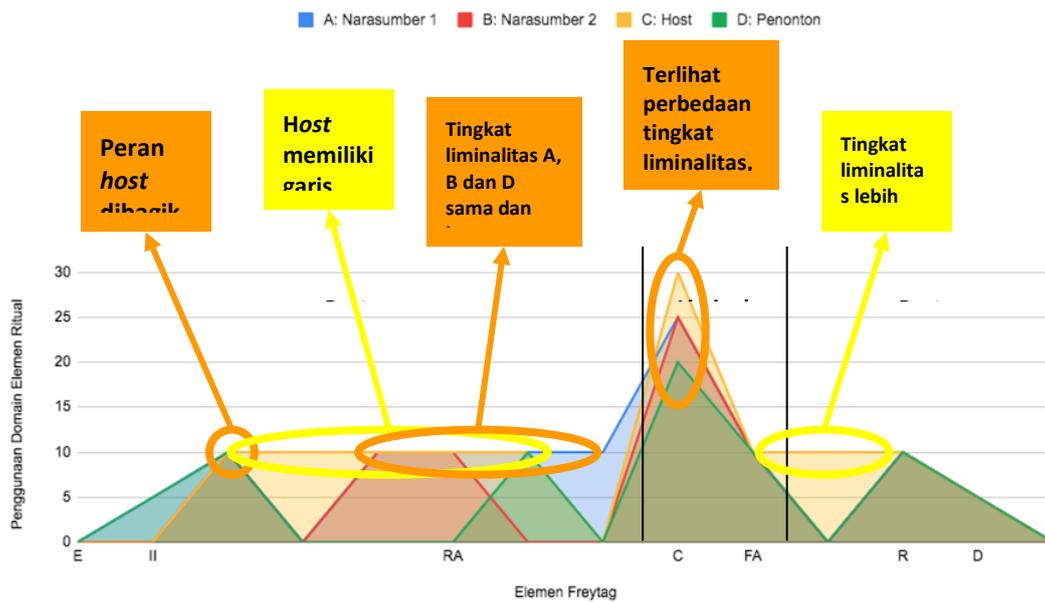
**Gambar 5 Grafik Liminalitas Episode 1**

Dilihat dari gambar 5, untuk peran narasumber pada tahap pre liminal khususnya selama *rising action*, terlihat bahwa A melakukan lebih banyak persiapan dibandingkan dengan C.

*“Karena kan kalau yang hari Kamis ini agak lebih santai topiknya jadi persiapannya liat hasil polling masih pada mau nonton apa gak, terus sudah gitu berita tentang mekanisme nonton bioskop di new normal kayak yang gak bisa 100% kapasitasnya. Itu sih sama inget-inget pengalaman waktu jadi ketua panitia nonbar sebelumnya aja ya.” (c111-c112)*

Hal tersebut berpengaruh pada tingkat liminalitas di titik *climax* dimana A mencapai nilai 25 sementara C hanya mencapai nilai 20. Tingkat liminalitas A bisa lebih tinggi dari C karena di akhir sesinya, A menggunakan mantra favoritnya sebagai salam penutup sementara C tidak, sehingga A menggunakan lebih banyak domain elemen *artifact* dan *script* dibandingkan C.

Grafik Liminalitas Episode 2: Diskusi Tweet JK Rowling tentang Transpuan



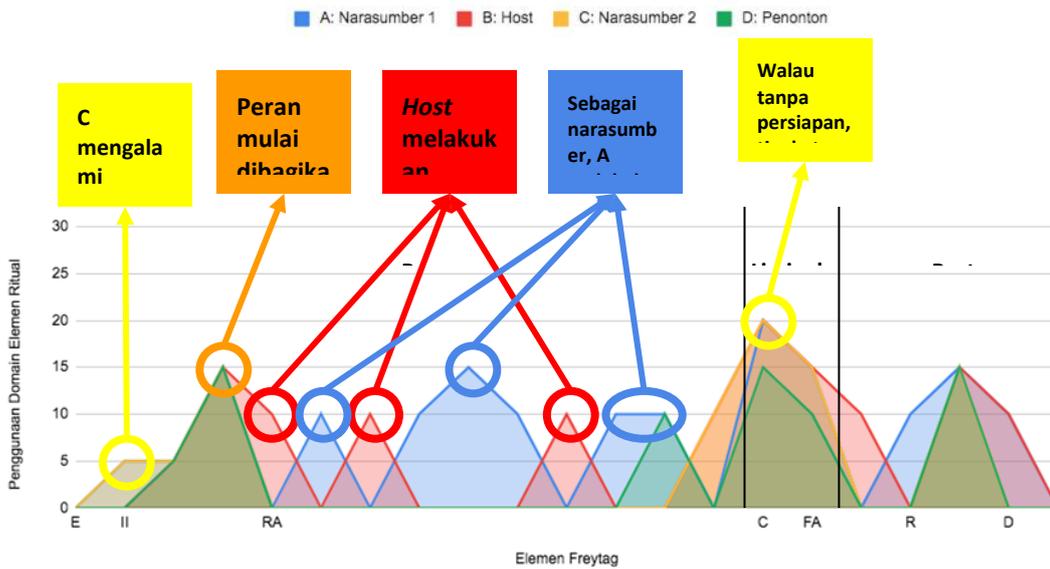
**Gambar 6 Grafik Liminalitas Episode 2**

Berbeda dengan episode 1, episode 2 ini menggunakan konsep *random invite*. Oleh karena itu selama tahap pre liminal informan A, B, dan D terlihat memiliki tingkat liminalitas yang sama juga panjang garis grafik yang sama, karena mereka belum mendapatkan peran. Sementara pada saat *climax*, terlihat bahwa mereka memiliki tingkat liminalitas yang berbeda-beda. Informan A dan B menawarkan diri menjadi narasumber pada saat event, sehingga tingkat liminalitas mereka serupa yaitu bernilai 25.

*“(Saya berani mengungkapkan pendapat karena) saya pro, saya merasa bahwa pas saya baca artikelnya JK Rowling dan merasa bahwa alasan dia bagus, tepat, dan ya makanya saya pro” (a278)*

Sementara informan D hanya mencapai nilai 20 karena ia hanya berperan sebagai penonton dan nilai penggunaan domain elemen *artifact* dan *script* medium. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya perbedaan peran dapat berpengaruh pada tingkat liminalitas yang dapat dicapai masing-masing peran.

Grafik Liminalitas Episode 3: Belanja Buku Online, Aman atau Gak?



**Gambar 7 Grafik Liminalitas Episode 3**

Pada episode 3, topik “Belanja Buku Online, Aman atau Gak?” ini diawali dari pengalaman C seminggu sebelum event berlangsung, ketika ia tertipu belanja buku secara *online*. Oleh karena itu pada saat diskusi awal telah ditentukan bahwa C akan berperan sebagai narasumber

“Terus kan aku baru aja ngalamin musibah ya ditipu waktu belanja buku online, jadi sebelumnya aku udah share juga di instagramnya IHP. Akhirnya pas di diskusi kayak mau angkat topik ini, ya aku jadi narasumber karena kan aku mau share pengalamanku biar untuk temen-temen yang lain biar bisa lebih hati-hati. (c176-c177)

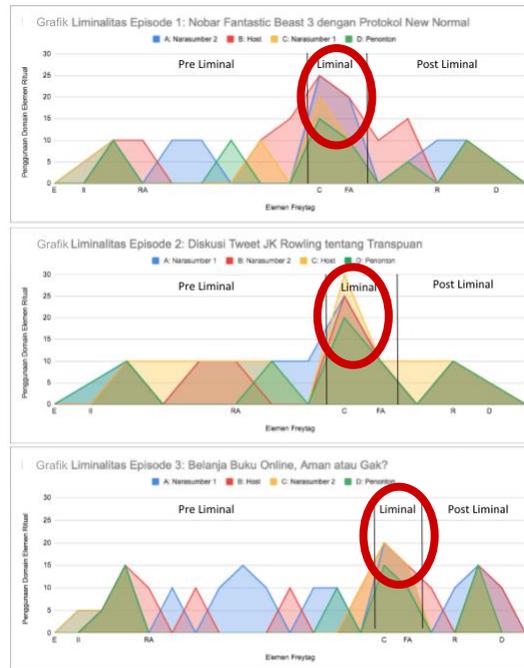
Sebagai narasumber, A memiliki lebih banyak persiapan dibandingkan C.

“Pas lagi live sama Ayu tapi tiba-tiba dia ada masalah padahal udah keren-keren aku siapin buku-buku bajakan. Jadi aku nemu buku bajakan di rumah, mau kasih liat buku bajakan seperti ini buku asli seperti ini, buku asli sampulnya seperti ini bahkan masi ada harganya di bagian belakang dari Kinokuniya haha.” (a346-a347)

“Kalau yang Beli Buku Online ini kan pengalaman ya jadi aku gak terlalu ada yang dipersiapkan banget sih, gak ada nyatet-nyatet atau gimana gitu, kan pengalamannya juga baru kemaren jadi ya masih inget sih kejadiannya gimana.” (c223)

Pada wawancara, C mengatakan bahwa ia tidak merasa perlu melakukan persiapan karena yang akan ia ceritakan merupakan pengalaman pribadi yang baru saja dialaminya. Oleh karena itu di tahap liminal saat fase *climax*, tingkat liminalitas A dan C sama-sama mencapai nilai 20 walaupun A melakukan lebih banyak persiapan.

### ***Liminalitas Peran Host Selalu Terjaga***



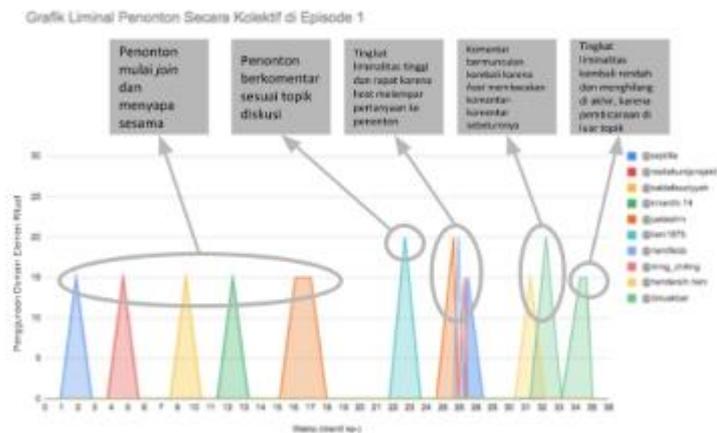
**Gambar 8 Tahap Liminal Episode 1 - Episode 3**

Dibalik perbedaan liminalitas yang terjadi karena adanya perbedaan topik dan peran, peneliti menemukan adanya kesamaan pada tahap liminal yang terjadi di ketiga episode. Dapat dilihat dari gambar 10, di seluruh episode tingkat liminalitas peran *host* di tahap liminal tidak pernah lebih rendah dibandingkan peran narasumber dan penonton. Hal ini terjadi karena setiap informan yaitu *prefect* Floo Network memahami berbagai peran yang ada, salah satunya adalah peran *host* yang merupakan peran paling penting sehingga liminalitasnya harus selalu dijaga. Dapat terlihat bahwa dalam melakukan event *online*, Komunitas IHP dapat membagikan otoritas dan oportunitas secara bergantian. Peran yang dipandang penting dalam komunitas seperti ketua, member senior, maupun yang lainnya tidak lagi menjadi dominan dalam pelaksanaan event *online*. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa liminalitas merupakan faktor penting dari event *online* komunitas karena liminalitas merupakan bukti dari adanya kebersamaan.

### ***Analisis Liminal Penonton pada Floo Network***

Dalam sebuah komunitas, selain terdapat pengurus, juga terdapat anggota. Dalam event Floo Network, para anggota Komunitas IHP berperan sebagai penonton. Oleh karena itu pada bagian ini peneliti menganalisis tingkat liminalitas yang dimiliki penonton berdasarkan observasi terhadap komentar-komentar yang bermunculan saat event

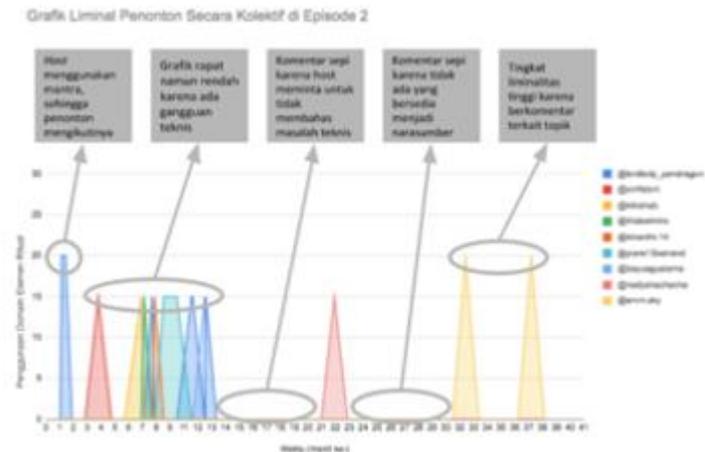
berlangsung. Grafik yang kami gunakan serupa dengan grafik dalam menganalisis pengurus, hanya saja rentang waktunya hanya pada saat event berlangsung, sehingga hasilnya hanya pada tahap liminal, karena peneliti tidak melakukan observasi maupun wawancara tahap pre liminal dan post liminal dari para penonton.



**Gambar 9 Grafik Liminal Penonton Episode 1**

Pada episode 1, sesi dengan narasumber 1 berlangsung sejak menit ke-1 hingga menit ke-14, sementara sesi dengan narasumber 2 dimulai di menit ke-15 dan berakhir di menit terakhir yaitu menit ke-36.

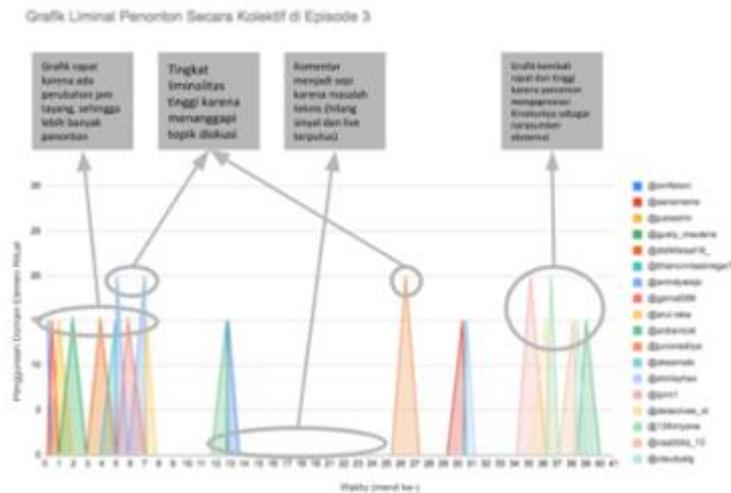
Bagian awal event berlangsung dengan lancar, para penonton mulai bergabung dan menyapa melalui kolom komentar. Meskipun begitu di menit ke-17 hingga 22 terlihat tidak ada komentar karena sedang terjadi diskusi antara *host* dan narasumber 2, kemudian di menit ke-23 penonton mulai berkomentar terkait dengan topik yang sedang didiskusikan, oleh karena itu tingkat liminalitasnya mencapai nilai 20. Di menit ke 24, *host* melemparkan sebuah pertanyaan ke penonton, sehingga di menit berikutnya grafik terlihat rapat dan tinggi, namun *host* tidak langsung menanggapi kembali komentar-komentar tersebut sehingga grafik mulai turun hingga titik 0 di menit ke-30. Kemudian, di menit ke-31 *host* mulai membacakan komentar sehingga grafik mulai naik kembali. Meskipun begitu tingkat liminalitas turun kembali ke nilai 15 di menit ke-34 dan bahkan ke nilai 0 di akhir event karena pembahasan yang dilakukan oleh narasumber 2 tidak lagi relevan dengan topik, namun *host* tidak mengarahkan kembali ke topik diskusi.



**Gambar 10 Grafik Liminal Penonton Episode 2**

Berbeda dengan episode 1, narasumber di episode 2 seharusnya merupakan penonton yang ditunjuk oleh *host*. Meskipun begitu narasumber 1 dan 2 pada akhirnya tetap para pengurus, dan tetap tidak ada yang bersedia menjadi narasumber 3 karena topik yang sensitif. Sesi dengan narasumber 1 berlangsung sejak menit ke-5 hingga menit ke-14, sesi dengan narasumber 2 dimulai di menit ke-15 dan berakhir menit ke-26, sementara menit ke-27 hingga 41 tidak terdapat narasumber.

Walaupun belum ada narasumber, namun di awal event sudah terlihat penonton mencapai tingkat liminalitas 20 karena *host* membuka event dengan mantra, sehingga ia turut menggunakan mantra. Di menit-menit berikutnya grafik terlihat sangat rapat, hal tersebut dikarenakan suara *host* yang dianggap kurang terdengar oleh penonton. Meskipun begitu banyaknya komentar tentang teknis mengganggu *host*, *host* terlihat sedikit emosi dan mengatakan untuk tidak membahas hal tersebut, sehingga di menit-menit berikutnya komentar menjadi berkurang. Di akhir sesi dengan narasumber 2 pun komentar tidak bermunculan karena penonton tidak ada yang berkenan untuk turut menjadi narasumber, sehingga *host* melanjutkan pembahasan dengan menjelaskan pandangannya terkait topik. Oleh karena itu di menit ke-32 dan 37 @ervin.sky menanggapi *host* sehingga tingkat liminalitasnya mencapai nilai 20.

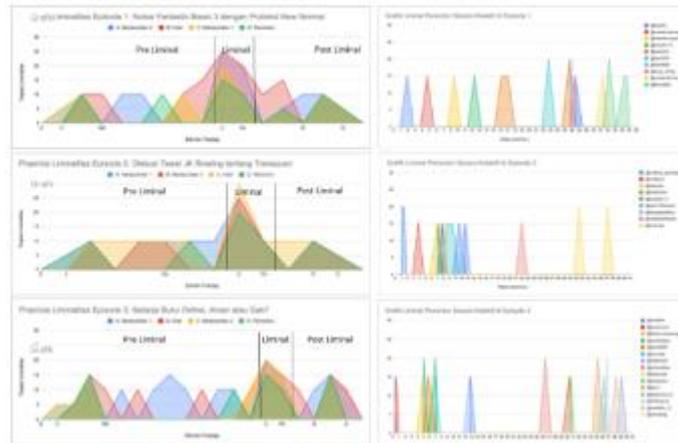


**Gambar 11 Grafik Liminal Penonton Episode 3**

Pada episode 3, sesi dengan narasumber 1 berlangsung sejak menit ke-3 hingga menit ke-12, sesi dengan narasumber 2 dimulai di menit ke-13 dan berakhir menit ke-30, dan terdapat narasumber eksternal yaitu Kinokuniya di menit ke-31 hingga 39.

Pada episode ini para pengurus baru saja mengubah jadwal tayang sesuai hasil survey. Sehingga terlihat di awal event banyak penonton yang bermunculan di kolom komentar. Di menit ke-5 dan 7 @anindyatejo mencapai nilai 20 karena komentarnya menanggapi topik diskusi, namun langsung menurun ke nilai 0 karena *host* dan narasumber tidak menanggapi komentar. Selama sesi dengan narasumber 2 komentar juga tidak ramai karena adanya kesalahan teknis yang fatal hingga koneksi *host* terputus dan IG Live harus diulang kembali. Meskipun begitu di akhir diskusi dengan narasumber 2, salah satu penonton bisa mencapai nilai 20 karena menanggapi diskusi tersebut. Pada akhir event, grafik terlihat kembali rapat dan bahkan ada yang mencapai nilai 20 karena narasumber eksternal yaitu Kinokuniya yang menjelaskan cara berbelanja *online* di Kinokuniya sehingga muncul beberapa pertanyaan dari penonton yang tertarik, dan ada pula penonton yang mengapresiasi kehadiran Kinokuniya dalam Floo Network melalui *emoji*.

***Perbedaan Liminalitas Pengurus dan Penonton pada Network***



**Gambar 12 Grafik Liminalitas Pengurus dan Grafik Liminal Penonton**

Dari grafik liminalitas pengurus dan grafik liminal penonton terlihat bahwa pengurus dan penonton memiliki liminalitas yang berbeda. Bagian ini menjelaskan beberapa perbedaan yang peneliti temukan. Pertama dari gambar 12 dapat terlihat bahwa grafik liminalitas pengurus memiliki garis grafik yang rapat dan selalu menyambung hingga akhir, berbeda dengan grafik liminal penonton yang renggang. Perbedaan ini menunjukkan bahwa frekuensi liminalitas pengurus terjadi berhari-hari karena mereka melakukan banyak persiapan sebelum acara seperti mencari dan menentukan topik, menghubungi narasumber, melakukan *briefing*, dan lainnya. Kemudian dilanjutkan ketika event berlangsung dan setelah event selesai pun masih dilanjutkan dengan evaluasi episode terkait. Sedangkan dari sisi penonton menunjukkan bahwa keadaan liminal terjadi dalam waktu singkat yaitu dalam waktu jam, karena pada Floo Network penonton mulai terlibat ketika event berlangsung di IG Live.

Selain itu, terlihat pula bahwa pengurus bisa mencapai tingkat liminalitas yang paling tinggi yaitu di titik 30, sedangkan penonton tingkat liminal tertingginya hanya bisa mencapai di titik 20. Hal ini dapat terjadi karena pengurus bisa memiliki peran sebagai *host* ataupun narasumber yang keduanya akan tampil di depan layar sehingga domain elemen ritual lebih banyak digunakan oleh pengurus dibandingkan dengan penonton yang hanya dapat terlihat melalui kata-kata di kolom komentar.

## **Kesimpulan dan Saran**

### ***Kesimpulan***

Dari grafik liminalitas pengurus, topik dan peran yang responsif menghasilkan liminalitas yang berbeda-beda walaupun suatu ritual dilalui secara bersamaan. Tingkat liminalitas peran *host* pada tahap liminal selalu dijaga oleh peserta ritual. Peran narasumber dan penonton tidak bisa melebihi tingkat liminalitas *host*, peran *host* akan selalu memiliki liminalitas tertinggi walaupun diperankan oleh aktor yang berbeda-beda. Komunitas IHP dapat membagikan otoritas dan oportunitas secara bergantian. Peran-peran penting dalam komunitas tidak lagi menjadi dominan dalam pelaksanaan event *online* komunitas. Liminalitas menjadi bukti adanya kebersamaan tersebut. Sehingga liminalitas merupakan faktor penting dalam sebuah event *online* komunitas.

Sedangkan dari sisi penonton, peneliti menemukan bahwa masalah teknis dan pemilihan topik yang sensitif dapat membuat renggang liminal yang terjadi penonton, oleh karena itu *host* perlu menjaga liminal penonton agar tetap tinggi dan rapat (tidak hilang). Liminal penonton penting untuk dijaga agar pengalaman ritual yang terjadi di Floop Network menjadi berkesan. Dengan seringnya *host* melakukan interaksi dengan penonton dalam hal yang berkaitan dengan topik di setiap episode dan dengan adanya narasumber eksternal, tingkat liminal penonton akan menjadi lebih tinggi. Interaksi yang menggunakan fantasi Harry Potter seperti mantra, tongkat sihir, dan lainnya pun juga akan meningkatkan liminal penonton.

Jika dibandingkan dengan pengurus, frekuensi liminalitas pengurus terjadi lebih lama (berhari-hari) daripada penonton yang terjadi dalam waktu jam karena pengurus terlibat dari sebelum dan setelah event dan selalu tampil di depan layar, sedangkan penonton hanya terlibat ketika event berlangsung dan hanya terlihat di kolom komentar.

### ***Implikasi***

Untuk akademisi, penelitian ini berkontribusi pada literatur yang terkait dengan topik liminalitas dalam industri pariwisata, khususnya pada sebuah event *online* komunitas. Dengan fokus membahas tentang bagaimana liminalitas terjadi dalam suatu event *online* komunitas yang berlangsung dalam frekuensi yang berdekatan.

Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan implikasi kepada komunitas untuk memperkuat hubungan antar anggota, solidaritas, dan tanggung jawab moral walaupun tanpa adanya pertemuan secara fisik.

Untuk *brand*, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam pada proses pelaksanaan suatu event *online* komunitas, dimana *brand* yang ingin berkolaborasi dengan komunitas perlu mengetahui pentingnya liminalitas pada event *online* yang berlangsung dalam frekuensi yang berdekatan.

Terakhir, penelitian ini dapat memperluas pemahaman peneliti mengenai konsep liminalitas, khususnya pada event *online* komunitas yang berlangsung dalam frekuensi yang berdekatan.

### ***Batasan Penelitian***

Adapun batasan dari penelitian ini yang pertama adalah hasil dari penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan dengan konteks yang berbeda karena penelitian ini hanya berfokus pada proses liminalitas pada event *online* komunitas, maka hasil yang ditemukan tidak dapat digeneralisasikan ke event yang berbeda. Selain itu, penelitian ini dilakukan selama 5 bulan dan pengambilan data dilakukan selama 1 bulan, sehingga hasil yang ditemukan tidak dapat digeneralisasikan pada penelitian dengan kurun waktu yang berbeda. Selain itu, penelitian ini hanya melakukan wawancara dengan pengurus Floo Network karena mereka terlibat di keempat episode yang kami teliti. Sedangkan data penonton Floo Network diambil dari komentar ketika event dilaksanakan di IG Live.

Dikarenakan adanya kewajiban untuk *social distancing* di tengah pandemi COVID-19, peneliti hanya mengambil data dengan melakukan wawancara *online* dan observasi *online*, sehingga hasil dari penelitian ini dapat berbeda jika menggunakan teknik pengambilan data yang berbeda seperti; observasi langsung, *focus group discussion*, wawancara langsung, dll. Selain itu, peneliti hanya melakukan observasi *online* melalui media sosial instagram.

### ***Saran***

Suatu komunitas dalam melaksanakan ritual secara *online* perlu memberikan otoritas dan oportunitas secara berkala ke para anggota untuk memiliki peran yang penting dalam pelaksanaannya. Hal tersebut dapat menunjukkan rasa kebersamaan yang dimiliki komunitas. Liminalitas para anggota komunitas khususnya yang menjadi penonton Floo Network penting untuk dijaga, oleh karena itu komunitas dapat menjadikan liminalitas pengurus sebagai *benchmark* untuk penonton. Ketika liminal penonton bisa sama tinggi

dengan liminalitas pengurus, maka dapat dikatakan bahwa ritual yang terjadi di Floop Network berhasil. Komunitas sebaiknya membuat kriteria atau standarisasi untuk *host* atau orang yang memandu jalannya ritual seperti memberikan simulasi atau pelatihan beberapa kali kepada orang yang akan menjadi *host*. Mempersiapkan rencana cadangan apabila terjadi masalah teknis juga sebaiknya dilakukan untuk menghindari liminal yang hilang pada penonton. Terakhir, komunitas juga sebaiknya lebih sering mengundang narasumber eksternal karena dilihat dari hasil analisis, penonton menjadi lebih aktif dalam mengapresiasi narasumber yang bukan merupakan anggota komunitas.

Kemudian, ketika *brand* bekerja sama dengan komunitas, sebagai pihak eksternal, *brand* tidak boleh mendominasi karena *brand* juga perlu memiliki rasa kebersamaan yang serupa dengan komunitas. Hal ini dapat dilakukan dengan menjaga liminalitas komunitas secara kolektif, sehingga pengalaman ritual yang dilakukan bersama *brand* menjadi berkesan.

Sementara untuk penelitian selanjutnya, tidak hanya melakukan observasi pada saat event berlangsung, penelitian selanjutnya lebih baik melakukan observasi terhadap setiap informan, sejak sebelum event hingga setelah event dilaksanakan agar data yang dimiliki tidak hanya bersumber pada hasil wawancara. Kemudian wawancara terkait pre liminal sebaiknya dilakukan sebelum event, wawancara terkait liminal sesaat setelah event selesai, dan wawancara terkait post liminal beberapa hari setelah event selesai agar proses *recalling memory* oleh para informan menjadi lebih mudah. Selain itu juga mengeksplor lebih dalam mengenai karakter ritual yang terdapat dalam event *online* komunitas, sehingga berpotensi untuk menemukan karakter lain di luar karakter ritual yang ditemukan di penelitian ini.

## Referensi

- Chalip, L. (2006). Towards social leverage of sport events. *Journal of sport & tourism*, 11(2),109-127.
- Collins, R. (2004). Interaction ritual chains. Princeton: Princeton University Press.
- Foster, C., & McCabe, S. (2015). The role of liminality in residential activity camps. *Tourist Studies*, 15(1),46-64.
- Getz, D., & Page, S.J. (2016). Progress and prospects for event tourism research. *Tourism Management*, 52,593-631.

- Haimson, O. (2018). Social Media as Social Transition Machinery. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2(CSCW), 1–21. doi: 10.1145/3274332
- Haverinen, A. (2016). “Facebook, Ritual and Community – Memorialising in Social Media.” *Ethnologia Fennica*, vol. 42, 2016, doi:10.23991/ef.v42i0.59284.
- Jacobs, S. (2007). “Virtually Sacred: The Performance of Asynchronous Cyber-Rituals in Online Spaces.” *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 12, no. 3, 2007, pp. 1103–1121., doi:10.1111/j.1083-6101.2007.00365.x.
- La Face, S. (2017). The Internet, Aesthetic Experience, and Liminality. *Claremont McKenna College*
- Lamont, M. (2014). Authentication in sports tourism. *Annals of Tourism Research*, 45,1-17.
- Madge, C. & O’connor H. (2005). “Mothers in the Making? Exploring Liminality in Cyber/Space.” *Transactions of the Institute of British Geographers*, vol. 30, no. 1, 2005, pp. 83–97., doi:10.1111/j.1475-5661.2005.00153.x.
- Refanda, A., Dalila, D., Ardianto, E., Hartono, Y. (2020). Eksplorasi Elemen Ritual Pada Event *Online* Komunitas.
- Simons, I. (2018). Events and online interaction: the construction of hybrid event communities. *Leisure Studies*, 38(2), 145–159. Doi: 10.1080/02614367.2018.1553994
- Sterchele, D. (2020). Memorable tourism experiences and their consequences: An interaction ritual (IR) theory approach. *Annals of Tourism Research*, 81, 102847. doi: 10.1016/j.annals.2019.102847
- Sterchele, D., & Saint-Blancat, C. (2015). Keeping it liminal. The Mondiali Antirazzisti (Anti- racist World Cup) as a multifocal interaction ritual. *Leisure Studies*, 34(2),182-196.
- Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. London:Aldine Transaction.
- Van Gennep, A. (1960). *The rites of passage*[1909]. London: Routledge.
- Welty Peachey, J., Borland, J., Lobpries, J., & Cohen, A. (2015). Managing impact:leveraging sacred spaces and community celebration to maximize social capital at a sport-for- development event. *Sport management review*, 18(1),86-98.
- Wu, S., Li, Y., Wood, E. H., Senaux, B., & Dai, G. (2020). Liminality and festivals— Insights from the East. *Annals of Tourism Research*, 80, 102810. doi: 10.1016/j.annals.2019.102810