

# Interaksi Sosial dalam *Virtual Community*

Rifaldy Leonard, Udung Noor Rosyad  
 Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi  
 Universitas Islam Bandung  
 Bandung, Indonesia  
 Rifaldyleo@gmail.com, udungnoor@yahoo.com

**Abstract**— This study aims to describe the motives, actions, and meanings of Discord social media in the Tech Enthusiast community of the Mitra Flexing & Konsultasi channel community. This research uses phenomenology qualitative research design. The research data were in the form of observations, literature studies and interviews with several key informants, namely the Admin channel of Mitra Flexing & Konsultasi. The result is that Discord social media is used as a means of exchanging information about gadgets and peripherals related to computer equipment, a place to review, share and consult to get recommendations for items to be purchased, features that are on Discord facilitate the process of communication and consultation, to add familiarity between members of the Flexing & Consulting Partner. All members in the channel can interact directly with other members and reciprocate, for this type of network is a star network. Frequently discussed topics are information about computer peripherals and other tech related to computers, specific information and something that is becoming a trend among tech enthusiasts. Based on the results of the study obtained the following results: First there are motives that consist of because of motive and in order to motive. Second, there is a process of associative and dissociative social interaction actions like the community in the real world. And there is meaning experienced by tech enthusiasts.

**Keywords**—Social Interaction, phenomenology, Virtual Community, Social Media, Discord

**Abstrak**—Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motif, tindakan, dan makna media sosial Discord pada komunitas Tech Enthusiast di channel “Mitra Flexing & Konsultasi”, dan topik bahasan komunikasi kelompok anggota grup channel Mitra Flexing & Konsultasi. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian fenomenologi kualitatif. Data penelitian berupa hasil observasi, studi pustaka dan hasil wawancara dengan beberapa informan kunci yaitu admin dan anggota aktif channel Mitra Flexing & Konsultasi. Hasilnya adalah media sosial Discord dimanfaatkan sebagai sarana bertukar informasi mengenai gadget maupun peripheral yang berkaitan dengan alat komputer, tempat untuk mereview, sharing dan berkonsultasi untuk mendapatkan rekomendasi barang yang akan dibeli, fitur-fitur yang berada di Discord mempermudah proses komunikasi maupun konsultasi, hingga menambah keakraban antar anggota Mitra Flexing & Konsultasi. Semua anggota di channel dapat berinteraksi langsung dengan anggota yang lain dan melakukan timbal balik, untuk itu jenis dari jaringan ini adalah jaringan bintang. Topik yang sering dibahas adalah informasi seputar peripheral komputer dan tech lainnya yang berkaitan dengan komputer, informasi yang sifatnya spesifik dan sesuatu yang sedang menjadi trend di kalangan tech enthusiast. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut: Pertama terdapat motif yang terdiri dari because of motive dan in order to motive.

Kedua terdapat proses tindakan interaksi sosial asosiatif dan disosiatif selayaknya komunitas di dunia nyata. Dan terdapat makna yang dialami oleh para tech enthusiast.

**Kata Kunci**—Interaksi Sosial, Fenomenologi, Komunitas Virtual, Media Sosial, Discord.

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di dunia semakin berkembang pesat dan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk berbasis teknologi yang beragam. Produk teknologi yang beragam dimaksudkan adalah untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Saat ini internet menjadi salah satu teknologi yang paling banyak digunakan manusia. Selain menyediakan kebutuhan akan informasi, ilmu pengetahuan, berita, internet juga berguna sebagai sarana dan media komunikasi bagi penggunaannya, seperti *chatting*, *video calling*, *voice calling*, *posting*. atau yang saat ini fitur-fitur tersebut terdapat di sebuah platform media sosial.

Dengan kehadiran internet yang membuka jalan media baru untuk hadir ditengah-tengah masyarakat, internet dapat memberikan layanan kemudahan dalam berkomunikasi serta cara berinteraksi dengan sesama pengguna maupun banyak orang. Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), “Internet adalah sebuah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin”.

Perkembangan internet tidak hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi dapat mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat. Tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yakni kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Saat ini terdapat salah satu media sosial yang masih tergolong baru di Indonesia yaitu *Discord*, di mana *software* ini gratis untuk digunakan. Dan siapapun bisa membuat *server* sendiri untuk membentuk sebuah komunitas, yang didalam *server* tersebut dapat digunakan untuk melakukan *voice chat* dengan teman maupun orang yang tidak dikenal tetapi ingin bermain bersama.

Di Indonesia terdapat salah satu komunitas yang menggunakan *Discord* sebagai pembentukan komunitas maya yang bernama “Mitra Flexing & Konsultasi” yang di mana *server* komunitas tersebut terbentuk pada tahun 2018, dan *server* tersebut saat ini berisikan 2,585 pengguna per tanggal 05-08-2019 dengan tiap harinya memiliki pengguna aktif yaitu rata-rata 300 user yang merupakan

seorang *tech enthusiast* atau penggemar teknologi.

Sehingga dalam server tersebut para *tech enthusiast* saling memberikan ulasan/*Review* sebuah produk baru, menkonsultasikan *brand* produk mana yang harus dibeli, merekomendasikan produk yang layak untuk dibeli. Disinilah Proses disosiatif kemudian akan muncul di antara *kalangan tech enthusiast* sehingga menimbulkan bentuk interaksi sosial seperti kompetisi, kontraversi dan konflik. Dikarenakan tiap *tech enthusiast* memiliki referensi dan pemahaman teknologi yang berbeda-beda yang pada akhirnya akan menyebabkan lebih menonjolkan tindakan egois dan akhirnya terjadi *miscommunication* dan konflik antar anggota tersebut. Sehingga fenomena dari bergabungnya *tech enthusiast* dengan komunitas Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* ini menarik untuk dilakukan penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana fenomena interaksi sosial dalam *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*?”. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb.

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan motif *tech enthusiast* bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan tindakan interaksi sosial yang terjalin di kalangan *tech enthusiast* di *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi dengan menggunakan media sosial *Discord*.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan makna *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* di kalangan *tech enthusiast*.

## II. LANDASAN TEORI

Penelitian ini menggunakan kualitatif fenomenologi. Fenomenologi merupakan upaya pemberangkatan dari metode ilmiah yang berasumsi bahwa eksistensi suatu realitas tidak orang ketahui dalam pengalaman biasa. Fenomenologi membuat pengalaman yang dihayati secara aktual sebagai data dasar suatu realitas. [1]

*Virtual community* adalah kelompok orang yang terbiasa menggunakan multimedia untuk berkomunikasi. Karena terbiasa menggunakan multimedia, maka terbiasa pula dengan *virtual reality*. *Virtual reality* sendiri merujuk pada keadaan dan kondisi lingkungan yang “menyelubungi” atau “menghidupkan secara sensual”, yang diperoleh seseorang individu dengan cara menghubungkan dirinya ke komputer dan internet. Bisa saja muncul penilaian bahwa *virtual community* bukan komunitas yang nyata sesuai dengan konsep sosiologi, melainkan komunitas semu. Tetapi, interaksi antara individu dalam *virtual community* adalah nyata. Bagi para anggota *virtual community* tidak pernah mempersoalkan semu atau tidak. Bagi anggota komunitas, yang penting bisa beraktualisasi dan bisa memuaskan kerinduan dan kebutuhan informasi.[2]

Adapun ciri-ciri *virtual community* menurut Reingold 1994 [3] yakni sama halnya seperti komunitas di dunia nyata, *virtual community* adalah sebuah komunitas yang terbentuk atas dasar adanya:

1. Kesamaan hobi atau *interest*  
Orang atau sekelompok orang membentuk sebuah komunitas diperlukan adanya kesamaan hobi/interest. Begitupun dalam *virtual community*. Kesamaan menjadi penting untuk membentuk sebuah komunitas yang solid.
2. Adanya interaksi yang teratur  
Interaksi yang teratur menjadi penting untuk menjaga kontak dan kekompakan antar anggota komunitas.
3. Adanya identifikasi atau identitas. Identitas, sebagai tanda pengenalan masing-masing anggota komunitas, mutlak harus terpenuhi. Di mana setiap orang memiliki identitas yang unik. Identitas bisa berupa nickname (dalam *IRC*).
4. Fokus yang khusus terhadap satu hal  
Setiap komunitas, harus ada hal yang khusus terhadap satu hal-hal tersebut biasanya berupa topik, kesamaan hobi/*interest*. Integrasi atau kesamaan. Integrasi atau kesamaan antara isi diskusi dengan komunikasi yang berlangsung di dalam komunitas. Isi diskusi harus sama dengan topik dalam komunitas tersebut Hal ini penting untuk menjaga supaya diskusi tetap berada pada jalurnya (sesuai topik dalam komunitas). Keterbukaan suatu akses untuk informasi dalam *virtual community*. Harus ada keterbukaan akses untuk informasi maupun orientasi komersial. Karena tiap anggota komunitas memiliki hak yang sama dalam mendapatkan informasi. Sehingga setiap informasi yang dipunyai di-*share* kepada seluruh anggota komunitas.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dengan mewawancarai 3 informan yaitu pertama Kur (Kevin Kurnia) sebagai *admin* dan *founder virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Kedua BroQ (Fakhri) yaitu sebagai anggota yang aktif berinteraksi sosial di dalam komunitas, dan ketiga adalah das.clacksmith (Raka) yaitu juga sebagai anggota yang aktif berinteraksi sosial di dalam komunitas.

### A. Kur.

Berawal dari hobi mengkoleksi *mouse*, *mouse-pad* dan *headphone*, Kur menemukan banyak teman di dunia maya yang memiliki hobi yang sama yaitu sebagai *tech enthusiast*. Sehingga beberapa teman dunia mayanya mengusulkan agar Kur membuat sebuah *Virtual Community* yang berisikan para *Tech Enthusiast*. Dengan dorongan tersebut Kur membentuk komunitas di media sosial *Discord*

yang saat ini bernama Mitra Flexing & Konsultasi

Motif Kur dalam membentuk *virtual community* yang berisikan *tech enthusiast* adalah untuk menciptakan komunitas yang memiliki hobi yang sama dengan dirinya, yang artinya ia bisa saling berbagi informasi maupun mendapatkan informasi baru seputar teknologi, dan menyediakan sarana yang mudah untuk para anggotanya untuk saling berinteraksi sosial.

Tindakan interaksi sosial yang terjadi dalam *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi, Kur menjelaskan layaknya seperti komunikasi pada komunitas di dunia nyata maupun di sosial media lainnya, yang artinya terdapat tindakan asosiatif dan disosiatif. Di mana asosiatif biasa terjadi ketika para anggota setuju dengan sebuah opini.

Makna komunitas ini bagi dia adalah ibarat “*my people*” yang artinya anggota-anggota komunitas tersebut sudah seperti orang-orang yang berasal dari kebudayaan yang sama, Kur mengatakan seperti itu karena dia mengakui sangat jarang bertemu orang-orang yang memiliki hobi yang sama, yang bukan hanya sebatas mengenal dengan menggunakan sebuah teknologi tetapi mendalami spesifikasi yang dimiliki teknologi tersebut.

#### B. BroQ.

Diawali dengan memiliki hobi mendengarkan musik, sehingga Fakhri mulai mempelajari dan mengkolleksi *headset* maupun *earphone*. Setelah mempelajari hobi tersebut Fakhri mulai tertarik dengan teknologi lainnya seperti komputer, *console*, *DAC* dan *handphone*. Pada saat semester akhir kuliah, Fakhri mulai bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord*.

Motif bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Fakhri menjelaskan jika dia ingin bisa banyak berkomunikasi dengan orang-orang yang memiliki hobi yang sama dan mencari informasi seputar teknologi yang dia butuhkan dengan cepat, karena Fakhri mengakui dia bukan tipe orang yang memiliki keraguan yang besar saat mempercayai informasi. Sehingga dia lebih memilih bisa bertanya dengan sesama manusia daripada mengandalkan algoritma pencarian di *google*

Tindakan interaksi sosial yang terjadi di dalam *virtual community* Mitra Flexing dan Konsultasi di media sosial *Discord*. Fakhri menjelaskan bahwa interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas tergolong unik, karena dengan fitur-fitur yang disediakan oleh *Discord* tidak pernah dia rasakan di sosial media lainnya. Yang di mana proses interaksi sosial menjadi sangat mudah dan menarik. tindakan proses interaksi sosial yang sering dia temukan dan dia lakukan dalam komunitas adalah asosiatif, di mana para anggota saling kooperatif membantu anggota yang lain yang sedang memiliki pertanyaan seputar teknologi yang layak untuk dibeli dan terkadang interaksi terjadi dibarengi dengan humor.

Makna dia bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Fakhri menjawab komunitas tersebut menjadi tempat dia berbicara,

meminta rekomendasi teknologi, dan bercanda dengan para anggota *tech enthusiast* lainnya, Fakhri mengatakan bahwa anggota komunitas tersebut adalah “*My Bro*” yang artinya anggota komunitas sudah seperti sahabatnya.

#### C. das.clacksmith

Raka sudah mulai mempelajari cara memperbaiki (*service*) peripheral komputer sejak sejak masih menduduki bangku kuliah, yang diawali dengan memiliki hobi mengatak-atik peralatan elektronik, sehingga membuat Raka tertarik dengan perangkat teknologi lainnya selain komputer. Sama seperti Kevin Kurnia, Raka awalnya merupakan anggota komunitas di *facebook* yaitu “*Gaming Gear Area Indonesia*” dan mulai bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord* saat Kevin Kurnia mengajak Raka untuk bergabung dengan komunitas.

Motif Raka bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Raka menjelaskan melalui ajakan dari temannya dan untuk mencari teman-teman *tech enthusiast* yang bisa diajak berbicara tentang peripheral komputer maupun teknologi lainnya, hingga mencari tahu dan melakukan *survei* peripheral komputer apa saja yang saat ini rata-rata para *tech enthusiast* gunakan saat ini, karena informasi tersebut sangat membantu untuk usaha *service* yang saat ini dia jalankan. Yang artinya Raka bisa mempelajari apa saja kerusakan yang bisa terjadi dengan peripheral tersebut dan bagaimana memperbaikinya. Dilanjutkan dengan keinginan Raka yang ingin mengetahui lebih banyak tentang perkembangan teknologi.

Tindakan interaksi sosial yang terjadi di dalam *server* (komunitas) Mitra Flexing dan Konsultasi di media sosial *Discord*. Raka mengatakan dia lebih sering melakukan tindakan proses interaksi sosial asosiatif dibandingkan disosiatif, dikarenakan dengan adanya peraturan dalam tata cara berkomunikasi atau berinteraksi dari admin di komunitas, maka Raka memilih untuk mengikuti peraturan tersebut untuk saling menghargai opini tentang sebuah teknologi yang dimiliki oleh anggota lainnya.

Makna raka bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*. Raka menjelaskan komunitas tersebut sudah seperti keluarganya sendiri di dunia *virtual*, dimana anggota komunitas tersebut juga telah banyak menjadi konsumennya ketika ada peripheral komputer yang rusak, ingin diperbaiki atau meng-*upgrade*. Dan merasa senang bahwa para anggota komunitas mempercayainya untuk memperbaiki dan meng-*upgrade* peripheral kesayangan mereka.

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Motif *tech enthusiast* bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*.
  - a. Because Motive.

Because motive merupakan faktor yang berhubungan dengan sebab dari tindakan yang melatar belakangi *tech enthusiast* untuk ikut bergabung dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi. Tindakan yang dialami oleh *tech enthusiast* tidak muncul begitu saja tetapi, melalui proses yang panjang dengan mempertimbangkan aspek sosial, ekonomi, budaya, dan norma etika atas pemahaman *tech enthusiast* sebelum memutuskan untuk bergabung di dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord*.

Sehingga ditemukan *because motive* yaitu bisa melalui ajakan dari teman, dan dikarenakan hobi para *tech enthusiast* dalam menggeluti bidang teknologi dan mengikuti perkembangannya teknologi masa kini dan yang akan datang. Ditambah keberadaan media sosial kini sangat berhubungan erat dengan keberadaan gadget atau *smartphone*. Lewat media sosial orang membentuk sebuah dunia baru untuk mewakili dunia nyata tidak terkecuali dengan apa yang dilakukan oleh *tech enthusiast*. Sebelum bergabung dengan komunitas Mitra Flexing & Konsultasi, informan mengaku memiliki komputer dan *smartphone* yang biasa digunakan untuk berselancar di dunia maya.

#### b. *In Order To Motive*.

*In order to motive* berkaitan dengan alasan seseorang melakukan suatu tindakan sebagai usahanya menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan di masa datang (Wirawan, 2013:134). Tujuan *tech enthusiast* bergabung dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi tidak terlepas dari beberapa motif yang dilakukan oleh *tech enthusiast* yang sebelumnya terlebih dahulu mengalami proses intersubjektivitas melalui pengalaman - pengalaman yang sebelumnya dialami yakni melalui interaksi sosial di dunia nyata, kebiasaan aktif dalam dunia maya, aktivitas sosial, dan ajakan teman.

Sehingga ditemukan *In order to motive* yaitu motif tujuan sosial yang memiliki keinginan menambah jaringan merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh *tech enthusiast* untuk bergabung dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi. Keberadaan komunitas dengan mediasi dunia *virtual* telah memberikan kesempatan bagi *tech enthusiast* untuk menambah jaringan pertemanannya dan untuk menemukan orang-orang yang memiliki hobi yang sama sehingga bisa melakukan interaksi sosial dengan sesama *tech enthusiast* lainnya yang tidak dapat ditemukan di lingkungan sekitarnya, sehingga mereka bisa saling meminta pendapat, mencari informasi, berdiskusi dan *sharing* tentang teknologi. Yang dihasil akhirnya *tech enthusiast* mendapatkan ilmu baru tentang teknologi yang dapat digunakan untuk kepentingan pribadinya.

2. Tindakan interaksi sosial yang terjalin di kalangan *tech enthusiast* di *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi dengan menggunakan media sosial *Discord*.

Tindakan interaksi yang terjadi di dalam komunitas dapat dikatakan positif, walaupun *tech enthusiast* memiliki ego yang besar tentang teknologi. Tetapi dengan berdirinya komunitas ini menjadi sebuah komunitas maya penggemar teknologi terbesar di Indonesia membuktikan tindakan interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas meliputi proses interaksi sosial asosiatif dan disosiatif, dimana menurut para informan setelah melakukan interaksi di komunitas tersebut mereka mengalami perubahan tindakan terhadap lingkungan sekitar di dunia nyata dan mendapatkan banyak pengetahuan tentang perkembangan teknologi, yang mereka anggap sebagai perubahan yang positif.

3. Makna *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* di kalangan *tech enthusiast*.

Melalui hasil penelitian di lapangan mengatakan bahwa para informan menganggap terdapat makna dengan mereka bergabung dengan anggota-anggota yang berada di komunitas tersebut sudah menjadi seperti sahabat hingga seperti keluarga sendiri. Sehingga para informan merasakan makna yang berarti dan positif. karena keberadaan mereka didalam komunitas merasa dihargai di antara para *tech enthusiast* lainnya.

## V. SARAN

### A. *Saran Teoritis*

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mampu menggunakan teknik penelitian kuantitatif, sehingga terdapat data-data yang tidak terbahas di penelitian ini.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mampu menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif yang berbeda, sehingga terdapat lebih banyak sudut pandang yang tidak tercakup di penelitian ini.

### B. *Saran Praktis*

1. Diharapkan agar penelitian ini membantu virtual community Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord* menjadi lebih efektif dalam berinteraksi sosial.
2. Diharapkan agar penelitian ini bisa membantu distributor-distributor pemasok teknologi seperti NJT (PT Nusantara Jaya Teknologi), DTG (Corsair), Logitech, BenQ, Astrindo, dan Techno Solution (Razer). Dalam memasarkan produk-produknya di Indonesia

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] O, Hasbiansyah. (2008) "Pendekatan Fenomenologi: Pengantar

- Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi” dalam *Jurnal MediaTor Jurusan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Bandung*, Bandung. Volume 9, Nomor.1, Tahun 2008 (hlm.170)
- [2] Nadhya Abrar. 2002. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
  - [3] Windawati, Fitri. (2013). *Pelestarian Lagu Anak Melalui Internet (Studi Kasus Komunitas Marinyanyi dalam Menggunakan Internet Sebagai Media Pelestari Lagu Anak)*. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada.
  - [4] Biagi, Shirley. 2010. *Media/ Impact: An Introduction to Mass Media, 9th Ed. Penerjemah Mochammad Irfan dan Wulung Wira Mahendra. Media/ Impact: Pengantar Media Massa, Edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika.
  - [5] Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Discourse Teknologi Komunikasi di Masyarakat)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
  - [6] I Made Wiratha. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset
  - [7] Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
  - [8] Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo : Zifatama Publisher.
  - [9] Mulyana, Deddy. 2015. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
  - [10] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
  - [11] Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
  - [12] Suparmo, Ludwig. 2011. *Aspek Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Indeks.
  - [13] Raco J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
  - [14] Wirawan, I.B, 2013. *Teori-teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Prenadamedia Group.
  - [15] Aditya, Ardiansyah Prima. (2017). *Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Instameet Dalam Meningkatkan Kemampuan Fotografi Aggota*. Bandar Lampung : Universitas Lampung.
  - [16] Andana, Angga Supri. (2018). *Interaksi Sosial Dalam Virtual Community*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
  - [17] Utami, Kristi Dwi. (2015). *Pemanfaatan Jejaring Sosial Line pada Komunikasi Kelompok Kos Putri “Naomi”*. Yogyakarta : Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta.
  - [18] Ricky, Rio. (2016). *Pola Komunikasi Kelompok Virtual Dan Proses Interaksi Yang Terjadi Dalam Komunikasi Kelompok Virtual Game Online Clash Of Clans Komunitas 1-ron*. Bandung : Telkom University Bandung.
  - [19] Anis Nur Lailiyah (2015). “Pengajian Virtual (Studi Tentang Motif Sebab dan Tujuan Ngaji dalam Dunia Virtual Bagi ODOJers di Komunitas One Day One Juz” dalam *Jurnal, Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Sosiologi*, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya. Volume 03 Nomor.03, Tahun 2015 (halaman 2-7)
  - [20] Kang, Kyeong & Ng, Tina. (2016). “A New Collaborative Digital Social Space” dalam *Journal of Internet Social Networking & Virtual Communities*. University of Technology, Sydney, Australia. Volume 2016, ID. 794062, Tahun 2016. (hlm 1-2)
  - [21] Nova, Yohana. (2014). “Perilaku Komunikasi Kelompok virtual community Kaskus Regional Riau Raya” dalam *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Jurusan Komunikasi*. Universitas Riau, Pekanbaru. Volume 17, Nomor.2, Tahun 2014 (hlm. 120)