

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula pola pemikiran dari manusia. Kondisi ini ditandai dengan semakin kompleks pula kebutuhan yang mereka perlukan. Kebutuhan manusia di sini bukan hanya berupa sandang dan pangan saja, akan tetapi dapat berupa kebutuhan lainnya, misalnya seperti kasih sayang, dan juga berinteraksi. Karena memang pada dasarnya manusia adalah makhluk homo sapiens dimana manusia sebagai makhluk yang mempunyai kemampuan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. (Aqib 2007, 18) mengatakan bahwa, salah satu hasrat manusia adalah kecenderungan untuk mengetahui segala sesuatu disekelilingnya yang ia ketahui. Inilah yang dimaksudkan dengan kebutuhan dasar dari manusia. Rasa ingin tahu akan segala hal disekeliling kita ini memunculkan interaksi yang berujung kepada proses komunikasi. Proses komunikasi ini sangatlah penting untuk di perhatikan, karena sebuah proses komunikasi yang baik akan menjadikan komunikasi tersebut efektif.

Banyaknya gangguan dan berbagai macam faktor lain yang dapat mengganggu proses komunikasi menjadikan manusia berfikir keras untuk menunjang proses komunikasi ini berjalan dengan baik. Disinilah manusia menciptakan berbagai macam teknologi guna menciptakan komunikasi yang efektif. Saat ini komunikasi yang dilakukan manusia sudah sangat mudah dapat dilakukan dengan berbagai macam jenis media. Media tersebut dipakai karena

posisi komunikator dan komunikan tidak berhadapan secara tatap muka, sehingga dengan adanya media ini diharapkan dapat menunjang efektifitas dari komunikasi tersebut. Media dari sebuah era menentukan esensi dari sebuah masyarakat. (McLuhan & Fiore 1967-1996, 143) mengatakan bahwa, media bertindak sebagai perpanjangan dari indra manusia dalam tiap era. Masing-masing era memiliki dominan panca indra yang berbeda, karena media yang di gunakan tiap eranya pun berbeda. Media yang berbedia di tiap era itu lah yang sudah menjadi jawaban guna memenuhi keinginan manusia untuk melakukan komunikasi yang efektif.

Tuntutan kebutuhan informasi yang tinggi menjadi salah satu ciri masyarakat modern saat ini, media digital lah yang saat ini sudah menghasilkan solusi dari permasalahan tadi. Saat ini Internet sudah menjadi media digital yang menjebatani terjadinya proses sebuah komunikasi, khususnya komunikasi antar pribadi. (Bungin 2006, 135) mengatakan bahwa, Internet (*interconnection networking*) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri dan Internet ini merupakan bentuk tiga *konvergensi* dari beberapa teknologi terdahulu, seperti telegram, televisi, radio, dan telepon. Kemajuan ini mengakibatkan seakan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang maupun waktu lagi. Dengan hitungan detik informasi dapat di peroleh melalui Internet yang terhubung di setiap komputer yang dimiliki oleh siapapun.

Idealnya sebuah teknologi diciptakan guna menghasilkan sesuatu yang positif, menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang ada, dan dapat

mendukung seluruh proses yang berlangsung, termasuk teknologi media Internet yang jadi jawaban dari permasalahan komunikasi yang ada. Banyak sekali kemudahan yang di berikan Internet ini. Salah satu fitur yang Internet sediakan adalah media sosial. Media sosial adalah sebuah payung konsep yang menjelaskan piranti lunak sosial dan jaringan sosial. (Tepper 2003, 19) mengemukakan bahwa, *“social software refers to various, loosely connected types of application that allow individuals to communicate with one another, and to track discussions across the Web as they happened”*. Secara sederhananya media sosial adalah piranti lunak yang memungkinkan seseorang berinteraksi satu dengan lainnya dan membangun jaringan sosial. Dengan adanya dukungan dari piranti lunak ini seharusnya kita sebagai penggunanya dapat memanfaatkan sebaik-baiknya fungsi dari media sosial ini.

Terdapat beberapa persamaan di dalam kehidupan kita dengan sebuah sandiwara. Kita hidup dengan memainkan sebuah peran, kita menggunakan bahasa tubuh kita guna mengekspresikan apa yang kita rasakan, dan kita memiliki naskah guna di jai kan norma pembatas peranan kita tadi. Pada saat seseorang berinteraksi, mereka memberikan kesan terhadap orang yang mereka ajak berinteraksi. Terkadang kesan tersebut bisa saja akurat, akan tetapi terkadang bisa saja tidak akurat. Dengan kata lain kesan yang seseorang berikan akan mempengaruhi bagaimana lawan bicaranya berinteraksi. (Leary & Kowalski 1990; Schneider 1981; Schlenker 1980: 2) mengemukakan bahwa, *“the process of controlling how one is perceived by other people is called self-presentation or impression management”*. Presentasi diri ini tentunya penting dalam berkomunikasi. Bagaimana jadinya apabila ada orang yang tidak peduli apa yang seseorang katakan mengenai

dirinya, tentu akan muncul arogansi dalam diri orang tersebut, yang pada akhirnya akan menghasilkan kesan yang buruk pada orang tersebut.

Salah satu media sosial yang di gemari di dunia saat ini adalah *Facebook*. (Davey Winder, 19) mengungkapkan bahwa, "*Facebook is a social networking site that connects people with friends and others who work, study and live around them. With more than 60 million members and growing fast. Facebook is one of the 10 most visited sites on the Internet*". *socialmediatoday.com* juga mencantumkan Indonesia sebagai Negara dengan populasi pengguna *Facebook* ke-tujuh terbesar dari 10 negara di seluruh dunia. Tentunya hal ini membuktikan bahwa masyarakat Indonesia sudah akrab sekali untuk melakukan interaksi dengan menggunakan media sosial yang satu ini. Akan tetapi yang menjadi masalah di sini adalah, tidak semua orang paham betul akan kegunaan fitur yang *Facebook* sediakan ini.

Apabila seseorang memahami apa yang harus dia lakukan dengan fitur *Facebook*-nya umumnya dia akan menaruh segalanya identitas diri mereka yang sebenar-benarnya menjadi identitas dirinya di dunia nyata. Akan tetapi tidak semua orang berperilaku seperti itu. (Schlenker & Weigold 1980-1992, 4) mengaktakan bahwa, "*we are all multifaceted individuals, and in any given situation, we convey many different impressions of ourselves, all of wich are true. Rather than lying people typically select the image they want the others to form from their repertoire of true self images*". Orang yang memiliki sifat seperti ini tentunya akan memiliki identitas baru di dunia maya, karena pada dasarnya mereka tidak mempresentasikan dirinya sebagai mana adanya di dunia nyata. Disinilah pentingnya presentasi diri dalam berkomunikasi, khususnya di dalam penggunaan media sosial yang ada di Internet ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Kesan kerap kali dapat dijadikan batasan sosial yang ada. Oleh karenanya sangatlah penting bagi kita untuk menciptakan kesan yang baik kepada semua orang yang ada dalam lingkungan di mana interaksi tersebut terjadi. (Goffman 1955, 7) memiliki pendapat bahwa, “*self-presentation is not only functional for the individual, but it is essential for smooth interaction. Effective social interaction requires that interactants know a little about one another-about one another’s socioeconomic status, attitudes, trustworthiness, competence, and so on*”. Inilah kegunaan presentasi diri di kehidupan sehari-hari, penerapannya tentu mudah apabila kita lakukan di kehidupan nyata, karena hal ini terjadi secara spontan pada saat itu juga, lain halnya dengan interaksi yang kita lakukan di dunia maya.

Apapun bisa terjadi di dalam dunia maya ini, segala hal dapat kita lakukan termasuk menciptakan diri kita yang ke-dua di dalam dunia kita yang ke-dua ini. (Davey Winder 2008, ix) mengatakan bahwa, “*in the virtual world you have the divine power to create life, your life, and mould it into pretty much to anything you please*”. Memanipulasi identitas di dalam media sosial bukanlah hal yang sulit, setiap orang memiliki tujuannya masing-masing dalam menggunakan media sosial tersebut, tidak terkecuali menciptakan sebuah presentasi diri mereka yang baru, atau bahkan berbanding terbalik dengan apa yang sebenarnya mereka miliki di dunia nyata.

Disini peneliti menjadikan guru sebagai objek yang akan diteliti pada media sosial *Facebook* ini, pada hakikatnya guru adalah pengajar yang seharusnya menjadi contoh suri teladan bagi para muridnya. Karena pengajar harus memiliki pengaruh untuk para anak didiknya dalam menuntut ilmu, sebab dalam proses

memberikan pengaruh itulah proses pembelajaran itu terjadi. (Patricia Kearny 2008, 4983) mengatakan bahwa, “*teaching is a social influence process. Teachers influence students to learn. Influencing students to learn requires teachers to find ways to change students existing attitudes, beliefs, and behaviors*”. Guru berarti harus memiliki perilaku yang baik, perilaku yang baik bisa dilihat dari kesan yang diciptakan dari dalam dirinya. Berperilaku baik dihadapan muridnya belum tentu dipastikan berperilaku baik pula dibelakan muridnya, termasuk di dalam dunia maya.

Adapun guru yang dijadikan sebagai objek penelitian tersebut adalah para pengajar yang ada di SMAN 3 Kab. Tangerang. Dari kurang lebih 28 SMA Negeri yang ada di kabupaten Tangerang berdasarkan keterangan dari komunitas sahabat muda Tangerang peneliti menjadikan sekolah ini sebagai objek penelitian dikarenakan nama sekolah ini sudah cukup di kenal di melalui prestasinya di berbagai macam bidang ekstrakurikuler, misalnya seperti *squad* paskibranya yang banyak memenangkan berbagai macam kompetisi serta klub bela diri karatenya yang pernah mewakili Pekan Olahraga Nasional (PON), dan masih banyak lainnya. Selain memiliki standart nilai yang cukup tinggi untuk bisa masuk ke dalam sekolah ini, sekolah ini juga sudah memiliki predikat Sekolah Standart Nasional (SSN).

Media digital yang kini menjadi jembatan untuk berkomunikasi modern ini semakin membuat para penggunanya betah dan lebih senang untuk terus menggunakannya bahkan tidak sedikit dari mereka yang lebih memilih realitas maya mereka dibandingnyan dengan realitas asli mereka. “*I frequently feel that my real life identity is a façade, and my Internet identity is truer to who I really am*”, ucap salah

seorang nara sumber Davey Winder di dalam bukunya. (Ritzer & Goodman 2004, 678) hiperrealitas adalah kondisi dimana media tidak lagi menampilkan realitas tetapi sudah menjadi realitas tersendiri bahkan apa yang ada di media lebih nyata dari realitas itu sendiri. Kondisi ini yang sebenarnya sedang terjadi di dalam para pengguna Internet saat ini, oleh karenanya lah di sini peneliti melihat, sebagian dari banyak pengguna media khususnya media sosial yang ada di Internet ini menganggap bahwa inilah realitas yang harus dia jalani dan inilah yang harus lebih mereka perhatikan dibandingkan apa yang mereka miliki di dunia nyata. Proses presentasi diri yang mereka lakukan di media sosial lah yang akan dijadikan sebagai bahasan penting di dalam topik yang peneliti angkat saat ini.

1.3 Rumusan Masalah

“Bagaimana presentasi diri yang dilakukan para pengajar di SMAN 3 Kab. Tangerang di dalam media sosial *Facebook*?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui presentasi diri yang dilakukan para pengajar di SMAN 3 Kab. Tangerang di dalam media sosial *Facebook*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1. Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan presentasi diri di dalam media sosial *Facebook*.

1.5.2. Sosial

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan wacana bagi para pengguna media sosial *Facebook* dalam mempresentasikan dirinya di dunia maya.

1.6 Sistematika Penelitian

Pada bab pertama di dalam skripsi ini terdapat pendahuluan, yang di mana pendahuluan tersebut terbagi lagi di dalam enam sub bab, pertama adalah latar belakang masalah yang menjelaskan kenapa peneliti mengambil topik permasalahan untuk di teliti, kemudian di lanjutkan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan yang terakhir sistematika penelitian yang menerangkan bab yang terdapat di dalam penelitian ini.

Pada bab kedua terdapat paparan mengenai *Facebook* dan juga pengajar SMAN 3 Kab. Tangerang yang di jadikan sebagai Objek penelitian. Pada bab tiga dipaparkan mengenai teori presentasi diri yang menjadi teori utama pemandu peneliti dan juga beberapa teori pendukung lainnya guna dijadikan tinjauan pustaka. Di dalam bab empat peneliti menjelaskan metode apa yang di pergunakan di dalam penelitian ini, mulai dari operasionalisasi konsep, metode penelitian, pengumpulan data, pengujian serta analisisnya.

Pada bab lima terdapat hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan, juga di dalamnya terdapat pemaparan data mentah dan juga pembahasan analisis dan juga interpretasi dari data tersebut. Bab enam menjadi bab penutup

yang berisi kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah yang ada di dalam bab satu, dan saran terhadap hasil yang telah peneliti lakukan baik bagi kalangan akademis maupun praktis.

