

## BAB II

### KERANGKA KONSEPTUAL

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penyusunan penelitian dengan judul “Pola Komunikasi dalam Komunitas Virtual Ilmusaham.com” dilakukan dengan menggunakan empat penelitian terdahulu dengan topik yang relevan. Judul penelitian pertama yang digunakan sebagai referensi adalah “Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” di Media Sosial Line” karya Cut Nadya Nanda dan Rita Destiwati. Judul penelitian kedua yang digunakan sebagai referensi adalah “Analisis Pola Komunikasi Budaya Ngopi di Komunitas Karawang Menyeduh” karya Musairil Khakamulloh, Mayasari, & Eka Yusup. Judul penelitian ketiga yang digunakan sebagai referensi adalah “Pola Komunikasi Civitas Akademik dalam Ruang Virtual di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru” karya Leni Anggraeni dan Alwan Husni Ramdani. Judul penelitian terakhir yang digunakan sebagai referensi adalah “Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile” karya Frinico Alfian dan Wulan Purnama Sari.

1. Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” di Media Sosial Line (Nanda & Rita, 2018)

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pola komunikasi virtual, aturan komunikasi, dan proses komunikasi dalam komunitas “HAMURinspiring”, sebuah komunitas virtual yang berbasis di Yogyakarta dan menggunakan grup percakapan pada media sosial Line sebagai media komunikasi komunitas. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan etnografi virtual dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap grup percakapan "HAMURInspiring" yang diikuti oleh lima informan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota komunitas “HAMURinspiring” memiliki kesamaan identitas karena berasal dari keluarga *broken home* atau keluarga yang tidak harmonis. Komunitas ini

tidak memiliki aturan tertentu secara tertulis yang mengatur anggota dalam berkomunikasi, namun pola komunikasi dalam komunitas ini adalah pola komunikasi semua arah sehingga setiap anggota dapat bebas melakukan komunikasi dengan anggota lainnya. Pada proses komunikasi primer, terdapat perbedaan bahasa antar anggota komunitas dalam berkomunikasi, namun pada proses komunikasi sekunder, media Line dianggap membantu menghubungkan antar anggota komunitas yang terpisah jarak untuk berkomunikasi.

Penelitian ini memiliki implikasi penting dalam memahami bagaimana komunitas virtual menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasi dan interaksi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran tentang bagaimana pola komunikasi virtual terbentuk dalam sebuah komunitas virtual dan bagaimana media sosial dapat memfasilitasi proses komunikasi di dalamnya. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam jumlah sampel yang kecil dan fokus pada satu komunitas virtual tertentu, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang fenomena komunikasi virtual dalam konteks komunitas virtual di Indonesia.

## 2. Analisis Pola Komunikasi Budaya Ngopi di Komunitas Karawang Menyeduh (Khakamulloh, Mayasari, & Yusup, 2020)

Penelitian ini dilaksanakan karena budaya “ngopi” sedang mengalami perkembangan pesat dan populer di kalangan semua lapisan masyarakat sebagai gaya hidup. “Ngopi bareng” atau yang lebih umum disebut dengan kopdar muncul sebagai budaya baru yang timbul dari budaya “ngopi” yang berkembang. Latar belakang ini memicu munculnya berbagai komunitas, termasuk Komunitas Karawang Menyeduh. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pola komunikasi dalam konteks kegiatan kopdar yang dianalisis berdasarkan peristiwa komunikatif yang terjadi.

Dalam melakukan penelitian ini, teori Interaksi Simbolik dari George Herbert Mead digunakan sebagai pendukung. Metode kualitatif dengan pendekatan etnografi komunikasi digunakan sebagai metode penelitian dengan teknik pengumpulan data berupa observasi tanpa partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Informasi diperoleh dari enam informan yang terdiri dari ketua dan anggota Komunitas Karawang Menyeduh yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang budaya “ngopi” di dalam komunitas ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses komunikasi melibatkan bentuk verbal dan nonverbal yang melibatkan lebih dari dua orang untuk membentuk sebuah kelompok. Pada intinya, pembahasan membahas tentang dunia kopi dan dunia sosial lainnya menggunakan Bahasa Indonesia sebagai varietas bahasa yang sama. Proses komunikasi yang terjadi serupa dengan diskusi menggunakan komunikasi kelompok. Pola komunikasi yang digunakan dalam kegiatan kopdar di Komunitas Karawang Menyeduh adalah pola komunikasi multi arah atau *all channels*.

3. Pola Komunikasi Civitas Akademik dalam Ruang Virtual di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru (Anggraeni & Ramdani, 2021)

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji implikasi kebijakan pembatasan fisik yang diberlakukan oleh pemerintah Indonesia selama pandemi COVID-19 terhadap aktivitas akademik di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini menelaah pola komunikasi dan hambatan komunikasi yang terjadi pada aktivitas akademik di masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan studi kasus serta melakukan wawancara mendalam dengan civitas akademika dari berbagai fakultas yang ada di Universitas Pendidikan Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi di lingkungan civitas akademik dilakukan melalui medium berupa teknologi komunikasi dan informasi seperti Learning Management System (LMS), whatsapp, dan video telekonferensi. Namun, proses interaksi sering mengalami hambatan seperti

mispersepsi dan umpan balik yang terlambat, sehingga penulis mengidentifikasi tiga jenis hambatan komunikasi yang terjadi, yaitu hambatan teknis, semantik, dan psikologis. Penulis menyimpulkan bahwa pola komunikasi di lingkungan akademik harus beradaptasi dengan pembatasan fisik yang diberlakukan, namun tetap mengalami beberapa hambatan dalam proses interaksi.

4. Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport) (Alfian & Sari , 2022)

Pada era digital seperti saat ini, game online telah menjadi salah satu hiburan yang populer. Salah satu contohnya adalah Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile) yang memiliki fitur komunikasi yang memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi dan mengatur strategi permainan. Komunikasi yang terjadi dalam game ini dapat dianggap sebagai komunikasi virtual, dimana para pemain dapat dengan mudah berkomunikasi dan menjalankan strategi kerjasama yang baik untuk mencapai tujuan bersama.

Namun, untuk mencapai tujuan bersama tersebut, suatu tim atau kelompok harus memiliki visi dan misi yang sama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi kelompok yang terjadi dalam tim saat menyusun strategi, serta bagaimana para anggota tim membentuk komunikasi yang dapat dipahami oleh anggota lainnya.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi kelompok yang terjadi dalam tim memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas tim dalam mencapai tujuan bersama. Komunikasi tatap muka secara langsung antara anggota tim ternyata lebih efektif dalam membentuk pola komunikasi kelompok, dibandingkan dengan komunikasi virtual yang terjadi di dalam

game. Selain itu, bentuk proses interaksi juga turut berpengaruh dalam efektivitas komunikasi dalam tim tersebut.

Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi para pemain game online, terutama dalam hal pentingnya komunikasi dalam membentuk tim yang efektif dan mencapai tujuan bersama. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mempelajari pola komunikasi kelompok dalam konteks game online.

Secara garis besar, tema yang ada dalam penelitian terdahulu ini memiliki kemiripan, yaitu membahas pola komunikasi dalam sebuah komunitas virtual. Semua penelitian terdahulu yang digunakan oleh penulis juga menggunakan metode kualitatif. Teori dan konsep yang digunakan juga memiliki kesamaan, meskipun terdapat perbedaan dalam media sosial yang terlibat serta fokus dari penelitian.

Hingga Maret 2023 masih sangat sedikit peneliti yang membahas secara spesifik mengenai pola komunikasi dalam sebuah komunitas investor saham. Sehingga kebaruan penelitian yang ditawarkan dalam penelitian skripsi ini adalah pola komunikasi yang dilakukan dalam komunitas investor saham di Indonesia. Tak hanya itu pada salah satu penelitian terdahulu dengan judul “Analisis Pola Komunikasi Budaya Ngopi di Komunitas Karawang Menyeduh” memberikan saran berupa memperbanyak penelitian mengenai kebudayaan, khususnya budaya yang ada di dalam suatu komunitas. Sehingga kebaruan penelitian lainnya yang ditawarkan adalah penjelasan mengenai pola dan budaya dalam sebuah komunitas virtual.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 2. 1 Literature Review

<p><b>Nama Peneliti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cut Nadya Nanda B</li> <li>2. Rita Destiwati</li> </ol>	<p><b>Nama Peneliti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Musairil Khakamulloh</li> <li>2. Mayasari</li> <li>3. Eka Yusup</li> </ol>	<p><b>Nama Peneliti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leni Anggraeni</li> <li>2. Alwan Husni Ramdani</li> </ol>	<p><b>Nama Peneliti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Frinico Alfian</li> <li>2. Wulan Purnama Sari</li> </ol>
<p><b>Tahun Penelitian:</b></p> <p>2018</p>	<p><b>Tahun Penelitian:</b></p> <p>2020</p>	<p><b>Tahun Penelitian:</b></p> <p>2021</p>	<p><b>Tahun Penelitian:</b></p> <p>2022</p>
<p><b>Judul Penelitian:</b></p> <p>Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” di Media Sosial Line</p>	<p><b>Judul Penelitian:</b></p> <p>Analisis Pola Komunikasi Budaya Ngopi di Komunitas Karawang Menyeduh</p>	<p><b>Judul Penelitian:</b></p> <p>Pola Komunikasi Civitas Akademik dalam Ruang Virtual di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru</p>	<p><b>Judul Penelitian:</b></p> <p>Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile</p>
<p><b>Rumusan Masalah:</b></p> <p>Bagaimana pola komunikasi virtual, aturan komunikasi dan proses komunikasi dalam</p>	<p><b>Rumusan Masalah:</b></p> <p>Bagaimana pola komunikasi yang yang terjadi di dalam</p>	<p><b>Rumusan Masalah:</b></p> <p>Bagaimana pola komunikasi dan hambatan komunikasi yang terjadi dalam lingkup</p>	<p><b>Rumusan Masalah:</b></p> <p>Bagaimana pola komunikasi kelompok yang terjadi dalam tim dalam menyusun strategi</p>

komunitas HAMUR HAMURinspiring?	kegiatan kopdar komunitas Karawang Menyeduh?	aktifitas akademik dimasa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM)?	dan bagaimana cara para anggota tim membentuk komunikasi yang dapat dipahami anggota satu dengan anggota yang lainnya?
<b>Teori dan Konsep:</b>  1. Proses Komunikasi 2. Pola Komunikasi 3. Komunikasi Kelompok 4. Komunitas Virtual	<b>Teori dan Konsep:</b>  1. Budaya 2. Komunitas 3. Pola Komunikasi 4. Teori Interaksi Simbolik	<b>Teori dan Konsep:</b>  1. Komunikasi Pendidikan 2. <i>Computer Mediated Communication</i> (CMC) 3. Pola Komunikasi di Ruang Virtual 4. Hambatan Komunikasi	<b>Teori dan Konsep:</b>  1. Pola Komunikasi 2. Bentuk-bentuk Komunikasi 3. Tujuan Komunikasi 4. Komunikasi Virtual 5. Pola Komunikasi Kelompok
<b>Metode Penelitian:</b>  Kualitatif	<b>Metode Penelitian:</b>  Kualitatif	<b>Metode Penelitian:</b>  Kualitatif	<b>Metode Penelitian:</b>  Kualitatif
<b>Hasil Penelitian:</b>  Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola	<b>Hasil Penelitian:</b>  Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi	<b>Hasil Penelitian:</b>  Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola	<b>Hasil Penelitian:</b>  Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat

<p>komunikasi yang terjadi dalam komunitas <i>HAMURinspiring</i> adalah pola komunikasi semua saluran.</p>	<p>komunikasi verbal dan nonverbal dengan pola komunikasi semua saluran.</p>	<p>komunikasi di lingkungan civitas akademik Universitas Pendidikan Indonesia dilakukan melalui medium berupa teknologi komunikasi dan informasi. Penelitian ini juga menemukan tiga jenis hambatan komunikasi yang terjadi yaitu, hambatan teknis, semantik, dan hambatan psikologis.</p>	<p>pola komunikasi kelompok bertatap muka secara langsung yang dibentuk oleh aktivitas komunikasi dari setiap anggota dalam tim. Bentuk proses interaksi juga turut berpengaruh dalam efektivitas komunikasi dalam tim tersebut.</p>
--	--	--	--

UMMN

UNIVERSITAS

## **2.2 Teori/Konsep**

### **2.2.1 Teori Budaya Organisasi**

West & Turner (2018, p. 274) mengatakan bahwa sebuah budaya terbentuk secara komunikatif melalui praktik-praktik dalam organisasi dan dapat berbeda-beda di setiap organisasi. Budaya juga tidak terbentuk secara instan, tetapi terbentuk setelah periode waktu tertentu. Budaya yang telah terbentuk juga memiliki kecenderungan untuk bertahan dalam waktu yang cukup lama.

West & Turner (2018, p. 275) juga mengatakan bahwa esensi dari sebuah kehidupan organisasi terletak pada budaya dalam organisasi tersebut. Perlu diketahui bahwa budaya dalam konteks teori budaya organisasi tidak mengacu pada ras atau etnis, tetapi mengacu pada bagaimana gaya hidup dalam sebuah organisasi. Budaya organisasi meliputi iklim emosional dan psikologi dalam sebuah organisasi. Simbol-simbol yang ada dalam sebuah organisasi juga merupakan salah satu bentuk budaya organisasi, simbol ini dapat memiliki makna tertentu dalam sebuah organisasi.

West & Turner (2018, p. 276) mengatakan bahwa terdapat tiga asumsi dalam budaya organisasi, yaitu:

1. Anggota dari sebuah komunitas atau organisasi akan menciptakan dan mempertahankan rasa kebersamaan dalam sebuah organisasi yang akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai dari sebuah organisasi atau komunitas tersebut.
2. Penggunaan dan interpretasi dari simbol-simbol dalam sebuah organisasi atau komunitas berperan penting dalam budaya organisasi atau komunitas.
3. Budaya ini sangat bervariasi di berbagai organisasi, dan interpretasi dari tindakan-tindakan dalam budaya tersebut juga beragam.

West & Turner (2018, p. 277) juga mengatakan bahwa realitas dan budaya dari sebuah organisasi ditentukan oleh simbol-simbol yang ada. Simbol-simbol ini dapat terlihat dalam proses komunikasi verbal ataupun nonverbal. Terdapat tiga

jenis simbol dalam budaya organisasi yaitu *physical symbol*, *behavioral symbol*, dan *verbal symbol*.

GENERAL CATEGORY	SPECIFIC TYPES/EXAMPLES
<i>Physical Symbols</i>	Art/design/logo buildings/decor dress/appearance material objects
<i>Behavioral Symbols</i>	Ceremonies/rituals traditions/customs rewards/punishments
<i>Verbal Symbols</i>	Anecdotes/jokes jargon/names/nicknames explanations stories/myths/history metaphors

Tabel 2. 2 Jenis Simbol dalam Budaya Organisasi  
Sumber: (West & Turner, 2018)

### 2.2.2 Komunikasi Organisasi

West & Turner (2018, pp. 34-36) mengatakan komunikasi organisasi sebagai komunikasi dalam sebuah organisasi dan diantara lingkungan yang besar dan luas. Komunikasi organisasi juga berbeda dengan komunikasi kelompok. Komunikasi kelompok pada dasarnya adalah komunikasi yang melibatkan tiga sampai tujuh orang dalam sebuah kelompok sedangkan komunikasi organisasi melibatkan lebih banyak individu.

Salah satu keunikan dari komunikasi organisasi adalah adanya hierarki yang terlihat jelas pada hampir semua organisasi. Hierarki sendiri dapat diartikan sebagai sebuah prinsip pengorganisasian yang memberikan urutan tingkatan. Misalnya dalam sebuah perguruan tinggi, posisi teratas akan dipegang oleh seorang rektor dan posisi terendah dalam hirerarki adalah para mahasiswa (West & Turner, 2018, p. 35).

Goldhaber dalam Silviani (2020, p. 98) mengatakan bahwa komunikasi organisasi dapat didefinisikan sebagai:

1. Komunikasi yang terjadi dalam sebuah sistem terbuka yang dipengaruhi oleh lingkungannya.

2. Komunikasi yang melibatkan pesan dan saluran, tujuan, arah, dan media.
3. Komunikasi yang melibatkan sikap, perasaan, dan hubungan.

### 2.2.3 Komunitas Virtual

Rheingold dalam Eriyanto (2021, p. 31) mengatakan bahwa komunitas virtual merupakan sekumpulan orang yang muncul melalui Internet dan terbentuk melalui proses diskusi dengan perasaan saling memiliki diantara para anggotanya. Komunitas virtual memiliki beberapa poin penting berupa:

1. Agregasi atau sekumpulan pengguna Internet  
Individu-individu yang berkumpul dan membentuk sebuah kelompok bersama.
2. Diskusi publik  
Memiliki ruang diskusi publik yang bisa diakses oleh sesama pengguna internet sehingga pengguna Internet dapat bergabung dan menjadi anggota komunitas.
3. Bertahan dalam periode cukup lama  
Tidak semua individu-individu yang membentuk sebuah kelompok dapat dikatakan sebagai sebuah komunitas virtual. Diperlukan periode waktu tertentu sehingga sebuah kelompok dapat dikatakan sebagai sebuah komunitas virtual. Kelompok seperti kelompok konser virtual, yang terbentuk secara instan tidak dapat dikatakan sebagai sebuah komunitas virtual karena setelah konser virtual tersebut selesai, maka kelompok tersebut akan dibubarkan.
4. Adanya perasaan sebagai anggota komunitas  
Perasaan seperti emosional, rasa percaya, hingga memberi dukungan.

Preece dalam Leimester & Rajagopalan (2014, p. 4) juga mengatakan bahwa komunitas virtual harus terdiri dari:

1. Manusia/individu  
Individu-individu yang akan melakukan interaksi dalam komunitas virtual tersebut.

2. Tujuan bersama

Tujuan bersama ini dapat berupa minat yang sama, kebutuhan, ataupun hal-hal lain yang memberikan tujuan kepada komunitas virtual tersebut.

3. Kebijakan

Kebijakan ini dapat berupa ritual, protokol, atau aturan yang mengatur interaksi dalam sebuah komunitas virtual.

4. Sistem komputer

Sistem komputer dalam hal ini merupakan sebuah media yang mampu memfasilitasi interaksi para anggotanya secara virtual atau *online*.

Kozinets dalam Eriyanto (2021, p. 32) mengatakan bahwa komunitas virtual merujuk pada sekumpulan orang atau kelompok yang berbagi nilai/perilaku bersama atau menegakkan standar moral/perilaku tertentu. Kozinets mengatakan komunitas virtual kerap kali tidak hanya bertukar informasi yang termediasi komputer, tetapi juga menarik orang-orang untuk bergerak bersama. Sementara itu Nasrullah (2022, p. 71) mengatakan bahwa komunitas virtual dapat dikatakan sebagai kumpulan orang yang mengambil tempat di Internet dan individu yang terlibat di dalamnya telah melakukan interaksi dalam waktu yang cukup lama saling berbagi perasaan, dan menjalin hubungan personal melalui Internet di ruang siber.

Nasrullah (2022, p. 71) mengatakan bahwa komunitas virtual memiliki dua poin penting yaitu:

1. Komunitas virtual akan selalu ada dan bergantung pada kebutuhan dari tiap-tiap individu
2. Tidak selamanya komunitas virtual ditempatkan dalam konteks pemisahan antara fisik dan virtual

Kozinets dalam Eriyanto (2021, p. 32) membagi komunitas virtual menjadi dua aspek, yaitu orientasi dan ikatan terhadap kelompok.

1. Orientasi

Orientasi dalam hal ini merujuk pada topik yang ada dalam komunitas virtual tersebut. Apakah komunitas virtual tersebut hanya

memperbincangkan topik-topik tertentu saja atau memperbincangkan banyak topik. Terdapat komunitas virtual yang sejak awal berdiri hanya fokus pada topik tertentu secara spesifik, salah satunya adalah komunitas Ilmusaham.com yang menjadi komunitas virtual tempat penelitian ini akan dilakukan. Komunitas ini hanya berfokus pada topik saham saja sejak awal berdirinya.

2. Ikatan terhadap kelompok

Ikatan terhadap kelompok artinya apakah para anggota dalam komunitas tersebut memiliki komitmen dalam mempertahankan komunitas virtual tersebut. Ada komunitas yang memiliki anggota yang sangat berkomitmen untuk mempertahankan komunitas, sebaliknya ada pula komunitas yang para anggotanya tidak mempunyai komitmen tinggi.

#### **2.2.4 Pola Komunikasi**

Pengetsu dalam Zusrony (2021, p. 163) mendefinisikan pola komunikasi sebagai sebuah pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam sebuah proses pengiriman dan penerimaan dengan cara yang tepat agar pesan yang disampaikan dapat diterima atau dipahami dengan baik. Lunenburg (2011, p. 2) membagi pola komunikasi menjadi lima bentuk, yaitu:

1. Pola Rantai

Pada pola rantai, hanya terdapat dua pihak saja yang bisa melakukan komunikasi satu sama lain. Kemudian pihak penerima pesan tersebut hanya dapat melanjutkan pesan tersebut ke satu pihak lain, begitu seterusnya. Contoh dari pola ini adalah ketika pihak B memberi pesan ke pihak C dan pihak A meneruskan pesan tersebut ke pihak D, seperti pada gambar 2.1.

2. Pola Y

Pola ini memiliki kemiripan dengan pola rantai, tetapi pada pola ini, terdapat dua pihak yang berada di luar rantai komunikasi tersebut. Pada gambar 2.1, pihak A dan B dapat mengirim pesan kepada pihak C yang kemudian akan diteruskan ke pihak lain. Tetapi pihak A dan B tidak bisa menerima pesan dari pihak lain.

### 3. Pola Roda

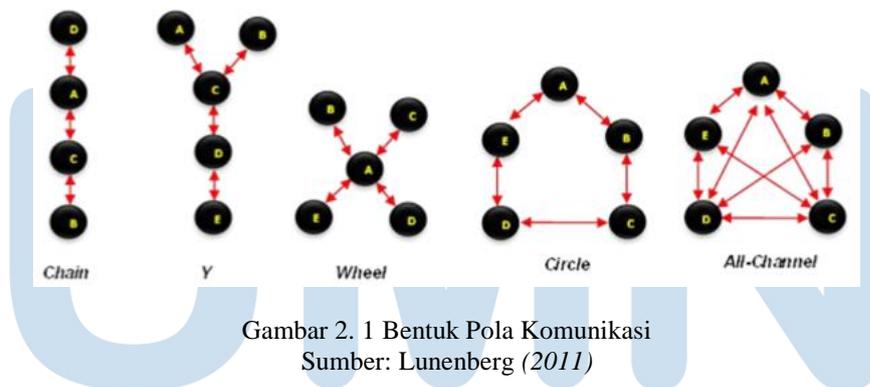
Pada pola ini, setiap anggota hanya dapat berkomunikasi dengan satu anggota lainnya dan terdapat satu pusat dari komunikasi tersebut yang dapat berkomunikasi dengan semua anggotanya. Contoh dari pola ini adalah seorang pemimpin yang sedang memimpin sebuah tim. Pada gambar 2.1, pihak A dapat dikatakan sebagai seorang pemimpin, dan pihak B, C, D, E sebagai anggotanya. Empat anggota tersebut akan mengirim pesan atau informasi kepada ketua, dan akan mendapat respon dari ketua tersebut.

### 4. Pola Lingkaran

Pola ini memberikan kesempatan kepada setiap anggotanya untuk berkomunikasi ke sisi kanan dan kiri. Masih terdapat batasan dalam pola komunikasi ini.

### 5. Pola Semua Saluran

Pola ini merupakan perkembangan dari pola lingkaran. Pada pola ini semua anggota dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya. Pola ini tidak memiliki batasan antar anggotanya, ataupun pusat.



Gambar 2. 1 Bentuk Pola Komunikasi  
Sumber: Lunenberg (2011)

## 2.2.5 Budaya Partisipatif

Jenkins (2006, p. 7) mengatakan bahwa budaya partisipatif dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Memiliki batasan atau hambatan yang rendah dalam mengekspresikan sifat artistik dan keterlibatan umum.

2. Memiliki dukungan yang kuat untuk menciptakan dan berbagi kreasi dengan orang lain.
3. Memiliki *mentorship* informal yang didalamnya terdapat penurunan ilmu dari anggota yang paling berpengalaman kepada anggota yang paling baru.
4. Para anggotanya yang percaya bahwa kontribusi mereka penting atau berarti.
5. Para anggota yang merasakan koneksi sosial satu dengan yang lainnya.

Jenkins (2006, p. 8) juga mengatakan bahwa terdapat tiga bentuk budaya partisipatif yaitu:

1. Afiliasi

Dapat berupa *membership* atau keanggotaan, baik itu formal ataupun informal.

2. Ekspresi

Budaya partisipasi yang merupakan ekspresi yang melibatkan bentuk produksi karya baru.

3. Pemecahan masalah bersama

Ketika anggota komunitas bekerja sama sebagai sebuah tim, baik itu formal ataupun informal, untuk menyelesaikan sesuatu.

4. Sirkulasi

Sirkulasi melibatkan pembentukan aliran berbagai media dan informasi.

### 2.2.6 Media Sosial Telegram

Telegram adalah aplikasi pesan instan berbasis cloud yang berfokus pada keamanan dan kecepatan. Hingga bulan Juni 2022, Telegram memiliki lebih dari 700 juta pengguna aktif di seluruh dunia, dan menjadi aplikasi dengan jumlah unduhan terbanyak kelima di dunia pada tahun 2022 (Telegram, 2022). Telegram kerap digunakan oleh berbagai komunitas karena kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Salah satunya adalah karena aplikasi Telegram yang gratis dan bebas iklan. Tak hanya itu Telegram juga tidak menggunakan sedikit memori penyimpanan sehingga tidak akan membebani gawai yang digunakan. Telegram juga kerap digunakan untuk membagikan berbagai gambar atau video, salah satu contohnya dapat terlihat

dalam *group chat* komunitas Ilmusaham.com yang menjadi objek dari penelitian ini.

Telegram memiliki beberapa fitur unggulan seperti:

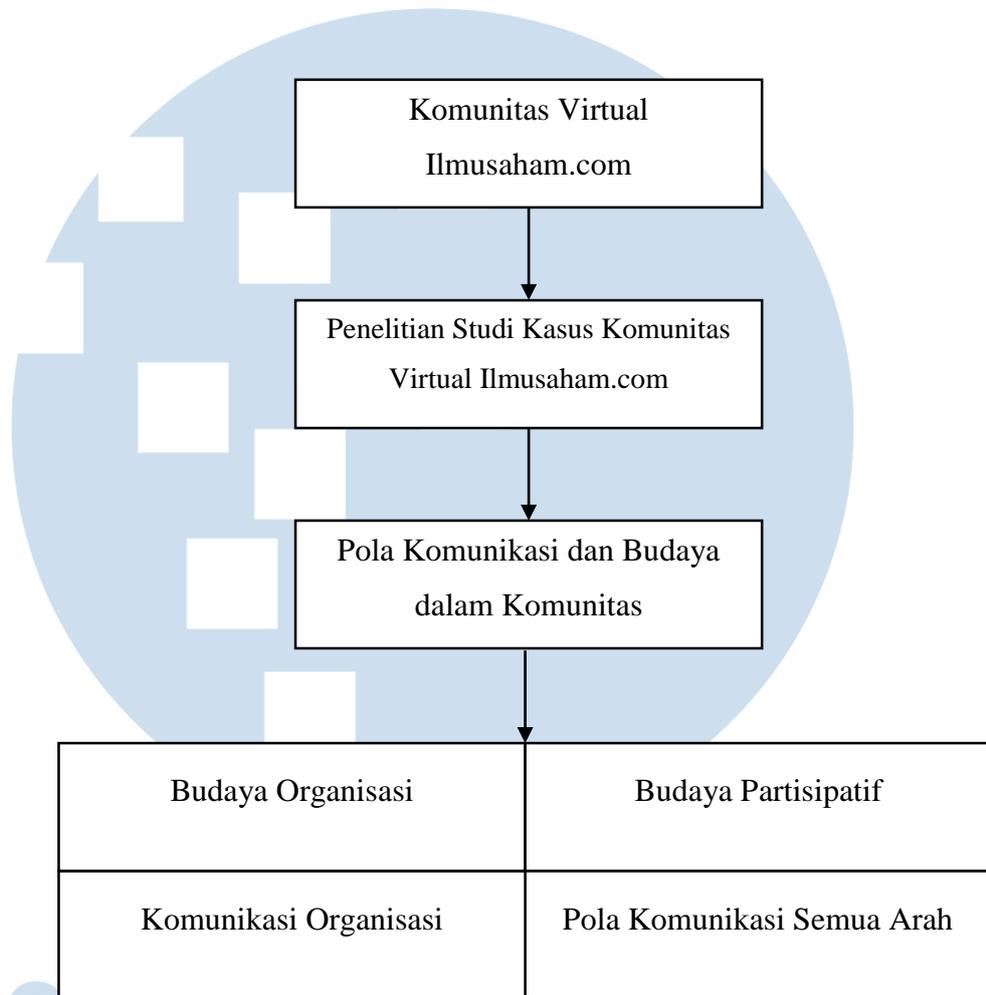
1. *Private message*
2. *Group chat*
3. *Secret chat*
4. *Edit message*

Telegram adalah aplikasi pesan instan yang kerap digunakan untuk berbagai komunitas virtual karena memiliki fitur-fitur seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Salah satu keunggulan lain dari Telegram adalah tidak diperlukannya nomor telepon untuk berkomunikasi dengan orang lain di dunia virtual. Pengguna dapat merahasiakan nomor telpon pribadinya, tetapi tetap dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya.

### **2.3 Alur Penelitian**



Tabel 2. 3 Alur Penelitian



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA