



PEMANFAATAN QUORA SEBAGAI ALAT *KNOWLEDGE SHARING* DALAM RUANG “KISAH-KISAH YANG TERLUPAKAN”

Inggar Dwi Octafiani¹, Putut Suharso²
Universitas Diponegoro

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 27 Jun 2023

Accepted: 10 Jul 2024

Published: 24 Des 2024

Keyword:

Quora Platform,
Knowledge Sharing,
Space of “Kisah-Kisah
yang Terlupakan”

ABSTRACT

Dalam upaya mencapai misi platform Quora yaitu memberdayakan orang untuk berbagi dan mengembangkan pengetahuan dunia, Quora memfasilitasi pengguna untuk membuat sebuah ruang dengan konten khusus. Sebanyak 100 ribu lebih pengguna telah bergabung dan mengikuti ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” dalam meraih tujuan membagikan pengetahuan mengenai penggalan sejarah umat manusia melalui pemanfaatannya oleh *knowledge contributor* (kc) dan *knowledge seeker* (ks). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan platform Quora sebagai alat berbagi pengetahuan utamanya dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk mengeksplorasi dan menggali secara lebih dalam terkait pengalaman yang dimiliki oleh kc dan ks. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, wawancara dan studi dokumen. Informan penelitian terbagi menjadi dua kategori yaitu *knowledge contributor* (kc) dan *knowledge seeker* (ks) dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yang menentukan informan berdasarkan kriteria tertentu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kc dan ks menggunakan pengalaman pengguna informasi, motivasi berbagi dan mencari pengetahuan, seleksi kualitas informasi dan melihat potensi untuk dapat memaksimalkan pemanfaatan ruang sebagai media berbagi pengetahuan. Secara keseluruhan ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” telah melakukan pengelolaan terorganisir dengan melakukan seleksi terhadap kontributor dan penambahan jumlah kontributor bertahap seiring bertambahnya pengikut, sedangkan ks mendapatkan kepuasan dari pengetahuan yang telah dibagikan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengetahuan dan informasi mengenai pemanfaatan media *online* sebagai alat yang berguna bagi berbagi pengetahuan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi seperti adanya berbagai media digital membawa daya tarik tersendiri bukan hanya sebagai media berkomunikasi tetapi juga dijadikan sebagai wadah dalam memenuhi kebutuhan informasi. Perkembangan teknologi informasi berkelanjutan menyediakan platform-platform media digital yang difungsikan sebagai alat untuk berbagi pengetahuan. Dengan teknologi informasi internet yang matang, teknologi informasi telah menjadi alat penting untuk berbagi pengetahuan (Pang dkk., 2020). Masyarakat yang memiliki kesadaran akan kebutuhan informasi akan mencoba untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan berbagai cara.

Platform Quora merupakan salah satu media digital yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat seperti pengetahuan baru mengenai sejarah yang dapat dimanfaatkan oleh remaja hingga dewasa untuk menambah wawasan pengetahuan dengan bacaan ringan. Sajian pengetahuan yang dibagikan dalam platform Quora dapat menjadi pengisi waktu luang agar berguna untuk menambah ilmu yang bermanfaat. Platform ini berbasis tanya-jawab yang memungkinkan terjadinya komunikasi pada informasi yang disebar. Quora adalah platform tanya-jawab yang memberdayakan orang untuk berbagi dan mengembangkan pengetahuan dunia (Quora, 2022). Quora adalah *question & answer* dan *knowledge sharing* platform (Xu dkk., 2019). Quora merupakan platform terbuka yang memungkinkan orang-orang di seluruh dunia untuk membagikan pengetahuan tentang banyak topik, pemasaran, atau industri (Maya, 2020). Platform Quora menyediakan akses kepada semua pengguna untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendukung naik jawaban, memberi komentar, memproduksi ulang jawaban, dan mengirim pesan pribadi kepada pengguna lain. Platform Quora merupakan situs web penjawab pertanyaan saat pengguna mengajukan pertanyaan dan pengguna lain menanggapi (Sharma dkk., 2019). Keberadaan platform Quora menjadi salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasi, bertukar pengetahuan, dan berinteraksi dengan jaringan komunikasi yang luas.

Sebenarnya hanya memperoleh pengetahuan saja belum cukup untuk mencapai tujuan, oleh karena itu penting bahwa pengetahuan harus dibagikan kepada orang lain. Untuk itu berbagi pengetahuan memainkan dua peran penting yaitu kontributor pengetahuan (*Knowledge Contributor*) dan pencari pengetahuan (*Knowledge Seeker*) (Chatterjee dkk., 2020). Kontributor pengetahuan dan pencari pengetahuan dianggap

sebagai moderator yang mempengaruhi penggunaan platform media untuk berbagi pengetahuan. Pencari pengetahuan berusaha memenuhi kebutuhan informasinya dan kontributor pengetahuan menyediakan informasi tersebut. Sedangkan keberhasilan berbagi pengetahuan didefinisikan sebagai sejauh mana elemen pengetahuan yang mendasari telah diciptakan kembali oleh penerima agar sesuai dengan sumbernya. Sagafi-nejad (dalam Cummings, 2003) mensintesis empat kelompok variabel yang mempengaruhi berbagi pengetahuan yang meliputi karakteristik teknologi, cara berbagi, profil yang terlibat, dan faktor lingkungan seperti daya serap teknologi seseorang.

Data yang dilansir dari laman (Similarweb, 2023) pada bulan Maret sampai Mei, pengunjung Quora meningkat dari angka 743,6 juta, 747,5 juta, dan 806 juta perbulan. Jumlah tersebut menandakan bahwa jumlah pengguna dan aktivitas dalam Quora bertambah seiring berjalannya waktu. Platform Quora menempati peringkat dunia nomor 61 sebagai *website* yang banyak dikunjungi. Platform Quora memiliki misi yaitu memberdayakan orang untuk berbagi dan mengembangkan pengetahuan. Melalui misi tersebut platform Quora memfasilitasi pengguna untuk memilih konten-konten menarik menurut persepsi pengguna dan menyediakan akses pada ruang-ruang yang dibuat oleh para kontributor sesuai dengan konten yang ada di dalamnya. Ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” merupakan ruang dengan jumlah pengikut paling banyak dibandingkan dengan ruang lainnya. Pada awal tahun 2022 ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” pada platform Quora memiliki pengikut lebih dari 105,9 ribu dengan jumlah kontributor sebanyak 66. Jumlah ini berarti bahwa pengguna aktif Quora telah bertambah dan akan terus bertambah. Sedangkan pada awal tahun 2023 ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” memiliki pengikut lebih dari 124 ribu dengan jumlah kontributor sebanyak 72. Ruang ini telah secara konsisten membagikan informasi berupa penggalian misteri sejarah umat manusia yang meliputi berbagai topik seperti sejarah, politik, kebudayaan, agama, fakta-fakta unik, tokoh pahlawan, dan topik-topik lain. Sedangkan pada ruang lain seperti Literasi memiliki pengikut 19,5 ribu dengan 23 kontributor, ruang Cerita Terbaik memiliki pengikut 3,2 ribu dengan 1 kontributor dan Postingan Menarik dan Bermanfaat memiliki pengikut 53,2 ribu dengan 24 kontributor.

Ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” merupakan salah satu ruang dalam platform Quora yang memiliki misi membagikan pengetahuan mengenai penggalian sejarah umat manusia. Melalui hal tersebut ruang ini dimanfaatkan pengguna untuk

berbagi pengetahuan secara lebih spesifik. Sejalan dengan hal tersebut peneliti ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” sebagai alat berbagi pengetahuan berdasarkan perspektif pengguna yaitu kontributor pengetahuan (*Knowledge Contributor*) dan pencari pengetahuan (*Knowledge Seeker*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan platform Quora sebagai alat berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” yang secara khusus membahas mengenai penggalan sejarah umat manusia. Berdasarkan tujuan tersebut, jenis metode penelitian adalah kualitatif yang digunakan apabila ingin melihat dan mengungkapkan suatu keadaan maupun suatu objek dalam konteksnya; menemukan makna (*meaning*) atau pemahaman yang mendalam tentang suatu masalah yang dihadapi (Yusuf, 2017). Penelitian ini menekankan pada pemahaman terkait masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas (*natural setting*) yang holistik, kompleks, dan rinci. Tujuan penelitian kualitatif ada dua yaitu: (1) menggambarkan dan mengungkapkan, dan (2) menggambarkan dan menjelaskan (Anggito & Setiawan, 2018). Melalui pendekatan fenomenologi penelitian ini ingin menggali lebih dalam kaitannya dengan struktur kesadaran manusia mengenai apa yang dialami. Fenomologi bertujuan untuk mencari hakikat atau esensi dari pengalaman sebagaimana disadari (Raco, 2010). Penelitian fenomenologi membiarkan informan mengungkapkan pengalamannya sehingga akan diperoleh hasil berupa hakikat dari pengalaman tersebut.

Penelitian menggunakan penarikan informan menggunakan metode *purposive sampling* yang dipilih berdasarkan kriteria yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Informan terbagi menjadi dua kategori, pertama yaitu *knowledge contributor (kc)* yang diambil dari kontributor ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” tanpa membatasi perbedaan usia, pekerjaan, dan pendidikan. Kedua yaitu *knowledge seeker (kc)* yang diambil dari pengikut ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Merupakan pengguna aktif platform Quora
- 2) Merupakan pengikut ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”

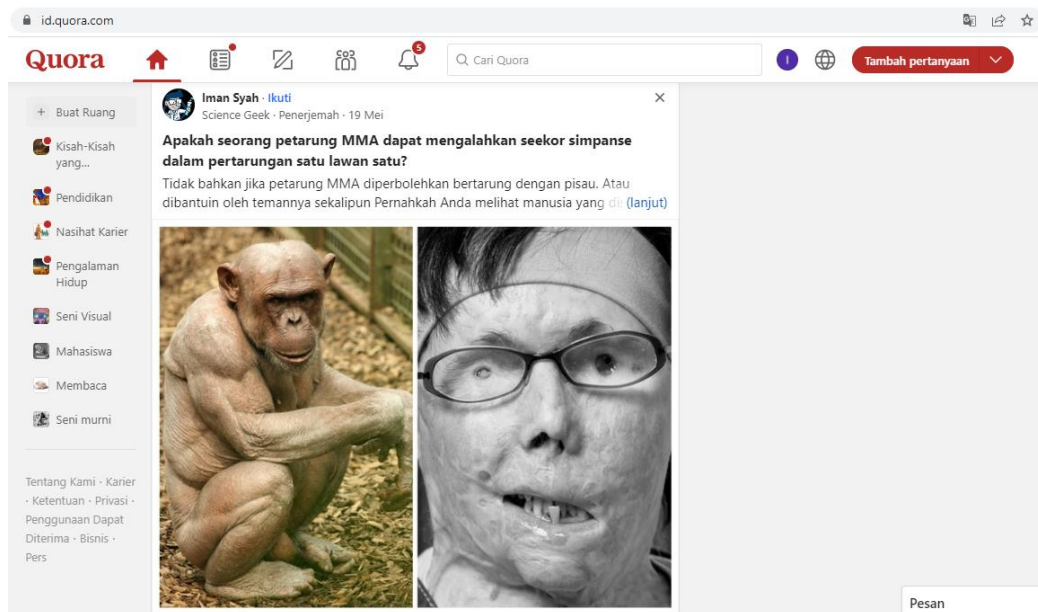
- 3) Dalam tiga bulan terakhir aktif memberikan umpan balik kiriman yang dibagikan dalam ruang berupa dukungan naik, komentar dan produksi ulang jawaban.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi non-partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumen. Model analisis yang digunakan menurut Miles & Huberman (dalam Rijali, 2018) merupakan aktivitas yang dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan dan penarikan simpulan. Dalam menjaga kualitas data (*mantaining quality*) mengenai isu subjektivitas dan bias penelitian, maka penelitian berusaha menjaga kredibilitas, akurasi dan memastikan bahwa penelitian bersifat netral. Oleh karena itu, penelitian menggunakan teori dari Raco (2010) untuk menjamin kualitas penelitian dengan validitas, reabilitas, dan tantangan.

HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum Platform Quora

Platform Quora merupakan situs web sejenis Reddit yang berbasis *Question-Answer* dimana pengguna dapat menjadi penanya, penjawab, dan audiens. Penanya adalah orang dengan kebutuhan informasi yang sadar akan kebutuhannya sehingga dalam memenuhi kebutuhan tersebut pengguna mencoba untuk mengajukan pertanyaan kepada pengguna lain secara personal maupun umum. Penjawab adalah orang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan yang lebih mengenai informasi yang dicari dan dibutuhkan oleh pengguna lain. Informasi dapat berupa subjek pengetahuan, opini terhadap suatu masalah, dan pengalaman terkait topik. Selain itu kemampuan dalam menyampaikan informasi juga sangat penting dimiliki oleh penjawab pertanyaan baik berupa *tacit knowledge* maupun *eksplisit knowledge*. Dengan kemampuan berbahasa yang baik penjawab pertanyaan dapat menyajikan informasi yang mudah dipahami, mampu menyusun kalimat dengan runtut sehingga informasi dapat dengan mudah dicerna oleh semua pengguna. Audiens adalah pengguna dengan atau tanpa kebutuhan informasi yang dengan sengaja atau tidak mencari dan menemukan informasi yang menarik minat mereka. Proses berbagi pengetahuan dalam platform Quora bergantung pada *feedback* audiens terhadap informasi yang ada yaitu dari jumlah penayangan, jumlah *upvote* atau dukungan naik, komentar, dan produksi ulang jawaban.



Gambar 1. Beranda Platform Quora

(sumber: <https://id.quora.com>)

Gambar 1 merupakan tampilan beranda platform Quora. Tidak jauh berbeda dengan milik Reddit, platform Quora menyediakan fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam mencari dan menemukan informasi. Pada bagian kiri halaman ditampilkan beberapa ruang yang pada tiap-tiap ruangnya memiliki fokus pada konten tertentu seperti pendidikan, nasihat karier, bahasa Inggris, seni, pengaturan hidup, seni visual, membaca, mahasiswa, dan masih banyak lagi. Ruang-ruang tersebut memiliki akses terbuka sehingga semua pengguna dapat leluasa mengakses informasi di dalamnya. Ruang dalam platform Quora juga dapat diikuti oleh pengguna sehingga nantinya pengikut ruang akan mendapatkan pemberitahuan atau notifikasi apabila terdapat postingan baru. Sesama pengguna Quora juga dapat saling mengikuti satu sama lain dan berkirim pesan langsung. Quora membatasi pengguna yang tidak saling mengikuti berkirim pesan maksimal kepada dua pengguna asing.

Dalam konten Quora tersedia kolom yang dapat digunakan pengguna untuk mengajukan pertanyaan terbuka kepada seluruh pengguna platform atau dapat mengajukan pertanyaan kepada pengguna tertentu sesuai dengan kebutuhan. Tersedia juga fitur notifikasi untuk memberitahukan pembaharuan seperti pengikut baru, pertanyaan yang diajukan oleh pengguna lain, dan informasi baru dibagikan dalam ruang yang diikuti. Selain itu, Quora juga

menyediakan fitur yang menampilkan konten yang menjadi *trending topic*, di mana konten tersebut akan muncul pada halaman beranda. Beranda platform Quora menampilkan konten acak yang mungkin diminati oleh pengguna. Konten yang muncul adalah jenis konten yang telah mendapatkan banyak *feedback* dari pengguna lain, seperti banyaknya dukungan naik, komentar, dan produksi ulang.

2. Berbagi Pengetahuan dalam Ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”

Platform Quora menyediakan fitur untuk membuat sebuah ruang yang berfokus pada subjek tertentu seperti konten mengenai topik kesejarahan yang dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”. Keberadaan *Knowledge Contributor* (KC) dan *Knowledge Seeker* (KS) sangat berperan penting bagi kelangsungan jalannya ruang. Tanpa KC ruang dalam platform hanya akan menjadi wadah tanpa isi karena tidak ada arus informasi. Sedangkan tanpa adanya KS informasi yang dibagikan tidak akan memiliki nilai karena tidak sampai pada audiens. Proses berbagi pengetahuan tidak akan berjalan baik apabila KC dan KS tidak dapat memainkan perannya dengan baik.



Kisah-Kisah yang Terlupakan · Mengikuti
Dikirimkan oleh Ignatius · 6bln

Sebuah pandangan menarik terkait akhir dari apa yang dikenal sebagai the Golden Age of Islam.



Akal Sehat · 6bln

Menurut kamu, apa yang menjadi penyebab kemunduran Islam setelah melalui masa keemasan di abad ke-8 hingga 14?

Saya tidak percaya adanya masa keemasan Islam, sebagaimana yang banyak diyakini umum, khususnya umat Islam. Alasannya begini: 1. Istilah “the golden age of Islam” sebenarnya datang dari orang-orang Eropa, khususnya mereka (Kri: (lanjut)

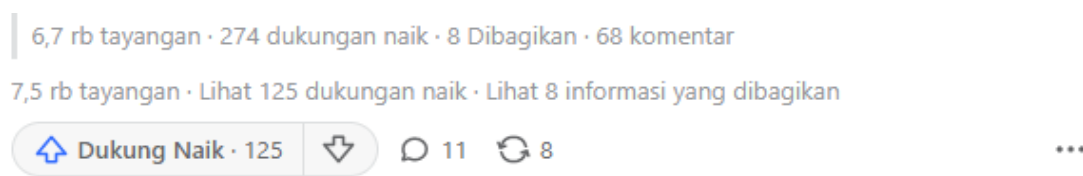


Gambar 2. Proses Berbagi Pengetahuan dalam Ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”

(sumber: <https://id.quora.com>)

Sebuah konten telah dibagikan dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” pada 9 November 2022 yang membahas mengenai jawaban yang diberikan oleh pemilik akun bernama Akal Sehat dari pertanyaan “Menurut kamu, apa yang menjadi penyebab kemunduran Islam setelah melalui masa keemasan di abad ke-8 hingga 14?”. Kontributor ruang atas nama Ignatius Rieza membagikan konten jawaban milik Akal Sehat ke dalam ruang dengan memberikan opini pribadinya mengenai konten tersebut dengan penjelasan “Sebuah pandangan menarik terkait akhir dari apa yang dikenal sebagai the *Golden Age of Islam*”. Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun KC dalam ruang berkerja sebagai penyedia pasokan informasi namun mereka juga sekaligus dapat menjadi KS. KC menemukan konten baru yang sesuai dengan isi ruang, membaca isi informasi dengan seksama, menambah pengetahuan dari pandangan baru orang lain, kemudian menyebarkannya kepada audiens ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” agar konten yang ditemukan tersebut dapat dengan mudah diakses oleh pengikut. KC dapat sekaligus memainkan peran ganda, namun hal ini tidak berlaku bagi KS.

Dalam perannya KS bertugas sebagai penerima pesan. Selain itu KS bertindak sebagai audiens yang menilai kualitas informasi, menetujui atau menolak, memberikan dukungan naik, dukungan turun, membagikan ulang, dan memberikan komentar. Adanya KS membantu KC memahami bagaimana informasi yang menarik, mudah dipahami, dan banyak diminati. Sehingga nantinya dalam membuat konten KC dapat merujuk kepada kebiasaan KS mencari informasi dan bagaimana sebuah konten dapat diterima dengan baik. KS. Contoh *Feedback* KS terhadap kiriman yang dibagikan dapat dilihat dalam gambar 3



Gambar 3. *Feedback* Pengguna Terhadap Kiriman yang Dibagikan

(sumber: <https://id.quora.com>)

Pada gambar 3 ditampilkan bahwa konten yang dibagikan dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” berhasil mendapatkan *feedback* audiens berupa 125 dukungan naik, 11 komentar, dan 8 kali dibagikan ulang. Sedangkan dalam konten asli milik Akal Sehat sebagai pemilik konten berhasil mendapatkan sebanyak 6,7 ribu tayangan, 274 dukungan naik, 8 kali dibagikan ulang, dan 68 komentar. Dengan pembagian ulang konten jawaban dapat menjangkau audiens yang lebih luas sehingga informasi yang disajikan dapat dikonsumsi oleh lebih banyak orang, mendapat perhatian, dan menambah wawasan baru bagi pengguna.

Siklus pembagian ulang konten dapat menjadi siklus yang berulang dengan tujuan untuk memperluas jangkauan informasi. Oleh karena informasi terus-menerus bertambah seiring berjalannya waktu, konten lama memungkinkan untuk terkubur dengan konten-konten baru. Sehingga dalam hal ini siklus berbagi ulang informasi sangat berguna untuk memunculkan kembali konten berisi informasi penting. Selain itu, aktivitas ini juga dapat meminimalisir adanya pertanyaan serupa sehingga tidak terjadi informasi ganda yang tidak perlu.

PEMBAHASAN

1. Pengalaman Pengguna dalam Berbagi dan Mencari Pengetahuan

Pengalaman pengguna (*user experience*) atau UX adalah bagaimana cara seseorang merasakan ketika menggunakan sebuah produk, system, atau jasa (Saragih dkk., 2020). Pengalaman pengguna memiliki berbagai aspek seperti pengalaman, pengaruh, arti dan nilai dari interaksi manusia dengan komputer atau juga termasuk aspek praktis seperti kegunaan, kemudahan dan efisiensi dari sebuah sistem yang digunakan. Pengalaman pengguna informasi bersifat subjektif tergantung waktu dan keadaan. Pada bagian ini dibagi menjadi dua pembahasan yaitu sebagai berikut:

1.1 Pengalaman *Knowledge Contributor (KC)* dalam Berbagi Pengetahuan

Pemanfaatan ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” pada platform Quora digunakan untuk membangun pengalaman KC agar dapat lebih mengenal dan mampu mengoptimalkan segala fitur yang tersedia. Pengalaman KC berkaitan erat

dengan kenyamanan yang secara signifikan berpengaruh pada penggunaan platform secara berkelanjutan. KC menjadikan kemampuan menulis dan menyeleksi kiriman yang dimiliki sebagai dasar dari aktivitas berbagi pengetahuan yang merupakan tanggung jawab setelah terpilih menjadi kontributor dalam ruang yaitu membagikan pengetahuan yang sesuai dengan konten ruang.

Informan selaku KC memiliki perspektif yang berbeda dalam menyikapi fenomena berbagi pengetahuan antara lain sebagai sebuah tanggung jawab, bacaan ringan, dan penambah wawasan pengetahuan. Tanggung jawab diartikan sebagai tugas yang dimiliki KC yang telah diseleksi dan dipilih oleh admin ruang untuk berkontribusi dalam menyebarkan pengetahuan yang sesuai dengan konten ruang. Salah satu informan membagikan cerita yang unik mengenai tanggung jawab dalam pandangannya sebagai orang yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris dan Perancis, serta aksesnya terhadap informasi dari negara Eropa. Informan menjelaskan bahwa keberadaannya di negara Perancis menggugah dirinya untuk memikirkan kontribusi apa yang dapat dilakukan untuk menambah literasi dan pengetahuan masyarakat mengenai sejarah Eropa. Maka melalui pemikiran tersebut informan aktif menulis dengan menjawab berbagi jawabane dari pertanyaan tentang sejarah Eropa dengan menambahkan pemikiran, dan menunjukkan ke netralan dalam tulisannya.

Ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” menyediakan beragam kiriman mengenai sejarah yang dikemas ke dalam bahasa tulisan dengan daya serap mudah bagi orang awam. Kiriman bersifat ringan sehingga dapat menjadi bahan bacaan yang dapat mengisi waktu luang. Setiap kiriman yang dibagikan mengandung informasi, urgensi dan pengetahuan sehingga esensi dari kiriman dapat dirasakan oleh KC sebagai penambah wawasan pengetahuan. Meskipun keberadaan KC bertujuan untuk menambah kiriman namun hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa KC juga dapat berperan sebagai pencari pengetahuan, ketika antar KC saling melengkapi kiriman yang dibagikan dalam ruang.

1. 2 Pengalaman *Knowledge Seeker (KC)* dalam Mencari Pengetahuan

KS diartikan sebagai seorang pencari pengetahuan yang memiliki dasar kegemaran membaca konten yang disediakan ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”. Sajian kiriman yang dibagikan mampu menarik perhatian KS sehingga melakukan

penelusuran lebih mendalam terhadap konten sejarah melalui akses terbuka ruang. Keuntungan yang didapatkan oleh KS yang merupakan pengikut ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” adalah adanya notifikasi atau pemberitahuan ketika KC membagikan kiriman. Dengan sorotan notifikasi berupa pertanyaan dan sedikit jawabane tampilan ini menimbulkan rasa penasaran KS untuk membuka kiriman. Mencari pengetahuan diartikan oleh KS sebagai salah satu aktivitas mengakses informasi dan pengetahuan secara gratis di ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” dengan jenis bacaan ringan yang berkualitas dan mampu menambah wawasan pengetahuan. Aktivitas tersebut juga dipandang sebagai cara lain menghabiskan waktu bermain *smartphone* yang bermanfaat.

2. Motivasi sebagai Dorongan dalam Berbagi dan Mencari Pengetahuan

Motivasi berarti dorongan untuk bergerak atau didefinisikan sebagai suatu hal yang mempengaruhi perilaku manusia untuk bertindak menurut cara-cara tertentu sehingga membawa ke arah yang optimal (Lewaherilla, 2021). Terdapat dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik saat individu melakukan sesuatu untuk tujuan dan kepentingan diri sendiri karena adanya ketertarikan dan menikmati hal tersebut. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah saat individu melakukan sesuatu untuk alasan instrumental.

2.1 Motivasi *Knowledge Contributor (KC)* Berbagi Pengetahuan

Motivasi KC dalam aktivitas berbagi pengetahuan didorong oleh motivasi intrinsik dari kesenangan tersendiri saat menemukan suatu pengetahuan yang menarik dan unik sehingga terdapat keinginan yang besar untuk menyebarluaskan ke banyak pengguna. Selain itu, ada dasar kemampuan yang dimiliki yaitu menulis konten sejarah, KC memiliki harapan dan tujuan tertentu yaitu mendapatkan kepuasan dari proses aktualisasi diri. KC berusaha memanfaatkan motivasi yang dimiliki sebagai sebuah kekuatan untuk melakukan aktivitas berbagi pengetahuan secara berkelanjutan, sehingga keberadaannya dapat bermanfaat bagi orang lain. Adapun beberapa manfaat yang didapatkan adalah keinginan untuk memakmurkan orang lain tanpa imbalan (*altruism*), kepercayaan bahwa apa yang dilakukan dapat bermanfaat (*expected reciprocal benefit*), penghargaan atau kehormatan pada setiap usaha yang bernilai positif (*reputation*), adanya alasan rasional bahwa objek dapat dipercaya (*trust*), dan nilai yang dirasakan dari manfaat yang didapatkan melalui

hubungan dari aktivitas berbagi pengetahuan (*expected relationship*). Gambar 4 merupakan salah satu tulisan yang diproduksi oleh informan untuk menunjukkan bahwa melalui motivasi dan kemampuan telah mampu mendorongnya untuk produktif dalam menulis sesuai dengan bidang keahlian.



Gambar 4. Tulisan KC ruang "Kisah-Kisah yang Terlupakan"

(sumber: <https://id.quora.com>)

Tulisan yang dibagikan oleh informan atas nama Okta Koulapic menjawab pertanyaan mengenai "Mengapa Finlandia ada wajib militer? Apa karena bertetangga dengan raksasa Rusia (dan sebelumnya Soviet)?". Jawaban tersebut diunggah dalam akun pribadinya dan berhasil mendapat dukungan naik sebanyak 310 kali, 55 komentar, dan 8 kali diproduksi ulang. Kualitas tulisan dapat dilihat dari penggunaan bahasa yang mudah dipahami, adanya tautan yang merujuk pada sumber yang digunakan, dan adanya gambar. Okta Koulapic telah memproduksi sebanyak 1000 jawaban yang Sebagian besar merupakan sejarah yang ada di dunia utamanya Indonesia dan Eropa utamanya Perancis.

2.2 Motivasi *Knowledge Seeker (KS)* Mencari Pengetahuan

Motivasi KS dalam mencari pengetahuan timbul dari adanya dorongan untuk memenuhi kebutuhan akan minat terhadap konten yang disediakan pada ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”. Melalui akses pada kiriman yang dibagikan berhasil menarik para pengguna Quora untuk ikut bergabung menjadi pengikut yang setia memberikan umpan balik pada kiriman yang dianggap menarik. Kiriman tersebut menyajikan pengetahuan yang dikemas dengan bacaan ringan yang mudah dipahami, penggunaan bahasa yang tidak formal dan keunikan.

Pencari informasi lebih menyukai pengetahuan yang dianggap baru, jarang diketahui dan belum banyak dijamah oleh orang-orang. Selain itu, logika yang dibangun oleh penulis dalam menjawab pertanyaan juga menjadi andil yang cukup besar dalam menarik audiens. Dari pencarian yang dilakukan dalam ruang “Kisah Kisah yang Terlupakan” tidak jarang KS yang membagikan kiriman tersebut ke media lain seperti WhatsApp. Hal tersebut didorong oleh keinginan KS untuk menunjukkan sesuatu hal baru kepada orang lain di ruang platform Quora. Ini juga menjadi cara tidak langsung KS memperkenalkan platform Quora ke lebih banyak orang yang mungkin belum pernah mengetahui. Bahwa platform Quora memberikan manfaat melalui aktivitas berbagi pengetahuan dengan bahan bacaan yang ringan untuk semua pembaca.

3. Seleksi Informasi untuk Menentukan Kualitas Informasi

Kegiatan mengevaluasi informasi merupakan proses penilaian kualitas informasi untuk menjustifikasi pemilihan informasi yang melibatkan pemikiran kritis dan penggunaan kriteri serta standard (Liliana, 2021).

3.1 Seleksi Informasi *Knowledge Contributor (KC)*

Seleksi informasi digunakan untuk mengoptimalkan pemanfaatan ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” dalam menilai derajat kepercayaan dan kualitas dari kiriman yang dibagikan. Oleh karena semua pengguna Quora berhak untuk memproduksi informasi dalam bentuk apapun, untuk itu seleksi informasi dibutuhkan kaitannya pengguna dapat memastikan bahwa informasi bersifat faktual dan kredibel. Dalam menyeleksi informasi KC memiliki kriteria yang berbeda-beda tergantung pada pribadi individu. Namun, secara keseluruhan kriteria tersebut dapat dikelompokkan menjadi beberapa aspek, seperti menarik, unik, memiliki urgensi, catatan kaki, logika yang dibangun, umpan balik dari pengguna lain, dan gambar.

Setiap orang memiliki persepsi berbeda untuk mengukur bahwa informasi bersifat menarik dan unik. Sehingga ini menjadi peluang dan kemudahan bagi KC untuk saling melengkapi kiriman dalam memenuhi kebutuhan dan ketertarikan pengikut ruang. Memiliki urgensi diartikan sebagai kecocokan kiriman terhadap konten yang telah ditentukan ruang. Karena ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” merupakan ruang yang khusus membahas mengenai sejarah, diharapkan KC dapat menentukan kiriman apa saja yang sesuai dengan konten. Catatan kaki adalah aspek yang krusial, adanya catatan kaki menunjukkan bahwa penulis tidak sekedar menulis tanpa adanya data dukung yang kuat. Catatan kaki dibutuhkan untuk meningkatkan rasa kepercayaan terhadap pengetahuan yang diproduksi. Logika yang dibangun mengindikasikan pemikiran yang digunakan penulis dalam menginterpretasikan sejarah yang dapat condong ke arah sejawaran maupun diri sendiri. Umpan balik pengguna adalah respon terhadap kiriman yang dapat berupa positif maupun negatif. Umpan balik positif berarti bahwa kiriman mendapatkan banyak atensi dari pengguna sehingga ini menjadi penilaian pengguna lain untuk merasa penasaran dengan kiriman. Sebaliknya, umpan balik negatif menunjukkan adanya ketidaktertarikan pengguna akan kiriman sehingga *feedback* yang didapatkan kecil atau ini juga dapat terjadi apabila tulisan memiliki kualitas yang kurang baik. Konten sejarah adalah cerita-cerita yang terjadi di masa lalu, dikemas dengan cara masing-masing sejarawan, sehingga gambar dijadikan sebagai acuan untuk menentukan kualitas informasi. Gambar yang jarang ditemui lebih berhasil menarik perhatian pengguna.

3.2 Seleksi Informasi *Knowledge Seeker* (KS)

Pengikut ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” tidak serta merta harus mempercayai setiap kiriman yang dibagikan. Mereka berhak untuk melakukan seleksi dan memiliki kiriman mana yang akan dibaca. Dalam penyeleksian KS lebih sederhana dibandingkan dengan KC. Kriteria seleksi informasi KS ditentukan oleh minat individu mengenai cerita sejarah apa yang lebih menarik bagi mereka, seperti sejarah tokoh pahlawan, agama, budaya, politik, dan kisah-kisah menarik. Kriteria yang digunakan KS dikelompokkan menjadi beberapa aspek yaitu menarik tergantung minat individu, catatan kaki dan umpan balik pengguna lain. Terkadang untuk meningkatkan derajat kepercayaan kiriman yang dibagikan KS melakukan

konfirmasi terkait tulisan yang dilakukan di media lain seperti YouTube dan Google. Apabila data yang didapat dari media lain sesuai maka hal tersebut membantu KS untuk percaya terhadap kiriman.

4. Potensi Pemanfaatan Platform Quora sebagai Alat Berbagi Pengetahuan

Potensi didefinisikan sebagai harapan dan kemampuan yang memiliki kemungkinan untuk dikembangkan. Keberhasilan berbagi pengetahuan dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” dapat dilihat dari umpan balik pengguna, kualitas kiriman dan bagaimana pengetahuan yang diserap dapat memberikan manfaat bagi pencari pengetahuan. Adam D’Angelo sebagai CEO platform Quora memberikan penjelasan mengenai metode *Question and Answer* yang dianggap sebagai cara terbaik dalam berbagi pengetahuan. *Question* atau pertanyaan diartikan sebagai permintaan pengetahuan dari individu yang menginginkannya. *Answer* atau jawaban artinya jawabane atas permintaan yang diajukan. Sehingga dalam hal ini *answer* dilakukan oleh orang yang memiliki pengetahuan, kemudian membagikannya kepada orang yang membutuhkan pengetahuan tersebut. Hal ini adalah cara terbaik bagi seseorang untuk mengajukan pertanyaan secara spesifik dan membantu mereka memahami pengetahuan.

Potensi merupakan harapan, yang dalam hal ini KC dan KS melihat dari adanya potensi ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” untuk terus melakukan aktivitas berbagi pengetahuan secara berkelanjutan. Potensi tersebut berupa keunikan ruang dengan konten khusus, mengumpulkan orang dengan minat yang sama dan berbagi pengetahuan secara gratis. Menyikapi keberlanjutan aktivitas ruang KC dan KS menyampaikan beberapa poin yang diharapkan seperti KC merupakan orang yang kompeten, konsistensi KC membagikan pengetahuan, penulis jawaban merupakan orang yang ahli dibidangnya, tulisan mudah dipahami, KS memberikan umpan balik positif dan KC membagikan pengetahuan baru. Harapan-harapan tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi seluruh pengguna ruang untuk senantiasa membangun hubungan yang baik satu sama lain, sehingga keberadaan ruang dan pemanfataannya dapat berjalan dalam jangka waktu yang panjang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan platform Quora sebagai alat berbagi pengetahuan dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”, memainkan dua peran penting yaitu *Knowledge Contributor* (KC) dan *Knowledge Seeker* (KS). Di mana KC merupakan pemasok pengetahuan sedangkan KS adalah pengguna pengetahuan. Terjalannya hubungan yang baik antara KC dan KS menjadikan ruang berjalan sesuai dengan tujuan dan menguntungkan satu sama lain. Selain itu ditemukan juga bahwa KC dan KS menggunakan pengalaman pengguna informasi, motivasi berbagi dan mencari pengetahuan, seleksi kualitas informasi dan potensi agar dapat memanfaatkan platform Quora sebagai alat berbagi pengetahuan. Pemanfaatan merujuk pada aktivitas menggunakan sumber-sumber pengetahuan, sejauh mana seseorang percaya bahwa sistem yang digunakan dapat meningkatkan kualitas diri. Selain itu, pemanfaatan juga berarti harapan, dalam hal ini ditunjukkan dengan menggunakan platform Quora utamanya ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” untuk mengakses informasi mengenai sejarah dan mendapatkan manfaat dari hal tersebut. Baik untuk kepentingan memenuhi kebutuhan atau kepuasan diri.

Pemanfaatan ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan” telah dilakukan secara optimal oleh KC. KC secara terorganisir menuntut kontributor untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan atau menyeleksi informasi sebelum dibagikan ke dalam ruang dan penambahan jumlah KC sering dengan bertambahnya jumlah pengikut ruang. Selain itu KC juga telah secara konsisten membagikan ruang setiap harinya untuk menjaga arus informasi agar ruang bisa terus hidup dan eksis. Sedangkan pemanfaatan oleh KS ditunjukkan dengan adanya kepuasan dari pengikut ruang mengakses pengetahuan yang berguna untuk menambah wawasan dan meningkatkan kualitas diri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap keseluruhan data mengenai pemanfaatan platform Quora sebagai alat berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”, peneliti mengajukan beberapa saran:

1. Bagi admin ruang diharapkan lebih cermat dan bijaksana dalam melakukan seleksi terhadap pengguna yang dijadikan kontributor ruang dengan melihat

kredensial, kemampuan dalam menulis, dan melihat kemungkinan bahwa kontributor adalah orang yang kompeten dalam menjalankan tanggung jawab.

2. Bagi *knowledge contributor (kc)* dan *knowledge seeker (ks)* agar dapat lebih selektif dalam memilih kiriman yang dibagikan memiliki kualitas dan faktual dengan melihat profil penulis, kredensial, dan sumber-sumber yang dicantumkan.
3. Melakukan pengenalan ke lebih banyak orang mengenai platform Quora agar dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak orang dengan cara melakukan promosi ke platform sosial media yang banyak digunakan masyarakat seperti Instagram, Twitter, dan Facebook serta platform audio-visual seperti TikTok dan YouTube.
4. Penelitian ini terbatas pada pemanfaatan platform Quora sebagai alat berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) dalam ruang “Kisah-Kisah yang Terlupakan”. Oleh karena itu penelitian ini dapat diteruskan dengan mengkaji lebih banyak ruang.

DAFTAR RUJUKAN

Anggito, & Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.

Ayuk Nur Lita Indriani, Fuad Fahmiy, Muhammad Muadhom, Ahmad Saefudin. (2024). Pentingnya Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Di Era Society 5.0. *Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi*

Chatterjee, S., Rana, N. P., & Dwivedi, Y. K. (2020). *Social Media as a Tool of Knowledge Sharing in Academia: An Empirical Study using Valance, Instrumentality and Expectancy (VIE) Approach*. <http://hdl.handle.net/10454/18027>

Cummings, J. (2003). *Knowledge Sharing: A Review of the Literature*. The World Bank.

Gagné, M. (2009). A model of knowledge-sharing motivation. *Human Resource Management: Published in Cooperation with the School of Business Administration, The University of Michigan and in alliance with the Society of Human Resources Management*, 48(4), 571-589.

Huysman, M. H., & De Wit, D. H. (2013). *Knowledge sharing in practice (Vol. 4)*. Springer Science & Business Media.

- Lewaherilla, N. C. (2021). *Knowledge Management*. Zahir Publishing.
- Liliana, D. Y. (2021). *Buku Literasi Informasi: Woman Against Disruptive Information on Covid-19 Pandemic in Indonesia*. Cempluk Aksara.
- Lin, W. B. (2008). The effect of knowledge sharing model. *Expert systems with applications*, 34(2), 1508-1521.
- Maity, S., Sahni, J. S. S., & Mukherjee, A. (2015). Analysis and prediction of question topic popularity in community Q&A sites: a case study of Quora. In *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media* (Vol. 9, No. 1, pp. 238-247).
- Maya, L. (2020). *Easy Quora Marketing for Entrepreneurs*. Publisher s21598.
- Ovadia, S. (2011). Quora. com: another place for users to ask questions. *Behavioral & Social Sciences Librarian*, 30(3), 176-180.
- Pang, S., Bao, P., Hao, W., Kim, J., & Gu, W. (2020). Knowledge sharing platforms: An empirical study of the factors affecting continued use intention. *Sustainability (Switzerland)*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/su12062341>
- Quora. (2022). *About this App*. Id.Quora.Com.
- Saragih, M. G., Manulang, S. O., & Hutahaean, J. (2020). *Marketing Era Digital*. Andalan.
- Sharma, L., Graesser, L., Nangia, N., & Evci, U. (2019). *Natural Language Understanding with the Quora Question Pairs Dataset*. <https://www.kaggle.com/c/quora-question-pairs>
- Similarweb. (2023, May). *Quora.com Traffic and Engagement Analysis*.
- Wang, S., & Noe, R. A. (2010). Knowledge sharing: A review and directions for future research. *Human resource management review*, 20(2), 115-131.
- Xu, L., Xiang, J., Wang, Y., & Ni, F. (2019). Driven Approach for Quality Evaluation on Knowledge Sharing Platform. *2019 International Conference on Machine Learning and Cybernetics (ICMLC)*, 1-6.

Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*.
Kencana.