

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi internet membawa perubahan dalam hidup manusia termasuk kehidupan berbudaya maupun terkait dengan konsep diri manusia. Teknologi dengan mudah mendekatkan manusia dengan ilmu pengetahuan. Salah satu bentuk dari perkembangan internet adalah media sosial. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet. Sebanyak 150 juta jiwa yang menggunakan jejaring media sosial. Data di atas menunjukkan bahwa lebih dari setengah populasi bangsa Indonesia sudah terkoneksi dengan internet.

(kominform.com)

Kehadiran media sosial di kalangan remaja, membuat ruang privat seseorang melebur dengan ruang publik. Terjadi pergeseran budaya di kalangan remaja, para remaja tidak malu-malu mengupload segala kegiatan pribadinya untuk disampaikan kepada masyarakat dunia maya (netizen) melalui akun media sosial dalam membentuk citra diri mereka. Konsep diri dikatakan berperan dalam menentukan perilaku karena konsep diri menentukan pengharapan individu.

Menurut beberapa ahli seperti Burns, Fitts dan Hurlock pengharapan ini merupakan inti dari konsep diri. Pengharapan merupakan tujuan, cita-cita individu

yang selalu ingin dicapainya demi tercapainya keseimbangan batin yang menyenangkan. Para remaja di era media sosial saat ini tentu membutuhkan pencapaian ini, dengan cara menciptakan citra diri (kognitif) di akun media sosial pribadi mereka. Manusia sebagai makhluk sosial tidak akan pernah berhenti membutuhkan manusia lain untuk membantunya dalam membangun konsep diri yang lebih baik, minimal baik di pandang orang lain.

Kebutuhan manusia akan eksistensi diri merupakan kebutuhan yang mendasar setelah kebutuhan primer. Kebutuhan agar merasa dianggap oleh orang lain, yang akan memberikan nilai pada diri mereka. Melalui identitas maya mereka bisa menemukan cara agar lebih diakui oleh orang lain. Hal-hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata, bisa mereka lakukan di dunia maya tanpa harus takut akan ketahuan siapa mereka sebenarnya. Dunia maya menawarkan anonimitas identitas sehingga orang-orang lebih bebas berekspresi. Selain anonimitas, dunia maya juga menawarkan *multiple identity* yaitu kemungkinan bagi seseorang untuk memiliki lebih dari satu identitas di dunia maya (Surniyanti

2013).

Konsep diri seseorang dapat berkembang ke arah yang negatif jika ia melakukan penilaian yang negatif tentang dirinya sendiri. Individu tersebut tidak akan pernah merasa cukup baik dan selalu merasa ada yang salah dengan dirinya. Konsep diri dapat berkembang ke arah yang positif jika individu dapat menerima kekurangan dan kelebihan dirinya (yang diketahui sendiri ataupun karena pandangan orang lain) dengan pasrah. Penggunaan media sosial dilihat oleh remaja sebagai salah satu wadah yang dapat membantu penemuan identitas

dirinya. Melalui media sosial, remaja memiliki komunitas *online* yang memberikan kesempatan bagi remaja untuk berinteraksi secara sosial dengan orang lain dan mendapatkan umpan balik tentang dirinya dari komunitas tersebut. Umpan balik dan evaluasi diri dari komunitas dunia maya ini dianggap penting bagi individu untuk dijadikan pedoman membentuk konsep dirinya. Selain itu, komunikasi melalui dunia maya tidak terlalu membebani dan menakutkan bagi remaja karena remaja dapat mengganti karakternya secara mudah pada media sosial.

Dengan kata lain, bagi para remaja komunikasi dunia maya melalui media sosial dianggap sebagai tempat ideal untuk bereksperimen dan melakukan eksplorasi pencarian identitas. Dikarenakan kemudahan dalam menjelajahi dunia media sosial, remaja mengakses media sosial secara terus menerus dan seringkali menimbulkan fenomena penggunaan berlebihan atau ketagihan (*addiction*). Saat remaja memikirkan representasi dirinya, mereka kehilangan diri mereka yang sebenarnya karena representasi online yang mereka tampilkan berbeda dari cara mereka berperilaku di dunia nyata. Hal ini dapat mendorong terbentuknya citra diri yang negatif karena remaja tidak menerima dirinya yang sebenarnya (Davis, 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini menganalisis bagaimana seorang remaja membangun citra diri di dunia riil dan dunia maya melalui penggunaan media sosial. Adapun judul penelitian ini adalah “Penggunaan Media Sosial di Kalangan Remaja (Studi Etnografi Virtual Tentang Citra Diri Dunia Riil dan Dunia Maya Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan)”

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana citra diri mahasiswa sesungguhnya dengan kehidupan sosialnya di dunia nyata ?
2. Bagaimana citra diri yang ditampilkan mahasiswa secara virtual dalam menggunakan media sosial ?
3. Apa alasan mahasiswa melakukan pengelolaan citra diri di dunia virtual ?

1.3 Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah penulis kemukakan, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui citra diri sesungguhnya mahasiswa dengan kehidupan sosialnya di dunia nyata.
2. Untuk mengetahui citra diri yang ditampilkan mahasiswa secara virtual dalam menggunakan media sosial.
3. Untuk mengetahui alasan mahasiswa melakukan pengelolaan citra diri dalam dunia virtual.



1.4 Manfaat penelitian

Dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini, maka di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media informasi dan bahan rujukan bagi penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini atau bidang komunikasi *broadcasting*, dan bagi penulis serta semua pihak yang berkaitan dengan kajian *New Media*. Sebagai penambah referensi bagi penelitian-penelitian etnografi, khususnya etnografi virtual selanjutnya. Sehingga dapat dijadikan sebagai perbandingan.

1.4.2 Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa dalam menjawab semua fenomena yang terjadi dalam masyarakat serta sebagai bahan kajian penelitian karya ilmiah realisasi penugasan dan kewajiban dari mahasiswa/i Universitas Negeri Medan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengembangan *New Media* di Indonesia, sebagai gambaran penggunaan media sosial dan sebagai alat komunikasi yang bersifat maya yang berpengaruh di dalam dunia nyata.

THE
Character Building
UNIVERSITY