

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Menurut Neuman (2014) penelitian terdahulu dimanfaatkan sebagai petunjuk bagi peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti bisa memahami lebih lanjut terkait pemahaman teori dan juga konsep yang dimasukan dalam mengkaji penelitiannya yang akan dilakukan. Tujuan lainnya adalah agar peneliti tidak menemukan kesamaan dalam judul penelitian yang sudah pernah dilakukan. Penelitian terdahulu dilakukan juga untuk mengangkat isi penelitian Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini menunjukkan adanya kesamaan dalam pendekatan maupun objek kajian, meskipun terdapat perbedaan dalam sudut pandang, metode, atau variabel yang digunakan, yang menjadi acuan penting dalam penyusunan kerangka konseptual penelitian ini.

Dari tinjauan terhadap berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan baik dari sisi pendekatan, konteks, maupun fokus permasalahan yang diangkat. Penelitian terdahulu tidak hanya menjadi acuan, tetapi juga menjadi pijakan dalam merumuskan teori dan konsep yang akan digunakan. Dengan begitu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang yang diteliti. Sebagai petunjuk atau arahan dalam memperluas bahan kajian, khususnya pada penelitian ini. Berikut adalah analisis penelitian terdahulu dari beberapa jurnal yang telah ditemukan dalam penelitian ini.

1. Pola Interaksi Komunitas Olahraga Futsal Di Kota Magelang - Hapsari (2012)

Penelitian ini menggarisbawahi bahwa ada dua macam interaksi, yaitu intern dan ekstern. Intern pada saat anggota komunitas melakukan interaksi di dalam lapangan futsal dan hanya sebatas pada anggota komunitas itu saja. Dalam interaksi intern ada kerja sama (cooperation) yang terwujud dalam bentuk patungan anggota komunitas untuk menyewa lapangan futsal,

persaingan (competition) dalam bentuk pertandingan antar tim atau turnamen futsal, dan pertentangan (conflict) yang terjadi antar anggota komunitas yang disebabkan karena perbedaan pendapat. Sedangkan interaksi ekstern menciptakan hubungan sosial baru yang melibatkan individu di luar komunitas. Kedekatan individu satu dengan yang lain terjadi lebih banyak bukan di lapangan futsal, melainkan di luar lapangan. Dampak adanya interaksi antar anggota komunitas ada dua yaitu dampak positif antara lain menambah teman atau saudara, sebagai hiburan setelah seharian bekerja, dan membentuk kelompok sosial baru. Dampak negatif adalah terjadinya konflik.

2. Pola Interaksi Sosial Pada Komunitas Penggemar Klub Sepak Bola: Studi Pada Komunitas United Indonesia Bandung - Ahadian (2022)

Penelitian ini mengkaji pola interaksi sosial dalam komunitas penggemar klub sepak bola United Indonesia Bandung, yang memiliki fokus penelitian pada bentuk interaksi sosial yang terjadi dengan adanya faktor dari anggota komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi dalam komunitas ini terjadi secara langsung melalui pertemuan *online* dan *offline*, didominasi oleh interaksi dengan konflik internal maupun eksternal. Kedua hal tersebut menjadi pengaruh interaksi dalam kegiatan komunitas antar anggotanya.

3. Pola Interaksi Sosial Komunitas Kelompok Penyanyi Jalanan (Studi Pada Komunitas Kelompok Penyanyi Jalanan Rangkasbitung) - Anwar (2023)

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil interaksi sosial baik dalam komunitas maupun dengan masyarakat berjalan cukup baik dan lancar. Keberadaan anggota komunitas dan pengetahuan yang dimiliki oleh senior dari komunitas ini menjadi faktor pendukung disertai ikatan emosional antar anggota. Perbedaan perilaku dan budaya antar anggota menjadi salah satu faktor penghalang adanya interaksi sosial dalam komunitas ini.

4. Pola Interaksi Sosial Komunitas Otaku Japan Freak UIN Dalam Membangun Solidaritas Sosial - Ramadhantika (2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola interaksi sosial dalam komunitas Otaku Japan Freak dalam meningkatkan rasa solidaritas yang semakin menurun. Adanya kegiatan Bersama seperti *gathering*, berjualan, dan melakukan kegiatan sosial menjadi usaha para pengurusnya dalam menciptakan interaksi dengan topik yang menarik dan meningkatkan rasa solidaritas sosial dalam komunitas.

5. *The impact of online social interaction on urban community cohesion and group differences: evidence from China* - Li et al. (2025)

Penelitian ini menegaskan pentingnya perhatian peran media sosial bahwa dengan interaksi sosial secara *online*, maka anggota juga berperan sebagai mediator dalam hubungan interaksi ini. Perbedaan pengaruh interaksi berdasarkan usia pun menjadi salah satu faktor penting dalam bertukar informasi secara *online*.

6. *Persistent interaction patterns across social media platforms and over time* - Avelle et al. (2024)

Penelitian ini menganalisis berbagai macam komentar dari platform media sosial untuk memahami dinamika percakapan secara *online*, penelitian ini menekankan akan kebutuhan dalam moderasi di media sosial yang lebih tinggi dikarenakan tingkat komentar *toxic* di Tiongkok yang sangat tinggi sehingga interaksi sosial pada media sosial relatif stabil. Penelitian ini juga memberikan wawasan baru akan penggunaannya yang enggan untuk berinteraksi dalam percakapan *online* untuk menghindari interaksi negatif dengan anggota lainnya.

2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Pola Interaksi Komunitas Olahraga Futsal Di Kota Magelang	Pola Interaksi Sosial Pada Penggemar Sepak Bola: Studi Pada Komunitas United Bandung	Pola Interaksi Sosial Komunitas Klub Kelompok Penyanyi Jalanan (Studi Pada Komunitas Kelompok Penyanyi Jalanan Rangkasbitung)	Pola Interaksi Sosial Komunitas Otaku Japan Freak UIN Dalam Membangun Solidaritas Sosial	<i>The impact of online social interaction on patterns across urban community cohesion and platforms and group differences: evidence from China</i>	<i>Persistent social interaction on patterns across social media platforms and over time</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Dyta Enggar Hapsari, 2012, Universitas Negeri Yogyakarta	Aditya Fauzan Ahadian, 2022, UIN Sunan Gunung Djati Bandung	Ahmad Rasyid Anwar, 2023, Universitas Negeri Jakarta	Tiara Ramadhantika, 2024, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	Haibo Li, Haitao Li, Xing Zhou, Yin Kuang & Feiyue Liu, 2025, BMC Public Health	Matteo Cinelli, Walter Quattrocchi, Michele Avalle, Niccolò Di Marco, Gabriele Etta, 2024, Nature

3. Fokus Penelitian	Mengetahui pola interaksi komunitas olahraga futsal di kota Magelang dan dampak yang ditimbulkan akibat adanya interaksi yang terjalin.	Mengetahui bagaimana pola atau bentuk interaksi yang terjadi di dalam Komunitas United Indonesia Bandung, mengetahui apa saja faktor yang berpengaruh terhadap terjadinya interaksi di dalam komunitas dan apa saja manfaat yang dirasakan oleh baik itu pengurus atau anggota ketika bergabung dengan Komunitas United Indonesia Bandung.	Memperoleh data tentang pola interaksi sosial di komunitas Jepang Freak UIN dalam membangun solidaritas sosial.	Menganalisis pola interaksi sosial komunitas Otaku UIN dalam membangun solidaritas sosial.	Tujuan penelitian ini adalah menyelidiki korelasi antara interaksi sosial online dan kohesi komunitas dalam Tiongkok.	Penelitian ini berfokus pada dinamika diskusi online, khususnya efek dari toksisitas dan polarisasi terhadap keterlibatan pengguna serta kualitas diskusi di berbagai platform media sosial.
----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Teori	Teori Interaksi Sosial, Konflik, Kelompok Sosial, Komunitas	Teori Interaksi Sosial	Teori Interaksi Sosial	Teori Interaksi Sosial	Teori Interaksi Sosial	Teori interaksionisme simbolik	Teori Interaksi Sosial	Teori Interaksi Sosial	Teori interaksi sosial
5. Metode Penelitian	Kualitatif deskriptif	Kualitatif deskriptif	Kualitatif deskriptif	Kualitatif deskriptif					
6. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas	Variabel penelitian sama dengan peneliti, yaitu berkaitan dengan pola interaksi sosial dan komunitas
7. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Penelitian ini berfokus pada pola interaksi terhadap kesadaran dan pembentukan	Penelitian ini berfokus pada pola interaksi terhadap kesadaran dan pembentukan komunitas olahraga	Penelitian ini berfokus pada pola interaksi terhadap kesadaran dan pembentukan komunitas olahraga	Penelitian ini berfokus pada komunitas <i>offline</i> .	Penelitian ini berfokus pada Solidaritas Sosial, berbeda dengan peneliti yang berfokus	Penelitian ini berfokus pada <i>online</i> yang berfokus pada interaksi sosial secara <i>online</i> dan	Penelitian ini berfokus pada <i>online</i> yang berfokus pada interaksi sosial secara <i>online</i> dan	Penelitian ini berfokus pada efek dari perdebatan antar anggota dalam	Penelitian ini berfokus pada efek dari perdebatan antar anggota dalam

pendapat di antara
penggemar
olahraga futsal.

kerjasama dan
akomodasi.

komunitas menunjukkan heterogenitas yang signifikan di antara subkelompok demografis dan regional. menggaris bawahi peran penting perilaku manusia dalam membentuk wacana online.



2.2 Landasan Konsep

2.2.1. Pola Komunikasi

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pola merupakan sistem atau cara kerja yang tetap, bentuk atau model, dan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan. Pola komunikasi merupakan bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang dikaitkan dua komponen. Pola komunikasi mengandalkan media sebagai platform penting dalam sebuah komunikasi, menjadi jembatan antara pemberi informasi kepada penerima informasi sehingga dapat diartikan bahwa, pola komunikasi merupakan proses mudah yang memperlihatkan hubungan antara satu komunikator dengan komunikan lainnya.

Dikutip dari Yunus & F Karundeng (2021), Suatu pola komunikasi merupakan bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang dikaitkan dua komponen, yaitu gambaran atau rencana yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktifitas dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau kelompok dan organisasi. Meskipun semua organisasi harus melakukan komunikasi dengan berbagai pihak untuk mencapai tujuannya, pendekatan yang dipakai antara satu organisasi dengan organisasi yang lain bervariasi atau berbeda-beda.

2.2.2. Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah cabang ilmu komunikasi yang fokus pada proses penyampaian pesan melalui media kepada khalayak luas secara serentak. Komunikasi massa memiliki karakteristik utama, yaitu bersifat satu arah, menjangkau audiens yang sangat besar dan heterogen, serta menggunakan teknologi sebagai perantara. Media yang digunakan meliputi surat kabar, radio, televisi, film hingga internet. Menurut McQuail (2010) , Komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa untuk menyebarluaskan kepada khalayak luas Komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan melalui media massa yang mencapai khalayak yang sangat luas dengan

tujuan untuk menginformasikan, menghibur, dan mempengaruhi media massa termasuk televisi, radio, surat kabar, internet, dan media digital lainnya yang memungkinkan pesan dapat disebarkan secara cepat dan masif.

2.2.3. Budaya Populer

Budaya populer, atau *popular culture*, merupakan istilah yang merujuk pada bentuk-bentuk budaya yang berkembang dan tersebar luas dalam masyarakat, serta dikonsumsi oleh sebagian besar populasi. Budaya ini umumnya mencerminkan selera masyarakat luas, terutama kalangan menengah ke bawah, dan sering diasosiasikan dengan produk-produk media massa seperti televisi, musik, film, dan internet. Menurut Storey (2015), budaya populer adalah “budaya yang disukai oleh banyak orang,” serta memiliki daya tarik massal dan mudah diakses. Budaya populer bukan hanya hiburan semata, tetapi juga mencerminkan struktur sosial, nilai-nilai, dan dinamika kekuasaan yang berkembang dalam masyarakat.

Budaya populer merupakan bentuk perlawanan terhadap budaya dominan. Dalam pandangannya, budaya populer adalah ruang di mana makna-makna baru diciptakan oleh masyarakat awam sebagai respons terhadap wacana elite atau budaya tinggi. Dengan demikian, budaya populer tidak hanya dianggap sebagai hasil produksi industri kapitalis, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi sosial dari masyarakat yang berupaya memberikan tafsir dan makna alternatif terhadap realitas.

Menurut Storey (2015), Budaya populer memiliki sejumlah karakteristik khas yang membedakannya dari budaya tradisional atau budaya elite. Pertama, budaya populer bersifat masif dan komersial, artinya diproduksi dalam skala besar untuk dijual dan dikonsumsi oleh pasar. Hal ini menjadikan budaya populer erat kaitannya dengan industri hiburan dan kapitalisme. Kedua, budaya populer bersifat sementara dan cepat berubah, karena tren dan selera masyarakat terus berkembang dari waktu ke waktu. Produk budaya populer cenderung mengikuti arus

permintaan pasar dan mudah digantikan oleh fenomena baru. Ketiga, budaya populer bersifat aksesibel, baik dari sisi bahasa, makna, maupun media penyebarannya. Budaya populer mudah diterima dan dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat tanpa memerlukan latar belakang budaya atau pendidikan yang tinggi.

Budaya populer juga memiliki kemampuan untuk membentuk identitas sosial dan memperkuat solidaritas kelompok tertentu. Misalnya, penggemar K-Pop, komunitas gamer, atau pengguna media sosial tertentu seringkali membentuk kelompok sosial dengan bahasa, nilai, dan simbol-simbol khusus yang hanya dipahami oleh anggotanya. Dalam Ifi Gama (2024) di sisi lain, budaya populer juga bisa mencerminkan relasi kuasa, di mana nilai-nilai dominan disebarluaskan melalui media untuk membentuk persepsi masyarakat tentang apa yang dianggap normal, keren, atau layak dikonsumsi.

Dalam Rifky Abdillah & Arifin (2024), komunitas *anime* telah menjadi bagian integral dari budaya populer global, berkat daya tarik cerita yang mendalam, aksesibilitas yang meningkat, dan kemampuan untuk membangun komunitas yang kuat. Dengan terus berkembangnya pengaruhnya, *anime* tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan menginspirasi generasi baru di seluruh dunia. *Anime* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memperkenalkan banyak aspek budaya Jepang kepada audiens internasional, seperti tradisi, makanan, dan nilai-nilai sosial. Hal ini menciptakan jembatan antara budaya yang berbeda dan mempromosikan pertukaran budaya yang lebih dalam.

2.2.4. Discord

Discord adalah platform komunikasi yang awalnya dirancang untuk para gamer, tetapi kini telah berkembang menjadi ruang sosial yang lebih luas, digunakan oleh berbagai komunitas untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun hubungan. Dalam memahami Discord, beberapa landasan teori dapat digunakan untuk menganalisis

fenomena ini, termasuk teori komunikasi, teori komunitas, dan teori interaksi sosial. Dengan memanfaatkan teori komunikasi, teori komunitas, teori interaksi sosial, dan teori media dan teknologi, kita dapat menganalisis dinamika yang terjadi dalam komunitas Discord dan bagaimana pengguna membangun hubungan serta identitas dalam ruang virtual ini.

Menurut Vance (2021), Discord tidak hanya menjadi alat untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memperkuat koneksi antar individu di era digital. Discord memungkinkan komunikasi real-time (sinkron) melalui fitur suara dan video, serta komunikasi asinkron melalui pesan teks. Ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk berinteraksi sesuai dengan kebutuhan mereka di mana, memungkinkan pengguna untuk membentuk komunitas berdasarkan minat tertentu, seperti game, hobi, atau topik diskusi. Server Discord berfungsi sebagai ruang virtual di mana anggota dapat berinteraksi dan berbagi informasi. Dan penggunaannya sering membangun identitas kolektif dalam komunitas Discord, di mana mereka merasa terhubung dengan anggota lain melalui pengalaman dan minat yang sama.

Di Indonesia, Discord telah menjadi platform yang sangat populer, terutama selama pandemi COVID-19, ketika banyak orang beralih ke interaksi virtual. Menurut laporan terbaru, jumlah pengguna aktif bulanan Discord di Indonesia mencapai sekitar 15 juta. Kurniawan (2022) menjelaskan bahwa Discord awalnya digunakan oleh komunitas gamer, namun kini juga diterima sebagai media pembelajaran daring alternatif yang efektif karena antarmuka yang menarik, fitur lengkap, dan kemudahan penggunaan.

Mereka menilai Discord sangat membantu selama pandemi COVID-19 sebagai media pembelajaran yang diterima baik oleh mahasiswa. Angka ini menunjukkan bahwa Discord telah menjadi salah satu aplikasi komunikasi teratas di negara ini, bersaing dengan aplikasi

lain seperti WhatsApp dan Telegram. Hal ini mencerminkan perubahan perilaku sosial di mana orang lebih memilih untuk berinteraksi secara online.

Namun, dengan meningkatnya jumlah pengguna, ada juga tantangan yang dihadapi oleh Discord, terutama terkait dengan keamanan. Beberapa laporan menunjukkan bahwa aplikasi ini menjadi target bagi para hacker, yang mencoba mengeksploitasi pengguna melalui tautan berbahaya dan malware. Oleh karena itu, penting bagi pengguna untuk selalu berhati-hati dan mengikuti praktik keamanan yang baik, seperti tidak mengklik tautan yang tidak dikenal dan mengaktifkan autentikasi dua faktor untuk melindungi akun mereka.

2.2.4. Teori Media Society

Teori Media Society adalah pendekatan yang mengkaji hubungan antara media dan masyarakat, serta bagaimana media mempengaruhi dan dipengaruhi oleh struktur sosial, budaya, dan politik. Teori ini berfokus pada peran media dalam membentuk pemahaman kita tentang dunia, interaksi sosial, dan identitas kolektif. Teori Media Society memberikan kerangka kerja yang penting untuk memahami bagaimana media berinteraksi dengan masyarakat. Dengan memahami hubungan ini, kita dapat lebih kritis terhadap informasi yang kita konsumsi dan bagaimana hal itu membentuk pandangan kita tentang dunia. Teori ini juga mengajak kita untuk mempertimbangkan tanggung jawab media dalam membentuk masyarakat yang lebih baik.

Salah satu aspek utama dari Teori Media Society adalah hubungan timbal balik antara media dan masyarakat. Media memiliki kekuatan untuk mempengaruhi cara orang berpikir dan bertindak, sementara masyarakat juga mempengaruhi konten dan bentuk media. Misalnya, representasi isu-isu sosial dalam berita atau program televisi dapat membentuk persepsi masyarakat tentang masalah tersebut. Selain itu, media juga dapat menciptakan ruang bagi diskusi publik, di mana

berbagai pandangan dan opini dapat diungkapkan, sehingga berkontribusi pada pembentukan identitas kolektif.

Menurut McQuail (2010), media berperan sebagai wahana komunikasi massa yang membentuk keterkaitan sosial dan memfasilitasi penyebaran budaya serta informasi yang merata. Media bukan hanya alat komunikasi teknis, tetapi juga bagian dari sistem sosial yang kompleks yang berperan dalam proses sosialisasi, edukasi, dan kontrol sosial. Dalam kerangka Teori Media Society, terdapat beberapa teori utama yang menjelaskan dinamika antara media dan masyarakat. Salah satunya adalah Teori Agenda Setting, yang menyatakan bahwa media tidak hanya memberitahu kita apa yang harus dipikirkan, tetapi juga apa yang harus dipikirkan tentang. Media menentukan isu-isu yang dianggap penting dan mempengaruhi perhatian publik terhadap isu-isu tersebut. Selain itu, Teori Spiral of Silence menjelaskan bagaimana individu cenderung tidak mengungkapkan pendapat mereka jika mereka merasa pandangan mereka tidak populer, yang dapat mengarah pada homogenisasi opini di masyarakat.

Dalam era digital saat ini, Teori Media Society menghadapi berbagai tantangan baru. Salah satunya adalah penyebaran disinformasi, yang semakin mudah terjadi melalui media sosial. Informasi yang salah dapat menyebar dengan cepat dan mempengaruhi opini publik secara negatif. Selain itu, isu privasi dan pengawasan juga menjadi perhatian utama, di mana data pribadi sering kali dikumpulkan dan digunakan tanpa sepengetahuan pengguna. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk menjadi lebih kritis terhadap informasi yang mereka konsumsi dan memahami peran media dalam membentuk pandangan mereka tentang dunia.

Dalam Teori Media society, McQuail (2010) menjelaskan peran media massa dalam empat tema utama: pertama, media berperan dalam

membentuk dan mempertahankan kekuasaan serta ketimpangan sosial dengan mempengaruhi persepsi publik dan agenda masyarakat, di mana kelompok dominan lebih mudah mengontrol isi media; kedua, media membantu integrasi sosial dan pembentukan identitas dengan menyebarkan nilai-nilai bersama serta menyediakan narasi yang memperkuat solidaritas dan identitas individu; ketiga, media berfungsi sebagai agen perubahan sosial dan pembangunan dengan memobilisasi masyarakat, menyebarkan ide baru, dan menghubungkan berbagai sektor untuk meningkatkan kesejahteraan; dan keempat, media mengubah konsep ruang dan waktu dalam interaksi sosial dengan mengatasi batasan geografis serta menghubungkan masa lalu, kini, dan masa depan melalui teknologi komunikasi massa.

Pertama, *Power and Inequality*, McQuail (2010) menyoroti bagaimana media massa berperan dalam membentuk, mempertahankan, dan mendistribusikan kekuasaan serta ketimpangan di masyarakat. Media tidak hanya sebagai saluran informasi netral, tetapi juga sebagai institusi yang terlibat dalam dinamika kekuasaan sosial. McQuail menjelaskan bahwa media memiliki posisi strategis dalam struktur sosial karena kemampuannya mempengaruhi persepsi publik dan agenda masyarakat. Media dapat memperkuat atau menantang distribusi kekuasaan yang ada melalui pemilihan isu (agenda setting), pemingkakan berita (framing), serta representasi kelompok-kelompok tertentu. menekankan bahwa tidak semua kelompok di masyarakat memiliki akses yang sama terhadap media—baik sebagai produsen maupun konsumen pesan. Kelompok dominan (misalnya elite politik atau ekonomi) cenderung lebih mudah mengakses dan mengontrol isi media dibandingkan kelompok minoritas atau marjinal. Hal ini menyebabkan terjadinya ketimpangan representasi suara di ruang publik.

Kedua, *Social Integration and Identity*, McQuail (2010) menyoroti peran media massa dalam membentuk kohesi sosial dan identitas individu maupun kelompok dalam masyarakat. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai alat yang membantu menciptakan rasa kebersamaan dan pemahaman bersama di antara anggota masyarakat. McQuail menjelaskan bahwa media massa berkontribusi pada integrasi sosial dengan menyediakan narasi bersama yang dapat diterima oleh berbagai kelompok dalam masyarakat. Melalui berita, hiburan, dan program budaya, media membantu menyebarkan nilai-nilai umum serta norma sosial yang memperkuat solidaritas dan stabilitas sosial. Selain itu, media memberikan sumber bagi individu untuk membangun identitas pribadi mereka melalui konsumsi konten yang sesuai dengan minat dan nilai-nilai mereka sendiri. Misalnya melalui genre musik tertentu atau gaya hidup yang dipromosikan oleh media populer.

Ketiga, *Social Change and Development*, McQuail (2010) membahas peran media massa sebagai agen penting dalam proses perubahan sosial dan pembangunan masyarakat. Media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk memobilisasi masyarakat, menyebarkan ide-ide baru, serta mendukung modernisasi dan pembangunan ekonomi. Dalam konteks pembangunan ekonomi, media berperan sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan berbagai sektor masyarakat—pemerintah, bisnis, komunitas lokal—untuk mencapai tujuan bersama seperti peningkatan kesejahteraan dan pengentasan kemiskinan. Informasi yang disampaikan melalui media dapat meningkatkan efisiensi pasar serta memperluas akses terhadap sumber daya.

Keempat, *Space and Time*, membahas bagaimana media massa mengubah konsep ruang dan waktu dalam kehidupan sosial masyarakat modern. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi

juga sebagai medium yang merevolusi cara manusia mengalami jarak dan durasi dalam interaksi sosial. Salah satu aspek utama dari teori ini adalah kemampuan media untuk mengatasi batasan fisik ruang geografis. Melalui teknologi komunikasi massa seperti televisi, radio, dan internet, pesan dapat disampaikan secara instan ke berbagai lokasi yang berjauhan tanpa perlu adanya kontak langsung antar individu. McQuail (2010) menyoroti bahwa media tidak hanya menyajikan informasi saat ini tetapi juga mampu menghubungkan masa lalu (melalui arsip digital) serta memproyeksikan kemungkinan masa depan (melalui prediksi atau simulasi). Dengan demikian media memperluas dimensi temporal kehidupan manusia sekaligus memberikan kerangka baru untuk memahami sejarah maupun perkembangan zaman.

2.2.5. Teori Interaksi Sosial

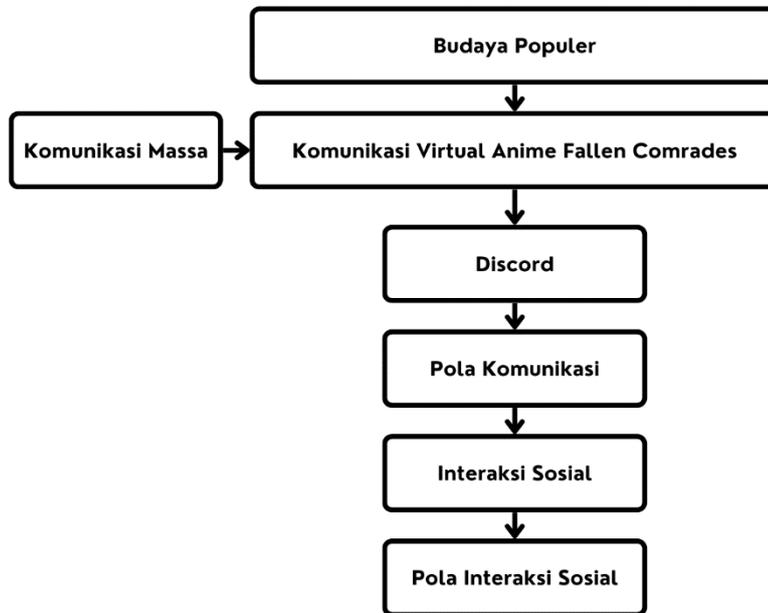
Menurut Abdulsyani (2018), Proses interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik dalam sebuah hubungan antar individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Ciri-ciri interaksi sosial meliputi komunikasi, hubungan timbal balik, serta proses seperti imitasi, sugestif, dan identifikasi.

Menurut Gillin dalam Soekanto (2017), proses interaksi sosial dapat dilihat dengan cara orang-perorangan dan kelompok manusia saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk hubungan tersebut atau dampak setelah terjadi apabila ada perubahan yang menyebabkan goyah dengan cara hidup yang telah ada.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan struktur konseptual yang menghubungkan teori dan konsep dengan masalah penelitian, menggambarkan bagaimana elemen-elemen tersebut saling terkait untuk menjelaskan fenomena yang diteliti. Kerangka

ini berfungsi sebagai panduan untuk merancang penelitian. Kerangka ini dipaparkan melalui struktur dalam bentuk gambar disertai pendeskripsianya.



Gambar 2.3 Olahan Kerangka Pemikiran
Sumber: Dokumen Penulis (2025)

