



Research Article

Peran Komunitas Virtual Dalam Mendorong Interaksi Sosial Di Era Digital

Aulia Iswaratama

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia; auliaiswaratamazo@gmail.com 



Copyright © 2024 by Authors, Published by HISTORICAL: Journal of History and Social Sciences. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : December 20, 2023

Revised : February 06, 2024

Accepted : February 16, 2024

Available online : March 15, 2024

How to Cite : Aulia Iswaratama. (2024). The Role of Virtual Communities in Encouraging Social Interaction in the Digital Era. *HISTORICAL: Journal of History and Social Sciences*, 3(1), 51–61. <https://doi.org/10.58355/historical.v3i1.100>

The Role of Virtual Communities in Encouraging Social Interaction in the Digital Era

Abstract. Virtual communities have become a significant platform in facilitating social interaction in the digital era. With the development of information and communication technology, individuals can connect with each other without being limited by geographic boundaries. This article discusses the role of virtual communities in providing diverse social interactions, allowing individuals to share knowledge, interests, and experiences with fellow community members. Apart from that, this article will also discuss how virtual communities are able to facilitate the formation of strong social relationships, support the exchange of useful information, and expand individual social networks. Thus, virtual communities are not only spaces for social interaction, but also places where individuals can develop their social identities in a positive way.

Keywords: Virtual community, social interaction, digital era

Abstrak. Komunitas virtual telah menjadi wadah yang signifikan dalam memfasilitasi interaksi sosial di era digital. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, individu-individu dapat terhubung satu sama lain tanpa terbatas oleh batasan geografis. Artikel ini membahas peran komunitas virtual dalam menghadirkan interaksi sosial yang beragam, memungkinkan individu untuk berbagi pengetahuan, minat, dan pengalaman dengan sesama anggota komunitas. Selain itu, artikel ini juga akan membahas bagaimana komunitas virtual mampu memfasilitasi terbentuknya hubungan sosial yang kuat, mendukung pertukaran informasi yang bermanfaat, dan memperluas jaringan sosial individu. Dengan demikian, komunitas virtual tidak hanya menjadi ruang interaksi sosial, tetapi juga tempat di mana individu dapat mengembangkan identitas sosial mereka secara positif.

Kata kunci: Komunitas virtual, Interaksi sosial, Era digital

PENDAHULUAN

Saat ini kita hidup dalam era digital yaitu dimana masyarakat sudah mengenal digital dan digunakan untuk membantu memudahkan dalam kehidupan masyarakat seperti: hubungan masyarakat satu dengan yang lain, budaya, dan sosialitas kita digitalisasi, dan terpengaruh secara keseluruhan dengan proses digital.¹ Media sosial populer pertama kali digunakan sekitar tahun 1994.² Sejak awal kemunculan media sosial mempermudah masyarakat dalam mengakses berbagai informasi seperti pendidikan, politik, hiburan dan sebagainya. Berbagai ahli merumuskan definisi media sosial untuk memperkokok kajian media sosial dalam berbagai perspektif ilmu sosial khususnya komunikasi. Menurut menjelaskan media sosial berarti sebuah layanan informasi berjejaring yang dirancang untuk mendukung dalam interaksi sosial, pembentukan komunitas, peluang kolaboratif dan kejasama.³ Sedangkan menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat yang meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagai (to share), bekerjasama (to cooperate) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.⁴

Penggunaan internet dan media sosial makin populer di mana-mana dan komunikasi yang terjadi dalam konteks online memajukan dialog interaktif yang mampu membangun saling pengertian dan keterikatan antara kebudayaan yang berbeda di tengah masyarakat internasional. Sistem komunikasi yang menghubungkan komunikasi dari latar kebangsaan dan kebudayaan ini telah memunculkan jutaan diplomat publik dari berbagai negara dengan latar belakang sosial yang berbeda-beda. Dalam media sosial, masyarakat memiliki kesempatan untuk berekspresi dan berpartisipasi dalam sebuah dialog melalui media virtual yang sama. Banyak alasan bagi masyarakat untuk memanfaatkan media sosial, alasan yang

¹ Lindgren, S. (2017). *Digital Media & Society*. Sage Publications Inc.

² Baym, N. K. (2015). *Social Media and the Struggle for Society*. *Social Media and Society*, April-Juli (Social Media and the Struggle fo Society), hlm. 1-2.

³ Fuchs, C. (2014). *Social Media a cricitcal intoduction*. London: SAGE Publications, Ltd.

⁴ Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sositoteknologi)*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

terpenting mereka butuh interaksi dan koneksi dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda.⁵

Perkembangan teknologi komunikasi informasi menghadirkan ruang baru dalam masyarakat, yaitu ruang virtual. Dalam ruang virtual bisa melakukan komunikasi selama terkoneksi melalui komputer dan jaringan internet. Media dan teknologi membentuk konteks dan situasi di mana identitas baru dikonstruksi. Identitas yang tidak hanya diwariskan secara biologis, historis, dan geografis, tetapi juga dibentuk dari teks, bahasa, representasi visual, dan narasi individu. Dengan demikian salah satu kekuatan identitas virtual menurut Tim Jordan adalah *identity fluidity*.⁶ Identitas di ruang virtual yang bersifat cair, di mana individu dapat membentuk identitas online berdasarkan teks deskriptif sebagaimana yang diinginkan. Teknologi ini juga memfasilitasi munculnya komunikasi lewat komputer yang dikenal sebagai CMC (*computer-mediated communication*). Salah satu prinsip utama CMC yang disebutkan oleh Jones adalah bahwa komunikasi melalui komputer memungkinkan suatu bentuk ruang yang diproduksi secara sosial, yaitu ruang virtual. Dalam publik jejaring sosial yang sedemikian luas, komunitas virtual memberikan ruang bagi homogenitas di dalam ruang publik yang heterogen. Homogenitas yang terbentuk dari latar belakang etnis yang sama memungkinkan anggota komunitas virtual saling memahami karena berkomunikasi dalam bahasa yang sama, menyampaikan pesan yang sama, melalui simbol-simbol yang dipahami bersama oleh anggota komunitas tersebut. Homogenitas dalam komunitas virtual ini menyatukan beragam anggota komunitas yang berasal dari berbagai tempat yang berbeda dan berjarak, sesuai dengan sifat ruang virtual yang terbuka dan cair.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan studi literatur atau kepustakaan. Data yang di dapat dalam penelitian ini bersumber pada buku, artikel jurnal dan karya ilmiah lainnya yang nasional maupun internasional. Studi literatur ini dilakukan untuk melihat dari beberapa sumber terkait bagaimana penggunaan komunitas virtual sebagai interaksi sosial di era digital. Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa hasil bacaan dari buku dan jurnal yang temanya benar-benar berkaitan dengan topik yang peneliti yaitu tentang penggunaan komunitas virtual sebagai interaksi sosial di era digital. Sehingga dalam studi literatur ini akan memperoleh hasil dari bacaan setiap sumber buku dan jurnal yang tentunya berkaitan dengan topik artikel yang sedang dilakukan oleh peneliti sendiri. Adapun teori yang digunakan adalah Teori *Cyber Community*. Teori ini menjelaskan bahwa kelompok sosial yang pada dasarnya melakukan sebuah interaksi social dan juga menghadirkan perkembangan antar kelompok di dunia maya, yaitu komunitas virtual.

⁵ Shoelhi, Muhamad.2015. *Komunikasi Lintas Budaya*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.

⁶ Rulli Nasrullah 2012 *Komunikasi Antarbudaya, di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

PEMBAHASAN

Pemahaman tentang virtual community telah melahirkan berbagai pemikiran dikalangan para ahli. Ada yang membedakan virtual community sebagai sebuah elemen penting yang di dalamnya mengandung ikatan dan budaya, bahkan ada yang beranggapan virtual community muncul dan berkembang dalam media komunikasi elektronik. Sebelum melihat pandangan virtual community dari beberapa ahli, Ling membedakan tiga jenis komunitas yaitu al: (1) komunitas berdasarkan kekerabatan, (2) komunitas lokalitas, dan (3) komunitas pikiran. Ketiga tipe komunitas ini menyerupai komunitas yang dibentuk di internet.⁷

Definisi *virtual community* telah diungkapkan oleh beberapa ahli diantaranya, Rothaermel dan Sugiyima berpendapat bahwa komunitas virtual sama dengan komunitas yang memiliki satu pemikiran seperti yang dijelaskan Tonnie, kecuali ia terbentuk melalui media komunikasi elektronik dan tidak terikat ruang dan waktu. Bagozzi dan Dholakia juga mendefinisikan *virtual community* sebagai ruang sosial yang dimediasi dalam lingkungan digital yang memungkinkan sebuah kelompok untuk membentuk dan mempertahankan sesuatu melalui proses komunikasi yang berkesinambungan. Hal ini ditambahkan oleh Etzioni, yang mendefinisikan *virtual community* sebagai komunitas yang memiliki dua elemen penting, yakni ikatan dan budaya.⁸

Komunitas virtual adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Komunikasi virtual atau *virtual communication* adalah komunikasi yang proses penyampaian dan penerimaan pesan menggunakan *cyberspace* atau ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tidak bisa lepas dari media internet yang digunakannya sebagai alat komunikasi. Jadi, komunitas virtual itu sendiri adalah sekelompok orang yang media utama hubungannya atau melakukan komunikasi melalui internet dan tidak mengandalkan pertemuan langsung secara fisik. Cakupannya sebenarnya sama seperti komunitas biasa. Semua orang bebas membuat komunitas online, seperti untuk keperluan pekerjaan, pendidikan, sosial, dan tujuan lainnya.⁹

Komunitas virtual terbentuk dari kumpulan anggota dalam jaringan internet yang terjalin atas dasar motif tertentu seperti hobi, cara pandang, kebutuhan, dan kesamaan latar belakang (pendidikan, budaya, agama, profesi dan sebagainya). Pada dasarnya, pembentukan komunitas di dunia maya juga diinisiasi oleh faktor-faktor yang mendorong terbentuknya komunitas nyata pada umumnya. Di mana masyarakat nyata membentuk organisasi yang dilatar belakangi oleh faktor kesamaan.¹⁰ Melalui komunitas virtual dalam media sosial, seseorang tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga memproduksi informasi untuk disebarkan

⁷ Li, H. (2014). *Virtual Community Studies : A Literature Review , Synthesis and Research Agenda*. Proceedings of the Americas Conference on Information Systems, New York, (January 2004).

⁸ Nurhaliza, Wa Ode, Nurul Fauziah. 2020. "Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community." KOMUNIDA : Media Komunikasi Dan Dakwah 10 (01).

⁹ Jasmadi. 2008. *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

¹⁰Rangga, Aditya. (2015). *Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru*. Jurnal Komunikasi, 2(2) Universitas Riau.

luaskan kepada anggota lainnya. Dalam situasi semacam ini, seseorang dapat menjadi penerima atau konsumen informasi, tetapi, di sisi lain, seseorang dapat menjadi produsen informasi bahkan distributor informasi.¹¹ Pola interaksi yang bersifat banyak arah itulah yang mengakibatkan masyarakat antusias untuk menggunakan media sosial sebagai aktivitas interaksi sosial mereka sehari-hari. Salah satu fitur media sosial yang banyak diminati oleh banyak orang adalah fitur whatsapp group. Whatsapp group menjadi primadona di kalangan masyarakat dalam melakukan interaksi sosial dengan teman-teman sejawat. Melalui whatsapp group, masyarakat dapat bertemu dan berkumpul dalam ruang maya untuk saling menyapa, bertukar pikiran, sharing informasi, dan bahkan bercanda bersama.

Komunikasi dalam komunitas virtual membentuk sebuah jaringan, norma, dan kepercayaan yang dibangun oleh orang-orang secara tidak sengaja bertemu dan berkumpul dalam satu platform. Jaringan umumnya didefinisikan sebagai jenis hubungan spesifik yang menghubungkan orang, objek, atau peristiwa yang telah ditentukan. Hal ini merujuk pada jaringan dalam sebuah komunitas. Dalam komunitas virtual, informasi merupakan tindakan utama yang dipertukarkan.¹² Anggota komunitas mengajukan pertanyaan yang kemudian anggota lainnya memberikan jawaban/infomasi kepada seluruh anggota kelompok. Bahkan terkadang, anggota kelompok menyebarkan informasi yang tidak diminta oleh anggota kelompok lainnya. Dukungan timbal balik adalah bagian terpenting dari komunitas virtual. Ditambah lagi dalam memberikan bantuan tidak membutuhkan biaya besar karena semua dilakukan ketika antar anggota komunitas virtual terkoneksi dengan jaringan internet. Kehadiran komunitas virtual membawa perubahan terhadap perilaku pengguna. Hal ini berkaitan pula dengan ditandai munculnya berbagai platform yang menyediakan kebutuhan pengguna. Berbagai platform tersebut tidak hanya menyediakan infomasi, tetapi juga membentuk komunitas virtual sehingga para pengguna dapat memilih untuk bergabung ke komunitas manapun berdasarkan kebutuhan dan tujuannya.

Perkembangan komunitas virtual saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan internet yang sangat pesat. Hal tersebut berdampak sangat banyak komunitas virtual yang bermunculan. Banyaknya komunitas virtual yang muncul merupakan suatu trend yang memungkinkan manusia berkegiatan di ruang virtual bersama orang-orang dari segala penjuru dunia membentuk sebuah komunitas, tanpa harus berkumpul di suatu tempat secara fisik. Tetapi dalam kehidupan komunitas virtual di Indonesia, ada kecenderungan bahwa komunitas virtual harus menapaki fase pertemuan fisik untuk menemukan jati diri mereka sebagai komunitas sosial. Terutama komunitas virtual yang terbentuk melalui kegiatan di media sosial. Van Dijk mendiskripsikan bahwa komunitas virtual diasosiasikan dengan sekumpulan individu yang tidak terikat oleh waktu, tempat maupun keadaan fisiknya sendiri. Namun mereka dikelilingi atau dikreasikan oleh lingkungan elektronik. Dalam komunitas virtual terjalin sebuah ritual atau kebiasaan setiap hari dalam dunia virtual

¹¹ Weeks, B.E. and Holbert, R.L. (2013). *Predicting Dissemination of Newsc Content in Social Media: A Focus on Reception, Friending and Partisanship*. Journalism and Mass Communication Quaterly, 90 (2), 12

¹² Blanchard, A., & Horan, T. (2015). *Virtual Communities and Social Capital* (Vol. Chapter I).

karena adanya kesadaran tiap-tiap pengguna untuk bergabung dalam komunitas yang secara sadar dilaksanakan secara online.¹³

Adapun ciri-ciri komunitas virtual menurut Reingold sama halnya seperti komunitas di dunia nyata, virtual community adalah sebuah komunitas yang dibangun atas dasar adanya:

1. Kesamaan hobi atau interest.
2. Adanya interaksi yang teratur.
3. Adanya identifikasi atau identitas.
4. Fokus yang khusus terhadap satu hal.
5. Integrasi atau kesamaan antara isi diskusi dengan komunikasi yang berlangsung.
6. Keterbukaan akses untuk informasi dan orientasi komersial.

Komunitas virtual menggunakan gambar atau teks visual sebagai media komunikasinya. Bentuk komunikasi visual yang lazim digunakan pada media sosial adalah gambar berupa foto. Hal ini karena pada jejaring sosial terdapat fasilitas untuk mengunggah foto dalam dinding pemilik akun dan komunitas yang diikuti olehnya. Gambar menambah unsur kemenarikan sebuah percakapan, atau gambar menjadi sebuah pembuka percakapan itu sendiri. Pada gambar terdapat rangkaian tanda-tanda yang digunakan sebagai pengantar pesan. Tanda-tanda tersebut menjadi bermakna apabila antara pengirim pesan dan penerima pesan dalam konteks komunikasi virtual tersebut berbicara dalam bahasa yang sama, atau dengan kata lain menggunakan kode-kode budaya yang dipahami bersama.

Kegiatan interaksi dalam komunikasi virtual percakapan menggunakan teks menjadi salah satu saluran yang bekerja secara *asynchronous* karena pada dasarnya interaksi yang dilakukan tidak berjalan secara langsung, bahkan memungkinkan pengguna lain mengakses pesan atau informasi yang sudah lampau. Sedangkan kegiatan interaksi komunikasi *synchronous* terjadi pada saluran suara atau *voice* dan *stage* karena pada dasarnya pembicara dan audiens atau lawan bicara harus ada diwaktu yang bersamaan saat menggunakan saluran yang sama agar bisa terjadi interaksi. Cara kerja saluran yang *synchronous* dan *asynchronous* dalam saluran menyebabkan komunikasi dalam saluran ini berbeda dengan secara tatap muka yang terkoordinasi, sinkron, dan partisipan ada pada waktu dan lokasi yang sama.

Dilihat dari fungsi komunitas yang sifatnya asosiatif membuat konteks pembahasan dalam komunitas virtual menjadi terfokus pada pemenuhan kebutuhan dari masing-masing entitas yang mana anggota lain dapat membantu memenuhi kebutuhan dari anggota lain, baik dalam kegiatan bermain game, pendidikan, bisnis ataupun hanya sekedar untuk berbincang-bincang dengan bahasan yang ringan sebagai pemenuhan kebutuhan sosial. Server discord menjadi sebuah lingkungan dalam kegiatan komunikasi. Dalam realitas sosial-siber terdapat dimensi ruang yang merupakan konsep tempat, lokasi, ataupun keberadaan, dalam konteks ruang virtual

¹³Dede Widian, Prayugo. 2018. "Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda." EJournal Ilmu Komunikasi 6 (1).

tidak hanya dilihat secara normative, tetapi sebagai sebuah upaya melihat karakter yang ada didalamnya.¹⁴

Sementara itu, konsep Realitas Virtual (Virtual Reality) digunakan untuk menjelaskan secara lebih detail bagaimana komunitas virtual dapat mentransformasikan hubungannya dari virtual menjadi sosial. Perkembangan jaringan komputer dan multimedia sering dianggap sebagai jenis media realitas virtual pertama. Menurut Van Dijk perbandingan virtual dengan komunitas organik menunjukkan bahwa mereka memiliki fitur sama, dan elemen manusia seperti moderasi, kepemimpinan dan struktur diperlukan di semua komunitas. Komunitas virtual tidak menggantikan komunitas organik, namun mereka mungkin bisa memperkuatnya. Di dunia maya ini setiap individu memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa adanya batasan apapun. Online communication memunculkan banyak interaksi dalam ruang maya. Akibatnya, tumbuhlah yang disebut dengan virtual reality atau realitas virtual yang seakan menempatkan dunia maya menjadi nyata bagi pengguna media baru internet.

Manusia menjadi makhluk sosial yang saling membutuhkan, manusia selalu menjalin interaksi antar sesama dalam mencapai suatu tujuan dan membina hubungan sosial. Hubungan antar sesama kerap dibangun sebagai asas dalam masyarakat dan cenderung menggunakan gadget dalam memperoleh informasi maupun berinteraksi dengan masyarakat lainnya. Ada beberapa dampak yang terjadi jika masyarakat cenderung berpacu kepada gadget ataupun handphone, dampak baiknya jika kita dapat meminimalisir tindakan negatifitas yang disebabkan oleh handphone maka akan bermanfaat bagi kita, akan tetapi jika dampak negatif tidak bisa dicegah maka kita akan semakin terperosok dan terlena dalam pangkuan gadget ataupun handphone.¹⁵

Banyaknya persebaran komunitas virtual melalui cyber yang tak terminimalisir dan juga konten pornografi dalam handphone yang bisa diakses lewat handphone memberikan pengaruh buruk serta dampak buruk yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain, hal ini dapat berakibat pada proses interaksi anusia dengan sesama sehingga cenderung lebih menutup diri dari dunia luar dan enggan bergaul. Ada banyak kali kasus yang kerap terjadi seperti penyebaran video pornografi yang dilakukan oleh oknum tertentu disebarluaskan ke internet.¹⁶ Selain itu ada beberapa oknum yang juga memanfaatkan handphone dan akses internet sebagai bisnis prostitusi, membangun komunitas virtual yang sudah tersebar di dunia cyber seperti komunitas LGBT dan lain lain. tentu hal ini berbahaya dan dapat memberikan pengaruh buruk baik pada diri sendiri maupun orang lain, penyalahgunaan gadget ataupun handphone yang menjadi salah satu kecanggihan teknologi di arus globalisasi menjadikan pengguna gadget seakan gelap data dan

¹⁴Rulli, Nasrullah. 2020. *Etnografi virtual : Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosiologi di Internet*. Bandung: 2020

¹⁵ Surahman, S. (2013). *Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni dan Budaya Indonesia*. Jurnal Komunikasi, Vol. 2. No. 1, hlm 29-38.

¹⁶ Ariani, N., & Sumarwan, U. (2022). *Tinjauan Kriminologis Terhadap Jual Beli Konten Pornografi Melalui Media Sosial Twitter Pengguna Internet Indonesia Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)* menurut. 4, hlm 98-112.

melakukan berbagai cara termasuk cara yang tidak baik untuk memperoleh keuntungan pribadi.¹⁷

Adapun kehadiran komunitas virtual dapat membawa perubahan terhadap perilaku pengguna. Baik perilaku dalam berinteraksi, perilaku berpakaian serta perilaku lainnya. sehingga hal ini berkaitan pula ditandai munculnya berbagai platform yang menyediakan kebutuhan pengguna. Berbagai platform tersebut tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga membentuk komunitas virtual sehingga para pengguna dapat memilih untuk bergabung ke komunitas mana pun berdasarkan kebutuhan dan tujuannya.¹⁸ dengan banyaknya platform yang bermunculan dapat dengan mudah membentuk suatu perubahan perilaku pada seseorang. Selain itu ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku dalam komunitas virtual al:

1. Kepribadian

Faktor kepribadian seseorang juga dapat mempengaruhi suatu perubahan perilaku ketika bergabung dalam suatu komunitas virtual.¹⁹ Kepribadian dalam diri seorang karena ketertarikan dalam hal tersebut contohnya seperti fashion, ketika pertamakali gabung dalam komunitas virtual yang umumnya membahas fashion maka secara tidak sadar karena setiap hari mendapatkan informasi yang berkaitan tentang dengan hal itu maka akan terjadi perubahan fashion atau penampilan dari anggota komunitas virtual tersebut.

2. Emosi

Emosi sangat berpengaruh pada tingkah laku seseorang di mana faktor emosi yang membuat mood dalam berinteraksi dalam media virtual akan mempengaruhi segala hal yang dilakukan anggota. Emosi yang tidak terkontrol ketika berkomunikasi dalam dunia virtual akan dapat membentuk suatu perubahan perilaku pada diri seseorang, karena dalam komunitas virtual segala informasi akan di bagikan oleh admin dan anggota. Oleh karena itu faktor emosi merupakan salah satu faktor dalam perubahan perilaku seseorang ya bergabung dalam dunia komunitas virtual.²⁰

3. Lingkungan

Biasanya komunitas virtual yang diikuti oleh seseorang dapat membentuk dan mengubah pola pikir serta perilakunya dalam lingkungan, tergantung bagaimana komunitas virtual yang dikutinya. Perubahan perilaku seseorang dibantu melalui komunitas virtual (WA, Facebook, Instagram). Dalam hal ini

¹⁷ Novita, E., Psikologi, J., Psikologi, F., Kunci, K., & Menonton, K. (2018). ANTHROPOS: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Menonton Film Porno pada Remaja*. Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya, 4(1), 31-44. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anthropos>

¹⁸ Nurhaliza, Wa Ode, and Nurul Fauziah. 2020. "Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community." KOMUNIDA : Media Komunikasi Dan Dakwah 10 (01).

¹⁹ Dede Rina, Dkk. Jurnal Keperawatan Komprehensif, Vol. 7, No. 1, Januari 2021.

²⁰ Tampubolon, Khairuddin, and Nunti Sibuea. 2022. "Peran Perilaku Guru Dalam Menciptakan Disiplin Siswa." All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society 2 (4).

lingkungan sebagai wadah dalam berinteraksi dengan orang lain dan membentuk sebuah kepribadian karena dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang.²¹

Dampak negatifnya komunitas virtual bagi remaja atau siswa yaitu mulai mengurangi intensitas bergaul dan berkumpul dengan orang lain disekitarnya, adanya kurang kepedulian terhadap sesama karena lebih senang berinteraksi dengan teman di media sosial atau di ruang komunitas virtual daripada berinteraksi secara langsung di dunia nyata.²² Para remaja atau siswa lebih suka menghabiskan waktu yang lama di layar gadget untuk berinteraksi di media sosial dibandingkan dengan teman yang ada disekitarnya. Dan juga rentan bagi remaja atau siswa menjadi korban cyberbullying atau perundungan dan kekerasan online, pelanggaran informasi pribadi dan lainnya.²³ Diketahui bahwa remaja atau siswa di berbagai sekolah yang ada di Indonesia lebih cenderung nyaman berinteraksi sosial kepada teman-temannya dengan menggunakan media sosial. Padahal remaja atau siswa perlu diarahkan untuk terlibat dalam komunikasi langsung dalam meningkatkan intensitas pertemanan atau sosialnya.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi komunikasi memberikan alternatif bagi individu untuk mengembangkan ruang komunikasi khususnya komunikasi kelompok, salah satunya yaitu dengan media sosial. Ketertarikan untuk bergabung dengan sebuah komunitas virtual pada dasarnya didasari oleh kesamaan minat dan keinginan bersosialisasi dengan pengguna sosial media. Komunitas virtual memiliki peran yang penting dalam memperkaya interaksi sosial di era digital dengan pemahaman yang mendalam tentang dinamika komunitas virtual, individu dapat memanfaatkannya sebagai wadah untuk memperluas jejaring sosial, bertukar informasi, dan merasa terhubung dengan orang lain di seluruh dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rangga. (2015). *Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru*. Jurnal Komunikasi, 2(2) Universitas Riau.
- Ariani, N., & Sumarwan, U. (2022). *Tinjauan Kriminologis Terhadap Jual Beli Konten Pornografi Melalui Media Sosial Twitter Pengguna Internet Indonesia Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)* menurut. 4, 98–112.
- Baym, N. K. (2015). *Social Media and the Struggle for Society*. *Social Media and Society*, April-Juli (Social Media and the Struggle fo Society), 1–2.

²¹ Sapara, Mensi M., Juliana Lumintang, and Cornelius J. Paat. 2020. "Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan Di Desa Ammat Kecamatan Tampan'amma Kabupaten Kepulauan Talaud." *Jurnal Holistik* 13 (3).

²² Iswahydi, A. L. (2019). *Dampak penggunaan media sosial facebook terhadap interaksi sosial remaja*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.

²³ Chukwuere, J. E. (2021). *The impact of social media on students' social interaction*. *Journal of management Information and Decision Sciences*,24(7), hlm. 1-5.

- Cecep Teadi. (2023). The Role of Websites as Marketing Communication Media for Digital Startup Businesses in Companies Brainly. *Interkoneksi: Journal of Computer Science and Digital Business*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.61166/interkoneksi.v1i1.1>
- Chukwuere, J. E. (2021). *The impact of social media on students' social interaction*. *Journal of management Information and Decision Sciences*, 24(7), 1-5.
- Dede Rina, Dkk. *Jurnal Keperawatan Komprehensif*, Vol. 7, No. 1, Januari 2021.
- Elisa Laiuluy. (2023). The Role of Character Education in Creating a Good Generation of the Nation. *HISTORICAL: Journal of History and Social Sciences*, 2(3), 122–128. <https://doi.org/10.58355/historical.v2i3.59>
- Fuchs, C. (2014). *Social Media a cricitcal intoduction*. London: SAGE Publications, Ltd.
- Iswahydi, A. L. (2019). *Dampak penggunaan media sosial facebook terhadap interaksi sosial remaja*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Jasmadi. 2008. *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Lindgren, S. (2017). *Digital Media & Society*. Sage Publications Inc
- Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi)*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2020. “*Etnografi virtual : Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosiologi di Internet*”. Bandung.
- Nurhaliza, Wa Ode, and Nurul Fauziah. 2020. “*Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community*.” *KOMUNIDA : Media Komunikasi Dan Dakwah* 10 (01).
- Prayugo, Dede Widian. 2018. “*Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda*.” *EJournal Ilmu Komunikasi* 6 (1).
- Reggina Wike Anjani. (2023). Implementasi Digital Marketing Dalam Mengembangkan Strategi Bisnis Digital Di Era Transformasi Digital. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i1.4>
- Rulli Nasrullah 2012 *Komunikasi Antarbudaya, di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sapara, Mensi M., Juliana Lumintang, and Cornelius J. Paat. 2020. “*Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan Di Desa Ammat Kecamatan Tampan’amma Kabupaten Kepulauan Talaud*.” *Jurnal Holistik* 13 (3).
- Shoelhi, Muhamad. 2015. *Komunikasi Lintas Budaya*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Surahman, S. (2013). Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni dan Budaya Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 2(1), 29–38
- Tampubolon, Khairuddin, and Nunti Sibuea. 2022. “*Peran Perilaku Guru Dalam Menciptakan Disiplin Siswa*.” *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society* 2 (4).
- Novita, E., Psikologi, J., Psikologi, F., Kunci, K., & Menonton, K. (2018). *ANTHROPOS: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Menonton Film Porno pada Remaja*. *Jurnal Antropologi Sosial*

Dan Budaya, 4(1), 31-44.
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/anthropos>
Weeks, B.E. and Holbert, R.L. (2013). *Predicting Dissemination of Newsc Content in Social Media: A Focus on Reception, Friending and Partisanship*. *Journalism and Mass Communication Quaterly*, 90 (2), 12