



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan pertimbangan dan gambaran awal mengenai penelitian yang akan berjalan nantinya. Penelitian terdahulu membantu peneliti dalam banyak hal terutama dalam menentukan fokus penelitian dan cara pengolahan datanya.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah “Dramaturgi : Media Sosial sebagai Panggung Presentasi Diri”. Penelitian ini dibuat oleh Abdi Mubarak Syam pada tahun 2014 sebagai skripsi guna menyelesaikan program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Penelitian ini dipilih oleh peneliti sebagai acuan karena menggunakan teori analisis dramaturgi Erving Goffman, di mana peneliti menggunakan konsep yang sama dalam melakukan penelitian.

Namun penelitian “Dramaturgi : Media Sosial sebagai Panggung Presentasi Diri” berbeda dengan penelitian yang kali ini dilakukan karena dalam penelitian tersebut, Abdi tidak menggunakan metode fenomenologi sebagai metode penelitian.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Abdi juga tidak mengangkat Path sebagai objek yang diteliti, melainkan menggunakan Twitter sebagai objek penelitian.

Selain penelitian milik Abdi Mubarak Syam, peneliti juga menggunakan penelitian lain sebagai acuan yang menggunakan studi deskriptif terhadap pembentukan konsep diri dalam media sosial Path. Penelitian tersebut dilakukan oleh Febry Vinessa Putri pada tahun 2014 guna memperoleh gelar sarjana ilmu komunikasi dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan Febry terletak pada penggunaan teori dan metode.

Penelitian lain yang juga menjadi acuan peneliti dalam menggunakan metode fenomenologi adalah penelitian milik Nurida Sari Dewi yang dilakukan guna meraih gelar sarjana ilmu komunikasi di Universitas Padjajaran Bandung. Hanya saja dalam penelitian ini, Nurida menjadikan komunitas Punk Muslim sebagai objek penelitian.

Rangkuman penelitian-penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas akan ditampilkan dalam tabel 2.1 berikut ini :

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 2.1 RANGKUMAN PENELITIAN TERDAHULU

	Penelitian Abdi Mubarak Syam	Penelitian Febry Vinnesa Putri	Penelitian Nurida Sari Dewi
Judul Penelitian	Dramaturgi : Media Sosial sebagai Panggung Presentasi Diri	Konsep Diri Pengguna Aktif Jejaring Sosial Path (Studi Deskriptif Kualitatif Terhadap Konsep Diri Siswa SMA Santo Bellarminus Bekasi Sebagai Pengguna Aktif Jejaring Sosial Path)	Komunikasi Antar Pribadi Dalam Pembentukan Identitas Sosial Anggota Komunitas Punk Muslim
Tahun Penelitian	2014	2014	2013
Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahwa remaja menggunakan Twitter sebagai saraa untuk presentasi diri, menjalankan perannya di atas panggung.	Mengetahui dan memahami konsep diri yang ditunjukan siswa SMA St. Bellarminus Bekasi sebagai pengguna aktif jejaring sosial Path.	Untuk memahami kesiapan punkers dalam membuka diri dan menunjukkan identitasnya. Pengungkapan diri menyangkut nilai-nilai yang dianut oleh punkers Punk Muslim, yaitu keterbukaan, kesetaraan, dan sikap mendukung.
Teori	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dramaturgi yang merupakan karya dari Erving Goffman 2. Presentasi diri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komunikasi 2. Komunikasi Interpersonal 3. Teori Interaksi Simbolik 4. Konsep Diri 	
Metode Penelitian	Menggunakan pendekatan dramaturgi dengan observasi dan wawancara	Menggunakan metode wawancara, pengamatan selama aktivitas di sekolah, dan <i>media uses diaries</i> pada akun Path kedua belas narasumber.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi fenomenologi dengan mengamati proses pengungkapan diri yang dilakukan punkers Punk Muslim.
Hasil Penelitian	Dari responden yang menjalankan peran sebagai seorang yang humoris di twitter ternyata dalam	Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah Path dijadikan <i>channel</i> untuk menunjukkan konsep diri narasumber.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas terbentuk dari interaksi yang dilakukan dengan lingkungan-

	<p>kehidupan sehari-harinya justru merupakan sosok yang pendiam dan kaku ketika berinteraksi.</p>	<p>Narasumber memposting apa yang mereka lihat, dengarkan, tonton, dan aktivitas lainnya yang tanpa disadari turut membentuk citra diri yang mereka inginkan. Path juga dijadikan tempat untuk melampiaskan perasaan dan isi hati yang tidak bisa mereka ungkapkan di dunia nyata. Aktivitas di Path berefek pada keterbukaan diri narasumber, mengungkap <i>hidden area</i> menjadi <i>open area</i>. Selain itu, aktivitas di Path juga mendorong narasumber untuk mencoba hal baru karena postingan teman mereka seperti lagu, film, lokasi, buku, dan juga foto ataupun gambar yang mereka anggap menarik. Hal ini menunjukkan bahwa teman, keluarga, atau yang biasa disebut dengan <i>reference group</i> berperan dalam pemilihan dan penggunaan Path. Dari dua belas narasumber yang diwawancarai, hanya didapatkan tujuh tipe pengguna Path yaitu 1 tipe <i>the ranters</i>, 2 tipe <i>the lurkers</i>, 3 tipe <i>the dippers</i>, 1 tipe <i>the virgins</i>, 1 tipe <i>the ultras</i>, 3 tipe <i>the deniers</i>, dan 1 tipe <i>the approval seekers</i>. Terdapat lima tipe pengguna Path yang tidak ditemukan yaitu <i>the peacocks</i>, <i>the ghosts</i>, <i>the changelings</i>, <i>the quizzers</i>, dan <i>the informers</i>.</p>	<p>lingkungan tertentu. Lingkungan yang berhubungan dengan masa lalu informan memengaruhi sikap informan dalam menunjukkan identitasnya kini sebagai anggota Komunitas Punk Muslim. Sedangkan lingkungan keluarga dan masyarakat menjadi tempat mereka dalam aktualisasi diri sebagai anggota Komunitas Punk Muslim. Selain keterbukaan, sikap percaya diri juga merupakan faktor utama terbentuknya identitas. Saran yang didapat dari hasil penelitian ini, dukungan dari orang-orang terdekat akan membantu proses pembentukan konsep diri dan identitas punkers Punk Muslim.</p>
Perbedaan	<p>Metode yang digunakan bukan merupakan metode fenomenologi.</p>	<p>Penggunaan teori dan metode.</p>	<p>Objek penelitian yang digunakan adalah komunitas punk muslim.</p>

2.2 Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan beberapa teori mengenai fenomenologi. Berikut penjelasan mengenai teori – teori yang digunakan :

2.2.1 Fenomenologi

Teori-teori fenomenologis melihat interpretasi sebagai sebuah proses pemahaman yang sadar dan hati-hati. Fenomenologi secara harfiah berarti penelitian tentang pengalaman sadar, di mana interpretasi mengambil peranan yang penting (Littlejohn & Foss, 2011, h. 192).

Menurut Littlejohn (Silvadhya, 2012) fenomenologi adalah suatu tradisi untuk mengeksplorasi pengalaman manusia. Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia di sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Fokus penelitian pada metode fenomenologi ini yaitu :

- *Textural description*: apa yang dialami subjek penelitian tentang sebuah fenomena.
- *Structural description*: bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya.

Tradisi fenomenologi memfokuskan perhatiannya terhadap pengalaman sadar seorang individu. Teori komunikasi yang masuk dalam tradisi fenomenologi berpandangan bahwa manusia secara aktif menginterpretasikan

pengalaman mereka sehingga mereka dapat memahami lingkungannya melalui pengalaman personal dan langsung dengan lingkungan. Tradisi fenomenologi memberikan penekanan sangat kuat pada persepsi dan interpretasi dari pengalaman subjektif manusia. Kata fenomenologi berasal dari kata *phenomenon*, yang berarti kemunculan suatu objek, peristiwa atau kondisi dalam persepsi seorang individu. Fenomenologi (*phenomenology*) menggunakan pengalaman langsung sebagai cara untuk memahami dunia. Orang mengetahui pengalaman atau peristiwa dengan cara mengujinya secara sadar melalui perasaan dan persepsi yang dimiliki orang bersangkutan. Fenomenologi menjadikan pengalaman sebenarnya sebagai data utama dalam memahami realitas. Apa yang diketahui seseorang adalah apa yang dialaminya. Stanley Deetz (Littlejohn, 1999, h. 200), mengemukakan tiga prinsip dasar fenomenologi.

1. Pengetahuan adalah kesadaran. Pengetahuan tidak disimpulkan dari pengalaman, namun ditemukan secara langsung dari pengalaman sadar.
2. Makna dari sesuatu terdiri atas potensi sesuatu itu pada hidup seseorang. Dengan kata lain, bagaimana Anda memandang suatu objek, bergantung pada makna objek itu bagi Anda.
3. Bahasa adalah “kendaraan makna” (*vehicle meaning*). Kita mendapatkan pengalaman melalui bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan dan menjelaskan dunia kita.

Proses interpretasi merupakan hal yang sangat penting dan sentral dalam fenomenologi. Interpretasi adalah proses aktif pemberian makna dari suatu

pengalaman. Menurut pemikiran fenomenologi, orang yang melakukan interpretasi (interpreter) mengalami suatu peristiwa atau situasi dan ia akan memberikan makna kepada setiap peristiwa atau situasi yang dialaminya. Dengan demikian, interpretasi akan terus berubah, bolak-balik, sepanjang hidup antara pengalaman dengan makna yang diberikan kepada setiap pengalaman baru (Morissan, 2009, h. 31-32). Jadi, dalam pandangan fenomenologi sesuatu yang tampak itu pasti bermakna menurut subjek yang menampakkan fenomena itu, karena setiap fenomena berasal dari kesadaran manusia sehingga sebuah fenomena pasti ada maknanya (Bungin, 2007, h. 3).

Dalam pandangan *fenomenologist*, peneliti berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu.

Sosiologi fenomenologis pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh Edmund Husserl dan Alfred Schutz. Pengaruh lainnya berasal dari Weber yang memberi tekanan pada *verstehen*, yaitu pengertian interpretatif terhadap pemahaman manusia (pemahaman).

Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang – orang yang sedang diteliti oleh mereka. Yang ditekankan oleh kaum fenomenologis adalah aspek subyektif dari perilaku orang. Mereka berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari.

Tradisi fenomenologis memandang bahwa peran kepribadian dalam perilaku paling mudah dipahami dengan melukiskan peranan langsung dan memahami fenomena yang disajikan langsung oleh mereka. Oleh sebab itu, tradisi fenomenologis menekankan bahwa cara orang mengalami dunia secara subjektif, sensasi, perasaan dan fantasi yang terlibat adalah titik tolak untuk meneliti bagaimana orang menanggapi berbagai subjek (Surip, 2011, h. 12).

Berdasarkan uraian mengenai teori tentang fenomenologi dari berbagai ahli dan sumber, dapat disimpulkan bahwa fenomenologi merupakan sebuah teori yang mengutamakan pemahaman berdasarkan pengalaman langsung dari objek yang diteliti. Karena murni didasarkan oleh interpretasi pengalaman objek penelitian, maka peneliti harus menempatkan dirinya seolah-olah tidak memiliki pengetahuan apa-apa dalam masalah yang ditelitinya. Hal ini dilakukan guna mencegah adanya pemahaman yang bersifat subjektif dari peneliti.

2.2.2 Fenomenologi Alfred Schutz

Schutz dalam Kuswarno (2009, h. 38) mengawali pemikirannya dengan mengatakan bahwa objek penelitian ilmu sosial pada dasarnya berhubungan dengan interpretasi terhadap realitas. Jadi sebagai peneliti sosial, kita pun harus membuat interpretasi terhadap realitas yang diamati. Orang-orang saling terikat satu sama lain ketika membuat interpretasi ini.

Kuswarno (2009, h. 38) menyebutkan bahwa dalam melakukan penelitian, peneliti harus menggunakan metode interpretasi yang sama dengan orang yang diamati, sehingga peneliti bisa masuk ke dalam dunia interpretasi orang yang dijadikan objek penelitian. Pada praktiknya peneliti

mengasumsikan dirinya sebagai orang yang tidak tertarik atau bukan bagian dari dunia orang yang diamatinya. Peneliti hanya terlibat secara kognitif dengan orang yang diamati.

Bagi Schutz dalam Kuswarno (2009, h. 38), tindakan manusia adalah bagian dari posisinya dalam masyarakat. Sehingga tindakan seseorang itu bisa jadi hanya merupakan kamufase atau peniruan dari tindakan orang lain yang ada disekelilingnya. Peneliti sosial dapat menggunakan teknik ini untuk mendekati dunia kognitif objek penelitiannya, sehingga ia merasa nyaman di dekat peneliti.

Dari pemikiran ini, dapat dibuat sebuah “model tindakan manusia”, yang dipostulasikan sebagai berikut:

- a. Konsistensi logis, digunakan sebagai jalan untuk pembuatan validitas objektif dari konstruk yang dibuat peneliti. Validitas ini perlu untuk keabsahan data, dan pemisahan konstruk penelitian dari konstruk sehari - hari.
- b. Interpretasi subjektif, digunakan peneliti untuk merujuk semua bentuk tindakan manusia, dan makna dari tindakan tersebut.
- c. Kecukupan, maksudnya konstruk yang telah dibuat oleh peneliti sebaiknya dapat dimengerti oleh orang lain, atau oleh penerus penelitiannya. Pemenuhan postulat ini menjami konstruk ilmiah yang telah dibuat konsisten dengan konstruk yang telah diterima, atau yang telah ada sebelumnya.

Menurut Schutz (dalam Mulyana, 2004, h. 81) dalam interaksi sosial berlangsung pertukaran motif, proses pertukaran motif para aktor dinamakan *the reciprocity of motives*. Melalui interpretasi terhadap tindakan orang lain, individu dapat mengubah tindakan selanjutnya untuk mencapai kesesuaian dengan tindakan orang lain. Agar dapat melakukan hal itu individu dituntut untuk mengetahui makna, motif, atau maksud dari tindakan orang lain. Motif dalam perspektif fenomenologi menurut Schutz adalah konfigurasi atau konteks makna yang tampak pada aktor sebagai landasan makna perilakunya. Menyangkut motif ketika berinteraksi dengan orang lain, Schutz membaginya menjadi dua, yaitu:

- a. Motif karena (*because motives*): merujuk pada pengalaman masa lalu individu (aktor) karena itu berorientasi masa lalu. Contohnya, seorang bermata miopi menggunakan kacamata dengan lensa negatif karena ia tidak bisa melihat objek yang jaraknya jauh.
- b. Motif untuk (*in order to motives*): merupakan tujuan yang digambarkan sebagai maksud, harapan, tujuan, berorientasi pada masa depan. Contohnya, seorang bermata miopi menggunakan kacamata dengan lensa negatif agar ia bisa melihat objek yang jauh dengan jelas.

Berdasar penjelasan mengenai teori fenomenologi dari Alfred Schutz, dapat disimpulkan bahwa menurut Schutz setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia merupakan peniruan dari tindakan orang lain yang ada di sekitarnya. Peniruan tindakan tersebut didasarkan oleh motif-motif tertentu yang menurut Schutz dibagi menjadi dua yaitu *in order to motives* dan *because motives*.

2 . 2 . 3 Teori Konstruksi Realitas Sosial

Penelitian ini tidak terlepas dari keberadaan teori konstruksi realitas sosial. Teori konstruksi realitas sosial sendiri merupakan kelanjutan dari teori fenomenologi. Berbicara mengenai teori konstruksi realitas sosial, terdapat dua tokoh yang sangat berpengaruh yaitu Peter L. Berger dan Thomas Luckman.

Istilah konstruksi realitas sosial menjadi terkenal sejak diperkenalkan oleh Berger dan Luckman melalui bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality (1966)*. Dalam buku tersebut digambarkan bahwa proses sosial terjadi melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif.

Berger dan Luckman (Bungin, 2008, h. 15) mengatakan terjadi dialektika antara individu menciptakan masyarakat dan masyarakat menciptakan individu. Proses dialektika ini terjadi melalui beberapa tahap yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi.

Eksternalisasi, yaitu usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental ataupun fisik. Proses ini merupakan bentuk ekspresi diri untuk menguatkan eksistensi individu dalam masyarakat. Pada tahap ini, masyarakat dinilai sebagai produk manusia (*society is a human product*).

Tahap kedua yaitu objektivasi. Objektivasi adalah hasil yang telah dicapai, baik mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi manusia tersebut. Hasil tersebut berupa realitas objektif yang bisa jadi akan menghadapi si penghasil itu sendiri sebagai suatu faktisitas yang berada di luar dan berlainan dari manusia

yang menghasilkannya. Realitas objektif itu berbeda dengan kenyataan subjektif perorangan. Ia menjadi kenyataan empiris yang bisa dialami oleh setiap orang. Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai realitas yang objektif (Society is an objective reality), atau proses interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi.

Ketiga, internalisasi merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Berbagai macam unsur dari dunia yang telah terobjektifikasi tersebut akan ditangkap sebagai gejala realitas diluar kesadarannya, sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran. Melalui internalisasi manusia menjadi hasil dari masyarakat (*Man is a social product*).

Berdasarkan pemaparan teori konstruksi realitas sosial oleh Berger dan Luckman, dapat disimpulkan bahwa proses pemahaman atau konstruksi suatu realitas terjadi karena adanya suatu proses. Proses yang dimaksudkan terjadi dalam 3 tahap yaitu eksternalisasi, ojektivasi, dan internalisasi.

2.3 Kerangka Konsep

Konsep adalah abstraksi mengenai suatu fenomena yang dirumuskan atas dasar generalisasi dari sejumlah karakteristik kejadian, keadaan, kelompok atau variabel-variabel untuk memperjelas penguraian penulisan atau istilah yang berkaitan dengan pokok-pokok bahasan. Berikut adalah definisi konsep dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian:

2.3.1 Presentasi Diri

Pada dasarnya, setiap individu memiliki cara tersendiri dalam mempresentasikan dirinya kepada khalayak. Dalam bukunya yang paling berpengaruh, *The Presentation of Self in Everyday Life (1959)*, Erving Goffman menyatakan bahwa individu mempresentasikan dirinya secara verbal maupun non-verbal kepada orang lain yang berinteraksi dengannya.

Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Upaya seperti itu disebut sebagai “pengelolaan kesan” (*impression management*), yakni teknik-teknik yang menggunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Presentasi diri seperti yang ditunjukkan Goffman, bertujuan untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi situasi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada (Mulyana, 2011, h. 110-111).

Jika presentasi diri dikaitkan dengan media sosial, media sosial dipandang sebagai perpanjangan diri para penggunanya. McLuhan (1965) mengutarakan bahwa medium adalah perpanjangan indera maupun sistem saraf manusia. Pengguna media sosial akan berusaha menata media yang dipakai selayaknya sebuah ‘ruang tamu’, bahkan ‘kamar’ bagi para pengunjunnya (Luik, 2011).

2.3.2 Identitas Diri

Pengertian identitas tidak lepas dari pengaruh Erikson (1968). Erikson menjelaskan bahwa identitas sebagai perasaan subjektif tentang diri yang konsisten dan berkembang dari waktu ke waktu.

Menurut Knapp (1972), identitas adalah kapasitas manusia untuk merefleksikan kesadaran diri melalui makna dan simbol, mengarahkan dan mengalihkan tindakan manusia, yang dimediasi oleh komunikasi dan budaya (Budiargo, 2015).

Sedangkan menurut Waterman (1984), identitas berarti memiliki gambaran diri yang jelas meliputi sejumlah tujuan yang ingin dicapai, nilai, kepercayaan yang dipilih oleh individu tersebut. Komitmen-komitmen ini meningkat sepanjang waktu dan telah dibuat karena tujuan, nilai dan kepercayaan yang ingin dicapai dinilai penting untuk memberikan arah, tujuan dan makna pada hidup (LeFrancois, 1993).

Marcia (1993) mengatakan bahwa identitas diri merupakan komponen penting yang menunjukkan identitas personal individu. Semakin baik struktur pemahaman diri seseorang berkembang, semakin sadar individu akan keunikan dan kemiripan dengan orang lain, serta semakin sadar akan kekuatan dan kelemahan individu dalam menjalani kehidupan. Sebaliknya, jika kurang berkembang maka individu semakin tergantung pada sumber-sumber eksternal untuk evaluasi diri.

Dari beberapa keterangan mengenai identitas, dapat disimpulkan bahwa identitas adalah perkembangan pemahaman akan diri seseorang yang dapat ditunjukkan melalui berbagai makna dan simbol yang mampu mengarahkan individu tersebut pada suatu tujuan tertentu. Seseorang yang mempunyai perasaan identitas diri yang kuat, akan memandang dirinya berbeda dengan orang lain.

Media adalah satu tipe komunikasi yang berpengaruh dan tanpa disadari isi dari media akan meresap dalam aktivitas dunia saat ini. Media mampu membantu menciptakan lingkungan di mana identitas dibentuk (Budiargo, 2015).

Dalam budaya siber, Andrew Wood dan Mathew Smith (2005, h. 52-57) mengutarakan bahwa penggambaran identitas diri juga berlaku di internet (Nasrullah, 2014). Penggambaran diri atau *self-performance* merupakan upaya individu untuk mengkonstruksi dirinya –dalam konteks online melalui foto atau tulisan—sehingga lingkungan sosial mau menerima keberadaan dan memiliki persepsi yang sama dengan individu tersebut.

2.3.3 Mahasiswi

Mahasiswa atau mahasiswi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pelajar perguruan tinggi. Di dalam struktur pendidikan Indonesia, mahasiswa menduduki jenjang satuan pendidikan tertinggi di antara yang lain.

Menurut Knopfemacher (Suwono, 1978), mahasiswa merupakan insan-insan calon sarjana yang dalam keterlibatannya dengan perguruan tinggi, dididik dan diharapkan menjadi calon-calon intelektual.

Sedangkan menurut Sarwono (1978), mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18-30 tahun. Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi.

Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat.

2.3.4 Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".

Media sosial teknologi mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, weblog, blog sosial, microblogging, wiki, podcast, foto atau gambar, video, peringkat dan bookmark sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (self-presentasi, self-disclosure) Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel *Horizons Bisnis* mereka diterbitkan dalam 2010. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial, yaitu :

1. Proyek Kolaborasi

Website mengizinkan usernya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun me-remove konten – konten yang ada di website ini. contohnya wikipedia.

2. Blog dan microblog

User lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. contohnya twitter.

3. Konten

Para user dari pengguna website ini saling meng-share konten – konten media, baik seperti video, ebook, gambar, dan lain – lain. contohnya youtube.

4. Situs jejaring sosial

Aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto – foto. contoh facebook.

5. Virtual game world

Dunia virtual, di mana mengreplikasikan lingkungan 3D, di mana user bisa muncul dalam bentuk avatar – avatar yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. contohnya game online.

6. Virtual social world

Dunia virtual yang di mana penggunanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi dengan yang lain. Namun,

Virtual Social World lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan, contohnya second life.

2.3.5 Path



Gambar 2.1

LOGO RESMI PATH

Path adalah sebuah aplikasi media sosial pada telepon pintar yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi gambar dan juga pesan. Penggunaan dari Path ditargetkan untuk menjadi tempat tersendiri untuk pengguna berbagi dengan keluarga dan teman-teman terdekat. Dave Morin, salah satu dari pendiri Path dan CEO dari perusahaan tersebut mengatakan bahwa yang menjadi visi utama Path adalah untuk membuat sebuah jejaring dengan kualitas yang tinggi dan menjadikan pengguna nyaman untuk berkontribusi setiap waktu.

Perusahaan ini berawal dengan aplikasi pada iPhone dan juga website lalu merilis versi Android kemudian. Perusahaan ini berkompetisi dengan media sosial lainnya seperti Instagram.

Berpusat di San Fransisco, California, perusahaan ini didirikan oleh Shawn Fanning dan mantan Eksekutif dari Facebook, Dave Morrin. Path didirikan dengan tujuan membuat sebuah jurnal yang interaktif bagi penggunanya.

Penggunaan Path berbeda dari media sosial lainnya di mana hanya pengguna yang telah disetujui yang dapat mengakses halaman Path seseorang. Status privasi dari aplikasi ini menjadikan Path lebih eksklusif dari berbagai media sosial yang ada. Path dapat digunakan di iPhone, iPad, iPod Touch, dan Android versi apapun. Aplikasi ini tersebar melalui Apple Application Store dan berbagai situs aplikasi lainnya.

Fitur – fitur yang tersedia dalam Path :

- *Profile*

Fitur *profile* memungkinkan pengguna Path untuk mengatur tampilan dari halaman Path. Selain dapat mengubah gambar yang menjadi gambar profil, pengguna juga dapat mengubah gambar dari latar belakang halaman Path pengguna. Selain mengubah gambar, pengguna juga dapat menyambungkan setiap momen yang diunggah. Path dapat mengunggah momen dari pengguna ke dalam beberapa jejaring sosial lainnya seperti Facebook, Foursquare, Tumblr dan Twitter.

- *Shop*

Fitur *shop* merupakan fitur terbaru yang diluncurkan oleh Path yang memungkinkan pengguna untuk mengunduh stiker yang dapat digunakan dalam mengirim pesan. Selain stiker, fitur belanja juga menyediakan beberapa pilihan saringan untuk foto dan video. Setiap stiker dan filter yang tersedia dalam fitur ini merupakan produk berbayar.

- *Photo and Video*

Fitur lain dari Path adalah foto dan video di mana pengguna dapat mengunggah foto dan juga video untuk berbagi dengan pengguna lain. Proses pengunggahan foto dapat melalui proses edit terlebih dahulu dengan filter foto yang tersedia. Untuk unggahan video, pengguna dapat mengunggah video yang ada dengan batas waktu tertentu. Mengunggah foto dan video dapat dilakukan dengan mengambil data yang tersedia di dalam telepon seluler ataupun mengambil foto dan video baru.

- *Check-in*

Path memungkinkan pengguna untuk membagikan lokasi berada dengan pengguna lain. Fitur ini dapat tersambung dengan jejaring sosial Foursquare apabila pengguna memiliki akun di jejaring sosial tersebut. Penandaan lokasi dilakukan dengan GPS yang terdapat di dalam telepon seluler pengguna dan mengakses data dari lokasi yang tersedia melalui Foursquare.

- *Music-Movies-Book*

Pengguna Path dapat membagikan musik yang sedang mereka dengar, film yang sedang ditonton, atau buku yang sedang dibaca oleh pengguna sendiri kepada pengguna lainnya. Data dari musik, film, dan buku dapat diambil dari

arsip Path sendiri. Pengguna terlebih dahulu mencari judul dari lagu, film, dan buku yang diinginkan dan kemudian dipilih untuk dibagikan dengan pengguna lain.

- *Thoughts*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah status yang diinginkan dengan menggunakan huruf serta emoticon yang ada. Fitur-fitur Path ini dapat dilakukan secara bersamaan dalam satu post.

- *Sleep-Awake*

Fitur ini menandakan bahwa si pengguna sedang tidur dan dapat menghitung jangka waktu dari saat tombol tidur ditekan sampai tombol bangun ditekan kemudian. Pada saat mode tidur sedang aktif, pengguna tidak dapat mengakses halaman Path sebelum tombol bangun ditekan. Apabila pengguna mengaktifkan fitur ini maka akan muncul status tidur di halaman pengguna sendiri dan pengguna lainnya. Demikian pula halnya apabila tombol bangun ditekan kemudian.

- *Message*

Fitur ini merupakan salah satu fitur terbaru Path di mana pengguna dapat mengirim pesan secara pribadi kepada pengguna lain. Pengguna yang akan menerima pesan haruslah terlebih dahulu menjadi teman dari pengguna.

Pesan pribadi ini dapat menggunakan huruf, emoticon maupun stiker yang dapat didapatkan dari fitur belanja.

- *Comment*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah komentar untuk setiap momen dari pengguna lain yang telah menjadi teman. Fitur komentar dapat digunakan untuk setiap jenis momen yang ada seperti foto, status, musik, dll.

- *Emoji*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyatakan emosi yang merupakan tanggapan dari setiap momen pengguna lain. Emosi yang dapat dipilih adalah “senyum”, “berkerut”, “terkejut”, “tertawa”, dan “suka”. Setiap emosi yang dipilih oleh pengguna lain atas momen yang diunggah akan terlihat pada momen tersebut.

- *Seen*

Fitur ini memberikan pengguna informasi atas berapa banyak dari pengguna lain yang telah melihat momen yang diunggah pengguna. Setiap pengguna yang telah melihat momen yang diunggah akan terlihat di bagian khusus dan dapat diakses oleh setiap pengguna.

2.3.6 Dramaturgi

Dramaturgi merupakan pandangan yang dikembangkan oleh Erving Goffman. Pendekatan dramaturgis Goffman bertitik pada pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Untuk itu, setiap orang melakukan pertunjukan bagi orang lain (Littlejohn, 1996, h. 166).

Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. (Mulyana, 2006, h. 112).

Menurut Goffman, kebanyakan atribut, milik atau aktivitas manusia digunakan untuk presentasi diri, termasuk busana yang dipakai, tempat tinggal yang dihuni, cara berjalan bahkan cara berbicara. (Mulyana, 2006, h. 112).

Goffman menyebutkan aktivitas untuk menyajikan gambaran diri serta mempengaruhi orang lain itu disebut sebagai “pertunjukan” (*performance*). Sebagian pertunjukan itu mungkin telah diperhitungkan untuk memperoleh respon tertentu, sebagian lainnya kurang diperhitungkan dan lebih mudah dilakukan karena pertunjukan itu tampak alami. Namun pada dasarnya individu tetap ingin meyakinkan orang lain agar menganggap dirinya sebagai orang yang ingin mereka tunjukkan. (Goffman, 1959, h. 32)

Dalam perspektif dramaturgis, kehidupan ini ibarat teater, interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan di atas panggung, yang menampilkan peran-peran yang dimainkan para aktor. Untuk memerankan peran sosial tersebut, biasanya sang aktor menggunakan bahasa verbal dan menampilkan perilaku nonverbal tertentu. (Mulyana, 2006, h. 114).

Menurut Goffman, kehidupan sosial itu dapat dibagi menjadi “panggung depan” (*front stage*) dan “panggung belakang” (*back stage*). Pada panggung depan merujuk pada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan perannya. Sedangkan pada panggung belakang, merujuk kepada

tempat dan peristiwa yang memungkinkan individu mempersiapkan perannya di panggung depan (Goffman, 1959, h. 109-140).

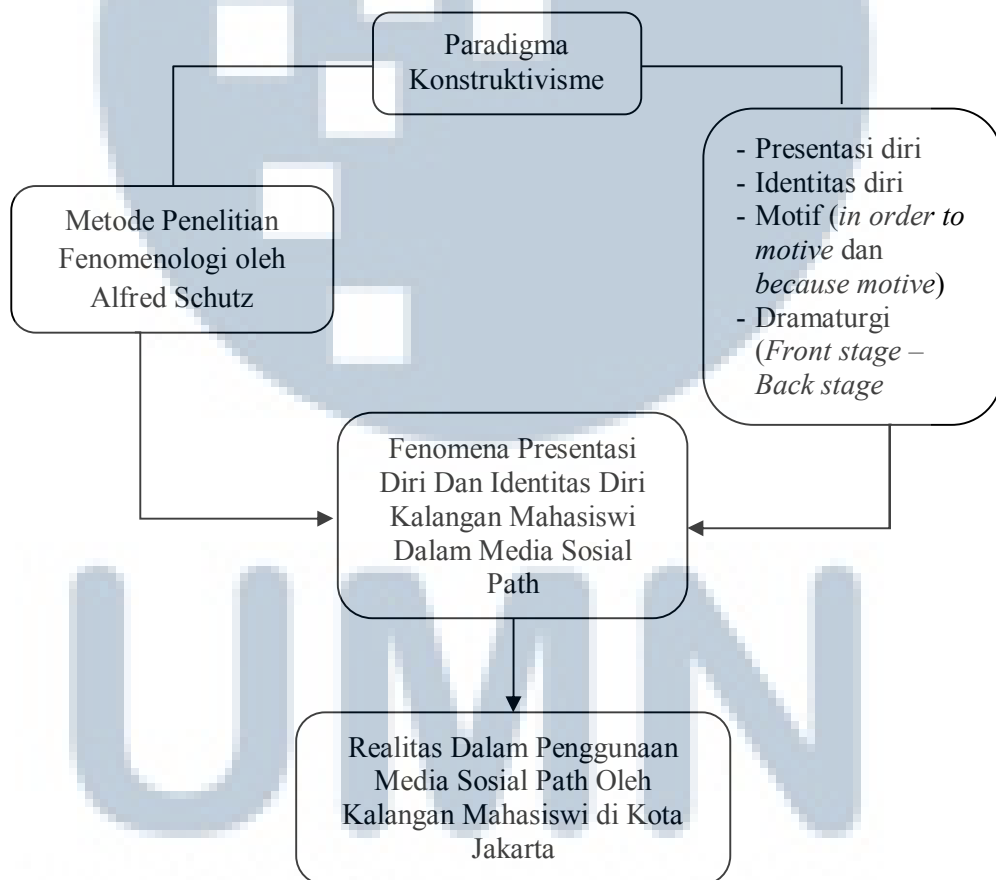
Dalam penelitian ini, jika dikaitkan dengan konsep dramaturgi milik Erving Goffman, Path menjadi panggung depan dari para informan dimana informan ingin menunjukkan diri mereka masing-masing melalui postingannya di Path. Sedangkan pada panggung belakang, yaitu di kehidupan nyata, informan akan menunjukkan jati diri mereka yang sesungguhnya dan apa adanya.



Untuk memudahkan memahami penelitian “Realitas Penggunaan Media Sosial Path Oleh Kalangan Mahasiswi Jakarta”, berikut bagan kerangka berpikir yang merupakan gambaran singkat penelitian :

TABEL 2.2

BAGAN KERANGKA BERPIKIR



Penelitian kualitatif ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan metode fenomenologi oleh Alfred Schutz. Dengan menggunakan teori-teori dan konsep seperti presentasi diri, identitas diri, motif, dan dramaturgi, penelitian ini ingin mengkaji realitas penggunaan media sosial Path oleh kalangan mahasiswi di kota Jakarta.