



Analisis Komunitas Online Girl We Can Terkait Efektivitas Komunikasi Interpersonal antara Pengurus dan Anggota

Danny Halim

danny46halim@gmail.com

Gabrielle Treisyela Dini

gabrielletreisyela@gmail.com

Sherrin Salim

sherrinsalim41@gmail.com

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Abstract

The Covid-19 pandemic has caused communities that previously worked offline to turn online, and the communities that have been online since the beginning have become more. It also has an impact on the online community of Girl We Can. Changes due to the pandemic require that all activities be carried out virtually, including communication. This study was conducted to determine the effectiveness of interpersonal communication between administrators and members in the Girl We Can. The method used is a qualitative phenomenological approach, and data collection techniques using observation and interviews. The results show that there is still a communication gap between the management and members which has a fatal effect on Girl We Can communication, communication between the management and members is still not effective because of the lack of interaction carried out by the administrators in the Girl We Can WhatsApp group which causes a loss of sense of family and increases sense of individualism. So it's important for the community to increase the quantity of interaction, hold offline meetings, involve community members in internal management, and always pay attention to communication within the community and the needs of members such as member psychology.

Keywords: Effectiveness, Interpersonal Communication, Online Community

Abstrak

Pandemi Covid-19 menyebabkan komunitas-komunitas yang sebelumnya berjalan secara offline kini beralih menjadi online, dan komunitas-komunitas yang sejak awal dilakukan secara online menjadi semakin bertambah. Hal tersebut juga berdampak pada salah satu komunitas online Girl We Can. Perubahan akibat pandemi mengharuskan segala kegiatan dilakukan secara virtual, termasuk juga dalam hal berkomunikasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas komunikasi interpersonal antara pengurus dan anggota dalam komunitas online Girl We Can. Metode yang digunakan adalah kualitatif pendekatan fenomenologi, dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah masih ada ketimpangan komunikasi antara pengurus dengan anggota yang berakibat fatal pada komunikasi Girl We Can, komunikasi antara pengurus dan anggota masih belum efektif karena minimnya interaksi yang dilakukan oleh pengurus di grup WhatsApp Girl We Can yang menyebabkan hilangnya rasa kekeluargaan dan meningkatkan rasa individualisme. Sehingga penting untuk komunitas dapat memperbanyak kuantitas interaksi, mengadakan pertemuan secara offline, melibatkan anggota komunitas dalam kepengurusan internal, dan senantiasa memperhatikan komunikasi dalam komunitas serta kebutuhan para anggota seperti psikologi anggota.

Kata Kunci: Efektivitas, Komunikasi Interpersonal, Komunitas Online

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah seluruh kebiasaan manusia di dunia terutama di Indonesia. Marshall McLuhan (Surahman, 2016, h. 3) mengemukakan teori Determinasi yang dapat menjelaskan perubahan yang terjadi pada masyarakat akibat perkembangan teknologi yang tidak terbatas. Determinasi teknologi memberikan pandangan bahwa perilaku setiap individu terkontaminasi oleh budaya baru yang tercipta akibat perubahan teknologi komunikasi (Meisyaroh, 2013, h. 40). Teknologi mulanya tercipta dengan tujuan mempermudah manusia pada berbagai aspek kehidupan, namun seiring berjalannya waktu teknologi dijadikan sebagai bagian dari manusia itu sendiri (Surahman, 2016, h. 33). Dilansir dari Kompas.com (Putri, 2020) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengakui bahwa kemudahan pada berbagai bidang yang diberikan kepada manusia sebagai implikasi yang dirasakan dari perkembangan ilmu dan teknologi. Teknologi yang berpengaruh besar pada perubahan manusia adalah teknologi transportasi, teknologi komunikasi, dan teknologi produksi.

Teknologi transportasi berperan dalam perpindahan barang dan manusia dari satu tempat ke tempat lainnya atau menjadikan tiada batas antar negara-negara di dunia. Teknologi komunikasi menghilangkan ruang dan waktu yang mana manusia dapat saling bertukar informasi dimanapun dan kapanpun. Teknologi produksi menghasilkan sandang, pangan, dan papan. Teknologi yang paling besar implikasinya adalah teknologi komunikasi, yang mana manusia menjadi terbiasa melakukan interaksi jarak jauh.

Teknologi informasi dan komunikasi tidak selalu memberikan dampak positif, namun diiringi juga dengan dampak negatif terhadap perubahan yang dialami oleh manusia. Sebelumnya, teknologi informasi dan komunikasi merupakan gabungan dari teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Teknologi komunikasi merupakan proses produksi suatu alat yang semakin meningkatkan efektivitas dan efisiensi berkomunikasi dengan mengandalkan keilmuan komunikasi seperti sumber, pesan, media, sasaran, dan dampak (Setiawan, 2018, h. 63). Sedangkan teknologi informasi lebih

mengarah pada sumber yang biasanya digunakan dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi merupakan teknologi yang terpenting di abad 21, dimana perubahan-perubahan global terutama bagi kehidupan masyarakat di dunia berawal dari teknologi informasi yang didukung dengan adanya teknologi komunikasi (Setiawan, 2018, h. 64). Maka, teknologi komunikasi dan informasi merupakan perpaduan yang melingkupi secara teknis terkait peralatannya dalam memberikan informasi. Dampak positif dari teknologi informasi dan komunikasi membuat masyarakat secara mudah mengakses layanan seperti belanja *online* dan tiket kereta *online*, mempersingkat waktu, informasi mudah diakses, dan memberi sarana hiburan (kumparan.com, 2021). Sedangkan dampak negatif yang sering dijumpai adalah *hoax*. Terdapat juga dampak negatif terhadap individu (idntimes.com, 2020), yaitu maraknya ketergantungan, performa diri semakin menurun, kemalasan merajalela, menjadi lebih individualis, dan angka kejahatan semakin meningkat. Perihal dampak positif yang ditimbulkan dari teknologi informasi dan komunikasi, tidak menutup kemungkinan segala bidang konvensional

akan beralih ke ranah digital seperti *e-commerce*, komunitas online dan lain sebagainya.

Perkembangan teknologi dan komunikasi memunculkan hubungan antar kelompok yang lebih luas serta tidak ada batasan tempat, sehingga memunculkan *global village* yang menyatukan para pengguna ruang siber untuk menjadi satu dengan adanya media online (Rahmania & Pamungkas, 2018, h. 52). Secara umum, komunitas menurut Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan masyarakat Institut Pertanian Bogor dalam Pratama (2020) merupakan suatu kesatuan sosial atau unit yang diorganisasikan dalam suatu kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan bersama dan tujuan yang sama, baik yang bersifat fungsional maupun teritorial. Kegiatan yang dilakukan oleh berbagai komunitas biasanya dilakukan dengan kegiatan turun langsung ke lapangan, ada juga beberapa komunitas yang kegiatannya dilakukan secara online. Namun, akibat pandemi COVID-19, aktivitas komunitas-komunitas yang sebelumnya dilakukan secara offline dialihkan menjadi komunitas online, sehingga komunitas-komunitas online semakin banyak.

Fenomena komunitas online ini telah menjadi bagian dari perkembangan media saat ini (Rahmania & Pamungkas, 2018, h. 52).

Perkembangan komunitas-komunitas yang awalnya hanya terbentuk pada realitas yang nyata kini telah berkembang dengan pesat sehingga muncul bentuk-bentuk baru dari komunitas, dimana komunitas yang sebelumnya terbentuk melalui adanya interaksi atau komunikasi dalam dunia nyata, kini berkat perkembangan teknologi yang sangat memungkinkan adanya adanya kemudahan melakukan komunikasi atau interaksi secara cepat tanpa adanya batasan waktu (Rahmania & Pamungkas, 2018, h. 52). Alasan seseorang masuk dalam komunitas biasanya dikarenakan kebutuhan sosial. Salah satu ahli yang bernama Maslow mengemukakan bahwa dalam hirarki kebutuhan terdapat kebutuhan sosial, dimana suatu individu membutuhkan adanya interaksi dengan manusia lainnya atau biasanya disebut juga dengan hubungan sosial (Rahmania & Pamungkas, 2018, h. 52). Membina suatu hubungan sosial dengan sesama merupakan hal yang penting dimiliki dan

harus dipenuhi oleh setiap orang dalam menjalani kehidupannya. Komunitas online hadir untuk mempermudah manusia dalam melengkapi kebutuhan sosial masyarakat. Akan tetapi, interaksi yang terjalin dalam sebuah komunitas online tidak selalu efektif sebagaimana mestinya. Hal ini mengacu kembali pada dampak negatif yang diberikan dari teknologi komunikasi dan informasi, yaitu meningkatkan rasa individualisme. Sehingga komunikasi yang tercipta dalam komunitas online secara tidak langsung akan terpengaruhi oleh dampak negatif tersebut. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana efektivitas komunikasi antara pengurus dan anggota dalam komunitas online yaitu Girl We Can.

Komunitas Girl We Can merupakan komunitas sosial dari perempuan untuk perempuan yang didirikan oleh Rimma Studio pada tahun 2019. Sebagai sebuah komunitas, Girl We Can memfasilitasi anggotanya dengan menyediakan berbagai platform digital dan sosial media agar setiap anggota dapat saling terhubung satu sama lain. Dengan 500 ribu lebih pengunjung website per bulan, 240 ribu lebih pengikut di media

sosial, dan 2000 anggota komunitas, Girl We Can menjadi wadah bagi perempuan untuk saling memberikan dukungan dalam mencapai kesuksesan dan mengembangkan dirinya. Melalui pemberdayaan komunitas, para anggota dapat saling berinteraksi dan *sharing* mengenai berbagai isu yang ada, mulai dari percintaan, masa depan, karir, *lifestyle*, kesehatan, bisnis, dan lainnya sehingga komunitas menjadi ruang bagi anggota yang membutuhkan *support system* dalam mencapai tujuannya (Girlwecan.com, 2019). Alasan peneliti memilih komunitas Girl We Can dikarenakan masih banyak masyarakat Indonesia yang menganut paham patriarki yang menyebabkan terjadinya ketidaksetaraan gender.

Sebagaimana dilansir dalam nasional.kompas.com (2016) yang bertajuk “Perempuan Indonesia Masih Dalam Belenggu Diskriminasi”. Berita tersebut secara jelas mengukuhkan bahwa perempuan masih sering mengalami tindakan kekerasan, stigma sosial, domestikasi, dan marginalisasi oleh masyarakat luas di tengah era modern saat ini. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan konsep gender pada laki-laki dan

perempuan yang menyebabkan timbulnya *stereotype* pada perempuan yang berupa ketidakmampuan kaum perempuan menjadi pemimpin atau manajer dan berujung pada sikap diskriminasi. *Stereotype* ini masih bertahan hingga sekarang meskipun pemerintah sudah meresmikan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2017 Tentang Kesetaraan Gender dimana perempuan memperoleh hak yang sama dengan laki-laki di bidang apapun (Yulianti, Putra, & Takanjanji, 2018, h. 19). Oleh sebab itu, komunitas Girl We Can hadir sebagai gerakan sosial yang memperjuangkan dan mengedepankan hak-hak perempuan. Beranjak dari hal tersebut, komunitas Girl We Can sangat menarik untuk diteliti yang mana komunitas ini tentunya mengalami banyak kendala dikarenakan adanya stigma masyarakat yang kuat terhadap paham patriarki.

Sebelumnya, sudah terdapat beberapa penelitian yang juga mengangkat tema serupa, seperti penelitian dari Cut Nadya Nanda dan Rita Destiwati tahun 2018 yang berjudul “Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur ‘HamurRinspiring’ di Media Sosial Line”. Hasil yang diperoleh dari penelitian

ini adalah adanya kesamaan identitas antar anggota komunitas HAMUR yang berasal dari keluarga yang *broken home*, tidak adanya aturan tertentu secara tertulis untuk mengatur komunikasi antar anggota dan dalam proses berkomunikasi primer terdapat perbedaan bahasa dalam berkomunikasi dan proses sekunder yaitu komunikasi melalui media LINE untuk berkomunikasi jarak jauh. Aspek-aspek tersebut memiliki hubungan dengan pola komunikasi virtual yang terbentuk pada komunitas HAMUR, dimana pola komunikasinya adalah pola komunikasi semua arah atau terbuka, sehingga semua anggota dapat secara bebas berkomunikasi, komunikasi yang sering dilakukan juga mengenai masalah percintaan, jodoh dan lain-lain. Penelitian lainnya dilakukan oleh Angga Supri Andana tahun 2018 yang bertajuk “Interaksi Sosial Dalam Virtual Community (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain *Game Online Clash of Clans* (COC) *Clans* Trans Jogja 2)”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah proses interaksi sosial dalam *virtual community* didasarkan pada proses terjadinya, yang berupa proses disosiatif dan proses *accommodation*. Kedua proses tersebut

menimbulkan kompetisi, kontroversi dan konflik. Ciri-ciri *virtual community*, yaitu identifikasi, hobi yang sama, dan memiliki akses informasi. Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Dony Arung Triantoro pada tahun 2019 bertajuk “Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja”. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa komunitas virtual cenderung mengindikasikan konflik antar anggota yang disebabkan adanya kesalahpahaman dalam memahami pesan dalam ruang komunikasi, adanya sensitivitas terhadap simbol tertentu, hingga *cyberbullying* yang menyebabkan terfragmentasinya anggota dalam komunitas tersebut. Sebagian besar konflik terjadi akibat kecenderungan dimana anggota tidak dapat memposisikan diri dalam komunitas virtual yang memiliki keterbatasan sebagai media interaksi bersama.

Mengacu pada penelitian sebelumnya yang telah membahas komunitas online terkait pola-pola komunikasi, proses interaksi, dan konflik sosial, penelitian ini dilakukan untuk meneliti efektivitas komunikasi antara pengurus dan anggota dalam komunitas Girl We Can dimana tujuan dari penelitian adalah memberikan pandangan terkait

komunikasi yang efektif antara pengurus dan anggota dalam komunitas Girl We Can yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan bagi komunitas online lainnya.

METODE

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan permasalahan penelitian yang secara fundamental berhubungan dengan manusia. Pendekatan kualitatif mempelajari data yang diperoleh untuk meneliti fenomena terkait subjek penelitian mulai dari perilaku, persepsi, motivasi, hingga tindakan secara alamiah atau natural (Sugiyono, 2011, h. 9). Penelitian dilakukan secara daring dikarenakan pada dasarnya komunitas Girl We Can hadir sebagai komunitas online yang melengkapi kebutuhan sosial masyarakat. Sehingga tidak memiliki lokasi penelitian yang signifikan atau dapat dikatakan lokasi penelitiannya berada di jaringan online atau virtual. Jumlah anggota komunitas Girl We Can yang dihitung dari grup WhatsApp sebanyak 252 anggota.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipasi yang jenisnya partisipan

sebagai pengamat (*participant as observer*) dan wawancara. Observasi partisipasi (Hartono, 2018, h. 31) merupakan metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian untuk menelusuri data-data nonverbal yang muncul dalam interaksi dan komunikasi pada kondisi sebenarnya. *Participant as observer* (Hasanah, 2016, h. 31) dimaksudkan peneliti berbaur dengan subjek penelitian, tetapi tidak ikut andil dalam berbagai aktivitasnya atau peneliti berperan sebagian dalam kelompok yang diteliti. Dalam penelitian ini, dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan untuk terjun ke lapangan, peneliti bergabung dalam komunitas Girl We Can sejak 24 Februari 2021 untuk mendapatkan data-data seputar komunikasi yang terjalin antara anggota dengan pengurus maupun antar sesama anggota, dimana peneliti berpartisipasi dalam Grup WhatsApp “Semangat ya Beb-GWC” dan tidak mengaku sebagai pengamat. Mulanya, peneliti mendapatkan akses bergabung dalam grup WhatsApp melalui link yang terletak pada bio instagram Girl We Can Official. Selanjutnya, hingga saat ini, peneliti masih termasuk dalam keanggotaan komunitas Girl We Can dan

secara bersamaan peneliti juga masih melakukan observasi guna mendapatkan data-data yang memadai serta sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Menurut Rosaliza (2015, h. 71) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian sosial, teknik ini digunakan ketika subjek kajian (informan) dan peneliti melakukan tatap muka dalam proses mendapatkan informasi untuk keperluan data primer. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta-fakta, perasaan, keinginan, kepercayaan dan lain-lain., namun wawancara yang dilakukan juga tergantung pada keadaan, kondisi, dan situasi. Wawancara dalam penelitian kualitatif merupakan proses yang penting. Peneliti mulai melakukan wawancara via WhatsApp pada tanggal 6 April 2021, 7 April 2021, dan 17 Mei 2021, lalu peneliti juga melakukan wawancara melalui E-mail yang dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021. Wawancara yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mencari informasi dan fakta-fakta seputar komunitas Girl We Can. Peneliti melakukan wawancara via WhatsApp dan Email dikarenakan para

pengurus anggota komunitas mempunyai kepentingan lain sehingga hanya memungkinkan untuk wawancara via WhatsApp dan E-mail, apalagi di tengah pandemi Covid-19. Adapun pengurus yang kami wawancara via WhatsApp dan E-mail, yaitu Resi Deriana selaku direktur komunitas dan Resty Savira selaku *Community Officer*.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Dalam penelitian ini, analisis data berdasarkan modifikasi metode Stevick-Colaizzi-Keen sebagai berikut (Sugiyono, 2015, h. 329):

1. Deskripsi pengalaman peneliti terkait fenomena yang diteliti.
2. Peneliti mencari data melalui pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dan tidak berulang.
3. Data-data dikelompokkan sesuai makna-maknanya dan deksripsi tekstural.
4. Peneliti merefleksikan deskripsi yang telah dilakukan dan memperkaya kerangka fenomena serta deskripsi fenomena dialami.

5. Peneliti mendeskripsikan keseluruhan makna dan esensi dari pengalaman.

Peneliti membuat *composite textural-structural description* dari makna dan esensi pengalaman yang telah dideskripsi serta menjadikan deskripsi universal yang mewakili keseluruhan subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Komunitas Girl We Can dibentuk oleh Rimma Studio, dimana komunitas tersebut merupakan turunan dari Rimma Studio. Rimma studio sendiri telah berdiri sejak tahun 2016 dan bergerak di bidang pemasaran dan periklanan. Rimma studio juga memiliki media digitalnya sendiri, yaitu Rimma.co yang mana dipergunakan sebagai media digital bagi para wanita yang ingin menggapai cita-citanya. Rimma.co memberikan konten-konten yang informatif serta inspiratif guna mendukung karir, financial, kewirausahaan dan perawatan diri mereka. Kemudian, sejak tahun 2019 pada bulan April, para pengurus Rimma Studio memutuskan dan sepakat untuk membentuk sebuah komunitas yang secara intens mendukung para wanita yang ada di dunia, yaitu Girl We Can. Beberapa media

sosial dari Rimma.co diganti menjadi Girl We Can, seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan lain sebagainya. Akan tetapi, website dari Rimma.co tidak diganti dan tetap aktif hingga saat ini. Hal ini dikarenakan website tersebut masih digunakan sebagai sumber keuangan dari Rimma studio, yang mana mewadahi para pengurus Rimma Studio untuk membuat konten berupa artikel-artikel. Komunitas Girl We Can juga memiliki platform website tersendiri, yaitu girlwecan.com yang secara khusus untuk mendiskusikan masalah para wanita.

Alasan terbentuknya komunitas Girl We Can adalah para pengurus Rimma Studio mencermati bahwa keadaan saat ini masih banyak para wanita yang sedang kesulitan dalam membangun karirnya. Namun, konten-konten yang diberikan oleh Rimma Studio dinilai masih kurang memberikan dukungan untuk para wanita dan masih menyangkut berbagai brand-brand yang menjalin kerja sama dengan Rimma Studio. Oleh karena itu, mereka menganggap diperlukan sebuah komunitas yang dapat menyediakan berbagai bantuan berupa edukasi dan lainnya, yang berguna untuk para wanita dan tentunya lebih intens lagi. Sehingga, komunitas Girl We

Can menegaskan pula bahwa digital media komunitas ini diperuntukkan bagi para wanita guna memberikan dukungan dalam bidang karir, usaha, dan keterampilan. Selain itu juga memberikan mereka keleluasaan dalam menanyakan seputar karir, usaha, dan masalah lainnya pada digital media komunitas Girl We Can.

Girl We Can merupakan komunitas sosial dari perempuan untuk perempuan yang didirikan oleh Rimma Studio pada tahun 2019, dimana Rimma Studio dan Girl We Can dinaungi oleh PT. Kontenusa Karya Mitra, perusahaan pribadi yang mencakup media dan jasa periklanan. Hal ini membuat struktur dan peran di dalam komunitas masih merupakan struktur internal yang belum dicampur tangani oleh member komunitas atau umum. Secara bersamaan, Rimma Studio menjadi *stakeholder* dari komunitas Girl We Can dengan tiga orang pemegang saham, yaitu Resi Deriana, M. Rifqi, dan Laras Mukti yang sebagian juga terlibat dalam struktur komunitas. Secara rinci, struktur dan peran dalam komunitas Girl We Can akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Resi Deriana - Direktur

Mengatur keseluruhan strategi Girl We Can, merencanakan dan mengarahkan keseluruhan konten dan aktivitas di Girl We Can, dan memberikan arahan ke tim dengan memberikan tugas serta target yang ingin dicapai.

2. Cindy Heronita - *Community Manager*

Memegang strategi *community activity* dan *engagement* di semua platform Girl We Can, membantu strategi promosi konten dan aktivitas di media sosial Girl We Can, membantu koneksi antara brand *partnership* dengan Girl We Can, dan membantu Girl We Can mengadakan kegiatan online atau offline dengan komunitas.

3. Resty Savira - *Community Officer*

Memoderasi dan merencanakan *community activity* dan *engagement* di

semua platform Girl We Can, membantu memoderasi setiap aktivitas online seperti kegiatan *giveaway* hingga mengirimkan produk ke pemenang, membantu mendata komunitas Girl We Can dari online maupun offline, dan membantu Girl We Can mengadakan kegiatan online atau offline dengan komunitas.

4. Pritha Moniaga - Head of Content

Memegang perencanaan untuk konten di *Girlwecan.com* dan *Newsletter* Girl We Can, mengatur jadwal dan memberi arahan untuk para penulis lepas dimana saat ini Girl We Can memiliki empat orang penulis lepas yang tersebar di beberapa kota, dan membantu Girl We Can mengadakan kegiatan online dengan komunitas.

5. Annisa Dhiayu - Social Media Officer

Memegang strategi konten dan aktivitas di seluruh media sosial Girl We Can (Instagram, Facebook, Twitter), menjadwalkan penayangan konten di media sosial, dan membantu strategi promosi konten dan aktivitas di media sosial Girl We Can.

6. Mita Rizky Noviana - Graphic Designer

Mengerjakan segala kebutuhan desain konten Girl We Can.

Berdasarkan hasil observasi dalam grup WhatsApp Girl We Can bertajuk “*Semangat ya Beb-GWC*” sebagai jalur komunikasi utama komunitas, terdapat empat orang pengurus di antaranya Resi, Resty dengan nama panggilan Eci, Cindy, dan Laras yang tidak termasuk dalam struktur komunitas namun merupakan perwakilan dari Rimma Studio. Grup Whatsapp komunitas telah memiliki anggota sebanyak 254 orang yang secara signifikan terus bertambah sejak tahun

2019, namun beberapa saat yang lalu peneliti menemukan bahwa sebanyak dua anggota meninggalkan grup komunitas sehingga terdapat 252 orang. Melalui wawancara dengan Resi selaku direktur komunitas, peneliti menemukan data bahwa seluruh pengurus beserta anggota komunitas Girl We Can merupakan perempuan sebagaimana disebutkan dalam motto komunitas bahwa Girl We Can merupakan komunitas, media, dan *support system* bagi perempuan untuk menggapai cita-citanya. Adapun anggota dari komunitas Girl We Can secara garis besar merupakan para perempuan yang berusia 18 hingga 25 tahun. Peneliti tidak menemukan informasi rinci mengenai umur dari setiap anggota yang telah bergabung karena Girl We Can tidak mendata informasi pribadi calon anggota secara rinci sehingga pengurus juga mengetahui pemetaan umur secara keseluruhan saja. Namun, dapat diketahui bahwa anggota Girl We Can rata-rata memiliki tingkat pendidikan yang cukup tinggi, mulai dari SMA, SMK, hingga S1 atau lebih tinggi lagi yang peneliti dapatkan setelah melakukan observasi dari aktivitas di grup Whatsapp. Anggota Girl We Can juga memiliki profesi yang

bervariasi mulai dari pelajar, mahasiswi, *fresh graduate*, *first-jobber*, *entrepreneur*, *freelancer*, pegawai kantoran, serta pegawai pabrik. Anggota Girl We Can berdomisili dari berbagai penjuru di Indonesia dengan suku dan agama yang berbeda-beda, karena siapa saja dapat ikut bergabung dalam komunitas yang bergerak secara digital ini.

Visi dan misi dari komunitas Girl We Can adalah sebagai wadah bagi perempuan untuk berbagi cerita, bertanya seputar karir, bisnis, jurusan kuliah, juga tentang kehidupan pribadi seperti tips merawat diri dan problema kehidupan lainnya, anggota dapat bergabung dengan ruang yang bisa mendukung aktivitas mempromosikan usaha yang sedang dirintis atau jasa *freelance* ataupun *side job*, membagikan lowongan pekerjaan dan mencari pekerjaan, dan *networking* serta berkolaborasi antar anggota. Tujuan dari komunitas Girl We Can adalah memajukan para perempuan secara *soft skill* maupun *hard skill* dan meningkatkan rasa percaya diri dari para anggota melalui adanya sesi *sharing* dalam komunitas. Grup komunitas memiliki tradisi yang cukup unik yang mana anggota baru melakukan perkenalan dan menyapa para

anggota serta admin lainnya. Bahasa formal nan santai merupakan bahasa keseharian yang digunakan oleh para anggota dan pengurus komunitas saat berinteraksi namun tentu tetap mengutamakan sopan santun dan etika. Penggunaan bahasa formal nan santai bertujuan agar para anggota yang baru pertama kali masuk tidak malu atau tidak segan melakukan interaksi dengan anggota lainnya sehingga akan membangun suasana yang *enjoy* dalam komunitas tersebut. Selain itu, ikatan sosial yang dibangun dalam komunitas ini cukup baik dilihat dari adanya kolaborasi-kolaborasi usaha antar anggota komunitas yang alhasil menjadi partner kerja.

Topik-topik yang sering dibahas dalam grup WhatsApp sebagian besar merupakan informasi seputar lowongan pekerjaan, promosi usaha atau bisnis anggota, informasi terkait webinar atau seminar, hingga informasi seputar vaksin dan pandemi. Terkadang diskusi berjalan dengan baik dengan keaktifan atau respon dari para anggota dan admin yang tinggi, namun kadang kala diskusi dalam komunitas juga tidak berjalan dengan baik. Peneliti melihat bahwa sebagian besar pertanyaan anggota yang berorientasi di

luar konteks yang disebutkan sebelumnya, kurang direspon atau menciptakan diskusi antar anggota. Girl We Can tidak hanya memfasilitasi media sosial berupa grup WhatsApp, namun juga Instagram, Twitter dengan *username* @girlwecan, Facebook dengan nama Rimma.co, dan web resmi girlwecan.com. Media Instagram, Twitter, dan Facebook digunakan komunitas Girl We Can sebagai wadah untuk mempublikasikan konten-konten inspiratif, tips, dan informasi menarik lainnya. Sedangkan web Girlwecan.com dan grup WhatsApp digunakan komunitas untuk melakukan interaksi sehari-hari antar anggota. Media sosial komunitas Girl We Can, mulai dari Instagram, Twitter, dan Facebook menyediakan ruang diskusi publik yang dapat dilihat dari adanya *live* Instagram, sesi tanya jawab melalui *question box* fitur Instagram, *giveaway*, dan lain-lainnya. Sehingga publik dapat mengetahui bahwa komunitas ini berfokus pada perempuan dan dapat ikut serta dalam diskusi komunitas secara digital.

Sebagai bagian dari anggota komunitas, peneliti pernah mengirimkan informasi seputar webinar. Namun, informasi ini tidak direspon oleh satu

orang anggota pun yang penasaran atau tertarik. Peneliti menemukan bahwa admin komunitas sangat jarang muncul dalam grup WhatsApp Girl We Can, dan jarang untuk berdiskusi seputar permasalahan perempuan, bahkan terdapat beberapa pertanyaan oleh anggota tetapi kebanyakan tidak dijawab atau tertimbun dengan promosi lainnya, selain itu, sering kali pertanyaan seputar kehidupan tidak digubris oleh anggota komunitas dan hanya berakhir tenggelam oleh chat dari anggota lain yang melakukan promosi usaha, lowongan pekerjaan, ataupun kegiatan. Padahal jumlah anggota Grup WhatsApp sebanyak 242 anggota, namun yang sering melakukan interaksi dalam grup hanya sebanyak 10 orang saja, sisanya memilih hanya diam dan membaca pesan-pesan yang terdapat dalam grup WhatsApp. Para admin komunitas beberapa kali mempromosikan kegiatan di grup Whatsapp Girl We Can, yang sering kali merupakan kegiatan kerja sama komunitas dengan brand. Selain itu, para admin juga kerap kali membagikan kegiatan yang dibuat oleh Rimma Studio. Namun, kegiatan-kegiatan tersebut tidak pernah melibatkan partisipasi anggota secara langsung terkait tujuan,

perencanaan, dan penyelenggaraan kegiatan.

Berdasarkan hasil wawancara, komunitas Girl We Can dapat terbentuk dan bisa bertahan sampai saat ini, karena masih banyak perempuan-perempuan yang membutuhkan tempat untuk bisa menjadi saluran untuk menyuarakan suara hati mereka, seperti peran perempuan di tengah masyarakat yang masih dianggap lemah mulai dari bidang pekerjaan, pendidikan dan lain sebagainya. Dari hal ini, komunitas mengalami perkembangan mulai dari anggotanya yang semakin banyak bahkan berasal dari berbagai daerah, dan juga semakin banyak perempuan yang berani *speak up* mengenai hak mereka, kejenuhan mereka terhadap maraknya pelecehan seksual, dan lain sebagainya, salah satunya melalui kampanye. Hal ini juga yang membuat perubahan di tengah masyarakat, dimana masyarakat menjadi lebih *aware* terhadap kasus-kasus yang dimana perempuan menjadi korban, yang terkadang sering disepelekan bahkan sampai menyalahkan korban tersebut, seperti pelecehan terhadap perempuan yang terkadang masyarakat memperlakukan pakaian si perempuan. Stigma seperti ini yang

membuat terkadang perempuan menjadi takut untuk menjadi dirinya sendiri.

efektif sebagai berikut (Afriyadi, 2015, h. 366):

Analisis dan Pembahasan

Efektivitas secara harfiah dipahami sebagai tolak ukur yang menyatakan seberapa jauh target dan tujuan telah tercapai (Mugiono, 2017, h. 4). Menurut Mahmudi (2005 dalam Afriyadi, 2015, h. 363) efektivitas mendefinisikan hubungan antara hasil atau *output* dengan tujuan, dimana semakin dekat *output* dengan tujuan yang diharapkan maka semakin efektif *input* atau usaha yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti berorientasi pada efektivitas dari komunikasi yang tercipta dalam organisasi, dimana komunitas merupakan bagian dari organisasi. Komunikasi yang terjalin dalam organisasi merupakan komunikasi interpersonal karena menghubungkan antara individu yang satu dengan individu lainnya, baik dari pengurus ke anggota maupun antar anggota. Komunikasi interpersonal yang efektif dalam sebuah organisasi meliputi adanya pertukaran informasi sehingga menghasilkan pemahaman yang sama. Indikator komunikasi interpersonal yang

1. Keterbukaan

Keterbukaan dinilai dari tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama terbuka dengan lawan bicara, bukan serta merta menceritakan semua riwayat hidup melainkan tidak menyembunyikan sesuatu atau rahasia. Kedua memberikan respon yang apa adanya atau jujur dimana ketika stimulus datang, komunikator atau komunikan memberikan tanggapan yang sebenar-benarnya. Apabila komunikator atau komunikan diam, tidak kritis, dan tidak tanggap terhadap stimulus merupakan percakapan jemuk. Ketiga terkait kepemilikan perasaan dan pikiran, yang mana komunikator dan komunikan berkomunikasi diawali dengan kata “saya”

ketika menyatakan perasaan dan pikiran.

2. Empati

Definisi empati adalah kemampuan individu memahami situasi orang lain dari sudut pandang orang tersebut atau memposisikan diri kita sebagai orang tersebut. Sedangkan simpati terhadap orang lain, memiliki afeksi yang sama seperti orang lain merasa sedih, maka kita juga turut sedih.

3. Sikap mendukung

Hubungan interpersonal yang efektif selalu disertai dengan sikap mendukung. Beberapa bentuk sikap mendukung, yaitu tidak mengkritik, spontan, dan sesuai dengan proporsi. Dengan adanya sikap mendukung, komunikasi terbuka dan empati akan tercapai.

4. Kesetaraan

Komunikasi interpersonal yang disertai dengan

suasana setara maka akan menjadi komunikasi yang efektif. Suasana setara akan tercipta apabila antar lawan bicara saling mengaggap dirinya bernilai dan berharga serta memiliki sesuatu yang penting untuk disampaikan. Maka dari itu, berbeda pendapat dan pertikaian dalam hubungan interpersonal dinilai sebagai kesetaraan.

Dalam meninjau efektivitas komunikasi interpersonal antara pengurus dan anggota komunitas Girl We Can, peneliti menggunakan empat indikator yang telah dideskripsikan secara singkat di atas, antaranya ada keterbukaan, empati, sikap mendukung, dan kesetaraan. Apabila keempat indikator tersebut terpenuhi, maka komunikasi yang terjalin dinilai efektif. Pertama yang ditinjau adalah unsur keterbukaan. Berdasarkan hasil penelitian, pengurus tidak melakukan perkenalan kepada seluruh anggota dimana hanya para anggota baru yang melakukan perkenalan sesuai format yang telah diberikan oleh pengurus. Perkenalannya mencakup nama, umur, serta pekerjaan

yang sedang diampu oleh diri mereka. Maka, hanya dari sisi anggota yang terbuka dengan pengurus, tetapi pengurus tidak terbuka dengan para anggotanya. Setidaknya ada perkenalan juga dari pengurus meskipun hanya memperkenalkan nama lengkap dan umur serta nama panggilan. Kemudian, terkadang ketika ada anggota yang mempromosikan atau mempertanyakan sesuatu, pengurus akan memberikan respon positif dan disampaikan secara jujur kepada anggota tersebut serta percakapan yang dilakukan pengurus diawali dengan kata “aku” seperti “aku sangat suka sama bisnismu”. Akan tetapi, respon dari pengurus amat jarang terlihat dalam Grup WhatsApp, maka seringkali juga terjadi percakapan yang jemu. Oleh sebab itu, keterbukaan antara pengurus dengan anggota masih belum terwujud dikarenakan belum ada keterbukaan dari sisi pengurusnya dan jarang respon atau tanggapan dari pengurus terhadap anggotanya.

Pengurus dari komunitas Girl We Can terlihat sangat jarang muncul di grup WhatsApp meskipun beberapa kali melakukan interaksi dengan anggota melalui sapaan dan bertegur salam ketika

anggota baru masuk atau pun ketika pengurus memiliki waktu luang. Hal ini peneliti asumsikan melalui pengamatan ketika terdapat anggota terdesak dan membutuhkan saran, tidak ada pengurus yang ikut membantu. Kebanyakan respon diberikan oleh para anggota yang membentuk adanya interaksi interpersonal antar anggota, bukan antara pengurus dan anggota. Sehingga peneliti menilai bahwa empati yang diberikan oleh pengurus terhadap anggota sangat minim. Berbeda dengan grup Whatsapp, peneliti melihat bahwa pengurus komunitas sangat aktif di media sosial, terutama Instagram. Pengurus sering kali berbalas pesan dan berinteraksi dengan anggota melalui fitur-fitur Instagram seperti *live* maupun *question box*. Melalui interaksi ini, peneliti menilai bahwa pengurus sangat berempati dengan pengikutnya dimana pengurus memberikan saran dan pandangan dari sudut pandang dirinya yang sangat membantu pengikut bersangkutan. Sehingga dalam indikator empati antara pengurus dan anggota Girl We Can secara keseluruhan belum terwujud dikarenakan adanya ketidakseimbangan antara interaksi pengurus di media komunikasi utama

komunitas yaitu WhatsApp dengan media sosial Instagram.

Dalam komunitas Girl We Can, sikap mendukung telah diciptakan oleh pengurus dimana para admin grup WhatsApp tidak pernah memberikan kritikan yang keras, melainkan saran-saran dan dukungan terhadap anggotanya. Pengurus juga mengetahui dengan baik proporsi pesan yang harus diberikan dan sesuai dengan keinginan anggotanya. Akan tetapi, kenyataannya meskipun sikap mendukung telah tercipta dalam grup WhatsApp, tidak menjamin terwujudnya keterbukaan dan empati antara pengurus dengan anggota. Peneliti menemukan faktor paling penting untuk mewujudkan keterbukaan dan empati, yaitu kuantitas keberadaan admin dalam grup WhatsApp. Indikator terakhir yaitu kesetaraan dalam komunitas Girl We Can, pengurus grup WhatsApp memberikan keleluasaan bagi anggotanya dalam menyampaikan segala jenis pesan, kecuali pesan yang berbaur sara. Keleluasaan yang diberikan pengurus menciptakan banyaknya perbedaan pendapat dalam komunitas, sehingga seluruh anggota merasa bernilai dan bermakna. Maka dari itu, dalam komunitas Girl We Can, proses komunikasinya

didasari dengan adanya kesetaraan antar para anggota.

Sebagaimana telah ditelaah oleh peneliti, secara garis besar efektivitas komunikasi interpersonal antara pengurus dan anggota masih belum cukup efektif, yang dinilai melalui rendahnya dua dari empat indikator yang telah peneliti paparkan, yaitu keterbukaan dan empati dari pengurus. Berdasarkan hasil penelitian dan observasi, peneliti menemukan bahwa faktor utama yang menyebabkan kurang efektifnya komunikasi interpersonal komunitas adalah minimnya interaksi antara pengurus dan anggota di grup WhatsApp. Padahal grup WhatsApp memiliki peran penting sebagai saluran komunikasi utama dari komunitas, dimana grup WhatsApp merupakan wadah untuk saling berinteraksi antara pengurus dengan anggota maupun antara sebaliknya, apalagi di tengah pandemi COVID-19. Namun, seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, pengurus komunitas cenderung hanya berfokus pada media sosial yang dimiliki oleh komunitas daripada interaksi dengan para anggota di grup WhatsApp. Hal ini dapat disebabkan karena para admin dan juga anggota

komunitas yang pasif dalam menanggapi pesan-pesan yang disampaikan oleh anggota lainnya. Banyak pertanyaan yang ditanyakan oleh anggota komunitas yang tidak digubris padahal jumlah anggota dalam grup mencapai 252 anggota dimana banyak topik yang bisa dibicarakan namun kebanyakan interaksi yang dilakukan hanya sekedar mempromosikan bisnis atau usaha mereka dan menyambut anggota baru.

Argumen yang telah diberikan peneliti di atas, yakni efektivitas komunikasi antara pengurus dengan anggota masih belum efektif, didukung dengan definisi efektivitas itu sendiri, dimana hasil dilapangan sesuai dengan tujuan yang telah dirancang sebelumnya. Tujuan yang ingin dicapai oleh komunitas Girl We Can adalah memajukan para perempuan secara *soft skill* maupun *hard skill* dan meningkatkan rasa percaya diri dari para anggota melalui adanya sesi *sharing* dalam komunitas. Upaya yang dilakukan komunitas Girl We Can untuk mencapai tujuannya yaitu mencanangkan visi dan misi komunitas yang berbunyi sebagai wadah bagi perempuan untuk berbagi cerita, bertanya seputar karir, bisnis, jurusan kuliah, juga tentang

kehidupan pribadi seperti tips merawat diri dan problema kehidupan lainnya, anggota dapat bergabung dengan ruang yang bisa mendukung aktivitas mempromosikan usaha yang sedang dirintis atau jasa *freelance* ataupun *side job*, membagikan lowongan pekerjaan dan mencari pekerjaan, dan *networking* serta berkolaborasi antar anggota. Kenyataannya dalam proses di lapangan sendiri, grup WhatsApp komunitas Girl We Can cenderung digunakan untuk mempromosikan bisnis masing-masing anggota, mencari lowongan pekerjaan, dan bahkan mempromosikan kegiatan yang diselenggarakan oleh pengurus komunitas.

Seharusnya topik-topik yang disampaikan dalam grup WhatsApp sesuai dengan visi dan misi dari komunitas itu sendiri. Maka dari itu, *soft skill* dan *hard skill* dari para anggota tidak meningkat serta rasa percaya diri dari para anggota tidak dapat diukur dikarenakan sesi *sharing* dalam komunitas jarang terjadi. Padahal, awal terbentuknya komunitas Girl We Can bermula adanya kesadaran dari para pengurus Rimma Studio terhadap kesulitan yang dialami oleh para wanita dalam membangun karirnya. Namun,

pengurus komunitas tidak rutin memperhatikan para anggotanya dan lebih berfokus pada media sosial lainnya, yaitu Instagram. Para anggota posisinya masih membutuhkan peningkatan *soft skill* dan *hard skill* karena rata-rata anggota yang bergabung dalam komunitas Girl We Can berada di rentang usia 18 hingga 25 tahun dan berprofesi sebagai pelajar, mahasiswi, *fresh graduate*, *first-jobber*, *entrepreneur*, *freelancer*, pegawai kantoran, serta pegawai pabrik.

Peneliti juga memetakan dampak-dampak yang terjadi dalam komunitas Girl We Can akibat ketidakefektifan komunikasi antara pengurus dengan anggota. Pertama, hilangnya rasa kekeluargaan dalam komunitas yang mana menimbulkan sikap acuh tak acuh anggota terhadap admin dan antar anggota. Tidak adanya kekeluargaan dalam komunitas dapat menciptakan permasalahan yang lebih besar lagi, yaitu bubarnya komunitas. Hal ini ditinjau dari sikap acuh tak acuh anggota antar anggota, ketika ada anggota yang keluar dan tidak ada yang peduli, sehingga dapat memicu anggota lainnya untuk melakukan hal yang sama karena tidak ada kepedulian yang didapat dan tidak mendapatkan benefit. Buktinya

berdasarkan hasil penelitian, terjadi penurunan anggota dalam komunitas Grup Girl We Can dari 254 menjadi 252 dan tidak ada yang mempertanyakan keluarnya dua anggota tersebut serta kedua anggota yang keluar tidak memberikan pamit kepada pengurus maupun anggota lainnya. Kedua, tujuan komunitas yang menyimpang seperti yang telah dijabarkan di atas oleh peneliti, dimana komunitas menjadi tempat pemasaran bagi anggota dan tempat pencarian pekerjaan. Sehingga psikologi dari para anggotanya menjadi terabaikan dan para anggota tidak dapat mengembangkan kepribadian yang lebih baik serta pengetahuan-pengetahuan yang seharusnya didapatkan anggota, tidak tersampaikan dan diterima oleh anggota yang berada dalam grup WhatsApp komunitas.

Menindaklanjuti dampak yang telah dianalisis, peneliti menemukan bahwa terdapat dua faktor lainnya yang menjadi akar masalah dari minimnya interaksi dalam grup WhatsApp sebagai media komunikasi utama komunitas, yaitu perencanaan kegiatan yang tidak melibatkan keputusan anggota dan pengurus yang tidak memiliki waktu luang untuk aktif di grup komunitas. Faktor

pertama kelompok analisis didasari oleh keterlibatan *stakeholder* komunitas, yaitu Rimma Studio dalam penyelenggaraan kegiatan komunitas. Sehingga kegiatan komunitas tidak sepenuhnya berorientasi untuk anggota, namun berorientasi pada kepentingan dari Rimma.co yaitu kerja sama yang menghasilkan *profit*. Sedangkan faktor kedua didasari oleh merangkapnya admin komunitas sebagai karyawan Rimma Studio yang memiliki jabatan cukup tinggi dengan jumlah yang sangat sedikit yaitu empat orang. Apabila dianalisis secara rasional, tentunya admin akan lebih memprioritaskan urusan-urusan berbasis *profit* karena tanpa pemasukan, baik Rimma Studio maupun komunitas Girl We Can tidak dapat melakukan performa secara maksimal.

Menurut William C. Schutz (dalam Afriyadi, 2015, h. 368) terdapat tiga jenis kebutuhan dasar yang terkandung dalam komunikasi interpersonal, antara lain kasih sayang, diikutsertakan, dan kontrol. Kasih sayang merupakan kebutuhan setiap individu dimana tiap individu selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhannya baik itu disukai maupun disayangi oleh individu lain; diikutsertakan berarti individu dianggap dan diakui

keberadaannya, apabila kebutuhan ini tidak terpenuhi, individu akan cenderung anti sosial atau *hyper* sosial. Anti sosial identik dengan individu yang takut berkomunikasi, kurang personal, dan cemas dalam berhubungan. Alasannya karena takut salah menyampaikan sesuatu, sehingga kehilangan perhatian orang lain. Individu yang sangat patuh disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri dimana individu cenderung meremehkan diri sendiri. Sehingga kontrol memiliki peran untuk meningkatkan rasa percaya diri seseorang. Dalam kasus komunitas Girl We Can, terlihat bahwa ketiga jenis kebutuhan dalam komunikasi interpersonal tidak terpenuhi.

Berdasarkan paparan sebelumnya, kegiatan komunitas Girl We Can tidak pernah melibatkan anggota dalam perencanaannya dikarenakan kepengurusan yang masih internal. Hal ini tentu membuat anggota merasa tidak dianggap dan diakui keberadaannya dalam komunitas yang kemudian berdampak pada perasaan kasih sayang. Ketidakaktifan pengurus dalam berinteraksi dan berdiskusi dengan anggota juga menyebabkan tidak adanya kontrol yang dilakukan oleh pengurus

kepada para anggotanya. Para anggota akan cenderung lebih leluasa dan aktif apabila dilibatkan dalam kegiatan komunitas, sehingga rasa percaya diri mereka juga akan meningkat dan tidak meremehkan dirinya sendiri. Melalui kontrol ini pula, anggota yang takut untuk bersosialisasi akan lebih membuka dirinya untuk berkomunikasi dalam komunitas. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa komunitas Girl We Can tidak memenuhi kebutuhan dasar komunikasi interpersonal dari tiap anggotanya.

SIMPULAN

Komunitas Girl We Can merupakan hasil transformasi yang disebabkan oleh teknologi informasi dan komunikasi. Peneliti menemukan bahwa dalam komunitas tersebut, masih ada ketimpangan komunikasi antara pengurus dengan anggota yang kemudian berakibat fatal pada komunikasi itu sendiri. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara, yang kemudian dianalisis menggunakan metode fenomenologi. Melalui data dan analisis yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwa komunikasi antara pengurus dan anggota dalam komunitas Girl We Can masih belum efektif. Hal yang mendasari

ketidakefektifan tersebut adalah minimnya interaksi yang dilakukan oleh pengurus di grup WhatsApp Girl We Can. Faktor penyebab minimnya interaksi ini disebabkan oleh merangkapnya pekerjaan dari pengurus komunitas sehingga tidak sepenuhnya berorientasi kepada komunitas yang kemudian menyebabkan dampak bagi komunitas itu sendiri, yaitu hilangnya rasa kekeluargaan dan tidak terwujudnya tujuan yang membangun komunitas.

Rasa kekeluargaan yang hilang didasari juga oleh dampak negatif dari teknologi komunikasi dan informasi terhadap individu, yakni meningkatnya rasa individualisme. Sehingga apabila komunikasi antara pengurus dengan anggota tidak efektif, maka individualisme anggota pun semakin meningkat ditambah dengan bentuk komunitas yang merupakan komunitas online. Oleh karena itu, penting bagi komunitas untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi antara pengurus dan anggota untuk mempertahankan eksistensi dan efektivitas komunikasi dalam komunitas. Melalui penelitian ini, diharapkan komunitas Girl We Can dan komunitas online lainnya dapat memperhatikan kembali keefektifan komunikasi dan interaksi yang telah

terjalin. Untuk meningkatkan efektivitas ini, komunitas dapat memperbanyak kuantitas interaksi pengurus dengan anggota, mengadakan pertemuan secara offline, melibatkan anggota komunitas dalam kepengurusan internal, dan senantiasa memperhatikan komunikasi dalam komunitas serta kebutuhan para anggota seperti psikologi anggota.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi, F. (2015). Efektivitas Komunikasi Interpersonal Antara Atasan dan Bawahan Karyawan PT. Borneo Enterprindo Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 362-376.
- Andana, A. S. (2018). *Interaksi Sosial Dalam Virtual Community: Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC)*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018). <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/30264/1/11730062_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf>
- Girlwecan.com. (2019). *Komunitas Girl We Can*. <<https://www.girlwecan.com/>>
- Hartono, J. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Idntimes.com. (2020). 5 Dampak dari Kemajuan Teknologi, Tak Selamanya Positif. <<https://www.idntimes.com/tech/trend/ten-da-bersajak-nations/dampak-dari-kemajuan-teknologi-c1c2/5>>
- Kumparan.com. (2021). Dampak Positif Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Era Digital. <<https://kumparan.com/berita-update/dampak-positif-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-di-era-digital-luvWuBWRpZs/full>>
- Meisyaroh. (2013). Determinisme Teknologi Masyarakat Dalam Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, 1(1), 3-40.
- Mugiono, I. (2017). Efektivitas Pengawasan Izin Penyiaran TV Kabel Berlangganan oleh Komisi Penyiaran Indonesia Daerah (KPID) Riau di Kota Pekanbaru. *JOM FISIP*, 4(2), 1-15.
- Nanda, C. N., & Destiwati, R. (2018). Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur "HAMURinspiring" di Media Sosial Line. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 34-50.
- Nasional.kompas.com. (2016). Perempuan Indonesia Masih Dalam Belenggu Diskriminasi. <<https://nasional.kompas.com/read/2016/08/21/16192911/perempuan.indonesia.masih.dalam.belenggu.diskriminasi?page=all>>
- Pratama, C. D. (2020). Komunitas dalam Perspektif Sosiologi. *Kompas.com*. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/07/182940069/komunitas-dalam-perspektif-sosiologi?page=all>
- Putri, A. S. (2020). Pengaruh Perkembangan Ilmu dan Teknologi Terhadap Perubahan Ruang. *Kompas.com*. <<https://www.kompas.com/skola/read/2020/06/24/163000969/pengaruh-perkembangan-ilmu-dan-teknologi-terhadap-perubahan-ruang?page=all>>
- Rahmania, N, Z., & Pamungkas, I. N. A. (2018). Komunikasi Interpersonal Komunitas Online. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 51-66.
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 71-79.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *SIMBOLIKA*, 4(1), 62-72.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Surahman, S. (2016). Determinasi Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media terhadap Seni Budaya Indonesia. *Jurnal Rekam*, 12(1), 31-42.
- Triantoro, D. A. (2019). Konflik Sosial dalam Komunikasi Virtual di Kalangan Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 135-150.

Dinamika Sosial Budaya, Vol . 24, No.2, Desember 2022, pp 301 - 324
p-ISSN : 1410-9859 & e-ISSN : 2580-8524
<http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>

Yulianti, R., Putra, D. D., & Takanjanji, P. D.
(218). Women Leadership: Telaah
Kapasitas Perempuan Sebagai Pemimpin.

*Jurnal Politik dan Sosial
Kemasyarakatan, 10(2), 14-29.*