Ahmadin, Lucky Nugroho, Erini Junita Sari, Mustopa, Imanuddin Hasbi, Nurul Islam, Agung Kurniawan, Emanuel Omedetho Jermias, Nina Putri Hayam Dey, Abdul Rahman, Aditya Eka Putra, Ade Putra Ode Amane, Yeyen Subandi, Brian L Djumaty

Sosiologi Ruang Virtual

Sosiologi Ruang Virtual

Ahmadin, Lucky Nugroho, Erini Junita Sari, Mustopa, Imanuddin Hasbi, Nurul Islam, Agung Kurniawan, Emanuel Omedetho Jermias, Nina Putri Hayam Dey, Abdul Rahman, Aditya Eka Putra, Ade Putra Ode Amane, Yeyen Subandi, Brian L Djumaty

Penerbit widina

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

Tim Penulis:
Ahmadin, Lucky Nugroho, Erini Junita Sari, Mustopa, Imanuddin Hasbi, Nurul Islam, Agung Kurniawan, Emanuel Omedetho Jermias, Nina Putri Hayam Dey, Abdul Rahman, Aditya Eka Putra, Ade Putra Ode Amane, Yeyen Subandi, Brian L. Djumaty.

Desain Cover:
Fawwaz Abyan

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Ahmadin

ISBN:
978-623-459-361-7

Cetakan Pertama:
Februari, 2023

Hak Cipta 2023, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2023
by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung
All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG
(Grup CV. Widina Media Utama)
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina
Telepon (022) 87355370

Kata Pengantar

Alhamdulillah rasa syukur patutlah pada kesempatan ini kami curahkan kehadirat Allah SWT, karena berkat Rahmat, Hidayah, dan Inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Buku dengan judul “Sosiologi Ruang Virtual”.

Buku ini merupakan salah satu wujud perhatian penulis terhadap realitas atau fakta sosial yang kerap kali terjadi dalam hidup bermasyarakat. Yang dimana hal ini tak bisa lepas dari fakta bahwa manusia adalah makhluk sosial dan selalu membutuhkan orang lain di sekitarnya. Seiring berkembangnya zaman di era yang serba canggih seperti saat ini, teknologi sudah sangat berkembang. Teknologi memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, salah satunya komunikasi. Sehingga bentuk komunikasi diera yang serba canggih ini bisa dilakukan dengan berbagai cara.

Sehingga kehadiran buku ini tentunya dapat diselesaikan karena kontribusi dan bantuan dari semua pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penyusun menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang sudah banyak memberikan konstribusi dalam proses penyusunan buku ini.

Sebagai insan yang penuh kekurangan dan kekhilafan, tentunya Buku ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat kami harapkan. Akhirnya kami berharap semoga kehadiran buku ini bermanfaat bagi kita semua, amien.

Februari, 2023

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
BAB 1 TERBENTUKNYA MASYARAKAT VIRTUAL **1**
A. Pendahuluan 2
B. Pengertian Masyarakat Virtual 4
C. Internet Mencipta Masyarakat Virtual 8
D. Media Sosial Membentuk Komunitas Virtual 11
E. Masyarakat Virtual Dalam Realitas dan Kesadaran Palsu 18
F. Rangkuman Materi 19
BAB 2 INTERAKSI MASYARAKAT DI ERA NEW NORMAL **25**
A. Pendahuluan 26
B. Interaksi Masyarakat di Era New Normal 29
C. Rangkuman Materi 36
BAB 3 KELOMPOK SOSIAL MASYARAKAT VIRTUAL **43**
A. Pendahuluan 44
B. Internet 45
C. Media Sosial 46
D. Komunitas Virtual 48
E. Kelompok Sosial Masyarakat Virtual 49
F. Konflik di Dalam Kelompok Masyarakat Sosial Virtual 52
G. Etika di Kelompok Sosial Masyarakat Virtual 55
H. Komunitas Virtual: Perspektif Bisnis 56
I. Komunitas Virtual: Perspektif E-Health 58
J. Komunitas Virtual: Perspektif Pengembangan Karir 59
K. Rangkuman Materi 60
BAB 4 KARAKTERISTIK DAN PRILAKU MASYARAKAT VIRTUAL **65**
A. Masyarakat Virtual 69
B. Ciri-Ciri Masyarakat Virtual 71
C. Karakteristik Masyarakat Virtual 74
D. Fitur Masyarakat Virtual 75
E. Masyarakat Virtual Dengan Anggota Terbanyak 75
F. Kode Etik Tidak Tertulis Dalam Komunitas Virtual 76

G. Rangkuman Materi 80
BAB 5 SOLIDARITAS MASYARAKAT VIRTUAL 85
A. Pendahuluan 86
B. Solidaritas Sosial 87
C. Bentuk – Bentuk Solidaritas 92
D. Kelompok Sosial 96
E. Media Sosial 98
F. Motivasi Menggunakan Media Sosial 100
G. Masyarakat Virtual 101
H. Rangkuman Materi 104
BAB 6 MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG VIRTUAL 107
A. Pendahuluan 108
B. Konsep Media Sosial 110
C. Media Sosial Sebagai Ruang Publik 113
D. Ruang Virtual & Jejaring Sosial 117
E. Rangkuman Materi 123
BAB 7 PERILAKU MENYIMPANG MASYARAKAT VIRTUAL 127
A. Pendahuluan 128
B. Selayang Pandang Perilaku Menyimpang 130
C. Perilaku Menyimpang Dalam Perspektif Sosiologis 132
D. Kejahatan Mayantara (Cybercrime) 134
E. Perilaku Menyimpang Dunia Virtual 135
F. Rangkuman Materi 141
BAB 8 VIRTUAL POLICE DAN SOCIAL ORDER DI DUNIA MAYA 145
A. Pendahuluan 146
B. Kejahatan Siber di Indonesia 150
C. Pembentukan Virtual Police 155
D. Urgensi Keteraturan Sosial di Dunia Maya 161
E. Rangkuman Materi 164
BAB 9 MASYARAKAT VIRTUAL DAN PERILAKU KONSUMTIF 167
A. Pengantar 168
B. Lahirnya Masyarakat Virtual 169
C. Perubahan Perilaku Masyarakat Virtual 178
D. Rangkuman Materi 182

BAB 10 AGAMA DAN KESALEHAN SOSIAL MASYARAKAT VIRTUAL 187
A. Pendahuluan 188
B. Realitas Masyarakat Virtual 192
C. Transformasi Sosial Keagamaan di Jagad Virtual 200
D. Pendangkalan Kesalehan di Jagad Virtual 204
E. Rangkuman Materi 207
BAB 11 PASAR ONLINE SEBAGAI MEDIA INTERAKSI SOSIAL 211
A. Pendahuluan 212
B. Pengertian Pasar 215
C. Peran Serta Fungsi Dari Pasar 218
D. Jenis-Jenis Pasar Online 219
E. Benefit Pasar Online 221
F. Pengertian Media Sosial 222
G. Interaksi Sosial 225
H. Interaksi Sosial Sebagai Dasar Proses Sosial 227
I. Rangkuman Materi 229
BAB 12 VIRTUAL OFFICE SEBAGAI RUANG KERJA DUNIA MAYA 233
A. Pendahuluan 234
B. Sejarah Realitas Virtual 235
C. Gambaran Umum Virtual Office 237
D. Virtual Office Working 238
E. Virtual Value Chain 239
F. Virtualbox 243
G. Metodologi Pengembangan Sistem 244
H. Virtual Office Ditinjau Dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata 245
I. Virtual Office Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik 247
J. Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik 248
K. Rangkuman Materi 250
BAB 13 DEMOKRASI MASYARAKAT VIRTUAL 255
A. Revolusi Industri 4.0 256

B. Demokrasi Virtual 258
C. Rangkuman Materi 265
BAB 14 BENTUK-BENTUK GERAKAN SOSIAL DI DUNIA VIRTUAL 271
A. Pengantar 272
B. Gerakan Sosial di Dunia Virtual 272
C. Dampak Gerakan Sosial Virtual Bagi Kehidupan Masyarakat 274
D. Dampak Gerakan Sosial Virtual Bagi Penegakan Hukum di Indonesia 274
E. Rangkuman Materi 275
GLOSARIUM 277
PROFIL PENULIS 285

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 1: TERBENTUKNYA MASYARAKAT VIRTUAL

Dr. Ahmadin, S.Pd., M.Pd

Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar

BAB 1

TERBENTUKNYA MASYARAKAT VIRTUAL

A. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terutama informasi dan dan komunikasi sebagai produk modernisasi, pada kenyataannya membawa perubahan fundamental dalam kehidupan manusia. Kompleksitas perubahan tersebut dapat dilihat pada semua aspek kehidupan manusia: sosial, politik, hukum, budaya, ekonomi, dan lainnya. Dengan demikian, untuk ikut ambil bagian dan menjadi aktor dalam panggung kehidupan berbasis teknologi modern yang digital itu maka prasyarat yang harus dimiliki seseorang adalah keterampilan yang terkait dengan itu atau yang populer dengan sebutan melek teknologi.

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat, lebih jauh juga telah mengubah pola-pola interaksi dan bentuk relasi sosial manusia dari kencenderungan hubungan berbasis territorial menjadi deteritorial. Serentak dengan itu, konsep komunitas juga mengalami perubahan paradigma dari syarat ruang geografis sebagai tempat hidup dan berinteraksi menjadi ruang sosial baru dalam dunia maya sebagai duplikasi ruang nyata. Konsekuensi logis dari perubahan pola interaksi tersebut yakni memunculkan apa yang disebut manusia digital (Ahmadin, 2012).

Tipologi masyarakat yang berinteraksi dan berkomunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung (face to face) seperti itu, antara lain digambarkan dalam karya Hans Dieter Evers dan Rudiger Korff “Urbanisme di Asia Tenggara: Makna dan Kekuasaan dalam Ruang-ruang Sosial” (2002).

DAFTAR PUSTAKA

Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora*, *6*(4), 470-482.

Ahmadin, A. (2012). "Paradox Manusia Digital", in *Membangun Masyarakat Beradab.* Makassar: Pijar Press.

Ahmadin, A. (2013). *Dialektika Ruang dan Proses Produksi Sosial (Studi Sosiologi Pola Pemukiman Etnik Di Makassar)* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

Ahmadin, A. (2016). *Pesona Realitas Palsu.* Makassar: Giatmedia.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.

Becker, T. (1981). Teledemocracy-Bringing power back to people. *Futurist*, *15*(6), 6-9.

Bidgoli, H. (2003). *Encyclopedia of Information Systems: EJ* (Vol. 2). Academic Press.

Cohen-Almagor, R. (2013). Internet history. In *Moral, ethical, and social dilemmas in the age of technology: Theories and practice* (pp. 19-39). IGI Global.

Demartoto, A. (2013). Realitas Virtual Realitas Sosiologi. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, *2*(1).

Dihni, Vika Azkiva. "10 Negara di Dunia Terbaik Untuk Kerja Jarak Jauh 2022", https://databoks.katadata.co.id, diakses 22 Nopember 2022

Evers, H. D., & Korff, R. (2002). *Urbanisme di Asia Tenggara: Makna dan kekuasaan dalam ruang-ruang sosial*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. OUP Oxford.

Haryadi, R. (2009). *Demam Blackberry: Dari Barack Obama hingga Luna Maya*. Hikmah.

Kamel Boulos, M. N., Giustini, D. M., & Wheeler, S. (2016). Instagram and WhatsApp in health and healthcare: An overview. *Future internet*, *8*(3), 37.

Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi,* Jakarta: Rineka Cipta.

Loudon, Traver. (2003). *Essential of Management Information System*, V. New Jersey: Apper Saddle River.

McIntosh, K. (2008). The social construction of virtual space. *Michigan Sociological Review*, 196-214.

Nistanto, Reska K. (2014). "BlackBerry Umumkan Jumlah Pengguna Aktif BBM", *tekno.kompas.com,* 30 September.

Parsell, M., & Townley, C. (2012). Virtual communities, Ethics of. In *Encyclopedia of applied ethics* (pp. 495-502). Academic.

Piliang, Yasraf Amir. (2001). "Cyberpace, Cyborg, dan Cyber-Feminism: Politik Teknologi dan Masa Depan Relasi Gender". Jurnal Perempuan No. 18, Jakara: Yayasan Perempuan,

Raharjo, A. (2002). *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi.* Bandung: Citra Aditya Bakti.

Riadi, I. (2017). Forensic investigation technique on android's blackberry messenger using nist framework. *International Journal of Cyber-Security and Digital Forensics*, *6*(4), 198-206.

Sanjaya, Makroen. "Semua Akan Virtual Pada Waktunya" Republika.co.id, 29 Juni 2020.

Shen, L., & Li, Y. (2009, September). The Study about On-Line Information Interaction in Virtual Community Affecting Internet User's Consumption Role Changing. In *2009 International Conference on Management and Service Science* (pp. 1-6). IEEE.

Shields, R. (2005). *The virtual*. Routledge.

Stephenson, N. (2003). *Snow crash: A novel*. Spectra.

Tjiptono. (2003). *E-Business.* Jakarta: Erlangga.

https://hmn.wiki/id/CSCW, Kerja Kooperatif Yang Didukung Komputer, diakses 22 Nopember 2022.

Yunita, Rahmi. (2018). "Internet Sebagai Media Masyarakat Virtual: Studi Kasus Penamaan Budaya Menulis Surauparabek.or.id", *Shaut al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip & Dokumentasi*, vol. 10. No. 2. Juli-Desember 2018.

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 2: INTERAKSI MASYARAKAT DI ERA NEW NORMAL

Dr. Lucky Nugroho., S.E., M.M., MAk., MSc

Universitas Mercu Buana

BAB 2

INTERAKSI MASYARAKAT DI ERA NEW NORMAL

A. PENDAHULUAN

Dinamika perkembangan teknologi informasi, komputer dan internet dalam 5 tahun terakhir ini begitu cepat dan telah berdampak pada seluruh kehidupan masyarakat. Terdapat dua faktor utama yang menyebakan penggunaan teknologi informasi, komputer dan internet menjadi sangat masif digunakan yaitu (i) revolusi industri 4.0, dan (ii) pandemi Covid-19. Menurut Fasa et al. (2020), dan Irwansyah et al. (2021) sejarah revolusi industri 4.0 adalah sebagai berikut:

- Periode akhir tahun 1700 s.d awal tahun 1800 disebut dengan Revolusi Industri 1.0, dimana perkembangan industri ditandai dengan inovasi mekanisasi seperti penemuan mesin uap, penemuan mesin tekstil, dll;
- Periode awal abad 20, yaitu disebut dengan Revolusi Industri 2.0, dimana perkembangan industri ditandai dengan inovasi listrik, dan mekanisasi dalam produksi bergeser kepada produksi yang bersifat massal;
- Periode awal tahun 1950 s.d awal 1980 disebut dengan Revolusi Industri 3.0, dimana perkembangan industri ditandai dengan inovasi komputer dan robot. Dengan demikian, komputer telah menggantikan manusia sebagai operator;
- Periode awal 1980 s.d saat ini atau disebut dengan Revolusi Industri 4.0, dimana perkembangan industri ditandai dengan inovasi teknologi

DAFTAR PUSTAKA

Aida, N. R., & Ratriani, V. R. (2020). *Larangan Mudik 2020, antara Cegah Virus Corona dan Dampak Ekonomi*. Www.Kompas.Com. https://www.kompas.com/tren/read/2020/04/22/133325865/larangan-mudik-2020-antara-cegah-virus-corona-dan-dampak-ekonomi?page=all

Annur, C. M., & Ahdiat, A. (2022a). *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022

Annur, C. M., & Ahdiat, A. (2022b). *Ini Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak pada Oktober 2022*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/11/23/ini-media-sosial-dengan-pengguna-terbanyak-pada-oktober-2022

Annur, C. M., & Ahdiat, A. (2022c). *Jumlah Pengguna Spotify Tembus 456 Juta Orang per Kuartal III-2022*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/12/01/jumlah-pengguna-spotify-tembus-456-juta-orang-per-kuartal-iii-2022

Annur, C. M., & Ahdiat, A. (2022d). *Seberapa Sering Warga Indonesia Belanja Online?* Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/10/seberapa-sering-warga-indonesia-belanja-online

Annur, C. M., & Bayu, D. J. (2021a). *Kebutuhan Pembayaran Digital Jadi Faktor Utama Masyarakat RI Pakai E-Wallet*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/kebutuhan-pembayaran-digital-jadi-faktor-utama-masyarakat-ri-pakai-e-wallet

Annur, C. M., & Bayu, D. jarot. (2021b). *75,21 Juta Masyarakat Indonesia Telah Terima Dua Dosis Vaksin Covid-19*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/03/7521-juta-masyarakat-indonesia-telah-terima-dua-dosis-vaksin-covid-19

Annur, C. M., & Mutia, A. (2021). *Jumlah Pelanggan Netflix Sebanyak 213,56 Juta Orang Pada Kuartal III 2021*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/jumlah-pelanggan-netflix-sebanyak-21356-juta-orang-pada-kuartal-iii-2021

Annur, C. M., & Mutia, A. (2022). *Terus Meningkat, Jumlah Penduduk RI Tembus 275, 77 Juta hingga Pertengahan 2022*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/07/terus-meningkat-jumlah-penduduk-ri-tembus-275-77-juta-hingga-pertengahan-2022

Apriani, & Irfan, P. (2017). Aplikasi E-Tourism sebagai Pendukung Promosi Pariwisata di Pulau Lombok. *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*, 356–361.

Azizi, M., Umiyati, H., Nugroho, L., Utami, A. R., Sudirman, A., Aryani, L., Irwansyah, R., Purbowo, P., Mardiana, S., Witi, F. L., Pratiwi, C. P., Syahputra, S., Hanika, I. M., & Johassan, D. M. R. Y. (2022). EFFECTIVE DIGITAL MARKETING. In D. E. Putri & E. P. Sari (Eds.), *CV WIDINA MEDIA UTAMA*. CV WIDINA MEDIA UTAMA.

Elza Astari Retaduari. (2022). *2 Maret 2020, Saat Indonesia Pertama Kali Dilanda Covid-19*. Nasional.Kompas.Com. https://nasional.kompas.com/read/2022/03/02/10573841/2-maret-2020-saat-indonesia-pertama-kali-dilanda-covid-19

Fasa, I., Febrianty, M., Khoerulloh, A. K., Arisa, A., Utami, W., Santoso, I. R., Arifudin, O., Suganda, A. D., Nugroho, L., & Haerany, A. (2020). *Eksistensi Bisnis Islami Di Era Revolusi Industri 4.0*. Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com

Hiyanti, H., Nugroho, L., Sukmadilaga, C., & Fitrijanti, T. (2019). Peluang dan Tantangan Fintech (Financial Technology) Syariah di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, *5*(03), 326–333.

Irwansyah, R., Syahputra, D., Ningsih, S., Hasan, M., Kristanto, T., Nugroho, L., Triwardhani, D., Marwan, D., Febrianty, F., Sudarmanto, E., BS, D. A., Sudirman, A., & Manggabarani, A. S. (2021). Marketing Digital Usaha Mikro. In *Widina Bhakti Persada Bandung*. Widina Bhakti Persada Bandung.

Jayani, D. H., & Siringoringo, J. (2020). *Asal Usul Virus Corona Masuk ke Indonesia*. Katadata.Co.Id. https://katadata.co.id/timdatajournalism/analisisdata/5ecb63ef78264/asal-usul-virus-corona-masuk-ke-indonesia

Jayani, D. H., & Yudhistira, A. W. (2020). *Zoom Jadi Aplikasi Favorit untuk Komunikasi Virtual Selama Pandemi*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/10/05/zoom-jadi-aplikasi-favorit-untuk-komunikasi-virtual-selama-pandemi

Jihad, F. M., Nugroho, L., & Sugiarti, D. (2022). Kajian Pengembangan Bisnis Syariah di Era Digitalisasi. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(3), 1167–1168.

Kodrat Setiawan. (2021). *Pemerintah Pakai Istilah PPKM, Apa Bedanya dengan PSBB?* Bisnis.Tempo.Co. https://bisnis.tempo.co/read/1420962/pemerintah-pakai-istilah-ppkm-apa-bedanya-dengan-psbb?page_num=1

Mahdi, M. I. (2022). *Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022*. Dataindonesia.Id. https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022

Maria, Kasmo, A. B. P., & Nugroho, L. (2022). Kajian Penggunaan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Pendapatan UMKM pada Sektor Makanan (Studi Kasus Ayam Gepuk Pak Gembus). *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(4), 1669–1678.

Maulaa, M. R. (2020). *Indonesia Impor 2 Juta Avigan untuk Berantas Virus Corona, Peneliti Korea Selatan Justru Was-was dengan Efek Sampingnya*. Www.Pikiran-Rakyat.Com. https://www.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-01354389/indonesia-impor-2-juta-avigan-untuk-berantas-virus-corona-peneliti-korea-selatan-justru-was-was-dengan-efek-sampingnya?page=3

Muniarty, P., Bairizki, A., Sudirman, A., Wulandari, W., Anista, J. S. A., Elistia, E., Satriawan, D. G., Putro, S. E., Suyatno, A., Setyorini, R., Putra, S., Nugroho, L., Nurfadilah, D., Samidi, S., Arfah, A., & Fitriana, F. (2021). Kewirausahaan. In *CV Widina Media Utama*. CV WIDINA MEDIA UTAMA.

Nugraheny, D. E., & Galih, B. (2021). *Dimulai 6 Mei, Ini Rincian Aturan Larangan Mudik Lebaran 2021*. Nasional.Kompas.Com. https://nasional.kompas.com/read/2021/05/03/05440091/dimulai-6-mei-ini-rincian-aturan-larangan-mudik-lebaran-2021

Nugroho, L. (2021). Konsep Pembangunan dan Pengembangan Desa Digital. In *Pengantar Manajemen Potensi Desa* (Issue 1, pp. 132–142).

Nugroho, L., Badawi, A., & Hidayah, N. (2022). How Indonesian Women Micro and Small Entrepreneurs Can Survive in Covid-19 Pandemic ? *Amalee: Indonesian Journal of Community Research & Engagement*, *3*(1), 215–222.

Nugroho, L., & Chowdhury, S. L. K. (2015). Mobile Banking for Empowerment Muslim Women Entrepreneur: Evidence from Asia (Indonesia and Bangladesh). *Tazkia Islamic Finance and Business Review*, *9*(1), 83–100.

Nugroho, L., Hidayah, N., Badawi, A., & Ali, A. J. (2019). Socialization of mobile banking and internet banking for mikro and small entrepreneur (gender and business sector perspective- Kemayoran night market community). *ICCD*, *2*(1), 419–426.

Pardede, J. F., Nugroho, L., & Hidayah, N. (2022). Analisa Urgensi Digitalisasi dan Laporan Keuangan Bagi UMKM. *Jurnal Cakrawala*, *2*(4), 1531–1542.

Putra, T., & Gunawan, A. (2021). *Halodoc, Atasi Pandemi di Garda Depan*. Www.Cnbcindonesia.Com/. https://www.cnbcindonesia.com/news/20211207110027-4-297228/halodoc-atasi-pandemi-di-garda-depan

Rhenaldy, Nugroho, L., & Sugiarti, D. (2022). Kajian Jasa Endorsement Media Sosial Tiktok Berdasarkan Perspektif Syariah. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(3), 1179–1188.

Sabiila, S. I. (2022). *Kasus Corona Pertama di Indonesia, Ini Kilas Balik Usai 2 Tahun Berlalu*. News.Detik.Com. https://news.detik.com/berita/d-5964691/kasus-corona-pertama-di-indonesia-ini-kilas-balik-usai-2-tahun-berlalu/2

Sabki, M. (2022). *Suasana RS Covid-19 Wisma Atlet Jelang Penutupan 31 Desember*. Www.Cnbcindonesia.Com.

https://www.cnbcindonesia.com/news/20221227160721-7-400557/suasana-rs-covid-19-wisma-atlet-jelang-penutupan-31-desember

Ulya, F. N., & Carina, J. (2022). *PPKM Dicabut, Kemenkes: Tidak Perlu Lagi WFH, tetapi...* Nasional.Kompas.Com. https://nasional.kompas.com/read/2022/12/31/07014151/ppkm-dicabut-kemenkes-tidak-perlu-lagi-wfh-tetapi

Viva. (2021). *Lebih dari 22 Ribu Orang Meninggal Akibat Covid-19 pada 2020*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/28/lebih-dari-22-ribu-orang-meninggal-akibat-covid-19-pada-2020

Wicaksono, B. D. (2020). *Sulit Cari Obat? Inilah 7 Aplikasi Apotek Online Terbaik*. Www.Idntimes.Com. https://www.idntimes.com/tech/gadget/nena-zakiah-1/aplikasi-apotek-online-terbaik?page=all

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 3: KELOMPOK SOSIAL MASYARAKAT VIRTUAL

Erini Junita Sari, BA (Hons), M.Sc.

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Banjarmasin

BAB 3

KELOMPOK SOSIAL MASYARAKAT VIRTUAL

A. PENDAHULUAN

Teknologi di dunia semakin berkembang dan tentunya tidak pernah berhenti menghasilkan berbagai produk dengan basis teknologi. Produk teknologi yang beragam tersebut dibuat guna memberikan kemudahan dan manfaat untuk manusia. Selain memfasilitasi kebutuhan akan informasi, ilmu pengetahuan, berita, internet juga dapat digunakan sebagai sarana serta media komunikasi untuk penggunanya, seperti chatting, panggilan video, panggilan suara, dan unggahan. Saat ini berbagai fitur tersebut dapat ditemukan di berbagai platform media sosial. Interaksi-interaksi di platform media sosial tersebut juga menghasilkan komunitas virtual.

Komunitas Virtual (Virtual Community) merupakan satu elemen penting yang melibatkan ikatan dan budaya. Sebagian pendapat ahli ada mengatakan bahwa Komunitas Virtual muncul dan berkembang di dalam media komunikasi elektronik. Menurut Ling (2004), terdapat tiga jenis komunitas, yaitu: (1) komunitas berdasarkan kekerabatan, (2) komunitas lokalitas, dan (3) komunitas pikiran. Ketiga tipe komunitas ini dapat ditemukan juga di dalam komunitas yang dibentuk di internet (Li, 2014). Sebuah kelompok dapat dikatakan sebagai komunitas apabila orang-orang di dalamnya memiliki kesamaan dan menjalin komunikasi berdasarkan kesamaan tersebut, kemudian menggunakan kode atau simbol yang sama yang hanya dipahami oleh komunitas itu sendiri. Komunitas-komunitas

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, Rangga. (2015). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru. Jurnal Komunikasi, 2(2) Universitas Riau.

Agus, Salim. 2006. Teori dan Paradigma Penelitian Sosial. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Berger, Peter. L. & Luckman, Thomas. 1990. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan.* LP3ES. Jakarta.

Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Prenada Media. Jakarta

Dasuki, Muhammad Ramdon. (2016). Media Sosial: Antara Kebutuhan dan Ancaman, 8(2), 14.

Demartoto, Argyo. 2007. *Mosaik dalam Sosiologi*. UNS Press. Surakarta De Vito, J.A. 2003. *Human Communication the Basic Course*. Ninth Edition.

Huffaker, D.A., and Calvert, S.L. 2005. *Gender, Identity, and Language Use in Teenage Blogs*. Journal of Computer Mediated Communication, 10 (2). Article http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue2/huffaker.html

Jaffe, et al. 2004. *Language and Women's Place*. Harper & Row. New Hamsphire.

Jones, S. 1999. *Doing Internet Research.* Sage Publications. California.

Kang, Kyeong & Ng, Tina. (2016). "A New Collaborative Digital Social Space" dalam Journal of Internet Social Networking & Virtual Communities. University of Technology, Sydney, Australia. Volume 2016, ID. 794062, Tahun 2016. (hlm 1-2)

Kompas, 17 Oktober 2005

Kusumaningtyas, Ratih Dwi 2010. Peran Media Sosial Online (facebook) sebagai saluran self disclosure remaja putri di Surabaya (studi deskriptif kualitatif mengenai peran media sosial online (facebook) sebagai saluran self disclosure remaja putri di Surabaya). Skripsi. FISIP Universitas Pembangunan Nasional „Veteran" Jawa Timur.

Li, H. (2014). Virtual Community Studies : A Literature Review , Synthesis and Research Agenda. Proceedings of the Americas Conference on Information Systems, New York, (January 2004).

Littlejohn, S.W. 1998. *Theories Of Human Communication*. Albuquerque. New Mexico.

Moleong, Lexy J. 2007. Metode penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Morissan, Corry Andhy Wardhani. 2009. Teori Komunikasi. Bogor : Ghalia Indonesia.

Nasrullah, Rulli. 2016. Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi). Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Nova, Yohana. (2014). "Perilaku Komunikasi Kelompok virtual community Kaskus Regional Riau Raya" dalam Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Jurusan Komunikasi. Universitas Riau, Pekanbaru. Volume 17, Nomor.2, Tahun 2014 (hlm. 120)

Othmani, L., & Bouslama, N. (2015a). Perceived Quality of a Virtual Community and Its Components : An Exploratory Investigation. Journal of Internet Social Networking & Virtual Communities, 2015. https://doi.org/10.5171/2015.

Othmani, L., & Bouslama, P. N. (2015b). Highlighting the Influence of Virtual Communities on the Online Shopper Trust. Journal of Internet Social Networking & Virtual Communities, 2015. https://doi.org/10.5171/2015.603496

Pavlik, J.V. 2000. *New Media Technology: Cultural and Commercial Perspective*. Allyn and Bocon. USA

Pawito. 2007. Penelitian Komunikasi Kualitatif. Yogyakarta: LKIS. Puntoadi, Danis. 2011. Menciptakan penjualan Melalui Media Sosial. Jakarta: PT. Elex Komputindo.

Piliang, Yasraf Amir. 2001. *Cyberspace, Cyborg dan Cyber-Feminism: Politik Teknologi dan Masa Depan Relasi Gender*. Dalam Jurnal Perempuan No. 18. Yayasan Jurnal Perempuan. Jakarta.

Putri, Dibyareswari Utami. 2012. Peran Media Baru Dalam Membentuk Gerakan Sosial (studi kasus pada individu yang terlibat dalam IndonesiaUnite di Twitter). Skripsi. FISIP Universitas Indonesia.

Raharjo, A. 2002. *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi.* PT Citra Aditya Bakti. Bandung.

Rheingold, B. H. (2005). The Virtual Community : Table of Contents.

Simangunsong, B. A. (2017). Interaksi Antarmanusia Melalui Media Sosial Facebook Mengenai Topik Keagamaan. Jurnal ASPIKOM, 3(1), 65-76.

Simpson, J. (2002). Computer-mediated communication. Journal Volume 56/4.

Slouka Mark. 1999. *Ruang Yang Hilang: Pandangan Humanis Tentang Budaya Cyberspace Yang Merisaukan*. Mizan. Bandung

Susilo, Rachmad K Dwi. 2008. *20 Tokoh Sosiologi Modern: Biografi Para Peletak Sosiologi Modern*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta

Tjiptono. 2003. *E-Bussiness*. Penerbit Erlangga. Jakarta

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 4: KARAKTERISTIK DAN PRILAKU MASYARAKAT VIRTUAL

Mustopa, M.Ag

STID Albiruni Cirebon

BAB 4

KARAKTERISTIK DAN PRILAKU MASYARAKAT VIRTUAL

Sudah menjadi kecenderungan manusia dalam menjalankan hidupnya selalu berkelompok, berkumpul, dan bermasyarakat. Manusia sendiri telah berhasil membentuk satuan sosial – budaya yang kemudian dinamakan dengan masyarakat.

Kata "masyarakat" aslinya berasal dari Bahasa Arab yaitu "*syaraka*" yang berarti ikut serta, berpartisipasi. satu lagi yang berpendapat bahwa masyarakat itu diambil dari Bahasa Inggris "*society*" yang berasal dari bahasa latin *socius*, berarti kawan. Koentjaraningrat dalam bukunya Pengantar Ilmu Antropologi menyebut pengertian masyarakat dengan sekumpulan manusia yang saling bergaul atau saling berinteraksi.[1]

Secara umum masyarakat adalah sejumlah manusia yang merupakan satu kesatuan golongan yang berhubungan tetap dan mempunyai kepentingan yang sama. Seperti; sekolah, keluarga, perkumpulan. Negara semua adalah masyarakat. Definisi lain dari Masyarakat juga merupakan salah satu satuan sosial sistem sosial, atau kesatuan hidup manusia. Istilah inggrisnya adalah society, sedangkan masyarakat itu sendiri berasal dari bahasa Arab Syakara yang berarti ikut serta atau partisipasi, kata Arab masyarakat berarti saling bergaul yang istilah ilmiahnya berinteraksi.

[1] Kuntjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Jakarta, Rineka Cipta, Oktober 2002

DAFTAR PUSTAKA

Kuntjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Jakarta, Rineka Cipta, Oktober 2002

Soekanto, Soerjono, Sosiologi suatu pengantar, Jakarta : Rajawali Pers, 2010

Soerjono Soekanto, 2003, Op Cit, hlm. 318.

artikel Virginia Shea (*Netiquette, by Virginia Shea, published by Albion Books, San Francisco (info@albion.com). ©1994 Virginia Shea*) berjudul *The Core Rule of Netiquette*.

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 5: SOLIDARITAS MASYARAKAT VIRTUAL

Dr. Imanuddin Hasbi, S.T., M.M.

Universitas Telkom

BAB 5

SOLIDARITAS MASYARAKAT VIRTUAL

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini semakin menghadirkan teknologi cerdas dan efisien, yang juga berdampak menghasilkan ruang besar tanpa batas, wilayah borderless, yang bisa digunakan bersama. Manusia merupakan salah satu dari makhluk hidup yang ada di muka bumi tumbuh dan berkembang biak yang kini penduduk bumi sudah milyaran. Dana Kependudukan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNFPA) menyatakan di pertengahan abad ke-20, penduduk bumi tahun 1950 berjumlah 2,5 miliar jiwa. Pada tahun 2011 bertambah menjadi 7 miliar jiwa, sebelas tahun kemudian atau tahun 2022 penduduk bumi sebesar 8 miliar jiwa.

Psikolog Amerika Serikat ternama David McClelland (1958) mengembangkan pertama kali konsep kebutuhan yang berfokus pada motivasi manusia. *Achievement motivation theory* (AMT) oleh McClelland mempunyai nama, seperti McClelland's Three Needs Theory atau McClelland's Acquired Needs Theory.

Teori ini memiliki tiga jenis kebutuhan yang mendasari motivasi manusia meliputi:

1. *Need for Achievement* (N-Ach), yaitu kebutuhan manusia untuk meraih atau mendapatkan sesuatu. Kebutuhan ini digunakan ketika manusia ingin membuktikan sesuatu, maka manusia akan mencari sebuah pengakuan. Berkaitan dengan pembelajaran suka menerima tanggung jawab, menetapkan tujuan prestasi yang moderat dan memperhitungkan resiko dan membutuhkan umpan balik atas kinerja.

DAFTAR PUSTAKA

Beilharz. 2003. Teori-Teori Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Liliweri, Alo. 2014. Sosiologi dan Komunikasi Organisasi. Jakarta: Bumi Aksara

Nasution, Zulkarnain. 2009. Solidaritas Sosial dan partisipasi Masyarakat Desa Transis. Malang: UMM Press.

Paul B. Horton dan Chester L. Hunt (Alih Bahasa: Aminuddin Ram dan Tita Sobari). 1984. Sosiologi Edisi Ke 6. Jakarta: Erlangga.

Ritzer & Goodman, 2008. Teori Sosiologi Modern. Jakarta: Kencana.

Sunarto, 2004, Pengantar Sosiologi. Edisi revisi. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Scoot, John. 2011. Sosiologi: The Key Concepts. Jakarta: Rajawali.

Santoso. 2011. Dinamika Kelompok, Jakarta: Bumi Aksara.

Soerjono Soekanto.2013. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.

Syarbaini, Syahrial dan Fatkhuri. 2016. Teori Sosiologi Suatu Pengantar. Bogor: Ghalia Indonesia

Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi. 1964. Setangkai Bunga Sosiologi Edisi Pertama. Jakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Soekanto, Soerjono. 2013. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers

Uma. 2014. Jurnal Penelitian: Media Sosial Dan Perkembangan Fashion Hijab (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Motif, Pola dan Pengaruh Penggunaan Media Sosial. dalam Perkembangan Fashion Hijab pada Komunitas Solo Hijabers)

Upe, Ambo. 2010 Tradisi Aliran dalam Sosiologi Dari Filosofi Positivistik ke Post Positivistik. Jakarta: Rajawali Pers

Utari. 2011. Media Sosial, New Media dan Gender dalam Pusaran Teori Komunikasi. Yogyakarta: Aspikom.

Wulansari, C. Dewi. 2013. Sosiologi Konsep Dan Teori. Bandung: Refika Aditama.

https://lindungihutan.com/blog/media-sosial-untuk-mengajak-berdonasi/

https://cerdasbelanja.grid.id/read/522508155/ini-beberapa-platform-crowdfunding-yang-cocok-untuk-menggalang-dana?page=all
https://www.nesabamedia.com/pengertian-whatsapp/
http://prezi.com/vddmcub_-ss_/social-media-definisi-fungsi-karakteristik/
https://nasional.kompas.com/read/2020/12/23/21080141/membangunan-budaya-solidaritas-di-era-virtual.

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 6: MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG VIRTUAL

Nurul Islam, M.Si.

STAIN Majene, Sulawesi Barat

BAB 6

MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG VIRTUAL

A. PENDAHULUAN

Tujuan dari tulisan ini yakni mendeskripsikan media sosial, dan seperti apa media sosial sebagai ruang virtual. Selain itu, media sosial menjadi instrument jejaring di dunia maya. Era sekarang, tidak sedikit orang menggunakan media sosial sebagai sarana berinteraksi dan bercengkrama dengan orang lain dan sebagai instrument teknologi informasi. Apa saja informasinya kita mudah dapatkan di media sosial.

Tulisan ini juga akan mengulas Bagaimana mekanisme media sosial sebagai sarana jejaring sosial baru? Media sosial yang dikenal sebagai media baru ini merupakan media yang bisa digunakan dengan menggunakan internet. Menurut dataporal Indonesia bahwa jumlah pengguna internet pada kuartal pertama tahun 2022 bahwa pengguna internet di Indonesia 204.700 juta (Dataportal 2022). Penetrasi internet tersebut berada pada rata-rata 73.7 % dari total populasi penduduk di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna internet meningkat sekitar 2.100.000 juta atau naik 1 % dari tahun sebelumnya dan hanya 73.050.000 juta orang di Indonesia tidak menggunakan internet dari total populasi di Indonesia, yakni 277.700.000 penduduk.

Media sosial tidak berfungsi bila tidak terkonteksi teknologi internet. Berdasarkan kecepatan akses jaringan internet di Indonesia, menurut Ookla dalam Dataportal tahun 2022 bahwa pengguna internet di Indonesia dengan kecepatan akses jaringan internet melalui jaringan seluler yakni 15.82 Mbps dan jaringan fixed internet yakni 20.13 Mbps

DAFTAR PUSTAKA

Adryamarthanino, Verelladevanka. 2022. "Dampak Fenomena Arab Spring." *Kompas.com*. Diambil (https://www.kompas.com/stori/read/2022/04/12/130000079/dampak-fenomena-arab-spring?page=all).

Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Pertama. Jakarta: Kencana: Prenada Media Group.

Carr, Caleb T., dan Rebecca A. Hayes. 2015. "Social Media: Defining, Developing, and Divining." *Atlantic Journal of Communication* 23(1):46–65. doi: 10.1080/15456870.2015.972282.

Christensen, Karen, dan David Levinson. 2003. *Encyclopedia of Community: Ftom the Village to the Virtual World*. California: Sage Publications Ltd.

Dataportal. 2022. "Digital 2022: Indonesia — DataReportal – Global Digital Insights." *Dataportal.com*. Diambil 8 Juni 2022 (https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia).

Dijk, Jan A. G. M. van. 2006. *The Network Society: Social Aspects of New Media*. First. London: Sage Publications Ltd.

Graham, Mark, dan William H. Dutton. 2019. *Society and The Internet: How Networks of Information and Communication are Changing Our Lives*. Second. New York: Oxford University Press.

Habermas, Jurgen. 1989. *The Structural Transformation of the Public Sphere*. First. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Hardiman, F. Budi. 2021. *Aku Klik maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital*. Pertama. diedit oleh Erdian. Yogyakarta: Kanisius.

Hayhornthwaite, Caroline. 2002. "Building Social Network via Computer Networks: Creating and Sustaining Distributes Learning Communities." in *Building Virtual COmmunities: Learning and Change in Cyberspace*, diedit oleh K. A. Renninger dan W. Shumar. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Kaplan, Andreas M., dan Michael Haenlein. 2010. “Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media.” *Business Horizons* 53:59–68.

Mandiberg, Michael. 2012. *The Social Media Reader*. New York, NY: New York University Press.

Pilliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Culture Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.

Pilliang, Yasraf Amir. 2012. “Masyarakat informasi dan digital: Teknologi informasi dan perubahan sosial.” *Jurnal Sosioteknologi* 11(27):143–55.

Safko, Lon. 2010. *The Social Media Bible: Tactics, Tools and Strategies for Business Success*. Secon Edit. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Short, J., E. Williams, dan B. Christie. 1976. *The Social Psychology of Telecommunications*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Ltd.

Shumar, Wesley, dan K. Ann Renninger. 2002. “Introduction: On Conceptualizin Community.” in *Building Virtual COmmunities: Learning and Change in Cyberspace*, diedit oleh K. A. Renninger dan W. Shumar. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, dan Lucinda Davenport. 2012. *Media Now: Understanding Media, Culture and Technology*. Seventh. Boston, MA: Wadsworth Cengage Learning.

Syahputra, Iswandi. 2013. *Rezim Media: Pergulatan Demokrasi, Jurnalisme, dan Infotainment dalam Industri Televisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Trottier, Daniel, dan Christian Fuchs. 2015. “Theorising Social Media, Politics an the State: An Introduction.” in *Social Media, Politics and the State: Protest, Revolutions, Riots, Crime and Policing in the Age of Facebook, Twitter and YouTube*, diedit oleh D. Trottier dan C. Fuchs. New York, NY: Routledge.

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 7: PERILAKU MENYIMPANG MASYARAKAT VIRTUAL

Agung Kurniawan S. Pd., M. Si

Jurusan Sosiologi, Universitas Jenderal Soedriman

BAB 7

PERILAKU MENYIMPANG MASYARAKAT VIRTUAL

A. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu cepat, perkembangan teknologi ini merasuk hampir ke seluruh sendi kehidupan manusia sehingga tanpa disadari teknologi bagaikan "candu" yang tak terpisahkan dari kehidupan. Memang tak bisa kita pungkiri bahwa dengan adanya teknologi memberikan manfaat yang cukup besar bagi kehidupan bermasyarakat, sebagai contoh kini jarak tidak lagi menjadi masalah sejak adanya smartphone dengan video call baik melalui aplikasi whatsApp maupun aplikasi yang lain. Video call memungkinkan individu bertukar informasi secara langsung dengan bertatap muka, bahkan kini teknologi tersebut dapat dilakukan dengan jumlah pengguna yang meningkat sehingga memberikan kesan efisien dan intim bagi pengguna dalam menjalin komunikasi. Bidang komunikasi memang menjadi salah satu sektor yang berkembang sangat pesat dan sudah diterima oleh manusia dalam kehidupan mereka, perkembangan pada bidang komunikasi memunculkan berbagai temuan dengan keunggulan dan kegunaannya masing-masing. Sebut saja smartphone yang hampir dimiliki oleh semua masyarakat tanpa dibatasi status sosial, bahkan anak usia SD pun kini sudah banyak yang memiliki smartphone baik sebagai alat penunjang belajar atau yang lainnya. Tablet dan laptop pun kini semakin menjamur dengan menawarkan berbagai spesifikasi berbeda sesuai dengan kebutuhan, bagi mereka yang gemar bermain game sudah disediakan tablet atau laptop

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahid dan Mohammad Labib (2005) Kejahatan Mayantara (Cyber Crime), Bandung: PT Refika Aditama.

Aprillia, I. (2017). Cewek Ini Pernah Mengalami Pelecehan Seksual di Media Sosial, Ini Cara Menghadapinya. cewekbanget.grid.id/Love-Life-And-Sex-Education/Cewek-Ini-PernahMengalami Pelecehan-Seksual-Di-Media-Sosial-Ini-Cara-Menghadapinya.

Cohen, Bruce J. (1992). Sosiolog Suatu Pengantar. Jakarta: Rineka Cipta.

Dikdik M. Arief Mansur. Elisatris Gultom. (2005) Cyber Law Aspek Hukum dan Teknologi Informasi, Bandung: Refika Aditama.

Gema, Ari Juliano. (2000). Cyber Crime: Sebuah Fenomena Kejahatan di Dunia Maya. Diakses dari http://www.theceli.com/dokumen/jurnal/ajo/a002.shtml.

Indra, Safitri. (1999). Tindak Pidana di Dunia Cyber. Insider, Legal Journal From Indonesian Capital & Investment Market. Diakses dari http://business.fortunecity.com/buffett/842/art180199_tindakpidana.html.

Jokie M. S. Siahaan. (2009). Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi. Jakarta: Malta Printindo.

Narwoko J. Dwi dan Bagong Suyanto. (2010). Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan. Jakarta: Kencana.

Sjahputra, Imam. (2002). Problematika Hukum Internet Indonesia, Jakarta: Prenhallindo.

Sulaiman, Umar. (2020). Perilaku Menyimpang Remaja Dalam Perspektif Sosiologi. Gowa: Alauddin Univercity Press.

Widodo. (2013). Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Website
Bps.go.id
Dataindonesia.id
Kominfo.go.id
Mediaindoensia.com
Pusdiknas.polri.go.id
Unicef.org
Wearesocial.com

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 8: VIRTUAL POLICE DAN SOCIAL ORDER DI DUNIA MAYA

Emanuel Omedetho Jermias

Universitas Negeri Makassar

BAB 8

VIRTUAL POLICE DAN SOCIAL ORDER DI DUNIA MAYA

A. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan utama bagi kehidupan manusia, dimana komunikasi merupakan aktivitas penyampaian pesan dari individu ke individu yang lain dan mendapatkan feedback (Mahyuddin, 2019). Sifat komunikasi sangat global dan menyeluruh, dan dengan adanya komunikasi akan terlihat adanya aneka ragam budaya. Globalisasi dapat berlangsung dan terjadi secara cepat melanda seantero dunia karena didukung oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Milyane et al., 2022). Globalisasi merupakan proses pembaharuan yang terjadi di lingkungan pergaulan antara bangsa secara utuh yang terjadi karena pertukaran cara pandang dunia, hasil pemikiran, dan juga aspek-aspek budaya yang lain (Winarno, 2008). Lebih khusus, Selo Soemardjan menjelaskan bahwa globalisasi merupakan suatu tahapan terbentuknya sistem komunikasi dan organisasi antar masyarakat yang berada di berbagai negara (Juharmen, 2020). Globalisasi merupakan suatu hubungan sosial lintas negara yang pada gilirannya terkoneksi satu dengan yang lainnya sehingga suatu peristiwa yang terjadi pada wilayah tertentu akan berdampak secara sistemik di wilayah yang lain.

Lebih lanjut Malcom Waters mengetengahkan bahwa globalisasi telah menghapus sekat-sekat geografis antar negara yang menyebabkan budaya tampak samar-samar karena semuanya menjadi satu dalam pikiran masing-masing individu (Dari & Hudaidah, 2021). Sedangkan Mansour Fakih memandang bahwa globalisasi ditandai dengan semakin majunya

DAFTAR PUSTAKA

Dari, U., & Hudaidah, H. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara Bagi Mahasiswa Generasi Z. *PENSA*, *3*(1), 76–86.

Fakih, M. (2002). *Runtuhnya Teori Pembangunan dan Globalisasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Haris, A. (2021). *Teori Sosiologi Modern*. Yogyakarta: Penerbit LeutikaPrio.

Janrosl, V. S. E. (2020). Analisis SWOT Financial Technology Terhadap Kualitas Layanan Perbankan di Kota Batam. *Jurnal Ekobistek*, 70–76.

Juansih. (2022). *POLRI, DISRUPSI, DAN IKN NUSANTARA: Menelisik Penerapan Smart Policing dan Predictive Policing* (Vol. 1). Jakarta: PT. Rayyana Komunikasindo.

Juharmen, J. (2020). Globalisasi dan Pendidikan Islam Tradisional di Minangkabau. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, *4*(1), 39–51.

Mahyuddin. (2019). *Sosiologi Komunikasi:(Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas)*. Makassar: Penerbit Shofia.

Malik, A., & Nugroho, A. D. (2016). Menuju Paradigma Penelitian Sosiologi Yang Integratif. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, *10*(2), 65–84.

Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Akib, S., Daud, R. F., Rosemary, R., … Ramadhani, M. M. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Penerbit Widina.

Ramadhan, K. R., & Wijaya, C. (2022). The Challenges of Personal Data Protection Policy in Indonesia: Lesson learned from the European Union, Singapore, and Malaysia. *Technium Soc. Sci. J.*, *36*, 18.

Winarno, B. (2008). *Globalisasi: Peluang atau Ancaman Bagi Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 9: MASYARAKAT VIRTUAL DAN PERILAKU KONSUMTIF

Nina Putri Hayam Dey, S.Sos., M.Si

Universitas Antakusuma

BAB 9

MASYARAKAT VIRTUAL DAN PERILAKU KONSUMTIF

A. PENGANTAR

Pada bab ini penulis akan membahas tentang perubahan konsep dan perubahan perilaku masyarakat dari masyarakat dalam ranah nyata (real space) ke konteks masyarakat maya (virtual space/ cyber space). Perubahan yang terjadi merupakan dampak dari majunya perkembangan teknologi informasi khususnya internet. Keberadaan internet mampu menciptakan realitas baru dalam kehidupan manusia yaitu realitas virtual yang bisa menggantikan realitas sebenarnya dari keberadaan manusia. Hadirnya realitas virtual membuat konsep tentang manusia juga mulai berubah, dimana keberadaan manusia sudah tidak bisa dibatasi oleh ruang dan waktu. Manusia bisa melakukan interaksi sosial tanpa dibatasi oleh jarak geografis (real virtuality).

Berdasarkan literatur, beberapa penulis mencoba memberikan konsep serta definisi mengenai intensitas masyarakat modern yang hidup dalam ranah maya (virtual space/ cyber space). Benang merah yang dapat ditarik mengenai konsep ini adalah masyarakat yang hidup di era revolusi informasi akan disebut sebagai masyarakat kontemporer, masyarakat pasca industrial atau masyarakat virtual. Munculnya realitas virtual memberikan banyak dampak positif yang telah dirasakan oleh masyarakat. Akan tetapi juga ada dampak negatif salah satunya adalah lahirnya fenomena perilaku konsumtif di masyarakat dalam ranah virtual.

DAFTAR PUSTAKA

Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*. Kencana. Jakarta

Damanik, Florida Nirma Sanny. 2012. *Menjadi Masyarakat Informasi.* Jurnal Sifo Mikroskil, Volume 13 Nomor 1. Universitas Mikroskil. Medan

Demartoto, Argyo. 2013. *Realitas Virtual Realitas Sosiologi*. Cakrawala: Jurnal Penelitian Sosial, Volume II Nomor 1, Juni. Halaman 309-328. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Komunikasi. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga

Dumasari. 2014. *Dinamika Pengembangan Masyarakat Partisipatif.* Universitas Muhammadiyah Purwokerto Press dan Pustaka Pelajar. Yogyakarta

Febriani, Nufian S dan Dewi, Wayan Weda Asmara. 2019. *Perilaku Konsumen Di Era Digital (Beserta Studi Kasus).* Tim UB Press. Malang

Hartanto. 2022. *Metaverse, Neuralink dan Matinya Negara.* LPMI. Jakarta

Haryanti, Ni Putu Premierita. 2016. *Tantangan Di Indonesia Menuju Masyarakat Informasi.* Hasil Penelitian. Program Studi D3 Perpustakaan. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas Udayana. Bali https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/be58fe3e6a0dc5cca07cc7a23b8ae1a9.pdf

Iqbal, Mohammad M. 2020. *Risalah Kaum Intelektual.* Guepedia. Indonesia

Jones, S. 1999. *Doing Internet Research.* Sage Publications. California

Laimeheriwa, Marlin Christina. 2018. *Masyarakat Virtual, Mitos Dan Perilaku Konsumtif.* Kenosis: Jurnal Kajian Teologi, Volume 4 Nomor 1, Institut Agama Kristen Negeri Ambon

McCarthy, Thomas. 2006. *Teori Kritis Jurgen Habermas (*Terjemahan). Kreasi Wacana. Yogyakarta

Noer, Khaerul Umam. 2021. *Pengantar Sosiologi Untuk Mahasiswa Tingkat Dasar.* Perwatt. Jakarta

Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hantu-hantu Politik Dan Matinya Sosial.* Tiga Serangkai. Solo

Purwaningtyas, Franindya. 2022. *Buku Ajar Informasi dan Masyarakat.* Media Sains Indonesia. Bandung

Sahir, Syafrida Hafni dkk. 2022. *Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi*. Yayasan Kita Menulis. Medan

Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar.* Rajawali Pers. Jakarta

Sugihartati, Rahma. 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*. Kencana. Jakarta

Sulistyaningtyas, Tri., Jaelani Jejen dan Waskita Dana. 2012. *Perubahan Cara Pandang Dan Sikap Masyarakat Kota Bandung Akibat Pengaruh Gaya Hidup Digital.* Jurnal Sosioteknologi, Volume 11 nomor 27, Desember. Halaman 156-167. Institut Teknologi Bandung. Bandung

Sriyana. 2022. *Sosiologi Pedesaan*. Zahir Publishing. Yogyakarta

Syafitri, Yuli dkk. 2022. *Buku Ajar: Sistem Informasi Manajemen*. Adab. Indramayu

Tejokusumo, Bambang. 2014. *Dinamika Masyarakat Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.* Jurnal Geoedukasi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Geografi, Volume III Nomor 1, Maret, Halaman 38-43. UMP Press. Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Uli. 2021. *Konsumen Belanja RI melonjak 88 Persen Pada 2021.* 29 Desember 2021. Media Online CCN Indonesia https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211229141536-92-740093/konsumen-belanja-online-ri-melonjak-88-persen-pada-2021

Wijaya, Desy. 2020. *Marketplace Pedia.* Laksana. Yogyakarta

Yoshio, Alfons. 2022. *Mayoritas Masyarakat Indonesia Pernah Belanja Online.* 27 April 2022. Media Online Kata Data. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/27/mayoritas-masyarakat-indonesia-pernah-belanja-online

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 10: AGAMA DAN KESALEHAN SOSIAL MASYARAKAT VIRTUAL

Dr. Abdul Rahman, S.Pd, M.Si

Universitas Negeri Makassar

BAB 10

AGAMA DAN KESALEHAN SOSIAL MASYARAKAT VIRTUAL

A. PENDAHULUAN

Sekitar dua ribu tahun yang lampau, seorang sejarawan kenamaan Yunani, bernama Lusius Mestrius Plutakhos menegaskan bahwa, "sangatlah mungkin bagi manusia untuk menjumpai kota-kota yang tidak mempunyai istana dan raja, daerah-daerah yang tidak memiliki kekayaan, etika, dan tempat-tempat pertunjukan. Namun, tidak ada sesiapapun yang akan menjumpai sebuah kota yang tidak memiliki sesembahan atau daerah yang tidak mengajarkan tata cara beragama dan peribadatan bagi para pemeluknya. Ungkapan klasik tersebut menunjukkan bahwa naluri keagamaan merupakan sesuatu yang fitrah, sesuatu yang berasal dari dalam diri manusia. Dengan kata lain, manusia membutuhkan sesuatu untuk dipuja dan disembah (Zaprulkhan, 2017).

Keberagamaan sering dijadikan terjemahan dari kata religiositas. Religiositas berasal dari kata religius yang merupakan kata sifat dari kata benda Religio. Melacak kata religio merupakan hal yang sukar. Jamak orang mengaitkan dengan kata kerja re-eligere yang berarti memilih kembali atau re-eligare yang berarti mengikat kembali atau relegare yang berarti terus menerus berpaling kepada sesuatu. Religio kemudian diterjemahkan dengan agama atau kepercayaan. Agama berasal dari Bahasa Sansekerta, dan diketahui secara umum bahwa kata itu terdiri atas dua kata, a berarti tidak dan gam berarti pergi, jadi agama berarti tidak pergi jauh, tetap di tempat, dan diwarisi secara turun temurun. Beragama adalah kecenderungan yang tidak dapat dielakkan oleh manusia. Sekalipun

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. A. (2020). *Dinamika Islam Kultural*. Yogyakarta: IRCiSoD.

Bajri, M. (2018). *Transformasi Ibadah Ritual Dalam Kehidupan Sosial*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Heriyanti, K. (2020). Moderasi Beragama Melalui Penerapan Teologi Kerukunan. *Maha Widya Duta: Jurnal Penerangan Agama, Pariwisata Budaya, Dan Ilmu Komunikasi*, *4*(1), 61–69.

Hermansah, T. (n.d.). *Merawat Kesalehan Umat: Buletin Jumat dalam Dinamika Paham Keagamaan*. Jakarta: PPIM UIN Jakarta.

Jamal, G., & Nur, A. S. (2022). Globalisasi Dan Dakwah Di Era Milenial. *Journal Of Dakwah Management*, *1*(1), 41–56.

Muslich, M. (2022). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Paramita, S., Oktavianti, R., & Sukendro, G. G. (2022). Keterlibatan Organik Opini Sebagai Realitas Virtual. In *Komunikasi Anak Muda untuk Perubahan Sosial* (p. 164). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Piliang, Y. A. (2011). *Bayang-Bayang Tuhan: Agama dan Imajinasi*. Bandung: Mizan.

Qodir, Z. (2011). *Sosiologi Agama: Esai-Esai Agama di Ruang Publik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rakhmat, J. (2021a). *Islam aktual*. Bandung: Mizan Publishing.

Rakhmat, J. (2021b). *Islam Alternatif*. Bandung: Mizan.

Saebani, B. A. (2012). *Pengantar Antropologi*. Bandung: Pustaka Setia.

Suryadi, R. A. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.

Zabidi, A. (2020). Metode, Corak dan Pendekatan Muktazilah Dalam Penafsiran Al-Qur'an. *Falsafah: Jurnal Kajian Filsafat, Teologi Dan Humaniora*, *6*(1), 16–27.

Zaprulkhan. (2017). *Islam yang Santun dan Ramah, Toleran dan Menyejukkan*. Jakarta: Quanta.

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 11: PASAR ONLINE SEBAGAI MEDIA INTERAKSI SOSIAL

Aditya Eka Putra, S.I.Kom., M.I.Kom

LSPR Communication & Business Institute

BAB 11

PASAR ONLINE SEBAGAI MEDIA INTERAKSI SOSIAL

A. PENDAHULUAN

Internet marketing merupakan bentuk usaha baru dalam memasarkan produk atau jasa serta membangun komunikasi dengan konsumen melalui internet. Penggunaan internet marketing sebagai media komunikasi pemasaran di pengaruhioleh pesatnya perkembangan teknologi komunikasi terutama internet. Internet sudah mengubah wajah dunia saat ini, terutama dalam dunia bisnis, internet berkembang dengan cepat dan menjadi bagian paling penting dalam kehidupan masyarakat. Dengan di bantuan internet manusia dapat terhubung dengan siapapun di berbagai belahan dunia bahkan tanpa harus mengenal satu sama lain terlebih dahulu termasuk dalam ruang lingkup pasar.

Penjual dan pembeli dapat bertransaksi atau sepakat dalam akad jual beli. Transaksi yang disepakati meliputi barang, penjual, pembeli, dan harga barang. Selain itu, di pasar juga bisa melakukan tawar menawar yang tujuannya agar harga dari barang yang diinginkan bisa sepakat baik pihak penjual maupun pihak pembeli. Pasar juga menyediakan berbagai usaha, selain barang pasar juga menyediakan orang-orang yang menjual jasa atau tenaga kerja dengan mendapatkan uang sebagai imbalannya. Orang yang menyediakan jasanya di pasar, biasanya dibutuhkan oleh Ibu-ibu yang membawa banyak barang belanjaan sehingga mengalami kesulitan untuk membawa barang tersebut, dengan ini untuk memudahkan bisa menyewa jasa dengan membawakan barang itu.

DAFTAR PUSTAKA

Darmanto, & Wardaya, S. (2016). Manajemen Pemasaran Untuk Mahasiswa , Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. In *STIE St. Pignatelli Surakarta* (Issue 9). http://www.stiepignatelli.ac.id/foto_berita/files/9. Buku pemasaran.pdf

https://www.coursehero.com/file/88589221/kelompok-1-makalah-analisis-pasar-online-lingkungan-mikrodocx/

Rahmawati. (2016). *Manajeman Pemasaran*. Mulawarman University Press.

Saleh, M. Y., & Said, M. (2019). Konsep Dan Strategi Pemasaran. In *CV Sah Media Makassar*.

Sudirman Acai dkk, (2020) Buku Manajemen Pemasaran Kontemporer 1, CV. Widina Media Utama

Suryaningsih, I. B. (2019). Perilaku Konsumen Pasar Bisnis: Kajian Teori & Empiris. In *Dream Litera Buana* (Pertama). Universitas Jember.

Yulia, F., Lamsah, & Periyadi. (2019). *Buku Manajemen Pemasaran_compressed.pdf* (Issue April). CV Budi Utama.

Abdillah Fahri, (2018) Buku ajaran Sosiologi, https://www.ruangguru.com/blog/apa-itu-interaksi-sosial

Direktorat Jenderal Perbendaharaan (DJPb) Kementerian Keuangan RI Manajemen Portal DJPb, (2011) https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/meulaboh/id/data-publikasi/artikel/2862-media-sosial.html-386.5130 Fax: 021-384.6402

https://blog.saleslayer.com

https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/

Ir. Amirudin Aidin Beng, MM, Penyuluh Pertanian Madya. Sumber :Sosiologi Pedesaan Bagi Kegiatan Penyuluhan Pertanian, Departemen Pertanian, http://cybex.pertanian.go.id/artikel/50650/interaksi-sosial-sebagai-dasar-proses-sosial/

Suhardi dan Sunarti Sri. 2009. Sosiologi 1 Untuk SMA/MA Kelas X. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Umma, (2020) **Pengertian Media Sosial, Sejarah, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Perkembangannya, Artikel,** https://manajemen.uma.ac.id/2020/12/pasar-online-fitur-jenis-manfaat/

https://manajemen.uma.ac.id/2020/12/pasar-online-fitur-jenis-manfaat/

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 12: VIRTUAL OFFICE SEBAGAI RUANG KERJA DUNIA MAYA

Ade Putra Ode Amane, S.Sos., M.Si

Universitas Muhammadiyah Luwuk

BAB 12

VIRTUAL OFFICE SEBAGAI RUANG KERJA DUNIA MAYA

A. PENDAHULUAN

Dunia pada era globalisasi semakin berkembang pesat sejalan dengan hal tersebut berbagai macam kecanggihan teknologi banyak dipergunakan dan dimanfaatkan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Perkembangan teknologi informasi dan lain hal menuntut masyarakat untuk hidup lebih modern lagi dengan segala bentuk kecanggihannya.

Secara terminologi, terdapat dua pengertian mengenai virtual office. Kantor Virtual atau Virtual Office menurut Laksmi, Fuad Gani, dan Budiantoro dalam (Fauzi, 2021) adalah sebuah "ruang kerja" yang berlokasi di dunia internet, di mana seorang individu dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diperlukan untuk melaksanakan bisnis profesional atau pribadi tanpa memiliki "fisik" lokasi usaha. Definisi ini menunjukkan bahwa kantor yang dimaksud adalah kantor yang berada di dunia maya. Ruang kerja tidak pernah ada pada dunia nyata karena sepenuhnya beroperasi di dunia maya. Dengan demikian alamat kantor adalah alamat website dari perusahaan bersangkutan. Pengertian lain mengenai virtual office menunjuk pada penggunaan kantor secara bersama-sama melalui sistem perjanjian sewa menyewa, dimana fasilitas kantor dapat digunakan secara bersama. Virtual Office merupakan kegiatan sewa-menyewa kantor yang dilakukan oleh pihak penyedia jasa virtual office dan pihak penyewa jasa virtual office. Desi Karunia mengatakan "The object in a Virtual Office lease agreement is a business address. An object can bemade a legal object if it fulfills certain conditions, I,e human authority, economic value

DAFTAR PUSTAKA

Cardwell, K. (2014). *Building Virtual Pentesting Labs for Advanced Penetration Testing* (S. Mukherjee, D. Nambiar, & K. Narayanan (eds.)). Packt Publishing.

Fachriko, M., Mahmudah, S., Lestari, S. N., Studi, P., Ilmu, S., Hukum, F., Diponegoro, U., & Sjahdeini, R. (2017). Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam Penyediaan Jasa Virtual Office. *Diponegoro Law Journal*, *6*(2), 1–21.

Fauzi, A. (2021). Pendirian Perseroan Terbatas Menggunakan Domisili Virtual Office. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial …*, *1*(1), 716–722. https://doi.org/https://doi.org/10.53695/sintesa.v1i1.403

Indrajit, R. E. (2001). *Kiat dan strategi bisnis di dunia maya*. Gramedia.

Putra, Fajar Setyaning D., et al. "Marketing Politik (Teori dan Konsep)." CV Widina Media Utama, 2022.

Susilawati, E. A., & Khairunnisa. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Ruang Pertemuan Bagi Penyewa Virtual Office Pada PT. Voffice. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik Unsada*, *XI*(1), 1–7.

Thompson, R. L. (2003). *MAYA The World As Virtual Reality*. Govardhan Hill Publishing.

Zulfa, A., & Wening, N. (2021). Evaluasi Blue Ocean Strategy dalam Penerapan Virtual Office Working pada Industri Konsultan Arsitektur. *JMK (Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan)*, *6*(1), 26–41. https://doi.org/https://doi.org/10.32503/jmk.v6i1.1161

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 13: DEMOKRASI MASYARAKAT VIRTUAL

Dr. Yeyen Subandi, S.IP., M.A

Universitas Respati Yogyakarta

BAB 13

DEMOKRASI MASYARAKAT VIRTUAL

Revolusi industri 4.0 memiliki tantangan dan juga peluang bagi semua umat manusia, termasuk di dalamnya bagi kalangan akademisi (Abdul Mujib, 2018), selain itu juga sebetulnya para politisi dipengaruhi atas perkembangan hal tersebut. Saat ini Indonesia sudah masuk dalam era Revolusi Industri 4.0, dimana merupakan era industri digital seluruh bagian yang ada di dalamnya saling berkolaborasi dan berkomunikasi secara nyata dengan pemanfaatan teknologi informasi berupa internet. Perihal internet dalam penetrasinya tidak terlepas dari nilai-nilai delibratif demokrasi, seperti halnya kesukarelaan (voluntarism), kesamaan (egaliterian), dan juga praktik berjenjang (networking) dalam kehidupan bermasyarakat (Jati, 2016).

A. REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah sistem tatanan dunia, dampak yang terjadi yaitu dari sisi sosial, ekonomi, dan juga politik. Terjadinya Revolusi Industri 4.0 mengalami perkembangan, dari periodisasi generasi pertama bisa dilihat ketika tenaga manusia dan hewan digantikan dengan tenaga mesin (munculnya mesin uap pada abad 18), kemudian generasi kedua munculnya pembangkit tenaga listrik (munculnya mobil, pesawat terbang, dan pesawat telepon), selanjutnya generasi ketiga dengan munculnya teknologi digital dan internet, sampai ke generasi keempat dengan munculnya super komputer, robot mesin, ataupun kendaraan tanpa pengemudi. Terjadinya Revolusi Industri 4.0 secara tidak langsung manusia

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Mujib. (2018). Jangan Hilangkan Sifat Kemanusiaan: Dalam Revolusi Industri 4.0. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

AJI Indonesia. (2013). Internet, Media Online, dan Demokrasi di Indonesia. Aliansi Jurnal independen Indonesia.

Alaydrus, Muhammad. (2015). Tantangan Demokrasi Cyber di Indonesia diunduh dari https://muhalaydrus.files.wordpress.com/2015/11/tantangan-demokrasi-cyber-bagi-indonesia.

APJII: Infografis Panetrasi dan Prilaku Pengguna Internet di Indonesia. (2016). Tersedia dari: https://www. apjii.or.id/content/read/39/264/ Survei-Internet-APJII-2016.

Asep A. Sahid Gatara. (2016). Demokrasi Nothing Kritik Terhadap Konsep dan Praktek Cyberdeocracy. Jurnal Dialog Kebijakan Publik. Edisi 22. Halaman 4.

George, Cherian. (2017). Rekayasa Ketersinggungan Agama dan Ancamannya bagi Demokrasi. Jakarta: Yayasan Paramadina.

Ida Rachmah dan Henry Subiakto. (2012). Komunikasi Politik, Media, dan Demokrasi. Kencana Prenada Media Group.

Iswandi Syahputra. (2017). Demokrasi Virtual dan Perang Siber di Media Sosial: Perspektif Netizen Indonesia. Jurnal ASPIKOM. Volume 3. Nomer 3. Halaman 457-475

Jati, Wasisto Raharjo. (2016). Cyberspace, Internet, dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia. Jurnal Pemikiran Sosiologi. 3(1). 26.

Khang, H., Ki, E., and Ye, L,. (2012) Social media Research in Advertising, Communication, Marketing and Public Relations, 1997-2010.Journalism and Mass Communication Quarterly,89 (2), 279-298.

Leggewie, Claus dan Christoph Bieber. “Demokrasi Interaktif Komunikasi Politik melalui Online dan Proses-Proses Politik Digital.” http://forum- politisi.org

Rawls, John. (1999) A Theory of Justice, Cambridge, Massacusetts: Harvard University Press.

Siska Sasmita. (2011). Demokrasi dalam Bingkal Digital. Jurnal Demokrasi Vol. X. No. 2

Sunyoto Usman. (2022). Demokrasi Digital. Disampaikan Pada Webinar Ikatan Cendikiawan Muslim Indonesia. Yogyakarta.

Weeks, B.E. and Holbert, R.L. (2013). Predicting Dissemination of Newsc Content in Social Media: A Focus on Reception, Friending and Partisanship. Journalism and Mass Communication Quaterly, 90 (2), 12.

SOSIOLOGI RUANG VIRTUAL

BAB 14: BENTUK-BENTUK GERAKAN SOSIAL DI DUNIA VIRTUAL

Brian L. Djumaty, S.SI., M.Si

Universitas Antakusuma

BAB 14

BENTUK-BENTUK GERAKAN SOSIAL DI DUNIA VIRTUAL

A. PENGANTAR

Pada bab ini akan membahas tentang Bentuk-Bentuk Gerakan Sosial di Dunia Virtual yang dimulai dari Konsep bentuk-bentuk gerakan sosial secara nyata/real space dan perubahan menjadi Gerakan-gerakan sosial di dunia Virtual. Dengan munculnya internet menimbulkan pola baru dalam berinteraksi dan memberikan kemudahan dari semua aspek kehidupan. Perubahan tersebut terjadi saat Gerakan-gerakan sosial di dunia maya telah bermunculan dan memberikan pengaruh pada kebijakan dan pengambilan keputusan secara nyata.

B. GERAKAN SOSIAL DI DUNIA VIRTUAL

Saat ini interaksi manusia mengalami perubahan yang sangat siknifikan yaitu dari bentuk fisik/*face to face* menjadi bentuk virtual (dunia maya) dimana dengan Ketika sudah terkoneksi internet maka bisa terhubung dengan siapa saja dan informasi dapat menyebar dengan cepat, Sahir dkk (2022). Dalam perspektif sosiologis, menurut Piliang (2003) menunjukkan bahwa Masyarakat digital/atau masyarakat virtual juga disebut sebagai masyarakat kontemporer, masyarakat informasi, masyarakat cyber (cyber society) dan masyarakat terbuka (open society). Perkembangan tersebut berdampak bagi pengguna internet mengalami peningkatan dan dapat dilihat pada gambar dibawa ini.

DAFTAR PUSTAKA

Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hantu-hantu Politik Dan Matinya Sosial.* Tiga Serangkai. Solo

Lies Marcoes-Natsir, Saleh Abdullah, Nezar Patria, Linda Christanty, Nurhady Sirimorok, Dodi Yunia, Mulyani Hasan, Nilam Indahsari, dan Puthut. 2010. Oposisi Maya. InsisPress. Yogyakarta

Wah. 2010. Oposisi Maya, Gerakan Sosial Lewat Jejaring Sosial https://nasional.kompas.com/read/2010/02/25/18240544/~Oase~Cakrawala. Diakses pada 7/11/2022

Insistpress. 2010. Gerakan Sosial di Dunia Maya. https://insistpress.com/2010/02/25/gerakan-sosial-di-dunia-maya/ . diakses pada 9/11/2022

Cahyono, A.S. 2016. PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA. https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79 . Diakses pada 10/11/2022

Dewi, Sari, A & Nasikun, J. 2006. Gerakan Sosial di Dunia Maya :: Studi tentang Gerakan Open Source sebagai gerakan sosial baru. http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/33122 diakses pada 09/11/202

PROFIL PENULIS

Dr. Ahmadin, S.Pd., M.Pd

Penulis adalah dosen tetap Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum (FIS-H) Universitas Negeri Makassar (UNM) dan Program Pascasarjana pada perguruan tinggi yang sama. Menyelesaikan pendidikan jenjang Doktor (S3) pada Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin (2011) dan menulis disertasi berjudul "Dialektika Ruang dan Proses Produksi Sosial: Studi Sosiologi Pola Pemukiman Etnik di Makassar". Selain mengajar mata kuliah Sosiologi Perkotaan dan Sejarah Kota pada kuliah mahasiswa S1 dan S2, ia juga banyak menulis karya ilmiah yang berhubungan dengan kota dan ruang virtual baik artikel pada jurnal maupun dalam bentuk buku. Dua buku tentang kota yang pernah ditulis yakni "Menemukan Makassar di Lorong Waktu" (Pustaka Refleksi, 2009) dan "Meraba Semesta Hong Kong" (Rayhan Intermedia, 2021). Buku kedua itu merupakan hasil catatan perjalanan penulisnya saat berkujung ke negeri Hong Kong dan Macau (Cina) dan lalu mengamati ruang-ruang publik kota sebagai produk reklamasi. Selain itu, ia juga pernah menulis buku "Pesona Realitas Palsu" (Giatmedia, 2016) dan "Paradox Manusia Digital" dalam buku *Membangun Masyarakat Beradab* (Pijar Press, 2012).**

Dr. Lucky Nugroho, S.E., M.M., M.Ak., M.Sc

Penulis lahir di Jakarta pada tanggal 21 Desember 1979. Saat ini penulis adalah staf pengajar pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana, Jakarta sejak tahun 2015. Selain itu penulis juga sebagai praktisi pada perbankan, yaitu Bank Rakyat Indonesia dari tahun 2002-2009. Sejak tahun 2009 s.d saat ini penulis juga masih aktif sebagai praktisi di perbankan syariah yang dirintis pada Bank Mandiri Syariah (BSM) dan sejak 1 Februari 2021 berubah menjadi Bank Syariah Indonesia (BSI). Selain itu penulis juga aktif sebagai pengurus pada bidang kerjasama Ikatan Ahli Ekonomi Islam (IAEI) Komisariat Universitas Mercu Buana dan sebagai

pengurus Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI) wilayah Jakarta. Pendidikan yang telah ditempuh penulis adalah sebagai berikut: S1 Sarjana Ekonomi lulus pada tahun 2001 dari Fakultas Ekonomi pada jurusan Akuntansi Universitas Islam Indonesia; S2 Magister Manajemen lulus pada tahun 2011 dari Universitas Trisakti; S2 Magister Akuntansi dengan konsentrasi Akuntansi Syariah dari Univesitas Padjadjaran Bandung lulus pada tahun 2014; S2 Advance Master Microfinance lulus pada tahun 2015 dari Universite Libre de Bruxelles-Solvay Brussels School of Economic and Management, Belgia; Post-Graduate dari Erasmus University Rotterdam pada tahun 2016 dengan konsentrasi Sustainable Local Economics Development; S3 Doktor Ilmu Ekonomi dengan konsentrasi keuangan dan ekonomi syariah, lulus pada tahun 2021 dari Universitas Trisakti.

Erini Junita Sari, BA (Hons), M.Sc.

Ketertarikan penulis terhadap ilmu Manajemen Sumber Daya Manusia dimulai pada tahun 2011 silam. Hal tersebut membuat penulis memilih untuk mengikuti banyak kegiatan organisasi sembari berkuliah S1 program studi ACCOUNTING & FINANCE di Asia Pacific University of Technology & Innovation Malaysia dan lulus di tahun 2014. Penulis tetap meneruskan kiprahnya berorganisasi Ketika menempuh Pendidikan S2 program studi INTERNATIONAL BUSINESS di Coventry University Inggris, dengan menjadi Wakil Ketua Indosoc di Persatuan Pelajar Indonesia (PPI) Coventry University dan di AIESEC in University of Warwick, hingga lulus di tahun 2016. Penulis memiliki kepakaran Manajemen, khususnya Manajemen Pemasaran dan Manajemen Sumber Daya Manusia. Untuk mewujudkan karir sebagai dosen profesional, penulis aktif melakukan pengabdian masyarakat dan sebagai peneliti di bidang kepakarannya tersebut. Beberapa pengabdian masyarakat dan penelitian yang telah dilakukan didanai oleh internal perguruan tinggi dan pihak eksternal. Selain pengabdian masyarakat meneliti, penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif di tengah masyarakat.

Mustopa, M.Ag

Penulis dengan nama lengkap Mustopa terlahir di desa Ciuyah Kecamatan Waled Kabupaten Cirebon dari pasangan Bapak H. Kurdi Ismail dan Ibu Hj. Maslikah. Menyelesaikan pendidikan dasar SDN 1 Ciuyah Tahun 1985, lulus MTs Yami Waled 1988, dan lulus MAN Ciwaringin tahun 1991. Lulus S1di Yogyakarta dengan mengambil jurusan Bahasa Dan Sastera Arab Fakultas Adab IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 1991, melanjutkan pendidikan S2 di UMS Surakarta tahun 2002 mengambil program Manajemen Pendidikan Islam.Tahun 2004 – 2006 mengajar di MTs dan MA Yayasan Daarul Fathonah Tegalgubug Cirebon, tahun 2006 – 2007 mengajar dan jadi Wakil Kepala SMA Yakpi Pesantren Ulumuddin Susukan Cirebon, tahun 2007 diberi kesempatan jadi Wakil Direktur di Yayasan Daarul Hikam Kota Cirebon, tahun 2008 ikut mendirikan Kampus STID Al-Biruni Cirebon dan mengajar sampai sekarang, tahun 2009 ikut mendirikan Yayasan Bina Cendekia Utama Cirebon sekaligus menjadi Kepala SMP Bina Cendekia yang pertama dari tahun 2009 sampai tahun 2015

Dr. Imanuddin Hasbi, S.T., M.M.

Penulis menempuh pendidikan jenjang S1 Teknik Manajemen & Industri di Universitas Pasundan Bandung, S2 Magister Manajemen di Sekolah Tinggi Manajemen Bandung dan S3 Administrasi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Pendidikan dan pelatihan sertifikasi profesi Metodologi Asesor dari BNSP, sertifikasi profesi keahlian bidang Brand, Service, dan Selling dari BNSP & Markplus Institut, dan sertifikasi profesi Certified Coaching Entrepreneurship dari Coaching Indonesia. Penulis sebagai dosen menjalankan misi tridharma perguruan tinggi pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat di bidang Manajemen, Administrasi dan Kewirausahaan di Universitas Telkom. Penulis menulis buku Manajemen Sumber Daya Manusia, Rencana Pemasaran Efektif,

Riset Pemasaran, Entrepreneurship, Manajemen Sumber Daya Manusia (Sebuah Strategi, Perencanaan, Dan Pengembangan), Manajemen Pariwisata, Sosiologi Komunikasi, Manajemen Risiko, Perilaku Konsumen, Komunikasi Organisasi, Tata Hukum Indonesia, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Perkembangan Peserta Didik, Penganggaran Perusahaan, dan Manajemen Pembiayaan Pendidikan.

Nurul Islam, M.Si.

Penulis lahir dari orang tua Muhammad Takdir dan Wirdatul Hayati. Penulis lahir di Baruga, Majene, Sulawesi Barat. Menempuh Sekolah Dasar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Simullu Kab. Majene, kemudian melanjutkan ke Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Ihyaul 'Ulum DDI Baruga, dan selesai Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren yang sama. Ia menyelesaikan kuliah Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2005 hingga 2009. Selama kuliah di Kota Gudeg, Ia menggunakan sepeda sebagai sarana transportasinya sehari-hari, baik kuliah maupun mengikuti kegiatan seminar dari kampus ke kampus. Kemudian, melanjutkan Pendidikan Magister pada Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia tahun 2011 hingga 2013. Sejak kuliah Magister, aktif sebagai Peneliti Junior pada Pusat Kajian Komunikasi (PUSKAKOM) Departemen Komunikasi UI. Juga, sebagai Panitia Konferensi Nasional Komunikasi II yang diselenggarakan Departemen Komunikasi UI tahun 2012. Ia mengajar pada Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Alauddin Makassar tahun 2013-2016 dengan status Dosen Tetap Non-PNS. Akhir tahun 2015, ia terpilih menjadi Anggota Komisi Penyiaran Indonesia Provinsi Sulawesi Barat periode 2015-2018. Dan mengabdi pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam STAIN Majene sejak berdirinya pada tahun 2016 hingga saat ini. Memiliki Hobi futsal dan jogging. Email: nurulislam@stainmajene.ac.id

Agung Kurniawan S. Pd., M. Si

Penulis kelahiran Banyumas 28 Januari 1992 semasa kecil tinggal disebuah desa bernama Karanggedang. Masa Pendidikan dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas dihabiskan di Banyumas. Selesai masa SMA kemudian melanjutkan kuliah di Universitas Negeri Yogyakarta dengan mengambil prodi Pendidikan Sosiologi (S1), kemudian melanjutkan program magister di Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta dengan mengambil prodi Sosiologi. Kini tercatat sebagai salah satu staff pengajar Jurusan Sosiologi, Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, selain itu juga aktif dalam kegiatan menulis dan penelitian khususnya terkait dengan sosiologi pedesaan dan pembangunan desa serta perilaku kesehatan masyarakat. Dia adalah sosok yang sangat menyayangi keluarga, untuk berkomunikasi dengan penulis dapat melalui email penulis agung.kurniawan@unsoed.ac.id

Emanuel Omedetho Jermias

Penulis lahir di Makassar pada tanggal 18 Desember 2001. Saat ini berstatus sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar. Penulis mulai menyelami dunia pendidikan pada Taman Kanak-Kanak Santa Anna3Makassar (Tamat 2007). Tamat di SD Katolik Santo Yakobus pada tahun 2013. Tamat SMP Kristen Gamaliel Makassar pada tahun 2016. Tamat SMAN 8 Makassar tahun 2019. Diterima sebagai Mahasiswa baru pada Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar, dan saat ini sedang dalam proses penyelesaian Studi dengan judul Skripsi: Etika Sosial Pada Masyarakat Bugis di Desa Bola Bulu, Kecamatan Pitu Riase, Kabupaten Sidenreng Rappang yang dibimbing oleh Prof.Dr.Darman Manda, Drs, M.Hum dan Dr. Abdul Rahman, S.Pd, M.Si dan bertindak sebagai tim penelaah (oponen ahli) Dr. Firdaus W. Suhaeb, Drs, M.Si dan

Mauliadi Ramli, S.Sos, M.Sosio. Selama menempuh kuliah, berhasil menerbitkan artikel penelitian dan pengabdian masyarakat di beberapa jurnal nasional.

Nina Putri Hayam Dey, S.Sos., M.Si

Penulis Merupakan Dosen pada Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi di Universitas Antakusuma Pangkalan Bun. Bidang kajian yang menjadi fokus penulis adalah Sosiologi Pembangunan, Antropologi Sosial dan Kajian Gender. Selain mengajar, penulis juga terlibat sebagai Pengurus Korda Kompartemen Pendamping, Dewan Pimpinan Wilayah (DPW) Kalimantan Tengah, Forum Bumdes Indonesia; Anggota Divisi Program dan Pelaksanaan, Lembaga Pemantau Pembangunan Daerah, Kabupaten Lamandau, Kalimantan Tengah. Sebagai Tim editor Jurnal JURISTEK Universitas Antakuma dan Jurnal JESPEN: Jurnal Ekonomi Dan Sosial Pembangunan, Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi Universitas Antakusuma. Penulis juga aktif melakukan penelitian serta menulis pada jurnal Nasional dan Internasional. Pernah menulis buku tentang Ritus Manuba Ba Adat: Praktik Kontrol Ekologi Masyarakat Dayak Tomun Lamandau Di Desa Batu Tunggal Kalimantan Tengah. Selain itu penulis juga pernah mendapatkan hibah penelitian dosen dari kemenristekdikti pada tahun 2018 dan 2019.

Dr. Abdul Rahman, S.Pd, M.Si

Penulis lahir pada tanggal 11 Mei 1983 di Desa Bulutellue, sebuah desa kecil yang bercorak agraris di Kecamatan Bulupoddo, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan. Meraih Sarjana Pendidikan Sejarah (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar pada tahun 2005. Pada tahun 2006 melanjutkan pendidikan tingkat magister pada Program Studi Antropologi, Bidang

Kajian Utama Ilmu Sejarah pada Program Pascasarjana Universitas Hasanuddin, dan berhasil meraih gelar Magister Sains (M.Si) pada tahun 2008. Pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan pada Program Studi Dirasat Islamiah, konsentrasi Sejarah dan Peradaban Islam, Pascasarjanan Universitas Islam Negeri Alauddin dan berhasil memperoleh gelar Doktor (Dr) pada tahun 2017. Saat ini bekerja sebagai dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar. Mengampu beberapa mata kuliah antara lain: Agama dan Nasionalisme, Sejarah Peradaban Islam Indonesia, Islam dan Budaya Lokal, Sejarah Sosial Masyarakat Indonesia, Antropologi Agama, dan Sejarah Kontemporer Politik Indonesia.

Aditya Eka Putra, S.I.Kom., M.I.Kom.

Penulis adalah seorang entrepreneur yang juga merangkap sebagai salah satu dosen aktif di LSPR Institute of Business & Communication Jakarta, baik pada undergraduate program hingga postgraduate program. Bidang Komunikasi dan pemasaran merupakan bidang yang telah di tekuni sebelumnya, baik secara akademis maupun secara implementatif, hingga akhirnya mengarah ke fase strategis pada bisnis yaitu dibidang brand yang dikolaborasikan dengan sistematika public relations.

Ade Putra Ode Amane, S.Sos., M.Si

Penulis lahir di salati, 19 September 1985. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Ilmu Pemerintahan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Luwuk. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Ilmu Pemerintahan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Luwuk dan melanjutkan S2 pada Program Studi Administrasi Negara Konsentrasi Administrasi Pemerintahan Daerah Universitas Indonesia Timur (UIT) Makassar. Penulis menekuni

bidang Ilmu Sosial. Penulis saat ini menjabat sebagai Ketua Pusat Studi Kebijakan Publik dan Politik (PUSTAKA) Universitas Muhammadiyah Luwuk Periode 2022-sekarang. Bersama kawan-kawan penulis menerbitkan buku antologi puisi “Air Mata Anonim dan Realitas Dunia Birahi” serta Buku "Metode Penelitian”. Penulis juga berkesempatan melibatkan diri dalam berbagai penulisan *Book Chapter*. Juga terlibat dalam berbagai penelitian mitra dengan pihak Pemerintah dan Pihak swasta.

Dr. Yeyen Subandi, S.IP., M.A

Penulis lahir di Karawang 18 Januari 1979. Memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada tahun 2004, dan gelar Master of Arts dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Hubungan Interasional Universitas Gadjah Mada pada tahun 2016, dan gelar Doktor pada Program Doktoral Politik Islam-Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada tahun 2021. Dari tahun 2006 sudah aktif dalam isu-isu kemanusiaan yang bergabung di Non-Governmental Organization (NGO) lokal, nasional, dan internasional seperti World Bank, AusAID, USAID, dan juga isu penanggulangan penyalahgunaan narkotika di Indonesia bersama tempat Rehabilitasi Sosial dan Lembaga Pemasyarakatan Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain itu aktif juga dalam isu penanggulangan kemiskinan bersama Kemitraan dan Word Bank. Pada tahun 2016-2017 menjadi staf pengajar di Program Studi Hubungan Internasional Universitas Darussalam Gontor, kemudian tahun 2018 menjadi asisten pengajar di Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Mulai tahun 2018 juga menjadi staf pengajar di Program Studi Hubungan Internasional Universitas Respati Yogyakarta.

Brian L. Djumaty, S.Si., M.Si

Penulis merupakan Dosen tetap pada Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi di Universitas Antakusuma Pangkalan Bun. Saat ini menjabat sebagai Program Studi Ekonomi Pembangunan Periode 2018-2023 dan menjadi ketua Dewan Redaksi JESPEN (Jurnal Ekonomi dan Sosial Pembangunan) dan JURISTEK (*The Journal Of Research*). Selain itu aktif sebagai Review jurnal terakriditasi Nasional (SINTA). Bidang kajian yang menjadi fokus penulis adalah Sosiologi Pembangunan, Modal Sosial dan Pariwisata Berbasis Masyarakat. Selain mengajar, penulis juga terlibat sebagai Pengurus Korda Kompartemen Pendamping, Dewan Pimpinan Wilayah (DPW) Kalimantan Tengah, Forum Bumdes Indonesia; Anggota Divisi Program dan Pelaksanaan, Lembaga Pemantau Pembangunan Daerah, Kabupaten Lamandau, Kalimantan Tengah. Penulis juga aktif melakukan penelitian serta menulis pada jurnal Nasional dan Internasional serta buku. Penulis juga aktif menulis sehingga pernah mendapatkan hibah penelitian dosen dari kemenristekdikti pada tahun 2018 dan 2019.

Sosiologi Ruang Virtual

Sejak pertama kali dilahirkan, manusia sudah berada dalam ruang lingkup sosiologi. Secara tidak langsung, mereka pun sudah mengenal tentang ilmu sosiologi itu sendiri. Ini terjadi karena begitu mereka lahir, mereka sudah berada di tengah-tengah kehidupan manusia dan masyarakat sekitar, khususnya lingkungan keluarga. Ketika usia seseorang semakin bertambah, maka akan semakin luas pula lingkaran pertemanan dan pergaulannya. Tentu hal ini tak bisa lepas dari fakta bahwa manusia adalah makhluk sosial dan selalu membutuhkan orang lain di sekitarnya. Ilmu sosiologi ini tergolong masih baru karena merupakan ilmu terakhir yang memisahkan diri dari ilmu filsafat pusat dari segala ilmu. Dalam perkembangannya, ilmu ini membatasi lingkup kajiannya terhadap masyarakat sebagai sebuah ilmu pengetahuan yang murni. Jika dilihat secara lebih luas, sosiologi ini juga mempelajari tentang masyarakat sebagai suatu hubungan yang kompleks. Hal ini meliputi kekuatan, interaksi, hingga lembaga sosial dalam masyarakat. Melalui ilmu ini, sosiologi membantu kita untuk dapat memahami mengenai realitas atau fakta sosial yang kerap kali terjadi dalam hidup bermasyarakat. Selain dari pengertian sosiologi yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat juga beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian sosiologi. Kemudian Di era yang serba canggih seperti saat ini, teknologi sudah sangat berkembang. Teknologi memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, salah satunya komunikasi. Bentuk komunikasi bisa dilakukan dengan berbagai cara. Tidak hanya bertatap muka secara langsung, komunikasi juga bisa dilakukan secara virtual. Komunikasi virtual atau komunikasi secara daring dapat dilakukan dengan mengandalkan koneksi internet dan menggunakan ponsel atau PC. Sebagai perantaranya, seseorang juga perlu memiliki aplikasi atau platform yang dapat terhubung untuk berkomunikasi secara virtual. Salah satu aplikasi yang populer saat ini adalah WhatsApp, Instagram, dan menu telepon yang selalu ada di setiap smartphone.

Penerbit widina
www.penerbitwidina.com

ISBN 978-623-459-361-7
9 786234 593617