



No. 7724/KOM-D/SD-S1/2026

PERAN KOMUNITAS RUANG EDIT INDONESIA TERHADAP PEMBENTUKAN KOMPETENSI DIGITAL REMAJA



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sastra Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

MUHAMMAD AMALUDIN

NIM: 12240313195

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1446 H / 2026 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© hak cipta r

iau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia Terhadap Pembentukan Kompetensi Digital Remaja

Disusun oleh:

Muhammad Amaludin
NIM. 12240313195

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal: 17 Desember 2025

Mengetahui,
Pembimbing,

Yudhi Martha Nugraha, S.SnM.Ds
NIP. 19790326 200912 1 002

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Musfialdy, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION
Jl. H.R. Soebrandt KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Muhammad Amaludin
NIM : 12240313195
Judul : Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia Terhadap Pembentukan Kompetensi Digital Remaja

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin
Tanggal : 12 Januari 2026

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 17 Januari 2026
Dekan,
Prof. Dr. Masduki, M.Ag
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Toni Hartono, S.Ag., M.Si
NIP. 19780605 200701 1 024

Penguji III,

Mustafa, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19810816 202321 1 012

Sekretaris/ Penguji II,

Rohayati, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19880801 202012 2 018

Penguji IV,

Intan Kemala, S.Sos., M.Si
NIP. 19810612 200801 2 017

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION
Jl. H.R. Soebrandt KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Muhammad Amaludin
NIM : 12240313195
Judul : Analisis Peran Komunitas Pada Pengembangan Keterampilan Remaja Terhadap Digital (Studi Kasus Komunitas Ruang Edit)

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 8 Mei 2025

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 8 Mei 2025

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc.SC., PhD
NIP. 19761212 200312 1 004

Penguji II,

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIK/ 130 417 019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Amaludin

NIM : 12240313195

Tempat/ Tgl. Lahir : Pekanbaru, 17 Januari 2004

Fakultas/Pascasarjana : Fakultas Dakwah Dan Komunikasi

Prodi : S1 Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* : **"Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia terhadap Pembentukan Kompetensi Digital Remaja"**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 20 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Muhammad Amaludin
NIM. 12240313195

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 24 Desember 2025

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Amaludin

NIM : 12240313195

Judul Skripsi : Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia Terhadap Pembentukan Kompetensi Digital Remaja

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Yudhi Martha Nugraha, S.SnM.Ds
NIP. 19790326 200912 1 002

Mengetahui:
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Musfialdy, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : Muhammad Amaludin

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Judul : Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia Terhadap Pembentukan Kompetensi Digital Remaja

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Komunitas Ruang Edit Indonesia dalam membentuk kompetensi digital remaja. Studi ini berfokus pada bagaimana komunitas berfungsi sebagai wadah pembelajaran nonformal yang memfasilitasi peningkatan keterampilan teknis editing video dan desain grafis, serta sebagai ruang interaksi sosial yang mendorong kolaborasi, pertukaran pengetahuan, dan pengembangan identitas kreatif di kalangan remaja. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap delapan informan (satu pendiri dan tujuh anggota aktif), observasi terhadap aktivitas komunitas, dan analisis dokumentasi digital, yang selanjutnya diproses dengan teknik analisis interaktif model Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam komunitas ini secara signifikan meningkatkan kapasitas teknis digital, kesadaran akan potensi diri, serta kemandirian dan kepercayaan diri dalam berkarya. Selain itu, komunitas berperan sebagai ekosistem belajar kolektif yang memanfaatkan interaksi sosial dan media digital untuk memperluas akses pembelajaran dan membangun jaringan kreatif. Temuan ini menegaskan kontribusi strategis komunitas berbasis minat dalam mengatasi kesenjangan keterampilan digital dan mempersiapkan remaja menghadapi tuntutan era digital secara lebih produktif dan adaptif.

Kata Kunci: Peran Komunitas , kompetensi digital remaja, pembelajaran nonformal, pemberdayaan remaja, Ruang Edit Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Muhammad Amaludin

Bachelor of : Communication studies

Judul : The Role of the Ruang Edit Indonesia Community in the Formation of Adolescents' Digital Competence

This research examines the contribution of the Ruang Edit Indonesia Community to the development of digital competencies among adolescents. It specifically explores how the community serves as an alternative educational space outside formal schooling, promoting hands-on learning in video editing, graphic design, and digital content creation. Additionally, the study investigates the role of the community as a social environment that fosters peer collaboration, knowledge sharing, and creative networking. Using a descriptive qualitative approach with a case study design, the research gathered data through in-depth interviews with eight participants—comprising one founder and seven active members—supplemented by observational records and digital documentation. The data were analyzed interactively following the framework developed by Miles, Huberman, and Saldana. The findings indicate that active participation in the community enhances adolescents' technical proficiency, strengthens their self-awareness regarding personal potential, and builds greater autonomy and confidence in digital creation. Moreover, the community functions as a participatory learning ecosystem where social interaction and digital platforms are effectively utilized to support skill acquisition and expand creative connections. This study underscores the significant role of community-based learning initiatives in bridging the digital divide and equipping youth with relevant, adaptable skills for the evolving digital landscape. **Keywords:** Community Role, adolescent digital competence, non-formal learning, youth empowerment, Ruang Edit Indonesia.

UIN SUSKA RIAU



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita memperoleh syafaatnya di akhirat kelak. Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin.

Skripsi ini berjudul: “Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia Terhadap Pembentukan Kompetensi Digital Remaja” ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Terutama kepada kedua orang tua tercinta dan terhebat, Alm. Ayahanda Masngudi, dan Ibunda Nursini, S.Ag serta saudara laki-laki Abangda Saqih Al Baqih, S.E, Abangda Asdar Mustofa, S.Kom dan Sibungsu Yusro al Hazari yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta motivasi yang mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, penulis sangat berterimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada keluarga atas apa yang telah diberikan, semoga Allah senantiasa melimpahkan rezeki, karunia dan hidayah-Nya kepada kita, Amiin.

Pada kesempatan ini pula, dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankan penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, M.S., S.E., M.Si., Ak. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. H. Raihani, M.Ed., Ph.D., Bapak Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng., Bapak Dr. Harris Simaremare, S.T., M.T selaku Wakil Rektor I, II, III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Dr. Muhammad Badri, S.P., M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
5. Ibu Dr. Titi Antin, S.Sos., M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan Dan Keuangan
6. Bapak Dr. Sudianto, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Dan Kerjasama



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

7. Bapak Dr. Musfialdy M.Si selaku Kepala Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Ibu Dr. Tika Mutia, M.I.Kom selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Bapak Yudhi Martha Nugraha, S.SnM.Ds selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan serta nasehat kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
10. Bapak Hayatullah Kurniadi, S.I.Kom, M.A selaku Penasehat Akademik
11. Seluruh Dosen dan Pegawai Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang tidak dapat penulis sebutkan. Terimakasih atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan, semoga menjadi bekal dan berkah yang baik bagi penulis dalam menjalani kehidupan.
12. Teman Jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2022 penulis yang telah membantu dan memberi motivasi selama kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
13. Seluruh teman-teman seperjuangan dari kelas Broadcasting E yang telah menemani penulis dari semester 3 hingga akhir perkuliahan. Semoga kita bertemu di kebetulan selanjutnya.
14. Seluruh Teman teman yang menemani selama perkuliahan Rivaldo farisko, Fajar Nur, Nur Hikmah, Lia yasmin, Gabril hamala, Heri, Ade, Augideo, Reza Nur, Zikra, Mukhlis, Abriansyah, Jamaluddin, Zul Ihsan, Khofifah, Meylani, dan Ferrel, penulis mengucapkan terimakasih atas dukungan dan afirmasi positif yang selalu diberikan kepada penulis
15. Kepada seseorang yang tidak penulis sebutkan namanya, penulis berterimakasih sebanyak-banyaknya karena selalu mendapampingi penulis dari awal penulisan skripsi hingga selesai. Selalu memberikan support untuk penulis selalu semangat dan menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis satu persatu.

Terimakasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi selama menjalani proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting. Semoga kebaikan hati, ketulusan, bantuan dan doa dari seluruh pihak di atas mendapat balasan yang lebih besar dari Allah SWT. Dan semoga skripsi ini memberikan kontribusi pada bidang akademis dan praktis serta memberikan manfaat bagi orang lain yang membacanya.

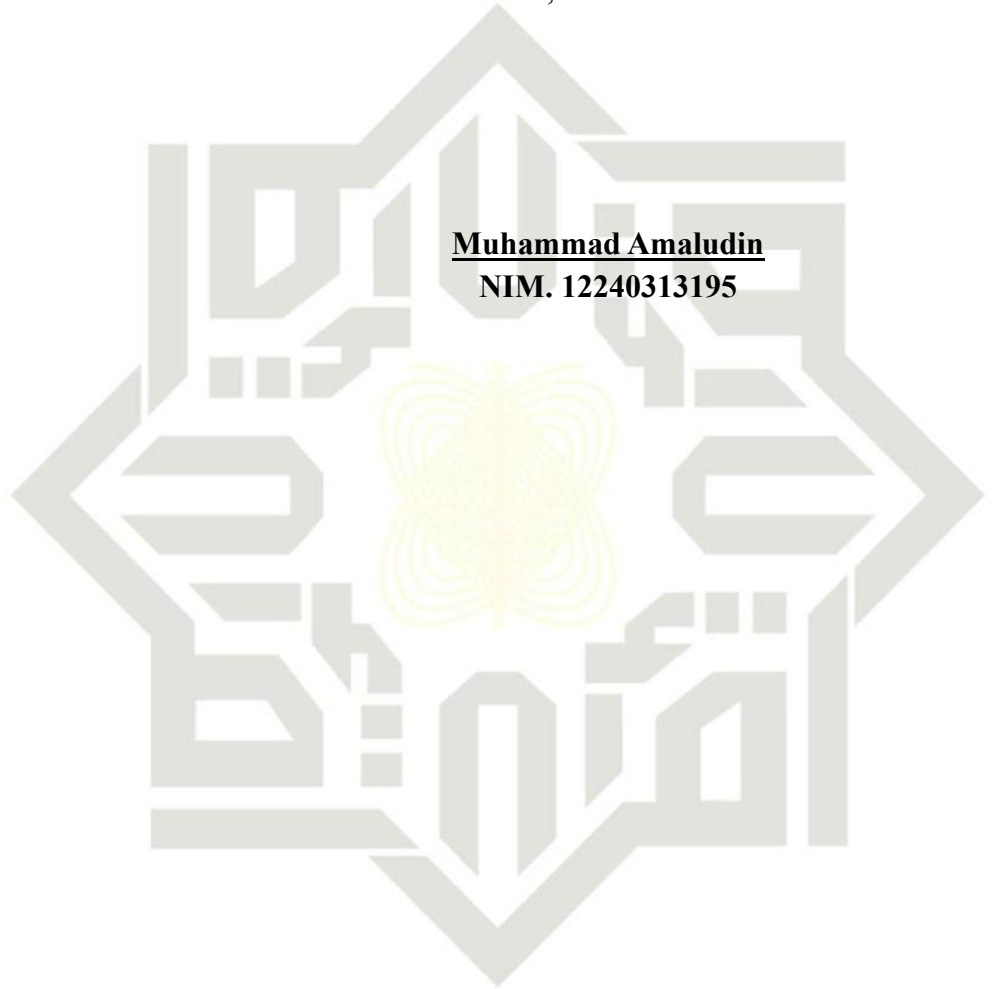
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penulis juga memohon maaf jika ada kesalahan dan kekurangan selama perkuliahan berlangsung baik disengaja atau tidak disengaja, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari perbaikan di masa yang akan datang.

Pekanbaru, 24 Desember 2025

Muhammad Amaludin
NIM. 12240313195



UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Penegasan Istilah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Teori Peran	14
2.2.2 Peran Komunitas	16
2.2.3 Interaksi Sosial	18
2.3 Kerangka Pemikiran.....	19
2.4 Konsep Operasional	20
2.4.1 Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia	20
2.4.2 Interaksi Sosial dalam Komunitas.....	21
2.4.3 Pemberdayaan Individu Remaja	21
2.4.4 Kompetensi Digital Remaja	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	23
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.3 Sumber Data.....	24
3.3.1 Data Primer:	24
3.3.2 Data Sekunder:	24
3.4 Informan Penelitian.....	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data	25
3.6 Validasi Data	26
3.7 Teknik Analisis Data	27



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM.....	28
4.1 Gambaran Umum Komunitas Ruang Edit Indonesia.....	28
4.2 Sejarah Berdiri dan Perkembangan Ruang Edit Indonesia	29
4.3 Visi dan Misi Komunitas Ruang Edit Indonesia	31
4.4 Program dan Aktivitas Komunitas Ruang Edit Indonesia	32
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
5.1 Deskripsi Hasil Penelitian	34
5.1.1 Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia	34
5.1.2 Interaksi Sosial dalam Komunitas Ruang Edit Indonesia	37
5.1.3 Pemberdayaan Individu Remaja dalam Komunitas Ruang Edit Indonesia.....	43
5.2 Pembahasan.....	48
5.2.1 Pemberdayaan sebagai Proses, Bukan Hasil Instan.....	48
5.2.2 Peningkatan Kapasitas Teknis sebagai Fondasi Pemberdayaan.....	48
5.2.3 Kesadaran Potensi Diri dan Perubahan Orientasi Remaja	49
5.2.4 Kemandirian Kreatif sebagai Dampak Pemberdayaan	49
5.2.5 Kepercayaan Diri dan Dimensi Psikologis Pemberdayaan.....	50
5.2.6 Implikasi Pemberdayaan terhadap Kompetensi Digital Remaja	50
5.2.7 Sintesis Pembahasan.....	50
BAB VI PENUTUP	52
6.1 Kesimpulan	52
6.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dan interaksi sosial. Di Indonesia, akses internet telah meningkat pesat, dengan lebih dari 77% penduduk telah terhubung ke dunia digital pada tahun 2022, menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Remaja usia 13-19 tahun merupakan kelompok pengguna internet terbesar, dengan 97% di antaranya mengakses media sosial setiap hari, seperti yang dilaporkan oleh We Are Social dan Hootsuite pada tahun 2023.

Gambar 1.1



Sumber : APJII

Namun, meskipun akses digital yang tinggi, masih banyak remaja yang belum memiliki keterampilan digital yang memadai untuk memanfaatkan teknologi secara efektif. Fenomena kesenjangan digital (digital divide) masih terlihat jelas, terutama antara remaja di wilayah perkotaan dan pedesaan, seperti yang dilaporkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2021. Banyak remaja yang hanya menggunakan internet untuk hiburan, seperti mengakses platform media sosial seperti TikTok, Instagram, atau YouTube, tanpa memanfaatkannya untuk pengembangan keterampilan produktif seperti desain grafis, editing video, atau pemrograman.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal ini menunjukkan bahwa masih ada peluang besar untuk meningkatkan keterampilan digital remaja di Indonesia, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif dan produktif. Dengan demikian, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan digital remaja, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas hidup dan mencapai tujuan mereka.

Kesenjangan digital di Indonesia masih menjadi masalah yang signifikan, terutama antara remaja di wilayah perkotaan dan pedesaan (Koswara, 2024). Remaja di Indonesia menghadapi beberapa tantangan dalam pemanfaatan teknologi digital, termasuk rendahnya literasi digital, keterbatasan pelatihan keterampilan digital di sekolah formal, maraknya konten negatif, dan minimnya ruang kolaborasi untuk mengasah keterampilan secara praktis (Endrawati Subroto, 2023).

Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan digital remaja, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif dan produktif. Komunitas digital seperti Ruang Edit Indonesia dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan keterampilan digital remaja dengan memberikan pelatihan editing video, desain grafis, dan konten kreatif secara gratis atau terjangkau. Dengan demikian, remaja dapat meningkatkan kualitas hidup dan mencapai tujuan mereka dengan lebih baik, serta mengurangi kesenjangan digital di Indonesia.

Komunitas Ruang Edit Indonesia, yang telah berdiri sejak 2018, telah berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan digital remaja melalui pendekatan peer-to-peer learning. Komunitas ini telah melatih ribuan remaja dalam bidang editing video, animasi, dan konten kreatif, serta memberikan beberapa manfaat konkret, seperti pelatihan keterampilan praktis, membangun jaringan antarremaja dengan minat serupa, mendorong kreativitas dan inovasi, serta mengurangi kesenjangan digital.

Salah satu anggota komunitas ruang edit yang telah menunjukkan perkembangan pesat adalah Muhammad Ihwaldi atau yang kerap disapa dengan panggilan Aldi, seorang mahasiswa teknik arsitektur di Universitas Muhammadiyah surakarta yang awalnya bergabung dengan komunitas ini pada tahun 2022 dengan pengetahuan dasar tentang pengeditan video dan desain grafis. Sebelum masuk, Aldi hanya memiliki pengalaman terbatas dalam proyek-proyek kecil di kampusnya, namun melalui partisipasi aktif dalam sesi latihan, workshop, dan kolaborasi tim di ruang edit, ia berhasil mengasah keterampilannya secara signifikan. Dalam waktu tiga tahun, Aldi telah berkontribusi pada lebih dari 20 proyek komunitas, termasuk produksi video edukasi dan kampanye sosial, yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

tidak hanya meningkatkan portofolio pribadinya tetapi juga membantunya mendapatkan pekerjaan freelance sebagai editor video profesional. Perkembangan ini mencerminkan bagaimana komunitas ruang edit berperan sebagai wadah pendidikan dan jaringan yang mendukung anggota-anggotanya untuk berkembang dari pemula menjadi kontributor aktif, sekaligus memperkuat ekosistem kreatif di lingkungan akademik dan profesional.

Keberadaan komunitas ini telah membuka peluang bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan digital mereka dan meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang teknologi. Namun, masih ada pertanyaan tentang efektivitas komunitas ini dalam meningkatkan keterampilan digital remaja dan apakah model pembelajaran yang mereka terapkan dapat direplikasi di komunitas lain.

Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan pentingnya penelitian tentang efektivitas komunitas digital dalam meningkatkan keterampilan digital remaja. Penelitian ini dapat membantu memahami bagaimana komunitas digital dapat berperan dalam mengurangi kesenjangan digital dan meningkatkan keterampilan digital remaja, serta bagaimana model pembelajaran yang efektif dapat dikembangkan dan direplikasi di komunitas lain.

Penelitian ini memiliki urgensi tinggi karena beberapa alasan. Pertama, penelitian ini akan memberikan data empiris tentang peran komunitas dalam pengembangan keterampilan digital remaja. Kedua, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi pemerintah dan lembaga pendidikan dalam merancang program pelatihan digital yang lebih inklusif. Ketiga, penelitian ini akan memetakan tantangan dan peluang pengembangan komunitas digital di Indonesia, sehingga dapat menjadi acuan bagi penguatan ekosistem pendidikan nonformal di era digital.

1.2 Penegasan Istilah

Penegasan istilah adalah sebuah pengertian atau definisi tentang istilah-istilah atau variabel-variabel yang terdapat dalam sebuah penelitian serta dapat dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel.

Untuk lebih memperjelas dan menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam sebuah penelitian, maka peneliti merasa sangat perlu menjelaskan variabel-variabel yang terdapat pada judul yang nantinya akan dijadikan patokan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1.2.1 Peran

Peran merujuk pada seperangkat perilaku, hak, kewajiban, dan norma yang diharapkan secara sosial dari seseorang atau entitas dalam konteks tertentu,

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebuah konsep yang berasal dari dunia teater kemudian diadopsi dalam ilmu sosial seperti sosiologi dan psikologi(Hikmah, 2020). Peran bersifat dinamis, dibentuk oleh norma masyarakat, dan selalu relasional dengan peran lain, mencakup jenis formal (diatur institusi) dan informal (muncul alami dalam interaksi), serta dapat menimbulkan konflik ketika terdapat tuntutan yang bertentangan. Dalam penelitian, konsep ini membantu menganalisis fungsi komunitas seperti Ruang Edit Indonesia sebagai fasilitator pendidikan digital, agen perubahan, dan jaringan sosial bagi pengembangan keterampilan remaja.

1.2.2 Komunitas

Komunitas merujuk pada sekelompok orang yang terhubung melalui kesamaan geografis, minat, nilai, atau tujuan tertentu, serta saling berinteraksi dan para anggota komunitas mempunyai kebutuhan bersama (common needs)(Oni Veriasta & Waite, n.d.). Dalam konteks sosial, komunitas dapat bersifat fisik (seperti lingkungan tempat tinggal) atau virtual (seperti grup online), dan berperan sebagai wadah untuk membangun identitas kolektif, pertukaran pengetahuan, serta dukungan sosial(Hudhriah, 2024). Contohnya, komunitas Ruang Edit Indonesia menghimpun remaja dengan minat di bidang kreatif digital untuk belajar dan berkolaborasi, menunjukkan bagaimana komunitas berfungsi sebagai ekosistem pembelajaran nonformal yang memperkuat keterampilan dan jejaring sosial anggotanya. Konsep ini menekankan pentingnya relasi timbal balik, rasa memiliki, dan kontribusi bersama di antara anggota.

1.2.3 Digital

Digital merujuk pada sistem, teknologi, dan konten yang berbasis representasi data elektronik dalam bentuk kode biner (0 dan 1), mencakup perangkat seperti komputer dan smartphone, platform digital, serta transformasi proses analog menjadi elektronik untuk efisiensi komunikasi dan pemrosesan informasi(Muqsith, 2021). Dalam konteks modern, digital tidak hanya meliputi perangkat keras dan lunak, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk mengoperasikannya, seperti pembuatan konten kreatif, analisis data, atau keamanan siber, sekaligus membawa tantangan seperti penyebaran hoaks dan perlunya literasi digital(Permana, 2024). Contoh nyata adalah Komunitas Ruang Edit Indonesia yang memanfaatkan tools digital seperti software editing untuk memberdayakan remaja dalam mengembangkan karya kreatif di era teknologi ini.

1.2.4 Remaja

Remaja adalah fase transisi perkembangan manusia antara masa kanak-kanak dan dewasa, umumnya dimulai pada usia 10-12 tahun dan berakhir sekitar 18-22 tahun, Transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Dunia remaja adalah dunia



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

yang penuh warna dan unik(Lamongan, 2022) Pada periode ini berbagai perubahan terjadi baik perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial. (RL, 2010) Pada tahap ini, individu mengalami pubertas (perkembangan seksual sekunder), peningkatan kemampuan berpikir abstrak, pencarian identitas diri, serta pembentukan kemandirian dan hubungan sosial yang lebih kompleks di luar keluarga. Remaja juga mulai mengembangkan minat, nilai, dan keterampilan spesifik termasuk keterampilan digital yang menjadi fondasi untuk kehidupan dewasanya, sekaligus rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial maupun media, sehingga membutuhkan pendampingan untuk mengoptimalkan potensi dan mengurangi risiko perilaku negatif(Murdani, 2025). Kelompok inilah yang menjadi sasaran utama komunitas seperti Ruang Edit Indonesia untuk pengembangan keterampilan kreatif di era digital.

1.2.3 Ruang edit

Ruang Edit Indonesia adalah komunitas kreatif digital yang berperan sebagai wadah pengembangan keterampilan editing dan produksi konten visual (seperti video, grafis, dan animasi) bagi remaja, dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif berbasis proyek nyata. Komunitas RE adalah sebuah komunitas yang bergerak dalam bidang editing atau lebih tepatnya sebuah komunitas yang meningkatkan soft skill dari para membernya untuk bisa mengetahui lebih jauh dari pada editing(Liqianah, 2025). Komunitas yang berbasis di Jakarta ini menyelenggarakan pelatihan teknis software editing (Adobe Premiere, After Effects), workshop rutin, dan kompetisi kreatif, sekaligus membangun jaringan antara anggota dengan industri kreatif profesional. Melalui sistem mentoring peer-to-peer yang inklusif, Ruang Edit tidak hanya meningkatkan literasi digital produktif remaja tetapi juga mengurangi kesenjangan skill digital, membuka peluang karir, dan menciptakan ekosistem kreatif yang berkelanjutan di era transformasi digital.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana peran Komunitas Ruang Edit Indonesia dalam Membentuk kompetensi digital remaja?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Komunitas Ruang Edit Indonesia dalam pengembangan keterampilan digital remaja

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi berbagai pihak, baik secara akademis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan nonformal dan pengembangan keterampilan digital remaja. Bagi Komunitas Ruang Edit Indonesia, temuan penelitian dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas program pelatihan sekaligus memperkuat jejaring kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan.

Bagi peserta remaja, penelitian ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kompetensi digital yang lebih terarah dan aplikatif, sehingga mampu membuka peluang baru di dunia kerja maupun industri kreatif. Bagi pemerintah dan lembaga pendidikan, hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam merumuskan kebijakan dan program penguatan literasi digital yang lebih inklusif dan berbasis komunitas.

Pada tataran yang lebih luas, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengurangi kesenjangan digital sekaligus memperkuat ekosistem pendidikan nonformal di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki nilai akademis, tetapi juga dampak sosial yang nyata dalam mempersiapkan generasi muda yang kompeten di era digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi penelitian ini disusun dalam bentuk sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Yang terdiri dari latar belakang, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

Bab ini terdiri dari kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional dan kerangka berpikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, Lokasi penelitian, sumber data, informasi penelitian, Teknik pengumpulam data, validasi data dan teknik analisis data.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB IV : GAMBARAN UMUM

Gambaran umum Komunitas Ruang Edit Indonesia, sejarah berdiri, visi misi, program, serta aktivitas pembelajaran digital yang dijalankan untuk pengembangan kompetensi digital remaja

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan temuan penelitian beserta pembahasannya yang dianalisis berdasarkan Teori Peran, Teori New Media, dan Uses & Gratifications.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

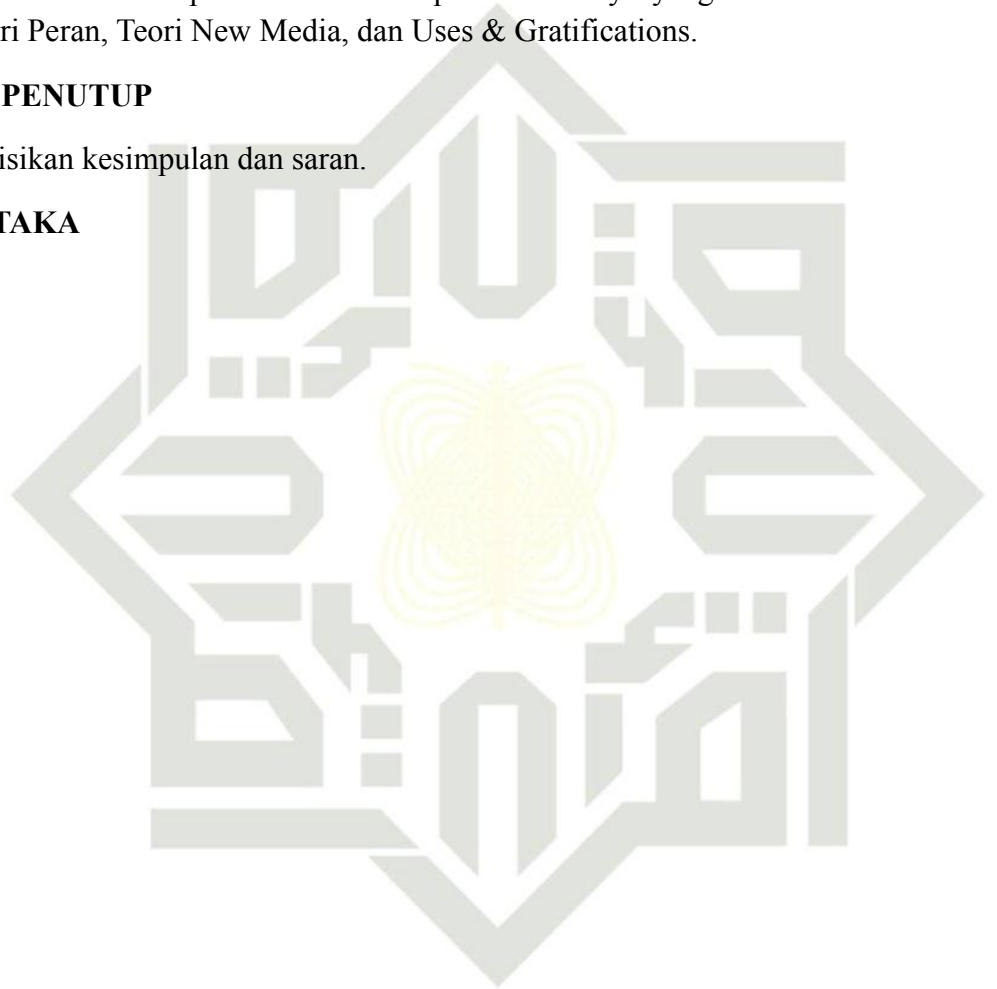
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© akce o ta nlik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian analisis terhadap peran komunitas dalam pengembangan suatu keterampilan sudah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas topik komunitas dan menggunakan metode penelitian kualitatif yang relevan dengan penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai tinjauan Pustaka antara lain:

Pertama, jurnal oleh **Tri Rahmania, Ibrahim Ali (2024)** berjudul **“ANALISIS PERAN KOMUNITAS LOKAL, AKSEBILITAS SEKOLAH, DAN INOVASI PEMBELAJARAN.”** Pendidikan di desa-desa terpencil sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk aksesibilitas terbatas terhadap sumber daya dan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Dalam konteks ini, peran komunitas lokal dan aksesibilitas sekolah menjadi faktor kunci dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Studi ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana peran komunitas lokal, aksesibilitas sekolah, dan inovasi pembelajaran saling berinteraksi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di desa-desa terpencil. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Narasumber dalam penelitian ini adalah tokoh masyarakat. Analisis data menggunakan observasi dan wawancara. Hasil dan pembahasan menjelaskan bahwa pentingnya memperhatikan peran komunitas lokal dan aksesibilitas sekolah dalam merancang inovasi pembelajaran yang efektif dan inklusif. Kolaborasi antara stakeholder pendidikan, termasuk sekolah, komunitas, dan pemerintah, diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memfasilitasi inovasi dalam Pendidikan..

Kedua, jurnal oleh **Aldian Novitasari, Laila Kholid Alfirdaus (2025)** berjudul **“ANALISIS PERAN KOMUNITAS PKK DALAM MELAKSANAKAN STRATEGI PERLINDUNGAN ANAK DI KECAMATAN GUNEM KABUPATEN REMBANG”**. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi atau solusi dari adanya kebijakan perlindungan anak, serta mengidentifikasi peran penting komunitas PKK dalam mencapai tujuan dengan memberikan perlindungan dan pelayanan terpadu kepada anak. (Novitasari & Alfirdaus, n.d.) Metode yang digunakan berupa kualitatif, serta lokasi penelitian ini berada di Kecamatan Gunem, Kabupaten Rembang. Sasaran dari studi ini yaitu PKK Kecamatan Gunem dalam memberikan edukasi kepada masyarakat akan pentingnya memberikan perlindungan kepada anak dari adanya tindakan diskriminasi dan kekerasan. Penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teori dalam penelitian ini



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berupa teori “State Ibuism” (Julia, Suryakusuma 1991) dan teori “Pengaruh Masyarakat” (Barnes, 2004). Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan Peran PKK Kecamatan Gunem menuju transformasi meskipun masih terdapat elemen domestifikasi dalam program kerja PKK. Dengan demikian, perubahan dilakukan secara bertahap tanpa sepenuhnya mengabaikan konteks peran domestik yang masih dianggap penting di masyarakat. PKK juga berkolaborasi dengan unit pelayanan seperti P2TP2A dan PUSPAGA dalam memberikan pelayanan dan konsultasi bagi anak yang menjadi korban kekerasan, diskriminasi, maupun pernikahan dini. Capaian yang sudah diperoleh yaitu PKK Kecamatan Gunem telah melaksanakan program-program yang berkaitan dengan perlindungan anak. PKK desa juga berkolaborasi dengan KPAD, FAD, dalam memberikan perlindungan dan hak anak. Rekomendasi terkait dengan penelitian ini berkaitan dengan penguatan perubahan (transformasi) sambil mempertahankan nilai-nilai domestik yang masih relevan di lingkup masyarakat, di antaranya pemerintah harus tegas dalam membuat aturan yang berkaitan dengan sanksi kepada orang tua anak apabila terjadinya pernikahan dibawah umur.

Ketiga, jurnal oleh Wanda Kristi Petronella Momuat, Antonius Boham, Anita Runtuwene (2021) berjudul **“PERAN KOMUNITAS LITERASI DALAM MENDUKUNG MINAT BACA GENERASI MILENIAL DI RUMAH BACA CAFE KOTA KOTAMOBAGU).**” Perubahan jaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan di bidang teknologi informatika, tak dapat disangkal kian memengaruhi eksistensi perpustakaan daerah yang dikelola pemerintah. Bertautan dengan itu, di bidang ekonomi kreatif, dewasa ini bertumbuhan banyak kafe atau kedai-kedai kopi dengan fasilitas internet gratis yang menjadi tempat berkumpul kalangan milenial dimana mereka lebih banyak menghabiskan waktunya disitu ketimbang di perpustakaan. Melalui fasilitas internet gratis yang dimiliki kedai-kedai kopi, kalangan milenial selaku pengunjung kafe lebih banyak menggunakan fasilitas internet untuk bermain game online, menonton youtube, chatting atau berinteraksi di media sosial. (Kristi et al., n.d.) Literasi sebagai sebuah komunitas di Kota Kotamobagu yang memiliki perhatian terhadap pembangunan literasi untuk kalangan anak muda, memanfaatkan kafe sebagai tempat mereka mengampanyekan semangat literasi. Kegiatan komunitas ini meliputi: diskusi buku, pementasan puisi, dialog yang diselenggarakan di kafe atau di kedai-kedai kopi maupun di ruang publik terbuka, lapak buku, pameran, dan yang terbaru adalah sebuah inovasi dimana mereka mendirikan sebuah perpustakaan mini dengan konsep kafe yang mereka beri nama Rumah Baca. Mengetahui apa saja peran komunitas literasi ini di Rumah Baca Kafe dalam mendukung minat baca generasi milenial di Kota Kotamobagu, adalah tujuan dari penelitian ini menggunakan metode



kualitatif. Diharapkan melalui penelitian ini dapat melahirkan inspirasi atau metode baru dalam upaya pembangunan budaya minat baca generasi muda dan pembangunan di bidang perpustakaan.

Keempat, jurnal oleh **Rojif Mualim Ikhda Khullatil Mardliyah Rizqi Amelia Zahra (2022)** berjudul **“PERAN KOMUNITAS PERGERAKAN PEREMPUAN SRIKANDI LINTAS IMAN DALAM KAMPANYE MODERASI BERAGAMA: STUDI ANALISIS AKUN INSTAGRAM @SRILIJOGJA”**. Penelitian ini membahas peran komunitas Srikandi Lintas Iman (SRILI) Jogja dalam mengkampanyekan moderasi beragama melalui akun Instagram @srilijogja. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka (library research). Hasil penelitian menunjukkan bahwa SRILI Jogja berperan penting dalam menyebarkan nilai-nilai moderasi beragama melalui konten kreatif dan positif, seperti focus group discussion (FGD), pelatihan, diskusi, webinar, poster, dan IG TV. Narasi konten SRILI Jogja mencerminkan 10 aspek moderasi beragama, yaitu: 1) Tawassuth (jalan tengah), 2) Tawazun (keseimbangan), 3) I’tidal (lurus dan tegas), 4) Tasamuh (toleransi), 5) Musawah (egaliter), 6) Syura (musyawarah), 7) Ishlah (reformasi), 8) Aulawiyah (prioritas), 9) Tathawwur wa Ibtikar (dinamis dan inovatif), dan 10) Tahadhdhur (berkeadaban). Dengan demikian, SRILI Jogja berkontribusi signifikan dalam mempromosikan moderasi beragama di media sosial.

Kelima, jurnal oleh **Rendi Adi Kurniawan, Suyono (2023)** berjudul **“Peran Komunitas Pecinta Bus dalam Membantu Perusahaan Otobus (PO) Meningkatkan Minat Konsumen (Studi Kasus Komunitas Djember Bus Lovers).”** Komunitas pecinta bus memiliki peran untuk membantu konsumen dalam memberikan solusi terbaik terkait kebutuhan perjalanan konsumen. Saran dan masukan yang diberikan kepada konsumen perihal perusahaan mana yang tepat sebelum mereka menggunakan moda transportasi Bus di Indonesia baik dari Perusahaan, trayek, fasilitas, harga dan sebagainya. Kurangnya pemahaman masyarakat dikarenakan belum maksimal. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Teori peran merupakan suatu sudut pandang pada ilmu sosiologi dan psikologi sosial yang beranggapan bahwa sebagian besar aktivitas harian dapat diperankan pada kategori yang sudah ditetapkan secara sosial. Analisis data yang diperoleh bahwa komunitas Djember Bus Lovers memiliki suatu peran tersendiri melalui para anggotanya dimana mereka membantu para calon penumpang bus dalam memberikan informasi tentang angkutan bus dan memberikan rekomendasi-rekomendasi yang sesuai dengan kriteria calon penumpang tersebut. Selain itu, beberapa agen Perusahaan Otobus yang melayani trayek di Jember memberikan keterangan bahwa mereka sangat terbantu dengan adanya komunitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk menyebarkan informasi ke pasar yang lebih luas lagi dan membantu dalam meningkatkan penjualan mereka.

Keenam, jurnal oleh **stiqomah Bekthi Utami, Agus Ahmad Safei (2020)** berjudul **“Peran Komunitas Islam dalam Menyemangati Keagamaan para Pemuda.”** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana program, kegiatan, pelaksanaan, peran dan faktor pendukung serta penghambat yang dilakukan oleh Komunitas Gerakan Pemuda Hijrah dalam menyemangati Keagamaan para Pemuda. (Bekthi Utami et al., 2020) Tempat Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu di Komunitas Gerakan Pemuda Hijrah yang bermarkas di Masjid Al-Lathiif Jalan Saninten No. 2 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap Komunitas Gerakan Pemuda Hijrah ini, penulis menemukan hasil bahwa komunitas Gerakan Pemuda Hijrah sangat berperan dalam menyemangati keagamaan para pemuda, terutama pengajaran dalam hal keagamaan yang sifatnya mampu menjadikan sorang insan yang benar-benar bertakwa dan beriman kepada Allah SWT.

Ketujuh, jurnal oleh **Muhammad Rizal Firdaus (2023)** berjudul **“Peran Komunitas Arus Informasi Santri Nusantara Dalam Implementasi Moderasi Beragama Di Media Sosial.”** Era digital telah membawa kita untuk terlibat dalam arus percakapan publik yang tidak pasti. Banyak konten diproduksi, tetapi kita tidak dapat memastikan kebenarannya. Selain itu, kerangka moderasi beragama harus diimplementasikan, terutama di media sosial. AIS Nusantara sebagai komunitas mahasiswa yang berkonsentrasi di ruang digital mengambil peran ini dalam menerapkan moderasi beragama di dunia maya. Penelitian ini menggunakan metode netnografi, yang meliputi perencanaan implementasi penelitian, penyusunan rumusan masalah dan objek studi dari media sosial, pengumpulan data, serta interpretasi data yang mencakup klasifikasi dan pengkodean data. AIS Nusantara memainkan peran strategis untuk meredakan ketegangan dan menjelaskan berbagai wacana serta isu yang beredar bebas di ruang digital. Dengan keberadaan komunitas AIS Nusantara yang memiliki banyak akun media sosial berjumlah jutaan pengikut, mereka mampu membangun wacana-wacana di media sosial.

Kedelapan, jurnal oleh **Novi Khusni Purwa Daini, Lukman Arif (2022)** berjudul **“PERAN KOMUNITAS OMAH DHUAFA DALAM PEMBERDAYAAN ANAK JALANAN DI KABUPATEN GRESIK.”** Isu anak jalanan merupakan salah satu persoalan sosial yang terus menerus berkembang. Anak jalanan timbul karena adanya proses marginalisasi dan polarisasi, yang jika dibiarkan dapat mengakibatkan kesenjangan sosial di lingkungan masyarakat. Peningkatan jumlah anak jalanan di Kabupaten



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gresik menunjukkan bahwa pemerintah belum sepenuhnya mampu mengatasi permasalahan tersebut. Untuk itu, isu sosial tersebut perlu diselesaikan bersama. Keberadaan civil society menjadi alternatif untuk turut ikut campur dalam mengentaskan masalah anak jalanan. Salah satunya dengan adanya Non-Governmental Organization di Kabupaten Gresik yakni Komunitas Omah Dhuafa yang berupaya mewujudkan kesejahteraan anak jalanan melalui kegiatan pemberdayaan. (Novi Khusni Purwa Daini & Lukman Arif, 2023) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai peran Komunitas Omah Dhuafa dalam memberikan pemberdayaan kepada anak jalanan di Kabupaten Gresik. Metode penelitian yang digunakan yakni kualitatif, dimana pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, menunjukkan bahwa komunitas omah dhuafa telah menjalankan peran dengan baik, meskipun terdapat keterbatasan dalam pemberian pemberdayaan bagi anak jalanan, seperti keterbatasan dalam melakukan kerjasama dengan pihak pemerintahan, serta keterbatasan dalam pemberian pelatihan pada anak jalanan.

Kesembilan, jurnal oleh **Wiwini Herwina, Faisal Sulistio, Dede Nurul Qomariah (2021)** berjudul **“PERAN KOMUNITAS NGEJAH DALAM MENSUKSESKAN PROGRAM LITERASI MELALUI TAMAN BACA MASYARAKAT AIUEO”** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran komunitas ngejah dalam menyukkseskan program literasi melalui TBM AIUEO. Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) peran komunitas ngejah dalam mensukkseskan program literasi yakni sebagai komunitas penggerak di masyarakat. Komunitas ngejah sebagai salah satu penyedia layanan pendidikan melalui program literasi dilakukan secara terprogram, sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Hal ini dibuktikan dalam pelaksanaan program literasi yang terencana dengan baik mulai dari tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan hingga evaluasi (Herwina et al., 2021)

b) program literasi dapat berhasil apabila didukung dengan sumber daya yang memadai guna mencapai tujuan program. Bahan bacaan, jumlah bacaan, frekuensi membaca, tingkat partisipasi aktif masyarakat, dan dampak program terbukti dapat mendukung peran komunitas ngejah dalam mensukkseskan program literasi yang dilaksanakan di TBM AIUEO.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesepuluh, jurnal oleh **Muhammad Fadil Annafi, Abdullah Idi, Muhammad. Fauzi (2021)** berjudul “**PERAN KOMUNITAS RELAWAN ANAK SUMATERA SELATAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER PERCAYA DIRI ANAK JALANAN (STUDI KASUS DI KECAMATAN GANDUS KOTA PALEMBANG)**”. Penelitian ini mengkaji sebuah komunitas yang didirikan di Kota Palembang dengan fokus pada peningkatan kualitas hidup anak jalanan, khususnya dalam aspek pendidikan. Berdasarkan data dari Dinas Sosial Kota Palembang, tercatat 117 anak jalanan di wilayah ini tidak memiliki akses pendidikan formal, baik di sekolah maupun lingkungan keluarga. Padahal, pendidikan memegang peranan krusial sebagai fondasi untuk membangun masa depan yang lebih baik bagi anak-anak marginal ini, sekaligus sarana untuk mewujudkan impian mereka. Secara metodologis, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis studi kasus dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan pengurus dan relawan komunitas, serta analisis dokumen pendukung. Proses analisis data dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap utama: reduksi data untuk menyaring informasi relevan, penyajian data dalam bentuk naratif, dan verifikasi data untuk memastikan keabsahan temuan. Temuan penelitian mengungkap peran signifikan Komunitas Relawan Anak Sumatera Selatan dalam membentuk karakter dan kepercayaan diri anak jalanan Palembang melalui program pendidikannya. Beberapa faktor pendukung yang teridentifikasi meliputi: (1) dukungan konkret pemerintah daerah berupa bantuan finansial dan logistik pendidikan, (2) dedikasi tinggi dari para relawan pengajar, serta (3) ketersediaan sarana belajar yang memadai. Di sisi lain, terdapat beberapa kendala operasional seperti: (1) kondisi emosional dan motivasi anak didik yang fluktuatif, serta (2) tantangan dalam penyusunan jadwal pembelajaran yang konsisten akibat mobilitas anak jalanan yang tinggi. Penelitian ini secara implisit menegaskan pentingnya sinergi multipihak dalam menangani masalah pendidikan anak jalanan. Keberhasilan komunitas ini dalam menjalankan program pendidikannya, meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan, menawarkan model alternatif yang dapat diadopsi oleh inisiatif serupa di daerah lain. Temuan ini sekaligus menyoroti kebutuhan akan pendekatan yang lebih holistik dan berkelanjutan dalam memastikan pendidikan inklusif bagi semua lapisan masyarakat, tanpa terkecuali.

2.2 Landasan Teori

Penelitian ilmiah memerlukan landasan teori yang kuat untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Teori merupakan sistem konsep yang saling terkait dan terstruktur, membantu menjelaskan bagaimana dan mengapa suatu peristiwa atau fenomena terjadi. Dengan teori,



peneliti dapat memahami hubungan antar variabel dan bagaimana variabel-variabel tersebut berinteraksi dalam suatu fenomena.

Menurut para ahli seperti Jonathan H. Turner dan Richard West, teori memainkan peran penting dalam memberikan gambaran sistematis tentang fenomena. Teori membantu menjelaskan fenomena dengan cara menghubungkan variabel-variabel yang terkait dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana dan mengapa sesuatu terjadi. Dengan demikian, teori menjadi landasan yang sangat penting dalam penelitian ilmiah untuk membangun pengetahuan yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan.

2.2.1 Teori Peran

Teori peran adalah konsep penting dalam sosiologi yang menjelaskan bagaimana individu berinteraksi dengan masyarakat melalui peran sosial yang mereka mainkan, di mana peran tersebut dipengaruhi oleh ekspektasi, norma, dan struktur sosial. Pada dasarnya, teori ini menyatakan bahwa setiap orang memiliki berbagai peran dalam kehidupan sehari-hari, seperti sebagai orang tua, karyawan, siswa, atau warga negara, dan peran ini tidak hanya ditentukan oleh individu itu sendiri, tetapi juga oleh masyarakat yang menetapkan aturan dan harapan tertentu. Misalnya, peran seorang guru melibatkan tanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa, dengan ekspektasi bahwa mereka harus bersikap profesional, sabar, dan kompeten. Teori ini membantu memahami bagaimana individu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, di mana kegagalan memenuhi ekspektasi peran dapat menyebabkan konflik, stres, atau sanksi sosial.

Asal-usul teori peran dapat ditelusuri kembali ke awal abad ke-20, dengan kontribusi utama dari sosiolog seperti Ralph Linton dan George Herbert Mead. Linton, dalam karyanya pada tahun 1936, memperkenalkan konsep "status" dan "peran" sebagai elemen dasar struktur sosial, di mana status merujuk pada posisi seseorang dalam masyarakat (seperti jabatan atau kelas sosial), sedangkan peran adalah perilaku yang diharapkan dari status tersebut (Şeşen, 2015). Mead, melalui teori interaksionisme simbolik, menekankan bahwa peran terbentuk melalui interaksi sosial dan proses sosialisasi, di mana individu belajar peran melalui pengalaman dan komunikasi dengan orang lain. Pemikiran ini kemudian dikembangkan oleh sosiolog lain seperti Talcott Parsons, yang melihat peran sebagai bagian dari sistem sosial yang lebih besar, di mana peran saling terkait dan berkontribusi pada keseimbangan masyarakat. Teori ini juga dipengaruhi oleh psikologi sosial, terutama konsep "self" atau diri yang dibentuk oleh peran yang dimainkan.

Secara lebih detail, teori peran mencakup beberapa konsep kunci, seperti ekspektasi peran (role expectations), yang merupakan aturan dan norma yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditetapkan oleh masyarakat mengenai bagaimana seseorang harus bertindak dalam peran tertentu. Misalnya, ekspektasi peran seorang dokter meliputi kemampuan medis, etika profesional, dan empati terhadap pasien (Putri et al., 2023). Selanjutnya, ada kinerja peran (role performance), yaitu bagaimana individu benar-benar menjalankan peran tersebut, yang bisa berbeda dari ekspektasi karena faktor pribadi seperti kepribadian, pengalaman, atau situasi. Konflik peran (role conflict) terjadi ketika ekspektasi dari peran yang berbeda bertentangan, seperti seorang ibu yang juga bekerja penuh waktu dan harus memilih antara menghadiri rapat kantor atau acara sekolah anaknya. Ada pula ambiguitas peran (role ambiguity), di mana ekspektasi tidak jelas, sehingga individu bingung tentang apa yang harus dilakukan. Teori ini juga membahas konsep "role set," yaitu kumpulan peran yang terkait dengan status tertentu, seperti seorang profesor yang harus berperan sebagai pendidik, peneliti, dan administrator.

Dalam aplikasi praktis, teori peran sering digunakan untuk menganalisis dinamika keluarga, organisasi, dan masyarakat. Misalnya, dalam konteks keluarga, peran ayah tradisional mungkin melibatkan penyedia nafkah utama, tetapi perubahan sosial seperti kesetaraan gender telah mengubah ekspektasi ini, memungkinkan ayah terlibat lebih dalam pengasuhan anak. Di dunia kerja, teori ini membantu memahami stres kerja atau burnout ketika karyawan menghadapi ekspektasi peran yang berlebihan. Teori peran juga relevan dalam studi tentang identitas gender, ras, dan kelas sosial, di mana individu mungkin mengalami tekanan untuk memenuhi stereotip peran yang diberlakukan oleh budaya. Selain itu, dalam psikologi, teori ini berkaitan dengan konsep "role-playing" dalam terapi, di mana individu berlatih peran baru untuk mengatasi masalah emosional.

Meskipun kuat dalam menjelaskan interaksi sosial, teori peran tidak tanpa kritik. Beberapa sosiolog, seperti yang berasal dari perspektif feminis atau postmodern, berpendapat bahwa teori ini terlalu menekankan konformitas dan mengabaikan agensi individu serta kekuatan struktural yang mempertahankan ketidaksetaraan. Misalnya, peran gender yang kaku dapat memperkuat patriarki. Perkembangan lebih lanjut, seperti teori peran struktural-fungsional atau interaksionis, telah memperluas pemahaman ini dengan mempertimbangkan bagaimana peran berubah seiring waktu dan konteks budaya. Secara keseluruhan, teori peran tetap menjadi alat analisis yang berguna untuk memahami kompleksitas kehidupan sosial manusia, menunjukkan bahwa peran bukanlah sesuatu yang statis, melainkan dinamis dan dipengaruhi oleh interaksi terus-menerus antara individu dan masyarakat.



2.2.2 Peran Komunitas

Komunitas merupakan sekelompok individu yang terikat oleh kesamaan tujuan, nilai, kepentingan, serta interaksi sosial yang berlangsung secara berkelanjutan. Ikatan tersebut membentuk suatu kekuatan sosial yang memiliki potensi besar dalam mendorong perubahan sosial serta meningkatkan kualitas hidup anggotanya. Dalam konteks pembangunan masyarakat, komunitas tidak lagi diposisikan semata-mata sebagai objek pembangunan, melainkan sebagai subjek yang memiliki peran strategis dalam proses pemberdayaan masyarakat.

Fitriana (2018) menjelaskan bahwa komunitas memiliki potensi sosial yang sangat besar apabila mampu mengarahkan kemampuan dan sumber daya anggotanya untuk mengembangkan kompetensi yang bernilai bagi kehidupan mereka. Namun, dalam realitasnya, peran komunitas sering kali belum optimal. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kesadaran masyarakat terhadap persoalan hidup yang dihadapi, sehingga masyarakat cenderung bersikap pasif dan menerima kondisi apa adanya. Akibat dari kondisi tersebut, masyarakat lebih sering berada pada posisi sebagai objek pembangunan daripada sebagai pelaku perubahan sosial.

Hermeilia (2024) menjelaskan bahwa komunitas memiliki peran penting dalam kehidupan sosial masyarakat. Pertama, komunitas berfungsi sebagai ruang interaksi sosial yang memungkinkan terjalinnya hubungan antaranggota secara berkelanjutan, sehingga terbentuk rasa kebersamaan dan solidaritas sosial. Kedua, komunitas berperan dalam pemberdayaan individu melalui dukungan sosial, baik secara emosional, informasional, maupun instrumental, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kapasitas individu. Ketiga, komunitas menjadi sarana dalam mengidentifikasi serta menangani permasalahan sosial melalui partisipasi dan kerja sama kolektif. Dalam hal itu komunitas berkontribusi dalam perencanaan dan pelaksanaan program intervensi sosial yang dirancang secara partisipatif guna mendorong terwujudnya perubahan sosial yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

Peran komunitas dalam pemberdayaan masyarakat dapat diwujudkan melalui keterlibatan aktif dalam berbagai tahapan, mulai dari mengidentifikasi permasalahan, merumuskan kebutuhan, hingga menentukan solusi atas persoalan yang dihadapi. Dalam hal ini, komunitas berfungsi sebagai ruang partisipatif yang memungkinkan masyarakat mengembangkan potensi diri, membangun solidaritas sosial, serta meningkatkan kapasitas kolektif. Pemberdayaan masyarakat tidak hanya dipahami sebagai pemberian bantuan dari pihak luar, tetapi sebagai proses penumbuhan kesadaran dan kemandirian masyarakat dalam mengelola kehidupannya sendiri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Salah satu bentuk konkret peran komunitas dalam pemberdayaan masyarakat adalah melalui pendidikan nonformal atau pendidikan luar sekolah. Fitriana (2018) menegaskan bahwa pendidikan luar sekolah memiliki peran penting dalam mengoptimalkan peran komunitas karena mampu memperluas akses belajar bagi masyarakat yang tidak terjangkau oleh pendidikan formal. Pendidikan nonformal berorientasi pada kebutuhan nyata masyarakat dan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan hidup, kesadaran sosial, serta kualitas hidup masyarakat secara berkelanjutan.

Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat UNESCO (1997) yang menyatakan bahwa pendidikan nonformal merupakan kegiatan pendidikan yang terorganisir di luar sistem pendidikan formal dan ditujukan bagi semua kelompok usia. Pendidikan nonformal mencakup berbagai program, seperti literasi, pendidikan keterampilan hidup, serta pengembangan kapasitas sosial. Melalui pendidikan nonformal, komunitas dapat berfungsi sebagai ruang belajar alternatif yang relevan dengan tantangan dan kebutuhan kehidupan masyarakat.

Selain itu, peran komunitas juga berkaitan erat dengan pembentukan kesadaran kritis masyarakat. Paulo Freire (1984) menegaskan bahwa kesadaran merupakan fondasi utama dalam proses pemberdayaan. Masyarakat yang berdaya adalah masyarakat yang mampu merefleksikan realitas hidupnya secara kritis serta memiliki keberanian untuk melakukan perubahan. Dalam konteks ini, komunitas berfungsi sebagai sarana dialog, refleksi, dan transformasi sosial yang mendorong masyarakat untuk tidak hanya menerima realitas, tetapi juga mengupayakan perbaikan terhadap kondisi hidupnya.

Graham dan Hogg (1995) menambahkan bahwa komunitas yang ideal adalah komunitas yang responsif terhadap perubahan, kreatif, inovatif, serta memiliki tanggung jawab sosial yang tinggi. Komunitas semacam ini mampu memanfaatkan potensi individu dan lingkungan sekitarnya secara optimal guna meningkatkan kesejahteraan bersama.

Dalam menghadapi perubahan sosial dan perkembangan globalisasi, peran komunitas menjadi semakin penting. Tilaar (1997) menyatakan bahwa pendidikan harus berfungsi ganda, yaitu membentuk nilai-nilai kemanusiaan sekaligus menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perubahan zaman. Dalam hal ini, komunitas berperan sebagai agen adaptasi sosial yang membantu masyarakat memahami dinamika perubahan tanpa kehilangan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan yang menjadi landasan kehidupan bersama.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.2.3 Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok dalam kehidupan sosial. Interaksi ini menjadi dasar terbentuknya struktur sosial, norma, nilai, serta pola perilaku dalam masyarakat. Tanpa adanya interaksi sosial, kehidupan sosial tidak akan terbentuk secara fungsional.

Interaksi sosial adalah kunci dari seluruh kehidupan sosial karena menjadi syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Interaksi sosial terjadi apabila memenuhi dua syarat pokok, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial menunjukkan adanya hubungan awal antarindividu atau kelompok, sedangkan komunikasi berfungsi sebagai proses penyampaian makna, gagasan, dan perasaan yang memungkinkan terjadinya pemahaman bersama (Soerjono, 1970).

Sejalan dengan itu, George Herbert (1934) melalui teori *symbolic interactionism* menekankan bahwa interaksi sosial terbentuk melalui pertukaran simbol-simbol yang dimaknai bersama, seperti bahasa, isyarat, dan tindakan. Makna yang muncul dari proses interaksi tersebut membentuk kesadaran diri (*self*) dan identitas sosial individu dalam masyarakat.

Dalam konteks komunitas, interaksi sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai mekanisme pembentukan solidaritas, rasa memiliki, serta dukungan sosial antaranggota. Interaksi yang intens dan berkelanjutan memungkinkan komunitas berperan dalam membangun kepercayaan, memperkuat kohesi sosial, serta mendorong partisipasi aktif dalam menghadapi persoalan sosial bersama.

Dengan demikian, interaksi sosial dapat dipahami sebagai fondasi utama dalam keberlangsungan komunitas dan kehidupan sosial, sekaligus menjadi instrumen penting dalam proses pemberdayaan dan perubahan sosial.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

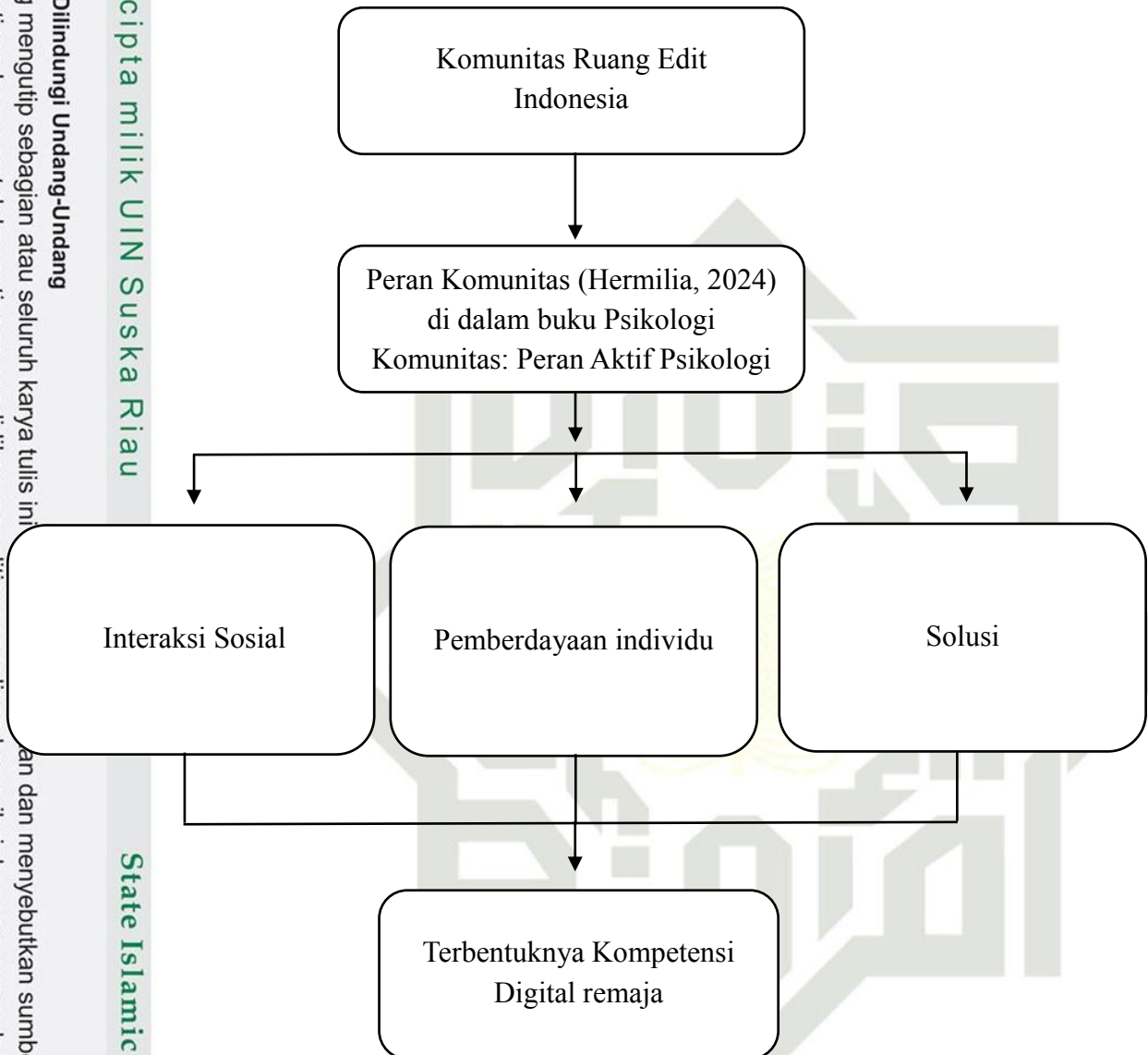
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.3 Kerangka Pemikiran

Gambar 2.1



Sumber: Olahan Peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.4 Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan penjabaran dari konsep-konsep teoretis yang digunakan dalam penelitian ke dalam bentuk yang lebih konkret dan operasional, sehingga memudahkan peneliti dalam menentukan fokus penelitian, teknik pengumpulan data, serta proses analisis data. Konsep operasional juga berfungsi untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar pembahasan tetap terarah sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini berjudul “Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia terhadap Kompetensi Digital Remaja” dan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Oleh karena itu, konsep operasional dalam penelitian ini tidak dimaksudkan sebagai alat ukur kuantitatif, melainkan sebagai kerangka analisis deskriptif untuk memahami peran komunitas dalam mendukung dan mengembangkan kompetensi digital remaja.

Berdasarkan kerangka pemikiran penelitian, konsep operasional difokuskan pada empat aspek utama, yaitu: peran komunitas, interaksi sosial, pemberdayaan individu, dan kompetensi digital remaja.

2.4.1 Peran Komunitas Ruang Edit Indonesia

Peran komunitas dalam penelitian ini dipahami sebagai fungsi, tindakan, dan kontribusi yang dijalankan oleh Komunitas Ruang Edit Indonesia dalam mendukung dan mengembangkan kompetensi digital remaja. Konsep peran komunitas merujuk pada pandangan bahwa komunitas berfungsi sebagai agen pemberdayaan sosial dan ruang belajar nonformal.

Secara operasional, peran Komunitas Ruang Edit Indonesia dilihat melalui indikator berikut:

- a) Komunitas sebagai wadah pembelajaran digital nonformal, yaitu penyediaan ruang belajar di luar pendidikan formal melalui pelatihan editing video, desain grafis, dan konten kreatif digital.
- b) Komunitas sebagai fasilitator pengembangan keterampilan digital, yaitu pemberian pendampingan, mentoring, dan evaluasi karya kepada anggota.
- c) Komunitas sebagai ruang kolaborasi kreatif, yaitu keterlibatan anggota dalam proyek bersama, diskusi kreatif, dan kerja tim berbasis digital.
- d) Komunitas sebagai agen pemberdayaan remaja, yaitu upaya mendorong pengembangan potensi diri dan kemandirian anggota dalam bidang kreatif digital.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.4.2 Interaksi Sosial dalam Komunitas

Interaksi sosial dalam penelitian ini dipahami sebagai proses hubungan timbal balik antar anggota komunitas yang berlangsung secara langsung maupun melalui media digital. Interaksi sosial berperan penting dalam proses pembelajaran, pertukaran pengetahuan, serta penguatan solidaritas antar anggota komunitas.

Secara operasional, interaksi sosial dalam Komunitas Ruang Edit Indonesia ditinjau melalui:

- a) Interaksi edukatif, berupa diskusi, tanya jawab, dan berbagi pengetahuan terkait keterampilan editing dan produksi konten digital.
- b) Interaksi kolaboratif, berupa kerja sama antar anggota dalam pembuatan karya atau proyek kreatif digital.
- c) Interaksi digital, berupa komunikasi dan aktivitas komunitas yang dilakukan melalui media baru, khususnya media sosial Instagram.
- d) Interaksi sosial-emosional, berupa dukungan, motivasi, dan solidaritas antar anggota dalam proses pengembangan keterampilan digital.

2.4.3 Pemberdayaan Individu Remaja

Pemberdayaan individu dalam penelitian ini dipahami sebagai proses peningkatan kapasitas, kesadaran diri, dan kemandirian remaja melalui keterlibatan aktif dalam Komunitas Ruang Edit Indonesia. Pemberdayaan individu menjadi penghubung antara peran komunitas dan peningkatan kompetensi digital remaja.

Secara operasional, pemberdayaan individu remaja dilihat melalui:

- a) Peningkatan kapasitas diri, yaitu kemampuan remaja dalam menguasai keterampilan teknis editing video dan desain grafis.
- b) . Kesadaran potensi diri, yaitu perubahan orientasi remaja dari sekadar menyalurkan hobi menuju pengembangan keterampilan yang lebih produktif.
- c) Kemandirian kreatif, yaitu kemampuan menghasilkan karya digital secara mandiri.
- d) Kepercayaan diri, yaitu keberanian menampilkan karya, menerima evaluasi, dan mengembangkan keterampilan digital secara berkelanjutan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.4.4 Kompetensi Digital Remaja

Kompetensi digital remaja dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan teknis dan nonteknis yang dimiliki remaja dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, kolaboratif, dan produktif, yang didukung oleh keterlibatan mereka dalam Komunitas Ruang Edit Indonesia.

Secara operasional, kompetensi digital remaja ditinjau melalui:

- a) Kompetensi teknis digital, yaitu kemampuan menggunakan perangkat lunak editing video dan desain grafis.
- b) Kompetensi kreatif, yaitu kemampuan menghasilkan karya visual yang inovatif dan bernilai estetik.
- c) Kompetensi sosial digital, yaitu kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif melalui media digital.
- d) Kompetensi produktif, yaitu kemampuan memanfaatkan keterampilan digital untuk kegiatan bernilai ekonomi atau pengembangan diri.

Dengan demikian, konsep operasional ini digunakan sebagai pedoman dalam pengumpulan dan analisis data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menggambarkan peran Komunitas Ruang Edit Indonesia terhadap kompetensi digital remaja, tanpa menempatkan komunitas sebagai satu-satunya faktor penentu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus, karena peneliti bertujuan memahami secara mendalam dan natural bagaimana peran Komunitas Ruang Edit Indonesia dalam membentuk kompetensi digital remaja. Penelitian kualitatif dipilih sebab data yang dianalisis berupa pengalaman, persepsi, interaksi digital, proses mentoring, evaluasi karya, serta dinamika peran dalam komunitas, bukan berbentuk angka atau pengujian statistik. Subjek penelitian adalah Komunitas Ruang Edit Indonesia, sementara fokus kajian diarahkan pada fungsi komunitas sebagai fasilitator pembelajaran, ruang kolaborasi kreatif, dan media interaksi berbasis new media. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi non-partisipatif, dan dokumentasi digital, kemudian divalidasi menggunakan triangulasi sumber, serta dianalisis dengan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Temuan atau fakta penelitian tidak ditetapkan sejak awal, sebab realitas tersebut diperoleh secara induktif melalui proses analisis mendalam terhadap situasi empiris yang menjadi fokus penelitian. Setelah data dianalisis, barulah dirumuskan kesimpulan yang merepresentasikan pemahaman umum atas realitas dan pola temuan yang muncul di lapangan. Sebagaimana dikemukakan oleh Moleong (2005), penelitian kualitatif menempatkan kata, kalimat, visual, tindakan, dan ekspresi manusia sebagai bentuk utama data, serta tidak melibatkan analisis statistik maupun perhitungan numerik lainnya. Data yang diperoleh juga tidak dikonversi menjadi bentuk kuantitatif, maupun dianalisis ulang menggunakan angka. Selain itu, menurut Kriyantono (2006), penelitian kualitatif lebih menekankan pada kedalaman dan kualitas data dibandingkan jumlah data yang dihimpun. Oleh karena itu, penelitian ini tidak memerlukan penambahan sampel baru, karena data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi telah memenuhi aspek kedalaman informasi yang diperlukan untuk menjelaskan fenomena yang dikaji. Dengan demikian, penelitian ini berorientasi pada kekayaan makna dan akurasi temuan, bukan pada kuantitas data semata.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam, menyeluruh, dan komprehensif mengenai peran komunitas Ruang Edit Indonesia sebagai ruang pengembangan kompetensi digital remaja, khususnya dalam praktik produksi dan pembelajaran editing video. Dalam pendekatan deskriptif kualitatif, peneliti menitikberatkan pada penggambaran situasi, proses, serta dinamika peran yang terjadi secara natural di lapangan, tanpa



bertujuan untuk menguji hipotesis, memprediksi hasil, ataupun menganalisis hubungan antarvariabel secara kuantitatif. Fokus penelitian diarahkan pada upaya memahami realitas peran komunitas sebagai fasilitator pembelajaran, ruang sosialisasi, jaringan kreatif, serta media interaksi digital bagi remaja. Oleh karena itu, penerapan metode deskriptif kualitatif dianggap paling tepat, karena mampu mengakomodasi kebutuhan penelitian dalam memaparkan fenomena secara rinci, faktual, serta berbasis pengalaman dan sudut pandang informan di lapangan, sehingga menghasilkan temuan yang kaya makna dan relevan dengan kondisi empiris yang diteliti.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Komunitas Ruang Edit Indonesia dengan jaringan anggota di berbagai kota di Indonesia. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada peran aktif komunitas sebagai wadah Pembentukan kompetensi digital kreatif bagi remaja.

3.3 Sumber Data

3.3.1 Data Primer:

Data ini bisa berupa opini dari subjek yang dilakukan secara individu maupun kelompok (Ek Putro Widoyoko, 2015). Diperoleh langsung dari pengurus, mentor, dan anggota Komunitas Ruang Edit Indonesia melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif terkait program pelatihan, dampak terhadap anggota, serta mekanisme pengembangan keterampilan digital.

3.3.2 Data Sekunder:

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua dan berfungsi sebagai penunjang untuk mendukung penelitian (Ek Putro Widoyoko, 2015). Meliputi dokumentasi kegiatan komunitas (portofolio karya anggota, materi pelatihan, rekaman webinar), serta literatur pendukung dari buku, jurnal, dan artikel terkait pendidikan non-formal dan literasi digital.

3.4 Informan Penelitian

Informan adalah orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan penulis, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Menurut Burhan Bungin, informan adalah orang yang memiliki pengetahuan luas dan memahami data, informasi ataupun fakta secara mendalam dari sumber objek penelitian (Burhan Bungin, 2007). *Informan* dalam penulisan ini berjumlah 8 orang yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 3.1
(Data Informan)

NO	NAMA	KATEGORI	KET
1	Defri Habibi	Founder Ruang Edit	Informan 1
2	Rivaldo Farisko	anggota	Informan 2
3	Naili Amaliyah	anggota	Informan 3
4	Khairul Ummah	anggota	Informan 4
5	Tri Kurnia	anggota	Informan 5
6	Ismi Hasuna Fira	anggota	Informan 6
7	Khairul anam	anggota	Informan 7
8	Ulul Rayyan	anggota	Informan 8

Penelitian ini melibatkan delapan informan utama yang dipilih secara purposif, terdiri atas satu orang pendiri komunitas dan tujuh anggota aktif yang terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran digital di Ruang Edit Indonesia. Informan 1 (Founder), memberikan sudut pandang strategis mengenai arah gerak, nilai, dan filosofi pengembangan kompetensi digital berbasis komunitas. Sementara itu, Informan 2 hingga Informan 8 merupakan anggota aktif yang berkontribusi dalam program nonformal seperti mentoring, workshop editing video, diskusi kreatif digital, serta kolaborasi berbasis media baru, khususnya Instagram sebagai ruang interaksi dan pertukaran karya

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan sekumpulan bahan informasi untuk proses berpikir yang melibatkan kemungkinan pemecahan, persoalan atau keterangan sementara yang sudah disusun harus diuji melalui pengumpulan data yang sudah ada kaitannya. Terdapat beberapa cara dalam pengumpulan data sebagai berikut:

3.5.1 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan informasi dengan cara bertatap muka langsung dengan informan, kemudian mengajukan pertanyaan secara bertahap dan mendalam (in-depth interview) langsung kepada seorang informan atau pihak yang berwenang dalam suatu masalah dapat memberikan data yang sesuai, lengkap dan mendalam terkait permasalahan yang diteliti. (Rosady, 2006).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Secara singkatnya bisa dikatakan wawancara (*interview*) yaitu suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dengan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) dengan melalui komunikasi langsung. Bisa dikatakan juga wawancara sebagai percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya

3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan informasi historis untuk mendukung penelitian seperti surat, catatan harian, laporan atau dokumen foto dan video, sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Kemudian data tersebut akan dibuktikan melalui lisan, tulisan atau gambar (Arikunto Suharsimi, 2016).

3.5.3 Observasi

Dari kedua teknik pengumpulan data yang telah dibicarakan, jelas bahwa dari kedua jenis teknik tersebut bisa mengungkapkan tingkah laku verbal (*verbal behavior*), tetapi kurang mampu mengungkap tingkah laku nonverbal. Oleh karena itu kedua teknik lebih mengarah kepada penelitian survei dan kurang dapat digunakan untuk penelitian non survei. Maka peneliti menggunakan teknik observasi *Non-Participation Observer*, merupakan suatu teknik observasi yang dimana pengamat atau peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati. Observasi adalah kemampuan seseorang untuk melakukan pengamatan langsung semua objek menggunakan indra penglihatan secara lebih dekat dan apa yang dilakukan pada objek tersebut. Selain itu observasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara diteliti serta pencatatan secara sistematis. (Gunawan Imam, 2013).

3.6 Validasi Data

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian menggunakan validasi data dengan teknik triangulasi sumber data karena dinilai lebih relevan dengan penelitian ini yang berkaitan dengan perspektif atau sudut pandang yang berbeda sehingga menghasilkan suatu kesimpulan dari berbagai sumber data sehingga lebih memudahkan peneliti dalam penelitian tersebut. Karenanya, keabsahan data dalam penelitian kualitatif sangat penting. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode triangulasi sebagai validitas data. Triangulasi adalah teknik untuk memeriksa keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu dengan membandingkan dan mengecek tingkat kepercayaan suatu informasi yang



diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai dengan membandingkan data hasil observasi (pengamatan) dengan hasil wawancara, serta membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. (Lexy J. Moleong, 2005)

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengkategorikan adalah tugas analisis data dalam hal ini. Analisa data kualitatif mencakup data berupa kata atau kalimat yang berasal dari subjek penelitian serta kejadian yang berkaitan dengan subjek penelitian (Dr. Sandu Siyoto & M. Ali Sodik, 2015). Setelah data terkumpul, proses pengolahan data dilakukan dengan metode kualitatif, kemudian dianalisis secara kualitatif melalui langkah-langkah sebagaimana dikemukakan oleh Moleong (2007) yaitu:

- 1) Klasifikasi data, yaitu mengelompokkan data berdasarkan topik yang dibahas.
- 2) Reduksi data, yaitu memeriksa kelengkapan data untuk mencari data yang masih kurang dan mengabaikan data yang tidak relevan.
- 3) Deskripsi data, yaitu menguraikan data secara sistematis sesuai dengan topik yang dibahas.
- 4) Menarik kesimpulan, yaitu merangkum uraian penjelasan ke dalam susunan yang singkat dan padat.

Berdasarkan tahapan yang dilakukan dalam proses pengolahan data, teknik analisis data pada penelitian mengenai peran komunitas Ruang Edit Indonesia dalam pembentukan kompetensi digital remaja menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa data visual dan verbal, seperti gambar, kutipan pernyataan, serta uraian kata yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, bukan berbentuk angka atau data statistik. Data tersebut kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif menggunakan kalimat akademis, sehingga temuan penelitian dapat dipahami secara jelas, mendalam, dan mudah oleh pembaca.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Komunitas Ruang Edit Indonesia

Ruang Edit Indonesia merupakan sebuah ekosistem kreatif digital kontemporer yang mendedikasikan seluruh sumber dayanya untuk memfasilitasi eskalasi kompetensi dan pengembangan bakat di berbagai pilar industri visual. Komunitas ini hadir sebagai wadah integrasi yang mempertemukan berbagai disiplin ilmu esensial, mulai dari penguasaan teknik penyuntingan visual dan videografi yang kompleks, seni fotografi, hingga estetika desain grafis dan strategi manajemen produksi konten digital secara komprehensif. Sejak pertama kali memunculkan eksistensinya pada tahun 2018, Ruang Edit Indonesia telah berevolusi dari sekadar kelompok hobi menjadi sebuah platform belajar nonformal yang sangat progresif dan bersifat inklusif (Intan, 2022). Sebagai ruang tumbuh yang terbuka luas, komunitas ini secara konsisten merangkul kalangan pelajar dan remaja dari berbagai latar belakang yang memiliki antusiasme tinggi untuk mengeksplorasi potensi diri dalam jagat kreatif, memberikan mereka akses ke lingkungan yang mendukung tanpa batasan birokrasi pendidikan konvensional.

Keberadaan Ruang Edit Indonesia pada dasarnya dipicu oleh fenomena kesenjangan keterampilan yang signifikan di tengah arus digitalisasi global yang masif. Lahirnya komunitas ini merupakan respons kritis terhadap kondisi di mana kebutuhan generasi muda akan kemahiran digital produktif yang aplikatif sering kali belum mampu terakomodasi secara maksimal dalam kurikulum pendidikan formal yang cenderung bersifat kaku. Menyadari adanya jarak yang lebar antara teori akademis di dalam kelas dengan tuntutan industri yang dinamis, Ruang Edit memposisikan diri sebagai alternatif pembelajaran berbasis komunitas yang tidak hanya relevan secara teknis, tetapi juga secara sosial. Di dalam lingkungan ini, proses transfer ilmu tidak lagi bersifat hierarkis atau searah, melainkan dilakukan melalui pendekatan kolaboratif yang mengedepankan sinergi antar anggota untuk saling menginspirasi, bertukar pikiran, dan membedah tren teknologi kreatif terkini secara kolektif.

Lebih jauh lagi, Ruang Edit Indonesia mengukuhkan dirinya sebagai laboratorium kreatif dengan menerapkan metodologi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengalaman aplikatif melalui praktik langsung di lapangan. Para anggota tidak hanya dibekali dengan fondasi teoritis yang kuat, namun mereka diwajibkan untuk terjun langsung dalam berbagai proyek nyata yang menuntut penyelesaian masalah secara kreatif dan sistematis. Melalui keterlibatan dalam proyek-proyek tersebut, para anggota dapat mengasah insting visual, ketajaman estetika, serta profesionalisme kerja yang sering kali tidak didapatkan

dalam teori semata. Dengan mengombinasikan semangat kebersamaan yang organik dan orientasi tinggi pada kualitas hasil karya, komunitas ini telah berhasil menciptakan lingkungan yang sangat kondusif untuk mencetak generasi muda yang mandiri, kompeten, dan memiliki daya saing tinggi untuk berkontribusi secara nyata dalam memajukan industri kreatif digital di Indonesia maupun di kancah internasional

4.2 Sejarah Berdiri dan Perkembangan Ruang Edit Indonesia

Gambar 4.1

Defri Habibi (Founder & Pendiri Komunitas Ruang edit)



Sumber: instagram

Ruang Edit Indonesia adalah sebuah komunitas yang didirikan oleh Defri Muhammad Fahrul Habiebi, seorang kreator visual yang memiliki pengalaman mendalam dan dedikasi tinggi di bidang videografi serta pengeditan konten sejak periode awal tahun 2018 hingga 2019. Dengan latar belakang yang kuat dalam dunia kreatif digital, Defri telah menghabiskan waktu bertahun-tahun untuk mengasah keterampilannya melalui berbagai proyek pribadi, seperti membuat video promosi untuk acara lokal, mengedit klip musik indie, atau bahkan memproduksi konten edukasi sederhana untuk platform online. Passionnya ini tidak hanya berasal dari minat intrinsik terhadap teknologi dan seni visual, tetapi juga dari pengalaman praktis yang ia peroleh melalui eksperimen mandiri, di mana ia belajar teknik-teknik canggih seperti color grading, transisi efek, dan sinkronisasi audio-visual. Dari kegiatan hobi ini yang awalnya bersifat pribadi dan rekreasi, Defri mulai melihat peluang besar untuk menciptakan sebuah wadah yang lebih luas, khususnya bagi para remaja yang memiliki ketertarikan serupa (Intan, 2022). Ia menyadari bahwa banyak pemuda di Indonesia yang antusias dengan dunia digital kreatif sering kali kesulitan menemukan tempat untuk belajar, berbagi ide, dan berkolaborasi, sehingga komunitas ini bisa menjadi solusi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

UIN Suska Riau

untuk mengembangkan potensi mereka, mendorong kreativitas, dan bahkan membuka peluang karir di industri yang semakin kompetitif.

Pada tahap permulaannya, Ruang Edit Indonesia terbentuk dalam skala yang sangat kecil dan informal, berupa sebuah forum diskusi sederhana yang melibatkan beberapa individu yang tertarik pada seni pengeditan. Forum ini mungkin dimulai dari grup chat di aplikasi seperti WhatsApp atau Telegram, di mana anggota awal saling bertukar pengalaman tentang software editing seperti Adobe Premiere atau DaVinci Resolve, membahas tantangan seperti mengatasi glitch teknis, mencari referensi inspiratif, atau bahkan berbagi file template gratis. Diskusi ini sering kali berlangsung secara spontan, dengan peserta yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia, sehingga menciptakan ikatan komunitas yang hangat dan saling mendukung. Namun, seiring dengan meningkatnya antusiasme dari peserta yang mungkin terlihat dari jumlah pesan yang bertambah, permintaan bantuan yang lebih sering, dan keinginan untuk bertemu secara langsung komunitas ini mulai mengalami evolusi menjadi entitas yang lebih terstruktur dan profesional. Struktur internal pun dikembangkan secara bertahap, dengan pembagian peran yang jelas: pengurus yang bertanggung jawab atas koordinasi harian, seperti mengatur jadwal pertemuan atau mengelola anggaran kecil untuk kegiatan; mentor yang berperan sebagai pembimbing teknis, memberikan tutorial satu-on-satu atau sesi Q&A untuk membantu anggota baru memahami konsep-konsep dasar; serta anggota biasa yang aktif berkontribusi melalui partisipasi aktif, seperti mengirimkan karya mereka untuk feedback atau bergabung dalam proyek kolaboratif kecil, seperti membuat video kompilasi bersama.

Perkembangan Ruang Edit Indonesia tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan strategis media sosial, khususnya platform Instagram, yang berfungsi sebagai jantung dari identitas dan ekspansi komunitas ini. Melalui akun resmi @ruang_edit.id, mereka secara konsisten dan terencana mempublikasikan berbagai jenis konten yang dirancang untuk memperkuat citra komunitas sebagai tempat yang edukatif, inspiratif, dan inklusif, sekaligus menjangkau khalayak yang lebih luas di luar anggota inti. Konten tersebut mencakup dokumentasi lengkap dan mendetail dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan, seperti rekaman video dari workshop offline yang menampilkan langkah-langkah praktis dalam editing, atau foto-foto dari sesi brainstorming kelompok yang menunjukkan dinamika kolaborasi. Selain itu, mereka rutin membagikan hasil karya anggota, seperti video pendek yang telah diedit dengan gaya unik, animasi sederhana, atau proyek akhir dari peserta pelatihan, yang sering kali disertai dengan komentar positif dan saran untuk perbaikan. Informasi pelatihan juga menjadi bagian penting, dengan postingan yang mengumumkan jadwal kursus online atau offline, syarat pendaftaran, dan testimonial dari alumni yang telah berhasil menerapkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keterampilan baru dalam karir mereka. Tak kalah pentingnya, konten edukatif seputar dunia kreatif digital diproduksi dengan variasi yang kaya, termasuk tutorial langkah demi langkah tentang teknik editing lanjutan, tips untuk mengoptimalkan peralatan seperti kamera atau software gratis, wawasan tentang tren industri seperti penggunaan AI dalam video, atau bahkan artikel singkat tentang etika kreatif dan hak cipta. Dengan pendekatan ini, Instagram tidak hanya menjadi alat promosi, tetapi juga sarana interaktif yang mendorong engagement, seperti melalui komentar, direct message untuk konsultasi, atau kolaborasi dengan influencer kreatif lainnya. Dampaknya pun terasa nyata: komunitas ini telah berkembang pesat, menarik remaja dari berbagai latar belakang, dan bahkan berkontribusi pada ekosistem kreatif Indonesia dengan memfasilitasi networking, inspirasi, dan peluang kerja di bidang digital. Secara keseluruhan, Ruang Edit Indonesia telah bertransformasi dari hobi pribadi menjadi gerakan komunitas yang kuat, membuktikan bagaimana passion individu dapat menginspirasi generasi muda untuk mengeksplorasi dunia kreatif dengan lebih percaya diri dan inovatif.

4.3 Visi dan Misi Komunitas Ruang Edit Indonesia

Sebagai komunitas kreatif yang bergerak di era digital, Ruang Edit Indonesia memiliki visi untuk menjadi ruang belajar dan kolaborasi yang mampu mendorong perkembangan kemampuan kreatif individu di bidang editing dan visual grafis (Asri, 2022). Visi tersebut mencerminkan komitmen komunitas dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertukaran ide, pengembangan potensi, serta peningkatan kualitas sumber daya manusia kreatif di Indonesia.

Untuk mewujudkan visi tersebut, Ruang Edit Indonesia merumuskan beberapa misi utama. Pertama, komunitas ini berupaya membangun ekosistem pembelajaran kreatif yang dapat diakses oleh berbagai kalangan, baik pemula maupun individu yang telah memiliki pengalaman di bidang editing dan desain. Kedua, Ruang Edit Indonesia secara aktif menyelenggarakan berbagai program edukatif, seperti kelas online, workshop, webinar, dan bootcamp, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan teknis sekaligus pemahaman konseptual anggota.

Selain itu, Ruang Edit Indonesia juga memiliki misi untuk membangun solidaritas dan rasa kebersamaan di antara anggota komunitas. Hal ini diwujudkan melalui komunikasi yang intensif, kegiatan kolaboratif, serta dukungan terhadap karya dan pencapaian masing-masing anggota. Dengan demikian, komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang belajar, tetapi juga sebagai wadah sosial yang memperkuat jaringan dan relasi antarindividu di bidang industri kreatif.

Komunitas Ruang Edit Indonesia juga dikenal karena aktivitas sharing session dan evaluasi karya anggota yang dilakukan secara periodik (R.E, 2025).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut wawancara dengan pendiri komunitas, dalam sebuah periode komunitas sering menutup grup diskusi untuk sementara waktu agar tim dapat memberikan materi edukasi terstruktur tentang editing, videografi, dan fotografi, kemudian setelah itu dilakukan evaluasi karya anggota secara kolektif. Model ini menjadi metode pembelajaran berkelanjutan bagi anggota komunitas.

Selain kegiatan belajar, Ruang Edit juga menginisiasi meet up atau gathering komunitas di berbagai kota besar Indonesia. Kegiatan ini disebut sebagai *Instameet* atau *meeting akbar*, yang bertujuan untuk mempererat hubungan antaranggota, berbagi pengalaman langsung, dan melakukan diskusi seputar industri kreatif digital. Aktivitas semacam ini memperkuat rasa kebersamaan dan jaringan profesional di antara peserta dari latar belakang yang beragam.

Tidak hanya fokus pada pengembangan skill, komunitas ini juga terlibat dalam kegiatan sosial dan aksi nyata di masyarakat. Misalnya, beberapa regional Ruang Edit mengadakan aksi sosial seperti pembagian mushaf Al-Qur'an kepada masyarakat pada momen tertentu sebagai bentuk kontribusi komunitas terhadap kesejahteraan sosial (Imana, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa komunitas tidak hanya berkutat pada ranah digital, tetapi juga berperan dalam kegiatan kemasyarakatan secara langsung.

Lebih lanjut, Ruang Edit Indonesia aktif mengelola regional atau cabang komunitas di berbagai daerah melalui akun media sosial khusus regional. Regional ini melakukan kegiatan kreatif lokal seperti lomba karya visual, kolaborasi antaranggota setempat, serta promosi kreativitas anggota melalui konten-konten yang dibagikan di akun regional komunitas.

Secara keseluruhan, berbagai program dan aktivitas yang dijalankan oleh komunitas Ruang Edit Indonesia mencerminkan komitmen komunitas dalam memberikan ruang belajar yang inklusif, membangun network kreativitas, serta berbagi pengalaman secara langsung maupun digital bagi para anggotanya. Model kegiatan ini menguatkan peran Ruang Edit sebagai wadah pembelajaran dan kolaborasi kreatif yang berkelanjutan.



BAB VI PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memahami secara mendalam bagaimana peran Komunitas Ruang Edit Indonesia dalam pembentukan kompetensi digital remaja. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, serta pembahasan yang telah dikaitkan dengan kerangka teori pada Bab V, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, Komunitas Ruang Edit Indonesia memiliki peran yang sangat signifikan sebagai wadah pembelajaran digital nonformal bagi remaja. Komunitas ini hadir sebagai ruang alternatif di luar sistem pendidikan formal yang mampu menjawab kebutuhan remaja akan pembelajaran keterampilan digital yang praktis, fleksibel, dan kontekstual. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam komunitas tidak terikat pada kurikulum baku, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan tingkat kemampuan anggota. Hal ini menjadikan Ruang Edit Indonesia sebagai ruang belajar yang inklusif, terutama bagi remaja yang belum memiliki akses terhadap pelatihan digital formal atau lembaga pendidikan berbayar.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh komunitas ini menekankan pada praktik langsung, diskusi terbuka, serta evaluasi karya secara kolektif. Dengan pendekatan tersebut, anggota tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang aplikatif dan berkelanjutan. Pembelajaran berbasis praktik ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anggota terhadap teknik editing, desain grafis, dan produksi konten digital secara nyata.

Kedua, Komunitas Ruang Edit Indonesia berperan sebagai fasilitator utama dalam pembentukan dan pengembangan kompetensi digital remaja. Peran ini diwujudkan melalui berbagai program dan aktivitas yang diselenggarakan komunitas, seperti kelas editing, workshop, bootcamp, sharing session, serta evaluasi karya anggota. Melalui kegiatan tersebut, remaja tidak hanya dibekali keterampilan teknis penggunaan perangkat lunak editing dan media digital, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kreativitas, ketelitian visual, kemampuan berpikir kritis, serta kepekaan terhadap tren industri kreatif digital.

Proses fasilitasi yang dilakukan komunitas bersifat partisipatif dan kolaboratif, di mana mentor dan anggota saling berinteraksi dalam suasana belajar



yang egaliter. Pola *peer-to-peer learning* yang diterapkan memungkinkan terjadinya pertukaran pengalaman dan pengetahuan antaranggota, sehingga proses belajar tidak bersifat satu arah. Hal ini menunjukkan bahwa pembentukan kompetensi digital di Ruang Edit Indonesia berlangsung secara dinamis dan berorientasi pada penguatan kapasitas individu secara menyeluruh.

Ketiga, Komunitas Ruang Edit Indonesia berfungsi sebagai ruang sosialisasi, jaringan kreatif, dan media interaksi digital bagi remaja. Komunitas ini tidak hanya menjadi tempat belajar keterampilan teknis, tetapi juga menjadi ruang sosial yang mempertemukan remaja dengan latar belakang dan daerah yang beragam namun memiliki minat yang sama di bidang kreatif digital. Interaksi yang terbangun melalui grup diskusi daring, media sosial komunitas, serta kegiatan tatap muka seperti gathering dan instameet, telah menciptakan iklim sosial yang mendukung tumbuhnya rasa kebersamaan, solidaritas, dan identitas kolektif sebagai kreator digital.

Melalui jaringan kreatif yang terbentuk, anggota komunitas memperoleh peluang untuk berkolaborasi dalam berbagai proyek, memperluas relasi profesional, serta membangun portofolio karya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan akademik maupun karier. Dengan demikian, Ruang Edit Indonesia berperan sebagai jembatan antara proses belajar keterampilan digital dan dunia kerja kreatif yang lebih luas.

Keempat, pemanfaatan media digital oleh Komunitas Ruang Edit Indonesia mencerminkan karakteristik media baru (*new media*) secara optimal. Media sosial dan platform digital tidak hanya digunakan sebagai sarana promosi, tetapi juga sebagai ruang komunikasi dua arah yang interaktif. Melalui media digital, anggota dapat berbagi karya, menerima umpan balik, berdiskusi, serta mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu. Hal ini memperkuat fungsi komunitas sebagai ruang belajar yang relevan dengan karakteristik remaja di era digital.

Kelima, temuan penelitian ini menguatkan relevansi teori peran, teori *new media*, dan teori *uses and gratifications* dalam menjelaskan fenomena yang diteliti. Dari perspektif teori peran, Komunitas Ruang Edit Indonesia menjalankan peran sosial sebagai agen pemberdayaan remaja di bidang keterampilan digital. Dari sudut pandang teori *new media*, komunitas ini memanfaatkan teknologi digital sebagai medium utama pembelajaran dan interaksi sosial. Sementara itu, teori *uses and gratifications* menjelaskan bahwa remaja secara aktif memilih dan memanfaatkan komunitas ini untuk memenuhi kebutuhan belajar, aktualisasi diri, pengakuan sosial, dan pengembangan kreativitas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Komunitas Ruang Edit Indonesia memiliki kontribusi yang nyata dan strategis dalam pembentukan kompetensi digital remaja. Komunitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis anggota, tetapi juga membentuk sikap kreatif, rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta kesiapan remaja dalam menghadapi tantangan dan peluang di era transformasi digital.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

1.2.1 Bagi Komunitas Ruang Edit Indonesia

Komunitas Ruang Edit Indonesia disarankan untuk terus mengembangkan dan memperkuat sistem pembelajaran yang telah berjalan, khususnya dengan menyusun kurikulum pembelajaran yang lebih terstruktur dan berjenjang. Pengelompokan materi berdasarkan tingkat kemampuan anggota (pemula, menengah, dan lanjutan) dapat membantu proses belajar menjadi lebih sistematis. Selain itu, komunitas juga disarankan untuk memperluas kerja sama dengan institusi pendidikan, industri kreatif, dan pihak pemerintah agar program yang dijalankan memiliki keberlanjutan dan daya jangkauan yang lebih luas. Penguatan dokumentasi kegiatan dan portofolio karya anggota juga penting untuk meningkatkan kredibilitas komunitas di mata publik dan dunia industri.

1.2.2 Bagi Remaja dan Anggota Komunitas

Remaja yang tergabung dalam Komunitas Ruang Edit Indonesia diharapkan dapat memanfaatkan komunitas ini secara optimal sebagai sarana pengembangan diri. Keaktifan anggota dalam mengikuti program pembelajaran, diskusi, serta proyek kolaboratif sangat menentukan peningkatan kompetensi digital yang dimiliki. Selain itu, anggota diharapkan mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh secara produktif dan bertanggung jawab, baik untuk kebutuhan akademik, pekerjaan freelance, maupun pengembangan usaha kreatif mandiri.

1.2.3 Bagi Pemerintah dan Lembaga Pendidikan

Pemerintah dan lembaga pendidikan disarankan untuk memberikan perhatian lebih terhadap peran komunitas digital sebagai bagian dari ekosistem pendidikan nonformal. Dukungan kebijakan, fasilitasi pelatihan, serta kolaborasi dengan komunitas kreatif dapat menjadi langkah strategis dalam

meningkatkan literasi dan kompetensi digital remaja secara merata. Sinergi antara pendidikan formal dan komunitas nonformal diharapkan mampu mengurangi kesenjangan digital serta mempersiapkan generasi muda yang kompeten dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

1.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan, baik dari segi jumlah informan maupun cakupan wilayah penelitian. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan yang berbeda, seperti metode kuantitatif atau *mixed methods*, serta melibatkan lebih banyak komunitas digital sebagai objek kajian. Penelitian lanjutan juga dapat difokuskan pada dampak jangka panjang keterlibatan remaja dalam komunitas digital terhadap perkembangan karier, ekonomi kreatif, dan pembentukan identitas profesional di era digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

A. Ardiansyah - *PENGUJIAN USABILITY USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-READER SKRIPSI BERBASIS HYPERTEXT* [2016]. (n.d.).

Afif, Z. A., Viery, A., & Yuliana, M. E. (2025). Etika Teknologi Informasi dalam Komunikasi Digital: Pilar Moral di Era Siber. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Bisnis (SENATIB)*.

Ajani Restianty(2018) - Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media .

Ardani Putra, F., & Reza Tuba Salsabil, M. (2023). *Volume 1 Nomor 2 Desember 2023 Strategi Komunikasi Pemasaran Digital dalam Peningkatan Penjualan Jasa ilustrasi Eres Graphic di Instagram*.

Arikunto Suharsimi, (2016). Metode Penelitian. Yogyakarta: Bina Askara

Asri, P.H (2022) Ruang Edit, Komunitas Cikal Bakal Content Creator <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/07/09/ruang-edit-komunitas-content-creator?>

Bekthi Utami, I., Ahmad Safei, A., (2020). Pengembangan Masyarakat Islam, J., Dakwah dan Komunikasi, F., & Sunan Gunung Djati, U. Peran Komunitas Islam dalam Menyemangati Keagamaan para Pemuda. In *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam* (Vol. 5, Issue 2).

Burhan Burgin, 2007. Analisis data penelitian kualitatif : pemahaman filosofis dan metodologis ke arah penguasaan model aplikasi

BPPKI Jakarta, K., & Penelitian dan Pengembangan, B. (n.d.). *RISET PENGGUNAAN MEDIA Karman 93 Riset PENGGUNAAN MEDIA DAN PERKEMBANGANNYA KINI RESEARCHES ON MEDIA USES AND ITS DEVELOPMENT*. <http://www.calvertonschool.org/Waldspurger/>

Dr.Sandu Siyoto, SKM. M. K., & M.Ali Sodik, M. A. (2015). *analisis data*. Literasi Media Publishing.

Ek Putro Widoyoko, (2015).Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif, Malang: Intrans Publishing.

Endrawati Subroto, D., Wirawan, R., & Yanto Rukmana, A. (n.d.). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 07).

Everett Rogers, M. M. (2003). *Menurut para ahli*.

Gunawan Imam, (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Herwina, W., Sulistio, F., Nurul Qomariah, D., Pendidikan Masyarakat, J., Siliwangi, U., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, J., & Al-Farabi Pangandaran, S. (2021). P2M STKIP Siliwangi PERAN KOMUNITAS NGEJAH DALAM MENSUKSESKAN PROGRAM LITERASI MELALUI TAMAN BACA MASYARAKAT AIUEO. In *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi* (Vol. 8, Issue 1).

Hikmah, F. N. (2020). *PERAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI DALAM MEMBENTUK PERILAKU MASYARAKAT SESUAI NILAI DAN NORMA* (Vol. 8, Issue 1).
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>

Hudhriah, S., Rahman, A. M., Rayhansyah, A., & Nisa, P. K. (n.d.). *Peran Komunitas Virtual sebagai Media Dukungan Emosional, Sosial, dan Peningkatan Motivasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh*.
<https://doi.org/10.55681/armada.v2i6.1337>

Imana Tahira (2024) Komunitas Ruang Edit Jabodetabek Bagikan Ratusan Mushaf ke Pesantren di Bulan Ramadan
<https://www.inanews.co.id/2024/03/komunitas-ruang-edit-jabodetabek-bagikan-ratusan-mushaf-ke-pesantren-di-bulan-ramadan/>

Intan Resika R. (2022) Berawal dari Hobi, Defri Bentuk Komunitas Ruang Edit Untuk Pecinta Visual Grafis , <https://www.ngaderes.com/news/pr3592413017>

Koswara, A. (2024). Digitalisasi Ekonomi di Pedesaan: Mengkaji Kesenjangan Infrastruktur Digital di Indonesia. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 5(3), 180.
<https://doi.org/10.36722/jaiss.v5i3.3407>

Kristi, W., Momuat, P., Boham, A., & Runtuwene, A. (2023). *PERAN KOMUNITAS LITERASI DALAM MENDUKUNG MINAT BACA GENERASI MILENIAL di RUMAH BACA CAFÉ KOTA KOTAMOBAGU*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lamongan, U. I. (2019). *Memahami Psikologi Remaja RIRYN FATMAWATY* (Vol. 02).

Lexy J. Moleong, (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Lexy J. Moleong, (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Liqianah, L., Aini, K., Basit, A., Zikrillah, A., Komunikasi, J., Islam, P., Syekh, I., Cirebon, N., Perjuangan, J., & Cirebon, P. S. (2022). *PERANAN KOMUNITAS RUANG EDIT (RE) DALAM MENGEMBANGKAN DIGITALISASI DAKWAH DI MEDIA SOSIAL THE ROLE OF RUANG EDIT (RE) COMMUNITY IN DEVELOPING THE DIGITALIZATION OF DA'WAH ON SOCIAL MEDIA*. <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/orasi/>

Muqsith, M. A. (2021). Teknologi Media Baru: Perubahan Analog Menuju Digital. *ADALAH*, 5(2), 33–40. <https://doi.org/10.15408/adalah.v5i2.17932>

Murdani, A., Wijayati, H., & Haqqi, H. (2025). PENGUATAN KECERDASAN DIGITAL SEBAGAI FONDASI REMAJA KREATIF DAN KRITIS BERMEDIA SOSIAL. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 6(1), 181–189. <https://doi.org/10.52060/jppm.v6i1.2838>

Novi Khusni Purwa Daini, & Lukman Arif. (2023). PERAN KOMUNITAS OMAH DHUAFI DALAM PEMBERDAYAAN ANAK JALANAN DI KABUPATEN GRESIK. *Journal Publicuho*, 6(3), 779–788. <https://doi.org/10.35817/publicuho.v6i3.186>

Novi Kurnia. (2005) - *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru Implikasi terhadap Teori Komunikasi*.

Novitasari, A., & Alfirdaus, L. K. (2021). *ANALISIS PERAN KOMUNITAS PKK DALAM MELAKSANAKAN STRATEGI PERLINDUNGAN ANAK DI KECAMATAN GUNEM KABUPATEN REMBANG*. <https://fisip.undip.ac.id/>

Oni Veriasa, T., & Waite, M. (2018). *Memahami Konsep “Pengembangan Komunitas.”*

Paliling, A. (2020). *Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality Android*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Based Home Selling Catalog Using Augmented Reality and Virtual Reality Technology (Vol. 16, Issue 1).

Permana, S., Zilhan Salman Ramadhan, M., Abdu Fatah, M., Anwar, S., Rohmah, S., Ibrahim, G., Aulia Farhani, S., Muhammad Arya Fajar Sastradipraja, R., Naufal Rizky, M., Arif, Z., Nurlatifah, S., Abdul Rohman, A., Al-husein, F., Ramdhani, T., Faisal Muharam, M., Siddik Al Jamami, Y., Kristiawan, D., Mahatir Muhammad, F., Ananta, A., ... Nurachma Saumi, I. (2020). *LITERASI DIGITAL SEBAGAI LANGKAH AWAL SISWA DALAM MEMBERANTAS HOAX DAN UJARAN KEBENCIAN*. <https://jurnal.itg.ac.id>

Prasetya, A. B. (2024.). *Kiprah New Media Dalam Percaturan Politik Di Indonesia (Arif Budi Prasetya) 232 KIPRAH NEW MEDIA DALAM PERCATURAN POLITIK DI INDONESIA*.

Putri, N., Rahman, A., & Alqarni, W. (2023). ANALISIS PERAN KEPALA DESA DALAM MENJALANKAN PROGRAM SIMPAN PINJAM MELALUI BUMDES DI DESA JONGAR KECAMATAN KETAMBE KABUPATEN ACEH TENGGARA. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK* (Vol. 8, Issue 2). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/Fisip>

Rosady, (2006). *Metode Penelitian: PR dan komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persaid

Ruang_edit.id (2025) LAST DAY REGISTRATION, https://www.instagram.com/p/DSULcZRj8F/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=NTc4MTIwNjQ2YQ==

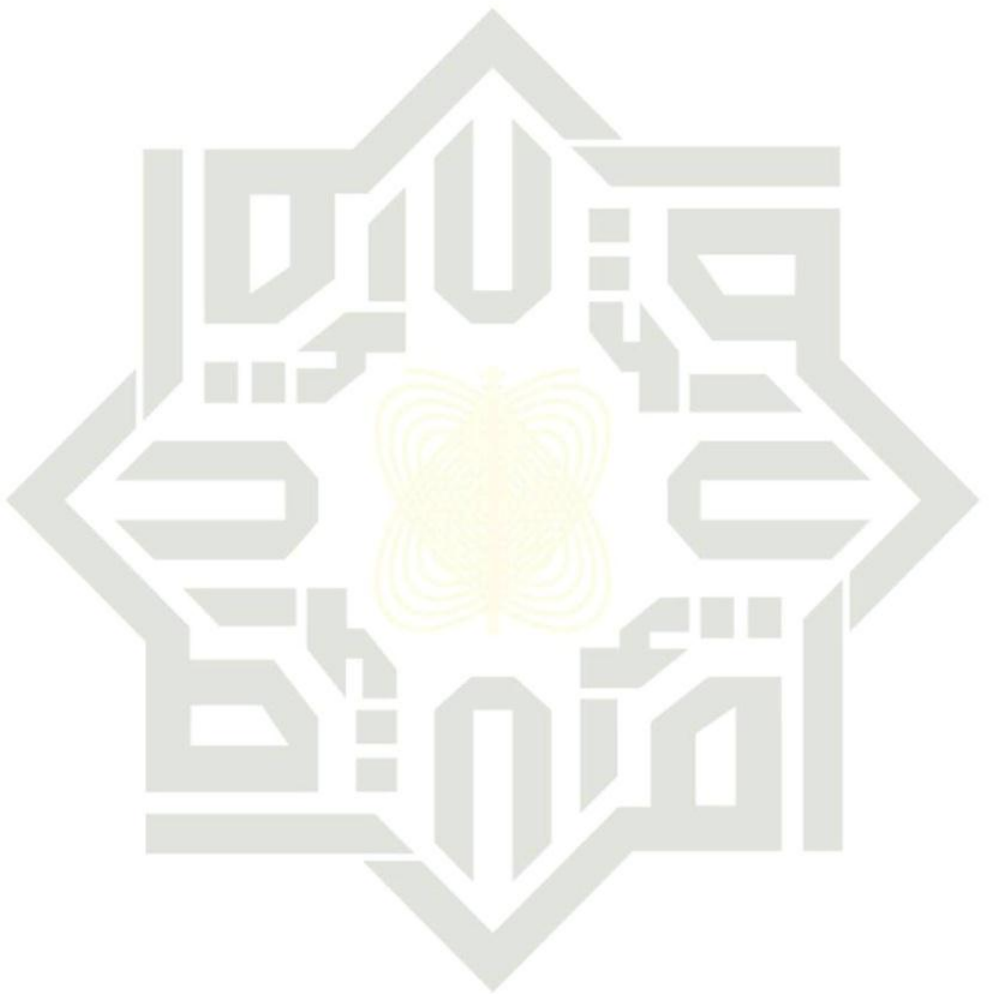
Ruang_edit.id (2025) BOOTCAMP: SOCIAL MEDIA & BRANDING, https://www.instagram.com/reel/DQ6r6_jy4Q/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=NTc4MTIwNjQ2YQ==

Şeşen, E. (2015). ROLE THEORY AND ITS USEFULNESS IN PUBLIC RELATIONS. In *European Journal of Business and Social Sciences* (Vol. 4, Issue 01).

Siregar, A. S., & Surya, M. A. (2022). *Analisis Use And Gratification Dalam Menentukan Strategi Dakwah Virtual: Vol. XXVIII* (Issue 2). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/>

Zulkarnaen Khidzir, N., Tarmizi Azizan, A., Azhar Mat Daud, K., & Rasdan Ismail, A. (n.d.). *A CRITICAL REVIEW: DIGITAL MEDIA EVOLUTION, OPPORTUNITIES AND CHALLENGES*.

Fitriana, W. (2018). Optimizing the Role of the Community in Community Empowerment Through Out of School Education. *Jurnal Empowerment*, 7(1).



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

Pedoman Wawancara

Penulis melakukan penelitian langsung pada objek penelitian yaitu Komunitas Ruang Edit Indonesia, yang merupakan komunitas kreatif digital dengan anggota yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia dan berinteraksi aktif melalui media digital, khususnya Instagram.

Wawancara dilakukan pada bulan Agustus – Desember 2025 di antaranya sebagai berikut:

a. Informan Kunci

Defri Habibi : Founder Komunitas Ruang Edit Indonesia

b. Informan Pelengkap

1. Rivaldo Farisko
2. Naili Amaliyah
3. Khairul Ummah
4. Tri Kurnia
5. Ismi Hasuna Fira
6. Khairul Anam
7. Ulul Rayyan

Daftar Pertanyaan Wawancara Founder Komunitas Ruang Edit Indonesia

1. Apa yang melatarbelakangi berdirinya Komunitas Ruang Edit Indonesia?
2. Apa visi dan misi yang ingin dicapai melalui Komunitas Ruang Edit Indonesia?
3. Bagaimana konsep pembelajaran digital yang diterapkan dalam komunitas ini?
4. Menurut Anda, peran apa saja yang dijalankan komunitas dalam membentuk kompetensi digital remaja?
5. Program atau kegiatan apa saja yang diselenggarakan untuk meningkatkan keterampilan digital anggota?
6. Bagaimana sistem pendampingan atau mentoring yang diberikan kepada anggota komunitas?
7. Bagaimana pemanfaatan media digital, khususnya Instagram, dalam menunjang aktivitas komunitas?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

8. Sejauh mana komunitas mendorong interaksi, kolaborasi, dan jejaring kreatif antaranggota?
9. Menurut Anda, apa dampak keberadaan Komunitas Ruang Edit Indonesia terhadap pengembangan kompetensi digital remaja?
10. Apa saja tantangan yang dihadapi komunitas dalam membina dan mengembangkan keterampilan digital remaja?

Daftar Pertanyaan Wawancara Anggota Komunitas Ruang Edit Indonesia

1. Apa alasan Anda bergabung dengan Komunitas Ruang Edit Indonesia?
2. Sejak kapan Anda menjadi anggota komunitas ini?
3. Keterampilan digital apa yang Anda miliki sebelum bergabung dengan komunitas?
4. Aktivitas atau program apa yang paling sering Anda ikuti dalam komunitas?
5. Bagaimana proses pembelajaran editing atau konten kreatif yang Anda rasakan di komunitas ini?
6. Apakah Anda mendapatkan pendampingan atau arahan dari mentor atau anggota lain?
7. Bagaimana bentuk interaksi dan kerja sama antaranggota dalam komunitas?
8. Sejauh mana peran media digital dalam mendukung pembelajaran dan komunikasi antaranggota?
9. Apakah terjadi peningkatan keterampilan digital setelah Anda bergabung dengan komunitas?
10. Menurut Anda, apa manfaat terbesar bergabung dengan Komunitas Ruang Edit Indonesia bagi pengembangan diri Anda?

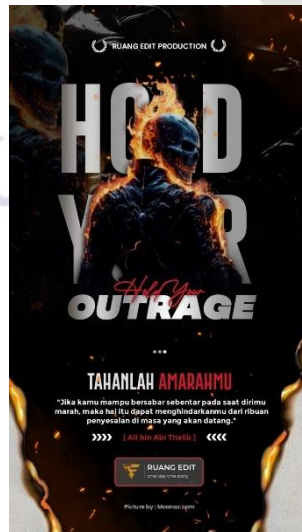
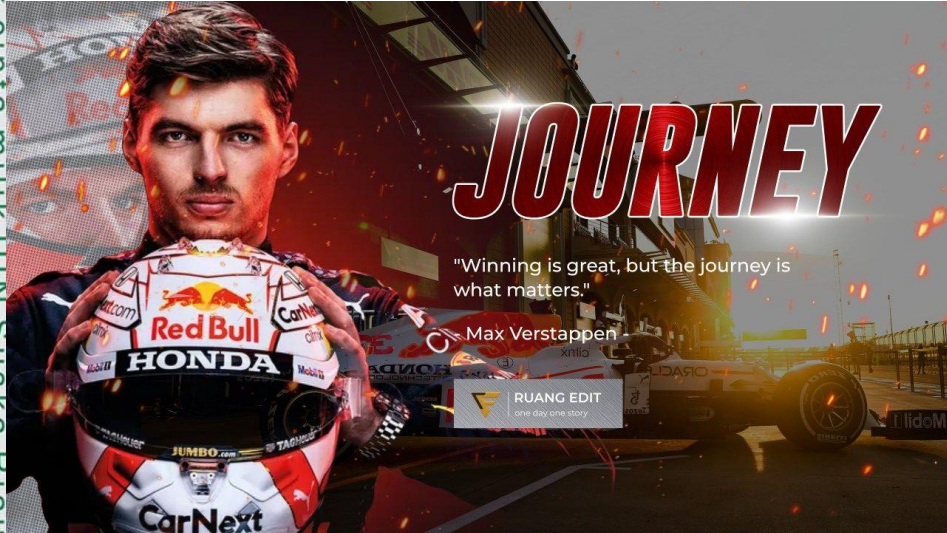
UIN SUSKA RIAU

Dokumentasi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Karya anggota Ruang Edit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.