

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial selalu berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Manusia membentuk berbagai macam hubungan dengan keluarga, teman, dan orang-orang di sekelilingnya. Setiap hubungan yang terjalin membawa pengaruhnya masing-masing dalam proses perkembangan dan hidup setiap individu. Dengan kata lain, komunikasi dan interaksi merupakan kebutuhan dasar setiap manusia. Komunikasi sendiri merupakan penciptaan makna antara dua orang atau lebih lewat penggunaan simbol - simbol atau tanda - tanda. Komunikasi disebut efektif bila makna yang tercipta relatif sesuai dengan yang diinginkan komunikator. (Effendy, 2003: 49).

Sebagai makhluk sosial manusia memiliki kebutuhan untuk saling berhubungan satu sama lainnya, dan ini dilakukan melalui komunikasi. Komunikasi dapat disimpulkan sebagai penyampaian pesan, pengetahuan, perasaan dan pengalaman kepada orang lain. Komunikasi dikatakan efektif bila pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Mengutip dari Harold D. Lasswell, Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang dapat menimbulkan efek tertentu. Paradigma Lasswell menyatakan, *Who, says what, in which channel, to whom, with what effect*, (siapa, mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa, dengan efek apa) (Ruslan, 2004: 100).

Komunikasi yang paling mendasar adalah komunikasi interpersonal, dimana komunikasi ini berlangsung di antara dua orang atau lebih yang saling bertatap muka. Salah satu ciri-ciri komunikasi interpersonal adalah komunikator dapat berubah statusnya menjadi komunikan, dan sebaliknya komunikan dapat berubah menjadi komunikator, kemudian seterusnya berputar berganti-ganti selama proses komunikasi interpersonal berlangsung.

Komunikator utama adalah pembawa pesan yang pertama menyampaikan pesan, sebab dialah yang memulai komunikasi dan mempunyai tujuan.

Seiring berkembangnya teknologi pada era globalisasi saat ini, komunikasi interpersonal sudah mulai ditinggalkan oleh sejumlah manusia di muka bumi ini. Pola komunikasi interpersonal yang mengharuskan untuk bertemu secara langsung membuat pola komunikasi ini mulai ditinggalkan meskipun tidak keseluruhan. Faktor jarak dan waktu menjadi penghambat manusia untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Menurut Mc Luhan, pada era elektronik seperti saat ini, teknologi komunikasi manusia berkembang pesat mulai dari telephone, radio, telegram, film, televisi, komputer, dan internet sehingga manusia seperti hidup dalam *global village*.

Jaringan-jaringan ini memungkinkan manusia satu dengan yang lainnya untuk menjalin hubungan dan bertukar informasi. Akibatnya sebuah lingkungan kehidupan baru yang disebut dengan *global village* tercipta di dalamnya. Lingkungan tidak nyata yang beranggotakan masyarakat seluruh penjuru dunia, tak terkecuali Indonesia. Masyarakat yang hidup dalam *global village* ini disebut sebagai masyarakat global. Masyarakat global memanfaatkan media sosial yang merupakan bagian dari internet sebagai salah satu media komunikasinya termasuk masyarakat Indonesia.

Internet merupakan kepanjangan dari *interconnection networking* yaitu suatu jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional, dan memungkinkan komunikasi data antar komputer-komputer yang terhubung ke jaringan tersebut. Internet juga didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang telah menghancurkan batas-batas fisik dan nonfisik suatu negara, serta mempermudah interaksi yang terjadi dalam masyarakat. Sementara itu, disisi lain internet sendiri sebenarnya bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu seperti komputer, televisi, radio, dan telepon (Bungin, 2006: 135).

Keberadaan media baru seperti internet bisa menjangkau pola penyebaran pesan media tradisional, sifat internet yang bisa berinteraksi mengaburkan batas geografis, kapasitas interaksi dan yang terpenting bisa dilakukan secara

real time. Pada media baru khalayak tidak sekedar ditempatkan sebagai objek yang menjadi sasaran dari pesan. Khalayak dan perubahan teknologi media serta pemaknaan terhadap medium telah memperbarui peran khalayak untuk menjadi lebih interaktif terhadap pesan itu. (Nasrullah, 2014:14)

Perkembangan internet juga dapat dijangkau melalui *gadget*, seperti *tablet* maupun *smartphone* dengan sistem operasi yang tersedia di dalamnya, yaitu Symbian, Android, maupun Mac OS. Teknologi pula yang menjadikan pergeseran gaya hidup masyarakat Indonesia yang ketergantungan pada akses internet. Hal tersebut dikarenakan berbagai fitur yang tersedia dan bisa didapatkan secara gratis, serta proses sosialisasi melalui sosial media. Media ini digunakan masyarakat untuk mengekspresikan diri dan menyampaikan segala pandangan terhadap suatu hal. (Suryanto, 2015:377)

Munculnya teknologi komunikasi seperti *handphone* dengan sistem android, memungkinkan seseorang mempunyai beberapa media sosial, tidak heran bahwa *handphone* sebuah kebutuhan pokok yang harus dimiliki dan dipenuhi oleh manusia. Kebutuhan untuk melakukan komunikasi jarak jauh, menjadi alasan mendasar seseorang menggunakannya dibandingkan dengan komunikasi tatap muka, yang harus bertemu secara langsung dan membutuhkan waktu yang lama. Proses penyampaian pesan melalui media pun mengalami pergeseran penting. Jika media selama ini menjadi pusat informasi, dan informasi diberikan dengan satu arah, kini khalayak tidak sekedar objek, namun dilibatkan lebih aktif karena teknologi menyebabkan interaksi media terjadi. (Nasrullah, 2014:2)

Penggunaan *handphone* dalam interaksi sosial memungkinkan penggunaannya untuk mengunduh berbagai aplikasi yang diinginkan ketika tersambung dengan jaringan internet. Aplikasi yang bisa didapatkan salah satunya mengenai jejaring sosial. Di jaman yang serba canggih ini, terdapat fitur-fitur chatting baru yang terdapat di *handphone*, misalnya *BBM*, *Facebook*, *Instagram*, *Youtube*, *Twitter*, *Path*, *Whatsapp* dan lain sebagainya. Banyaknya aplikasi tersebut memungkinkan adanya kecanduan individu untuk memainkan *smartphone* mereka. *Smartphone* menjadi barang berharga utama

yang selalu dibawa kapanpun, dimanapun individu berada. Komunikasi langsung (interpersonal) seakan digeserkan oleh media komunikasi tersebut. Masyarakat lebih menyukai berkomunikasi melalui *smarthpone* mereka karena dianggap lebih menarik dibandingkan berkomunikasi langsung tatap muka yang membosankan.

Salah satu aplikasi tatap muka yang paling dikenal dan ramai diperbincangkan adalah Whatsapp. Whatsapp merupakan salah satu aplikasi pesan instan untuk *smartphone*. Whatsapp didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum pada tanggal 24 Februari 2009, Whatsapp bisa diunduh di aplikasi *play store*. Aplikasi yang menggunakan data internet ini mempunyai berbagai fitur, diantaranya adalah dapat mengirim teks pesan, mengirim foto, mengirim video, mengirimkan berkas-berkas, menelpon melalui suara, video call, berbagai lokasi dengan GPS, mengirimkan kartu kontak, WA juga didukung beberapa emoji, serta saat ini Whatsapp juga terdapat *snapgram* atau *history life* sehingga dapat berbagi *foto* maupun video setiap momen yang diinginkan.

Indonesia sendiri adalah salah satu negara dengan jumlah pengguna Whatsapp terbanyak. Sebagaimana dikutip dari KompasTekno, Selasa (2/2/2016), bahwa pada pengguna Whatsapp mencapai satu miliar pengguna aktif. Jumlah pengguna aktif WA ini meningkat sebanyak 100 juta pengguna hanya kurun waktu kurang dari lima bulan. Selain itu saat ini ada 42 miliar pesan, dan 1,6 miliar foto yang dikirimkan melalui WA setiap harinya. Adapun jumlah grub yang ada di WA saat ini mencapai 1 miliar. Jumlah video yang dibagikan mencapai 250 juta setiap harinya. (Winarso, 2015, *Whatsapp Tembus 1 Miliar*, <http://www.google.co.id/amp/s/app.kompas/amp/tekno/read/2016/02/02/09182787/pengguna,Whatsapp.Tembus.1.Miliar>, diakses pada tanggal 19 Juni 2017)

Adanya aplikasi komunikasi interpersonal bermedia seperti *Whatsapp* memungkinkan seseorang untuk menggunakannya sebagai kebutuhan pokok. Tidak heran jika zaman sekarang terdapat istilah bahwa “lebih baik ketinggalan dompet dibandingkan dengan ketinggalan *smartphone*”. Dimana

mereka berada, hal wajib yang harus dibawa adalah *smartphone*. Apalagi dengan adanya *video call* memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi tatap muka melalui *smartphonemereka*, dengan orang diseluruh penjuru dunia. jadi mereka tidak perlu susah payah untuk bertemu langsung. Maka terdapat indikasi bahwa munculnya komunikasi interpersonal bermedia tersebut membawa pengaruh yang signifikan terhadap menurunnya kualitas komunikasi interpersonal langsung, bahkan seakan membentuk manusia menjadi anti-sosial, justru terhadap lingkungan terdekat di sekitarnya.

Dari data-data yang telah didapatkan oleh peneliti diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan bagaimana efektifitas media sosial sebagai pengganti komunikasi interpersonal dengan pengguna *whatsapp* di kalangan Mahasiswa. Alasan peneliti memilih *Whatsapp* sebagai objek penelitian, karena WA saat ini menjadi sebuah aplikasi yang sangat diminati karena fiturnya yang lengkap dan juga kualitasnya vukup baik dibandingkan dengan aplikasi lain. Hampir semua kalangan mempunyai aplikasi ini untuk berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang tidak membosankan ini menjadi salah satu aplikasi favorit di kalangan anak muda maupun orang tua. Tak heran jika semua komunikasi antar dosen dan mahasiswa memilih *Whatsapp* untuk berkomunikasi.

Aplikasi favorit kalangan anak muda ini menjadi acuan peneliti untuk menentukan subjek penelitian yang akan teliti. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kalangan pengguna *Whatsapp*. Alasannya, usia mahasiswa rata-rata kurang lebih 18-24 tahun dan mengapa memilih mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2013 karena peneliti memiliki kedekatan terhadap informan, sehingga dalam melakukan pengamatan akan lebih mudah, karena peneliti mempunyai kontak WA dari informan tersebut. Sehingga peneliti mengetahui seberapa sering mereka membuka aplikasi WA melalui jam terakhir dilihat, mengirim gambar,video, mengupload Wa history dan lain sebagainya.

Hubungan erat antara media sosial *Whatsapp* dengan di kalangan anak mudaini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana media sosial

dan perubahan pola komunikasi interpersonal pengguna *Whatsapp* Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2013. Perubahan ini akan dilihat dari aspek komunikator dan komunikan dalam masing-masing proses komunikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana media sosial dan perubahan pola komunikasi interpersonal pengguna *whatsapp* Mahasiswa Ilmu komunikasi Angkatan 2013?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis :

Media sosial Perubahan pola komunikasi interpersonal pengguna *whatsapp* Mahasiswa Ilmu komunikasi Angkatan 2013

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian Secara Teoritis

1. Sebagai literatur atau referensi yang terkait dengan penelitian efektifitas media sosial sebagai pengganti komunikasi interpersonal menggunakan studi kasus pengguna *Whatsapp*.
2. Sebagai pengayaan akan teori komunikasi interpersonal dan teori komunikasi bermedia.

1.4. 2 Manfaat penelitian Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak-pihak :

1. Mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan akan fenomena media sosial sebagai pengganti komunikasi interpersonal
2. Masyarakat luas, diharapkan penelitian ini sangat berguna dalam memberikan informasi kepada masyarakat luas pengetahuan tentang studi media sosial sebagai pengganti komunikasi interpersonal.