TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora
Vol. 1, No. 4 November 2023
e-ISSN: 2985-9204; p-ISSN: 2985-9743, Hal 258-265
DOI : https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i4.587

Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Perubahan Perilaku Remaja

Yuliani
Pascasarjana S2 Studi Agama-Agama (Sosiologi Agama) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email: ya399017@gmail.com

Abstract. *In today's digital era, there is less and less direct interaction and more and more people join virtual communities. So that virtual communities can form a change in behavior in adolescents with several factors including: personality factors, emotional factors, peer factors, environmental factors. This research uses a literature study by comparing and adding references from literature sources. The purpose of this study was conducted to determine changes in adolescent behavior in virtual communities and what the factors are. The results of this study indicate that behavior change is a change that a person experiences in an environment, due to a response or stimulus from a person in a community so that in here it can be seen in the virtual community of adolescents through the IT world can form a change based on four factors including personality, emotions, peers and the environment.*

Keywords: *virtual community, behavior change, teenagers.*

Abstrak. *Pada era digital saat ini, semakin kurangnya terjalin interaksi secara langsung dan semakin banyaknya seseorang bergabung di komunitas virtual. Sehingga komunitas virtual dapat membentuk suatu perubahan perilaku pada remaja dengan beberapa faktor antaranya: faktor kepribadian, faktor emosi, faktor teman sebaya, faktor lingkungan. Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan cara membandingkan dan menambah referensi drai sumber-sumber pustaka. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku remaja dalam komunitas virtual serta apa faktor-faktornya. Hasil penelitian ini menunjukkan perubahan perilaku merupakan suatu perubahan yang dialami seseorang dalam suatu lingkungan sekitar, karena adanya suatu tanggapan atau rangsangan dari diri seseorang dalam suatu komunitas sehingga dalam di sini dapat dilihat dalam komunitas virtual remaja melalui dunia IT dapat membentuk suatu perubahan berdasarkan empat faktor di antaranya kepribadian, emosi, teman sebaya dan lingkungan.*

Kata kunci: komunitas virtual, perubahan perilaku, remaja**.**

LATAR BELAKANG

Dalam era sekarang ini, komunitas virtual semakin banyak bermunculan dan biasanya komunitas virtual sebagai tempat orang-orang melakukan interaksi atas dasar minat dan yang sama. Dengan adanya teknologi informasi, telah menjadi tempat yang digunakan masyarakat sekitar setiap harinya dalam berkomunikasi secara tidak langsung dengan masyarakat di mana pun berada. (Harita, Gusnardi, and Isjoni 2022) Komunitas virtual dibuat oleh anggota yang terhubung secara global dengan jiwa yang sama untuk menyambung tali silaturahmi (persahabatan, keluarga dan sebagainya), bahkan untuk memudahkan semua orang dalam mendapatkan informasi pada masa digital saat ini. yang umunya masyarakat berinteraksi serba gadget atau internet. Dalam komunitas tidak hanya komunitas personal namun ada juga komunitas pribadi yang dibentuk oleh setiap orang berdasarkan minat dari anggota.

Received September 19, 2023; Revised Oktober 18, 2023; November 15, 2023
* Yuliani, *ya399017@gmail.com*

Masa digital diartikan sebagai seorang masyarakat berada dalam kehidupan serba online. Hubungan yang dilakukan antara satu orang dengan orang lain melalui media bahkan cara dalam melakukan segalanya serba online atau virtual. Komunikasi yang dilakukan oleh remaja dan masyarakat melalui online dalam salah satu komunitasnya adalah berupa instagram, watshapp, telegram, line dan lain sebagainya. Komunitas virtual merupakan bentuk komunitas yang berdasarkan kelompok mitra bisnis, kelompok online shoop, dan setiap hari melakukan interaksi karena ada salah satu kepentingan bersama dalam satu komunitas yang dibentuk. Komunitas virtual dibentuk oleh seseorang atas ruang digital bersam. (Widyaningrum 2021)

Pada masa remaja, selain mengalami perubahan psikis dan hormon dalam diri individu, masa remaja juga ditandai dengan rasa ingin tahu yang besar dalam mencari jati dirinya. Kemudahan di era digital ini membawa banyak perubahan yang terjadi yang merupakan bagian dari perkembangan media baru untuk mengakses informasi. Di samping itu perkembangan teknologi mengubah cara seseorang dalam berkomunikasi.(Nasution and Sazali 2023) Maka dari itu masa remaja disebut juga sebagai masa gejolak karena pada masa itu akan terjadi pertumbuhan dan perkembangan secara pesat dalam diri seseorang seperti perubahan perilaku. Masa remaja ini juga masih disebut dengan masa labil karena mereka bukan lagi berada masa anak-anak melainkan sudah berada masa remaja. Masa remaja sebagai proses awal untuk mencari jadi diri yang sebenarnya dengan cara berani mencoba hal-hal baru baik dalam dunia teknologi maupun tidak. (Galih Haidar And Nurliana Cipta Apsari. 2020).

Media sosial dapat digunakan oleh setiap orang dengan beberapa fungsi diantara-Nya sebagai suatu perubahan perilaku dalam berkomunikasi sosial setiap hari secara tidak langsung. Media sosial merupakan tempat yang dioperasionalkan sistem secara online untuk memudahkan setiap orang dalam berkomunikasi dan lebih dikenal sebagai sistem komunikasi internet partisipatif yang mewakili sekelompok aplikasi berbasis internet untuk menciptakan dan bertukar konten buatan pengguna dalam mengirim foto, interaksi, vidio call dan lainnya.(Yulia 2018)

Dalam komunitas virtual admin dan anggota banyak saling memberikan informasi sehingga membuat anggota mengalami suatu perubahan perilaku karena banyaknya faktor yang mempengaruhi dalam komunitas tersebut. Namun dalam penelitian ini masih sedikit penelitian yang mengkaji faktor apa saja yang dapat membentuk suatu perubahan perilaku remaja pada suatu komunitas virtual. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi

kekosongan tersebut. Sehingga dengan adanya paparan latar belakang di atas. apa faktor-faktor yang membentuk perubahan perilaku remaja dalam komunitas virtual?

KAJIAN TEORITIS

Van Djik 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 di dunia virtual karena adanya kesadaran tiap-tiap pengguna untuk bergabung dalam komunitas yang secara sadar dilaksanakan secara online.(Prayugo 2018)

Adapun Bagozzi dan Dholakia, 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.(Nurhaliza and Fauziah 2020) Sehingga dari beberapa uraian menurut para ahli terkait komunitas virtual, dapat dipahami bahwasanya komunitas virtual dibentuk oleh individu-individu yang memiliki keterlibatan secara bersama, yaitu: terdiri dari kesamaan pikiran dan kesamaan daya tarik dalam lingkungan digital. Dari hal tersebut terbentuklah suatu ikatan secara virtual.

METODE PENELITIAN

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 apa perubahan yang terjadi pada remaja ketika mereka bergabung pada salah satu komunitas yang disukainya. 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 pengaruh komunitas virtual remaja. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk studi literatur yang bertujuan untuk menggali lebih dalam terkait perubahan perilaku remaja dalam komunitas virtual serta faktor

apa saja yang dapat membentuk suatu perubahan perilaku pada remaja ketika mereka sudah bergabung pada kelompok komunitas virtual. Dalam hal ini perilaku setiap orang dapat diartikan sebagai suatu tanggapan atau reaksi terhadap rangsangan dalam diri serta lingkungan sekitar. Dari pandangan bilogis, perilaku merupakan suatu tindakan dari aktivitas yang dilakukan oleh manusia itu sendiri. Biasanya perilaku dapat diamati melalui sikap seseorang dalam bertindak setiap hari secara langsung ataupun melalui media elektronik.(Tampubolon and Sibuea 2022)

Perubahan Perilaku Remaja dalam komunitas virtual

perubahan perilaku merupakan suatu perubahan yang sering terjadi dalam diri seseorang yang masih labil dalam berpikir.(Sapara, Lumintang, and Paat 2020) Perubahan perilaku juga merupakan suatu paradigma bahwa manusia akan berubah sesuai dengan apa yang mereka pelajari baik dari keluarga, teman, sahabat ataupun belajar dari diri sendiri. Proses pembelajaran diri inilah yang nantinya akan membentuk seseorang tersebut. Indikator yang dapat ditarik dari perubahan perilaku seorang remaja dalam bergabung di komunitas virtual dalam penelitian ini berupa : Tindakan seseorang, Cara Berbicara dalam berinteraksi sosial, Cara Berpakaian juga membentuk suatu perubahan perilaku dalam diri seorang remaja yang sedang mengalami masa adaptasi dalam dirinya. Dengan berkembangnya teknologi informasi di dalam kehidupan masyarakat khususnya pada masa remaja, tentu sangat berpengaruh terhadap perubahan perilaku remaja karena banyaknya informasi yang didapatkan antara informasi yang baik dan yang buruk bercampur di dalam satu komunitas virtual.

Remaja dapat dikatakan sebagai seorang individu yang sudah mengalami masa balig, wanita umumnya haid dan pria mengalami mimpi basah. Masa remaja dibagi menjadi dua yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Namun di sini wanita dikatakan sedang berada pada masa remaja ketika berusia 12-21 dan tentunya wanita juga sudah mengalami haid. Pria berusia 13-22 tahun dan mengalami mimpi basah.(Harita, Gusnardi, and Isjoni 2022). Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan dalam diri seseorang dalam bersikap dan berperilaku setiap harinya dengan lingkungan sekitar.

Masa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa dengan menimbulkan banyak sisi perbedaan dari fisik dan psikisnya. Biasanya ketika seseorang berada pada masa remaja, mereka tidak akan beranggapan bahwasanya ia masih anak-anak akan tetapi mereka akan merasakan tingkatan hal yang sama dengan orang tua. Baik cara berpikir yang jelas mengalami berbedaan.(Abin (Syamsuddin 2017). Santrock mengatakan bahwa masa

remaja merupakan masa-masa yang dipenuhi konflik dan perubahan suasana hati yang tidak menentu. Remaja yang tidak mampu mengatasi perubahan perilaku dan suasana hati akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.(Yuliasari 2020)

Adapun kehadiran komunitas virtual pada masa remaja 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.(Nurhaliza and Fauziah 2020) dengan banyaknya platform yang bermunculan dapat dengan mudah membentuk suatu perubahan perilaku pada seorang remaja.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan perilaku Remaja Dalam Komunitas Virtual

1. kepribadian

   Kepribadian seseorang dapat mempengaruhi setiap gaya hidup seseorang yang dapat mengakibatkan hipertensi. Gaya hidup merupakan penyebab yang sangat mempengaruhi terjadinya derajat kesehatan masyarakat. Artinya penyakit hipertensi yang terjadi di masyarakat itu sangat dipengaruhi oleh gaya hidup yang buruk yang diakibatkan dari dirinya sendiri dan kepribadiannya. Faktor kepribadian seseorang juga dapat mempengaruhi suatu perubahan perilaku ketika bergabung di komunitas virtual. (Dede Rina, Dkk. 2021).

   Kepribadian dalam diri seorang karena ketertarikan dalam hal tersebut (Fashion) ketika pertamakali gabung dalam komunitas virtual yang umumnya membahas Fashion maka secara tidak sadar, karena setiap hari diberikan informasi yang berkaitan tentang hal tersebut. Hal seperti ini akan sangat memudahkan seseorang dalam mengubah perilaku setiap harinya karena atas dari kepribadian dalam diri.

2. Emosi

   Dalam komunitas virtual seseorang akan mudah mengalami suatu perubahan emosi dalam dirinya. Dikarenakan informasi yang di sare atau disebar setiap hari oleh anggota grup. Emosi adalah keadaan intelektual yang memiliki menifestasi eksternal. Biasanya seorang yang emosi memiliki ruang untuk mengekspresikan dirinya bahwasanya dengan adanya informasi tersebut perasaannya menjadi marah atau

emosi.(Hariadi Ahmad 2022) . 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.(Tampubolon and Sibuea 2022)

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 sare oleh admin dan anggota. Oleh karena itu faktor emosi merupakan salah satu faktor dalam perubahan perilaku remaja dalam bergabung di dunia komunitas virtual .

3. Teman Sebaya

seseorang dikatakan teman apabila mereka memiliki minat yang sama dalam bersosial dan berinteraksi setiap hari secara langsung maupun dalam dunia digital. Teman sebaya adalah anak-anak atau remaja yang tingkat kedewasaan dan pemikirannya sama dan minat yang sama dalam dunia virtual. Dalam komunitas virtual teman sebaya, akan belajar mengenai baik buruknya suatu tingkah laku yang dilakukannya sendiri atau orang lain.(*Santrock, 2007*)

Dalam dunia virtual. Seorang dikatakan teman karena ia memiliki kecenderungan yang sama, masuk dalam salah satu komunitas seperti komunitas hijrah misalnya, dari hal ini teman sebaya menjadi salah satu faktor dalam pembentukan dan perubahan perilaku remaja. Karena selain diri sendiri, lingkungan maka teman sebayalah yang menjadi pendorong ketika akan mengambil suatu keputusan dalam suatu hal yang berkaitan dengan dunia virtual.

4. Lingkungan

Lingkungan dapat artikan sebagai tempat tinggal atau lingkungan sekitar. Selain faktor diri sendiri, emosi, teman sebaya, lingkungan hidup juga menjadi faktor ketika seorang remaja bergabung dalam komunitas virtual yang secara tidak sadar setiap hari bergerak di dalam dunia digital. sehingga dengan hal ini dapat dengan mudah membentuk suatu perubahan perilaku atas dasar lingkungan sekitar.

Biasanya komunitas virtual yang diikuti oleh seseorang (remaja), dapat membentuk dan mengubah pola pikir dan perilakunya dalam lingkungan remaja. tergantung bagaimana komunitas virtual yang dikutinya. Perubahan perilaku remaja dibantu melalui komunitas (WA, Facebook, Instagram) karena pada masa remaja. Seseorang masih dalam tahap masa ingin mencoba segalanya. Dalam hal ini lingkungan

sebagai wadah dalam berinteraksi dengan orang lain dan membentuk sebuah pribadi. Serta lingkungan dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang.(Sapara, Lumintang, and Paat 2020)

KESIMPULAN DAN SARAN

komunitas virtual sebagai wadah bagi seorang remaja meelakukan interaksi atas dasar keinginan dan tujuan yang sama. dalam komunitas virtual seorang akan mengalami perubahan perilaku. perubahan perilaku merupakan suatu paradigma bahwa manusia akan berubah sesuai dengan apa yang mereka lakukan dari tindakan, cara berinteraksi bahkan cara berpakian yang dikenakannya akan berubah.

Dalam komunitas virtual yang menjadi faktor bagi remaja dalam perubahan perilaku selama bergabung dalam komunitas tersebut berdasarkan pada diri sendiri, emosi, teman sebaya serta lingkungan tempat tinggalnya atau lingkungan sekitar ..

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada bapak dosen yang mengampu mata kuliah agama dan komunitas virtual yang telah mendukung penelitian ini sehingga penelitian ini berhasil terselesaikan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Hariadi. 2022. “Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menegah Pertama.” *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6 (2). https://doi.org/10.33394/realita.v6i2.4495.

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

Haidar, Galih, and Nurliana Cipta Apsari. 2020. “Pornografi Pada Kalangan Remaja.” *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 7. 1.

Harita, Yeni Yanti, Gusnardi, and M Yogi Riyantama Isjoni. 2022. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2).

Makmum, Abin Syamsuddin. 2017. “Karakteristik Perilaku Dan Kepribadian Pada Masa Remaja.” *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 2 (2).

Nasution, Elza Hasyim, and Hasan Sazali. 2023. “Perspektif Remaja Perempuan Kota Medan

Terhadap Fitur Fd Talk ‘Aplikasi Female Daily.’” *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi* 4 (2).

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).

Santrock, Remaja, Terj. Benedictine Widyasinta (Jakarta: Erlangga, 2007).

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).

Tampubolon, Khairuddin, and Nunti Sibuea. 2022. “Peran Perilaku Guru Dalam Menciptakan Disiplin Siswa.” *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosiety* 2 (4).

Widyaningrum, Anastasia Yuni. 2021. “Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan Dan Tantangan Kajian Di Bidang Ilmu Komunikasi.” *Jurnal Komunikatif* 10 (2).

Yulia, Irla. 2018. “OPTIMALISASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMASARAN SOSIAL DAN KOMUNIKASI PERUBAHAN PERILAKU (Suatu Pendekatan Studi Literature Review).” *Hearty* 6 (2).

Yuliasari, Hesty. 2020. “Pelatihan Konselor Sebaya Untuk Meningkatkan Self Awareness Terhadap Perilaku Beresiko Remaja.” *Jurnal Psikologi Insight* 4 (1).