

**MANAJEMEN KOMUNIKASI VIRTUAL KOMUNITAS RUANG EDIT
DEPOK DALAM MEMPERTAHANKAN PRODUK *EDITING*
DI WHATSAPP**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Arif Wiyono

NIM. 191211112

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

**MANAJEMEN KOMUNIKASI VIRTUAL KOMUNITAS RUANG EDIT
DEPOK DALAM MEMPERTAHANKAN PRODUK *EDITING*
DI WHATSAPP**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Jurusan Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Disusun oleh:

Arif Wiyono

NIM. 191211112

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

NOTA PEMBIMBING

AGUS SRIYANTO, S.Sos., M.Si

DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Arif Wiyono

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Arif Wiyono

Nim : 191211112

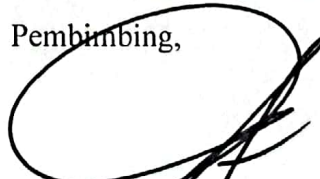
Judul : Manajemen Komunikasi Virtual Komunitas Ruang Edit Depok dalam Mempertahankan Produk *Editing* di WhatsApp

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui dan diajukan pada Sidang Munaqosyah Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 09 November 2023

Pembimbing,



Agus Sriyanto, S.Sos., M.Si

NIP. 19710619 200912 1 00 1

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Arif Wiyono
NIM : 191211112
Tempat, Tanggal Lahir : Boyolali, 27 Agustus 1999
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan : Dakwah dan Komunikasi
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah
Alamat : Randu RT 07 RW 02 Temon Simo Boyolali
Judul Skripsi : Manajemen Komunikasi Virtual Komunitas Ruang Edit Depok dalam Mempertahankan Produk *Editing* di Whatsapp

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Demikian pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 08 November 2023



Penulis

Arif Wiyono

HALAMAN PENGESAHAN

MANAJEMEN KOMUNIKASI VIRTUAL KOMUNITAS RUANG EDIT
DEPOK DALAM MEMPERTAHANKAN PRODUK *EDITING* DI WHATSAPP

Disusun Oleh :

Arif Wiyono

NIM : 191211112

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Pada Hari Selasa, 05 Desember 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Surakarta, Selasa, 19 Desember 2023

Penguji Utama,

Rhesa Zuhriya B. P., M.I.Kom.
NIP. 19920203 201903 2 015

Penguji II/Ketua Sidang

Agus Sriyanto, S.Sos., M.Si.
NIP. 19710619 200912 1 001

Penguji I/Sekretaris Sidang

Mei Candra Mahardika, M.A.
NIP. 19890515 201903 1 013

Mengetahui

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



Dr. H. Kholilurrohman, M.Si.
NIP. 191741225 200501 1 005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi'l'alamin, puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia Nya serta pada kesempatan kali ini saya telah menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan keberkahan kepada semua orang. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala bentuk rezeki dan kenikmatan, salah satunya nikmat kesempatan untuk dapat merasakan dan menyelesaikan proses belajar di bangku kuliah.
2. Orang tua saya tercinta, terima kasih atas doa dan dukungannya yang selalu diberikan untuk saya dan terima kasih telah menjadi penyemangat dalam hidup saya.
3. Seluruh pihak komunitas Ruang Edit yang mau menjadi narasumber dan menjadi tempat penelitian peneliti.
4. Untuk teman sekaligus sahabat yang mendengarkan keluh kesah tiada henti selama mengerjakan skripsi, perjuangan kita masih panjang kawan.

HALAMAN MOTTO

Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia (lainnya).

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-daruqutni)

ABSTRAK

Arif Wiyono 191211009. *Manajemen Komunikasi Virtual Komunitas Ruang Edit Depok dalam Mempertahankan Produk Editing di WhatsApp*. Skripsi, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta 2023.

Komunitas Ruang Edit merupakan komunitas yang bergerak di bidang kreatif dan menggunakan WhatsApp untuk melakukan proses komunikasi secara virtual. Komunitas ini berjalan dengan sistem pembelajaran seperti sekolah di mana member akan dibagai ke dalam 15 jilid dan di setiap jilidnya terdapat admin yang akan melakukan pengawasan terhadap setoran dan rekapan hasil *editing*. Dalam proses pelaksanaannya ada masalah yang ditemui seperti, munculnya komunitas baru sejenis yang menimbulkan persaingan, kurangnya kreativitas member dan masih banyaknya member yang pasif selama mengikuti kegiatan Ruang Edit. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan Manajemen Komunikasi Virtual Komunitas Ruang Edit Depok dalam Mempertahankan Produk Editing di Whatsapp.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang dapat menjelaskan dan mendeskripsikan secara lengkap. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi virtual, wawancara dengan narasumber terpilih dan terpercaya dan dokumentasi yang kemudian diolah menjadi data untuk penulisan skripsi ini. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber data. Menggunakan teknik analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit menggunakan bauran manajemen komunikasi virtual yang terdiri dari riset, perencanaan, implementasi dan evaluasi. Riset dilakukan melalui hasil evaluasi dan analisis terhadap grup atau komunitas *editing* yang sudah besar untuk menghadirkan *something new* perihal program atau kegiatan komunitas kedepannya. Perencanaan, dengan cara merumuskan capaian organisasi, tujuan organisasi, yaitu meningkatkan produk *editing* member melalui sistem pembelajaran di grup diskusi WhatsApp dengan sistem setoran dan rekapan hasil *editing*, merumuskan aksi strategik dan komunikasi strategik dalam bentuk penjadwalan kegiatan secara sistematis dan membuat kebijakan tertentu terhadap pengurus, admin dan member. Kemudian implementasi, member harus aktif melakukan setoran dan rekapan hasil *editing* serta mengikuti program atau kegiatan Ruang Edit. Selanjutnya melakukan evaluasi setiap bulannya dan setiap tahunnya akan ada penilaian sebagai bahan akan atau tidaknya dilakukan pembaharuan kurikulum pembelajaran di tahun selanjutnya. Kegiatan manajemen komunikasi virtual yang telah disebutkan di atas mampu menjaga intensifitas komunikasi dan mempertahankan produk *editing* member komunitas Ruang Edit.

Kata kunci : *Manajemen, komunikasi virtual, komunitas Ruang Edit*

ABSTRACT

Arif Wiyono 191211009. Virtual Communication Management of the Ruang Edit Depok Community in Maintaining Editing Products on WhatsApp. Thesis. Islamic Communication and Broadcasting Study Program. Da'wah and Communication Department. Ushuuddin and Da'wah Faculty of UIN Raden Mas Said Surakarta 2023.

The Edit Room community is a community engaged in the creative field and uses WhatsApp to carry out the virtual communication process. This community runs with a school-like learning system where members will be divided into 15 volumes and in each volume there is an admin who will supervise the deposit and recap of the editing results. In the process of implementation there are several problems encountered such as, the emergence of new similar communities that cause competition, lack of member creativity and there are still many members who are passive during the Edit Room activities. This study aims to describe the Virtual Communication Management of the Depok Edit Room Community in Maintaining Editing Products on Whatsapp.

This research uses descriptive qualitative research methods that can explain and describe completely. The data collection techniques used are virtual observation, interviews with selected and trusted sources and documentation which are then processed into data for writing this thesis. The data validity technique uses data source triangulation. Using data analysis techniques, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results obtained from this study show that the virtual communication management of the Ruang Edit community uses a virtual communication management mix consisting of research, planning, implementation and evaluation. Research is carried out through the results of evaluation and analysis of large editing groups or communities to present something new regarding future community programs or activities. Planning, by formulating organizational achievements, organizational goals, namely improving member editing products through a learning system in WhatsApp discussion groups with a deposit system and recapitulation of editing results, formulating strategic actions and strategic communication in the form of systematic scheduling of activities and making certain policies towards administrators, admins and members. Then implementation, members must actively deposit and recap the results of editing and participate in the Edit Room program or activity. Furthermore, evaluating every month and every year there will be an assessment as a material for whether or not to renew the learning curriculum in the following year. The virtual communication management activities mentioned above are able to maintain communication intensity and maintain the editing products of Ruang Edit community members.

Keywords: Management, virtual communication, Ruang Edit community

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robila'lamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: "Strategi Komunikasi Pemasaran Kopi Puspa Laweyan Dalam Meningkatkan Jumlah Konsumen". Sholawat serta salam semoga tetap turunkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabatnya. Skripsi ini disusun dan berguna untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan program sarjana (S1) serta untuk mendapatkan gelar Sarjana Sosial (S. Sos) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. Penulis menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tidak luput peran dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
2. Dr. Kholilurrohman, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Joni Rusdiana, S.Sos., M.I.Kom. Selaku Koordinator Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Agus Sriyanto, S.Sos., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan kesempatan serta meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis selama menempuh kuliah hingga menyelesaikan kuliah.
5. Rhesa Zuhriya B. P, M.I.Kom. Selaku Dosen Penguji Utama, yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta saran dan kritiknya untuk perbaikan penulis, dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Mei Candra Mahardika, M.A. Selaku Dosen Penguji I/Sekretaris sidang, yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta saran dan kritiknya untuk perbaikan penulis, dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis dan para staf Akademik FUD yang membantu dalam pengurusan prosedur mulai dari ujian seminar hingga munaqosyah.

8. Bang Defri Habiebie, pengurus dan teman-teman komunitas Ruang Edit yang telah banyak memberikan bantuan berupa informasi untuk penelitian ini serta *sharing* ilmunya selama ini.
9. Orang tua penulis, atas segala dukungan, kesabaran, pengorbanan serta doa terbaik untuk penulis.
10. Teman - teman KPI angkatan 19 Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang selalu memberikan semangat dan doanya.
11. Teman-teman Radeka FM, Permata TV, KKN yang telah menjadi rumah untuk belajar dan berkembang bersama.
12. Paguyuban KOS Ari, yang telah memberikan tempat singgah dan mmengajarkan kerasnya kehidupan. Kalian luar biasa. *Ojo lali madang gedhen maneh, yo.*
13. Serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan serta doanya yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

DAFTAR ISI

MAHALAMAN JUDUL	i
MAHALAMAN_NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN_KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Pembatasan Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah.....	15
E. Tujuan Penelitian	15
F. Manfaat Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
A. Manajemen Komunikasi Virtual.....	17
1. Komunikasi Virtual.....	17
2. Manajemen Komunikasi Virtual.....	18
3. Proses dan Elemen Manajemen Komunikasi Virtual	19
B. Media Baru	22
C. Organisasi/Komunitas Virtual	34
J. Produk Editing	35

D. Penelitian Terdahulu	36
E. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
D. Sumber Data	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Keabsahan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	51
A. Gambaran Umum Komunitas Ruang Edit.....	51
B. Sajian Data.....	55
C. Analisis Data.....	66
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Pengikut Instagram Komunitas Virtual	4
Tabel 2. Waktu Penelitian	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Presentase data pengguna internet Indonesia 2022	2
Gambar 2. Presentase data pengguna internet Indonesia 2022	3
Gambar 3. Tampilan akun instagram komunitas Ruang Edit	6
Gambar 4. Bentuk komunikasi dalam grup whatsapp komunitas Ruang Edit.....	7
Gambar 5. Desain program One Day One Story(ODOS)	13
Gambar 6. Kerangka Berpikir	41
Gambar 7. Struktur Kepengurusan Ruang Edit.....	52
Gambar 8. Tampilan Grup diskusi dan komunitas Ruang Edit	53
Gambar 9. Logo Komunitas Ruang Edit.....	54
Gambar 10. Desain Mentor Ruang Edit	55
Gambar 11. Rekap materi sharing editing Ruang Edit	58
Gambar 12. Informasi mengenai kebijakan baru Raung Edit	62
Gambar 13. Peraturan untuk member di grup diskusi.....	60
Gambar 14. Jadwal kegiatan Ruang Edit	63
Gambar 15. Wawancara Founder Ruang Edit.....	95
Gambar 16. Anniversary Ruang Edit yang ke-3 Regional Jateng Jogja	95
Gambar 17. Halal bi Halal Solo Raya.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi, munculnya media sosial telah mempermudah komunikasi antar pengguna secara virtual. Yang kemudian menjadi bentuk komunikasi baru yang dapat digunakan untuk menjangkau banyak orang dengan jarak yang tak terbatas. Kelompok orang-orang yang memiliki minat dan tujuan yang sama pun memanfaatkan platform yang ada untuk menjalin hubungan dalam satu komunitas secara virtual. Menurut Nasrullah komunitas virtual merupakan kelompok pengguna yang memiliki minat dan tujuan sama serta berkomunikasi secara daring untuk melakukan interaksi dan menjalin relasi yang dilakukan melalui sambungan internet (Briliana & Destiwati, 2019).

Media sosial yang menjadi produk dari perkembangan teknologi saat ini telah mengubah pola komunikasi dan konsumsi masyarakat khususnya generasi milenial. Di era sekarang banyak kebiasaan-kebiasaan baru yang menjadi tren anak muda maupun pengguna media sosial yang kemudian menciptakan sebuah interaksi antar pengguna yang memiliki minat dan tujuan yang sama dalam membangun eksistensinya di dalam pemanfaatan media sosial. Kehadiran platform media sosial tersebut menjadi faktor terbentuknya sebuah kelompok, organisasi atau komunitas yang memiliki tujuan untuk membangun interaksi, berkembang bersama dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan, salah satunya Komunitas Ruang Edit.

Tingginya grafik pengguna internet di Indonesia per Januari tahun 2022 mencapai 204,7 juta pengguna. Menurut data yang dikeluarkan *DataReportal* antara tahun 2021 dengan 2022 pengguna internet meningkat sekitar 2,1 juta (+1,0 persen) (Indonesiatech, 2022).



Gambar 1. Presentase data pengguna internet Indonesia 2022

Sumber : www.grahanurdian.com diunduh pada 8 Februari 2023

Sedangkan pada tahun 2023 pengguna internet di Indonesia terus meningkat 212 juta pengguna yang berarti 77% dari populasi penduduk Indonesia telah menggunakan yang namanya internet. Tahun ini kenaikan lebih tinggi sekitar 3,85% dibandingkan satu tahun lalu. Rata-rata orang Indonesia menggunakan internet selama 7 jam 42 menit per harinya. Di mana pengguna telepon genggam mencapai 98,3%. (Rizaty, 2023)



Gambar 2. Presentase data pengguna internet Indonesia 2022

Sumber : *We Are Social* diunduh pada 8 Februari 2023

Dalam beberapa survei yang dirangkum oleh *kiostix.com*, prediksi tren yang akan terjadi di tahun 2022 yaitu mulai dari *Music Pervormance*, *MICE*, *Video Games*, Wisata Alam dan yang terakhir Platform Komunitas. Di mana melalui platform media sosial para pengguna membuat grup dan menjadikannya komunitas untuk mengatasi keterbatasan komunikasi. Platform media sosial digunakan karena memiliki banyak keunggulan yaitu fitur-fitur yang memudahkan pengguna atau admin untuk melakukan manajemen dan monitoring member, analisis data, serta mengatur jadwal acara komunitas (*Kiostix.com*, 2022 didownload pada 28 Januari 2023).

Pemanfaatan teknologi informasi, seperti internet yang telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi seperti media sosial, merupakan salah satu wadah di mana individu dapat mencari informasi, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial secara daring. Dapat dikenal bahwa berbagai platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Line, BlackBerry

Messenger (BBM), WhatsApp, Instagram, Path, Ask.fm, LinkedIn, Snapchat, dan beberapa platform media sosial lainnya.

Munculnya media sosial membuat penggunanya berpikir untuk bagaimana bisa memperoleh banyak teman, relasi bahkan pengikut di media sosial miliknya. Komunitas *editing* pun banyak bermunculan, dengan tujuan yang sama yaitu sebagai tempat belajar, sharing dan mencari teman yang memiliki minat dan hobi yang sama. Antara lain; *Ruang Edit*, *Creative Enthusiast*, *Aesthetic Editing*, *Inspire Creativa Id*, *Creative People Places*, *Aksara's Creative*, *Creativemood_id* dan lain lain. Fenomena tersebut menjadi hal yang harus diperhatikan oleh masing-masing komunitas, bagaimana bisa menjaga eksistensinya dan terus memberikan gebrakan-gebrakan baru di dunia yang serba digital ini.

Tabel 1. Data Pengikut Instagram Komunitas Virtual Per 15 Februari 2023

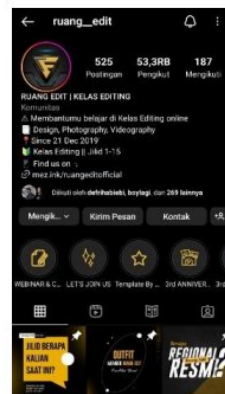
No	Nama Komunitas Virtual	Jumlah <i>Followers</i>
1	<i>Ruang Edit</i>	53,6 k <i>Followers</i>
2	<i>Creative Enthusiast</i>	19,1 k <i>Followers</i>
3	<i>Aesthetic Editing</i>	9.213 <i>Followers</i>
4	<i>Inspire Creativa Id</i>	6.097 <i>Followers</i>
5	<i>Creative People Places</i>	1.571 <i>Followers</i>
6	<i>Aksara's Creative</i>	2.668 <i>Followers</i>
7	<i>Creativemood Indonesia</i>	8.236 <i>Followers</i>

Media sosial yang menjadi produk dari perkembangan teknologi saat ini telah mengubah pola komunikasi dan konsumsi masyarakat khususnya generasi milenial. Di era sekarang banyak kebiasaan-kebiasaan baru yang menjadi tren anak muda maupun pengguna media sosial yang kemudian menciptakan sebuah interaksi antar pengguna yang memiliki minat dan tujuan yang sama dalam membangun eksistensinya di dalam pemanfaatan media sosial. Kehadiran platform media sosial tersebut menjadi faktor terbentuknya sebuah kelompok, organisasi atau komunitas yang memiliki tujuan untuk membangun interaksi, berkembang bersama dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan, salah satunya Komunitas Ruang Edit.

WhatsApp, sebagai salah satu platform media sosial yang saat ini sangat populer, banyak dimanfaatkan oleh individu maupun kelompok untuk keperluan interaksi sosial dan sebagai sarana untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Oleh karena itu, hadirnya komunitas virtual seperti Ruang Edit menjadi fenomena baru bagi sebuah organisasi atau komunitas karena manajemennya dilakukan secara virtual melalui media sosial WhatsApp. Dan platform tersebut juga menjadi media komunikasi bersama membernya untuk mengembangkan produk editing komunitasnya.

Komunitas Ruang Edit merupakan sebuah ruang digital yang didirikan sebagai wadah untuk saling berinteraksi, berbincang dan bertukar pengalaman bagi orang-orang yang memiliki minat atau hobi di bidang fotografi, videografi, dan *editing*. Komunitas ini sejak awal berdiri sampai sekarang telah mendapatkan banyak apresiasi dari beberapa media, para *influencer* maupun kreator konten. Karena telah menciptakan ruang digital

di mana pengguna media sosial memperoleh banyak manfaat setelah bergabung menjadi member Komunitas Ruang Edit. Mulai dari webinar gratis, pelatihan editing dan *meet up* dengan para kreator konten (Rohmah, 2022). Melalui akun Instagram @ruang__edit komunitas tersebut membangun dan mengembangkan *branding* komunitasnya untuk menjangkau lebih banyak orang yang memiliki minat yang sama.



Gambar 3. Tampilan akun instagram komunitas Ruang Edit pada 9 Februari 2023

Selain membangun *branding* dan sosialisasi kegiatan komunitas melalui Instagram, komunitas Ruang Edit juga memanfaatkan beberapa media sosial. Telegram digunakan untuk *back up* materi *editing* yang dibagikan kepada members. WhatsApp sebagai media untuk melaksanakan komunikasi bersama pengurus dan member secara virtual, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi. Dengan didukung fitur *WhatsApp Group*, digunakan untuk diskusi, setoran (hasil editing member sesuai materi), monitoring member, dan evaluasi. Selain untuk grup member ada juga grup regional yang digunakan untuk berkomunikasi dan bertukar informasi berkaitan dengan kegiatan regional, seperti event

meet up, *hunting* bareng, buka bersama, *anniversary* dan lain sebagainya. Kemudian fitur *Komunitas*, digunakan untuk membagikan segala bentuk informasi kegiatan komunitas seperti seminar, *one day one story*, dan materi editing. Mereka dapat saling berkomunikasi satu sama lainnya dengan berbagai bentuk pesan mulai dari tulisan, gambar, video maupun *sticker*. Selain itu Ruang Edit juga memanfaatkan Google Drive sebagai tempat *back up* hasil setoran dan rekapan bulanan oleh member agar mudah untuk proses *monitoring*.



Gambar 4. Bentuk komunikasi dalam grup whatsapp komunitas Ruang Edit 8 Februari 2023

Aplikasi WhatsApp digunakan komunitas Ruang Edit bukan tanpa alasan, namun karena fasilitas yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut cocok dengan sistem komunikasi yang akan dijalankan. Mulai dari fasilitas *instant messaging* hingga dapat berbagai *file* atau dokumen dalam bentuk audio,

gambar, video dan sebagainya. Tentunya akan mempermudah proses komunikasi virtual yang diterapkan oleh komunitas Ruang Edit.

Menurut Wolfson kehadiran komunitas virtual pada hakikatnya membawa dampak positif bagi pengguna media sosial, namun juga sebaliknya, dampak negatif akan tetap timbul. Karena munculnya komunitas virtual akan menyebabkan ruang konflik antar anggota. Hal sederhana yang menjadi sebab terjadinya konflik dimulai dari aktivitas anggota dalam berkiriman pesan dan bercanda di antara mereka. Pesan yang dikirimkan mengganggu, mengusik, dan akhirnya saling menyebarkan kebencian. (Triantoro, 2019)

Selain memudahkan komunikasi, komunitas virtual juga rentan terjadinya konflik sosial antar member. Konflik tersebut disebabkan oleh kesalahpahaman dalam memaknai dan menanggapi teks atau pendapat, sikap toleransi yang rendah atau perbedaan latar belakang anggota komunitas, SARA dan sensitivitas terhadap simbol-simbol tertentu. Dan pada akhirnya konflik yang terjadi membuat anggota komunitas merasa tidak nyaman dan kemudian akan membentuk beberapa kelompok akibat fragmentasi, yaitu kelompok konservatif, liberal, dan *silent reader* (Triantoro, 2019).

Konflik sosial virtual dapat diatasi dengan cara mediasi, mempertemukan pihak/anggota yang berselisih, mengeluarkan sementara pelaku konflik dari ruang komunikasi virtual sampai ketegangan mereda serta mengalihkan topik pembicaraan dalam grup *WhatsApp* dengan hal-hal yang bisa meredakan konflik dan menetralkan suasana. Triantoro

menjelaskan bahwa solusi tersebut dapat menghilangkan konflik sosial yang terjadi dan menghapuskan sekat antar anggota yang berselisih di dalam satu grup komunikasi (Triantoro, 2019).

Sebuah organisasi atau komunitas sudah pasti mengalami sebuah *problem* yang berasal dari internal maupun eksternal. Tidak hanya berupa konflik sosial yang terjadi, namun juga bisa masalah pribadi dari member seperti indisipliner, tidak menaati aturan komunitas, atau pasif dalam proses komunikasi di grup *WhatsApp* anggota. Tak hanya itu saja, manajemen komunikasi virtual yang buruk juga akan menghambat proses komunikasi dalam sebuah komunitas. Seperti, ketidakjelasan peraturan atau *rules* yang dibuat dan diterapkan oleh suatu komunitas, proses komunikasi virtual yang dijalankan antara pihak pengurus dengan anggota tidak berjalan dengan baik, tidak ada strategi khusus yang dipikirkan untuk mewujudkan tujuan bersama.

Selama proses berjalannya komunitas Ruang Edit, banyak komunitas baru muncul dengan jenis dan sistem yang sama. Yang pasti akan mempengaruhi keberadaan dan loyalitas member Ruang Edit terutama pada kreativitas dan kualitas produk *editing* yang dihasilkan. Berbagai bentuk masalah akan berdampak buruk jika terus menerus dibiarkan terjadi di dalam grup *WhatsApp*. Karena dari timbulnya problem seperti itu, komunitas Ruang Edit sudah seharusnya mengevaluasi jalannya komunikasi virtual yang sebelumnya sudah dilaksanakan. Mulai dari manajemen komunikasi virtual yang diriset dengan baik, direncanakan dengan matang dan kemudian diterapkan dengan terstruktur. Karena

evaluasi merupakan tahap di mana sebuah komunitas dapat mengkaji dan merumuskan kembali dari apa-apa yang sudah dilaksanakan mengikuti perkembangan media yang digunakan oleh komunitas itu sendiri. Salah satunya yang berkaitan dengan munculnya fitur baru dari aplikasi *chatting* yang digunakan. Karena tujuan dari adanya fitur baru adalah untuk mempermudah proses komunikasi pengguna.

Manajemen komunikasi virtual yang efektif menjadi hal penting untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam sebuah organisasi atau komunitas. Seperti analisis situasi yang tepat, perencanaan capaian dan tujuan komunikasi yang terarah, SOP yang jelas dan tepat, proses komunikasi yang baik, implementasi/penugasan yang terstruktur, dan evaluasi memiliki peran yang sangat besar bagi berjalannya proses komunikasi antar pengurus maupun dengan membebernya guna meningkatkan produktifitas dan kreatifitas dari komunitas tersebut. Sehingga berpengaruh pada eksistensi atau keberadaan komunitas itu sendiri.

Perencanaan manajemen komunikasi virtual tentunya perlu diriset dengan baik menyesuaikan dengan capain atau tujuan dari komunitas Ruang Edit. Manajemen komunikasi virtual tidak dilakukan begitu saja, namun perlu proses dan elemen umtk pelaksanaannya. Mulai dari riset, perencanaan, implementasi sampai evaluasi. Perlu analisa khusus dan mendalam untuk merumuskan kembali komunikasi virtual yang efektif guna mewujudkan capaian atau tujuan yang telah direncanakan.

Eksistensi sebuah komunitas sangat dipengaruhi oleh loyalitas dari pengurus dan membrnya sebagai sistem yang berkontribusi untuk mempertahankan eksistensi dari suatu komunitas. Berkaitan dengan komunikasi yang baik, sebuah komunitas tidak boleh puas dengan kekompaknya saja. Melainkan harus mampu menciptakan program kerja yang baik sesuai dengan visi dan misi dari komunitas tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Amirudin & Machmud (2018) prinsip yang harus dipegang untuk mempertahankan eksistensi sebuah komunitas adalah pola pikir untuk dapat mempertahankan eksistensi itu sendiri. Komunitas Ruang Edit sudah dikenal di kalangan *content creator*, *instagramer*, dan orang-orang yang berkecimpung di dunia *editing*. Tanggung jawab untuk mempertahankan eksistensi tersebut tentunya menjadi hal penting yang harus dipahami oleh semua pihak atau anggota dari komunitas Ruang Edit.

Ruang Edit selama ini memfokuskan pada fasilitas yang diberikan kepada member, terutama pemberian materi *editing* kepada member. Karena sebelumnya Ruang Edit menemui masalah pada *updating* materi *editing*, baik dari banyaknya maupun topik atau tema yang akan dibahas dan disampaikan kepada member. Produk *editing* merupakan salah satu yang menonjol dari berkembangnya komunitas Ruang Edit. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan juga harus bisa bersaing dengan komunitas *editing* lainnya. Jika hal tersebut tidak disikapi dengan baik, maka eksistensi atau keberadaan komunitas Ruang Edit akan dipertanyakan. Karena tidak adanya inovasi atau kreativitas member yang ditawarkan kepada khalayak. Lambat

laun akan tersaingi oleh komunitas baru yang muncul dan membawa perbedaan yang signifikan perihal produk yang dihasilkan. Tinggal bagaimana evaluasi dan celah yang ditemukan dapat dimanfaatkan dengan baik, dengan cara implementasi yang terarah sesuai dengan tujuan komunitas Ruang Edit.

Selain menjaga proses komunikasi dengan baik, Komunitas Ruang Edit juga membuat beberapa program atau kegiatan bagi para membernya. Kegiatan yang positif dan tentunya berkontribusi bagi berkembangnya komunitas Ruang Edit. Program utama yaitu setoran, di mana semua member yang tergabung dalam grup *WhatsApp* akan diberikan materi yang sudah terjadwalkan dengan baik yang kemudian para member harus setoran sesuai materi editing yang sudah dishare sebelumnya. Dan di akhir bulan akan ada rekapian dari setoran selama satu bulan. Untuk grup member yang tidak memenuhi target akan diberikan sanksi dan pembersihan member bagi yang tidak aktif dan tidak mengirimkan setoran serta rekapian akhir bulan.

Selain itu, ada juga program *One Day One Story*(ODOS) di mana program ini dikerjakan oleh tim dan akan dibagikan ke grup *WhatsApp* setiap harinya, untuk dapat dibagikan kembali oleh para member ke story *WhatsApp* maupun media sosial lainnya. Hal tersebut bertujuan, selain member belajar *editing* juga diarahkan untuk *share* kebaikan. Selain itu ada juga program; webinar, *meet up*, *hunting* bareng, dan lain sebagainya. Di mana aktivitas, program dan proyek yang dilaksanakan komunitas Ruang Edit sesuai dengan strategi yang berkaitan dengan proses manajemen

komunikasi virtual komunitas Ruang Edit. Berikut contoh desain *One Day One Story* (ODOS) dari komunitas Ruang Edit.



Gambar 5. Desain program One Day One Story(ODOS) pada 9 Februari 2023

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada *founder* Ruang Edit di pra penelitian. Selama pelaksanaan program atau kegiatan komunitas Ruang Edit, tentunya menemukan beberapa masalah dan evaluasi. Seperti banyaknya anggota yang pasif dalam berdiskusi di grup, loyalitas anggota yang memudar, perbedaan kepentingan yang dimiliki anggota yang kemudian menyebabkan sikap indiscipliner, dan adanya anggota yang tidak melakukan setoran dan rekapan setiap bulannya. Hal tersebut harus disikapi lebih baik lagi oleh komunitas Ruang Edit untuk meminimalisir kemungkinan yang terjadi akibat dari kebiasaan buruk anggota terhadap komitmen mereka sebelum masuk sebagai anggota resmi komunitas Ruang Edit.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Anggraeni (2017) menyatakan bahwa proses komunikasi virtual diperoleh dari ide yang disampaikan, kemudian diserap oleh anggota lainnya, dan menimbulkan *feedback* atau interaksi antar member. Dalam hal tersebut proses komunikasi berujung pada koordinasi antar anggota yang memunculkan proses komunikasi horizontal, simbiosis mutualisme, dan solusi dalam komunikasi virtual. Dan pada penelitian lain yang ditulis oleh Briliana & Destiwati (2019) manajemen komunikasi virtual digunakan untuk membantu meningkatkan minat masyarakat terhadap kegiatan sebuah komunitas melalui media promosi Instagram.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti komunitas ini dengan judul, **“Manajemen Komunikasi Virtual Komunitas Ruang Edit Depok dalam Mempertahankan Produk Editing di WhatsApp”**. Karena manajemen komunikasi virtual, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi harus dirumuskan dengan baik dan terstruktur. Setidaknya dalam perencanaannya, target dan capaian akhir indikatornya jelas. Perkembangan media sosial dibarengi munculnya komunitas baru dengan konsep dan tujuan yang sama dan tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi komunitas Ruang Edit untuk dapat mempertahankan produk *editing* membersinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya persaingan dengan komunitas-komunitas baru yang memiliki konsep dan sistem yang sama.
2. Komunitas Ruang Edit dituntut untuk lebih meningkatkan kreativitas *editing* member untuk mempertahankan produk *editing*.
3. Banyaknya anggota yang pasif dan tidak melakukan setoran dan rekapan setiap bulannya.

C. Pembatasan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah di atas, peneliti memfokuskan penelitian pada proses manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit Depok dalam mempertahankan produk *editing* di WhatsApp.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit Depok dalam mempertahankan produk *editing* di WhatsApp?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan manajemen komunikasi virtual yang diterapkan komunitas Ruang Edit Depok dalam mempertahankan produk *editing* di WhatsApp.

F. Manfaat Penelitian

1. Akademik
 - a. Untuk menambah penelitian mengenai manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan produk *editing* di WhatsApp.

b. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan khususnya bagi peneliti untuk lebih memahami mengenai manajemen komunikasi virtual dan komunitas virtual.

c. Diharapkan dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman guna memperoleh gambaran secara nyata mengenai manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan produk *editing* di WhatsApp.

b. Bagi Subjek Penelitian

1. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk bahan masukan yang berupa data-data dan pertimbangan tentang manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan produk *editing* di WhatsApp.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran agar dapat dijadikan petunjuk dalam melakukan manajemen komunikasi bagi komunitas virtual.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Manajemen Komunikasi Virtual

1. Komunikasi Virtual

Meinel dan Snakck menegaskan bahwa komunikasi virtual hanya terlaksana ketika menggunakan media komunikasi virtual sebagai ruang dalam berlangsungnya proses komunikasi. Pesan atau informasi yang dikirim melalui internet akan diterjemahkan dari sumber aslinya ke dalam format pesan digital menyesuaikan dengan tipe medianya (teks, gambar, suara, video dan lain sebagainya) tergantung dari media yang digunakan oleh pengguna (Nasrullah, 2021b).

Komunikasi virtual ini telah kita pahami bersama dengan munculnya media sosial baru yang memudahkan interaksi dalam jarak jauh. Hal tersebut yang pada akhirnya dimanfaatkan pengguna internet untuk menjangkau banyak orang dan membentuk komunitas untuk saling bertukar informasi. Komunikasi virtual merupakan jalur baru dalam mengirimkan pesan melalui internet yang penyajiannya sangat luas, interaktif, *up to date* dan *two way communication*.

Rheingold dalam mengatakan bahwa berkembangnya media baru melalui internet telah membawa perubahan pada fenomena sosial yang baru yang terjadi akibat transformasi bentuk interaksi antara individu. Adanya internet telah membawa penggunaannya untuk dapat merasakan ruang virtual

di mana para individu melakukan kerjasama dan berkomunikasi hingga saling melibatkan emosi secara virtual (Nasrullah, 2013).

2. Manajemen Komunikasi Virtual

Menurut Kirk Hallahan menjelaskan manajemen komunikasi merupakan satu kesatuan teknik yang diterapkan dalam aktivitas kehumasan dan aktivitas-aktivitas yang di dalamnya untuk menjalankan kampanye, program, maupun proyek. Oleh karena itu, perencanaan manajemen komunikasi menjadi bagian penting dalam pelaksanaan proses komunikasi yang dilakukan secara virtual (Nasrullah, 2021b).

Hallahan memperjelas melalui domain manajemen komunikasi yang disusun menjadi tiga bagian yaitu Domain (unit organisasi yang terlibat dalam komunikasi), Tujuan/capaian, dan yang terakhir Teknis. Hallahan menyebutkan enam turunan domain:

- a. Manajemen komunikasi kepemimpinan dan personel dalam organisasi
- b. Komunikasi pemasaran dan staf pemasaran
- c. Kehumasan atau publisitas, SDM, finansial atau staf hubungan pemerintah
- d. Komunikasi teknis dukungan teknis, pelatihan bagi staff
- e. Komunkasi politik, politikus, kelompok advokasi
- f. Informasi kampanye/pemasaran sosial, agensi nonprofit maupun lembaga pemerintahan

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa manajemen komunikasi bisa digunakan atau diterapkan dalam banyak hal termasuk

aktivitas komunikasi organisasi serta dalam politik, sosial maupun pemasaran. Hal tersebut yang menjadikan manajemen komunikasi sebagai penerapan program komunikasi virtual.

3. Proses dan Elemen Manajemen Komunikasi Virtual

Modifikasi dari kategori Kirk Hallahan dikutip Nasrullah (2021) proses dan elemen yang digunakan untuk implementasi manajemen komunikasi virtual sebagai berikut:

a. Riset

Analisis situasi. Bentuk upaya untuk analisis situasi yang digunakan untuk menjelaskan masalah dan menemukan cara untuk mengatasi dan merumuskan kembali peluang yang akan digunakan sebagai bahan dalam melakukan komunikasi virtual.

b. Perencanaan

Capaian organisasi. Merumuskan capaian dari organisasi dengan spesifik dan terukur serta dapat dilaksanakan dengan waktu yang jelas.

Tujuan komunikasi. Berfungsi untuk mengubah dan memperbaiki perilaku manusia yang berhubungan dengan kebiasaan atau perilaku, pengetahuan atau kesadaran yang akan berkontribusi dalam mencapai target atau sasaran organisasi.

Aksi strategik. Mendukung capaian organisasi dengan adanya perubahan atau pembaharuan dalam sebuah organisasi yang berupa kebijakan baru, praktik-praktik pengembangan yang akan memperbaiki proses komunikasi virtual.

Komunikasi strategik. Konsep keseluruhan yang digunakan untuk mewujudkan sasaran komunikasi. Terbagi menjadi tiga elemen. Pertama, menargetkan audiens atau khalayak secara spesifik seperti publik, ceruk pasar, pemilih, pengguna, atau berkaitan dengan populasi tertentu. Kedua, penentuan saluran media yang akan digunakan untuk mendekati sasaran organisasi atau khalayak. Ketiga, menciptakan *something new* atau pengembangan kata kunci pesan atau topik untuk mempengaruhi khalayak dengan melakukan program, kampanye atau proyek dalam melakukan komunikasi virtual.

Ferguson membedakan beberapa tipe perencanaan komunikasi yang dapat digunakan untuk pertimbangan dalam membuat perencanaan komunikasi virtual (Nasrullah, 2021b).

1) Perencanaan Strategik (*strategic plans*)

Pada perencanaan ini memuat latar belakang program yang akan dijalankan, sasaran yang akan dicapai, hal-hal yang berkaitan dengan kebijakan/aturan, lingkungan internal maupun eksternal, tujuan komunikasi dilakukan, peluang yang dapat dimanfaatkan, tema dan pesan, pertimbangan strategik *priority of communication*, sampai pada hal yang berhubungan dengan namanya finansial.

2) Perencanaan Operasional (*operational plans*)

Perencanaan ini merupakan bentuk dari pelaksanaan perencanaan strategik. Di mana menjelaskan terkait

prioritas kegiatan komunikasi digital, mendemonstrasikan hubungan antara satu kegiatan komunikasi virtual dengan kegiatan lainnya, menjelaskan aktivitas yang akan dilaksanakan, serta pembiayaan terhadap kegiatan komunikasi virtual tersebut.

3) Perencanaan Kerja (*work plans*)

Tipe perencanaan yang sifatnya operasional. Tentang bagaimana rencanakan diterapkan, strategi apa yang akan dipakai, konten digital apa yang akan dipublikasikan ke media, bagaimana identifikasi terhadap kinerja yang dilaksanakan. Serta membuat langkah-langkah proses pelaksanaan, evaluasi yang akan dilakukan, dan memindahkan semua sumber daya dalam aktivitas komunikasi virtual yang dilakukan.

4) Perencanaan Pendukung (*support plans*)

Perencanaan terakhir ini merupakan bagian implementasi dari tiga perencanaan sebelumnya. Tipe perencanaan ini menjelaskan kegiatan nyata atau spesifik yang akan dilaksanakan dalam komunikasi virtual. Serta menjelaskan perihal capaian dan hala-hal yang berkaitan dengan fokus dari komunikasi virtual yang dilaksanakan.

c. Implementasi

Taktik. Hal khusus yang berkaitan dengan aktivitas, kegiatan, atau persiapan atas pesan atau materi dalam komunikasi strategi.

Dalam penerapannya akan terlihat melalui progress pencapaian dan kualitas komunikasi.

Staffing. Pemberian tanggungjawab kepada SDM/relawan agensi, *freelancer*, maupun rekanan.

Penganggaran. Semua hal yang berkaitan dengan pendanaan yang dibutuhkan dalam proses komunikasi sekaligus pengawasan terhadap anggaran yang ada.

d. Evaluasi

Assesment. Merumuskan metode untuk melaksanakan assesment sesuai dengan capaian atau tujuan yang akan dicapai dari komunikasi strategi yang dilaksanakan.

B. Media Baru

1. Pengertian

Media baru atau *new media* merupakan media yang dimanfaatkan dengan mengandalkan internet dan berbasis teknologi, atau disebut dengan media online yang sifatnya fleksibel, serta digunakan untuk berinteraksi baik secara pribadi maupun secara umum (McQuail, 2011). Secara umum, media baru ini muncul akibat perkembangan media lama yang berupa siaran televisi, koran, radio, maupun buku yang bertransformasi mengikuti arus perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Seiring berkembangnya internet, media baru diciptakan tidak hanya untuk menghilangkan batasan-batasan pengguna untuk dalam berkomunikasi. Namun, wujudnya yang berbentuk digital memungkinkan pengguna untuk dapat bertukar informasi dan memudahkan alur komunikasi

menjadi lebih efektif dan efisien. Hal tersebut yang membedakan antara media baru dengan media lama. Di mana media lama, interaksi sosial yang terjalin cukup terbatas dan arus penyebaran informasi tidak secepat media baru saat ini.

Sedangkan menurut John Vivan dikutip Nasrullah (2014) keberadaan media baru seperti internet bisa melampaui pola penyebaran pesan media tradisional; sifat internet yang bisa berinteraksi tanpa batasan geografis, kapasitas interaksi dan mampu digunakan secara *real time*. Dalam media baru khalayak tidak hanya menjadi objek sasaran dari pesan. Perkembangan teknologi dan media baru telah merubah khalayak untuk dapat lebih interaktif dalam memaknai sebuah pesan.

2. Karakteristik Media Baru

Nicholas Gane dan David Beer dikutip Nasrullah (2014) menjelaskan karakteristik media baru dengan term sebagai berikut:

a. Jejaring (*Network*)

Jejaring yaitu penghubung antar komputer dengan perangkat keras lainnya, dan sebagai penghubung antar individu yang sifatnya kompleks (tidak dibatasi) tidak hanya terfokus pada dua individu saja. Serta jejaring ini memiliki beragam tipe, seperti *local area network* (LAN atau Ethernet) dan *a wide area network* (WAN). Oleh sebab itu jejaring tidak hanya melibatkan perangkat seperti komputer akan tetapi juga melibatkan individu atau *actor networking*. Contohnya: media sosial.

b. Interaksi (*Interactivity*)

Menurut Graham dikutip Nasrullah (2014) konsep interaksi ini sering digunakan membedakan antar media tradisional yang berupa analog dengan media baru yang berupa digital. Dan interaksi bagi Graham adalah suatu cara yang berjalan diantara pengguna dan mesin (teknologi) yang memungkinkan keduanya saling terhubung secara interaktif. Jarak yang menghalangi komunikasi tidak lagi menjadi masalah bagi pengguna yang ingin melakukan interaksi secara langsung. Karena media baru telah menghadirkan situs perbincangan langsung (*live chat*) seperti *Skype*, melalui sebuah video yang dapat digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan saling melihat ekspresi wajah melalui kamera atau *webcam* yang terhubung dengan internet. Contohnya: *Stories, Comments, Blog, Youtube*, dan lainnya.

c. Information

Hadirnya teknologi saat ini tidak hanya sebatas media dalam pertukaran informasi dari pengirim dengan penerima maupun sebaliknya. Karena media sudah menjadi bagian dari informasi tersebut. Teknologi pengumpulan data (*storage*) sebagai penyimpanan data/memori, memungkinkan pengguna untuk akses berbagai informasi dari perangkat apapun dan kapan pun. Kesimpulannya penerima dapat mengakses jenis konten apapun dari pembuat konten dan sifatnya tidak terbatas. Contohnya: Media sosial, *Blog, Youtube, Podcast*, dan lainnya.

d. Interface

Teknologi yang dipakai dalam media baru, seperti perangkat keras dan perangkat lunak seperti jaringan merupakan komponen yang saling terhubung dan mewakili manusia sebagai media pertukaran informasi. Interface sendiri merupakan perangkat lunak yang menghubungkan antara pengguna dengan komputer untuk melakukan interaksi. Pada intinya interface berperan sebagai penghubung antara manusia satu dengan manusia lainnya atau perangkat satu dengan yang lainnya dan terhubung dalam jaringan internet. Contohnya: *UI/UX*, *Aplikasi*, *Website*.

e. Archive

Arsip atau penyimpanan dalam media baru adalah sesuatu yang harus dipahami oleh pengguna dalam hal menghasilkan, mengakses, hingga mengirim informasi itu sendiri. Dalam perspektif media baru, arsip tidak hanya berupa teks saja, melainkan dapat berupa film, foto maupun suara. Dan media baru memungkinkan penggunanya untuk dapat mengubah arsip yang ada. Karena teknologi media baru yang dipakai merupakan jaringan internet yang menjadi mediasi antara manusia dengan mesin seperti tempat dalam penyimpanan data. Contohnya: *Konten media sosial*, *Blog*, *Vlog*, *Ebooks*, *Webtoon*, *Aplikasi*, *Youtube*, dan lainnya.

f. Simulation

Konsepsi Baudrillard yang dijelaskan kembali oleh Graham dikutip Nasrullah (2014) bahwa media pada dasarnya bukanlah cerminan dari realitas, melainkan sudah menjadi realitas itu sendiri.

Karena realitas media merupakan hasil dari proses simulasi, di mana representasi yang berada di media telah diproduksi dan diproduksi ulang oleh media itu sendiri menjadi realitas tersendiri. Contohnya: *Avatar*, *User Persona*, *Akun Alter*, dan lainnya.

3. Macam-macam Media Sosial

a. Situs (*Web Site*)

Situs adalah halaman yang merupakan satu alamat domain yang memuat data, informasi, visual, audio, aplikasi hingga tautan dari halaman lainnya. Jenis informasinya pun disesuaikan dengan kebutuhan pemilik situs. Mulai dari berita, hiburan maupun pendidikan. Serta penggunaan situs merupakan jenis media siber yang dapat menjelaskan beragam bentuk media siber.

b. E-mail

E-mail merupakan jenis media siber yang paling populer setelah situs. Cara kerja surat elektronik ini sama seperti surat konvensional, di mana ada penerima dan isi surat. *E-mail* ini dapat disebut juga sebagai “*hybrid medium*” untuk menandakan bahwa unsur-unsur komunikasi, yakni berbicara dan menulis. Surat elektronik ini bisa dikatakan harus dimiliki oleh pengguna media siber. Selain digunakan untuk berinteraksi melalui internet, *e-mail* digunakan untuk registrasi identitas bagi media siber lainnya.

c. Forum di Internet (Bulletin Boards)

Fasilitas *Mail List* atau disebut juga dengan istilah (*milis*) merupakan salah satu jenis siber yang digunakan untuk

berkomunikasi. *Milis* dimanfaatkan oleh komunitas yang memiliki minat dan kesukaan yang sama atau berasal dari tempat tertentu. Setiap anggota yang dari komunitas tersebut, yang memiliki *e-mail* tergabung dalam satu grup. Setiap satu *e-mail* yang dikirimkan oleh anggota grup, secara otomatis akan terkirim kepada seluruh anggota grup.

d. Blog

Istilah blog pertama kali diperkenalkan oleh John Berger pada 1997 berasal dari kata *web-blog*, yang. Awalnya blog merupakan platform/situs pribadi yang berisi kumpulan tautan ke situs lain yang menarik dan diperbarui setiap harinya, perkembangan selanjutnya blog banyak memuat jurnal si pemilik dan terdapat kolom komentar yang bisa diisi oleh pengunjung.

Dalam menggunakan fasilitas *web*, jenis media ini bisa dibagi menjadi dua: pertama, kategori *personal homepages*, yaitu pemilik menggunakan nama domain sendiri seperti .com atau .net; kedua, dengan menggunakan fasilitas penyedia halaman *web blog gratis* seperti *Wordpress* atau *Blogspot*.

e. Wiki

Wiki merupakan situs yang mengumpulkan artikel maupun berita menyesuaikan dengan kata kunci. Hampir seperti dengan kamus. Wiki memberikan pengalaman kepada pengguna untuk mendapatkan informasi mengenai pengertian, sejarah, sampai dengan rujukan atau tautan tentang satu kata. Situs wiki hanya

menyediakan perangkat lunak di mana semua pengunjung mampu mengakses seperti mengisi, menyunting, mengedit hingga mengomentari dari topik yang ada.

f. Aplikasi Pesan

Perkembangan teknologi membawa manusia kepada pola komunikasi baru yaitu berkomunikasi melalui telepon genggam di mana bisa terkoneksi dengan jaringan internet. Contohnya munculnya aplikasi *Line*, *KakaoTalk*, *WhatsApp* yang tidak hanya berupa pesan tulisan, namun juga berupa data yang berbentuk audio, video dan sebagainya. Bentuk awal komunikasi di perangkat ini adalah SMS (*short-message-services*) atau layanan pesan singkat. Pesan tersebut dikirim melalui nomor provider telepon genggam, yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui telepon genggam.

g. Internet “*Broadcasting*”

Internet tidak hanya memuat liputan berupa teks atau lampiran file dalam bentuk video atau audio saja. Internet mampu melakukan streaming yang dilakukan oleh Televisi maupun Radio. Selain itu juga dapat mendistribusikan sebuah informasi dengan mudah dan dengan biaya yang lebih murah.

h. Peer-to-peer

Peer-to-peer (P2P) merupakan media yang digunakan untuk percakapan atau berbagi *file* yang dilakukan melalui sambungan internet. Cara kerjanya hampir sama seperti SMS. Fasilitas percakapan atau instant messaging seperti *Yahoo! Messenger*,

Google Talk, dan *AOL* memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi, juga membagikan informasi. Selain itu, P2P juga digunakan untuk berbagi *file* melalui *DropBox* atau *GoogleDoc*.

i. The RSS

RSS atau kepanjangan dari *Content-syndication format* atau sindikat konten yang menjadi revolusi dalam perangkat lunak internet. *Software* ini bekerja untuk mengambil dan mengumpulkan konten berita sesuai keinginan *user*. Perangkat lunak ini tidak jauh berbeda dengan *search engine* (mesin pencari). Perbedaannya, RSS dapat menyesuaikan keinginan pengguna untuk mengakses situs atau blog mana saja yang menjadi sumber tautan tersebut.

j. MUDs

MUDs merupakan kepanjangan dari *Multi User Dungeons* atau bisa juga *Multi User Dimensions* yang dapat diartikan sebagai program komputer yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat diakses oleh banyak *user* dalam waktu yang sama. Dalam jenis ini setiap *user* yang terkoneksi disebut *player* (pemain) yang dapat mengakses suatu laman, objek, dan *landscape*. Atau bisa disebut tergabung dalam satu program permainan, di mana mereka bisa membangun interaksi dengan pemain lain, menggunakan fasilitas yang ada, menjadi musuh maupun kawan dalam sebuah program permainan yang sebelumnya sudah diatur. Dan komunikasi yang dilakukan hanya dalam bentuk teks saja.

k. Media Sosial (*Social Media*)

Media sosial merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas bahkan pendapat pengguna juga media yang dimanfaatkan sebagai ruang untuk berkomunikasi dan saling berinteraksi dalam jejaring sosial dalam ruang siber. Contoh media sosial: *Facebook, Twitter, Sype, Instagram, WhatsApp, dan lainnya*. Misalnya fasilitas yang ada di *WhatsApp*, yakni “*WhatsApp Story*” pengguna bisa membuat cerita dalam bentuk gambar video, teks, foto maupun suara dengan tambahan *caption*. Serta pengguna lain bisa meresponnya secara langsung melalui kolom *chatting*. (Nasrullah, 2014)

4. Media Sosial WhatsApp

a. Pengertian WhatsApp

Menurut Larasati, dkk (2013), WhatsApp merupakan aplikasi yang dimanfaatkan untuk saling bertukar pesan/informasi secara instan, dan dapat dalam berbagai bentuk seperti gambar, foto, video, pesan suara, dan juga digunakan untuk ruang diskusi bagi pengguna. Larasati menjelaskan bahwa aplikasi *WhatsApp* efektif sebagai media pembelajaran yang dilakukan secara virtual) (Rahartri, 2019).

b. Sejarah WhatsApp

Aplikasi *WhatsApp* pertama kali didirikan oleh dua orang yaitu Jan Koum. Keduanya merupakan orang yang pernah bekerja di perusahaan teknologi *Yahoo* selama 20 tahun. Setelah mereka menyadari bahwa industri aplikasi *App Store* memiliki potensi yang

sangat besar, mereka berpikir untuk dapat menciptakan aplikasi yang mana konsepnya masig sederhana. Dan awalnya hanya ingin membuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan status di sebelah nama penggunanya.

Kemudian mereka bertemu dengan Brian Acton untuk menciptakan ide dan mengembangkan konsep awal mereka. Dan untuk meningkatkan wawasannya mereka bertemu dengan Alex Fishman. Meskipun awalnya kesulitan, selanjutnya ia bertemu dengan salah satu pengembang *iOS* Igor Solomennikov yang berasal dari Rusia.

Pada awal perkembangan *WhatsApp* banyak menemui kendala dan masalah yang hampir membuat Koum menyerah. Demo *WhatsApp* yang dibuat Koum pun mendapat banyak kritik dan tanggapan kurang baik dari temen-temannya termasuk Fisherman. Kendala yang ditemui yaitu mengabiskan banyak daya baterai, aplikasi macet atau tidak berjalan dengan baik, dan sebagainya. Namun di balik semua itu masih Koum masih mendapat dukungan dari Brian Acton untuk dapat mengembangkan lagi aplikasinya.

Kerja kerasnya pun terbayar sudah setelah pada tanggal 24 Februari 2009 Koum telah berhasil mengembangkan *WhatsApp* untuk aplikasi *iOS* dengan menggunakan sebuah nama *WhtasApp Inc.* Dan setelah sukses, aplikasi *WhatsApp* terus melalui perkembangan menyesuaikan dengan kebutuhan penggunanya

sampai saat ini. (www.Cnnindonesia.com, diakses pada 16 Februari 2021)

c. Fitur-Fitur WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi yang memiliki fitur-fitur yang mendukung penggunanya untuk dapat berkomunikasi dengan banyak orang dengan jarak yang tak terbatas. Fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1) Fitur *Chatting*

Fitur ini adalah fitur utama WhatsApp, di mana pengguna bisa berkirim pesan dan berinteraksi melalui kolom *chat* di dalam aplikasi *WhatsApp* dalam bentuk teks, audio, foto, video maupun *GIF*. Dan didukung fasilitas yang ada di dalamnya seperti, pesan sementara, *delete for me* dan *delete for everyone*, meneruskan pesan dan lainnya. Serta dalam kolom *chat* ini, pesan bisa pengguna *pin* dan arsipkan menyesuaikan prioritas pesan.

2) *WhatsApp Group*

Grup *WhatsApp* dimanfaatkan pengguna untuk saling berdiskusi, melakukan koordinasi pekerjaan, membahas kegiatan dan lainnya. Ada dua cara untuk bisa bergabung ke dalam grup *WhatsApp*. Pertama, dengan cara dimasukkan langsung oleh admin grup. Kedua, bergabung melalui *link* (tautan) atau kode QR yang dibagikan. Dan jumlah maksimal anggota yang dapat tergabung adalah 512 anggota.

3) *WhatsApp Story* (Status)

WhatsApp Story memungkinkan pengguna untuk dapat membagikan aktivitasnya dalam berbagai bentuk teks, gambar, foto, video, suara dan *GIF* dengan tambahan *caption* yang akan hilang setelah 24 jam, dan itu terenkripsi. Di dalam fitur ini pengguna dapat mengatur dan melihat siapa saja yang dapat melihat status dan siapa saja yang sudah melihat status pengguna.

4) Fitur Panggilan

Fitur panggilan ini memungkinkan pengguna untuk bisa berkomunikasi dan berinteraksi secara *live* (langsung). Ada beberapa tipe panggilan, pertama, panggilan suara atau video hanya kepada satu kontak atau dua pengguna saja. Kedua, panggilan suara atau video grup yang dapat dilakukan melalui grup pengguna dengan jumlah 32 anggota. Dan pengguna dapat membagikan tautan panggilan kepada siapa saja untuk dapat bergabung ke dalam panggilannya.

5) Fitur *Community* (Komunitas)

Fitur ini pertama kali rilis pada 3 November 2022, di mana fitur tersebut memungkinkan pengguna untuk dapat menggabungkan beberapa *WhatsApp Group* untuk dapat menerima informasi dalam satu grup. Dan admin komunitas tidak perlu mengundang satu persatu dari anggota grup, cukup menggabungkan grup inti, mereka sudah dapat

tergabung dalam satu komunitas dan bisa saling bertukar informasi. Serta hanya admin yang dapat membagikan pengumuman atau informasi di dalam grup dan admin dapat menghapus pesan yang tidak diinginkan, seperti jika terjadi misinformasi dan disinformasi dalam grup komunitas. Kapasitas anggota fitur komunitas ini hingga 5.000 anggota.

C. Organisasi/Komunitas Virtual

Organisasi adalah tempat/wadah berkumpulnya orang-orang yang bekerjasama untuk mewujudkan tujuan yang sudah dirumuskan secara sistematis dan struktur yang jelas. Menurut Max Weber, organisasi merupakan satu kesatuan hubungan yang saling berkaitan dan di dalamnya terdapat wewenang, dan tanggungjawab untuk menjalankan fungsi tertentu sesuai pembagian kerja yang sudah ditetapkan. Jadi, pada umumnya organisasi dibentuk atau didirikan untuk mencapai sesuatu yang berupa tujuan. Dan tujuan tersebut tidak dapat diselesaikan secara individu, namun dengan kerjasama kelompok (Rasminto, 2022).

Menurut Yap dan Bock, komunitas virtual muncul dari internet dan terjadinya proses komunikasi melalui komputer yang memiliki teknologi memudahkan untuk menerima informasi. Komunitas virtual sendiri menfokuskan pada komunikasi dan proses interaksi antar anggota yang saling berhubungan dalam komunitas serta pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk media sosial (Wibowo, 2020).

Adapun ciri-ciri komunitas virtual menurut Rheingold 1994 dikutip Nasrullah (2021) komunitas virtual terbentuk atas dasar:

1. Kesamaan hobi atau ketertarikan individu
2. Interaksi yang baik dan teratur
3. Adanya identifikasi dan identitas kelompok
4. Fokus atau tujuan yang sama
5. Adanya integrasi dan kesamaan
6. Diskusi atau pertukaran pikiran
7. Keterbukaan akses informasi dalam internal komunitas virtual

J. Produk Editing

Produk *editing* adalah hasil perancangan visual dalam bentuk audio, gambar, video yang telah melalui proses produksi berupa pengukuran, penyuntingan dan penggabungan sesuai unsur estetika. Sedangkan menurut Bobie Hartanto, editing merupakan suatu proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar sehingga menghasilkan satu kesatuan akhir yang berupa program/film/tayangan dalam bentuk visual (Hartanto, 2017).

Produk editing diantaranya:

1. Komunikasi Grafis, kemampuan komunikasi, ilustrasi, tipografi, fotografi dalam bentuk desain logo, pamflet, kemasan, maupun promosi produk.
2. Komunikasi Visual Periklanan, kemampuan menyusun visual dengan konsep menarik dan efisien untuk mencapai tujuan yang sifatnya persuasif.
3. Komunikasi Multimedia, kemampuan komunikasi pada media yang dinamis dan berbasis waktu dan suara. Seperti animasi, media

interaktif, desain web, sampai pada penyutradaraan film. (Itb.ac.id, 2023 diunduh pada 14 Februari 2023)

Secara umum *editing* merupakan suatu proses dalam pekerjaan redaksi yang dilakukan dengan mempertimbangkan setiap bahan atau materi publikasi setelah semua layak untuk dipublikasikan ke khalayak. Dan hasil dari apa yang sudah melalui proses *editing* disebut produk *editing*. Dalam penelitian ini produk *editing* yang dihasilkan komunitas Ruang Edit dalam bentuk kebutuhan Desain Komunikasi Visual yang berupa gambar, audio maupun video contohnya *flyer*, pamflet, video promosi, manipulasi, *editing* foto, yang dapat diproduksi melalui *gadget/handphone*.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi peneliti berupa skripsi dan jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dilakukan penelitian guna mendapatkan pembaruan dari penelitian terdahulu. Yang membedakan dalam penelitian ini adalah tujuan yang di dapatkan, dalam penelitian sebelumnya membahas mengenai proses komunikasi, pola komunikasi terhadap subjek penelitian. Sedangkan peneliti fokus pada proses manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit.

1. Skripsi yang di tulis oleh Novatia Anggraeni (2017) Universitas Islam Negeri Ampel Surabaya dengan judul Komunikasi Virtual Pengguna Game Online "Town Ship".

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, pada penelitian ini Novatia Anggraeni menggunakan pendekatan fenomenologi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan

wawancara. Hasil penelitian ini adalah Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses komunikasi virtual ada di Nobleese Co-op Group berupa penyampaian pesan dari suatu ide atau ide dari anggota yang diungkapkan melalui chat room Township, kemudian ide tersebut diserap oleh anggota lainnya, sehingga timbul berbagai feedback dan menimbulkan interaksi. Dalam artian, proses komunikasi tersebut berujung pada koordinasi antar anggota selama Regatta berlangsung. Koordinasi ini memunculkan proses komunikasi horizontal, simbiosis mutualisme, dan solusi dalam komunikasi virtual.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas komunikasi virtual. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus penelitian, penelitian terdahulu fokus pada proses komunikasi virtual pengguna Game Online “Town Ship”, sedangkan penelitian ini fokus pada manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit.

2. Skripsi yang di tulis oleh Fara Hasna Arifah (2022) dengan judul “Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)”.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, pada penelitian ini Fara Hasna Arifah menggunakan metode netnografi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, observasi partisipan serta *in-depth interview*. Hasil penelitian ini adalah Hasil menunjukkan bahwa model komunikasi virtual digunakan dalam hal ini masyarakat cenderung menggunakan model komunikasi sirkular. Dalam model komunikasi sirkuler, pesan dari komunikator mendapat umpan balik dari

komunikasikan. Proses interaksi ditunjukkan dalam interaksi di dalamnya yang meliputi kerjasama, kompetisi, konflik, dan akomodasi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas komunikasi virtual komunitas. Perbedaan penelitian ini terletak pada teori dan subjek penelitian, penelitian terdahulu fokus pada pola komunikasi virtual komunitas games online, sedangkan penelitian ini fokus pada manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit.

3. Artikel Jurnal yang ditulis oleh Kinanti Putri Rudiana, Anne Maryani (2021) Jurnal Manajemen Komunikasi Volume 7, No. 2 yang berjudul "Manajemen Komunikasi Virtual Saung Angklung Udjo pada Masa Pandemi Covid-19".

Hasil penelitian ini adalah perencanaan komunikasi virtual yang dilakukan Saung Angklung Udjo dalam menggelar pertunjukan virtual adalah perencanaan komunikasi virtual yang dilakukan Saung Angklung Udjo dalam menggelar pertunjukan virtual adalah dengan melakukan promosi di media sosial instagram, melakukan kegiatan pra event dengan mengadakan pertemuan antara manajer divisi pertunjukan, memilih tim talent. Pelaksanaan komunikasi virtual yang dilakukan Saung Angklung Udjo dalam menggelar pertunjukan virtual adalah dilaksanakan sesuai dengan konsep pertunjukan yang telah direncanakan. Komunikasi virtual dapat mendukung proses pelaksanaan pertunjukan virtual yang digelar Saung Angklung Udjo karena situasi pandemi Covid-19 yang masih berlangsung dapat menginformasikan dan menarik minat masyarakat umum untuk menonton pertunjukan virtual, memberikan pengalaman bagi

penonton pertunjukan virtual, menjaga interaksi dengan penonton supaya tetap terjaga.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas praktik manajemen komunikasi virtual. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek dan output penelitian, penelitian terdahulu fokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan alasan menggunakan komunikasi virtual untuk membantu pertunjukan virtual Saung Angklung Udjo pada masa pandemi covid-19, sedangkan penelitian ini fokus pada manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan eksistensi produk *editing*.

4. Artikel Jurnal yang ditulis oleh Cut Nadya Nanda B, Rita Destiwati (2018): Jurnal Manajemen Komunikasi. Pada Jurnal Manajemen Komunikasi, Volume 3, No. 1 yang berjudul “Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” Di Media Sosial Line”.

Hasil penelitian ini adalah bahwa terdapat kesamaan identitas dari antar komunitas HAMUR yaitu berasal dari keluarga tidak harmonis. Pada aturan komunikasi, komunitas HAMUR tidak memiliki aturan tertentu secara tertulis yang mengatur anggota dalam berkomunikasi. Pada proses komunikasi secara primer terdapat perbedaan bahasa antar anggota komunitas dalam berkomunikasi, pada proses komunikasi sekunder media Line dianggap membantu menghubungkan antar anggota komunitas yang terpisah jarak untuk berkomunikasi. Aspek-aspek tersebut berhubungan dengan pola komunikasi virtual yang terbentuk pada komunitas HAMUR, pola komunikasi dari komunitas HAMUR adalah pola komunikasi semua

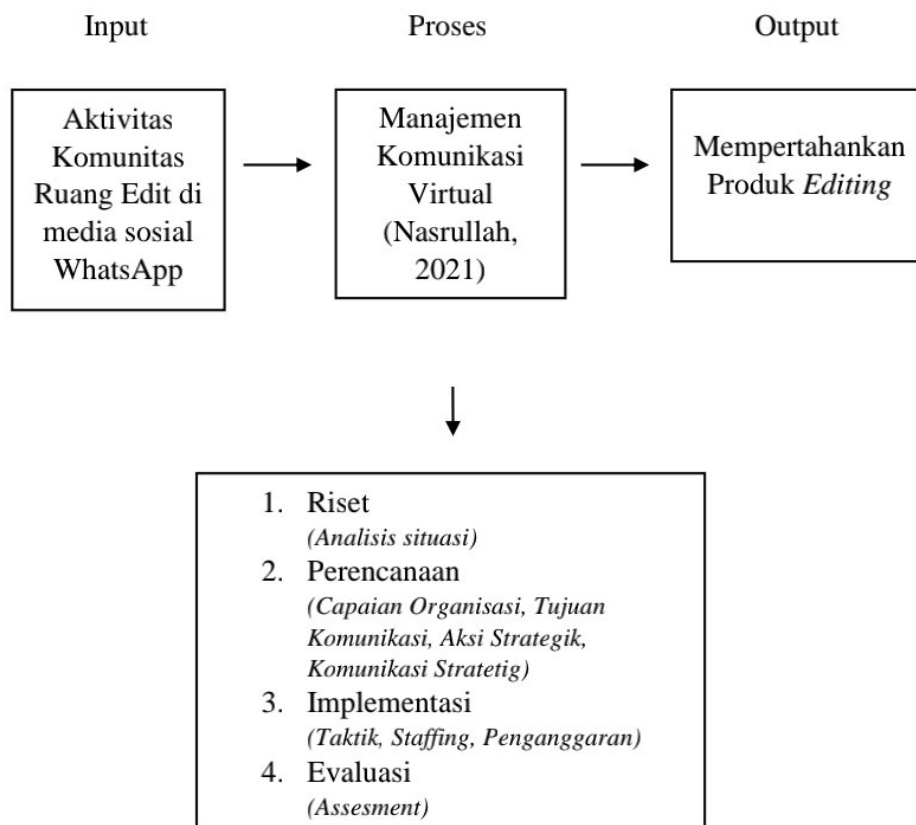
arah sehingga setiap anggota dapat bebas melakukan komunikasi dengan anggota lainnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas praktik komunikasi virtual dalam komunitas. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus penelitian dan objek penelitian, penelitian terdahulu fokus pada pola komunikasi, proses dan aturan komunikasi komunitas HAMUR., sedangkan penelitian ini fokus pada manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan eksistensi produk *editing*.

5. Artikel Jurnal yang ditulis oleh Fidelia Wiguna, Gatut Priyowidodo, Ido Prijana Hadi (2021). Pada Jurnal e-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya, Volume 9, N0, 2 yang berjudul “Pola Komunikasi Komunitas Virtual Pelayan GUPDI jemaat Pasar Legi Surakarta di Media Sosial Whatsapp”.

Hasil penelitian ini adalah pola komunikasi yang digunakan dalam Komunitas Virtual “Pelayan Tuhan” GUPDI Ps Legi adalah *Wheel Pattern*, *Circle Pattern*, dan *Star Pattern* atau *All Channel*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas praktik komunikasi virtual dalam komunitas. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus penelitian dan objek penelitian, penelitian terdahulu fokus pada pola komunikasi yang dilakukan Komunitas Virtual “Pelayan Tuhan”, sedangkan penelitian ini fokus pada manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan eksistensi produk *editing*.

E. Kerangka Berpikir



Gambar 6. Kerangka Berpikir

Dalam kaitannya dengan penelitian di atas, kerangka pemikiran tersebut memiliki hubungan antara manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dengan upaya mempertahankan eksistensi produk *editing*. Apabila komunitas Ruang Edit mengimplementasikan manajemen komunikasi virtual dengan baik dan struktur akan membantu komunitas tersebut dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah dirumuskan. Karena komunikasi yang dijalankan sampai pada kata efektif, maka akan berdampak positif bagi pelaksanaan program kerja atau kegiatan dari komunitas Ruang Edit. Dan dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah bagaimana manajemen

komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan eksistensi produk *editing*, maka kerangka yang digunakan menggambarkan bagaimana proses manajemen komunikasi virtual yang digunakan untuk mempertahankan produk *editing* di aplikasi WhatsApp.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang dimaksudkan untuk menghasilkan data-data deskriptif. Menurut Sukmadinata, penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena, peristiwa, sikap, aktivitas-aktivitas sosial, persepsi, pemikiran individu maupun kelompok serta kepercayaan yang ada (Bachri, 2010). Dari penjelasan yang ada digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip yang mengarah pada penarikan kesimpulan oleh seorang peneliti.

Metode penelitian kualitatif digunakan karena metode tersebut dapat menjelaskan fenomena dalam komunitas yang sedang diteliti. Objek penelitian ini adalah orang yang hidup dan berkembang dalam suatu masyarakat atau kelompok yang memiliki banyak sekali perbedaan yang kemudian disatukan dalam satu kelompok tertentu yang diharuskan memiliki visi, misi dan tujuan yang sama. Dengan kata lain, makna atau simbol yang tersembunyi tersebut dianggap dapat diteliti dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif.

B. Subjek dan Objek Penelitian

a) Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan sumber informasi atau sumber data dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian ini adalah seluruh pihak yang dapat memberikan informasi mengenai manajemen

komunikasi virtual yang dilakukan komunitas Ruang Edit (Sekaran & Bougei, 2017). Adapun yang menjadi sumber informasi dalam penelitian ini adalah *Founder* Ruang Edit, *Admin WhatsApp Group*, *member* Ruang Edit.

b) Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sasaran ilmiah dari kegiatan yang memiliki variasi tertentu kemudian ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan sehingga dapat memperoleh data (Sugiyono, 2018). Objek dari penelitian ini adalah manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

a) Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di media sosial WhatsApp komunitas Ruang Edit.

b) Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian, seperti tabel di bawah:

Tabel 2. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023	Apr 2023	Mei 2023	Okt 2023	Nov 2023
1	Pengajuan Judul Penelitian	■								
2	Pra Penelitian		■							
3	Penyusunan Proposal Penelitian		■	■	■	■				
4	Seminar Proposal						■			
5	Revisi Proposal						■			
6	Penelitian						■			
7	Penyusunan Skripsi						■	■	■	■
8	Sidang Skripsi							■	■	■

D. Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, pemilihan informan menjadi hal paling penting dalam pertimbangan pengumpulan data penelitian. Para informan tersebut diantaranya *Founder*, *admin* dan *member* komunitas Ruang Edit. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a) Data primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti atau data yang berasal langsung dari sumbernya (Sugiyono, 2018). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil

observasi, wawancara terhadap *founder* komunitas Ruang Edit, *admin WhatsApp Group*, dan *member* komunitas Ruang Edit.

b) Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti atau data pendukung data primer yang berupa atau berasal dari buku, jurnal, *website*, dokumen ilmiah dll (Sugiyono, 2018). Hal tersebut berkaitan dengan tujuan, visi, misi yang berkaitan dengan manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit di media sosial WhatsApp.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk kepentingan penelitian ini, peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut :

a) Observasi Virtual

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kualitatif. Yang berupa pengamatan dan pencatatan terhadap objek penelitian secara sistematis. Penelitian ini, pengamatan dilakukan guna memahami proses terjadinya wawancara sehingga hasil wawancara dapat dipahami konteksnya. dalam hal ini, observasi dilakukan terhadap subjek, perilaku atau aktivitas-aktivitas subjek, interaksi subjek terhadap peneliti dan semua hal yang relevan untuk melengkapi data wawancara peneliti (Suryabrata, 2018).

Observasi difokuskan untuk mendeskripsikan fenomena penelitian. Menjelaskan apa yang dipelajari oleh peneliti, aktivitas-aktivitas yang terjadi, orang-orang yang terlibat di dalamnya, komunikasi yang

berlangsung, serta kejadian penting yang jarang terjadi tapi menjadi hal-hal penting untuk peneliti observasi dan pahami (Suryabrata, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi virtual untuk memperoleh informasi/data mengenai proses manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan produk editing di media social WhatsApp. Dengan cara observasi partisipan, di mana peneliti terlibat langsung dalam proses komunikasi virtual yang terjadi di dalam Komunitas dan Grup WhatsApp untuk pengumpulan data melalui pengamatan dan pengindraan terhadap komunitas Ruang Edit.

b) Wawancara

Wawancara adalah percakapan tertentu yang dilakukan peneliti guna mendapatkan informasi dari informan yang diasumsikan memiliki informasi penting tentang suatu objek. Wawancara dilaksanakan dengan mempersiapkan interview guide sesuai topik yang diteliti. Percakapan atau tanya jawab itu dilakukan oleh 2 (dua) pihak, yaitu pewawancara (interviewer) dan informan. Kemudian pewawancara mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai memberikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan kepadanya.

Menurut Patton yang dikutip Mantja menyampaikan bahwa tujuan dari dilakukannya wawancara adalah untuk menemukan dan memperoleh data penelitian dari pikiran informan yang diwawancarai. Serta wawancara digunakan untuk mencari data yang tidak bisa ditemukan melalui observasi atau pengamatan langsung di lapangan (Suryabrata, 2018).

Dalam penelitian ini, metode wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam, di mana wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi secara lisan yang berasal dari informan, terutama kepada informan kunci dengan menggunakan interview guide agar peneliti tetap fokus pada topik penelitian yang dijadikan pegangan. Dan yang menjadi informan adalah *Founder* komunitas Ruang Edit, *admin WhatsApp Group*, dan *member* komunitas Ruang Edit. Melalui teknik pemilihan informan menggunakan cara *Purposive Sampling*, peneliti menentukan kriteria tertentu untuk mendapatkan informan yang diharapkan sesuai informasi yang dibutuhkan.

c) Dokumentasi

Data yang diperoleh dari penelitian kualitatif, sebagian besar berasal dari orang-orang dan aktivitas yang terjadi pada subjek. Meskipun data yang diperoleh dari wawancara lebih besar dari yang diamati, namun ada data yang dapat ditemukan tanpa melalui interaksi yaitu dokumentasi. Biasanya data tersebut berupa arsip/dokumen dari subjek. Menurut Suharsimi Arikunto dokumentasi merupakan suatu catatan yang berupa tulisan maupun video, surat bukti. Dan fungsi dari dokumentasi yaitu sebagai sumber data untuk menafsirkan, menguji dan meramalkan. Pada penelitian ini metode dokumentasi yang digunakan untuk mendapatkan data berupa foto, video, atau surat tentang profil komunitas Ruang Edit (Anggraeni, 2017).

F. Teknik Keabsahan Data

Triangulasi menurut Wiliam Wiersma pengujian kredibilitas data diartikan sebagai pengecekan terhadap data yang berasal dari banyak sumber dengan berbagai cara dan waktu, sehingga Triangulasi dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu triangulasi sumber, triangulasi pengumpulan data dan waktu (Bachri, 2010).

Dalam melakukan pemeriksaan keabsahan data dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode Triangulasi sumber untuk melakukan pengecekan ulang terhadap data atau dokumen hasil riset sebelumnya. Metode tersebut dapat dilakukan dengan banyak teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil penelitian yang sama (Kriyantono, 2014).

G. Teknik Analisis Data

Dalam sebuah penelitian, setelah data terkumpul perlu dilakukan pengolahan data atau analisis data penelitian. Menurut Patton dikutip Moleong (2028) analisis data merupakan suatu proses mengurutkan data, atau menggabungkannya ke dalam suatu kategori, pola, dan satuan uraian dasar.

Data yang telah dikumpulkan akan dilakukan analisa dan disajikan secara tertulis dalam laporan hasil penelitian, yang berasal dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap informan yang berasal dari komunitas Ruang Edit. Adapun langkah-langkah yang diterapkan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemusatan, perhatian, pembinaan, pengabstraksian dan perubahan data sementara/kasar dari riset lapangan.

Mereduksi berarti menyaring, merangkum dan memfokuskan data-data yang penting dalam penelitian. Dengan cara tersebut peneliti akan menemukan data yang jelas untuk melanjutkan pengumpulan data selanjutnya. Proses ini dilaksanakan mulai dari awal penelitian sampai akhir penelitian. Berfungsi untuk menggolongkan, memilah dan memilih data yang tidak perlu, dengan tujuan menemukan data yang jelas dan relevan sesuai dengan data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan dari penelitian.

b) Penyajian Data

Sekumpulan informasi yang tersusun dan memberikan pandangan untuk mengambil kesimpulan serta tindakan dari data yang sudah direduksi dan dikumpulkan, yang kemudian disajikan dalam bentuk teks naratif, jaringan, bagan maupun matriks. Bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk menarik, membaca dan mengambil kesimpulan yang tepat.

c) Menarik Kesimpulan

Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan yang dimaksudkan untuk menjelaskan urutan yang tepat, memberikan makna terhadap data analisis yang sudah tersaji, serta menghubungkan dimensi-dimensi yang diuraikan (Moleong, 2018).

Jadi, meskipun data yang telah disajikan mudah untuk dipahami, penelitian tidak sampai di situ saja, tetap akan dilakukan verifikasi dan penarikan kesimpulan. Dan kesimpulan akan disajikan dalam bentuk teks singkat berdasarkan data dan penemuan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Komunitas Ruang Edit

1. Sejarah Komunitas Ruang Edit

Komunitas Ruang Edit merupakan komunitas yang bergerak di bidang kreatif. Pada tahun 2019, Ruang Edit berdiri sebagai tempat bagi siapa saja yang berkeinginan untuk mendalami seluruh aspek desain grafis. Berawal dari minat dalam bidang videografi, fotografi, dan desain grafis, pendiri Komunitas Ruang Edit, yakni Defri Muhammad Fahrul Habiebi, mulai mendalami hasrat kreatifnya dan mendirikan Komunitas Ruang Edit di akhir bulan Desember 2019.

Defri Habiebi awalnya terlibat dalam sebuah komunitas yang memiliki minat yang sama, dengan harapan memfasilitasi pertukaran pemikiran dan membangun hubungan yang erat di antara anggotanya. Namun, Defri mulai merasa bahwa dalam komunitas tersebut, interaksi antara anggota maupun pendiri sangat terbatas. Akhirnya, ia memutuskan untuk mendirikan sebuah grup WhatsApp sebagai wadah untuk meningkatkan interaksi dengan anggota lainnya. Sampai saat ini Ruang Edit membuka 15 Jilid grup diskusi di WhatsApp dan 7 grup regional.

2. Visi dan Misi komunitas Ruang Edit

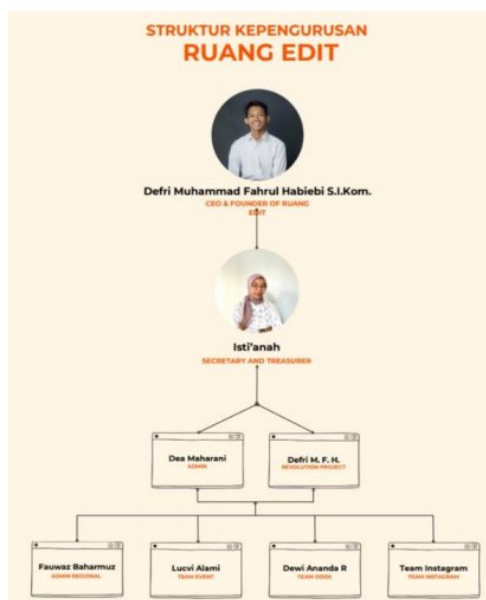
a. Visi

Menjadi pionir dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga menjadi pelopor dalam berbagai aspek kehidupan.

b. Misi

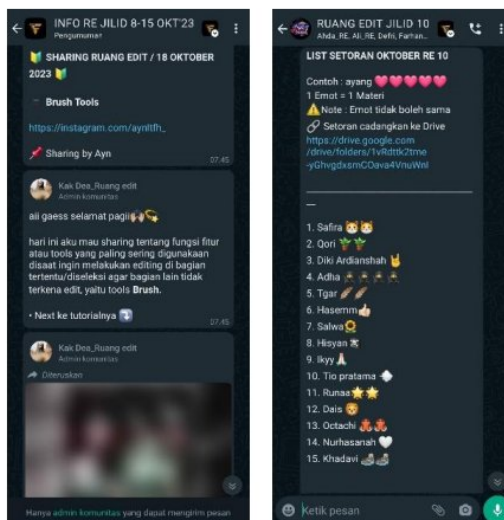
- 1) Meningkatkan kualitas dan potensi kreatif
- 2) inovatif anak muda melalui pendekatan holistik. Memperkuat kemampuan eksternal sebagai landasan utama dalam meningkatkan soft skill anak muda.
- 3) Memperluas dan memperdalam wawasan anak muda terhadap dunia kreatif, audio, dan visual melalui pengalaman dan pengetahuan yang mendalam.
- 4) Mengoptimalkan potensi anak bangsa agar mampu memimpin dan membangun peradaban kreatif yang berkelanjutan di masa depan.

3. Struktur Pengurus Ruang Edit



Gambar 7. Struktur Kepengurusan Ruang Edit

4. Grup WhatsApp Komunitas Ruang Edit



Gambar 8. Tampilan Grup diskusi dan komunitas Ruang Edit

Komunitas Ruang Edit dalam menjalankan proses komunikasi menggunakan aplikasi WhatsApp. Komunitas Ruang Edit memanfaatkan beberapa fitur yang ada di aplikasi WhatsApp yaitu “Grup WhatsApp” yang pertama Grup diskusi member sesuai jilid (1-15), digunakan member untuk ruang diskusi dan melakukan setoran dan rekapan hasil *editing*. Kemudian Grup Regional digunakan untuk berdiskusi dan membagikan informasi kegiatan yang ada di wilayah regional. Fitur “komunitas” dimanfaatkan untuk membagikan informasi yang berkaitan dengan kegiatan Ruang Edit seperti *One Day One Story*, webinar, kegiatan meet up atau *hunting* bareng regional, materi *editing* dan *sharing* dan lain sebagainya.

5. Logo Komunitas Ruang Edit



Gambar 9. Logo Komunitas Ruang Edit

Huruf “r” dan “E” sebagai inisial Ruang Edit yang bertujuan untuk tetap mempertahankan nilai-nilai Ruang Edit dahulu, kini dan nanti. Segitiga terbalik menggambarkan sebuah perjalanan dari titik terendah hingga mampu melahirkan jutaan karya dan penikmatnya. Segitiga sempurna melambangkan sketsa Gunung Everest dengan arti tidak semua orang mampu untuk mencapai puncaknya, namun semua orang pantas untuk mendapatkannya. Perjalanan menjadi seorang kreator membutuhkan usaha serta perjuangan, niat, doa, tekak, tirakat untuk mencapai kesuksesan.

6. Fasilitas Mengikuti Ruang Edit

Fasilitas yang akan diberikan kepada member selama masa pembelajaran yaitu:

- a. Materi setiap 2 hari sekali. Ruang Edit mengajarkan materi seputar *Design by phone*, *Photography*, *Videography*, *Instagram Optimization* dan *all editing by phone*.
- b. *One Day One Story*
- c. Webinar dengan pemateri ternama setiap bulan

- d. Event *Meet Up* regional
- e. Aplikasi Premium
- f. Bimbingan secara intensif bersama admin

7. Mentor Komunitas Ruang Edit

Mentor di komunitas Ruang Edit bertanggungjawab memberikan pendampingan kepada tim *designer One Day One Story* (ODOS), monitoring materi bulanan yang akan dibagikan kepada member serta memberikan insight baru melalui webinar atau kegiatan offline Ruang Edit.



Gambar 10. Desain Mentor Ruang Edit

B. Sajian Data

Pada proses penelitian ini, peneliti telah melakukan pengumpulan data dan informasi dengan cara melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi, diketahui bahwa Komunitas Ruang Edit menerapkan manajemen komunikasi virtual di WhatsApp. Komunitas Ruang Edit berusaha memberikan ruang diskusi yang nyaman bagi membernya guna mempertahankan produk *editing*

mereka. Komunitas Ruang Edit menyadari perlunya upaya untuk merumuskan manajemen komunikasi virtual yang mereka terapkan guna mengembangkan komunitasnya sesuai kebutuhan member dan perkembangan teknologi saat ini.

“Ruang Edit itu dibangun pada tahun 2019 Tepatnya pada tanggal 21 Desember 2019. Nah dibangunnya Ruang Edit itu atas visi-misi saya. Pertama visi saya adalah membangun sebuah komunitas atau ingin memajukan kreativitas anak bangsa dengan adanya anak-anak muda yang kreatif sehingga Indonesia ini dengan harapan bisa dimajukan dengan pemuda-pemuda yang lebih kreatif, inovatif, dan berkarya di media digital. Dan misinya itu kita memberikan fasilitas sebaik mungkin, fasilitas yang sangat-sangat mendukung dari segi aplikasi, materi, sehingga dapat menopang pembelajaran mereka.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Berdasarkan pemaparan wawancara di atas bahwa komunitas Ruang Edit didirikan sebagai wadah untuk mengembangkan skill membernya melalui platform digital, di mana komunikasi dijalankan secara virtual. Oleh karena itu, untuk mencapai visi dan misinya Ruang Edit menerapkan manajemen komunikasi virtual sebagai berikut:

1. Media dan sistem pembelajaran komunitas Ruang Edit

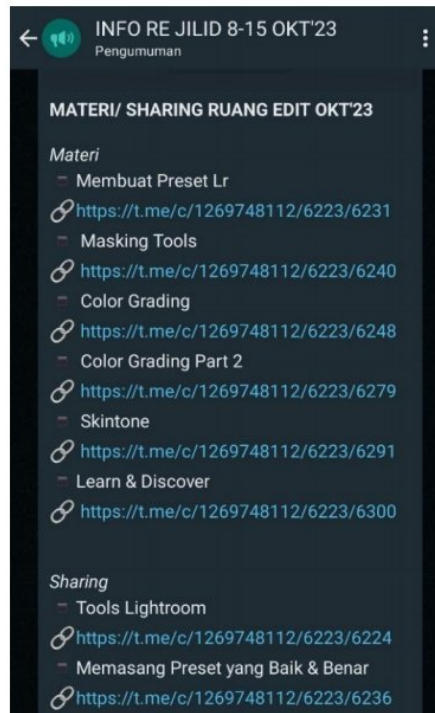
Langkah pertama komunitas Ruang Edit untuk sebelum melaksanakan komunikasi virtual adalah dengan cara menetapkan media yang akan dipakai dan merumuskan sistem pembelajaran apa yang akan digunakan nantinya. Berikut hasil wawancara peneliti dengan informan terkait riset yang dilakukan komunitas Ruang Edit:

“Kenapa nggak Telegram aja, yang satu grup bisa langsung seribu member? Ini saya mengambil konsep dari sekolahan. Pertama, WhatsApp itu adalah aplikasi yang intensitas dibukanya itu lebih besar daripada aplikasi lain. Sesering-seringnya kamu membuka Instagram, kamu akan lebih sering membuka WhatsApp. Bahkan ketika kamu bangun tidur, kamu itu buka pertama kalinya WhatsApp. Karena itu, pesan digital yang sering digunakan di Indonesia adalah WhatsApp.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Aplikasi WhatsApp yang digunakan komunitas Ruang Edit bertujuan sebagai media untuk menjalankan komunikasi virtual sesuai konsep yang telah Ruang Edit rumuskan sebelumnya.

“Kemudian, saya mengambil sistem sekolah bagaimana? Yaitu dengan cara membagi per kelas. Dengan adanya jilid 1, jilid 2, sampai jilid 15. Kenapa kita bagi bang? Karena gini, ketika kita menyebarkan satu materi kepada langsung seribu member, saya yakin intensitas pembelajarannya itu tidak akan 100%. Nah, ketika kita bagi menjadi beberapa jilid, maka intensitas pembelajarannya itu juga tidak 100%, tapi *at least* lebih besar lah, lebih intensif dan efektif. Jadi menciptakan kelas-kelas yang terbagi itu akan melahirkan intensifitas belajar yang lebih baik seperti itu.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Riset yang dilakukan komunitas Ruang Edit berkaitan dengan sistem yang akan mereka jalankan ke depannya. Dengan memahami siapa saja dan seberapa banyak orang yang akan terlibat dalam komunikasi virtual, termasuk penanggungjawab umum, admin, atau member. Dari situlah Ruang Edit memutuskan menggunakan sistem seperti sekolah, membuat beberapa jilid atau grup WhatsApp agar materi yang akan dibagikan bisa *diterima dengan baik dan komunikasi berjalan dengan efektif. Ruang edit* juga memanfaatkan fitur “komunitas” untuk membagikan informasi, materi *editing* dan *sharing*. Di mana setiap bulannya mengaktifkan dua grup komunitas, grup pertama untuk jilid 1 sampai 7, grup kedua untuk jilid 8 sampai 15. Berikut gambar pembagian materi atau *sharing editing* di grup komunitas.



Gambar 11. Rekap materi sharing editing Ruang Edit

Munculnya komunitas yang sejenis juga disikapi baik oleh Ruang Edit. Mereka tidak terlalu memfokuskan pada mereka yang mendirikan grup *editing* baru sejenis. Ruang Edit lebih memahami kompetitor yang ada di atas mereka karena dari sana Ruang Edit bisa menjadikannya kiblat untuk bagaimana bisa membangun komunitasnya menjadi lebih besar. Seperti ungkapan *Founder* Ruabf Edit tersebut bahwa:

“Kita gak terlalu peduli, ya. Dengan apa yang mereka lakukan. Tapi yang harus kalian tahu bahwasannya kita harus tahu siapa kompetitor kita. Kompetitor kita itu bukan mereka yang membangun grup editing setelah kita. Tapi, kompetitor kita adalah mereka yang di atas kita. Jadi, kita akan mengambil dua hal disini mencari kiblat, kiblat group editing atau kiblat komunitas besar. Bagaimana sih, mereka bisa membangun komunitas yang lebih besar lagi? Nah, satu lagi kita akan melihat kompetitor kita. Siapa sih, komunitas yang setara dengan kita dan mereka lebih besar daripada kita? Kita akan melihat di situ apa yang sedang mereka lakukan, program apa yang sedang mereka jalankan, maka kita akan mencari program yang tidak pernah mereka lakukan dan mereka kerjakan, mereka laksanakan atau mereka planningkan, kita akan melakukan itu. Maka dengan itu, kita bisa satu langkah lebih maju

daripada mereka karena dengan kita melihat kompetitor kita, kita melihat apa yang mereka lakukan, kita bisa melakukan hal-hal yang belum mereka lakukan.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

2. Registrasi masuk dan kebijakan bagi member komunitas Ruang Edit

Bagi mereka yang tertarik bergabung ke dalam komunitas Ruang Edit, maka ada syarat tertentu dan juga beberapa kebijakan yang harus dipenuhi dan sepakati bersama. Karena Ruang Edit menawarkan beberapa fasilitas termasuk ruang diskusi, webinar, aplikasi premium dan beberapa program kerja atau kegiatan bagi members-nya.

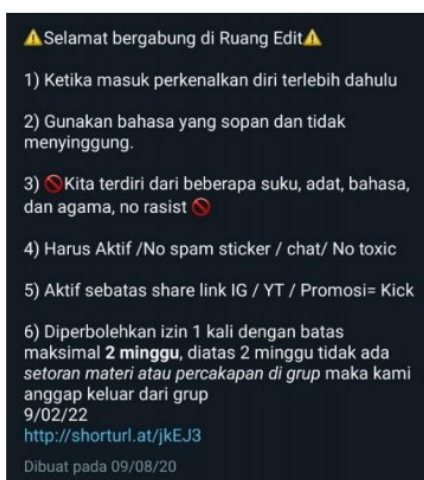
“Yang pertama mereka akan melakukan registrasi kepada kita sebesar 45 ribu. Ini rincian dari 35 ribu itu apa? Yang pertama, dalam satu bulan mereka akan mendapatkan satu kali webinar dari pemateri. Pemateri yang kita undang dari luar sana. Kemudian mereka akan mendapatkan aplikasi premium. Untuk canva, kita premiumkan selama 1 tahun dan untuk Lightroom kita tidak premiumkan Lightroom itu harus berbayar tapi kita berikan diskon sebesar 75 persen, kemudian rules yang harus dipatuhi disini untuk penggunaan, mengikuti setoran setiap bulannya terus apa namanya mengikuti beberapa kegiatan seperti acara webinar atau acara-acara challenge dan sebagainya berkata aktif lah di komunitas tersebut kemudian rules nya ya untuk tidak menggunakan kata-kata yang kasar, toxic tidak melibatkan sara di dalamnya, seperti itu.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Sesuai hasil observasi virtual peneliti, banyak sekali member Ruang Edit yang tidak menjalankan ketentuan yang telah ditetapkan Ruang Edit seperti kewajiban melakukan minimal lima setoran materi *editing* dan sekali rekapan setiap bulannya. Padahal di awal mereka masuk sudah diberikan komitmen untuk dapat aktif mengikuti kegiatan atau program kerja Ruang Edit. Namun dibalik itu, mereka yang tidak aktif akan menerima konsekuensi tertentu dari apa yang sudah disepakati di awal.

“Konsekuensi pasti ada, ya. Konsekuensinya itu kita akan memberhentikan member atau kita akan mengeluarkan member dari kompetensi kita. Kita keluarkan karena demi kemaslahatan bersama

gitu. Dan apabila member ada yang melanggar dan member berkata kurang cocok di ruang edit, maka kita cukupkan pembelajaran di ruang edit. Kemudian untuk member yang tidak aktif itu, kenapa kita keluarkan? Karena akan kita gantikan kepada member yang ingin masuk ruang edit. Karena ruang edit tidak bisa menerima member dan menampung member lebih banyak daripada 3000 orang, maka kita selalu memfilter, kita rolling terus-menerus.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Seperti hasil observasi virtual peneliti melalui grup member maupun komunitas, Ruang Edit melakukan beberapa perubahan atau kebijakan baru. Seperti pelaksanaan rekap member yang sebelumnya dilaksanakan setiap bulan sekali di akhir bulan, mulai bulan Oktober 2023 rekap dilaksanakan setiap dua bulan sekali diakhir bulan kedua. Untuk ketentuan yang harus diperhatikan member juga selalu diingatkan melalui grup member dan komunitas oleh admin grup. Berikut beberapa kebijakan yang harus dipatuhi oleh member Ruang Edit.



Gambar 12. Peraturan untuk member di grup diskusi

3. Manajemen tim dan kegiatan komunitas Ruang Edit

Komunikasi adalah salah satu kegiatan yang paling penting dalam sebuah komunitas, apalagi komunitas yang berbasis virtual seperti Ruang

Edit. Untuk mencapai tujuan dalam sebuah komunitas dibutuhkan komunikasi yang baik dan intensif. Dalam sebuah komunitas juga dibutuhkan manajemen yang baik untuk mengatur serta mengarahkan proses jalannya komunikasi sebuah komunitas. Perencanaan komunikasi diawali dengan menetapkan komunikator, menetapkan target sasaran dan analisis kebutuhan memebnya, memilih media, menyusun pesan dan saluran komunikasi. Perencanaan selalu dilakukan di awal untuk menentukan capaian komunitas yang akan diwujudkan dalam durasi waktu tertentu. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Defri Habiebie selaku *Founder* dari komunitas Ruang Edit:

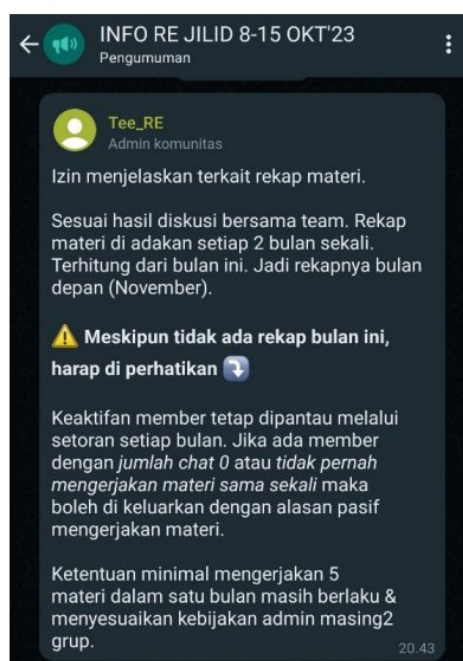
“Nah, setiap bulannya kita mengadakan namanya pembagian materi kepada admin, maka di awal bulan itu saya sebagai penanggungjawab umum saya membuat *rundown*, *rundown* materi apa yang akan kita ajarkan di satu bulan tersebut. Kemudian, admin akan bertanggungjawab untuk membuat materi. Setelah satu bulan itu berjalan, nanti di pertengahan bulan akan kita adakan webinar sesuai dengan materi yang sudah kita tetapkan. Contohnya di bulan November kemarin kita mempelajari canva, maka pematerinya itu harus dari canva profesional atau orang yang sudah terjun di dunia canva, Dan maksud saya disitu adalah memberikan motivasi kepada anak-anak ruang edit untuk bisa mengembangkan dirinya bukan hanya dalam segi *editing* saja, tapi dalam skill mereka bisa mendapatkan penghasilan dari apa yang mereka sudah hasilkan. Jadi, karya mereka itu bisa dihitung dengan harga, seperti itu.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Perencanaan manajemen komunikasi dilaksanakan di awal untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan di grup WhatsApp member selama satu bulan ke depan, dari awal bulan sampai akhir bulan. Mulai dari pembagaan materi, setoran hasil *editing* sampai rekapan setiap akhir bulannya.

“Kemudian, di akhir bulan program kita adalah program rekapan. Setelah satu bulan kita memberikan materi, maka member akan kitawajibkan untuk menyertakan materi-materi yang sudah mereka

kerjakan selama satu bulan tersebut.” (Wawancara dengan *Founder Ruang Edit*, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Dalam perencanaan manajemen komunikasi, harus menetapkan komunikator yang akan diajak diskusi dan di sini targetnya adalah admin grup, komunikasi dilaksanakan secara virtual melalui grup WhatsApp admin Ruang Edit. Berikut hasil rancangan baru mengenai rekap yang harus dilakukan member Ruang Edit mulai bulan Oktober 2023.



Gambar 13. Informasi mengenai kebijakan baru Raung Edit

4. Pelaksanaan kegiatan komunitas Ruang Edit

Pelaksanaan yang dilakukan komunitas Ruang Edit dengan menerapkan sistem pembelajaran tertentu, ketentuan atau kebijakan-kebijakan yang sudah ditetapkan di awal. Kemudian komunikasi diterapkan sesuai media dan saluran yang dipakai agar intensifitas pembelajaran member mencapai kata baik dan efektif. Berdasarkan observasi virtual peneliti, komunikasi yang dijalankan admin Ruang Edit, baik di grup member maupun komunitas

sudah dilakukan secara sistematis. Mulai dari pembagian One Day One Story(ODOS) yang dilakukan setiap hari sekali, materi atau *sharing editing*, setoran dan rekapan sampai diskusi yang dilakukan bersama member. Berikut jadwal atau *rundown* harian yang diterapkan Ruang Edit:



Gambar 14. Jadwal kegiatan Ruang Edit

Bentuk pelaksanaan komunikasi dilaksanakan secara virtual melalui aplikasi WhatsApp. Mulai dari grup tim *One Day One Story*(ODOS), grup admin, grup regional sampai grup diskusi member. Oleh karena itu, harus memperhatikan juga cara berkomunikasi yang baik atau bisa diterima oleh mereka.

“Semua komunikasi antara member dan saya itu, ketika saya berbicara dengan member, saya akan memposisikan saya itu juga member di mana member itu akan merasa tidak canggung kepada saya. Contohnya, saya ketika muncul di grup, ya apa sih bahasa Indonesia, ya bercanda lah, bercanda atau ngirim stiker lah atau sekedar apa menghibur mereka karena dengan cara komunikasi yang lebih merangkul atau ibarat kata lebih humoris. Itu akan membuka hati mereka atau pola pikir mereka yang wah, bahasanya Bang Defri ini orangnya *enjoy* nih, jadi kita akan lebih mudah berkomunikasi. Nah, itu ketika dengan member, tapi berbeda lagi ketika kita sudah berbicara

dengan admin yang dimana itu notabennya admin adalah orang yang sudah kita berikan amanat berarti ketika kita berbicara dengan admin, pola kita adalah memberikan amanat kepada mereka dengan bahasa yang lebih profesional lagi.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Untuk meningkatkan skill member, setiap grup member Ruang Edit akan diisi dua orang admin, tugasnya memantau dan memberikan evaluasi kepada member selama proses setoran dan rekapan.

“Admin ruang edit itu selalu memantau perkembangan member dengan melihat postingan-postingan yang sudah mereka setorkan ke admin, seperti itu.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Oleh karena itu, para admin juga dibekali materi tersendiri agar bisa menyalurkan materi yang sudah mereka pelajari kepada member yang tergabung dalam satu grup.

“Bagaimana cara mengajaknya? Cara mengajak mereka adalah dengan kita memberikan asupan. Asupan berupa apa? Asupan berupa materi. Kita juga mengajarkan admin beberapa materi sehingga mereka bisa menyalurkan materi tersebut ke para member. Karena saya sendiri tuh nggak mampu menyebarkan ke banyak member, ya maka saya membutuhkan admin untuk menyebarkannya.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Pelaksanaan kegiatan Ruang Edit dijadwalkan dengan baik, mulai dari pagi sampai malam. Jadi, member tahu kapan akan melakukan setoran, kapan admin akan melakukan revisi dari setoran tersebut, dan kapan grup diskusi dibuka. Penjadwalan ini dibuat agar komunikasi bisa dilaksanakan secara sistematis. Meminimalisir terjadinya kesalahpahaman antara admin dan member selama proses diskusi di grup WhatsApp. Hambatan dan proses evaluasi komunitas Ruang Edit.

Dalam proses pelaksanaan manajemen komunikasi pada saat mengevaluasi menemukan beberapa hambatan, salah satunya jika

komunikasi dilakukan secara virtual dan dengan member yang begitu banyak maka hambatan yang ditemukan tidak jauh dari sistem yang diterapkan. Entah itu dari segi komunikasi tidak langsung, bahan pembelajaran sampai kendala pada jaringan dan kapasitas penyimpanan *handphone* yang dimiliki admin maupun member Ruang Edit.

“Hambatan yang sering kita temui yang pertama adalah kita terkadang lebih ke komunikasi antara admin dan member sih, seperti admin tidak bisa 24 jam stay on whatsapp jadi ada beberapa materi-materi yang tidak dikoreksi. Yang kedua karena sudah banyaknya materi yang kita ajarkan dari 2019 sampai 2022 ini terkadang kita kehabisan materi jadi kita sampai bingung materi apa lagi yang kita ajarkan sedangkan semua materi itu sudah kita ajarkan makakita mengajarkan lagi materi yang 2019 kita ajarkan lagi. Kemudian kendalanya ketiga itu koordinasi secara virtual ya Virtual itu pengiriman data Pengiriman data, contohnya orang-orang editing kan biasanya membutuhkan aplikasi Aplikasi itu pun tidak kecil Kita membutuhkan data yang lebih besar Jadi penyimpanan storage hp itu akan lebih cepat penuh.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Dari hambatan dan kendala tersebut, Ruang Edit menerapkan sistem *back up* materi, untuk materi dan *sharing editing* setelah dibagikan ke grup komunitas materi akan dicadangkan di aplikasi telegram di mana semua member bisa mengaksesnya. Kemudian, setelah member selesai melakukan setoran dan rekapan di grup member, maka file hasil *editing* akan langsung di *upload* ke dalam *Google Drive* yang disediakan oleh admin setiap bulannya.

Selama pelaksanaan kegiatan diskusi member atau proses setoran dan rekapan di grup member, beberapa pertanyaan dan kesulitan yang ditemukan member akan diselesaikan oleh admin grup setiap jilidnya. Apabila ada beberapa problem atau pertanyaan yang belum terjawab, maka

admin akan menanyakan langsung ke *Founder* untuk menerima arahan dan jawaban dari apa yang dibutuhkan member.

“Semua komunikasi yang ingin dikomunikasikan kepada saya dari member mau ke saya itu harus dikomunikasikan ke admin dulu kemudian apabila admin tidak bisa menjawab pertanyaan member admin baru bisa menanyakan ke saya maka saya akan bantu menjawab atau mencarikan solusi yang terbaik.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Ruang Edit melakukan evaluasi pada proses manajemen komunikasi virtual untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dan juga mengevaluasi di akhir agar bisa menjadi acuan untuk perencanaan program kerja atau kegiatan selanjutnya. Selain itu juga berguna untuk merumuskan kembali dan mengembangkan sistem pembelajaran atau kurikulum baru yang lebih baik lagi kedepannya.

“Tapi untuk awal tahun, biasanya kita akan mengadakan kurikulum baru atau pembelajaran yang baru. pembelajaran yang baru itu lahir dengan mengambil evaluasi-evaluasi yang di tahun lalu, di tahun sebelumnya kita melihat track record tahun sebelumnya, kendala apa yang kita dapatkan di tahun itu maka akan kita perbaiki sistem pembelajarannya di tahun depannya, agar ruang edit itu lebih baik.” (Wawancara dengan *Founder* Ruang Edit, Defri Habiebie, 25 Desember 2022)

Berdasarkan pemaparan wawancara di atas, bahwa komunitas Ruang Edit berusaha melakukan evaluasi setiap tahunnya sebagai upaya mempertahankan produk editing membernya sekaligus menjaga citra komunitas Ruang Edit.

C. Analisis Data

Berdasarkan observasi virtual yang telah peneliti lakukan serta dari keseluruhan data yang diperoleh dari hasil wawancara informan telah menunjukkan cukup banyak informasi yang diperoleh dan penting untuk

diketahui sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Manajemen komunikasi virtual yang diterapkan Komunitas Ruang Edit dalam upaya mempertahankan eksistensi produk *editing* di WhatsApp dengan menerapkan bauran manajemen komunikasi virtual.

Komunitas Ruang Edit berupaya mempertahankan produk *editing* yang dihasilkan oleh membernya dengan selalu memperhatikan dan mengembangkan sistem pembelajaran di grup WhatsApp dan mengevaluasi setiap program kerja atau kegiatan yang telah atau akan dilaksanakan. Serta memanfaatkan fitur dari aplikasi tersebut semaksimal mungkin untuk mencapai visi dan misi dari Ruang Edit. Manajemen komunikasi virtual yang digunakan komunitas Ruang Edit ada 4 tahapan sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Rusli Nasrullah diantaranya seperti riset, perencanaan, implementasi dan evaluasi. Berikut penjelasan mengenai manajemen komunikasi virtual yang diterapkan komunitas Ruang Edit:

1. Riset

Hal pertama yang harus diperhatikan dalam melakukan manajemen komunikasi virtual adalah riset. Yang digunakan untuk melakukan analisis situasi untuk menggambarkan persoalan atau hambatan maupun cara untuk mengatasinya atau merumuskan ide-ide kreatif yang nantinya bisa digunakan sebagai bahan untuk melakukan komunikasi virtual. Dan pastinya, riset dilakukan dengan melihat media, arah atau tujuan dari komunikasi yang akan diterapkan nantinya.

Dalam melakukan riset, komunitas Ruang Edit melihat media yang cocok untuk digunakan dan mencari referensi atau contoh yang berkaitan

dengan sistem pembelajaran yang melibatkan banyak orang. Dengan memperhatikan intensifitas proses belajar member di grup WhatsApp agar komunikasi virtual yang dilaksanakan bisa berjalan efektif. Oleh karena itu, Ruang Edit menerapkan sistem belajar seperti sekolah, membagi member menjadi beberapa kelas atau jilid yang setiap kelasnya terdapat admin untuk membantu proses belajar dan monitoring hasil *editing* member.

Ruang Edit juga melakukan riset melalui kompetitornya yaitu dari grup *editing* yang sejenis atau komunitas yang sudah lebih besar. Dari kompetitor tersebut, Ruang Edit lebih memfokuskan pada bagaimana mereka membangun dan mengembangkan komunitas yang besar. Kemudian, untuk melakukan analisis mengenai program kerja atau kegiatan apa yang sudah dan belum kompetitor terapkan. Jadi, Ruang Edit tidak terlalu peduli pada mereka yang baru membangun komunitas sejenis. Karena tujuan Ruang Edit ingin membangun dan mengembangkan komunitasnya menjadi lebih besar dan lebih baik lagi kedepannya.

2. Perencanaan

Perencanaan ini berkaitan dengan capaian organisasi, tujuan komunikasi, aksi strategik dan komunikasi strategik yang akan diterapkan organisasi atau komunitas nantinya. Dari hasil observasi virtual dan data wawancara yang peneliti kumpulkan, perencanaan yang dilakukan Ruang Edit mengarah pada empat tipe perencanaan yang dijelaskan Ferguson, 1999 yaitu perencanaan strategik (*strategic plans*), perencanaan operasional (*operational plans*), perencanaan kerja (*work plans*), dan terakhir perencanaan pendukung (*support plans*). (Nasrullah, 2021)

a. Perencanaan Strategik (*Strategic Plans*) yang diterapkan Ruang Edit

Perencanaan ini merupakan perencanaan yang memuat latar belakang program atau kegiatan, sasaran yang akan dicapai, sampai beberapa hal tentang kebijakan yang akan diterapkan. Seperti hasil observasi virtual dan wawancara bersama *Founder* Ruang Edit bahwa member yang bergabung ke grup Ruang Edit awalnya hanya lewat *link* grup WhatsApp yang dibagikan oleh Bang Defri. Kemudian, beliau berpikir untuk membawa Ruang Edit menjadi komunitas yang besar kedepannya. Oleh karena itu, beliau mulai mengajak beberapa orang yang memiliki kompetensi lebih untuk bersama-sama merancang sistem pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di Ruang Edit dan memikirkan fasilitas apa yang akan diberikan nantinya. Tercetuslah sistem pembelajaran seperti sekolah dengan membagi membernya ke dalam beberapa kelas dan dibantu admin untuk melakukan monitoring. Dan mulai merumuskan beberapa kebijakan serta syarat tertentu bagi orang yang tertarik bergabung ke dalam komunitas Ruang Edit.

b. Perencanaan Operasional (*Operational Plans*)

Perencanaan ini merupakan realisasi dari hasil perencanaan strategik. Seperti hasil wawancara *Founder* bahwa bagi mereka yang tertarik bergabung komunitas Ruang Edit diharuskan membayar 45 ribu sebagai syarat registrasi. Dari pembayaran tersebut, member dapat menikmati fasilitas yang disediakan Ruang Edit. Seperti ruang diskusi member, materi dan *sharing editing*, aplikasi premium, webinar setiap bulannya serta program atau kegiatan lainnya.

c. Perencanaan Kerja (*Work Plans*)

Dalam perencanaan kerja ini, mengalokasikan semua sumber daya atau pembagian tanggungjawab dari semua aktivitas yang nantinya akan dikembangkan dalam perencanaan pendukung. Dan sifat perencanaan ini adalah operasional yang memuat tentang bagaimana rencana diterapkan, strategi apa yang akan dipakai, tahapan-tahapan tertentu sampai evaluasi dari apa yang sudah dilakukan. Dari hasil data yang dikumpulkan peneliti, perencanaan kerja Ruang Edit ditetapkan ke dalam beberapa program atau kegiatan Ruang Edit. Contohnya, jadwal kegiatan yang dibuat Ruang Edit. Di mana jadwal tersebut melibatkan admin komunitas, admin grup member dan member itu sendiri. Karena berkaitan dengan pembagian *One Day One Story*, materi dan *sharing editing*, setoran dan rekapan member serta pembukaan dan penutupan diskusi di grup member.

d. Perencanaan Pendukung (*Support Plans*)

Pada perencanaan ini memuat aktivitas-aktivitas nyata dan spesifik yang dilakukan pada perencanaan komunikasi virtual. Contohnya, penyediaan bahan desain infografis atau video untuk menunjang penyampaian materi *editing* dan informasi penting bagi member komunitas Ruang Edit. Dalam perencanaan ini, Ruang Edit mengaplikasikannya pada beberapa hal, selain yang sudah menjadi contoh, Ruang Edit juga menerapkannya pada tim *One Day One Story*, panitia kegiatan, baik yang akan dilaksanakan secara virtual maupun kegiatan *offline* di setiap regional dalam bentuk desain maupun video.

3. Implementasi

Pelaksanaan manajemen komunikasi dilakukan secara virtual. Dalam proses ini, ada beberapa hal yang menjadi aspek penting yaitu mengenai taktik, *staffing*, pengkalenderan dan penganggaran. Ruang Edit dalam proses pelaksanaannya menerapkan ke empat aspek tersebut. Yang pertama taktik, kegiatan yang sudah direncanakan Ruang Edit dilaksanakan sesuai dengan media dan saluran yang digunakan. Contohnya, pemanfaatan fitur komunitas untuk menjangkau banyak grup member dalam proses penyampaian informasi maupun materi *editing*.

Selanjutnya, perihal *staffing*, penugasan terhadap sumber daya manusia, dalam hal ini adalah tim maupun admin komunitas Ruang Edit. Dalam pelaksanaannya, pembagian tanggungjawab di Ruang Edit sudah disesuaikan dengan bagiannya masing-masing. Contohnya, tim *One Day One Story* akan fokus menyiapkan desain *story* setiap harinya sesuai pembagian dalam grupnya. Kemudian, admin komunitas akan bertanggungjawab terhadap pada pembagian materi dan informasi tentang kegiatan Ruang Edit, dan admin member bertugas untuk monitoring member perihal setoran dan rekapan member.

Kemudian pengkalenderan atau penjadwalan. Ruang Edit dalam proses pelaksanaan program atau kegiatan sudah dijadwalkan dari awal. Seperti halnya jadwal kegiatan yang dibuat Ruang Edit setiap harinya. Mulai pagi pembagian desain *One Day One Story* dan materi *editing*, siangya grup diskusi member dibuka untuk melakukan setoran dan malamnya dilaksanakan diskusi atau *sharing* bersama admin, kemudian jam sebelas

malam grup diskusi ditutup sementara sampai hari berikutnya. Untuk materi *editing* akan dibagikan dua hari sekali dan di hari minggu kegiatan diliburkan.

Terakhir, penganggaran. Untuk perencanaan penganggaran di Ruang Edit dilaksanakan setiap bulannya, dari uang registrasi masuk member baru. Untuk kegiatan lain di luar pembelajaran, akan dianggarkan sesuai kesepakatan panitia kegiatan, contohnya kegiatan buka bersama atau *anniversary* Ruang Edit di setiap Regional. Jadi, ada perbedaan penggunaan anggaran diluar pembelajaran di Ruang Edit.

4. Evaluasi

Evaluasi merupakan salah satu rangkaian kegiatan untuk meningkatkan kinerja, kualitas, maupun produktivitas suatu komunitas dalam melaksanakan program atau kegiatan. Maka dari itu, asesmen dibutuhkan untuk menggambarkan problem dan hambatan apa saja yang terjadi selama proses pelaksanaan. Hal tersebut dilakukan guna mengukur tingkat keberhasilan dan mendapatkan informasi dari kegiatan komunitas sebagai bahan pertimbangan apakah program itu perlu diperbarui, dilanjutkan atau dihentikan. Atau kata lain, evaluasi dapat dipahami sebagai pengawasan dan pencarian umpan balik dari kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Ruang Edit dalam pelaksanaan evaluasi, memfokuskan pada kendala dan hambatan apa yang terjadi pada proses implementasi, solusi terbaik apa yang akan dipakai dan kebijakan baru apa yang bisa mengganti peraturan sebelumnya. Mulai dari strategi dan taktik yang diterapkan, penjadwalan kegiatan kemudian respon member terhadap kebijakan-kebijakan yang

diterapkan di Ruang Edit. Jika, solusi dari semua kendala dan hambatan sudah ditemukan maka manajemen baru akan disisapkan untuk program dan kegiatan kedepannya.

Berdasarkan observasi peneliti dan wawancara kepada *Founder* Ruang Edit, evaluasi dalam mempertahankan produk *editing* dilaksanakan setiap bulannya dan di awal tahun akan ada kurikulum baru yang akan diterapkan di Ruang Edit. Evaluasi bisa saja datang dari member, admin maupun tim lain dari pengurus Ruang Edit. Evaluasi pembelajaran di masing-masing grup member akan disampaikan admin setelah melakukan monitoring terhadap hasil setoran dan rekapan hasil *editing* member. Selanjutnya, evaluasi yang terkumpul akan dibahas bersama pengurus untuk dicarikan solusi terbaik dan dilakukan penilaian terhadap input, proses dan output, apakah sudah baik atau perlu pembaruan yang nantinya akan diterapkan di program atau kegiatan selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti diketahui bahwa manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit pada awal proses pelaksanaannya menyesuaikan dengan sistem pembelajaran yang akan diterapkan, intensifitas pembelajaran member serta media dan saluran yang akan digunakan. Oleh karena itu, Ruang Edit memilih aplikasi WhatsApp dan membuat sistem pembelajaran seperti sekolah di mana member akan dibagi menjadi 15 jilid dan di setiap jilidnya akan diberikan admin untuk memimpin diskusi dan monitoring member.

Dalam melakukan komunikasi virtual, komunitas Ruang Edit menerapkan manajemen komunikasi virtual yang terdiri dari riset, perencanaan, implementasi dan evaluasi. Untuk menyikapi persaingan dari munculnya komunitas baru yang memiliki konsep dan sistem yang sama. Ruang Edit lebih memfokuskan pada komunitas yang sudah besar untuk melakukan riset tentang kegiatan atau kebijakan apa saja yang sudah mereka terapkan, yang kemudian akan dijadikan bahan untuk memperbarui sistem pembelajaran Ruang Edit dan memunculkan *something new* di komunitas Ruang Edit.

Sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan kualitas hasil *editing* member, Ruang Edit memaksimalkan kinerja admin grup member untuk dapat melakukan monitoring dengan baik agar member yang pasif bisa aktif kembali dan mampu menyelesaikan tanggung jawab mereka dengan baik.

Selain itu, Ruang Edit juga mengusahakan untuk selalu *upgrade dan update* dalam membagikan materi *editing* maupun materi *sharing* melalui fitur komunitas. Serta mendatangkan pembicara yang mumpuni di setiap webinar yang dilaksanakan Ruang Edit.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memiliki beberapa keterbatasan yang mungkin membuat penelitian ini kurang sempurna, di antaranya yaitu:

1. Keterbatasan dari diri sendiri yaitu keterbatasan ilmu pengetahuan, kemampuan material untuk mencari sumber yang relevan.
2. Data yang diperoleh hanya dari satu grup jilid saja dan informan yang diwawancarai hanya founder, 1 admin grup member dan 1 member komunitas Ruang Edit.
3. Penelitian ini hanya meneliti manajemen komunikasi virtual yang diterapkan komunitas Ruang Edit.

C. Saran

Adapun saran dari penulis untuk manajemen komunikasi virtual komunitas Ruang Edit dalam mempertahankan produk *editing* di WhatsApp maupun saran untuk penelitian ini:

1. Dalam implementasi manajemen komunikasi virtual, komunitas Ruang Edit harus terus mengikuti perkembangan media atau saluran yang digunakan, untuk meningkatkan sistem pembelajaran Ruang Edit yang berdampak pada kualitas hasil *editing* member.

2. Selalu menghadirkan *something new* baik dalam penyusunan program atau kegiatan komunitas, agar Ruang Edit bisa terus bersaing dengan banyaknya komunitas baru sejenis.
3. Untuk penelitian selanjutnya bisa lebih banyak menghadirkan pembaruan dalam pembahasan manajemen komunikasi virtual dalam sebuah komunitas.
4. Bagi pembaca yang lebih paham mengenai manajemen komunikasi virtual bisa memberikan saran terbaiknya guna terciptanya penelitian selanjutnya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, Z., & Machmud, M. (2018). Eksistensi Penggunaan Kato Nan Ampek Dalam Komunikasi Antarpersonal (Studi Pada Himpunan Keluarga Sehat Malang) Skripsi. *Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Anggraeni, N. (2017). Komunikasi Virtual Pengguna Game Online “Town Ship.” *Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Jurusan Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ampel Surabaya*, 1–14.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–22.
- Briliana, C. N. N., & Destiwati, R. (2019). Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” Di Media Sosial Line. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.24198/jmk.v3i1.12045>
- Hartanto, B. (2017). What is Editing. Retrieved from <https://binus.ac.id/malang/2017/09/what-is-editing/>
- Indonesiatech. (2022). Denny Siregar: Indonesia Pasar Besar, PSE akan Daftar.
- Itb.ac.id. (2023). Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual.
- Kiostix.com. (2022). Prediksi Tren 2022: Event Musik Hingga Komunitas Platform.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenanda Media.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa : Literasi Media dan dan Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2013). *Media Cyber*. Yogyakarta: Idea Sejahtera.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Sibermedia)*. Jakarta:

Prenadamedia Group.

Nasrullah, R. (2021a). MANAJEMEN KOMUNIKASI DIGITAL Perencanaan, Aktivitas, dan Evaluasi. In *Jakarta: Kencana* (p. 14).

Nasrullah, R. (2021b). *Manajemen Komunikasi Digital: Perencanaan, Aktivitas dan Evaluasi*. Jakarta: Kencana.

Rahartri. (2019). “Whatsapp” Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus Pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah di Kawasan PUSPIPTEK). *Visi Pustaka Vol. 21, No. 2, 21(2)*, 147–156.

Rasminto, H. (2022). Pengertian Organisasi dan Mekanismenya.

Rizaty, M. A. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023.

Rohmah, I. R. (2022). Berawal dari Hobi, Defri Bentuk Komunitas Ruang Edit Untuk Pecinta Visual Grafis. Retrieved from Ngaderes.com website: <https://www.ngaderes.com/news/pr-3592413017/berawal-dari-hobi-defri-bentuk-komunitas-ruang-edit-untuk-pecinta-visual-grafis>

Sekaran, U., & Bougei, R. (2017). *Metode Penelitian untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan Keahlian*. Jakarta Selatan: Salemba Empat.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, S. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Triantoro, D. A. (2019). *Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja*. *13(April)*, 135–150. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>

Wibowo, C. A. (2020). *Analisis Komunikasi Kelompok dalam Komunitas Virtual di Sosial Media Discord*.

www.Cnnindonesia.com. (2021). Sejarah dan Perkembangan WhatsApp dari Masa ke Masa.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Transkrip wawancara dengan *Founder* komunitas Ruang Edit

A. RISET

1. Bagaimana sejarah berdirinya komunitas Ruang Edit? Apa yang melatar belakangi?

“Sejarah ruang edit itu Pertama ruang edit dibangun pada tahun 2019 Tepatnya pada tanggal 21 Desember ya 2019 Nah dibangunnya ruang edit itu atas visi-visi saya Karena saya itu sedang membutuhkan apa, ya. Pertama visi saya adalah membangun sebuah komunitas Atau ingin memajukan kreativitas anak bangsa dengan adanya anak-anak muda yang kreatif sehingga Indonesia ini dengan harapan bisa dimajukan dengan pemuda-pemuda yang lebih kreatif.”

2. Bagaimana cara anda menyikapi perkembangan media sosial saat ini?

“untuk perkembangan media social saat ini memang sangat cepat, apalagi banyak fitur-fitur baru yang mereka keluarkan untuk mempermudah penggunaanya, jadi kita hanya perlu mengikuti dan memanfaatkan dengan baik dari setiap perkembangan media social, khususnya WhatsApp yang kami pakai.”

3. Siapa saja yang terlibat dalam proses riset?

“dalam proses riset, yang pasti kita melibatkan jajaran pengurus pusat Ruang Edit. Atau mungkin dari hasil evaluasi member.”

4. Bagaimana proses riset yang dilakukan komunitas Ruang Edit?

“Kemudian, saya mengambil sistem sekolah bagaimana? Yaitu dengan cara membagi per kelas. Dengan adanya jilid 1, jilid 2, sampai jilid 15. Kenapa kita bagi bang? Karena gini, ketika kita menyebarkan satu materi kepada langsung seribu member, saya yakin intensitas pembelajarannya itu tidak akan 100%. Nah, ketika kita bagi menjadi beberapa jilid, maka intensitas pembelajarannya

itu juga tidak 100%, tapi at least lebih besar lah, lebih intensif dan efektif. Jadi menciptakan kelas-kelas yang terbagi itu akan melahirkan intensifitas belajar yang lebih baik seperti itu.”

5. Bagaimana pendapat anda mengenai munculnya banyak komunitas baru yang memiliki tujuan yang sama?

“Kita gak terlalu peduli, ya. Dengan apa yang mereka lakukan. Tapi yang harus kalian tahu bahwasannya kita harus tahu siapa kompetitor kita. Kompetitor kita itu bukan mereka yang membangun grup editing setelah kita. Tapi, kompetitor kita adalah mereka yang di atas kita. Jadi, kita akan mengambil dua hal disini mencari kiblat, kiblat group editing atau kiblat komunitas besar. Bagaimana sih, mereka bisa membangun komunitas yang lebih besar lagi? Nah, satu lagi kita akan melihat kompetitor kita. Siapa sih, komunitas yang setara dengan kita dan mereka lebih besar daripada kita? Kita akan melihat di situ apa yang sedang mereka lakukan, program apa yang sedang mereka jalankan, maka kita akan mencari program yang tidak pernah mereka lakukan dan mereka kerjakan, mereka laksanakan atau mereka planningkan, kita akan melakukan itu. Maka dengan itu, kita bisa satu langkah lebih maju daripada mereka karena dengan kita melihat kompetitor kita, kita melihat apa yang mereka lakukan, kita bisa melakukan hal-hal yang belum mereka lakukan.”

B. PERENCANAAN

1. Mengapa anda memilih media sosial WhatsApp untuk pelaksanaan proses komunikasi virtual?

“Kenapa nggak Telegram aja, yang satu grup bisa langsung seribu member? Ini saya mengambil konsep dari sekolahan. Pertama, WhatsApp itu adalah aplikasi yang intensitas dibukanya itu lebih besar daripada aplikasi lain. Sesering-seringnya kamu membuka Instagram, kamu akan lebih sering membuka WhatsApp. Bahkan ketika kamu bangun tidur, kamu itu buka pertama kalinya

WhatsApp. Karena itu, pesan digital yang sering digunakan di Indonesia adalah WhatsApp.”

2. Bagaimana strategi anda dalam merumuskan capaian komunitas Ruang Edit?

“satu lagi kita akan melihat kompetitor kita Siapa sih komunitas yang setara dengan kita dan mereka lebih besar daripada kita Kita akan melihat di situ apa yang sedang mereka lakukan program apa yang sedang mereka jalankan maka kita akan mencari program yang tidak pernah mereka lakukan dan mereka kerjakan mereka laksanakan atau mereka planningkan kita akan melakukan itu maka dengan itu kita bisa satu langkah lebih maju daripada mereka karena dengan kita melihat kompetitor kita kita melihat apa yang mereka lakukan, kita bisa melakukan hal-hal yang belum mereka lakukan,”

3. Bagaimana cara bergabung ke komunitas Ruang Edit dan Fasilitas apa saja yang akan didapatkan?

“Apa aja sih yang harus dipahami oleh member ketika mereka mau masuk? Yang pertama mereka akan melakukan registrasi kepada kita sebesar 45 ribu. kemudian rules yang harus dipatuhi disini untuk mengikuti setoran setiap bulannya terus apa namanya mengikuti beberapa kegiatan seperti acara webinar atau acara-acara challenge dan sebagainya. berkata aktif lah di komunitas tersebut kemudian rules nya ya untuk tidak menggunakan, kata-kata yang kasar, toxic, tidak melibatkan sara di dalamnya seperti itu,”

4. Bagaimana cara anda mendemonstrasikan aktivitas, program kerja, pembiayaan kegiatan atau yang berkaitan dengan operasional komunitas Ruang Edit?

“nah setiap bulannya kita mengadakan namanya pembagian materi kepada admin maka di awal bulan itu saya sebagai penanggung jawab umum saya membuat round down round down materi apa yang akan kita ajarkan di satu bulan tersebut. Admin kita ajarin terlebih dahulu, kemudian admin baru menyebarkan kepada

memberinya. Nah pola komunikasi selain itu ada juga admin-admin regional atau admin-admin panitia yang lainnya dan admin tersebut di bawah tanggung job tim admin ruang edit.”

5. Apa yang akan diterima atau konsekuensi bagi member ketika tidak mengikuti kebijakan Ruang Edit?

“konsekuensi pasti ada, ya. Konsekuensinya itu kita akan memberhentikan member atau kita akan mengeluarkan member dari kompetensi kita Kita keluarkan karena demi kemaslahatan bersama gitu kan. Dan apabila member ada yang melanggar dan member yang akan berkata kurang Cocok, kurang cocok di ruang edit maka kita cukupkan pembelajaran di ruang edit Kemudian untuk member yang tidak aktif itu kenapa kita keluarkan? Karena akan kita gantikan kepada member yang ingin masuk ruang edit Karena ruang edit tidak bisa menerima member dan menampung member lebih banyak daripada 3000 orang Maka kita selalu memfilter, kita rolling terus-menerus.

C. IMPLEMENTASI

1. Bagaimana pembagian tanggungjawab/staffing kepada tim dalam proses pelaksanaan komunikasi virtual?

““Bagaimana cara mengajaknya? Cara mengajak mereka adalah dengan kita memberikan asupan. Asupan berupa apa? Asupan berupa materi. Kita juga mengajarkan admin beberapa materi sehingga mereka bisa menyalurkan materi tersebut ke para member. Karena saya sendiri tuh nggak mampu menyebarkan ke banyak member, ya maka saya membutuhkan admin untuk menyebarkannya.”

2. Kegiatan dan program kerja apa saja yang dilakukan komunitas Ruang Edit?

“Nah, setiap bulannya kita mengadakan namanya pembagian materi kepada admin, maka di awal bulan itu saya sebagai penanggungjawab umum saya membuat rundown, rundown materi

apa yang akan kita ajarkan di satu bulan tersebut. Kemudian, admin akan bertanggungjawab untuk membuat materi. Setelah satu bulan itu berjalan, nanti di pertengahan bulan akan kita adakan webinar sesuai dengan materi yang sudah kita tetapkan. Contohnya di bulan November kemarin kita mempelajari canva, maka pematernya itu harus dari canva profesional atau orang yang sudah terjun di dunia canva, Dan maksud saya disitu adalah memberikan motivasi kepada anak-anak ruang edit untuk bisa mengembangkan dirinya bukan hanya dalam segi editing saja, tapi dalam skill mereka bisa mendapatkan penghasilan dari apa yang mereka sudah hasilkan. Jadi, karya mereka itu bisa dihitung dengan harga, seperti itu.”

3. Apakah ada Standard Operasional Kerja(SOP)? Bagaimana mekanisme pelaksanaan kegiatan dan program kerja tersebut?

“rules yang harus dipatuhi disini untuk penggunaan mengikuti setoran setiap bulannya terus apa namanya mengikuti beberapa kegiatan seperti acara webinar atau acara-acara challenge dan sebagainya berkata aktif lah di komunitas tersebut kemudian rules nya ya untuk tidak menggunakankata-kata yang kasar, toxic tidak melibatkan sara di dalamnya seperti itu..., dan beberapa hal yang tertulis di grup member atau di komunitas.”

4. Media apa saja yang digunakan komunitas Ruang edit dalam membantu proses pelaksanaan kegiatan dan program kerja?

“Untuk media utama, kita menggunakan WhatsApp sebagai grup diskusi, kemudian ada Google drive untuk back up file, terus aplikasi telegram untuk back up materi editing member dan terakhir Instagram sebagai media branding Ruang Edit.”

5. Bagaimana penganggaran yang dilakukan untuk menunjang kegiatan dan Program kerja komunitas Ruang Edit?

“Ini rincian dari 35 ribu itu apa? Yang pertama, dalam satu bulan mereka akan mendapatkan satu kali webinar dari pematernya. Pematernya yang kita undang dari luar sana. Kemudian mereka akan mendapatkan aplikasi premium. Untuk canva, kita premiumkan

selama 1 tahun dan untuk Lightroom kita tidak premiumkan Lightroom itu harus berbayar tapi kita berikan diskon sebesar 75 persen.”

D. EVALUASI

1. Aspek penting apa saja yang menjadi fokus anda dalam evaluasi?
“Aspek penting selama ini adalah di sistem pembelajaran Ruang Edit, di mana kami bisa terus menyesuaikan dengan perkembangan media social. Hal tersebut akan menjadi focus utama untuk meningkatkan pembelajaran dan kualitas member kedepannya. Selain itu juga soal kebijakan-kebijakan yang mungkin perlu adanya perbaruan setiap tahunnya.”
2. Bagaimana proses evaluasi(pengukuran dan penilaian) yang dilakukan Ruang Edit?
“biasanya kita akan mengadakan kurikulum baru atau pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang baru itu lahir dengan mengambil evaluasi-evaluasi yang di tahun lalu, di tahun sebelumnya kita melihat track record tahun sebelumnya, kendala apa yang kita dapatkan di tahun itu maka akan kita perbaiki sistem pembelajarannya di tahun depannya agar ruang edit itu lebih baik.”
3. Hal apa yang menjadi kendala saat pelaksanaan proses komunikasi virtual di grup WhatsApp?
“Hambatan yang sering kita temui yang pertama adalah kita terkadang lebih ke komunikasi antara admin dan member sih, seperti admin tidak bisa 24 jam stay on whatsapp jadi ada beberapa materi-materi yang tidak dikoreksi. Yang kedua karena sudah banyaknya materi yang kita ajarkan dari 2019 sampai 2022 ini terkadang kita kehabisan materi jadi kita sampai bingung materi apa lagi yang kita ajarkan sedangkan semua materi itu sudah kita ajarkan makakita mengajarkan lagi materi yang 2019 kita ajarkan lagi. Kemudian kendalanya ketiga itu koordinasi secara virtual ya Virtual itu pengiriman data Pengiriman data, contohnya orang-

orang editing kan biasanya membutuhkan aplikasi Aplikasi itu pun tidak kecil Kita membutuhkan data yang lebih besar Jadi penyimpanan storage hp itu akan lebih cepat penuh.”

4. Menurut anda, kenapa evaluasi harus dilakukan secara berkesinambungan?

“evaluasi dilakukan terus menerus, agar bisa melihat trackrecord, kendala dan hambatan apa saja yang pernah terjadi. Dan evaluasi apa saja yang sudah diterapkan. Yang terpenting dari kendala yang ada bisa langsung diberikan solusi yang tepat. Agar pembelajaran bisa terus berlanjut dan selalu berkembang kedepannya.”

Lampiran 2

Transkrip wawancara dengan *Admin grup anggota komunitas Ruang Edit*

1. Apa yang menjadi tanggungjawab anda sebagai *admin grup member komunitas Ruang Edit*?
“Untuk tanggung jawab sebagai admin, yang utama monitoring member di grup sesuai jilidnya, terus memastikan member buat setoran dan rekapan, sama diskusi dengan member di grup. Dan diakhir bulan admin akan melakukan pembersihan buat member-member yang pasif atau tidak mengumpulkan setoran dan rekapan.”
2. Kegiatan dan program kerja apa saja yang dilaksanakan dalam grup WhatsApp member?
“Di grup member itu kegiatan utamanya setoran dan rekapan setiap bulannya, ya. Terus ada edit bareng juga, kemudian diskusi sih, karena itu sebagai penilaian member aktif atau pasif di grup. Dan ada juga webinar atau al-kahfi time setiap malam jumat.”
3. Aturan apa saja yang berlaku di dalam grup *member komunitas Ruang Edit*?
“Untuk aturan di grup member yang pasti kalo sedang diskusi pakai Bahasa yang baik atau sopan, ga boleh spam chat ga jelas karena mengganggu proses diskusi member lainnya, terus ga boleh share link juga, dan yang berkaitan dengan keaktifan member, mereka boleh ijin satu kali dengan batas ijin selama dua minggu, setelah itu harus aktif lagi di grup.”
4. Bagaimana proses setoran yang dilakukan *member komunitas Ruang Edit*?
“kalo untuk setoran, biasanya setelah materi sudag dikirim di komunitas kemudian member baru melakukan setoran, dan admin nanti akan merevisi setoran sudah bagus atau belum editannya. Dan untuk setoran minimal member mengumpulkan lima hasil editing mereka.”
5. Aspek apa saja yang menjadi evaluasi bagi member komunitas Ruang Edit?
“evaluasi yang menjadi focus admin itu soal kewajiban member untuk setoran dan rekapan yang pasti hasilnya juga harus bagus, makanya admin selalu memberikan revisi. Terus kemudian soal keaktifan member dalam

diskusi atau mengikuti kegiatan lainnya di grup member. Karena itu nanti menjadi penilaian admin kepada member.”

6. Hambatan atau kendala apa yang sering terjadi dalam grup whatsapp member komunitas Ruang Edit?

“untuk hambatan itu paling sering terjadi pada member, ya. Karena mungkin dengan keisbukan mereka masing-masing, jadi kadang susah buat ngumpulin setoran. Padahal kalo jumlah member yang setoran tidak sesuai batasminimalnya, grup akan dibanned sementara dan tidak akan menerima materi di bulan selanjutnya. Terus hambatan selanjutnya adanya member yang pasif, sih.”

7. Bagaimana cara anda menyikapi adanya member yang indisipliner?

“Yang pasti saya sebagai admin member akan selalu memberikan teguran, entah dengan cara mention member di grup atau secara personal untuk mengetahui problem mereka. Dan selalui ada peringatan yang selalu dikirimkan ke grup. Kalo misalkan sudah keterlauan, dalam artian ga ada konfirmasi, tidak melakukan setoran dan rekapan, pasif juga, maka pilihan terakhir akan kami kick dari grup member.”

8. Sanksi apa saja yang akan di dapatkan member yang pasif dan tidak bertanggungjawab?

“Untuk sanksinya ya, seperti yang sudah saya katakana tadi, kemungkinan member yang ga aktif bakal dikick dari grup member.”

9. Bagaimana cara anda membangun semangat member untuk bisa aktif dan produktif?

“cara membangun semangat mereka, biasanya kita ciptakan grup diskusi yang nyaman buat mereka baiar antar member bisa saling memberikan semangat juga, di akhir rekapan juga akan ada penghargaan buat rekapan terbaik. Jadi, bisa menjadi motivasi mereka untuk terus belajar dan memberikan hasil editing yang bagus.”

10. Apakah ada strategi tersendiri untuk meningkatkan kualitas member Ruang Edit?

“buat strategi mungkin lebih ke asupan materi setiap bulannya sih. Gimana bisa terus memberikan materi yang fresh dan bisa meningkatkan kualitas

editing member. Sealin itu mungkin lebih sering-sering ngadain edit bareng buat mengetahui sejauh mana perkembangan member melalui hasil editing mereka.”

Lampiran 3

Transkrip wawancara dengan *member* komunitas Ruang Edit

1. Siapakah nama anda?
"Fauzi Irfani"
2. Domisili anda di mana?
"Karanganyar"
3. Status anda sekarang apa, pelajar atau sudah bekerja?
"Mahasiswa"
4. Apa yang membuat anda tertarik masuk komunitas Ruang Edit?
"Yang membuat saya tertarik masuk Ruang Edit itu awalnya kegiatan "Edit Bareng" yang dilaksanakan di Instagram. Setelah cari tahu dan join kegiatannya, dari situlah, saya tertarik buat bergabung ke komunitasnya untuk belajar editing."
5. Dari mana anda tahu adanya komunitas Ruang Edit?
"Seperti pertanyaan sebelumnya, dari Instagram dan teman-teman yang sudah join duluan Ruang Edit."
6. Di komunitas Ruang Edit masuk jilid berapa?
"Saya bergabung di Jilid 15"
7. Menurut anda, bagaimana program kerja atau kegiatan yang anda ikuti selama menjadi *member* komunitas Ruang Edit?
"Menurut saya kegiatan yang dilaksanakan Ruang Edit mulai awal saya ikut sampai sekarang semakin bagus, ya. Banyak kegiatan positifnya, seperti hunting bareng, sharing bareng, banyak materi editing yang mempermudah buat belajar ngedit pakai hp."
8. Apa yang sudah kamu dapatkan setelah bergabung bersama komunitas Ruang Edit?
"Banyak banget yang sudah saya dapatkan, yang pasti relasi sama temen-temen yang suka ngedit, terus dapet materi belajar ngedit, kegiatan offline di setiap regional, dapet webinar gratis, dan lainnnya. Yang pasti benefitnya banyak."

9. Menurut anda, bagaimana cara anda menyikapi tanggungjawab anda sebagai *member* komunitas Ruang Edit?

“Menurut saya sebagai member harus menyesuaikan dengan kebijakan yang ada di Ruang Edit, kalo waktunya setoran ya setoran, waktunya rekapan ya ngumpulin rekapan. Kalo ada kegiatan ikut. Yang penting aktif aja di grup member biar ga di kick sama admin.”

10. Apa harapan anda untuk komunitas Ruang Edit ke depannya?

“Harapan Saya yang pasti, semoga Ruang Edit kedepannya makin solid, jadi komunitas yang besar, dan bermanfaat bagi temen-temen yang akan belajar ngedit.”

Lampiran 4

Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
Jl. Pandawa Pucangan Karangasari Sukoharjo, Telp. (0271) 781515 Fax. (0271) 782774
Homepage : f.uin-surakarta.ac.id E-mail : f.uin-surakarta.ac.id

Nomor : B- 3352/UJn.20/F. I/PP.01.1/10/2023 Surakarta, 20 Oktober 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth
Ketua Komunitas Ruang Edit Kota Depok
Jl. Jln. Swadaya 2 Rt. 2/11 No. 29, Curug, Kota Depok, Jawa Barat 16453

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Islah., M. Ag
NIP : 19730522 200312 1 001
Pangkat : Pembina TK. I (IV/b)
Jabatan : Guru Besar/Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
UIN Raden Mas Said Surakarta Surakarta

Memohon izin Penelitian bagi mahasiswa kami:

Nama : Arif Wiyono
NIM : 191211112
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Waktu Penelitian : 25 Oktober 2023 – 23 November 2023
Lokasi : Kantor Komunitas Ruang Edit Kota Depok
Judul Skripsi : Manajemen Komunikasi Virtual Komunitas Ruang Edit Depok
dalam Mempertahankan Eksistensi Produk Editing

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Islah., M. Ag
NIP. 19730522 200312 1 001

Lampiran 5

Surat Balasan Izin Penelitian

**RUANG EDIT INDONESIA***Republic Of Editing*

SURAT KETERANGAN

Nomor: 90/RE/X/2023

Kepada Yth,

Koordinator Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

UIN Raden Mas Said Surakarta

Dengan ini diberikan Ijin Penelitian kepada :

Nama : Arif Wiyono

Status : Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta

NIM : 191211112

Program Study : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul Penelitian : Manajemen Komunikasi Virtual Komunitas Ruang Edit dalam
Mempertahankan Produk Editing di WhatsApp."

Untuk melaksanakan kegiatan yang dimaksud, waktu pelaksanaan 25 Oktober 2023 s.d Selesai di komunitas Ruang Edit. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Depok, 28 Oktober 2023

Founder

Defri Muhammad Fahrul Habiebie, S.I.Kom.

Lampiran 6

Surat Balasan Penelitian

**RUANG EDIT INDONESIA***Republic Of Editing***SURAT KETERANGAN**

Nomor: 95/RE/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Defri Muhammad Fahrul Habiebie, S.I.Kom.

Jabatan : Founder Ruang Edit

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Arif Wiyono

Status : Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta

NIM : 191211112

Program Study : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melaksanakan penelitian dan observasi dalam komunitas Ruang Edit untuk penyelesaian tugas akhir Strata Satu (S1) dengan judul skripsi ***"Manajemen Komunikasi Virtual Komunitas Ruang Edit dalam Mempertahankan Produk Editing di Whats.App."***

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Depok, 23 November 2023

Founder



Defri Muhammad Fahrul Habiebie, S.I.Kom.

Lampiran 7

Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Arif Wiyono
NIM : 191211112
e-mail : arifwiyonokpi19@gmail.com
No. HP : 085602909062
Alamat : Randu RT 07 RW 02 Temon, Simo, Boyolali
Riwayat Pendidikan : UIN Raden Mas Said Surakarta
SMK N 5 Surakarta
SMP Muhammadiyah 4 Surakarta
SDI Mujahidin Surakarta
Pengalaman Organisasi : Radeka FM 2020 -2022
Permata TV 2019 -2021
HMPS KPI 2019 -2021
Nama Ayah : Alm. Seno
Nama Ibu : Wartini
Pekerjaan Orang Tua : Buruh Pabrik

Lampiran 8
Dokumentasi



Gambar 15. Wawancara Founder Ruang Edit



Gambar 16. Anniversary Ruang Edit yang ke-3 Regional Jateng Jogja



Gambar 17. Halal bi Halal Solo Raya