

KONFLIK SOSIAL DALAM KOMUNITAS VIRTUAL DI KALANGAN REMAJA

Alfredo Elrio Elrio *¹

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

alfredoelriona70@gmail.com

Edy Soesanto

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

edy.soesanto@dsn.ubharajaya.ac.id

Fadzell Auraffa Ahmad

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

fathanabdullah845@gmail.com

Fathan Abdullah Putranto

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

fadzell696@gmail.com

Abstract

Humans are social creatures who really need interaction with each other in their lives. The presence of virtual communities makes interaction between individuals and groups easier. Any kind of interaction, whether in the form of production, distribution and consumption of messages in a virtual community, has the potential to cause conflict. Social conflict is conflict between members of society, in this case the object is teenagers. The presence of this virtual community is also a center for disseminating information and hoaxes (Fake Information) which can cause conflict in virtual communities among teenagers. This research aims to investigate the causes of conflict in virtual communities and how to resolve them. This research uses a qualitative approach. Data was collected through online participation, interviews, documentation and literature studies relevant to this research. This research found that social conflict in virtual communities among teenagers is caused by misunderstandings in understanding texts or opinions, sensitivity to symbols, time and function of the community, cyberbullying, posting about SARA issues and, egoism regarding the different backgrounds of members in the community. This conflict divided virtual community members into three groups, namely conservatives, liberals and silent readers. There are several ways to resolve virtual conflicts that occur, including conciliation between conflict actors, mediation, changing the conversation or sending pictures that can invite laughter from other members.

Keywords: Social conflict, virtual community, teenagers

Abstrak

Manusia adalah makhluk sosial yang dalam kehidupannya sangat memerlukan interaksi satu sama lain. Hadirnya komunitas virtual semakin memudahkan interaksi antarindividu maupun kelompok. Interaksi dalam apapun baik itu dalam bentuk produksi, distribusi, dan konsumsi pesan dalam komunitas virtual tersebut berpeluang menyebabkan terjadinya konflik. Konflik sosial adalah pertentangan antar anggota masyarakat dalam hal ini objeknya adalah remaja. Hadirnya komunitas virtual ini juga yang pusat penyebaran informasi serta hoax (Informasi Palsu) yang dapat menyebabkan terjadinya konflik dalam komunitas virtual kalangan remaja.

¹ Korespondensi Penulis

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penyebab munculnya konflik dalam komunitas virtual dan bagaimana mengatasinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Data dikumpulkan melalui partisipasi daring, wawancara, dokumentasi dan studi literatur yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini mendapati bahwa konflik sosial dalam komunitas virtual di kalangan remaja disebabkan oleh kesalahpahaman dalam memahami teks atau pendapat, sensitivitas terhadap simbol, waktu dan fungsi komunitas, *cyberbullying*, postingan isu SARA dan, egoisme terhadap perbedaan latar belakang anggota dalam komunitas. Konflik ini membuat anggota komunitas virtual terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok konservatif, liberal, dan *silent reader*. Ada beberapa cara untuk mengatasi konflik virtual yang terjadi, di antaranya konsiliasi antar pelaku konflik, mediasi, mengalihkan pembicaraan atau mengirim gambar-gambar yang dapat mengundang tawa anggota lainnya.

Kata Kunci: Konflik sosial, Komunitas virtual, Remaja

PENDAHULUAN

Manusia memiliki fitrah untuk selalu berkomunikasi kepada sesama manusia. Karena manusia merupakan makhluk sosial, maka setiap individu akan selalu memiliki dorongan untuk berinteraksi antara satu sama lain. Seperti yang diungkapkan oleh Thomas Scheidel, tujuan utama kita berkomunikasi adalah untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, membangun kontak sosial dengan orang yang berada disekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain agar merasa berfikir, atau berperilaku seperti yang kita inginkan, tetapi pada akhirnya dasar kita berkomunikasi tidak lain adalah sebagai bentuk pengendalian lingkungan fisik dan psikologis kita. (Rustandi & AS, 2023)

Komunikasi juga telah berkembang seiring berjalannya waktu. Komunikasi virtual atau virtual communication menurut kamus wikipedia adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) menggunakan (melalui) cyberspace / ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya untuk kepentingan sebagai alat komunikasi. (Fathurrohman et al., 2017) Di era digital seperti ini, penggunaan Internet sedikit banyak telah mempengaruhi pola komunikasi pada masyarakat. Melalui Internet juga kita dapat mengetahui dan mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Perkembangan teknologi Internet telah membuat komunikasi semakin luas. Kini banyak platform-platform media di Internet yang bermunculan dan menjadi wadah komunikasi.

Media-media sosial seperti facebook, twitter, whatsapp, Line, instagram, youtube dan lainnya merupakan situs sosial interaktif yang membuat penggunaanya dapat saling bertukar dan berbagi pesan, menambah teman hingga membentuk jaringan sosial di dunia virtual. Teknologi berbasis Internet ini telah memudahkan orang-orang untuk saling terhubung dalam bertukar pesan dan membuat jaringan secara online. Salah satu fitur media sosial yang belakangan ini diminati oleh kalangan remaja adalah fitur whatsapp group. Whatsapp group menjadi primadona di kalangan remaja dalam melakukan interaksi sosial dengan teman-teman sejawat. Melalui whatsapp group, remaja dapat bertemu dan berkumpul dalam ruang maya (cyberspace) untuk saling menyapa, bertukar pikiran, sharing informasi, dan bahkan bercanda bersama.

Virtual community atau komunitas virtual merupakan komunitas yang terbentuk dari komunikasi yang termediasi oleh komputer (Communication Mediated Computer). Anggota komunitas dapat saling berbagi pengalaman serta menikmati konten yang disediakan pada media siber. Bila pada komunitas di dunia nyata dibutuhkan pertemuan secara tatap muka untuk menjalin komunikasi, namun di komunitas virtual tidaklah diperlukan pertemuan secara tatap muka. Bahkan komunitas

cenderung tidak perlu saling mengenal satu sama lain untuk tergabung dalam komunitas. (Fathurokhmah, 2019)

Menurut penelitian yang dilakukan We Are Social, media asal Inggris yang bekerja sama dengan Hootsuite pada tahun 2018, dari total populasi Indonesia sebanyak 265,4 juta jiwa yang aktif menggunakan media sosial mencapai 130 juta dengan penetrasi 49 persen. Sebanyak 120 juta orang Indonesia menggunakan smartphone atau tablet untuk mengakses media sosial. Sebanyak 41% pengguna media sosial Indonesia mengaku sering menggunakan Facebook, 40% pengguna WhatsApp, dan 38% pengguna Instagram. (Rahawarin, 2022)

Jika dilihat dari usia, maka pengguna internet didominasi oleh usia 13-18 tahun (75,50%) dan usia 19-34 tahun (72,23%). Data ini menunjukkan tingginya antusias remaja untuk mengakses media sosial. Ketertarikan remaja tersebut semakin tinggi karena didukung oleh berbagai jenis aplikasi chatting dalam media sosial seperti whatsapp, facebook, dan sebagainya. Melalui aplikasi tersebut, seorang remaja dapat memperluas jaringan pertemannya, memperkuat hubungan dengan orang lain bahkan bertemu dengan teman lama dalam satu komunitas di dunia maya. (Arung Triantoro, 2019)

Komunitas virtual disebut juga komunitas daring, yaitu sekelompok orang yang berkomunikasi menggunakan internet sebagai tempat atau media utama, dan mengadakan pertemuan secara langsung atau fisik. Komunitas virtual juga merupakan area di mana, sekelompok orang dapat bertukar pemikiran dan pendapat secara daring.

Komunitas virtual terbentuk dari kumpulan anggota dalam jaringan internet yang terajalin atas motif tertentu seperti hobi, kebutuhan, cara pandang, agama, profesi, budaya, Pendidikan, dan sebagainya. Melalui komunitas virtual dalam media sosial, seseorang tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga memproduksi informasi untuk disebarkan kepada anggota lainnya. Dalam situasi ini seseorang dapat menjadi penerima atau konsumen informasi, tetapi sisi lain, seseorang dapat menjadi produsen informasi.

Kehadiran komunitas virtual mempunyai dampak positif, tapi juga mempunyai dampak negative. Salah satu dampak negative yang ditimbulkan adalah kemampuannya dalam membuka ruang konflik antar anggota. Banyak konflik sosial yang antar remaja yang diawali oleh aktivitas berkiriman pesan dan bercanda di antara anggota yang menimbulkan sensitivitas beberapa anggota. Pesan yang disampaikan tersebut sering kali dianggap sebagai kebencian. Komunitas virtual yang terdiri dari berbagai model kepribadian anggota juga sering kali menampilkan citra diri masing-masing anggotanya. Setiap anggota pasti akan mempertahankan citra dirinya agar terlihat baik dihadapan anggota lainnya. Untuk mempertahankan citra dari tersebut, terkadang setiap anggota mengedapankan sikap egoismenya sehingga konflik menjadi semakin mudah terjadi. Selain itu, komunitas virtual sebagai forum terbuka, juga berpeluang besar bagi setiap anggotanya untuk berkiriman pesan atau informasi yang salah atau mengandung kebohongan (*hoax*).

Berstein mengartikan konflik sebagai suatu keadaan yang bertentangan antar satu pihak dengan pihak yang lain dan dapat berdampak pada interaksi yang dilakukan dengan orang lain, baik itu interaksi yang berupa respon negatif ataupun respon positif. Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai konflik di atas, dapat disimpulkan bahwa konflik sosial merupakan pertentangan dan perbedaan kepentingan yang terjadi di dalam sebuah kelompok tertentu. (Aeni et al., 2021)

Fenomena konflik di media sosial ini penting untuk dikaji, untuk mengetahui penyebab munculnya konflik di dalam komunitas virtual, dan bagaimana cara mengatasi konflik tersebut?.

Komunitas virtual ada dalam kehidupan sosial yang muncul sebagai akibat dari kehadiran media baru. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran lengkap tentang peran dari pelaku komunikasi kelompok, pesan-pesan yang dipertukarkan, pola interaksi yang terjadi, kohesivitas atau keeratan anggota kelompok dan norma yang digunakan di dalam perilaku komunikasi kelompok Komunitas Virtual (Yohana & Wulandari, 2014)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode netnografi. Netnografi adalah observasi berbasis pada partisipan di dunia virtual menggunakan computer mediated communication (CMC) sebagai sumber data utama untuk memperoleh pemahaman. (Rofi'ah et al., 2004) Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam pada narasumber penelitian. wawancara mendalam dimaksudkan untuk mengetahui informasi dari informan secara detail. Informan yang diwawancarai adalah remaja yang tergabung dalam komunitas virtual, baik yang terlibat maupun yang tidak terlibat dalam konflik komunitas virtual mereka.

Selain wawancara mendalam, pengumpulan data juga dilakukan dengan teknik observasi partisipan. Observasi partisipan dilakukan untuk mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dalam komunitas virtual untuk kemudian dilakukan penilaian.

Selain itu, pengumpulan data juga menggunakan teknik studi dokumentasi dan literatur. Penggunaan dokumentasi semata-mata untuk mendukung perolehan data. Data dokumentasi untuk melengkapi data yang ada. dokumentasi dengan cara mencari screnshoot percakapan (chatting) anggota saat melakukan konflik di dalam komunitas virtual mereka melalui bantuan narasumber penelitian, sedangkan studi literatur dilakukan dengan menginterpretasi data yang diperoleh dengan menggunakan literasi-literasi yang terkait.

Data-data tersebut selanjutnya diproses dalam sejumlah kategori yang mengarah pada upaya generalisasi untuk kemudian disajikan secara interpretative dan descriptive. Untuk menjaga validitas

Data penulis menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data dilakukan dengan memanfaatkan interpretasi peneliti, sumber data, dan teori. Selanjutnya, penulis menganalisis dengan metode deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data penelitian, konflik sosial dalam komunitas virtual setidaknya disebabkan atau muncul oleh lima aspek penting, yaitu kesalahpahaman, sensitivitas, *Cyberbullying*, postingan isu SARA, dan egosentris dalam komunitas virtual.

Kesalahpahaman dalam komunikasi virtual



Media sosial dapat mempermudah penggunaannya untuk mengirim dan memproduksi pesan melalui jejaring sosial, media daring, dan forum dunia maya. Kemudahan mengeluarkan pendapat di media sosial tidak hanya disampaikan dalam akun pribadi, melainkan dalam komunitas virtual seperti group whatsapp. Komunitas virtual membantu seseorang untuk mengeluarkan aspirasinya baik dalam menilai, menanggapi ataupun mengkritik informasi yang diberikan anggota lainnya.

Kesalahpahaman dan tindak tutur dalam penggunaan bahasa terjadi karena penggunaan bahasa yang bebas seperti bahasa gaul dan pencampuran bahasa Indonesia dengan bahasa asing. Dalam penyusunan struktur tata bahasa harus benar agar menjadi suatu kalimat yang jelas dan terperinci, sedangkan kesalahan struktur tata bahasa dilakukan pengguna media sosial instagram adalah kelengkapan dalam berbahasa yang sering dilakukan padahal setiap kata memiliki sangkut paut dalam kalimat. (Kholifah & Sabardila, 2020)

Keleluasan mengeluarkan pendapat dalam komunitas virtual terkadang berimplikasi menimbulkan kesalahpahaman antaranggota yang berujung pada ujaran kebencian atau peperangan teks dalam ruang virtual.

Peneliti mengidentifikasi ada beberapa hal yang menimbulkan kesalahpahaman dalam komunitas virtual. Pertama, perbedaan dalam interpretasi teks. Kesalahpahaman biasanya muncul akibat perbedaan interpretasi terhadap teks yang dikirim oleh salah seorang anggota komunitas virtual. Perbedaan dalam menginterpretasi pesan terkadang menimbulkan perdebatan antara keduanya, sehingga sering kali berujung pada konflik sosial.

Kedua, kesalahan penggunaan simbol. Kesalahpahaman antaranggota komunitas virtual salah satunya disebabkan oleh kesalahan penggunaan simbol-simbol tersebut. Simbol yang dikirimkan terkadang membuat anggota lainnya tersinggung dan tersudutkan meskipun terkadang pesan yang memuat simbol tersebut ditarik atau dihapus oleh si pengirim.

Sensivitas dalam komunitas virtual

Keterbukaan akses pada komunitas virtual mengakibatkan setiap anggotanya berkirim pesan dan melakukan interaksi secara bebas. Kebebasan ini yang terkadang membuat beberapa anggota merasa sensitif terhadap postingan atau interaksi dari anggota lainnya.



Pertama, sensitivitas linguistik. Sensitivitas linguistic yang dimaksud peneliti adalah kemampuan seseorang merespon negative penggunaan bahasa anggota lainnya dalam komunitas virtual. Keragaman suku, budaya, agama, dan pendidikan yang menyusun sebuah komunitas virtual mengakibatkan terbentuknya heterogenitas sikap dan perilaku anggotanya. mengakibatkan kesensitivitasan anggota. lain yang tidak sesuku ataupun sebudaya. Kesensitivitasan tersebut mengakibatkan beberapa anggota lain melakukan komentar pedas terhadap perilaku anggota yang menggunakan bahasa daerah. Komentar pedas tersebut akhirnya mengakibatkan ketersinggungan antar-anggota sehingga berakhir dengan konflik budaya.

Kedua, sensitivitas timing. Sensitivitas timing yang dimaksud peneliti adalah kemampuan seseorang untuk merespon negatif waktu aktivitas dalam komunitas virtual. Ketidakjelasan aturan baku dalam komunitas virtual mengakibatkan setiap anggota bebas mengirim informasi atau melakukan interaksi kapan saja dalam komunitas virtual. Ketidakterikatan waktu untuk melakukan aktivitas dalam komunitas virtual ini mengakibatkan kesensitivitasan anggota lainnya. Beberapa anggota terkadang melakukan interaksi dalam komunitas virtual hingga larut malam sehingga mengganggu waktu istirahat anggota lainnya. Atas ketidaknyamanan itu, beberapa anggota melakukan teguran dengan melontarkan kalimat yang menyinggung sehingga antaranggota saling berujung kebencian, dan berakhir dengan kesalahpahaman yang membuat konflik antara keduanya.

Ketiga, sensitivitas community functions. Sensitivitas community functions yang dimaksud peneliti adalah kemampuan seseorang untuk merespon negatif aktivitas yang bertentangan dengan fungsi komunitas virtual. Interaksi dalam komunitas virtual idealnya dilakukan untuk kepentingan komunitas. Namun, beberapa anggota melakukan interaksi yang bersifat pribadi yang idealnya dilakukan di ruang pribadi (personal space). Perilaku ini sering ditanggapi dengan teguran-teguran yang pada akhirnya menimbulkan kesalahpahaman dan terjadi konflik di antara keduanya. Pelaku chat pribadi merasa bahwa dirinya sedang berinteraksi dengan sesama anggota komunitas juga, tetapi tidak menyadari bahwa interaksinya memuat unsur pribadi yang menimbulkan sensitivitas bagi anggota lainnya.

Cyberbullying

Komunitas virtual tidak hanya dijadikan sebagai sarana berkirim informasi, tapi juga sebagai sarana menghibur diri dan bercanda Bersama anggota lainnya. Candaan di dalam komunitas virtual biasanya dilampiaskan dalam bentuk tindakan ejekan atau menyebar gambar-gambar yang mempermalukan anggota lainnya sehingga pada akhirnya menimbulkan perilaku saling bully atau mengejek satu sama lain. Perilaku saling mengejek di ruang virtual di sebut dengan cyberbullying.



Cyberbullying adalah tindakan negatif yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok tertentu dengan cara mengirimkan pesan teks, foto, gambar meme, dan video ke dalam ruang komunitas dengan tujuan untuk menyindir, menghina, melecehkan, mendiskriminasi bahkan mempersekusi individu. Berdasarkan hasil data statistik, sebagian besar pelaku cyberbullying didominasi adalah remaja. (Riswanto & Marsinun, 2020)

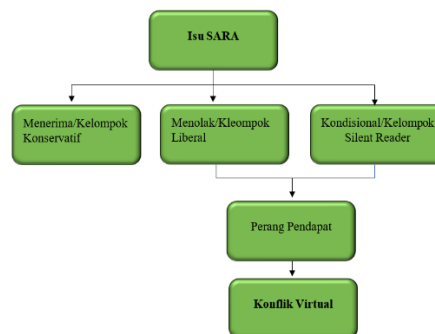
Media sosial merupakan tempat yang paling sering digunakan untuk menyebarkan virus bullying. salah satu penyebab konflik dalam komunitas virtual adalah perilaku bullying.

Postingan Isu SARA dalam Komunitas Virtual

Isu-isu SARA (suku, agama, ras, dan antargolongan) sangat akrab di media sosial sehingga terkadang isu-isu tersebut menjadi bahan perbincangan dalam komunitas virtual.

Postingan SARA adalah postingan informasi atau penyebaran informasi yang isinya menyinggung hal – hal yang berkaitan dengan suku, agama, ras, dan antar golongan. Tujuan dari penyebaran informasi tersebut sangat beragam, mulai dari sekedar posting, menciptakan sekat – sekat antar masyarakat, memancing agar timbul atau terjadi gesekan, hingga membangun hubungan permusuhan. Penyebarluasan informasi yang berkaitan dengan sara menjadi hal yang perlu diwaspadai karena dapat menjadi pemicu terjadinya ketegangan antar masyarakat terutama bagi masyarakat yang tidak mampu menyaring informasi yang diterimanya. (Purnamasari et al., 2018)

Beberapa informan dalam penelitian ini menyebutkan bahwa postingan tentang isu-isu SARA juga bisa menimbulkan konflik dalam komunitas virtual. Salah satu informan mengemukakan, “Menurut saya penyebab konflik di group whatsapp adalah perbedaan pendapat terhadap postingan yang mengandung SARA.

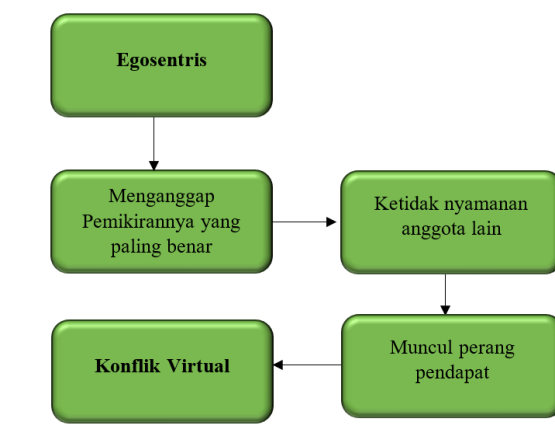


Memposting hal – hal bernuansa SARA yang mengakibatkan asumsi para informan terhadap pihak tersebut berubah berdasarkan berbagai kejadian seperti penyebaran informasi terkait SARA. Hal ini tentu saja memberikan pengaruh terhadap hubungan pertemanan baik di media sosial ataupun dalam kehidupan nyata sehari – hari, seperti membatasi pertemanan, diskusi, atau tidak ingin mengakrabkan diri dengan yang bersangkutan, atau dalam media sosial menghapus pertemanan.

Hal ini menunjukkan bahwa pertemanan baik di media sosial maupun dalam kehidupan nyata sehari – hari dapat dipengaruhi oleh postingan – postingan atau penyebaran hal – hal bernuansa SARA di media sosial, karena masing – masing pihak (informan) mengelolah serta menerjemahkan informasi atau postingan SARA tersebut kemudian menentukan sikap dan perilaku dari apa yang mereka temukan di media sosial mereka.

Egosentris dalam komunikasi virtual

Egosentrisme merupakan ketidakmampuan seseorang untuk bisa membedakan antara perspektif milik pribadi dan perspektif milik orang lain. Egosentrisme terjadi pada masa remaja dimana mereka mengalami ketidakstabilan emosi serta memiliki pikiran yang imajinatif, rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak bisa mengontrol egonya sendiri. Egosentrisme juga bisa diartikan sebagai ketidakmauan seseorang untuk melihat dari perspektif orang lain, yang meliputi gagalnya seseorang untuk menarik kesimpulan dari apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilihat orang lain. (Subagja et al., 2023)



Dalam komunitas virtual, egosentris menjadi faktor utama yang menimbulkan konflik. Sikap mempertahankan pendapatnya (egoisme) kerap sekali menimbulkan konflik di antara mereka sehingga saling berujung kebencian.

Anggota grup yang menjadikan dirinya sentral akan memaksakan kehendak dirinya, menganggap pemikirannya paling benar, sulit diarahkan, tidak mau mengalah. Sehingga ketika berdiskusi atau berkordinasi di dalam grup akan mengundang kekesalan anggota grup lainnya. Apabila anggota yang geram ini tidak mampu menahan diri maka akan melontarkan kalimat-kalimat yang kasar.

Dampak konflik dalam komunikasi virtual

Hal-hal yang dapat memicu terjadinya konflik adalah dengan adanya rasa ketidakpercayaan antara individu satu dengan individu lain, adanya komunikasi yang kurang baik sehingga dapat mengakibatkan amarah dari lawan bicaranya. Konflik yang terjadi dalam sebuah organisasi dapat menghambat dalam mencapai tujuan yang diinginkan, oleh karena itu konflik perlu dikelola dengan baik agar dampaknya dapat.

Dengan adanya media sosial bisa digunakan untuk menyebarkan informasi yang bermanfaat dan positif, membangun koneksi positif dengan orang-orang yang memiliki minat dan tujuan yang sama, serta mempromosikan perilaku yang sehat dan berkontribusi pada masyarakat. Selain itu media sosial juga memudahkan masyarakat untuk saling berkomunikasi secara digital dengan siapapun dan sejauh apapun (Aqilah et al., 2023).

Diminimalisir Seperti konflik pada umumnya, konflik dalam komunikasi virtual memiliki dampak positif dan juga negatif. Meskipun konflik sosial sering dianggap sebagai sesuatu yang negatif dan merugikan, namun konflik juga memiliki fungsi dan manfaat positif bagi remaja dalam komunitas virtual. Contohnya Memperkuat solidaritas kelompok, Konflik dapat meningkatkan rasa persatuan dan kesetiakawanan antara anggota komunitas virtual yang sedang berselisih dengan anggota lain. Solidaritas kelompok dapat membantu mengatasi perbedaan internal, meningkatkan komunikasi, serta mempertahankan identitas dan kepentingan kelompok. Penyesuaian norma di masyarakat, contohnya kasus yang satu ini, Interaksi dalam komunitas virtual idealnya dilakukan untuk kepentingan komunitas. Namun, beberapa anggota melakukan interaksi yang bersifat pribadi yang idealnya dilakukan di ruang pribadi, Perilaku ini sering ditanggapi dengan teguran-teguran yang pada

akhirnya menimbulkan kesalahpahaman dan terjadi konflik di antara keduanya. Konflik ini terjadi karena menimbulkan sensitivitas anggota lain. Dengan konflik seperti ini, anggota lain jadi sadar bahwa ruang interaksi kelompok tidak boleh diisi dengan hal pribadi yang nantinya hanya akan membuat sensitivitas anggota lain.

Selain itu, konflik komunikasi virtual juga mempunyai dampak negatif. dampak negatif berdasarkan konflik yang terjadi dalam komunitas virtual di antaranya antarpelaku konflik menjadi tidak bertegur sapa di dalam group maupun di dalam ruang nyata, terjadi kesenjangan dalam grup, sehingga grup akan sunyi hingga beberapa waktu.

Manajemen konflik dalam komunikasi virtual

Berikut beberapa cara untuk mengatasi konflik sosial dalam komunikasi virtual. bentuk penyelesaian konflik yang umum dipakai, yakni konsiliasi, mediasi, arbitrase, koersi (paksaan), detente (mengurangi ketegangan atau perdamaian).

Manajemen konflik mengambil peran awal untuk menghadirkan perdamaian negatif, disusul dengan resolusi konflik yang berperan “menyempurnakan” upaya-upaya yang sudah dilakukan sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa batasan teoriti manajemen konflik terlihat pada penciptaan ruang bagi proses perdamaian seperti negosiasi. (Putri, 2022)

Penyelesaian konflik dengan cara, konsiliasi dalam komunitas virtual dilakukan dengan cara melakukan semacam pertemuan secara nyata antara pihak yang berkonflik dengan dibantu konsiliator, yang dalam hal ini adalah orang yang mampu menjadi penengah, dalam hal ini bisa admin atau orang yang berpengaruh.

Manajemen konflik lainnya dengan menggunakan metode detente (mengurangi ketegangan). Metode detente dilakukan dengan cara yaitu anggota lainnya mengalihkan pembicaraan, dan beberapa anggota memposting gambar-gambar lucu ke dalam group sehingga dapat mengundang tawa anggota lainnya.

Di samping itu, beberapa anggota juga memilih untuk menjadi silent reader (Pembaca Daim), dengan asumsi tidak ingin menjadikan konflik semakin memanas dan tidak ingin terlibat dalam konflik yang sedang terjadi.

Cara penyelesaian konflik dalam komunitas virtual juga dapat dilakukan dengan cara koersi (paksaan). Paksaan yang dimaksud adalah dengan mengeluarkan anggota atau pelaku konflik untuk sementara waktu dari komunitas virtual mereka, namun yang dikeluarkan juga harus memberi alasan kepada anggota yang dikeluarkan supaya tidak terjadi kesalahpahaman, karena tujuannya adalah baik.

KESIMPULAN

Komunitas sosial tidak hanya memudahkan seseorang untuk berinteraksi, berkirim pesan dan saling menyapa dengan anggota lainnya. Namun, komunikasi virtual juga rentan terjadinya konflik. Konflik yang terjadi dalam komunikasi virtual ini terjadi oleh beberapa penyebab, yaitu berupa kesalahpahaman dalam pemahaman teks atau pesan, sensitivitas terhadap simbol, timing, dan fungsi komunitas, *cyberbullyng*, postingan isu SARA dalam komunikasi virtual sehingga membagi anggota menjadi tiga kelompok yaitu, yaitu kelompok konservatif, liberal dan silent reader; dan egosentris dalam komunitas virtual yang disebabkan oleh perbedaan latar belakang anggota.

Dampak yang ditimbulkan konflik dalam komunitas virtual, yaitu dampak positif yang

berimplikasi pada semakin tingginya tingkat solidaritas anggota; dan dampak negatif yang berimplikasi pada perubahan kepribadian individu dan kesenjangan dalam komunitas virtual.

Penyelesaian konflik dalam komunitas virtual dapat dilakukan dengan konsiliasi antarpelaku konflik, mediasi, mengeluarkan pelaku dari komunitas virtual untuk sementara waktu hingga melakukan detente dengan cara mengalihkan pembicaraan atau mengirim gambar-gambar yang mengundang tawa anggota lainnya.

Sebenarnya sejak dulu Bangsa Indonesia telah memiliki salah satu cara dalam penyelesaian konflik, yaitu dengan kearifan lokal. Resolusi penyelesaian konflik dengan kearifan lokal ini dapat dikenalkan dengan mengembangkan wawasan yang berorientasi kearifan lokal. Selain bermanfaat sebagai alternatif penyelesaian konflik, kearifan lokal juga memelihara dan berpegang teguh pada jati diri bangsa. (Astri, 2011)

Kecenderungan konflik yang terjadi dalam komunitas virtual pada dasarnya disebabkan oleh kebebasan menyampaikan pendapat melalui ruang virtual. Singkatnya, konflik terjadi karena ketidakmampuan memposisikan diri dalam ruang komunikasi virtual.

Kesimpulan penelitian menegaskan pentingnya etika komunikasi bagi para partisipan komunikasi. Meskipun ada beragam cara untuk menyelesaikan konflik sosial komunikasi virtual ini, tetapi komunikasi virtual dengan etika dapat meminimalkan konflik antar anggota.

Saran

Saran yang di anjurkan untuk para anggota atau partisipan dalam komunitas virtual untuk selalu menjaga etika didalam komunikasi sehari-hari, baik itu dalam ruang virtual maupun tatap muka. Karena pada umumnya faktor penyebab dari konflik sosial antar remaja ini adalah masalah penggunaan etika yang diabaikan dalam komunikasi virtual. Oleh karena itu, diharapkan untuk mengedepankan etika dalam melakukan apapun, salah satunya dalam berkomunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, T. N., Nugraha, D. M., & Supriyono, S. (2021). Pengaruh Komunikasi Berbahasa yang dapat Memicu Konflik Sosial Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Humaniora: Jurnal Ilmu ...*, 5(2), 69–81. <http://103.52.61.43/index.php/humaniora/article/view/1897>
- Aqilah, D., As, D. S., & Fauzi, A. (2023). Dampak Media Sosial Terhadap Tindak Kenakalan Remaja. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6, 1–7.
- Arung Triantoro, D. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 135–150. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>
- Astri, H. (2011). Penyelesaian Konflik Sosial Melalui Penguatan Kearifan Lokal. *Jurnal Aspirasi*, 2(2), 151–162. <http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/439>
- Fathurokhmah, F. (2019). Komunikasi Komunitas Virtual Dan Gaya Hidup Global Kaum Remaja Gay Di Media Sosial. *Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah dan Kemasyarakatan*, 23(1), 40–52. <https://doi.org/10.15408/dakwah.v23i1.13924>
- Fathurrohman, Rifal, Halim, A., & Imawan, K. (2017). Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan. *Signal*, 5(1), 1–10.
- Kholifah, U., & Sabardila, A. (2020). Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sas. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 15(3), 352–364.
- Purnamasari, C., Dosen, A., Yayasan, T., & Pembangunan Makassar, P. (2018). Efek Postingan Sara Di Media Sosial Terhadap Pertemanan. *KRITIS: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanudin*, 4(1), 1–10. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/kritis>

- Putri, P. K. (2022). Manajemen Konflik dan Resolusi Konflik: Sebuah Pendekatan Terhadap Perdamaian. *Papua Journal of Diplomacy and International Relations*, 2(1), 16–34. <https://doi.org/10.31957/pjdir.v2i1.1945>
- Rahawarin, R. (2022). Realitas Sosial dalam Ruang Virtual Media Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pattimura Ambon). *Global Communication for All*, 1(1), 24–29.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial. *Analitika*, 12(2), 98–111. <https://doi.org/10.31289/analitika.v12i2.3704>
- Rofi'ah, R., Sumardjo, S., Sarwoprasodjo, S., & Lubis, D. P. (2004). Google Trends Dan Analisis Pengelolaan Konflik Sosial Di Ruang Publik Virtual. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 18(1), 51–66. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i1.3252>
- Rustandi, R., & AS, E. (2023). Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ibanah*, 8(1), 71–76. <https://doi.org/10.54801/ibanah.v8i1.163>
- Subagja, F. A., Prabawa Wiguna, I., Maulana, T. A., & Rupa, S. (2023). *Egosentrisme Usia Remaja Tingkat Akhir Dalam Fotografi Surealis*. 10(1), 909–919.
- Yohana, N., & Wulandari, T. (2014). Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Communication Groups Behaviour of Kaskus Virtual Community of Riau Raya Region. *Penelitian Komunikasi*, 17 N.1(0761), 117–128.