

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia sudah memasuki era baru yaitu era teknologi dan komunikasi. Perkembangan teknologi terjadi sangat pesat, teknologi terus menciptakan macam jenis *gadget* yang memiliki klasifikasi sebagai *gadget high technology*. Ada banyak varian *gadget* yang kini tersebar di Indonesia khususnya seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, kamera, laptop dan lainnya. Pengguna berbagai macam jenis *gadget* kini telah menjadi gaya hidup di Indonesia. Pengguna *gadget* dapat dilihat langsung di tempat-tempat umum seperti sekolah, stasiun, terminal, halte bahkan di bus sekalipun. Pengguna alat soisal media ini seakan membudaya di Indonesia.

Kini pengguna *gadget* banyak waktunya untuk sekedar bermain *gadget* mereka tanpa kepentingan yang penting atau mendesak. *Gadget* digunakan untuk berbagai macam keperluan. Pada umumnya *gadget* digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh yang dalam kata lain komunikasi tersebut dapat dilakukan tanpa bertemu secara langsung. Namun seiring berkembangnya teknologi, fitur yang terdapat dalam *gadget* semakin berkembang dan beragam. Kini gadget selain berfungsi untuk mempermudah manusia melakukan komunikasi antar pribadi, *gadget* juga dapat menjadi media aktualisasi diri yaitu dengan penggunaan fitur media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan *path*. Selain itu gadget juga digunakan sebagai alat hiburan, *gadget* kini memiliki fitur *games* atau fitur

hiburan dan informasi lainnya seperti *youtube* sebagai penghilang jenuh di waktu senggang.

*Social Networking Site* (SNS), atau situs jejaring sosial didefinisikan sebagai suatu layanan yang memungkinkan setiap individu untuk membangun hubungan sosial melalui dunia maya, situs media sosial digunakan sebagai fasilitas bagi individu untuk menjalin hubungan dengan individu lainnya yang memungkinkan mereka untuk bersma-sama membangun atau memperluas media sosial mereka, menunjukkan koneksi seseorang dan memperlihatkan hubungan yang ada antar penggunanya. Sistus media sosial memungkinkan penggunanya untuk mendefinisikan profil secara *online*, terhubung dengan individu lain dalam jaringan sosial dunia maya, dapat secara cepat pemberitahuan tentang suatu kegiatan (*notification*), dan melakukan pengaturan privasi. Pola interaksi dalam situs media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *path*, dan *instagram* memiliki fungsi menghubungkan individu dengan lingkungan sosialnya (Boyd & Elison, 2007; Gotta, 2008; Beer, 2008, dalam Dashgufta, 2010).

Media sosial juga didefinisikan sebagai jaringan pertemanan yang dilengkapi dengan beragam fitur bagi penggunanya sehingga dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi. Pada saat ini media sosial seprti tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat, terutama remaja. Di zaman modern seperti sekarang ini, media sosial lebih dijadikan sebagai alat untuk menunjukkan eksistensi dari penggunanya.

Pada kenyataannya, saat ini media sosial memang telah menjadi salah satu wadah bagi pengguna satu untuk berinteraksi dengan pengguna lainnya. Penggunaan media sosial sebagai salah satu wadah dalam melakukan interaksi sosial ini, tentu karena ditunjang oleh beberapa fitur yang tersedia di media sosial tersebut sehingga memudahkan penggunaannya untuk berbagi segala aktivitas dengan teman-temannya di media sosial sehingga tercipta interaksi sosial.

Namun yang terjadi adalah para pengguna *gadget* dan media sosial ini mulai sulit terkontrol, mulai dari waktu penggunaan hingga tempat penggunaan. Pengguna *gadget* ini menggunakan *gadgetnya* kapanpun dan dimanapun. Fenomena komunikasi yang dipengaruhi pula oleh media yang digunakan, sehingga media kadang kala juga ikut memengaruhi isi informasi (I) dan penafsiran (II). Bahkan menurut Marshall McLuhan dalam Bungin (2006:57) media juga adalah pesan itu sendiri. Sehingga penggunaan *gadget* dan media sosial tersebut mengganggu komunikasi sehari-hari dengan orang-orang sekitarnya.

Pada awalnya *gadget* dan media sosial berfungsi memudahkan upaya interaksi antar individu kini mulai berdampak sebaliknya. Penggunaan media sosial kini lebih sering menghabiskan waktunya dengan *gadgetnya* daripada bercengkrama atau sekedar menghabiskan waktu mengobrol dengan keluarga, teman atau orang-orang yang ada disekitarnya. Penggunaan *gadget* dan media sosial yang tidak terkontrol seperti inilah yang dapat mengganggu proses interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antar orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi, walaupun orang-orang bertemu dan tidak saling berbicara atau tidak saling menukar-tukar tanda-tanda, interaksi sosial telah terjadi, karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain (Soekanto, 1982:55).

Interaksi pada awalnya dilakukan secara langsung (tatap muka) kini mulai digantikan dengan interaksi dengan *gadget*. Perubahan dalam pola interaksi sosial seperti ini yang menghasilkan pola sikap yang menjadi lebih individualis. Sebab perubahan interaksi langsung menjadi interaksi yang lebih sering dilakukan dengan *gadget* memiliki perbedaan. Diantara peran emosional dan kontak sosial yang dilakukan secara tidak utuh.

Maka dari itu perlu ditingkatkannya interaksi sosial di sekitar walaupun dengan waktu terbatas, setidaknya akan merubah kembali proses interaksi sosial yang semestinya berlanjut dengan proses interaksi yang dimulai dengan bekerja sama (*cooperation*) karena dengan bekerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok, yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Pada era modern ini tidak akan berlangsung dengan baik jika dalam masyarakatnya tidak ada interaksi sosial yang sesuai dengan syarat-syarat interaksi sosial, dengan berinteraksi yang melalui komunikasi yang baik untuk mempengaruhi individu itu sendiri dan mendapatkan respons kepada individu lain.

Penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa Jurusan Sosiologi angkatan 2017 UIN SGD Bandung menjadi sebuah fenomena yang menarik. Fenomena yang terlihat yaitu, dimanapun dan kapanpun berada, mahasiswa tidak pernah terlepas dari media sosialnya, baik dalam kegiatan sehari-hari di kampus, maupun di luar di kampus. Dalam kegiatan sehari-hari di kampus sering ditemui mahasiswa yang malah asyik dengan *gadgetnya* saat sedang mengikuti kegiatan perkuliahan dengan dosen di kelas. Bahkan, di luar jam kosong pun dan sedang berkumpul di kantin kampus, terlihat pemandangan sekelompok mahasiswa yang sedang duduk dalam satu meja, namun tak saling berinteraksi secara langsung, melainkan asyik dengan *gadget* dan media sosialnya masing-masing. Hal-hal demikian menunjukkan bahwa mengakses media sosial telah menjadi kebiasaan yang sulit untuk di tinggalkan bagi mahasiswa Jurusan Sosiologi angkatan tahun 2017 FISIP UIN Bandung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Banyak mahasiswa yang belum bisa memanfaatkan media sosial.
2. Menjauhkan orang-orang yang sudah dekat di dunia nyata.
3. Menjadikan seorang yang individualis.
4. Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.

### 1.3 Rumusan Masalah

Bertolak dari permasalahan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut

1. Bagaimana tingkat pemanfaatan media sosial di kalangan mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan 2017 FISIP UIN Bandung?
2. Bagaimana tingkat intensitas interaksi sosial di kalangan mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan 2017 FISIP UIN Bandung?
3. Bagaimana pengaruh pemanfaatan media sosial terhadap tingkat intensitas interaksi sosial di kalangan mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan 2017 FISIP UIN Bandung?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut

1. Untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media sosial di kalangan mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan tahun 2017 FISIP UIN Bandung.
2. Untuk mengetahui tingkat intensitas interaksi sosial yang terjadi di kalangan mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan tahun 2017 FISIP UIN Bandung.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh pemanfaatan media sosial terhadap tingkat intensitas interaksi sosial di kalangan mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan 2017 FISIP UIN Bandung.

## 1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas dan menjadi fokus kajian serta tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Kegunaan Akademik (Teoritis)

Dari hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap keilmuan sosiologi mengenai interaksi sosial di kalangan mahasiswa dari dampak adanya media sosial.

### 2. Kegunaan Praktis

Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi kalangan mahasiswa agar dapat menggunakan media sosial dengan bijak dan tidak berlebihan serta menggunakannya untuk hal yang lebih bermanfaat.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Menurut Soerjono Soekanto (2012:55) bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial, karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Bentuk lain interaksi sosial hanya merupakan bentuk-bentuk khusus dari interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorang dengan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan

bentuk-bentuk interaksi sosial. Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor, antara lain, faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah maupun dalam keadaan tergabung (Soekanto, 2012:57).

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (*coorporation*), persaingan (*competition*), dan bahkan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian (*conflict*). Suatu pertikaian mungkin mendapatkan suatu penyelesaian, mungkin penyelesaian tersebut hanya akan diterima sementara waktu, yang dinamakan akomodasi (*accomodation*). Suatu keadaan dapat dianggap sebagai bentuk keempat dari interaksi sosial. Keempat bentuk pokok dari interaksi sosial tersebut tidak merupakan suatu kontinuitas, dalam arti bahwa interaksi itu dimulai dengan kerja sama yang kemudian menjadi persaingan serta memuncak menjadi pertikaian untuk akhirnya sampai pada akomodasi (Soekanto, 2012:64).

Dalam interaksi sosial terdapat proses disasosiatif yang mengarah pada proses oposisi. Salah satu bentuk dari proses disasosiatif tersebut adalah pertentangan atau persaingan (*conflict*). Konflik atau pertentangan adalah keadaan saling mengancam, menghancurkan, menetralsir, melukai dan bahkan saling menyalahkan diantara pihak-pihak yang terlibat. Konflik dapat melibatkan perorangan atau kelompok, permusuhan terjadi apabila suatu pihak menghalangi pihak yang lain melakukan kegiatan tertentu.

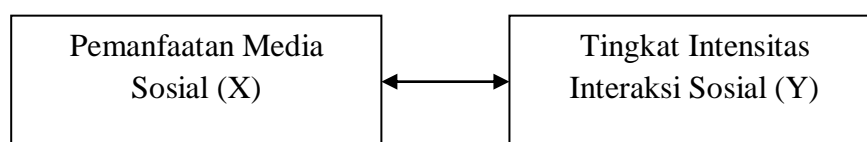
Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring



sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Melalui media sosial, manusia diajak berdialog, mengasah ketajaman nalar, dan psikologisnya dengan alam yang hanya tampak pada layar, namun sebenarnya mendeskripsikan realitas kehidupan manusia. Tidak dapat disangkal bahwa pesan-pesan yang ditayangkan melalui media elektronik dapat mengarahkan khalayak, baik ke arah perilaku prososial maupun antisosial (Sunarto, 2012:64).

Media sosial juga didefinisikan sebagai jaringan pertemanan yang dilengkapi dengan beragam fitur bagi penggunanya sehingga dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi. Pada saat ini media sosial seperti tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat, terutama remaja. Di zaman modern seperti sekarang ini, media sosial lebih dijadikan sebagai alat untuk menunjukkan eksistensi dari penggunanya. Terdapat beberapa macam fitur dalam media sosial yaitu seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* dan *path*.



**Gambar 1.1**  
**Kerangka Pemikiran**

## 1.7 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang telah dirumuskan. Hipotesis selalu mengambil bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan variabel yang satu dengan variabel yang lainnya (Nasehudin, 2012:88). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “ Ada pengaruh dalam pemanfaatan media sosial terhadap tingkat intensitas interaksi sosial di kalangan mahasiswa Sosisologi Angkatan 2017 FISIP UIN Sunan Gunung Djati Bandung”.

