

**PERAN KOMUNITAS KAMPUNG DIGITAL KOTA
MEDAN DALAM MENGEMBANGKAN SKILL
MELALUI WEBSITE**

SKRIPSI

Oleh:

YULIA SARI

NPM: 1703110169

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh

Nama : Yulia Sari

NPM : 1703110169

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : **PERAN KOMUNITAS KAMPUNG DIGITAL KOTA MEDAN DALAM MENGEMBANGKAN SKILL MELALUI WEBSITE.**

Medan, 22 April 2022

PEMBIMBING

SIGIT HARDIANTO, S.Sos., M.I.Kom

Disetujui Oleh

KETUA PROGRAM STUDI

AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom

DEKAN

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.S.P.

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : Yulia Sari
NPM : 1703110169
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Pada hari, tanggal : Jum'at, 22 April 2022
Waktu : Pukul 08.30 WIB s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom**

PENGUJI II : **FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom**

PENGUJI III : **SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom**

PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.S.P.


ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom.

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, Yulia Sari NPM 1703110169, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau plagiat, atau karya jilplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 31 Maret 2022

Yang menyatakan,



Yulia Sari
Yulia Sari

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah *rabbil'alaminn*, puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Salam dan shalawat tercurah kepada Nabi Muhammad *shalallahualaihiwassalam* yang telah membawa kabar tentang ilmu pengetahuan kepada umatnya yang berguna untuk kehidupan didunia dan akhirat kelak.

Skripsi merupakan salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan pendidikan sarjana di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berjudul **“Peran Komunitas Kampung Digital Kota Medan Dalam Mengembangkan Skill Melalui Website”**. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena dalam proses penyelesaiannya tidak sedikit kesulitan dan hambatan dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan tanpa doa, usaha, bimbingan, dan juga arahan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan segala yang terbaik kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini
2. Kepada kedua orang tua penulis Ayahanda Alm. Yatimin dan Ibunda Mariati sebagai penyemangat dan banyak memberi dukungan materi, moral, serta doa

yang tulus kepada penulis sehingga penulis dapat menjalankan pendidikan di bangku kuliah dan berhasil menyelesaikan skripsi dengan sebaik baiknya.

3. Bapak Sigit Hardianto, S.Sos.,M.I.Kom. selaku pembimbing skripsi penulis yang telah memberikan banyak masukan dan semangat, mendukung sepenuhnya kegiatan dan aktifitas penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos.,MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Drs. Zulfahmi M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak Abrar Adhani S.Sos., M.I.Kom selaku Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
8. Bapak Akhyar Anshori M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Potik.
9. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
10. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendidik saya sampai sekarang ini
11. Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu surat menyurat saya dalam penyelesaian skripsi ini

12. Komunitas Kampung Digital Kota Medan, kepada narasumber Deddy Pranata selaku *founder* komunitas Kampung Digital Kota Medan, Abangda Prayogi selaku *project manajer* komunitas Kampung Digital Kota Medan dan Ibu Radhiani selaku anggota komunitas Kampung Digital Kota Medan.
13. Terimakasih penulis ucapkan kepada semua orang yang mendukung, sahabat, teman seperjuangan Ilmu Komunikasi, senior yang telah membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan penelitian ini

Penyusunan skripsi ini tentunya masih belum sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif dan membangun penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan di bidang Ilmu Komunikasi.

Medan, 31 Maret 2022

Penulis

Yulia Sari

PERAN KOMUNITAS KAMPUNG DIGITAL KOTA MEDAN DALAM MENGEMBANGKAN SKILL MELALUI WEBSITE

Oleh:

Yulia Sari

1703110169

Abstrak

Teknologi digital saat ini pada revolusi industri 4.0 berdampak pada kehidupan manusia diseluruh dunia. Komunitas kampung digital mempunyai peran penting dalam meningkatkan skill masyarakat Kota Medan melalui website. Komunitas ini tidak hanya fokus pada pelatihan skill website, namun ikut mengembangkan skill lainnya seperti internet marketing, design grafis dan lainnya. Semua pelatihan tersebut tentunya sangat bermanfaat bagi masyarakat khususnya di era digitalisasi sekarang. Kegiatan tersebut terbentuk dari program kerja yang komunitas kampung digital Kota Medan rancang untuk kepentingan masyarakat yang membutuhkan. Pelatihan yang sudah terealisasi merupakan hasil dari program yang dijalankan komunitas kampung digital. Hasil dari program kerja tersebut yang dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat Kota Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran komunitas Kampung Digital Kota Medan dalam mengembangkan skill melalui website. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah founder komunitas, anggota komunitas dan masyarakat sekitar komunitas. Sebagai informan kunci adalah pengelola yaitu founder atau pendiri komunitas yang sekaligus sebagai pelatih Komunitas Kampung Digital Kota Medan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian dengan dibantu pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Peran komunitas kampung digital Kota Medan ialah sebagai pemprakarsa, fasilitator dan penanggung jawab setiap kegiatan kelas berbagi yang dilaksanakan oleh kampung digital Kota Medan sebagai wadah pengembangan skill masyarakat melalui website dan skill digital lainnya. Hal ini diwujudkan dalam beberapa bentuk kegiatan seperti workshop atau pelatihan secara online, maupun offline.

Kata Kunci : *Peran, Komunitas Kampung Digital, Media Sosial, Website, Kelas Berbagi*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Rumusan Masalah	4
1.3.Pembatasan Masalah	4
1.4.Tujuan Penelitian	4
1.5.Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II : URAIAN TEORITIS	7
2.1. Pengertian Peran.....	7
2.2. Komunitas	8
2.3. Komunitas Kampung Digital	10
2.4. Media Sosial.....	11
2.5. Website.....	17
2.6. Komunikasi Organisasi	20
BAB III : METODE PENELITIAN	26
3.1. Jenis Penelitian	26
3.2. Kerangka Penelitian	27
3.3. Defenisi Konsep	28
3.4. Kategorisasi Penelitian.....	30
3.5. Informan atau Narasumber.....	30
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.7. Teknik Analisis Data.....	32
3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	33
3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian.....	33
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34

4.1. Deskripsi Lingkungan	35
4.2. Deskripsi Umum Komunitas Kampung Digital Kota Medan ...	36
4.3. Deskripsi Identitas Informan	37
4.4. Deskripsi Hasil Penelitian	38
4.5. Pembahasan	40
BAB V: PENUTUP	55
5.1. Simpulan.....	55
5.2. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	33
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Akun Facebook komunitas kampung digital Kota Medan.....	51
Gambar 4.2 Akun instagram komunitas kampung digital Kota Medan.....	53
Gambar 4.3 Whatsapp Komunitas Kampung Digital Kota Medan.....	55

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lahirnya teknologi digital saat ini pada revolusi industri 4.0 berdampak terhadap kehidupan manusia diseluruh dunia. Revolusi industri 4,0 semua proses dilakukan secara sistem otomatisasi didalam semua proses aktivitasi, dimana perkembangan teknologi internet semakin berkembang tidak hanya menghubungkan manusia seluruh dunia namun berbagai aspek seperti bidang ekonomi, pendidikan, pemerintahan dan lainnya secara online. Perkembangan teknologi informasi dengan pesat saat ini terjadi otomotisasi yang terjadi diseluruh bidang, teknologi dan pendekatan baru yang menggabungkan secara nyata, digital dan secara fundamental (Tjandrawinata, 2016). Beberapa tantangan yang dihadapi pada era industri 4.0 yaitu masalah keamanan teknologi informasi, keandalan stabilitas mesin produksi, kurangnya keterampilan yang memadai, ketidakmampuan untuk berubah oleh pemangku kepentingan, dan hilangnya banyak pekerjaan karena berubah menjadi otomatisasi. Dengan hilangnya banyak pekerjaan karena berubah menjadi otomotisasi, sehingga pengangguran menjadi ancaman yang akan terjadi, dimana tingkat pengangguran pada bulan Februari 2017 sebesar 5,33% atau 7,01 jiwa dari total 131.55 juta orang angkatan kerja (Sumber : BPPS 2017). Beberapa prinsip desain industri 4.0 sebagai berikut, pertama, interkoneksi yaitu kemampuan mesin, perangkat sensor dan orang untuk terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui internet of thing (IoT), prinsip ini membutuhkan kolaborasi keamanan dan standar. Kedua, transparansi

informasi merupakan kemampuan sistem informasi untuk menciptakan salinan virtual dunia fisik dengan memperkaya model digital dengan data sensor termasuk data dan penyediaan informasi. Ketiga, bantuan teknis yang meliputi kemampuan sistem bantuan untuk mendukung manusia dengan menggabungkan dan mengevaluasi informasi secara sadar untuk membuat keputusan yang tepat dan memecahkan masalah mendesak dalam waktu singkat. Keempat, keputusan terdesentralisasi yang merupakan kemampuan sistem fisik maya untuk membuat keputusan sendiri dan menjalankan tugas seefektif mungkin.

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi mempengaruhi kehidupan masyarakat modern. Modernisasi mempengaruhi gaya hidup seseorang. Gaya hidup merupakan suatu pola perilaku peradaban manusia sebagai acuan hidup dan hal-hal yang melingkupi kehidupan seseorang. Adanya perubahan gaya hidup masyarakat modern dapat dilihat dari perubahan sikap, berpakaian, melakukan kebiasaan, aktivitas, tutur kata, berinteraksi dan berkomunikasi bahkan memilih sudut pandang dalam bertindak. Semakin bertambahnya ilmu pengetahuan masyarakat, semakin bertambah pula kebutuhan dan perkembangan gaya hidup manusia. Tuntutan perkembangan zaman, mengharuskan masyarakat melakukan transformasi seperti pada teknologi komunikasi. Hampir semua aktivitas menggunakan sistem jaringan, baik dalam bidang sosial, ekonomi, pendidikan, hiburan dan lainnya. Aktivitas tersebut berada dalam akses seperti sosial media, blog maupun website. Website menjadi laman terpercaya tiap aktivitas baik personal, organisasi, maupun instansi.

Eksistensi pengguna website juga menciptakan suatu komunitas yang terbentuk dalam masyarakat seperti di Kota Medan, komunitas seperti ini sangatlah banyak, dari yang berkepentingan dalam bisnis, pendidikan, dan bahkan hiburan semata. Salah satu komunitas yang cukup terkenal di Kota Medan ialah komunitas Kampung Digital. Komunitas Kampung Digital ialah sebuah komunitas, kelas berbagi dan ruang belajar yang mengandalkan kreatifitas anak muda di kota Medan. Nama Kampung Digital digunakan sebagai wadah tempat berkumpulnya para pengguna sosial media dan *website* secara *offline* maupun *online*. Namun interaksi virtual atas nama Kampung Digital masih menggunakan sosial media seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook* dan Pakar SEO dan website di Kota Medan yaitu Wahyu Blahe pemilik website ceritamedan.com juga merupakan salah satu pencetus komunitas ini. Anak muda memiliki peran penting dalam perkembangan zaman di tengah masyarakat.

Di kota Medan aktivitas dan kreatifitas anak muda sangat beragam, mulai dari pergaulan, bidang ekonomi kreatif, pendidikan, sosial, dan lainnya yang dilakukan secara virtual maupun langsung. Banyak kegiatan yang sering diadakan di Kota Medan seperti Workshop, Seminar *online* maupun *offline*, pelatihan dan edukasi dan lainnya. Keaktifan ini lah yang mendorong mereka untuk membuat komunitas Kampung Digital dan ditambah lagi dengan tuntutan zaman yang mengharuskan setiap orang mengerti tentang dunia digital. Kegiatan yang dilakukan oleh Kampung Digital yaitu kegiatan kelas berbagi atau workshop gratis yang ditujukan untuk masyarakat di Kota Medan. Salah satu yang topik utamanya adalah fotografi, videografi, desain grafis, internet marketing, SEO

(*Search Engine Optimizing*), sosial media, dan website. Penelitian ini berfokus pada topik pengembangan skill lewat website karena peneliti menganggap website memiliki peran penting dan belum terlalu banyak peneliti khususnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang membahas ini.

1.2 Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya perkembangan teknologi komunikasi di era sekarang dan munculnya komunitas Kampung Digital dengan segenap kegiatan yang dilakukan oleh mereka dalam edukasi dunia digital, maka penulis hanya membatasi penelitian pada peran komunitas Kampung Digital Kota Medan dalam mengembangkan skill masyarakat melalui website.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka didapatkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana peran komunitas Kampung Digital Kota Medan dalam mengembangkan skill masyarakat melalui website?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peran komunitas Kampung Digital Kota Medan dalam mengembangkan skill melalui website

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

a. Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keilmuan mengenai kajian komunikasi kelompok, khususnya dengan munculnya komunitas Kampung

Digital Kota Medan dalam meningkatkan skill melalui website. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik khususnya pada jurusan Ilmu Komunikasi.

b. Aspek Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi masyarakat mengenai komunikasi kelompok dan keberadaan komunitas Kampung Digital Kota Medan yang dapat berperan untuk meningkatkan skill melalui website.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II URAIAN TEORITIS

Dalam Bab ini penulis menguraikan tentang komunikasi new media, komunikasi interpersonal, pengertian peran dan komunitas, komunitas kampung digital, dan interaksi sosial.

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalam bab ini penulis menguraikan mengenai jenis penelitian, kerangka konsep, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan simpulan dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Pengertian Peran

Wulan Sari (2009) mengatakan “Peran adalah konsep tentang apa yang harus dilakukan oleh individu dalam masyarakat dan meliputi tuntutan-tuntutan perilaku dari masyarakat terhadap seseorang dan merupakan perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat”

Maurice Duverger, (2010) berpendapat bahwa Istilah “peran” (*role*) dipilih secara baik karena ia menyatakan bahwa setiap orang adalah pelaku didalam masyarakat dimana ia hidup, juga ia adalah seorang aktor yang harus memainkan beberapa peranan seperti aktor-aktor profesional.

Menurut Maurice Duverger, (2010) menjelaskan pula bahwa “Peranan adalah atribut sebagai akibat dari status, dan perilaku yang diharapkan oleh anggota-anggota lain dari masyarakat terhadap pemegang status, singkatnya, peranan hanyalah sebuah aspek dari status”.

Berdasarkan pengertian peran dan peranan diatas dapat disimpulkan bahwa peran adalah suatu tindakan atau aktivitas yang diharapkan oleh masyarakat atau pihak lain untuk dilakukan oleh seseorang sesuai dengan status yang mereka miliki sehingga peran atau peranan tersebut dapat dirasakan pengaruhnya dalam lingkup kehidupan.

2.2 Komunitas

2.2.1 Teori Komunitas

Komunitas merupakan kelompok sosial dari berbagai organisme dengan bermacam-macam lingkungan, pada dasarnya mempunyai habitat serta ketertarikan atau kesukaan yang sama. Di dalam komunitas, individu-individu di dalamnya mempunyai kepercayaan, kebutuhan resiko, sumber daya, maksud, preferensi dan berbagai hal yang serupa atau sama.

Menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok manusia yang memiliki rasa peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya. Dapat diartikan bahwa komunitas adalah kelompok orang yang saling mendukung dan saling membantu antara satu sama lain.

Menurut Muzafer Sherif di dalam buku *Dinamika Kelompok* (2009), Kelompok sosial adalah suatu kesatuan sosial yang terdiri dari dua atau lebih individu yang telah mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga di antara individu itu sudah terdapat pembagian tugas, struktur, dan norma-norma tertentu. Komunitas juga suatu sistem sosial yang meliputi sejumlah struktur sosial yang tidak terlembagakan dalam bentuk kelompok atau organisasi dalam pemenuhannya melalui hubungan kerjasama struktural, komunitas dapat berdiri sendiri dalam hubungannya dengan fungsi-fungsi yang dilakukan oleh lembaga-lembaga sosial yang lebih besar.

Sebuah komunitas merupakan “Sekumpulan individu yang mendiami lingkungan tertentu serta terkait dengan kepentingan yang sama” (Iriantara, 2004). Maka sebuah komunitas merupakan sebagian kecil dari wadah yang bernama

organisasi, dapat di katagorikan bahwa komunitas tidak jauh berbeda dengan sebuah organisasi yang dimana di dalamnya terdapat kebebasan dan hak manusia dalam kehidupan sosial untuk berserikat, berkumpul, berkelompok serta mengeluarkan pendapat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2013 tentang “Organisasi Kemasyarakatan” mengatakan bahwa organisasi yang didirikan dan dibentuk oleh masyarakat secara sekarela berdasarkan kesamaan aspirasi, kehendak, kebutuhan, kepentingan, kegiatan, dan tujuan untuk berpartisipasi dalam pembangun demi tercapainya tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia

2.2.2 Ciri-Ciri Komunitas

Ciri-ciri komunitas menurut Muzafer Sherif (Santosa, 2009) adalah sebagai berikut:

1. Adanya dorongan/motif yang sama pada setiap individu sehingga terjadi interaksi sosial sesamanya dan tertuju dalam tujuan bersama;
2. Adanya reaksi dan kecakapan yang berbeda di antara individu satu dengan yang lain akibat terjadinya interaksi sosial;
3. Adanya pembentukan dan penegasan struktur kelompok yang jelas, terdiri dari peranan dan kedudukan yang berkembang dengan sendirinya dalam rangka mencapai tujuan bersama;
4. Adanya penegasan dan peneguhan norma-norma pedoman tingkah laku anggota kelompok yang mengatur interaksi dan kegiatan anggota kelompok dalam merealisasi tujuan kelompok.

Sedangkan menurut George Simmel (Santosa, 2009), ciri-ciri komunitas adalah

1. Besar kecilnya jumlah anggota kelompok sosial
2. Derajat interaksi sosial dalam kelompok sosial
3. Kepentingan dan wilayah
4. Berlangsungnya suatu kepentingan
5. Derajat organisasi

2.3 Komunitas Kampung Digital

Komunitas Kampung Digital merupakan sebuah komunitas kelas berbagi dan ruang belajar online maupun offline yang membahas tentang dunia digital seperti desain grafis, internet marketing, website dan lainnya yang berada di kota Medan (hasil wawancara dengan Dedy). Berawal dari keresahan terhadap kondisi lingkungan di sekitarnya, Dedy, Founder Komunitas Kampung Digital bersama sejumlah temannya membangun komunitas tersebut. Tujuan dibentuknya komunitas Kampung Digital untuk menjadi wadah mengembangkan kemampuan dibidang digital.

Komunitas Kampung Digital kerap kali mengadakan kelas berbagi ataupun workshop baik online maupun offline. Workshop tersebut berada dalam program kelas berbagi yang sudah berjalan beberapa kali dengan materi mulai dari videografi, fotografi, *Search Engine Optimizing* (SEO), sinematik, hingga mengenai branding. Kampung Digital diharapkan dapat menjadi wadah edukasi untuk masyarakat maupun para pelaku UMKM agar bisa menjual dagangannya melalui jalur digital atau dengan kata lain digital marketing.

2.4 Media Sosial

Nasrulla (2016) mengemukakan bahwa “media sosial dapat dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat media“. Menurut Van Dijk (2013), yang dikutip oleh Nasrullah (2016), bahwa “Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi, Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (*fasilitator*) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial”

Berbagai definisi Rulli Nasrullah (2016), menyimpulkan bahwa Media Sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan penggunanya mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Beriringan dengan pesatnya perkembangan media baru, media sosial merupakan sarana komunikasi masa kini yang sangat cepat dan pesat perkembangannya dari berbagai macam klasifikasi dan tipe yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dunia. Media sosial sudah menjadi sebuah kebutuhan masyarakat dengan latar belakang modernitas. Hal tersebut dikarenakan adanya kebutuhan masyarakat akan informasi, hiburan, pendidikan, dan pengetahuan dari berbagai belahan dunia. Belum lagi, media sosial memanjakan para penggunanya dengan segala kemudahan dalam hal berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi. Kehadiran media baru menjadikan informasi dapat diakses dengan mudah dan terbuka.

2.4.1 Karakteristik Media Sosial

Menurut Rulli Nasrullah (2016), media sosial memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Jaringan (*Network*)

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Namun sebagaimana ditekankan oleh Castell dalam Rulli Nasrullah (2016) bahwa struktur atau organisasi sosial yang terbentuk di internet berdasarkan jaringan informasi yang pada dasarnya beroperasi berdasarkan teknologi informasi dalam mikro elektronik. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*user*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi seperti komputer, telepon genggam, atau tablet

2. Informasi (*information*)

Informasi menjadi entitas yang penting dari media sosial. Sebab tidak semua media-media lainnya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten dan melakukan interaksi berdasarkan informasi (*information society*). Informasi yang ada dalam media sosial menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antar pengguna itu sendiri.

3. Arsip

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun. Setiap apapun yang diunggah di *facebook*, sebagai contoh,

informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan, sampai tahun. Informasi itu akan terus tersimpan dan bahkan dengan mudahnya bisa diakses.

4. Interaksi (*interactivity*)

Interaksi dalam kajian media merupakan salah satu pembeda antara media lama (*old media*) dengan media baru (*new media*). Dalam konteks ini, David Holmes dalam Rulli Nasrullah menyatakan bahwa dalam media lama pengguna atau khalayak media merupakan khalayak yang pasif dan cenderung tidak mengetahui satu dengan yang lainnya; sementara di media baru pengguna bisa berinteraksi, baik diantara pengguna itu sendiri maupun dengan produser konten media.

5. Simulasi (*simulation*)

Sosial Baudrillard dalam Rulli Nasrullah mengungkapkan gagasan simulasi bahwa kesadaran akan yang real di benak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Term Simulakra (*simulacra*) digunakan Baudrillard untuk menggambarkan bagaimana realitas yang ada di media adalah ilusi, bukan cerminan dari realitas, sebuah penandaan yang tidak lagi mewakili tanda awal, tetapi sudah menjadi tanda baru. Interaksi yang ada di media sosial memang menggambarkan bahkan mirip dengan realitas, akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi dan terkadang berbeda sama sekali.

6. Konten oleh Pengguna (*User-Generated content*)

Konten oleh pengguna ini adalah sebagai penanda bahwa di media sosial khalayak tidak memproduksi konten di ruang yang disebut Jordan sebagai “*their own individualized place*”, tetapi juga mengonsumsi konten yang diproduksi oleh

pengguna lain. Ini merupakan kata kunci untuk mendekati media sosial sebagai media baru dan teknologi dalam Web 2.0 teknologi yang memungkinkan produksi serta sirkulasi konten yang bersifat massa dari pengguna atau *user generated content* (UGC)

7. Penyebaran (*share/sharing*)

Penyebaran (*share/sharing*) merupakan karakter lainnya dari media sosial. Menurut Bankler dan Cross (Rulli Nasrullah, 2016) menyatakan bahwa medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya.

2.4.2 Jenis-jenis Media Sosial

Dilihat dari bentuknya, media sosial memiliki keragaman bentuk mulai dari berbagai forum di internet. Rulli Nasrullah (2016) membagi media sosial menjadi enam bagian, yaitu:

1. Media jejaring sosial (*sosial networking*)

Karakter utama dari situs jejaring sosial adalah setiap pengguna membentuk jaringan pertemanan, baik terhadap pengguna yang sudah diketahuinya dan kemungkinan sering bertemu di dunia nyata (*offline*) maupun membentuk jaringan pertemanan baru. Beberapa jaringan sosial yang ada adalah facebook, merupakan media sosial yang digunakan untuk mempublikasikan konten, seperti profil, aktivitas, atau bahkan pendapat pengguna, juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunitas dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber. Adapula LinkedIn.com, menurut Saxena, yang menjadi medium untuk mempublikasikan

riwayat hidup dan pekerjaan pengguna serta dimanfaatkan oleh para pencari kerja maupun perusahaan

2. Blog

Menurut Rulli Nasrullah (2016), blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, berbagi, baik tautan web lain, informasi, dan sebagainya. Istilah blog berasal dari kata "*weblog*", yang pertama kali diperkenalkan oleh Jorn Berger pada 1997 merujuk pada jurnal pribadi online. Karakter dari blog antara lain penggunaannya adalah pribadi dan konten yang dipublikasikan juga terkait pengguna itu sendiri. Menurut Cross (Rulli Nasrullah, 2016) menyatakan bahwa pada awalnya, blog cenderung dikelola oleh individu-individu, namun sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan jangkauan terhadap khalayak membuat perusahaan maupun institusi bisnis juga terjun mengelola blog. Jenis media sosial blog dapat dibagi menjadi dua:

- a. Kategori personal homepages, yaitu pemilik menggunakan nama domain sendiri, seperti *.com* atau *.net*
- b. Fasilitas penyedia halaman weblog gratis, seperti wordpress (*www.wordpress.com*) atau blogspot (*www.blogspot.com*)

3. Microblogging

Microblogging merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mempublikasikan aktivitas serta atau pendapatnya. Secara historis, kehadiran jenis media sosial ini merujuk pada munculnya *Twitter* yang hanya menyediakan ruang tertentu atau maksimal 140 karakter. Seperti media

sosial lainnya, di *Twitter* pengguna bisa menjalin jaringan dengan pengguna lain, menyebarkan informasi, mempromosikan pendapat/pandangan pengguna lain, sampai membahas isu terhangat (*trending topic*) saat itu juga dan menjadi bagian dari isu tersebut dengan turut berkicau (*tweet*) menggunakan tagar (*hashtag*) tertentu

4. *Media sharing*

Situs berbagi media sosial (*media sharing*) memungkinkan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagai media mulai dari dokumen (*file*), video, audio, gambar dan sebagainya. Beberapa contoh media berbagi ini adalah *youtube*, *Flickr*, *photobucket*, atau *Snapsish*.

5. *Social bookmarking*

Penanda sosial atau *social bookmarking* merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara *online*. Dalam catatan historis, jenis penanda sosial di internet muncul pada sekitar 1996 dengan munculnya *itList* dan istilah sosial bookmarking sendiri muncul pada 2003 dengan kehadiran situs *Delicious* (*del.icio.us*). *Delicious* mempopulerkan penandaan menggunakan tagar atau tagging yang memungkinkan pengguna di internet mencari informasi berdasarkan kata kunci.

6. Wiki

Wiki atau media konten bersama, media sosial ini merupakan situs yang kontennya hasil kolaborasi dari para penggunanya. Mirip dengan kamus atau ensiklopedi, wiki menghadirkan kepada pengguna pengertian, sejarah, hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata. Dari perkembangan kategori

keterbukaan wiki, Saxena membagi dua jenis media sosial ini, yakni:

- a) Publik, Wikipedia merupakan gambaran wiki publik dimana konten bisa diakses oleh pengguna secara bebas.
- b) Privasi, wiki adalah jenis media sosial yang bersifat privasi atau terbatas yang hanya bisa disunting dan dikolaborasi dengan terbatas. Biasanya ada moderator atau pengelola yang bisa memberi akses kepada siapa yang diinginkan.

2.5 Website

Sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja, *website* atau *site*) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*) atau subdomain di *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser* baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Ali Zaki, 2009).

Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh website statis adalah berisi

profil perusahaan, sedangkan *website* dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman muka”), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (*e-mail*), dan lain-lain.

Website ini dibuka melalui sebuah program penjelajah (Browser) yang berada di sebuah komputer. Program penjelajah yang bisa digunakan dalam komputer diantaranya: IE (*Internet Explorer*), *Mozilla*, *Firefox*, *Netscape*, *Opera* dan yang terbaru adalah *Google Chrome*. Beberapa *website* dipandang secara spesifik bersifat dinamis, dimana isi konten yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala. Hal inilah yang merupakan salah satu faktor yang memberikan daya tarik pada audiens untuk senantiasa mengakses sebuah *website*. Selain itu, sebuah *website* dapat menginformasikan dan menyebarkan pesan secara luas dan cepat tanpa membutuhkan biaya tinggi dan waktu yang lama. Hal ini memberikan pandangan bahwa penggunaan *website* dapat dipandang sebagai media komunikasi yang efektif dan efisien. Selain itu *website* juga bersifat interaktif, yaitu menawari pengguna *website* dengan berbagai macam cara

untuk bisa bergabung dalam kegiatan dan sumber secara online. Mengadopsi dari ranah pemasaran online, Kotler dan Armstrong memperkuat pandangan tersebut dengan terdapat tujuh C (7C) rancangan website yang efektif agar mudah digunakan, tampak profesional, dan menarik secara fisik antara lain

- (a) *Context* (tata letak dan rancangan *website*),
- (b) *Content* (teks, gambar, suara, dan video yang menjadi isi *website*),
- (c) *Community* (konten pada *website* yang memungkinkan terjadinya komunikasi antarpengguna),
- (d) *Customization* (kemampuan *website* untuk menyesuaikan dirinya sendiri kepada pengguna berbeda atau memungkinkan pengguna mempersonalisasikan *website*),
- (e) *Communication* (konten *website* yang memungkinkan terjadinya komunikasi antara *website* dengan pengguna, pengguna dengan *website*, atau komunikasi dua arah)
- (f) *Connection* (tingkat hubungan *website* dengan *website*),
- (g) *Commerce* (kapabilitas *website* untuk memungkinkan transaksi perdagangan).

John Vivian juga menambahkan jika kekuatan *website* di dalam internet, antara lain terletak pada:

1. Isi

Inti dari pesan media massa adalah nilai dari isi. Pengukuran tradisional atas keunggulan suatu bentuk komunikasi dapat dipakai, contohnya akurasi, kejelasan, dan koherensi.

2. Daya Navigasi

Daya navigasi menunjukkan apakah *website* mempunyai link internal sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain. Selain itu, dapat berpindah dari beberapa lokasi di *website* tersebut.

3. Link Eksternal. Link internal menunjukkan ada hubungan dengan *website* lain di jaringan global.

4. Intuitif untuk dipakai

Website terbaik mempunyai tambahan navigasi untuk berkeliling di seputar situs secara efisien dan lancar. Peta *website*, termasuk link-link merupakan aspek cakupannya.

5. Waktu loading

Website yang baik memanfaatkan internet sebagai media visual, sehingga pada saat yang sama halaman web harus dapat dengan cepat dibuka agar pengguna tidak menunggu lama.

2.6 Komunikasi Organisasi

Menurut Redding dan Sanborn komunikasi organisasi adalah pengiriman dan penerimaan informasi dalam organisasi yang kompleks. Yang termasuk dalam bidang ini adalah komunikasi internal, hubungan manusia, hubungan persatuan pengelola, komunikasi dari atasan kepada bawahan, komunikasi dari bawahan kepada atasan, komunikasi dari orang-orang yang level/tingkatnya dalam organisasi, keterampilan berkomunikasi dan berbicara, mendengarkan, menulis dan komunikasi evaluasi program (Muhammad, 2007).

Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss mengatakan, beberapa ciri utama komunikasi

organisasional adalah faktor-faktor struktural dalam organisasi yang mengharuskan para anggotanya bertindak sesuai dengan peranan yang diharapkan (Mulyana, 2000). Sedangkan Wayne Pace dan Don F. Faules mengklasifikasikan definisi komunikasi menjadi dua, yakni definisi fungsional dan definisi interpretatif. Definisi fungsional komunikasi organisasi adalah sebagai pertunjukan dan penafsiran pesan di antara unit-unit komunikasi yang merupakan bagian dari suatu organisasi tertentu. Suatu organisasi terdiri dari unit-unit komunikasi dalam hubungan-hubungan hierarkis antara yang satu dengan lainnya dan berfungsi dalam satu lingkungan. Sedangkan definisi interpretatif komunikasi organisasi cenderung menekankan pada kegiatan penanganan pesan yang terkandung dalam suatu batas organisasional (Mulyana, 2000).

Dengan kata lain definisi interpretatif komunikasi organisasi adalah proses penciptaan makna atas interaksi yang menciptakan, memelihara dan mengubah organisasi. Jadi perspektif interpretatif menekankan peranan orang-orang dan proses dalam menciptakan makna. Sifat terpenting komunikasi organisasi adalah penciptaan pesan, penafsiran, dan penanganan kegiatan anggota organisasi. Bagaimana komunikasi berlangsung dalam organisasi dan apa maknanya tergantung pada persepsi seseorang mengenai organisasi.

Joseph A. Devito mendefinisikan komunikasi organisasi merupakan pengiriman dan penerimaan berbagai pesan dalam organisasi (di dalam kelompok formal maupun informal organisasi). Komunikasi formal adalah komunikasi yang disetujui oleh organisasi itu sendiri dan sifatnya berorientasi pada organisasi. Isinya berupa cara-cara kerja di dalam organisasi, produktivitas, dan berbagai pekerjaan yang harus dilakukan dalam organisasi. Komunikasi informal adalah komunikasi yang disetujui secara sosial. Orientasinya tidak pada organisasinya sendiri, tetapi lebih pada para anggotanya secara

individual (Devito, 2011).

Menunit Mulyana (2010), komunikasi organisasi terjadi dalam suatu jaringan yang lebih besar daripada komunikasi kelompok. Komunikasi organisasi seringkali melibatkan juga komunikasi diadik, komunikasi antar-pribadi dan adakalanya komunikasi publik. Komunikasi formal adalah komunikasi menunit stuktur organisasi yakni komunikasi ke bawah, komunikasi keatas, dan komunikasi horisontal. Sedangkan komunikasi informal tidak tergantung pada struktur organisasi, seperti komunikasi antar sejawat, dan juga gosip.

Secara sederhana, komunikasi organisasi dipahami sebagai jaringan kerja yang dirancang dalam suatu sistem dan proses untuk mengalihkan informasi dari seseorang/sekelompok orang kepada seseorang/sekelompok orang demi tercapainya tujuan organisasi. Jaringan komunikasi organisasi merupakan pola hubungan antarmanusia yang bersifat formal. Keformalan ini meliputi adanya jaminan formalitas dalam unsur-unsur komunikasi dan proses kerja unsur- unsur tersebut.

2.6.1 Fungsi-Fungsi Komunikasi Organisasi

Conrad (dalam Tubbs dan Moss, 2005) mengidentifikasi tiga fungsi komunikasi organisasi sebagai berikut:

- a) Fungsi perintah berkenaan dengan anggota-anggota organisasi mempunyai hak dan kewajiban membicarakan, menerima, menafsirkan dan bertindak atas suatu perintah. Tujuan dari fungsi perintah adalah koordinasi di antara sejumlah anggota yang bergantung dalam organisasi tersebut.
- b) Fungsi relasional berkenaan dengan komunikasi memperbolehkan anggota-anggota menciptakan dan mempertahankan bisnis produktif hubungan

personal dengan anggota organisasi lain. Hubungan dalam pekerjaan memengaruhi kinerja pekerjaan (job performance) dalam berbagai cara.

- c) Fungsi manajemen ambigu berkenaan dengan pilihan dalam situasi organisasi sering dibuat dalam keadaan yang sangat ambigu. Komunikasi adalah alat untuk mengatasi dan mengurangi ketidakjelasan (ambiguity) yang melekat dalam organisasi. Anggota berbicara satu dengan lainnya untuk membangun lingkungan dan memahami situasi baru, yang membutuhkan perolehan informasi bersama.

2.6.2 Hambatan-Hambatan Dalam Komunikasi Organisasi

Menurut Ron Ludlow & Fergus Panton (1992), ada hambatan-hambatan yang menyebabkan komunikasi tidak efektif yaitu adalah:

1. Status effect

Adanya perbedaan pengaruh status sosial yang dimiliki setiap manusia. Misalnya karyawan dengan status sosial yang lebih rendah harus tunduk dan patuh apapun perintah yang diberikan atasan. Maka karyawan tersebut tidak dapat atau takut mengemukakan aspirasinya atau pendapatnya.

2. Semantic Problems

Faktor semantik menyangkut bahasa yang dipergunakan komunikator sebagai alat untuk menyalurkan pikiran dan perasaannya kepada komunikan. Demi kelancaran komunikasi seorang komunikator harus benar-benar memperhatikan gangguan sematis ini, sebab kesalahan pengucapan atau kesalahan dalam penulisan dapat menimbulkan salah pengertian (misunderstanding) atau penafsiran (misinterpretation) yang pada gilirannya bisa menimbulkan salah komunikasi (miscommunication). Misalnya kesalahan

pengucapan bahasa dan salah penafsiran seperti contoh : pengucapan demonstrasi menjadi demokrasi, kedelai menjadi keledai.

3. Perceptual distorsion

Perceptual distorsion dapat disebabkan karena perbedaan cara pandangan yang sempit pada diri sendiri dan perbedaan cara berpikir serta cara mengerti yang sempit terhadap orang lain. Sehingga dalam komunikasi terjadi perbedaan persepsi dan wawasan atau cara pandang antara satu dengan yang lainnya.

4. Cultural Differences

Hambatan yang terjadi karena disebabkan adanya perbedaan kebudayaan, agama dan lingkungan sosial. Dalam suatu organisasi terdapat beberapa suku, ras, dan bahasa yang berbeda. Sehingga ada beberapa kata-kata yang memiliki arti berbeda di tiap suku. Seperti contoh : kata “jangan” dalam bahasa Indonesia artinya tidak boleh, tetapi orang suku jawa mengartikan kata tersebut suatu jenis makanan berupa sup.

5. Physical Distractions

Hambatan ini disebabkan oleh gangguan lingkungan fisik terhadap proses berlangsungnya komunikasi. Contohnya : suara riuh orang-orang atau kebisingan, suara hujan atau petir, dan cahaya yang kurang jelas.

6. Poor choice of communication channel

Adalah gangguan yang disebabkan pada media yang dipergunakan dalam melancarkan komunikasi. Contoh dalam kehidupan sehari-hari misalnya sambungan telephone yang terputus-putus, suara radio yang hilang dan muncul, gambar yang kabur

pada pesawat televisi, huruf ketikan yang buram pada surat sehingga informasi tidak dapat ditangkap dan dimengerti dengan jelas.

7. No Feed back

Hambatan tersebut adalah seorang sender mengirimkan pesan kepada receiver tetapi tidak adanya respon dan tanggapan dari receiver maka yang terjadi adalah komunikasi satu arah yang sia-sia. Seperti contoh : Seorang manajer menerangkan suatu gagasan yang ditujukan kepada para karyawan, dalam penerapan gagasan tersebut para karyawan tidak memberikan tanggapan atau respon dengan kata lain tidak peduli dengan gagasan seorang manajer.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam adalah pendekatan penelitian kualitatif, yaitu pendekatan dengan cara memandang obyek kajian sebagai suatu sistem, artinya obyek kajian dilihat sebagai satuan yang terdiri dari unsur-unsur yang saling terkait dan mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada (Suharsimi Arikunto, 2004). Bogdan dan Taylor (Moleong, 2009) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh).

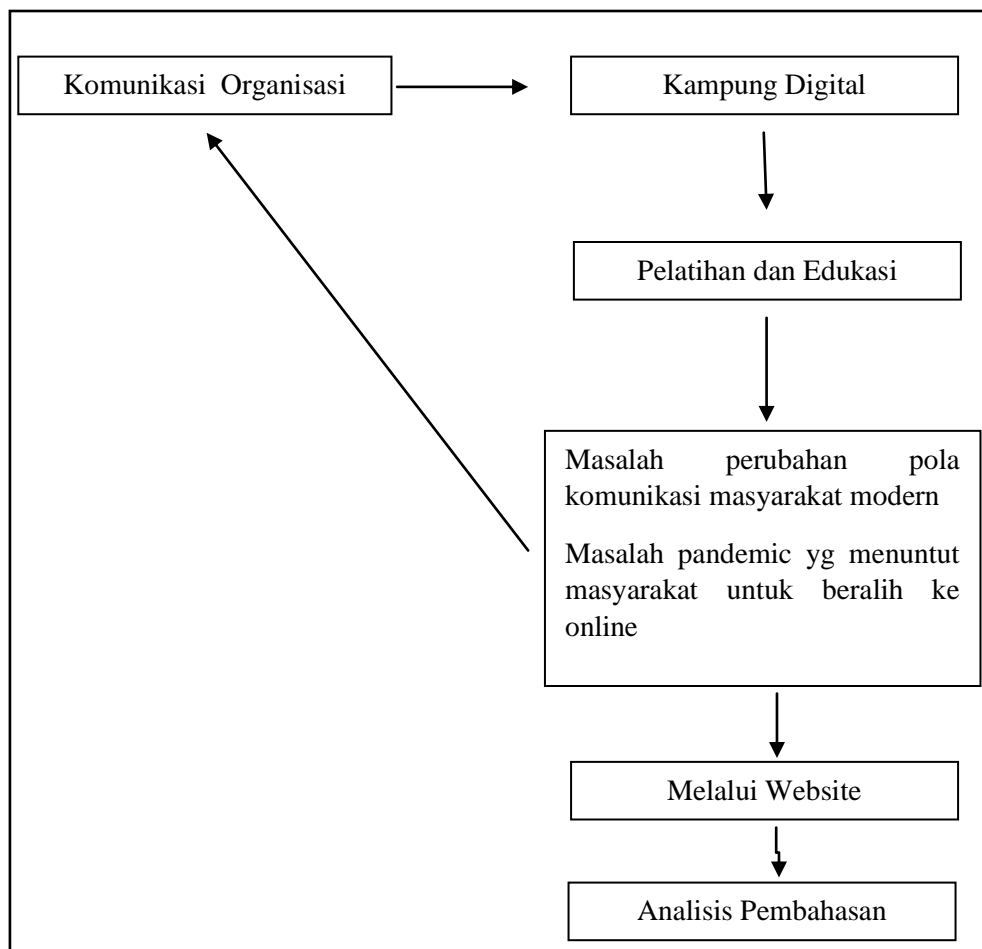
Denzin dan Lincoln 1987 (Moleong, 2009) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian ini merupakan bentuk penelitian deskriptif karena bermaksud membuat deskripsi atau keterangan secara sistematis tentang data yang ada di lapangan berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati di Komunitas Kampung Digital, meliputi interaksi sosialnya, faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi interaksi sosial remaja di Komunitas Kampung Digital agar memunculkan rasa saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan antar individu dan sejauh mana peran dari Komunitas Kampung Digital dalam meningkatkan interaksi antar individu agar

tercipta suasana yang nyaman dan saling mempengaruhi.

3.2 Kerangka Konsep

Dalam melakukan sebuah penelitian, tentunya harus memiliki kerangka konsep untuk menggambarkan secara objektif terkait apa yang akan ditelitinya. Kerangka konsep penelitian adalah hubungan antara konsep-konsep yang akan di amati melalui penelitian yang akan dilakukan maka kerangka konsep yang dapat digambarkan yaitu sebagai berikut.

Bagan Kerangka Konsep



Sumber: Data olahan peneliti tahun 2021

3.3 Defenisi Konsep

Konsep secara umum dapat didefenisikan sebagai abstraksi atau representasi dari suatu objek atau gejala sosial. Konsep sebagai gambaran singkat dari realitas sosial dipakai untuk mewakili suatu realitas yang kompleks. Konsep adalah Bahasa yang dipakai oleh ahli untuk menggambarkan atau mengabstraksikan suatu gejala. (Eriyanto, 2011).

Adapun keterangan dari gambar kerangka konsep diatas adalah sebagai berikut, dimulai dengan beberapa poin, antara lain:

1. Menurut Redding dan Sanborn komunikasi organisasi adalah pengiriman dan penerimaan informasi dalam organisasi yang kompleks. Yang termasuk dalam bidang ini adalah komunikasi internal, hubungan manusia, hubungan persatuan pengelola, komunikasi dari atasan kepada bawahan, komunikasi dari bawahan kepada atasan, komunikasi dari orang-orang yang level/tingkatnya dalam organisasi, keterampilan berkomunikasi dan berbicara, mendengarkan, menulis dan komunikasi evaluasi program (Muhammad, 2007).
2. Komunitas Kampung Digital adalah kelas berbagi dan ruang belajar di Kota Medan yang dibentuk untuk saling berbagi ilmu digital secara online baik dari segi jejaring sosial, website, internet marketing hingga desain grafis kepada masyarakat khususnya di kota Medan.
3. Menurut Widodo (2015), pelatihan merupakan serangkaian aktivitas individu dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara sistematis sehingga mampu memiliki kinerja yang profesional di bidangnya.

4. Komunitas Kampung Digital Kota Medan berfokus pada masalah perkembangan teknologi digital pada era sekarang. Kebutuhan akan internet dan digitalisasi dalam segala aspek baik pendidikan, ekonomi, hiburan dan lainnya menjadikan komunitas ini berfikir untuk ikut andil dalam mengembangkan skill masyarakat.
5. Website adalah sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja, *website* atau *site*) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page* yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*) atau subdomain di *World Wide Web (WWW)* di Internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser* baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Ali Zaki, 2009).

3.4 Kategorisasi Penelitian

Tabel 4.1 Kategorisasi Penelitian

Konsep Teoritis	Konsep Operasional
Komunikasi Organisasi dan pelatihan Komunitas Kampung Digital Kota Medan dalam Mengembangkan skill melalui website	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan strategi komunikasi yang digunakan dalam pelatihan • Pelaksanaan program pelatihan dalam mengembangkan skill • Peran dan fungsi media sosial sebagai alat kampanye • Evaluasi

Sumber : Data Olahan Peneliti Tahun 2021

3.5 Informan atau Narasumber

Narasumber dalam penelitian ini menggunakan teknik studi kasus. Penelitian studi kasus adalah metode yang bertujuan untuk mempelajari dan menyelidiki suatu kejadian atau fenomena mengenai individu, seperti riwayat hidup seseorang yang menjadi objek penelitian (Bimo Walgito, 2010)

Narasumber dalam penelitian ini adalah founder komunitas Kampung Digital, admin *social media* Kampung Digital, dan masyarakat atau anggota komunitas yang berpartisipasi dalam program kegiatan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Untuk memperoleh data yang akurat

dan relevan, maka dilakukan beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, antara lain

a) Wawancara terstruktur (*Depth Interview*)

Wawancara terstruktur (*structured interview*) digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan di peroleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabanya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya (Sugiono, 2008)

b) Observasi

Obeservasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan penelitian untuk mengamati atau mencatat suatu peristiwa dengan penaksiran langsung dan biasanya peneliti sebagai partisipan atau obsever dalam menyaksikan dan mengamati objek peristiwa yang sedang diteliti (Ruslan, 2003). Metode obeservasi digunakan untuk mengamati program pelatihan dan mengetahui peran komunitas Kampung Digital Kota Medan baik dalam penyampaian pesan, pengajaran, pelayanan maupun motivasi.

c) Dokumentasi

Menurut Herdiansyah "Studi dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan" (Herdiansyah, 2010).

Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, catatan harian, sejarah kehidupan, peraturan, kebijakan atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini berupa laporan-laporan terpublikasi, berita-berita acara yang sebarakan di media sosial Kampung Digital, website dan lainnya yang relevan yang mendukung analisis peran komunitas Kampung Digital sekaligus sebagai bukti dan bahan pendukung hasil wawancara mendalam. Selain itu untuk memperkuat data yang sudah ada maka peneliti ingin mengabadikan peristiwa yang ada dengan menggunakan teknik dokumentasi

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisa deskriptif kualitatif dan analisis isi kualitatif. Analisa deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengembangkan deskripsi secara komprehensif dan meneliti hasil penelitian. Inti analisis terletak pada pendeskripsian fenomena, pengklasifikasian dan bagaimana melihat kaitan antara konsep-konsep yang muncul satu dengan yang lainnya. Penelitian ini berusaha mengetahui peran atau keberadaan serta kegiatan komunitas Kampung Digital dalam mengembangkan skill melalui website.

Analisis deskriptif dilakukan terhadap data-data hasil wawancara mendalam dan hasil pengamatan terhadap isi media komunikasi yang digunakan seperti website, sosial media dan sebagainya. Secara keseluruhan, penelitian ini berusaha untuk mengkategorikan dan mendeskripsikan peran dan strategi komunikasi dengan:

- a. Kemampuan komunikasi untuk menarik perhatian masyarakat dalam mengikuti program pelatihan secara online maupun offline

- b. Kemampuan dibidang digitalisasi
- c. Kemampuan komunikasi untuk membantu mengembangkan skill masyarakat melalui website.

3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian

- a. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan September 2021 hingga Januari 2022

- b. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan secara online melalui media social whatsapp, facebook dan instagram dan di Jalan Abdullah Lubis (Aula Mie Ayam Mahmud) tempat biasa berlangsungnya pelatihan.

3.9 Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Komunitas kampung digital Kota Medan merupakan salah satu komunitas kelas berbagi dibidang digital. Komunitas ini berdiri sejak Februari 2018. Aktivitas komunitas kampung digital dilakukan secara online dengan menggunakan berbagai platform media sosial seperti *whatsaap*, *facebook* dan *instagram*. Aktivitas yang dilakukan oleh komunitas ini membuat program kelas berbagi. Sekretariat komunitas untuk saat ini belum memiliki tempat yang tetap. Namun aula Mie Ayam Mahmud yang berada di Jalan. Abdullah Lubis tepat di depan Masjid Al-Jihad Kota Medan menjadi tempat berkumpul dan diskusi tatap muka komunitas ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab hasil dan pembahasan ini peneliti akan menjelaskan berbagai hasil yang dipaparkan dari penelitian di lapangan dan menguraikannya dalam bentuk deskripsi menurut identifikasi masalah yang telah dirumuskan. Hasil dan pembahasan ini memaparkan mengenai berbagai hal yang terjadi dilapangan secara konkret dan hasil sebenarnya yang ditemui dan dirasakan peneliti di lapangan mengenai peran komunitas kampung digital Kota medan dalam mengembangkan skill masyarakat melalui website.

Berbagai jawaban yang menyangkut tentang peran komunitas kampung digital Kota Medan dalam mengembangkan skill melalui website, disusun dan dialokasikan sebagai suatu hasil dari penelitian dengan mengkombinasikan berbagai temuan tersebut dengan data-data pendukung lainnya. Perolehan hasil penelitian ini dirasa penting sebagai jawaban yang ingin disampaikan peneliti sebagai upaya menentukan arah penelitian dengan memberikan berbagai temuan di lapangan, melalui kegiatan wawancara dengan informan yang dilakukan di lapangan yakni dimulai sejak 25 September 2021.

Penelitian ini akan mencari informasi penting terkait topik penelitian yang kemudian di bahas menggunakan bahasa yang baik dan benar berdasarkan data dan fakta dari sumber terpercaya. Penulis yang memilih menggunakan metode kualitatif harus memahami tujuan dari metode penelitian tersebut seperti menggambarkan, meringkas berbagai situasi dan peristiwa yang benar terjadi di

tengah masyarakat dan berusaha menarik kesimpulan secara bijak terhadap sebuah permasalahan.

Dalam bab ini akan dibahas mengenai lima bagian utama penelitian yakni:

1. Deskripsi lingkungan
2. Deskripsi umum tentang komunitas kampung digital Kota Medan
3. Deskripsi identitas informan
4. Deskripsi hasil penelitian
5. Pembahasan

4.1. Deskripsi Lingkungan

Dengan metode deskripsi ini peneliti menerangkan kondisi dari masyarakat Kota Medan yang masih sedikit menggunakan website sebagai media komunikasi berbasis new media terutama pelaku UKM. Minat pengguna website untuk pelaku UKM rendah karena keterbatasan pengetahuan masyarakat dan mahalnnya Biaya untuk jasa pembuatan dan pembelajaran tentang website. Untuk itu, munculnya komunitas kampung digital membantu masyarakat mengatasi keterbatasan yang ada.

Keberadaan komunitas kampung digital tidak memiliki sekretariat. Aktivitas komunitas kampung digital dilakukan secara online dengan menggunakan berbagai platform media sosial seperti *whatsapp*, *facebook* dan *instagram*. Aktivitas yang dilakukan oleh komunitas ini membuat program kelas berbagi. Maksud dari kelas berbagi ini adalah program kegiatan pembelajaran website dan bidang digital lainnya bagi masyarakat Kota Medan secara gratis.

4.2. Deskripsi Umum Komunitas Kampung Digital Kota Medan

Komunitas Kampung Digital merupakan sebuah komunitas kelas berbagi dan ruang belajar online maupun offline yang membahas tentang dunia digital seperti desain grafis, internet marketing, website dan lainnya yang berada di Kota Medan (hasil wawancara dengan Dedy). Komunitas ini berdiri pada Februari 2018. Sekretariat komunitas untuk saat ini belum memiliki tempat yang tetap. Namun aula Mie Ayam Mahmud yang berada di Jalan. Abdullah Lubis tepat di depan masjid Al-Jihad Kota Medan menjadi tempat berkumpul dan diskusi tatap muka komunitas ini. Alasan di pilihnya lokasi ini dikarenakan pemilik restoran Mie Ayam Machmud merupakan anggota dari komunitas Kampung Digital. Anggota komunitas lebih aktif berinteraksi dalam grup Whatsapp untuk membahas aktivitas dan kegiatan yang ingin dilakukan. Berawal dari keresahan terhadap kondisi lingkungan di sekitarnya, Dedy, Founder Komunitas Kampung Digital bersama sejumlah temannya membangun komunitas tersebut. Tujuan dibentuknya komunitas Kampung Digital untuk menjadi wadah mengembangkan kemampuan dibidang digital. Komunitas Kampung Digital kerap kali mengadakan kelas berbagi ataupun workshop baik online maupun offline. Workshop tersebut berada dalam program kelas berbagi yang sudah berjalan beberapa kali dengan materi mulai dari videografi, fotografi, *Search Engine Optimizing* (SEO), sinematik, hingga mengenai branding. Kampung Digital diharapkan dapat menjadi wadah edukasi untuk masyarakat maupun para pelaku UMKM agar bisa menjual dagangannya melalui jalur digital atau dengan kata lain digital marketing.

4.3. Deskripsi Identitas Informan

4.3.1. Informan Deddy Pranata

Informan yang memiliki nama lengkap Deddy Pranata yang akrab dipanggil Deprant merupakan *founder* atau pendiri komunitas kampung digital Kota Medan. Beliau merupakan alumni jurusan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Informan ini tinggal di Jalan. Murai 1 No. 43 Medan. kesahariannya, informan merupakan pekerja sebagai *graphic designer* sebagai mata pencahariannya untuk mencukupi kebutuhannya dengan keluarga.

4.3.2. Informan Prayogi

Informan yang memiliki nama lengkap Prayogi yang akrab dipanggil Yogi merupakan *project manager* komunitas kampung digital Kota Medan. Informan ini tinggal di Jalan Besar Tembung Medan. Informan yang berumur 28 tahun ini juga merupakan pekerja sebagai *graphic designer* sebagai mata pencahariannya untuk mencukupi kebutuhannya dengan keluarga. Beliau juga merupakan konten creator dan blogger dari Kota Medan.

4.3.3. Informan Radhiani

Informan yang memiliki nama lengkap Radhiani yang akrab dipanggil Ani merupakan *anggota* komunitas kampung digital Kota Medan. Beliau merupakan pemilik usaha kecil menengah bernama *Radhiani Halal Store*. Informan ini tinggal di Jalan. Pematang Pasir, Tanjung Mulia Kota Medan. Di usianya 37 tahun ini, ia masih aktif berbisnis perlengkapan keseharian rumah tangga yang merupakan produk muslim. Ibu 3 anak ini awal mulanya hanya

masyarakat biasa yang ikut dalam program kegiatan kampung digital Kota Medan.

4.4. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dapat dideskripsikan bahwa peran komunitas kampung digital Kota Medan ialah sebagai pemrakarsa, fasilitator dan penanggung jawab setiap kegiatan kelas berbagi yang dilaksanakan oleh kampung digital Kota Medan sebagai wadah mengembangkan skill masyarakat melalui website dan skill digital lainnya. Hal ini diwujudkan dalam beberapa bentuk kegiatan seperti workshop atau pelatihan secara online, maupun offline.

4.4.1. Hasil Wawancara Deddy Pranata

Beliau mengatakan langkah awal yang harus dilakukan ketika menjalankan program kegiatan komunitas kampung digital adalah dengan membuat perencanaan. Tahap ini di tuntut untuk merembukkan perencanaan yang dilakukan didalam komunitas. Komunitas kampung digital sebagai komunitas belajar dan kelas berbagi yang fokus pada pengembangan skill digitalisasi seperti website dan lainnya maka fokusnya adalah merumuskan program kegiatan digital yang bisa membantu masyarakat yang membutuhkan. Beliau mengatakan program merupakan hal yang penting di fikirkan karena tidak hanya membantu masyarakat namun membantu dalam meningkatkan kualitas anggota komunitas sebagai komunitas belajar dan kelas berbagi.

Ketika ditanya perihal bagaimana komunitas kampung digital menciptakan program kegiatan, beliau menjawab berawal dari hal-hal sederhana yang sering dilakukan masyarakat pada umumnya dengan memanfaatkan internet dan media

lainnya, misal dengan membuat pelatihan mengelola *social media*, *website*, *design grafis*, jurnalistik dasar untuk pembuatan artikel dan konten dan lain sebagainya. Hal demikian komunitas kampung digital Kota Medan bedah dan dikemas menjadi program kelas berbagi.

Beliau juga menjelaskan peran komunitas kampung digital Kota Medan adalah sebagai pemrakarsa, fasilitator dan penanggung jawab setiap kegiatan kelas berbagi yang dilaksanakan oleh kampung digital Kota Medan sebagai wadah mengembangkan skill masyarakat melalui *website* dan *skill* digital lainnya. Hal ini diwujudkan dalam beberapa bentuk kegiatan seperti workshop atau pelatihan secara *online*, maupun *offline*.

4.4.2. Hasil Wawancara Informan Prayogi

Prayogi merupakan narasumber kedua yang fokus pada bidang *project* atau kegiatan dari komunitas kampung digital Kota Medan. Ditangan beliau strategi penggunaan media sosial sebagai alat sosialisasi digunakan sebaik mungkin.. Dari wawancara yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi mengenai program kegiatan kampung digital Kota Medan dalam mensosialisasikan kegiatan banyak menggunakan media sosial. Beliau mengakui peran dan fungsi dari media sosial sangat penting dalam pengembangan dan penyebaran informasi kepada masyarakat. Banyak perencanaan-perencanaan yang di rancang untuk menjalankan strategi komunikasi yang efektif dalam menjalankan sosialisasi.

Program kegiatan komunitas kampung digital dimulai dengan merancang program kelas berbagi dan dengan menjalin kerjasama bersama dengan berbagai

pihak dimana, beberapa orang dan tokoh publik setempat diikutsertakan langsung ke dalam kegiatan sebagai pemateri untuk kegiatan.

4.4.3. Hasil Wawancara Radhiani

Penulis bertanya kepada narasumber ketiga yang merupakan masyarakat pelaku UKM di Medan. Narasumber merupakan anggota dari komunitas kampung digital yang mempercayai komunitas kampung digital sebagai komunitas belajar dan kelas berbagi yang menyalurkan ilmunya kepada masyarakat secara gratis dan sangat membantu masyarakat di era digitalisasi. Era digitalisasi membuat masyarakat harus beradaptasi mengikuti perkembangan zaman. Potensi dan kemampuan digital yang di miliki masyarakat Kota Medan yang standar khususnya pelaku bisnis kecil, menimbulkan rasa khawatir pada masyarakat. Terlihat masih banyaknya pelaku b isnis yang kurang aktif di interner marketing. Narasumber sendiri mengatakan bahwa komunitas kampung digital sangat membantu para pelaku UKM dalam beradaptasi di era digitalisasi. Beliau mengatakan peran komunitas kampung digital Kota Medan sebagai wadah belajar sangat membantu dan cukup tertata dengan baik.

4.5.Pembahasan

4.5.1 Peran Komunitas Kampung Digital Kota Medan Dalam Mengembangkan Skill Melalui Website

Setiap organisasi maupun komunitas mempunyai cara tersendiri dalam menjalankan misi dan visi yang sudah di tentukan. Masalah yang terjadi mempunyai strategi dan cara penyelesaian yang berbeda disinilah peran manajemen organisasi dalam mengkoordinasikan penyelesaian masalah tersebut.

Komunitas kampung digital mempunyai peran penting dalam meningkatkan skill masyarakat Kota Medan melalui website. Komunitas ini tidak hanya fokus pada pelatihan *skill website*, namun ikut mengembangkan skill lainnya seperti internet marketing, design grafis dan lainnya. Semua pelatihan tersebut tentunya sangat bermanfaat bagi masyarakat khususnya di era digitalisasi sekarang. Kegiatan tersebut terbentuk dari program kerja yang komunitas kampung digital Kota Medan rancang untuk kepentingan masyarakat yang membutuhkan. Pelatihan yang sudah terealisasi merupakan hasil dari program yang dijalankan komunitas kampung digital. Hasil dari program kerja tersebut yang dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat Kota Medan.

Peran komunitas kampung digital Kota Medan ialah sebagai pemrakarsa, fasilitator dan penanggung jawab setiap kegiatan kelas berbagi yang dilaksanakan oleh kampung digital Kota Medan sebagai wadah mengembangkan skill masyarakat melalui website dan skill digital lainnya. Hal ini diwujudkan dalam beberapa bentuk kegiatan seperti workshop atau pelatihan secara *online*, maupun *offline*.

Program tersebut dapat dikatakan sukses apabila terdapat keluaran yang diharapkan. Keluaran program tersebut ialah masyarakat dan anggota kampung digital yang aktif mengikuti kegiatan menjadi pelaku UKM maupun personal branding memiliki *website* sendiri dan aktif dalam pemasaran digital.

Untuk mempermudah komunitas kampung digital Kota Medan dalam menjalankan peran mereka dalam meningkatkan skill masyarakat Kota Medan, maka perlu dilakukan tindakan sebagai berikut:

a. Perencanaan program kegiatan

Menjalankan sistem organisasi haruslah mempunyai perencanaan atas apa yang hendak dilakukan. Perencanaan yang matang akan memaksimalkan hasil yang diinginkan. Maka dari itu dalam pengembangan skill komunitas kampung digital harus mempunyai perencanaan program yang kuat sebagai pendukung kegiatan. Perencanaan program kelas berbagi yang diciptakan komunitas kampung digital berawal dari ide dan kreatifitas yang kemudian dikembangkan berdasarkan kebutuhan masyarakat. Komunitas kampung digital berusaha membuat program yang dekat dengan masyarakat dan mudah dipahami.

Program-program yang dijalankan terbentuk karena adanya kreatifitas dan ide anggota komunitas kampung digital. Melalui program tersebut, komunitas kampung digital merancang upaya pergerakan program agar berjalan secara rinci sesuai dengan tugas dan fungsi dari tiap tiap program yang dibuat. Dalam pembentukan program, tim komunitas dibagi untuk mensurvei target, seksi acara, seksi peralatan dan perlengkapan, seksi humas, seksi keamanan yang memahami kondisi dan mempersiapkan berbagai solusi jika timbul kendala dilapangan.

b. Sasaran dan peran komunikator dalam komunikasi

Mengenaili sasaran atau target komunikasi merupakan alat yang digunakan komunikator dalam berkomunikasi. Dalam fungsi proses komunikasi, komunikator harus mampu mempengaruhi komunikan untuk melakukan sesuatu berdasarkan tujuan yang diinginkan. Berjalannya komunikasi yang baik antara komunikan dan komunikator akan menghasilkan komunikasi yang efektif dan komunikatif

sehingga komunikasi yang dilakukan mendapatkan solusi. Mengetahui sasaran komunikasi artinya komunikator memahami situasi dan kondisi yang harus dilakukannya.

Dalam menyampaikan informasi, penggunaan bahasa perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan perbedaan makna antara komunikator dan komunikan. Informasi akan berjalan baik jika komunikator dapat menyampaikannya secara sederhana padat dan jelas. Untuk itulah peran komunikator dalam komunikasi menjadi pendorong suksesnya. Seorang komunikator harus memiliki daya tarik dalam mempengaruhi khalayak melalui pesan-pesan yang disampaikan melalui verbal dan nonverbal. Penulis menggambarkan bahwa komunitas kampung digital harus mempertahankan dan menambah daya tarik agar pesan yang disampaikan dapat menggerakkan elemen masyarakat untuk terlibat bersama dan ikut serta dalam setiap kegiatan maupun pelatihan yang dilaksanakan. Ketika komunitas kampung digital berhasil mempengaruhi masyarakat, secara otomatis akan timbul rasa keyakinan masyarakat untuk ikut berperan dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan baik berbagi ilmu untuk yang mahir di bidang website, maupun ikut dalam pelatihan. Apalagi kegiatan ini merupakan kelas berbagi yang berarti bebas biaya.

4.5.2 Implementasi Program Kegiatan Komunitas Kampung Digital Terhadap Kreativitas Pengguna Website Di Kota Medan

Program merupakan alat utama yang digunakan dalam kegiatan kelas berbagi kampung digital. Sebagian besar program yang disosialisasikan oleh komunitas

kampung digital mendapat sambutan dan respon yang baik oleh masyarakat. Dimana dalam perencanaan strategi komunikasi dilakukan dengan menciptakan program dan penyebarluasan program agar diketahui masyarakat luas. Ketika program yang dibentuk sudah dikenal maka akan memudahkan pihak komunitas kampung digital dalam membangun jaringan dengan lembaga, instansi atau akademisi untuk turut mensupport kegiatan tersebut.

Aktif menggunakan media sosial dalam menyebarkan program mengingat saat ini sudah masuk di era 4.0, segala sesuatu yang berkaitan dengan digital akan mudah dan efisien. Komunitas kampung digital mengharapkan dengan perkembangan zaman dan teknologi akan lahir pilantropi berbasis digital yang religius dan memiliki kepedulian yang tinggi terhadap sesama.

Program ini bisa di komunikasikan melalui media sosial (*Instagram, Facebook, Twitter*) media cetak (koran) dan media elektronik (tv dan radio). Media-media inilah yang digunakan komunitas kampung digital Kota Medan dalam mensosialisasikan kegiatan komunitas kampung digital tersebut Adapun program kegiatan kelas berbagi yang sudah di buat oleh komunitas kampung digital telah di implemantasikan sebagai berikut:

a. Kelas Berbagi (Bikin Unik Sebuah Konten)

Merupakan program kelas berbagi yang fokus pada pembuatan konten atau artikel untuk pengguna website, blog, maupun youtube. Program ini di isi berbagai kegiatan seperti cara pengambilan foto dan video, penulisan artikel dasar, dan ide konten yang menarik. Kegiatan kelas berbagi ini dilaksanakan pada

27 Maret 2022 di Café Tembung Konawak Jalan. Pendidikan, Simpang Bandar Setia Medan.

Program ini diisi oleh Bang Zizz, seorang konten *creator* asal Deli Serdang, Sumatera Utara. Beliau merupakan salah satu orang yang ikut berpartisipasi dengan kegiatan yang dilakukan oleh kampung digital tanpa bayaran bahkan menyediakan cafenya sebagai tempat pelaksanaan kegiatan ini.

b. Website Inspirasi Design Logo

Implementasi program ini dilakukan secara online khusus yang ada di dalam grup *whatsapp* kampung digital. Kegiatan ini dipandu langsung oleh Deddy selaku *founder* kampung digital Kota Medan. Isi dari kegiatan ini menjelaskan tentang desain logo website dan sambil berdiskusi bersama tentang inspirasi *design* logo. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 25 September 2021. Penggunaan bahasa dan pola komunikasi yang sesuai akan menjadikan pesan yang di sampaikan di terima dengan baik oleh masyarakat yang menjadi sasaran kegiatan komunitas kampung digital. Program ini mengajarkan bahwa kreatifitas membutuhkan kolaborasi dan inovasi bisa dari siapa saja bahkan termaksud orang-orang disekeliling kita seperti yang dijelaskan oleh narsumber berikut ini

“inspirasi itu bias didapat dari mana saja. Bias jadi dari lingkungan, teman-teman, alam, dll. Yang penting kita aktif. Ingat kolaborasi juga perlu. Sekarang zamannya kolaborasi, bukan lagi bersaing2an.”

Dari penjelasan diatas peneliti melihat bahwa komunitas kampung digital selalu mengembangkan pelajaran kecil menjadi peluang dalam sebuah program. Pemilihan program yang tepat, menentukan sasaran dan massa merupakan strategi

yang digunakan komunitas kampung digital dalam mengembangkan skill masyarakat.

c. SEOptimizer (*Search Engineering* Optimasi SEO Untuk Pemula)

Program kegiatan ini merupakan salah satu yang paling banyak peminatnya karena SEO merupakan ilmu internet marketing yang apabila dipelajari diluar cukup mahal biayanya. Sedangkan di komunitas kampung digital adalah free atau gratis. Apalagi topik ini sangat bermanfaat di era sekarang. Tema ini mengajarkan bagaimana ketika produk dan jasa maupun konten menjadi peringkat teratas di pencarian internet. Pemateri di kelas berbagi ini adalah Wahyu Blahe yang merupakan salah satu orang yang ikut berkontribusi berdirinya komunitas kampung digital Kota Medan. Beliau juga merupakan founder dari *ceritamedan.com* dan website *petani digital*, sekaligus guru SEO di Kota Medan. Kegiatan ini dilaksanakan pada Minggu, 7 Maret 2021 di Jalan. STM No. 41 Medan.

4.5.3 Peran dan Fungsi Media Sosial Komunitas Kampung Digital Dalam Sosialisasi Kegiatan

Komunitas kampung digital Kota Medan memfokuskan sosialisasi program kelas berbagi melalui media sosial. Selain itu aktifitas pengguna yang kian hari bertambah seiring dengan lahirnya inovasi teknologi yang terdapat pada *smartphone* akan memberikan kontribusi yang baik dalam mensosialisasikannya.

Di Indonesia sendiri, media sosial yang cocok digunakan adalah *whatsapp*, *instagram* dan *facebook*. Ketiga media ini mampu menghubungkan satu akun dengan akun yang lainnya dan terdapat fasilitas yang mudah untuk di aplikasikan

sehingga semakin mempercepat dalam penyebaran informasi atau kegiatan dari kampung digital. Hal ini diharapkan akan membantu sosialisasi yang efektif dan efisien baik dari segi waktu dan lainnya.

Strategi komunikasi komunitas kampung digital Kota Medan dalam menggalang dana banyak menggunakan media sosial. Dalam bersosialisasi kampung digital Kota Medan membutuhkan media sosial sebagai wadah dalam menyampaikan informasi. Bagi komunitas kampung digital Kota Medan peran dan fungsi media sosial mempunyai kesaamaan yang saling berkaitan jika peran media adalah sebagai tempat untuk menuangkan kegiatan kampung digital maka fungsinya adalah untuk menyebarluaskan program agar masyarakat tahu informasi tersebut. Adapun jenis media sosial yang digunakan komunitas kampung digital Kota Medan adalah sebagai berikut:

a. Facebook

Media sosial merupakan gerbang penyebaran informasi bagi masyarakat. Keberadaannya tak diragukan lagi karena terbukti efektif untuk menyebarkan informasi, berita, bisnis, dakwah Islam yang saat ini telah menggantikan posisi koran, radio, bahkan televisi atau media lainnya. *Facebook* adalah satu dari ratusan jenis jejaring sosial yang paling fenomenal sejak kemunculannya di tahun 2004 lalu. Hingga kini pengguna media sosial *facebook* sudah mencapai 1,44 miliar akun di seluruh dunia. *Facebook* sendiri memiliki fungsi yang dapat menghubungkan orang di seluruh dunia.

Dalam mensosialisasikan program, kampung digital Kota Medan menggunakan *facebook* sebagai media mereka untuk menyuarakan program.

Penggunaan karakter dalam penulisan *caption* menjadi kelebihan tersendiri dalam menggunakan *facebook*. Kampung digital Kota Medan dapat dengan mudah menjabarkan program menggunakan kalimat ajakan tanpa khawatir ada batasan huruf yang pakai. Selain itu kampung digital Kota Medan selalu mencoba menyajikan konten yang baik untuk masyarakat melalui media sosial. Sejauh ini fungsi dari media sosial digunakan sebagai rujukan pengetahuan, referensi, bahkan kebenaran, dan hal ini sangat disadari oleh berbagai pihak.



Gambar 4.1: Akun Facebook komunitas kampung digital Kota Medan

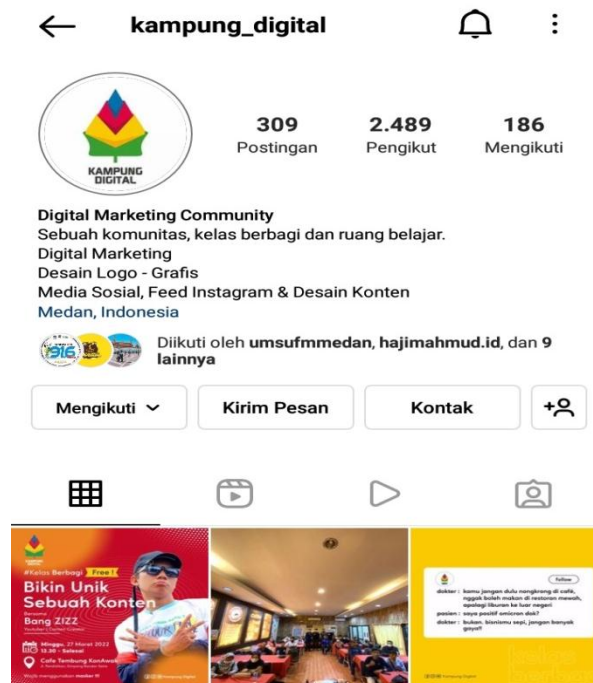
Komunitas kampung digital Kota Medan sebagai komunitas sosial aktif dalam menginformasikan ilmu digital dari berbagai sisi maka tak jarang, informasi yang disediakan menampilkan gambar yang menarik masyarakat. Komunitas Kampung Digital menjalani dengan teliti prosedur dan mekanisme pengunggahan sebuah gambar atau konten yang ingin diinformasikan. Komunitas kampung

digital Kota Medan menjaga originalisasi sebuah gambar tanpa melanggar kode etik jurnalistik saat pengambilan gambar.

Pengambilan gambar dan pengunggahan, komunitas kampung digital mempunyai standarisasi bahwa pengambilan gambar tidak boleh mengandung unsur seperti suku, ras, dan golongan agama (SARA). Informasi pengetahuan dan program kegiatan dapat dijelaskan melalui gambar tanpa melanggar kode etik dan hak privasi pihak lain. Selain itu konten dan isi informasi yang disebarakan merupakan isu terhangat mengenai digitalisasi dan masalah digital lainnya hal ini dilakukan guna menambah pengetahuan terhadap perkembangan teknologi di era 4.0.

b. Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video dengan ketentuan tertentu. *Instagram* merupakan media sosial yang memiliki fitur menarik yang selalu berganti tiap bulannya. Sebagaimana besar masyarakat Indonesia menggunakan *instagram* untuk berbagi cerita dan mencari informasi. Pesatnya penggunaan *instagram* di manfaatkan untuk kepentingan lembaga, instansi, pelaku usaha, dan pembisnis dalam mempromosikan usaha dan kegiatan mereka. Akun *instagram* @*kampung_digital* sudah beroperasi sejak tahun 2017 lalu dengan perolehan *follower* sebanyak 2.489 dan jumlah *following* sebanyak 186 akun. Akun *instagram* komunitas kampung digital diisi dengan konten postingan pengetahuan dan kegiatan baik foto atau video dengan mencantumkan *caption* yang menjelaskan informasi tentang program-program kegiatan yang dijalankan.



Gambar 4.2 Akun instagram komunitas kampung digital Kota Medan

Penulis juga melihat kemampuan komunitas kampung digital Kota Medan saat mensosialisasikan program penggalangan dana di media sosial. Komunitas kampung digital Kota Medan mempunyai beberapa mekanisme tersendiri untuk mempublikasikan program mereka. Setiap kegiatan yang dijalankan wajib *upload* kegiatan tersebut di media sosial kampung digital. Penulisan berita, pengambilan gambar serta keterangan terhadap kegiatan yang berlangsung merupakan hal pokok bagi komunitas kampung digital untuk menginformasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan.

Melalui analisis penulis ketika komunitas kampung digital Kota Medan melakukan kegiatan kelas berbagi, komunitas kampung digital selalu memiliki target nominal dan target massa yang harus di kuasai. Pembuatan *event* yang tidak

menggunakan alat perusahaan membuat pengeluaran dana komunitas kampung digital bertambah. Walaupun demikian komunitas kampung digital mengetahui bahwa, membantu masyarakat dan ingin hasil yang maksimal harus mengorbankan segala hal seperti yang dijelaskan oleh narasumber berikut ini

“Setiap kegiatan komunitas kampung digital punya target nominal karena dalam pembuatan event, membutuhkan dana seperti sewa alat, sound sistem dan lainnya jadi kita harus gencar bekerja dan terkadang donator silih berganti untuk membantu berlangsungnya kegiatan ini. Karena semua ini dibuat juga untuk masyarakat lebih maju dalam persaingan di era digital .”

Dalam mensosialisasikan program, komunitas kampung digital Kota Medan kerap menggunakan *hashtag* sebagai penanda dari sebuah informasi. Fungsi dari *hashtag* diguna adalah agar masyarakat dapat dengan mudah mengikut perkembangan dan informasi terbaru tentang bencana. *Hashtag* yang digunakan antara lain #kampungdigita #kelasberbagi dan masih banyak lainnya sesuai dengan kegiatan apa yang dilaksanakan.

c. Whatsapp

Whatsapp adalah salah satu *social media* yang digunakan komunitas kampung digital Kota Medan untuk berbagi informasi mengenai aktivitas dan program kegiatan yang dilakukan oleh komunitas tersebut. Informasi yang disediakan melalui jalur *whatsapp* grup sehingga bisa diakses diseluruh kalangan yang ada diberbagai penjuru Kota Medan serta tempat berkumpul dan bersilaturahmi di dalamnya. Whatsapp grup merupakan tombak utama komunitas kampung digital dalam bersosialisasi dan berdiskusi penuh di dalamnya. Penulis

mengamati bahwa dengan adanya whatsapp, komunitas kampung digital lebih leluasa dalam mengembangkan bahasa dan berinteraksi agar mempersuaf masyarakat.



Gambar 4.3: Whatsapp Komunitas Kampung Digital Kota Medan

Berdasarkan keterangan diatas penulis melihat bahwa mensosialisasikan komunitas kampung digital dan kegiatannya komunitas kampung digital menggunakan tiga media seperti media elektronik, media online dan offline. Media offline kampung digital mensosialisasikan program dengan bertemu langsung masyarakat, menjalin kerjasama antar organisasi lainnya. Media elektronik (tv dan radio) komunitas kampung digital melalui Deddy sering di undang ke salah satu radio untuk melakukan *talkshow* membahas tentang komunitas kampung digital.

Kemudian tak jarang pula, televisi lokal Kota Medan melakukan talkshow dan meliput kegiatan yang dijalankan komunitas kampung digital. Dari ketiga media komunitas kampung digital fokus pada *whatsapp* dan *instagram* karena memberikan pengaruh besar pada peningkatan program. Komunitas kampung digital juga membuka *chat via whatsapp 082161317491* untuk mempermudah masyarakat.

4.5.4 Evaluasi Program Kegiatan Kelas Berbagi Komunitas Kampung Digital Kota Medan Dalam Meningkatkan Skill Melalui Website

Perencanaan, penerapan, dan pengawasan yang dilakukan komunitas kampung digital Kota Medan dalam kegiatan kelas berbagi untuk masyarakat tidak lepas dari evaluasi. Evaluasi di butuhkan dalam manajemen organisasi untuk mengetahui apakah perencanaan dan strategi yang dijalankan menghasilkan sesuatu yang baik sesuai dengan yang diinginkan. Melalui evaluasi itulah bisa diketahui bagaimana efektivitas program dalam mencapai tujuan organisasi. Bahkan evaluasi juga digunakan untuk memutuskan apakah salah satu dari program yang dijalankan dapat dihentikan atau di pertahankan. Secara garis besar, komunitas kampung digital Kota Medan sudah memperhatikan faktor-faktor pendukung strategi komunikasi mereka seperti menjalin kerjasama, menjaga komunikasi yang baik kepada masyarakat, coach, donatur, membuat *event* dan program serta membangun *team work* yang sehat dan kuat dalam mensukseskan setiap kegiatan.

“Evaluasi dilakukan sesering mungkin. Setiap kegiatan selesai kita evaluasi apa yang berjalan dan tidak berjalan. Dari evaluasi tersebut kita menemukan

bagian mana yang harus di perbaiki atau diganti dan bagian mana yang harus dipertahankan dan ditingkatkan.”

Dalam pelaksanaan kegiatan kampung digital Kota Medan tidak selalu berjalan mulus. Di perjalanan komunitas kampung digital Kota Medan sering kali bertemu dengan faktor penghambat dan mencoba untuk menggoyahkan. Namun berkat ikhtiar dan ide serta kreatifitas dari sebuah program, komunitas kampung digital Kota Medan berhasil menjadi salah satu garda terdepan dalam pengembangan skill masyarakat Kota Medan melalui website dan bidang digital lainnya terbukti dengan munculnya UKM-UKM berbasis digital dari kalangan anggota komunitas maupun setiap masyarakat yang sudah mengikuti kegiatan dari komunitas kampung digital Kota Medan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melakukan pembahasan data pada Bab IV maka simpulan dan saran dari “Peran Komunitas Kampung Digital Kota Medan Dalam Mengembangkan Skill Melalui Website” adalah sebagai berikut:

1. Peran komunitas kampung digital Kota Medan ialah sebagai pemrakarsa, fasilitator dan penanggung jawab setiap kegiatan kelas berbagi yang dilaksanakan oleh kampung digital Kota Medan sebagai wadah mengembangkan skill masyarakat melalui website dan skill digital lainnya. Hal ini diwujudkan dalam beberapa bentuk kegiatan seperti workshop atau pelatihan secara online, maupun offline.
2. Komunitas kampung digital mempunyai peran penting dalam meningkatkan skill masyarakat Kota Medan melalui website. Komunitas ini tidak hanya fokus pada pelatihan skill website, namun ikut mengembangkan skill lainnya seperti internet marketing, design grafis dan lainnya. Semua pelatihan tersebut tentunya sangat bermanfaat bagi masyarakat khususnya di era digitalisasi sekarang. Kegiatan tersebut terbentuk dari program kerja yang komunitas kampung digital Kota Medan rancang untuk kepentingan masyarakat yang membutuhkan. Pelatihan yang sudah terealisasi merupakan hasil dari program yang dijalankan komunitas kampung digital. Hasil dari program kerja tersebut yang dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat Kota Medan.

3. Program tersebut dapat dikatakan sukses apabila terdapat keluaran yang diharapkan. Keluaran program tersebut ialah masyarakat dan anggota kampung digital yang aktif mengikuti kegiatan menjadi pelaku UKM maupun personal branding memiliki *website* sendiri dan aktif dalam pemasaran digital.
4. Peran media sosial sangat membantu dalam mensosialisasikan program yang dijalankan. Penggunaan tagar mempermudah masyarakat dalam mengikuti perkembangan.
5. Evaluasi, setiap menjalankan program kegiatan komunitas kampung digital selalu mengadakan evaluasi untuk mengetahui apa saja yang dihasilkan dari proses kegiatan. Dalam evaluasi ini komunitas kampung digital bisa melihat apa perubahan minggu ini, ide apa yang hendak dikembangkan, program apa yang harus ditingkatkan, apa yang harus dilakukan dalam sepekan ini, pencapaian apa yang harus didapat pada bulan ini, hal hal seperti itu dibahas ketika evaluasi. Akan tetapi untuk marcom (*marketing communication*) sendiri, evaluasi yang dilakukan lebih memperhatikan jumlah pengunjung yang datang ke akun media sosial komunitas kampung digital. Ini bisa dilihat dari berapa indikator seperti *like, comment dan share* program yang komunitas kampung digital *posting* di media sosial.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang ingin diberikan penulis terkait penelitian ini kepada komunitas kampung digital Kota Medan. Tentunya saran ini bertujuan

untuk eksistensi komunitas kampung digital agar menjadi lebih baik lagi diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan media sosial yang dilakukan komunitas kampung digital sebagai saran sosialisasi program kelas berbagi kepada masyarakat sudah tepat, namun perlu lebih ditingkatkan lagi dan ditambah jejaring social medianya seperti *tik-tok*, *youtube* dan lainnya sesuai dengan perkembangan zaman. Sebaiknya keberadaan media sosial ini mampu mempertahankan eksistensi komunitas kampung digital untuk jangka waktu yang panjang.
2. Diharapkan untuk selalu konsisten dan terus menerus meningkatkan kualitas pelayanan terbaiknya dan bisa berlaku professional dalam mensosialasikan program.
3. Komunitas kampung digital diharapkan dapat menjadi contoh bagi komunitas maupun organisasi lainnya. Dan hendaknya menjadikan hal tersebut menjadi motivasi untuk kedepannya agar menjadi lebih baik dan sukses. Serta selalu menunjukkan hasil kerja nyata untuk masyarakat yang membutuhkan.
4. Diharapkan agar instansi pemerintahan dan swasta dapat memperhatikan komunitas dan organisasi seperti komunitas kampung digital ini untuk mendukung penuh segala aktivitas guna meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia baik yang melatih maupun yang dilatih. Dukungan dapat berupa segi moril maupun materil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Berger, Artur As. 2004. *Tanda-tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*, Yogyakarta: Tiara Wacana
- Bimo, Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Fidler, Roger. 2003. *Mediamorfosis, Memahami Media Baru*. Jember: Bintang Budaya
- Flew, Terry. 2005. *New Media: An Introduction*. Oxford: Oxford University Press
- Harmingnitas, Rudika. 2014. *Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang*. Jurnal STIE Semarang. <http://jurnal3.stiesemarang.ac.id/index.php/jurnal/article/view/120>
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Iriantara, Yosol. 2004. *Community Relations Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Kotler, Philip & Garry Armstrong. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran, edisi 12, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

- Mario Ab, Ranggabumi, Saraswati Idha, Ferdhi. 2016. *Pergulatan Media Komunitas Di Tengah Arus Media Baru*. Yogyakarta: Combine Resource Institute
- Maurice, Duverger. 2010. *Sosiologi Politik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mulyana Dedy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Onnong U, Effendy. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pace, RW, & Faules, D. F. (2002). *Komunikasi Organisasi : Strategi Meningkatkan Kinerja Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pers, Eriyanto. 2011. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu*
- Santoso, Slamet. 2009. *Dinamika Kelompok*, Jakarta: Bina Aksara
- Sihabudin, Ahmad. 2017. *Mediamorfosis Pers di Era Digital*.
<https://www.profsihab.com/2019/10/mediamorfosis-pe-rs-di-era-digital-1.html>
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*, Bandung: Alfabeta
- Tubbs, Stewart L & Sylvia Moss, Editor Dedy Mulyana, *Human Communication: Konteks Konteks Komunikasi*: Bandung: Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2013 tentang “Organisasi Kemasyarakatan
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.

Wu Song, Felicia. 2009. *Virtual communities: Bowling alone Online Together*

Amerika: International Academic Publisher

Wulansari, Dewi. 2009. *Sosiologi Konsep dan Teori. Bandung: Refika Aditama*

Pedoman Wawancara

Judul Penelitian : Peran Komunitas Kampung Digital Kota Medan Dalam Mengembangkan Skill Melalui Website

Nama Peneliti : Yulia Sari

NPM : 1703110169

Prodi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Waktu Wawancara :

Tempat Wawancara :

A. Identitas Informan I

a. Nama :

b. Jenis Kelamin :

c. Agama :

d. Usia :

e. Pekerjaan :

B. Daftar Pertanyaan

Pertanyaan untuk Founder Komunitas Kampung Digital

1. Bagaimana sejarah terbentuknya komunitas Kampung Digital?
2. Siapa saja yang terlibat dalam pembentukan komunitas Kampung Digital?
3. Kapan terbentuknya komunitas ini?
4. Dimana sekretariat komunitas Kampung Digital?
5. Apa tujuan dibentuknya komunitas Kampung Digital?
6. Tema apa saja yang biasa dijadikan bahan pelatihan atau kelas berbagi?
7. Bagaimana pembahasan tentang website sejauh ini?
8. Apa respon masyarakat dengan munculnya komunitas Kampung Digital dari awal hingga saat ini?

9. Manfaat apa yang diperoleh dari keberadaan komunitas Kampung Digital?
10. Apa peran komunitas Kampung Digital dalam mengembangkan skill melalui website?
11. Bagaimana kegiatan pelatihan yang diadakan komunitas Kampung Digital?
12. Apa dampak yang ditimbulkan dengan diadakannya pelatihan skill oleh komunitas Kampung Digital?
13. Apa harapannya sebagai founder komunitas Kampung Digital ini kedepannya?

Pedoman Wawancara

Judul Penelitian : Peran Komunitas Kampung Digital Kota Medan Dalam Mengembangkan Skill Melalui Website

Nama Peneliti : Yulia Sari

NPM : 1703110169

Prodi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Waktu Wawancara :

Tempat Wawancara :

A. Identitas Informan II

f. Nama :

g. Jenis Kelamin :

h. Agama :

i. Usia :

j. Pekerjaan :

B. Daftar Pertanyaan

Pertanyaan untuk Project Manager Kampung Digital

1. Bagaimana perencanaan Komunitas Kampung Digital dalam mensosialisasikan kegiatan melalui media social?
2. Apa saja media sosial yang digunakan komunitas Kampung Digital?
3. Bagaimana Implementasi program kegiatan komunitas Kampung Digital Kota Medan?
4. Apa kendala dalam menjalankan program kegiatan?

Pedoman Wawancara

Judul Penelitian : Peran Komunitas Kampung Digital Kota Medan Dalam Mengembangkan Skill Melalui Website

Nama Peneliti : Yulia Sari

NPM : 1703110169

Prodi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Waktu Wawancara :

Tempat Wawancara :

A. Identitas Informan III

k. Nama :

l. Jenis Kelamin :

m. Agama :

n. Usia :

o. Pekerjaan :

B. Daftar Pertanyaan

Pertanyaan untuk Masyarakat/anggota Komunitas Kampung Digital

1. Apakah anda mengenal komunitas Kampung Digital Kota Medan?
2. Mengapa memilih komunitas Kampung Digital Kota Medan dalam belajar mengembangkan skill digital?
3. Menurut anda apa peran komunitas Kampung Digital di Kota Medan?
4. Apa harapan untuk komunitas Kampung Digital Kota Medan kedepannya?

Lampiran Foto

v



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. DATA PRIBADI

Nama : Yulia Sari
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 20 Juli 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jalan. Rumah Potong Hewan No. 127 Mabar
Anak ke : 7 (tujuh)

2. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Alm. Yatimin
Nama Ibu : Mariati
Alamat : Jalan. Rumah Potong Hewan No. 127 Mabar

3. JENJANG PENDIDIKAN

2004-2010 SDN 067250 Medan
2010-2013 MTS Al-Mahrus Medan
2013-2016 SMK Negeri 1 Medan
2017-2022 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

110.17.311



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bila terdapat surat in agar disebutkan
: 2021 tahun terbitnya

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Ketua Jurusan
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 22 Juni 2021.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : YULIA SARI
N P M : 1703110169
Jurusan : Ilmu komunikasi
Tabungan sks : ...136... sks, IP Kumulatif ...3.48

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Peran komunitas kampung Digital kota Medan dalam Mengembangkan skill melalui website	✓ 24/06-2021
2	Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Perubahan Profesi Masyarakat dari Buruh menjadi Pedagang	
3	Perubahan Pola Pikir Masyarakat Terhadap Profesi Akibat Pandemi Covid-19	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik Mahasiswa (DKAM) yang dikeluarkan oleh Dekan.
3. Tanda bukti Lunas Uang/Biaya Seminar Proposal;*)

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Jurusan :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Pemohon,

Medan, tgl. 24 Juni 2021


(..... YULIA SARI)

Ketua,

(.....)

PB : SIGIT HARDIYANTO

Nurhasanah Nasution S.Sos. M.I.kom.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/umsuMEDAN)

SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING Nomor : 708/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Nomor: 975/SK/II.3/UMSU-03/F/2018 Tanggal 15 Rabiul Awwal 1440 H/ 23 November 2018 dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **24 Juni 2021** dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut :

Nama mahasiswa : **YULIA SARI**
N P M : 1703110169
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2020/2021
Judul Skripsi : **PERAN KOMUNITAS KAMPUNG DIGITAL KOTA MEDAN
DALAM MENGEMBANGKAN SKILL MELALUI WEBSITE**
Pembimbing : **SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan yang berpedoman kepada ketentuan sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 975/SK/II.3/UMSU-03/F/2018 Tanggal 15 Rabiul Awwal 1440 H/ 23 November 2018.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 110.17.0311 tahun 2021.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 24 Juni 2022.



Ditetapkan di Medan,

Medan, 14 Dzulqaidah 1442 H
25 Juni 2021 M

Dekan 

Dr. ARIFIN SALEH., S.Sos., MSP.

Tembusan :

1. Ketua P.S. Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 21 September 2021.

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : YULIA SARI
N P M : 1703110169
Jurusan : Ilmu komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor... 708./SK/II.3/UMSU-03/F/2021... tanggal 22 Juni 2021 dengan judul sebagai berikut :

Peran Komunitas Kampung Digital Kota Medan
Dalam Mengembangkan Skill Melalui Website

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir ASLI;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proprosals Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk penguurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

Pembimbing

(.....)
SIGIT HARDIANTO S.Sos., M.I.kom

Pemohon,

(.....)
Yulia Sari

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 1414/UND/II.3-AU/UMSU-03/F/2021

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Hari, Tanggal : Jumat, 26 November 2021

Waktu : 09.00 WIB s.d. 12.00 WIB

Tempat : Online/Daring

Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



SK-4

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
1	DANIRA RATU AMALIA	1703110134	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	PERENCANAAN PUBLIC RELATION RS. COLOMBIA ASIA MEDAN DALAM MEMPERTAHKAN BRAND IMAGE RUMAH SAKIT TERBAIK DAN EXCLUSIVE
2	YULIA SARI	1703110169	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	PERAN KOMUNITAS KAMPUNG DIGITAL KOTA MEDAN DALAM MENGEKSBANGKAN SKILL MELALUI WEBSITE
3	FAIZ MUHSHIY	1703110057	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, SS., M.Hum.	STRATEGI KOMUNIKASI PUBLIC RELATIONS PT. PUPUK ISKANDAR MUDA DALAM MEMBANGUN BRAND AWARENESS
4	YUDA ALHIRINZAH CHAN	1703110050	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. IRWAN SYARI T.JG, S.Sos., M.AP.	STRATEGI KOMUNIKASI KEPALA DESA DALAM MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19 DI DESA PAYA GELI KECAMATAN SUNGGAL KABUPATEN DELI SERDANG
5	IFATUL AZIZAH	1703110180	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN PT. GAYARI GLOBAL PERSADA DALAM POSITIONING PRODUK ES KRIM AICE SUSU TELUR DALAM PERSAINGAN BISNIS

Medan, 20 Rabiul Akhir 1443 H

25 November 2021 M


Dr. Amirul Saleh, S.Sos.,MSP.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : YULIA SARI
NPM : 1703110169
Jurusan : Ilmu komunikasi
Judul Skripsi : Peran komunitas kampung Digital kota Medan Dalam Mengembangkan Skill ~~Masyarakat~~ Melalui Website

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	22/6-21	Acc judul skripsi	
2.	1/7-21	Bimbingan awal proposal	
3.	24/8-21	Revisi dari bimbingan proposal	
4.	21/9-21	Acc Proposal	
5.	26/11-21	Revisi Hasil Proposal	
6.	27/11-21	Revisi Draft wawancara	
7.	23/3-22	Bimbingan Bab 4 Hasil Penelitian	
8.	25/3-22	Bimbingan Bab 4 Pembahasan	
9.	28/3-22	Bimbingan Bab 5 Penutup	
10.	29/3-22	Revisi tambahan Bab 2 Uraian Teori	
11.	31/3-22	Acc sidang skripsi	

Medan, ..31.. Maret.....2022.

Dekan,

(.....)

Ketua Jurusan,

(.....)

Pembimbing,

(Sigit Hardiyanto, M.Si, Kom)



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 561/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2022

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 22 April 2022
Waktu : 08.30 WIB s.d. Selesai
Tempat : Ruang 208-209 FISIP UMSU



Sk-10

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
1	SASWINDI	1603110003	Dra. DEWI KURNIAWATI, M.Si., Ph.D.	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M. I.Kom	MAKNA SIMBOLIK PAKAIAN ADAT SULAM KASAB DI ACEH SINGKIL
2	DIAN HASRI FAROKHI	1603110224	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M. I.Kom	Dr. JUNAIDI, S.Pdi, M.SI	Dra. DEWI KURNIAWATI, M.Si., Ph.D.	STRATEGI KOMUNIKASI KEPALA DESA DALAM MENGINFORMASIKAN WABAH COVID-19 PADA MASYARAKAT DESA URUNG PANE, KEC. SETIA JANJIKAB. ASAHAN
3	YULLIA SARI	1703110169	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	PERAN KOMUNITAS KAMPUNG DIGITAL KOTA MEDAN DALAM MENGEKSPLORESI SKILL MELALUI WEBSITE
4	MAWADDA SAVITRI PILIANG	1803110154	ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom.	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLARHAGA DALAM MENGEKSPLORESI OBJEK WISATA PANTAI ANGGAR DI KOTA SIBOLGA
5	ANGGIE ARISKA	1803110151	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M. I.Kom	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	Dr. JUNAIDI, S.Pdi, M.SI	POLA KOMUNIKASI DAKWAH USTADZAH DALAM MENINGKATKAN SPIRITUAL JAMA'AH PENGAJIAN MARHAMAH

Notulis Sidang :

1.

Ditetapkan oleh :

Rektor

Wakil Rektor



Prok. Dr. Fauzhamad Arifin, SH, M.Hum.

Ketua

Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP.

Medan, 18 Ramadhan 1443 H

20 April 2022 M

Sekretaris



ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom