

ANALISIS PEMANFAATAN VIRTUAL COMMUNITY

SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KELOMPOK MELALUI SOSIAL MEDIA

Rafki Muhammad, Rouli Manalu

Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof Soedarto, Sh, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269
Email: rafky.docs16@gmail.com

ABSTRACT :

Advancement in technology nowadays has been growing fast. The born of new media which is called the Internet has been making people easier to communicate without knowing the barriers of space and time. The usage such as giving people space, making it easier and faster for them to interact. That kind of interaction is intertwined in a good way in personal and groups. A group communication is one of our basic needs as a human being, as a social creature that cannot live alone. Along the development of the era, communication through internet has been a way in the development of interaction in group communication. One of them is virtual community which is part of the development of social media based new media. Virtual community is a concept of new society in cyberspace that comes from technology development of communication. Many aspects like benefits, social exchange, cohesiveness, social identity, and reference group not only used in real life group but also can be implemented in virtual group.

This research is qualitative descriptive type using phenomenology method. This research aims to analyze benefits and factors that encourage individual to interact with groups virtually in social media. While the phenomenology approach is used for revealing the usage and personal reason to last in the virtual community with focus on emphasisment of experience of virtual community member that interact with their groups. This research using the Social Exchange Theory (Thibaut an Kelley), Cohesiveness, Social Identity Theory, Membership and Reference group, and also Virtual Community Theory. The subject of this research is virtual community member with different topics in Social media platform called LINE of 15 people whic is HardcoreGamerGroup (Gamer), PoliticalJokes (politics) and LPD (socialites).

Result of the research shows that reason and factor of individual can last in a virtual community is as a tool to actualize and develop oneself, virtual group also used as an escape place from real life, similarity of group's goal to encourage individual participation, virtual group is used as a benchmark to behave and as a feature representation in social media as self existence. Those factors also strengthen individual's motivation to encourage individuak social empathy in virtual world that brought from the real life. The benefits of virtual group also can grow a strong social network to maintain close relationships beyond geographical and social barriers. Moreover, needs of socialization and fulfillment of needs of information also be a strong reason to individual to last in their group. The number of virtual communities has been formed and the high of individual interest to join in virtual group has been a culture in nowadays life. This culture will keep developing and forming individual characteristics in making networks among the users.

Keywords : cyberspace, virtual community, LINE, group communication, social media.

PENDAHULUAN

Istilah sosial media sudah populer digunakan sekitar tahun 1994 (Bercovici, 2010). Dalam tujuan terbentuknya, sosial media dapat membantu kita menjadi manusia yang lebih baik. *Platform* media sosial pada umumnya menawarkan nilai-nilai sosial. Kemampuan untuk berbagi dan membuat dunia yang luas seakan terhubung, menjadi nilai sosial didalamnya. Setiap bulan hampir dari 1.35 miliar orang login di sosial media, yang berarti satu dari lima orang di dunia ini memiliki akun sosial media (Nancy Baim, 2015).

Interaksi sosial adalah dasar dari sifat manusiawi kita. Ini adalah cara untuk membuat dunia kita sendiri. Media komunikasi sangat penting dalam membentuk masa depan kita. Motif dari pengguna sosial media beragam mulai dari minat, pekerjaan, hobi, keterampilan, diskusi, kelompok belajar, sumber informasi dan lain-lain. Kesamaan minat mereka mendorong terbentuknya individu-individu dalam satu kelompok utuh, hingga membuat komunitas grup virtual untuk mempermudah mobilitas bersama. Salah satu aplikasi sosial media yang sedang tren di kalangan anak muda yaitu LINE. Aplikasi buatan Jepang tersebut mencatat bahwa meningkatnya 200%

pengguna dari 2014 hingga 2016 sebanyak 90 juta netizen.

Perilaku pengguna internet menurut APJII, merilis hasil survei terbaru menunjukkan pengguna Internet di Indonesia sudah mencapai 132,7 juta. Sementara populasi penduduk Indonesia saat ini 256,2 juta orang. Statistik pengguna Gadget, *we are social*: Durasi yang dihabiskan orang Indonesia dalam mengakses internet juga tinggi. Beda piranti gadget yang digunakan ikut memengaruhi berapa lama mereka berselancar di dunia maya. Untuk pengguna PC atau tablet, mereka bisa menghabiskan waktu rata-rata 8 jam 44 menit dengan kecepatan koneksi rata-rata 6,398 kbps. Sedangkan pengguna mobile phone lebih singkat yakni 3 jam 55 menit dengan rata-rata kecepatan 10,899 kbps.

Perkembangan komunitas virtual saat ini sangat dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perkembangan Internet yang sangat pesat. Keadaan tersebut dimanfaatkan banyak kelompok membentuk komunitas virtual secara masif. Banyaknya komunitas virtual yang muncul merupakan suatu trend yang memungkinkan manusia berkegiatan di ruang virtual bersama

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat

seseorang bertahan dan kegunaan yang diperoleh bagi individu yang tergabung dalam kelompok virtual di sosial media.

KERANGKA TEORI

Teori Pertukaran Sosial

Menitik beratkan pada kelompok dengan menggunakan konsep ekonomi imbalan (reward) dan pertukaran (cost) dalam interaksi kelompok.. Teori ini memiliki asumsi bahwa orang akan secara sukarela memasuki dan tinggal dalam suatu interaksi sosial dengan mempertimbangkan konsekuensi yang terjadi yaitu untung rugi. Ketertarikan interpersonal, aktivitas kelompok, tujuan kelompok, keanggotaan kelompok, instrumental dari keanggotaan kelompok. Teori ini menyatakan bahwa ada unsur disiplin hubungan sosial, pengorbanan, mendapatkan dan saling mempengaruhi (*reciprocal*). Teori ini menjelaskan bagaimana manusia melihat hubungan dengan orang lain dengan asumsi. Ganjaran adalah setiap akibat yang dinilai positif. Contohnya, orang kaya lebih senang menerima ganjaran social approval, dari pada uang. Tiap orang berbeda-beda dan berubah-ubah menurut waktu, situasi. Biaya, adalah akibat yang dinilai negatif, pengorbanan waktu, usaha, konflik, kecemasan dan bentuk pengorbanan yang lain. Menurut Michael Burgoon dan

Michael Ruffner ada empat elemen batasan komunikasi kelompok sebagai interaksi antara individu guna memperoleh maksud atau tujuan yang dikehendaki kelompok agar dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggotanya dengan akurat, seperti :

Elemen pertama adalah interaksi dalam komunikasi merupakan faktor penting, karena melalui interaksi inilah kita dapat melihat perbedaan antara kelompok dengan istilah yang disebut 'coact'. Coact adalah sekumpulan orang yang secara serentak terkait dalam aktivitas yang sama namun tanpa komunikasi satu sama lain. Misalnya, mahasiswa mendengarkan suatu perkuliahan, secara teknis belum dikatakan kelompok. Mereka dapat dikatakan kelompok apabila sudah memulai pertukaran pesan dan mendapatkan feedback antara satu dengan yang lain.

Elemen yang kedua adalah waktu. Sekumpulan orang yang berinteraksi untuk jangka waktu yang singkat, tidak dapat digolongkan sebagai kelompok.

Elemen ketiga adalah jumlah partisipan: Tidak ada ukuran yang pasti mengenai jumlah anggota dalam suatu kelompok. Kebanyakan memberi batasan minimal 3 orang. Untuk mengatasi perbedaan jumlah anggota tersebut, muncul konsep yang disebut smallness, yaitu kemampuan setiap

anggota untuk dapat mengenal dan memberi reaksi terhadap anggota kelompok lainnya. Dengan konsep tersebut, kuantitas tidak dipersoalkan sepanjang anggota mampu mengenal dan memberi reaksi pada anggota lain atau setiap anggota mampu melihat dan mendengar anggota yang lain.

Elemen terakhir adalah tujuan yang mengandung pengertian bahwa keanggotaan dalam suatu kelompok membantu individu jika menjadi anggota kelompok dapat mewujudkan tujuannya.

Kohesivitas Kelompok

Kekompakan mengacu pada loyalitas kelompok. Sebuah kelompok yang kohesif adalah dimana para anggota kelompok memiliki semangat tim dan berkomitmen untuk kesejahteraan kelompoknya. Sebagaimana Ernest dan Nancy Bormann dalam catatan Komunikasi kelompok yang efektif, esensi dari kekompakan yang tepat tercermin dalam motto Alexandre Duma's Three Musketeers, yang mengatakan "Semua untuk satu, dan satu untuk semua".

Ketika ada, kekompakan juga mendorong keberlangsungan kelompok, dimensi soal produktivitas dan moral yang baik, seperti :

Kelompok kohesif lebih produktif. Mereka melakukan interaksi lebih banyak karena anggota saling bekerja sama, mendistribusikan pemikiran, dan menggunakan waktu secara efisien.

Kelompok kohesif memiliki semangat tinggi karena anggota kelompok menghargai dan merasa menjadi bagian dari kelompok. Anggota memperhatikan, mengapresiasi, menghabiskan waktu dan usaha dengan satu sama lain, dan berbagi kesuksesan serta kegagalan.

Kelompok kohesif memiliki komunikasi yang efisien dan efektif karena saluran terbuka. Anggota yang bersatu, menerima dan berkomitmen untuk memastikan komunikasi yang diperlukan untuk meningkatkan semangat kekompakan yang tinggi hingga berdampak kepada efektivitas tujuan kelompok.

Identitas Sosial

Teori ini menjelaskan bagaimana anggota mengidentifikasi dengan anggota lain. Teori ini menghubungkan kontribusi orang lain dengan cara melihat sebuah papan diskusi untuk membantu anggota lain mendefinisikan dan memelihara identitas sosial mereka. Dalam teori identitas sosial, rasa persatuan di antara anggota menimbulkan kerjasama dan karenanya memotivasi untuk kontribusi.

Orang yang berasal dari entitas yang sama atau berpartisipasi dengan identitas yang sama mempengaruhi bagaimana mereka merespon dan bertindak. Identitas sosial mengacu pada ‘pengetahuan individu bahwa ia milik kelompok sosial tertentu bersama-sama dengan beberapa makna emosional dan nilai dia dari keanggotaan kelompok ini. Kategorisasi ini akan sangat kuat dalam konteks “*computer mediated*” karena komunikasi sedemikian mengatur informasi individu diri dan orang lain (Lea dan Spears 1992). Semakin terbatas pada orang lain, semakin banyak orang yang cenderung memberikan stereotip ataupun pelabelan atribut. Bagaimanapun individu mungkin termotivasi untuk berbagi dengan orang lain karena adanya rasa norma sosial atau identifikasi sosial, tidak perlu imbalan untuk keuntungan pribadi. Telah disebutkan oleh Wasko dan Faraj (2005) bahwa individu secara sukarela menyumbangkan waktu, tenaga dan pengetahuan terhadap keuntungan kolektif, ketika mereka bisa dengan mudah bebas mendapatkan informasi dari usaha orang lain.

Kelompok Keanggotaan dan Kelompok Rujukan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa, kelompok keanggotaan adalah kelompok yang anggota-anggotanya secara

administratif dan fisik menjadi anggota kelompok itu. Sedangkan kelompok rujukan adalah kelompok yang digunakan sebagai alat ukur (standar) untuk menilai diri sendiri atau untuk membentuk sikap. Menurut teori ini, kelompok rujukan mempunyai tiga fungsi :

-Fungsi komparatif : untuk mengukur dan menilai keadaan dan status sekarang

-Fungsi normatif : kerangka rujukan untuk membimbing perilaku, menunjukkan apa yang harus dicapai

-Fungsi perspektif : cara mendefinisikan situasi, mengorganisasikan pengalaman, dan memberikan makna pada berbagai objek, dan peristiwa.

Komunitas Virtual

Komunitas *virtual* adalah sekumpulan pengguna Internet yang membentuk jaringan hubungan personal. Adapun konsep virtual tersebut dikarenakan adanya ‘*bandwidth*’ sebagaimana penanda utama untuk terkoneksi dengan dunia virtual. Tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). Bahkan hal ini menjadikan manusia baik secara individu maupun kelompok lebih tertarik untuk berkomunikasi di dunia maya. Komunitas seperti ini kemudian

dikenal sebagai komunitas *virtual*. Pengekspresian komunikasi menggunakan *emoticon* sebagai pengganti untuk komunikasi gestural (sifat/rasa/isyarat) yang hilang dalam medium tersebut. Raymond Williams (1983) membahas konsepnya tentang *mobile privatization*, ia berpendapat pada level sosial yang paling aktif, orang semakin hidup sebagai unit-unit keluarga kecil yang terprivat, sementara pada saat yang sama ada hal-hal privasi yang terbatas. Dimana media tersebut memberi kita kebebasan meninggalkan tempat tersebut bahkan tidak harus fisik. Handphone adalah salah satu yang sangat dipribadikan, yang dirancang bagi user dengan *password* yang tepat, dengan ikon, karakter dan gambar yang menuntut kita *face to screen*. Kesimpulan dari Raymond tersebut menjelaskan manusia tidak lagi membutuhkan ruang publik atau kontak secara fisik sebagai pendorong suatu interaksi, melainkan interaksi sekarang lebih ke arah *face to screen* menggunakan handphone ketimbang *face to face*.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi.

Fenomenologi memfokuskan perhatiannya terhadap pengalaman sadar seorang

individu. Orang mengetahui pengalaman atau peristiwa dengan cara mengujinya secara sadar melalui perasaan dan persepsi yang dimiliki orang bersangkutan. Fenomenologi menjadikan pengalaman sebenarnya sebagai data utama dalam memahami realitas (Morrison, 2013: 31). Subjek penelitian adalah 15 orang yang tergabung ke dalam tiga grup virtual pada *platform* sosial media *LINE* yang memiliki tema pembahasan berbeda-beda. Adapun 3 kelompok virtual itu yaitu Hardcore Gamer Group (Pembahasan mengenai *Game*), Political Jokes (Pembahasan mengenai politik), dan Line Police Department (Diskusi bebas dan pembahasan tips dan trik unik berbagai macam menggunakan sosial media).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat informan bertahan di kelompok virtual dan manfaat apa yang mereka dapatkan. Pengalaman para informan tersebut dideskripsikan ke dalam dua bentuk yaitu deskripsi tekstural dan struktural. Deskripsi tekstural merupakan data berdasarkan hasil wawancara yang telah dianalisis secara teliti. Hasil wawancara yang telah direduksi dan dieleminasi tersebut dapat disusun dan dinarasikan. Sedangkan deskripsi struktural merupakan struktur esensial yang terkandung dalam

pengalaman informan. Keen (1975) mendefinisikan struktur sebagai pesan yang menempel pada pengalaman kehidupan sehari-hari yang dapat dipahami hanya melalui perrefleksian.

Deskripsi Tekstural:

1. Pengenalan Sosial Mobile Application LINE.
2. Pertukaran dan Manfaat *Virtual Community*.
3. Kohesivitas di kelompok virtual.
4. Identitas sosial di kelompok virtual.
5. Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan pada kelompok virtual.
6. Karakteristik *Virtual Community*.

Deskripsi Sturuktural:

1. Kelompok virtual menjadi sebuah sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri.
2. Ada kaitannya ketidakaktifan individu di dunia nyata yang mengakibatkan komunitas virtual sebagai tempat pelarian.
3. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata.
4. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi seseorang di dalam komunitas virtual.
5. Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap.

PEMBAHASAN

Setelah mendeskripsikan temuan penelitian ke dalam deskripsi tekstural dan

struktural, selanjutnya mensintesis makna secara tekstural dan struktural dari pengalaman informan penelitian. Sintesis makna tekstural dan struktural dideskripsikan sesuai tema-tema berikut:

1. Kelompok virtual sebagai sarana untuk beraktualisasi dan pengembangan diri
Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan kepada kelimabelas informan :
Sarana untuk beraktualisasi diri : mereka menggunakan kelompok virtual dalam rangka mencari pertemanan, memperluas relasi, kebebasan berekspresi dan medium berinteraksi.

Sarana pengembangan pengetahuan: kelompok virtual digunakan sebagai medium untuk pencarian informasi yang efisien dan efektif.

2. Kelompok virtual dijadikan sebagai tempat pelarian
Mereka memaknai kelompok virtual dimana platform sosial media memungkinkan orang untuk membentuk jaringan (social networking), membawa individu pada kebersamaan serta memediasi perasaan kebersamaan secara virtual. Di mana mereka memaknai komunitas virtual sebagai tempat pelarian, rutinitas, mencari kenyamanan, sekaligus membentuk jaringan layaknya masyarakat di dunia offline.
3. Kesamaan minat meningkatkan partisipasi dalam kelompok virtual. Bagi para informan, kelompok virtual yang

memiliki minat, aktivitas menarik, kesamaan tujuan, cara pandang, kemudahan-kemudahan serta manfaat yang terasa pada individu tersebut akan merasa senang dan nyaman berada dalam kelompok virtual.

4.Keanggotaan dan kelompok rujukan menjadikan komunitas virtual sebagai teladan untuk bersikap.

Setiap kelompok virtual memiliki cara-cara tersendiri dalam merekrut keanggotaan baru dan membuat aturan yang berlaku di kelompok. Bagian dari kelompok keanggotaan. Faktor intensitas interaksi yang tinggi menumbuhkan kohesivitas dan keterikatan di antara mereka. Hal ini menonjol dari beberapa informan yang terbawa oleh nilai-nilai yang dianut oleh komunitas, seperti cara berbicara, cara bertindak dan ideologi. Kelompok rujukan tersebut mengubah cara pandang, tata cara berbahasa bahkan perilaku mereka di dunia nyata.

5.Representasi fitur di platform sosial media *LINE* (stiker, videocallgroup, notes, voting, share, video,dsb) sebagai eksistensi diri di kelompok virtual. Para informan merasa bahwa fitur-fitur tersebut memfasilitasi terwakilannya, karena eksistensi manusia cyber bukan diwakili oleh tubuh secara nyata, melainkan oleh teks, gambar,video dan suara. Semakin banyak dirinya diwakili oleh organ-organ tersebut, semakin eksis ia di dalam dunia

virtual. Beraktifitas yang terjalin melalui video call group misalnya, fitur tersebut telah menggeser cara berkomunikasi sesama manusia. Jika dulu anggota komunitas di dunia nyata harus berkomunikasi secara *face to face*, sekarang melalui dunia maya. Semakin banyak dirinya diwakili oleh organ-organ tersebut, semakin eksis ia di dalam dunia virtual.

6. Empati sosial di dalam kelompok virtual membawa implikasi pada empati sosial di dunia nyata.

Seringnya interaksi dalam komunitas menyebabkan setiap anggota mengenal anggota lain. Hal ini pada akhirnya menimbulkan perasaan nyaman, rasa memiliki, rasa kekompakan yang tertanam pada anggota kelompok. Hal tersebut bahkan mampu menggerakkan empati sosial di dunia online ke offline.

7.Penggunaan komunitas virtual untuk membangun hubungan personal.

Aspek tersebut dapat terwujud karena perkembangan teknologi komunikasi yang memberikan dampak tidak adanya sekat-sekat dan stratifikasi bagi seluruh aspek kehidupan manusia, misalnya, bagaimana kelompok virtual memberikan saluran partisipasi aktif atau keterlibatan individu dengan meningkatkan kemudahan komunikasi antar anggota dengan melampaui batas-batas geografis dan sosial.

8. *Information Society*

Jaringan yang terbentuk antarpengguna ini pada akhirnya membentuk kelompok atau masyarakat yang secara sadar maupun tidak akan memunculkan interest yang sama di antara para individu yang tersebar. Di komunitas virtual, misalnya, para anggota memproduksi artikel, melakukan tanya jawab, membagikan informasi bahkan informasi menjadi semacam komoditas untuk dipertukarkan.

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 menjadi wadah bagi mereka untuk lebih bisa menggali informasi dan menjalin hubungan dengan orang yang belum dikenal sebelumnya. Komunitas virtual pada dasarnya merupakan sebuah wadah untuk berbagi informasi secara kelompok, yang menjadikannya istimewa adalah ketika batasan ruang bukan menjadi penghalang, eksistensi personal seseorang dapat diwakili oleh teks, oleh gambar, video dan suara. Semakin banyak ia diwakili oleh organ-organ tersebut,

semakin eksis dirinya di dunia virtual. Komunitas virtual dalam perkembangannya selain digunakan sebagai media untuk mencari ilmu pengetahuan dan sebagai media untuk membangun eksistensi diri, tetapi di sisi lain komunitas virtual juga dimanfaatkan untuk tujuan personal bagi mereka yang ingin bersosialisasi di dunia virtual / nyata. Ketika seorang pengguna sosial media bergabung dengan komunitas virtual, maka dirinya membuka kesempatan bagi orang lain yang belum dikenalnya dapat menjalin sebuah hubungan sosial. Melalui interaksi di kelompok virtual tersebut, seorang individu mungkin akan menciptakan hubungan yang lebih dekat dengan mereka. Maka dari itu komunitas virtual dapat membina hubungan secara personal maupun berkelompok dan dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk komunikasi dua arah. Meningkatnya intensitas komunikasi di komunitas virtual menyebabkan pengungkapan diri dan kohesivitas anggota kelompok. Keterbukaan dan pengungkapan diri yang besar juga berdampak pada iklim kenyamanan. Semakin besar jaringan sosial yang telah dibentuk di komunitas virtual tersebut maka semakin besar pula keinginan para anggota komunitas virtual untuk mempertahankan keanggotaanya dan mempertahankan hubungan yang telah terbentuk untuk menjadi lebih intim dan

kuat. Komunikasi yang terjadi di dalam komunitas virtual tidak hanya sebatas online melalui media sosial yang terhubung internet saja, selain itu komunikasi pun bisa dilakukan dengan face to face melalui kegiatan offline yang biasa disebut dengan meet-up. Melalui kegiatan meet-up inilah keterbatasan pesan yang tidak dapat disampaikan melalui komunikasi online seperti dalam komunitas virtual dapat tersampaikan. Dalam perkembangannya, sebagai media baru yang populer, komunitas virtual telah diadopsi oleh banyak orang sebagai medium untuk mencari informasi dan melakukan kontak sosial dengan sesama anggota komunitas.

Implikasi Teoritis

Teknologi virtual menjadi sebuah sarana atau medium alternatif dalam aktivitas di dunia nyata. Kehadiran media sosial dalam hal ini komunitas virtual bisa dilihat sebagai sarana komunikasi kelompok yang tidak memerlukan kebutuhan fisik. Perbedaan itu memberikan pola dalam konteks sosial terhadap bagaimana jalinan komunikasi yang ada, baik offline maupun online. Bahkan, aturan dasar tersebut mencoba melihat bagaimana dampak hubungan dunia nyata dan virtual, seperti apa jika semakin banyak pengguna berada di dunia virtual menyebabkan dirinya kurang bahkan tidak bersosialisasi di dunia nyata.

Implikasi Praktis

Adanya komunitas virtual saat ini menjadi pertanda bahwa kemajuan akan teknologi baru menyebabkan adanya globalisasi terhadap aspek kehidupan manusia. Globalisasi tersebut bisa dipandang semakin menyebarnya dan terfasilitasinya komunikasi yang memberikan kemudahan dalam mencari informasi dan berinteraksi serta mengaburkan batasan jarak dan lokasi. Kegiatan komunitas virtual dapat dilakukan secara efektif dan efisien yang ditunjang oleh fitur-fitur yang tersedia seperti stiker (emoticon), video/voice call group dan interaksi berupa texting. Realitas ini adalah konsekuensi adanya media online dan semakin maraknya pengguna media sosial. Media sosial tidak hanya ditempatkan lagi dalam konteks saluran atau medium, tetapi media sosial itu sudah merupakan gaya hidup dari hubungan antara pengguna dengan teknologi.

Implikasi Sosial

Komunitas virtual memberikan manfaat bagi individu dalam pemenuhan kebutuhannya, baik itu dalam pencarian informasi atau menjalin hubungan pertemanan sosial secara berkelompok. Munculnya komunitas virtual di media sosial merupakan salah satu efek dari kehadiran media baru. Pengguna yang berasal dari budaya sosial yang berbeda kini memiliki kesepahaman secara global

dengan menggunakan bahasa yang universal. Fitur seperti stiker atau emoji adalah sebuah pernyataan yang bisa digunakan di media sosial dalam meningkatkan kualitas komunikasi sosial tersebut.

Saran

Pembahasan mengenai pemanfaatan komunitas virtual sebagai media komunikasi kelompok melalui sosial media, sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia tidak hanya sebagai medium namun telah memasuki pada gaya hidup. Ketiadaan kontrol sosial di komunitas virtual menyebabkan setiap individu bebas untuk mengungkapkan ide, pikiran, gagasan, dan konten yang mereka bagikan tanpa adanya filter atau norma yang menyeleksi hal tersebut. Hal ini bukan tidak mungkin akan mengakibatkan salah pemaknaan hingga menimbulkan konflik di dalam kelompok. Dibutuhkan pemahaman lebih dari setiap anggota yang memiliki latar belakang berbeda untuk dapat memanfaatkan kebebasan dengan rasa ataupun tanggung jawab di dunia virtual. Dengan kesamaan prinsip tersebut, diharapkan para pengguna sosial media khususnya anggota komunitas virtual dapat menyebarkan nilai-nilai positif maupun informasi yang berguna bagi diri pribadi dan kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyana, Deddy. (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rheingold, Howard.(1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*
- Hanna Richard, Rohm Andrew,Crittenden Victoria. (2011). *We're all connected : The power of the social media ecosystem*, Journal Kelley School of Business Indiana University
- Baym, Nancy.(2015). *Social Media and the Struggle for Society*. SAGE Journals
- Setiadi Elly, Hakam Abdullah, Effendi Ridwan,(2006). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Richard Hanna, Andrew Rohm, Victoria L.Crittenden.. *We're all connected : The power of the social media ecosystem* (Journal Kelley School of Business Indiana University, 2011)
- Alvin A. Goldberg & Carl E. Larson, 2006. *Group Communication : discussions processes and aplicatuins*. Penerjemah Koesdarini S, Gary R. Jusuf. *Komunikasi Kelompok (Proses-proses diskusi dan Penerapannya)*. Penerbit Universitas Indonesia (UI Press),Jakarta
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya