

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang bermula dari revolusi industri sangat pesat sehingga teknologi tersebut mengubah tatanan masyarakat dunia secara signifikan baik perubahan dari level individu sampai kepada sistem sosial, misalnya studi yang dilakukan oleh (Mulawarman & Nurfitri, 2017) menunjukkan adanya perubahan perilaku pada remaja dari sisi pola interaksinya, penggunaan bahasa, hingga gaya berpakaian. Perubahan yang terjadi juga menghasilkan bentuk baru dari masyarakat lokal menjadi global sehingga muncul istilah *the global village*, yaitu sebuah dunia tanpa peduli batas-batas negara, tempat dan waktu dalam mengakses informasi dan berinteraksi dengan manusia yang lain (Bungin, 2013). Manuel Castelo menyebut masyarakat saat ini sebagai *network society* yang memunculkan banyak spesialisasi pekerjaan akibat dari revolusi teknologi dan informasi (Natsir, 2012).

Di zaman globalisasi ini, penggunaan dalam teknologi semakin mudah di era ini, dan penggunaan teknologi itu sendiri menjadi salah satu indikator kemajuan suatu negara. Jika suatu negara dapat memiliki teknologi tingkat tinggi, maka dapat dikatakan negara tersebut maju. Kemajuan teknologi sendiri merupakan hal yang tidak bisa dipungkiri dalam kehidupan manusia, karena perkembangan teknologi berjalan beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dengan mengedepankan urusan sehari-hari, teknologi telah mendatangkan banyak

manfaat bagi umat manusia, teknologi juga dapat berdampak serius pada pengguna yang menggunakan teknologi secara tidak benar.

Seiring berkembangnya teknologi dan informasi memunculkan sebuah media baru yang kita kenal sebagai media sosial. *Friendster* dan *Myspace* merupakan media sosial yang menjadi pemicu perkembangan media baru yang lain. Internet menjadi suatu hal yang harus ada di era globalisasi ini, apabila dulu makanan, pakaian, dan rumah merupakan suatu hal kebutuhan primer sekarang ada tambahan kebutuhan yang lain berupa data internet terkadang orang-orang bisa menahan untuk tidak makan akan tetapi tidak bisa menahan kehabisan paket internet.

Media Sosial pada masa sekarang telah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat dan menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan kehidupan kita sehari-hari, bahkan merubah cara berkomunikasi kita yang sebelumnya tidak pernah terjadi inovasi seperti ini. Platform media sosial adalah salah satu sumber informasi yang paling banyak digunakan di dunia, akses yang mudah dan murah ke internet dan sejumlah besar pengguna yang terdaftar di platform ini menjadikannya salah satu cara termudah dan paling efektif untuk menyebarkan informasi.

Banyak yang telah berubah sejak teknologi mengambil alih dunia. Dulu, tidak semua orang memiliki akses ke *gadget* canggih ini karena terlalu mahal dan hanya orang kaya yang mampu membelinya. Tetapi dengan produksi massal benda-benda ini, bahkan massa sekarang dapat membelinya tanpa mengeluarkan banyak uang. Dan bukan tidak mungkin lagi untuk memperbaiki *gadget* ini setelah rusak.

Perilaku manusia pun berubah seiring dengan maraknya internet dan media sosial. Orang-orang selalu menggunakan *smartphone* atau *gadgetnya* untuk memeriksa akun media sosial mereka bahwa mereka sering salah mengira realitas virtual sebagai kehidupan nyata atau apa yang disebut Jean Baudrillard sebagai hiperrealitas.

Riset empiris dari (Mulawarman & Nurfitri, 2017) menunjukkan ada banyak motif atau tujuan kenapa orang-orang menggunakan media sosial misalnya *selfie* (swafoto), belanja *online*, berbagi informasi dan personalisasi pengguna media sosial. Media sosial juga banyak digunakan sebagai hiburan, pembentukan identitas, meningkatkan status sosial, mempertahankan koneksi interpersonal, solusi untuk berinteraksi dengan pengguna lain yang jauh, dan memperkuat interaksi tatap muka (*offline*) (Bekalu, McCloud, & Viswanath, 2019).

Pada tahun lalu, tepatnya bulan Februari, masyarakat di Wuhan, China menghadapi bencana pandemi jenis baru yang kemudian menyebar ke seluruh dunia. Virus ini dengan cepat dan masif memengaruhi ratusan bahkan jutaan orang hanya dalam beberapa bulan saja. Oleh karena itu WHO menganjurkan untuk menjaga jarak dan karantina semua wilayah yang terkena dampak virus ini (Saud, Mashud, & Ida, 2020). Dengan tingkat kasusnya yang bertambah setiap pemberitahuannya, komite WHO menetapkan penyakit ini sebagai keadaan darurat kesehatan global (Velavan & Meyer, 2020).

Kondisi serupa terjadi di Indonesia, interaksi publik telah berkurang dan pemerintah Indonesia telah mengubah kebijakan negaranya menjadi *Lockdown*, *New Normal*, dan disarankan untuk interaksi fisik yang minimal. *Physical*

Distancing, pembatasan kunjungan tempat wisata dan hiburan, karantina, dan penutupan outlet bisnis telah mengubah tatanan masyarakat. Dengan orang-orang telah dipaksa keluar dari kondisi kenyamanan, keselamatan, kesejahteraan dan rutinitas normal mereka. Normal baru, dimana kita lebih banyak berinteraksi sehari-hari dengan dimediasi oleh layar, telah membuat kita mengubah cara berinteraksi dan berperilaku di platform tersebut.

Dengan penyebaran virus yang begitu cepat dan masif, banyak memberikan dampak yang signifikan bagi sendi-sendi kehidupan, selain dari aspek ekonomi, politik, kependudukan, sosial, lingkungan, sampai pada masalah ritual keagamaan, pemerintah Indonesia juga mengeluarkan kebijakan untuk menghambat laju penularan virus ini di bidang pendidikan. Penutupan sekolah memaksa sistem pembelajaran sekolah di Indonesia berubah dari pembelajaran tatap muka atau konvensional beralih kepada pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) yang mengandalkan jaringan internet. Dengan penutupan institusi pendidikan maka penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia termasuk kalangan remaja akan meningkat.

Selama pandemi, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kristina Siste tingkat ketergantungan masyarakat Indonesia terhadap internet meningkat. Durasi penggunaan internet pada orang dewasa meningkat sebanyak lima kali lipat, yaitu menjadi 14,4% dari yang sebelumnya hanya 3% saja dan rata-rata penggunaan selama 10 jam perhari. Sedangkan untuk remaja menunjukkan angka yang lebih tinggi yaitu 19,3% dengan rata-rata waktu penggunaan selama 11,6 jam perhari (Puspa, 2020).

Berdasarkan Observasi bahwa remaja lebih lama mengakses internet dibandingkan sebelum pandemi. Rata-rata mereka mempunyai lebih dari 3 akun media sosial, diantaranya adalah Instagram, Facebook, Whatsapp, dan Youtube sedangkan konten yang mereka lihat beraneka ragam tergantung dari minat mereka. Kebanyakan para remaja menggunakan media sosial untuk hiburan dan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengungkap permasalahan yang ditemukan dalam penggunaan media sosial, misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Dewi Kurniawati, Mukti Sitompul, & Emilia Ramadani, 2020), (Doni, 2017), (Nasarani, Rachman, & Atmaja, 2016), (Mulawarman & Nurfitri, 2017) dan (Putro, 2017). Namun, sedikit penelitian empiris yang dilakukan untuk melihat penggunaan media sosial pada kalangan remaja pada saat pandemi. Studi deskriptif ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media sosial di kalangan remaja pada masa pendemi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana tindakan sosial afektif pengguna media sosial pada remaja SMA di Desa Sungai Tuha Jaya Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan pada masa pandemi Covid-19?
2. Bagaimana tindakan sosial rasionalitas pengguna media sosial pada remaja SMA di Desa Sungai Tuha Jaya Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan pada masa pandemi Covid-19?

3. Bagaimana tindakan sosial nilai pengguna media sosial pada remaja SMA di Desa Sungai Tuha Jaya Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan pada masa pandemi Covid-19?
4. Apa saja faktor penghambat remaja di Desa Sungai Tuha Jaya Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan dalam menggunakan media sosial selama pandemi Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tindakan sosial afektif pengguna media sosial pada remaja SMA di Desa Sungai Tuha Jaya Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan pada masa pandemic Covid-19.
2. Untuk mengetahui tindakan sosial rasionalitas pengguna media sosial pada remaja SMA di Desa Sungai Tuha Jaya Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan pada masa pandemic Covid-19
3. Untuk mengetahui tindakan sosial nilai pengguna media sosial pada remaja SMA di Desa Sungai Tuha Jaya Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan pada masa pandemic Covid-19
4. Untuk mengetahui faktor penghambat remaja di Desa Sungai Tuha Jaya Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan dalam menggunakan media sosial selama pandemic Covid-19

1.4 Manfaat Hasil Penelitian.

Adapun hasil dalam penelitian ini terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan praktis. Berikut ini adalah uraian manfaat dari penelitian ini:

1.4.1 Manfaat teoritis.

Pertama, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada akademisi, pembaca, dan peneliti lain dalam memahami penggunaan media sosial pada kalangan remaja pada masa pandemi. Kedua, diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi dan berguna bagi ilmu pengetahuan sosial khususnya yang berkaitan dengan kajian tindakan sosial remaja dalam penggunaan media sosial di masa pandemi Covid-19.

1.4.2 Manfaat Praktis.

Pertama, selama proses penelitian memberikan pengalaman, pengetahuan, dan wawasan kepada penulis dalam menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama duduk di bangku perkuliahan, khususnya dalam teori tindakan sosial Max Weber. Kedua, semoga hasil penelitian ini menjadi rujukan bagi peneliti lain yang tertarik dalam studi ini.

1.5 Kerangka Berpikir.

Di dalam teori sosiologi yang diperdebatkan adalah seseorang bertindak itu berdasarkan faktor internal atukah faktor eksternal? Bagi Durkheim misalnya, bahwa seseorang bertindak berdasarkan apa yang ada di luar dirinya yang disebut dengan fakta sosial, sedangkan bagi Weber justru seorang bertindak karena ada dorongan yang berasal dari dalam dirinya atau subjektifitas terhadap apa yang dia

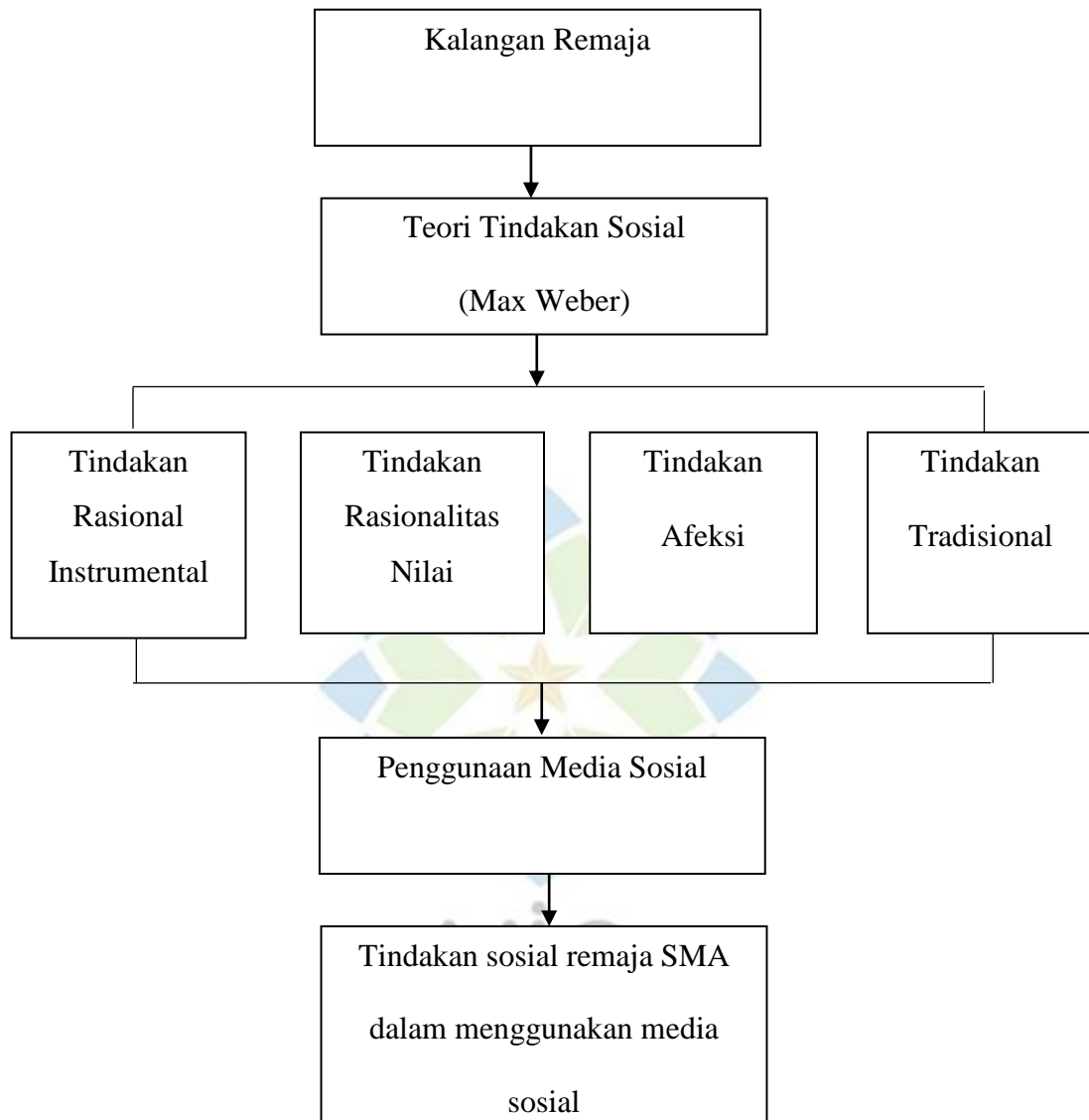
pahami atau tafsirkan dari struktur atau sistem sosial misalnya berupa nilai, agama, tradisi dan sebagainya.

Oleh karena itu Weber berpendapat bahwa seorang itu bertindak karena ada rasionalitas sendiri terhadap sesuatu. Weber membagi tipologi rasionalitas tersebut menjadi empat yang terdiri dari nilai, rasional, tradisonal dan afeksi. Dalam hal ini seorang remaja menggunakan media sosial karena berbagai alasan, mungkin bisa jadi dalam pandangan orang lain digunakan untuk belajar tetapi dalam pandangan remaja itu sendiri berfungsi sebagai alat untuk menunjukkan eksistensi diri. Oleh karena itu Weber berpendapat bahwa dunia ini berjalan karena adanya suatu tujuan, seorang bertindak karena ada suatu tujuan.

Menurut Weber dalam (Ritzer, 2012) tindakan dikatakan terjadi apabila para aktor atau individu melekatkan makna-makna yang subjektif kepada tindakan mereka. Makna subjektif tersebut diantaranya membahas tentang motif, makna (*meaning*) dan niat (*intention*) (Supraja, 2015). Max Weber membagi tindakan tersebut menjadi 4 tindakan yaitu tindakan rasional, tradisional, nilai dan afektif. Tugas sosiologi adalah berusaha untuk menginteterepretasikan atau menafsirkan suatu tindakan dari segi makna subjektifnya. Di dalam teori Weber mengenai tindakan, jelas ia ingin fokus kepada individu-individu dan bukan memperhatikan kolektivitas

Dari uraian di atas maka kerangka berpikir dapat dilihat dari gambar skema konseptual berikut ini:

Gambar 1.1 Skema Konseptual



1.6 Permasalahan Utama

Adapun *problem statement* atau yang menunjukkan permasalahan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media sosial mengubah cara berkomunikasi dan perilaku manusia.
2. Normal baru membuat remaja lebih banyak berinteraksi dengan dimediasi oleh gawai.

3. Peningkatan penggunaan internet pada remaja menyebabkan ketergantungan dengan *smartphonenya*.

1.7 Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut adalah kajian mengenai hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, dalam bagian ini akan disampaikan judul, metode penelitian, tujuan, teori, dan hasil penelitian.

1. Analisis Perilaku Remaja Dalam Menggunakan Media Sosial (Studi Survey Di Kabupaten Langkat) (Dewi Kurniawati et al., 2020). Studi ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode *Focus Group Discussing (FGD)*. Tujuan dari studi empiris ini adalah a) untuk mencari tahu bagaimana pengetahuan orang tua mengenai sosial media dalam mengawasi penggunaan gawai pada anaknya dan seberapa jauh orang tua mengetahui perilaku anaknya dalam bermain sosial media b) bagaimana sikap seorang remaja dalam menggunakan sosial media serta bagaimanakah peran yang dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi dan mengontrol anaknya sehingga bisa menghindari dampak negative dari media sosial. Lokasi penelitian ini berada di Kabupaten Langkat. Teori dalam penelitian adalah teori teknologi komunikasi. Studi ini menunjukkan bahwa akan kurangnya pengetahuan orang tua tentang gawai dan media sosial, tidak hanya itu tetapi juga kurangnya pengawasan dan control terhadap penggunaan media sosial pada anaknya.
2. Perilaku Sosial Siswa SMP Kristen Widhodho Purworejo dalam Penggunaan Media Sosial (Nasarani et al., 2016). Penelitian ini

menggunakan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Tujuan dilakukan penelitian adalah untuk mengaji tentang penanaman nilai-nilai sosia yang dilakukan oleh orang tua siswa dan guru serta untuk mengetahui bagaimana perilaku sosial siswa SMP. Lokasi penelitian berada di SMP Kristen Widhodho Purworejo. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa ada media sosial khususnya facebook merupakan media platform yang penting bagi siswa, sementara itu untuk penanaman nilai sosial dalam menggunakan sosial media tidak dilakukan oleh orang tua murid ataupun guru. Terdapat kecenderungan untuk melakukan perilaku negative siswa SMP Kristen Widhodho misalnya berbicara kasar dan perundungan yang dilakukan melalui facebook atau dunia nyata.

3. Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan (Mulawarman & Nurfitri, 2017). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku pengguna media sosial dan implikasi yang ditimbulkan dari tindakan mereka dalam perspektif psikologis sosial. Hasil studi ini menunjukkan bahwa ada beberapa perilaku dalam penggunaan media sosial misalnya swafoto, *cyber bullying*, belanja daring, personalisasi profil, dan budaya berbagi (*sharing*).
4. Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja (Doni, 2017). Studi ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan pendekatan model of Everyday life informasion. Teknik pengumpulan data dengan cara

kuesioner atau angket yang diikuti oleh 162 responden. Tujuan studi ini adalah untuk mengetahui perilaku penggunaan media sosial di kalangan remaja yaitu meliputi a) faktor apa saja yang memengaruhi perilaku penggunaan sosial media oleh remaja dan b) bagaimana model perilaku penggunaan oleh remaja media sosial. Lokasi penelitian di Kampus AMIK BSI, Purwokerto. Variabel yang digunakan adalah demografi, kemampuan diri computer, penggunaan media, praktik komunikasi dan karakteristik penggunaan teknologi. Hasil studi ini mengungkapkan bahwa variabel demografi, penggunaan media, dan karakteristik penggunaan teknologi memengaruhi perilaku penggunaan media sosial di kalangan remaja.

5. Perilaku Penggunaan Media Sosial Dan Identitas Diri (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Perilaku Penggunaan Media Sosial dan Identitas Diri di Kalangan Mahasiswa S1 Jurusan Komunikasi Universitas Slamet Riyadi Surakarta) (Putro, 2017). Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian empiris ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan sosial media yang kaitannya dalam membentuk identitas diri yaitu kematangan mental dan emosional di kalangan mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Komunikasi. Lokasi penelitian adalah di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Studi ini menemukan bahwa narasumber dalam menggunakan media sosial tergantung dari suasana hati, juga adanya penggunaan nama samara dalam akun yang dibuatnya yang menunjukkan bahwa mahasiswa belum ada atau memiliki

rasa tanggung jawab terhadap apa yang ditulis atau unggahnya ke media sosial.

