

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Modernisasi adalah suatu proses transformasi dari suatu arah perubahan ke arah yang lebih maju atau meningkat dalam berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat. Meskipun modernisasi kecepatan dan perubahannya berbeda-beda antar masyarakat tetapi proses modernisasi itu sangat luas hampir tidak dapat dibatasi ruang lingkup dan masalahnya, mulai dari aspek sosial, ekonomi, budaya, politik, dan seterusnya. Di zaman modernisasi saat ini telah membawa banyak perubahan sosial bagi individu atau kelompok dalam masyarakat. Menurut Rogers et.al. perubahan sosial adalah suatu proses yang melahirkan perubahan-perubahan didalam struktur dan fungsi dari suatu sistem kemasyarakatan (Ellya Rosana, 2011).

Maka di zaman modernisasi ini, perubahan sosial yang terjadi di dalam masyarakat termasuk juga adanya perubahan interaksi sosial yang berada didalam unsur budaya dan sistem sosial masyarakat yang berubah meninggalkan pola kehidupan. Budaya dan sistem yang lama karena dipengaruhi dari lingkungan sekitar masyarakat, misalnya lingkungan fisik yang ada di sekitar manusia itu sendiri dan pengaruh budaya dari negara atau masyarakat lain. Dalam perubahan sosial manusia memiliki peran yang sangat penting dalam masyarakat, karena manusia memiliki sifat dan hakikat yang ada dasarnya memiliki rasa ingin tahu dan selalu ingin dan tidak pernah merasakan kepuasan terhadap pencapaiannya (Djazifah, 2014)

Perubahan sosial menekankan pada kondisi teknologi yang menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek-aspek kehidupan sosial, seperti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap pola berpikir masyarakat. Perkembangan telekomunikasi dan teknologi termasuk sesuatu hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan yang semakin maju ini, karena adanya kemajuan teknologi sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Selain itu perkembangan teknologi dipengaruhi oleh akal manusia yang memiliki ambisi untuk memperbaharui caranya untuk menyelesaikan masalah, hidup lebih baik dan aman karena didalam teknologi memberikan banyak kemudahan yang menjadikan manusia memiliki cara baru dalam beraktivitas (Ngafifi, 2014).

Era modern ini bermula saat memasuki era millenium yang ditandai dengan munculnya penemuan-penemuan baru terkhusus dalam bidang telekomunikasi yang menjadikan semakin lajunya perkembangan zaman (Robby Darwis Nasution, 2018). Perkembangan telekomunikasi dan teknologi berkembang juga dipengaruhi oleh perkembangan masyarakat tradisional menjadi masyarakat yang modern sehingga menghantarkan masyarakat kearah yang modern (Risma, 2018). Era modernisasi sangat identik dengan era masyarakat digital karena segala aktivitas manusia digerakkan melalui berbagai bentuk teknologi digital, teknologi mampu mengubah pola hubungan dan pola interaksi antarmanusia. Interaksi antarmanusia saat ini senantiasa bergerak dengan adanya teknologi seperti komputer, internet, handphone dan sebagainya. Selain itu, globalisasi juga menjadi pengaruh yang besar terhadap modernisasi

karena globalisasi merupakan proses masuknya ruang lingkup dunia yaitu ditandai dengan kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi (Agustinah & Dina Indriyani, 2019).

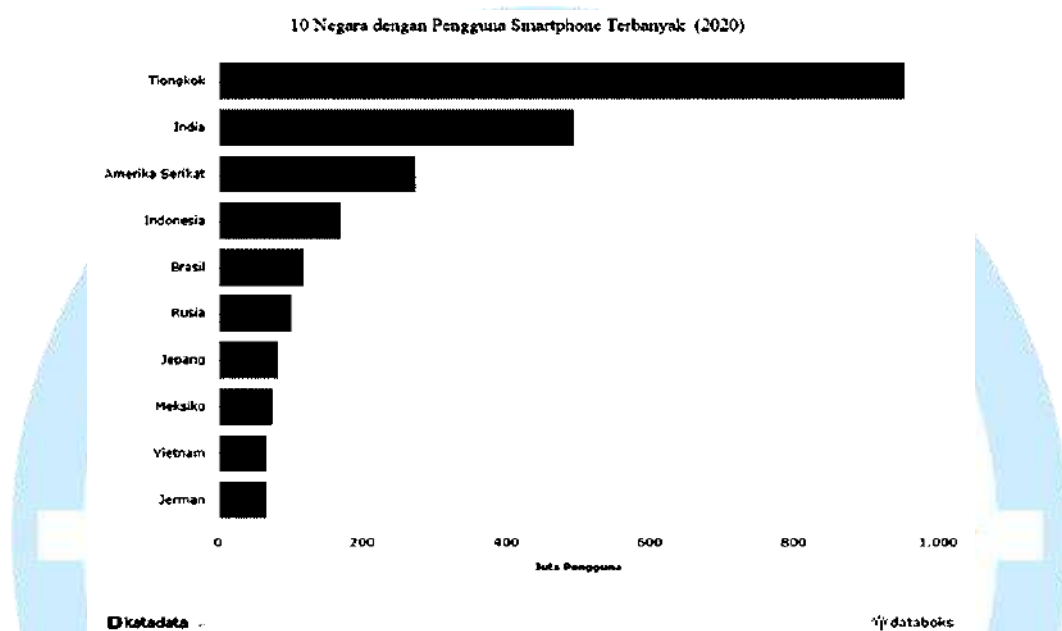
Era globalisasi menjadikan teknologi sebagai penguasa dalam status dan tanda bahwa suatu negara itu sudah maju, sedangkan negara yang tidak memiliki penguasaan tinggi dalam teknologi disebut sebagai negara yang gagal. Saat ini teknologi berkembang dengan pesat dalam setiap sudut kehidupan manusia sehingga sulit memisahkan kehidupan manusia dengan teknologi. Manusia juga menjadikan teknologi untuk menimbulkan dampak penting dalam kehidupan sosialnya (Ngafifi, 2014).

Teknologi menjadi tanda bahwa perkembangan masyarakat yang mengarah kepada perubahan yang terjadi dalam aspek politik, ekonomi, dan aspek sosial-budaya. Pada aspek sosial-budaya ditandai dengan perubahan dalam bentuk cara berkomunikasi antar masyarakat organisasi, perusahaan dan keluarga. Sebelum adanya perubahan pada masyarakat dalam bertukar informasi dan berkomunikasi dilakukan lebih dominan secara tatap muka atau bertemu langsung tetapi dengan adanya perubahan pada kehidupan bermasyarakat saat ini, tanpa bertemu langsung ataupun bertatap muka langsung masyarakat ataupun individu dapat memperoleh informasi dan berkomunikasi sebagai contoh saat ini, bagi orangtua yang memiliki anak sedang merantau ataupun sedang berada diluar pengawasan orangtua anak tersebut dapat dikontrol orang tuanya dari jarak jauh salah satunya dengan cara melalui *smartphone* (Herawati, 2012).

Berdasarkan data dari databoks kepemilikan *smartphone* di Indonesia Tahun 2020 menempati posisi keempat dengan 170,4 juta.

Berikut grafik jumlah keseluruhan adalah sebagai berikut :

Gambar 1.1 Kepemilikan *smartphone* Di Indonesia Tahun 2020



Sumber : www.newzoo.com, 2020

Dalam kehidupan masyarakat saat ini, individu yang memiliki *smartphone* tidak hanya digunakan untuk melakukan panggilan ataupun menjawab panggilan saja, tetapi penggunaan *smartphone* saat ini telah digunakan masyarakat sebagai sarana interaksi melalui beragam aplikasi. *Smartphone* saat ini menjadi komputer mini dengan fisik yang mendukung untuk digunakan dimanapun dan kapanpun yang memiliki kemampuan sama dengan komputer dan menyediakan hubungan yang global dan mendasar untuk menopang aplikasi yang sedang berkembang. Perkembangan teknologi *smartphone* menyediakan berbagai fitur yang memiliki kecanggihannya

masing-masing seperti Surat Elektronik, Internet, membaca buku elektronik dan sebagainya (Timbowo, 2016).

Berdasarkan hasil survei kominfo pada tahun 2017, di dapatkan hasil bahwa kepemilikan *smartphone* dikelompokkan berdasarkan usia sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Survei Kelompok Usia

KELOMPOK USIA	HASIL SURVEI
9 – 19 Tahun	65,34%
20-29 Tahun	75,95%
30-49 Tahun	68,34%
50-65 Tahun	50-65%

Sumber : Puslitbag Aptika IKP Kominfo, 2018

Hasil survei menunjukkan bahwa masyarakat pada rentang usia 20-29 tahun adalah kelompok usia dengan tingkat penetrasi *smartphone* yang paling tinggi (75,95%). Namun jika diperhatikan persentase kepemilikan *smartphone* berdasarkan survei yang didapatkan, kelompok usia lainnya telah mencapai lebih dari 50% dari total masyarakat pada rentang usia 20-29 Tahun.

Menurut Liao Tahun 2010 *smartphone* menjadi perangkat komunikasi yang efisien dan memiliki fungsi yang sesuai dengan perkembangannya dalam hal berkomunikasi, *smartphone* memiliki bentuk yang minimalis sehingga mudah dibawa kemana saja. Liao juga mendefinisikan *smartphone* sebagai alat komunikasi yang cerdas karena selain alat untuk berkomunikasi, *smartphone* juga dapat digunakan untuk mencari informasi yang dapat diakses melalui internet (Irwansyah, 2021).

Internet merupakan salah satu bukti bahwa perkembangan globalisasi yang begitu pesat di seluruh dunia, internet berkembang didukung oleh adanya teknologi digital. Teknologi digital pada dasarnya sebagai proses bentuk informasi yang dikelola komputer, salah satu bentuk dari teknologi digital ini yaitu telepon seluler yang disebut saat ini *smartphone* (Irwansyah, 2021).

Internet dan *smartphone* menjadi teknologi yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan manusia mulai dari kalangan muda hingga dewasa, yang digunakan sebagai wadah dalam mengerjakan dan menghubungkan aktivitas manusia semakin efektif. Menurut hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tanggal 9 November 2020 didapatkan data bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 Juta.

Menurut data dari Kepala Dinas Komunikasi dan Informasi (Kominfo) Provinsi Kepri, Zulhendri memaparkan bahwa saat ini hampir 1,9 juta jiwa, atau sekitar 87 persen dari total keseluruhan penduduk Kepri yang berjumlah 2,2 juta jiwa merupakan pengguna internet aktif. Masyarakat modern saat ini tidak akan sanggup untuk menolak penggunaan media, media dengan segala isi kontennya yang mengikuti perkembangan zaman menghadirkan media semakin beragam yang menghipnotis individu untuk tertarik menggunakannya sehingga masyarakat saat ini menjadikan media pelengkap bagi kehidupannya. Kemunculan media awalnya hanya menjadikan masyarakat atau individu menjadi penikmat konten yang disajikan dari media itu sendiri, tetapi dengan berjalannya waktu ke waktu media senantiasa

mengalami pembaharuan sehingga saat ini penikmat tidak hanya menikmati konten saja tetapi dapat ikut serta dalam mengisi konten untuk dinikmati para penikmat lainnya (Balya, 2020).

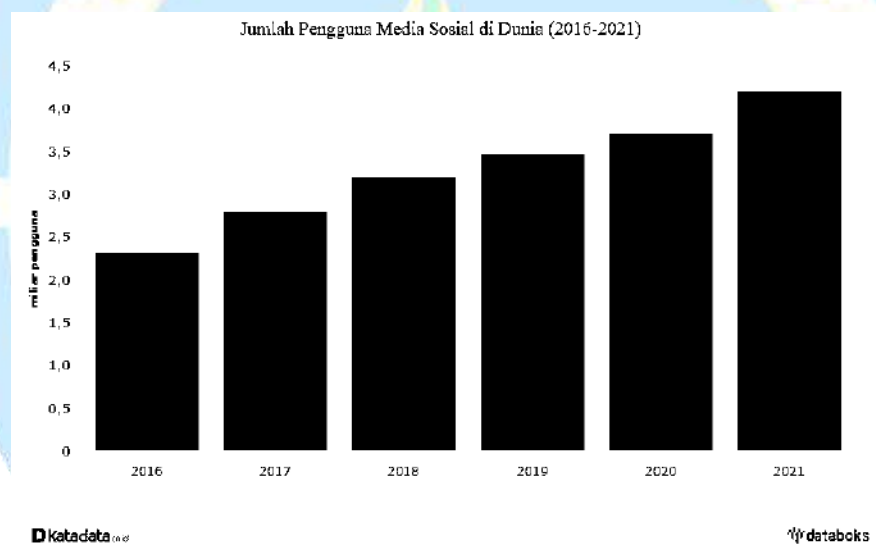
Dengan media sosial para pemilik akun aktif dapat berbagi dan mendapatkan informasi secara luas sehingga pengguna media sosial lebih mudah dan cepat untuk memperoleh informasi dibandingkan individu yang tidak memiliki media sosial, memiliki dan menggunakan media sosial secara aktif memiliki manfaat untuk berinteraksi dengan banyak orang tanpa terhalang waktu dan tempat.

Namun sisi negatif media sosial dapat ditemukan juga pada individu yang aktif dalam media sosial, berikut dampak negatif media sosial menurut (Sanggabuwana & Andrini, 2018) yaitu Penggunaan media sosial dapat memicu kontradiksi informasi antara pengguna aktif dan penggunaan tidak aktif karena pada pengguna media sosial aktif informasi mudah didapatkan dan bersifat transparan dibandingkan individu yang tidak menggunakan media sosial, dan individu yang menggunakan media sosial dapat senantiasa teracau dalam menggunakan media sosialnya sehingga tanpa disadari individu tersebut terikat dan menghabiskan sebagian kesehariannya di media sosial, hal ini menjadikan individu tersebut tidak peduli dengan masyarakat sekitarnya. Di media sosial masyarakat maupun individu menyembunyikan identitasnya yang asli sehingga tidak sesuai antara kehidupan di media sosial dan kenyataannya.

Media sosial memiliki beragam jenis aplikasi yang dapat digunakan secara bebas, jika di bagi berdasarkan kalangan dan usia hampir semua

masyarakat memiliki dan menggunakan media sosial sebagai salah satu sarana guna memperoleh dan menyampaikan informasi ke publik, media sosial dapat disebut sebagai media online yang sering digunakan masyarakat atau individu di era modernisasi ini untuk memudahkan masyarakat atau individu tersebut berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, tanpa memperlumahkan jarak dan waktu, mempermudah individu lebih mengekspresikan diri, mudah memperoleh dan menyebarkan informasi secara cepat dengan biaya yang murah (Istiani & Islamy, 2020).

Gambar 1.2 Jumlah Penggunaan Media Sosial Di Dunia



Sumber : *www.we are social.com* , 2021

Jumlah pengguna media sosial berdasarkan hasil survei *We Are Social* mengalami peningkatan setiap tahunnya terhitung dari tahun 2016-2021, rata-rata pengguna baru media sosial bertambah sebanyak 1,3 juta setiap harinya sejak Januari 2021. Di Indonesia penggunaan media sosial tertinggi

dikalangan usia 20-29 Tahun (Generasi Mellenial) yaitu 95,96 persen di Tahun 2017, berikut data dari Indonesiabaik.id :

Tabel 1.2 Penggunaan Media Sosial Di Indonesia

KELOMPOK USIA	JUMLAH PRESENTASE
9 – 19 Tahun	93,52%
20-29 Tahun	95,96%
30-49 Tahun	93,5%
50-65 Tahun	80,32%

Sumber : www. we are social, 2021

Umumnya media sosial sebagai wadah bagi masyarakat untuk berbagi kebutuhan dan aktivitas dalam pekerjaan, berjualan, bersosialisasi, bahkan menjadi ajang mencari pasangan atau teman secara online. Berdasarkan data dari *We Are Social*, tingginya angka penggunaan media sosial pada Januari 2021 disebabkan karena munculnya pandemi covid yang menghimbau masyarakat untuk senantiasa di dalam rumah dan melakukan aktivitas cenderung jarak jauh atau daring agar penyebaran tidak begitu cepat. Seiring berjalannya waktu masyarakat menjadi terbiasa dalam hal penggunaan media sosial, akses media sosial telah menjadi kebutuhan primer dari setiap individu dikarenakan masyarakat terbiasa memperoleh informasi, hiburan, pendidikan dan pengetahuan dari berbagai sumber di media sosial (Zaenuddin et al., 2021).

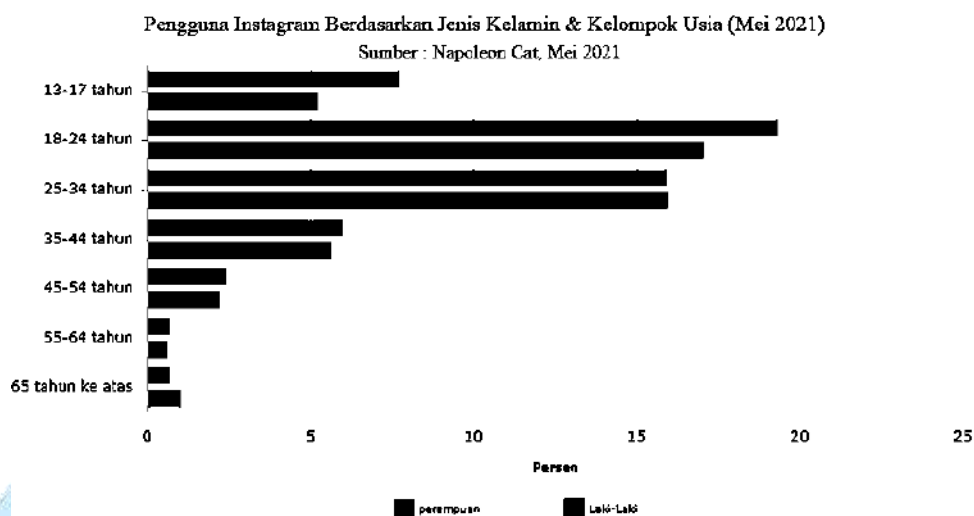
Generasi diartikan sebagai kelompok sosial yang memiliki usia dan hisoris pengalaman yang serupa, kelompok ini muncul berdasarkan sumber daya manusia yang mempunyai karakteristik dari masing-masing individu yang serasi dengan kemajuan zaman (Budiati, 2018). Menurut *Beresford Research*, dalam kehidupan manusia memiliki berbagai generasi yang dapat menjadi istilah bagi kelompok generasi yang lahir pada rentang usia yang

sama. Salah satu generasi yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah generasi Z, generasi ini adalah generasi yang lahir Tahun 1995-2010. Generasi Z disebut penduduk yang memiliki kemampuan luas tentang digital, hal ini disebabkan sejak awal generasi ini lahir sudah bertautan dengan ponsel (Zis et al., 2021).

Instagram berasal kata “*insta*” berasal dari kata “*instan*” yang berarti aplikasi ini menyediakan kamera yang berbentuk *polaroid*, *instagram* juga dapat menampilkan foto-foto secara instan. Untuk kata “*gram*” dari kata “*telegram*” yang memiliki cara kerja untuk mengirim informasi terhadap pengguna lain dengan cepat (Sari 2017).

Instagram ialah aplikasi yang menjadi kecintaan untuk para anak muda termasuk didalamnya generasi milenial, aplikasi yang identik foto dan video ini menjadi idola karena interaksi pada aplikasi ini yang menggunakan foto dan video serta caption, hastag dan dapat menandai sesama pengguna didalam foto atau video yang akan diunggah. Aplikasi ini juga mendukung para pemilik akun untuk melakukan pembuatan galeri pada akun pribadi. *Instagram* juga dapat menjadi wadah para pengguna untuk membentuk kesan pribadinya kepada pengguna *instagram* lain sehingga pengguna lain menilai kepribadiannya hanya dari postingan yang ditayangkan tanpa melihat secara langsung kehidupan aslinya (Dilla Pebriani, 2021).

Gambar 1.3 Data Popularitas Pada Rentang Usia



Sumber : www.apoleon.com, 2021

Dramaturgi menjelaskan bahwa manusia dalam menjalani kehidupan sesama diibaratkan pertunjukkan yang ditampilkan diatas panggung karena dalam kehidupan sehari-hari manusia akan menampilkan kesan yang terbaik agar menarik perhatian orang lain (Amanda, 2019). Goffman tahun 1959 menjelaskan bahwa ketika individu melakukan hubungan dengan masyarakat, individu selalu akan menampilkan dirinya agar dapat diterima masyarakat. Dramaturgi terdiri dari *font stage* (Panggung depan) dan *back stage* (Panggung belakang), *front stage* yang digunakan individu untuk menampilkan panggung depan yang perannya sebagai individu yang memiliki peran formalnya dalam bersandiwara sedangkan *back stage* sebagai panggung yang digunakan individu untuk mempersiapkan diri dalam memainkan sandiwara yang akan ditampilkan di panggung depan (Amanda, 2019).

Penelitian tentang sosial media dramaturgi telah dilakukan sebelumnya yaitu pada kepemilikan akun > 1 karena menurut para informan

dalam penelitian ini kepemilikan akun berpengaruh pada citra diri yang dibentuk melalui jumlah pengikut, individu yang menjadi pengikut, biografi, foto profil, tampilan *feeds* di *Instagram*, foto yang di bagikan, keterangan foto yang di tulis, dan komentar dari para pengikut tentang unggahan dibagikan (Retasari Dew.et. al, 2018). Selain itu, penelitian tentang sosial media dramaturgi juga dilakukan yaitu pemilihan warna busana yang menimbulkan kesan modis, gaya sebagai seorang model dan penyiar radio sampai penggunaan bahasa tubuh agar membentuk citra dan pemilihan latar yang sesuai dengan profesi sehingga dapat memberikan citra diri sesuai yang diharapkan (Dewi. et. Al, 2010).

Pada penelitian ini dramaturgi yang akan diteliti adalah tampilan *glamour* yang bertentangan dengan kondisi perekonomian, hal ini sejalan dengan kecenderungan generasi muda di Tanjungpinang yang menjadikan *instagram* wadah untuk membentuk pandangan masyarakat pada dirinya. *Instagram* digunakan tidak hanya sebagai media komunikasi dan interaksi tetapi media sosial *instagram* menjadi wadah bagi generasi muda untuk membentuk pandangan pengguna lain terhadap sesuatu yang akan di postingnya.

Peneliti menemukan pengguna akun *instagram* yang menjadikan *instagram* sebagai pendukung font stage dari pandangan diri yang ingin dibangunnya terhadap orang lain. Motif yang dilakukan adalah membentuk kesannya dengan cara menampilkan sesuatu yang bukan menggambarkan dirinya dalam kehidupan asli yaitu menipulasi lokasi unggahan, menipulasi kepemilikan kendaraan, dan keaslian merk *fashion*. Hal ini dapat dibuktikan dari lokasi yang dipaparkannya dalam unggahan akun *instagram*nya yaitu Yogyakarta sedangkan

menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti individu ini mengambil hasil fotonya berlokasi di trikora, bintang.

Front stage dapat diamati dari unggahan akun *instagram* melalui atribut yang digunakan yaitu kendaraan, kendaraan yang digunakan merupakan hasil dari penyewaan yang dilakukan secara sengaja agar menambah ekspektasi bagi masyarakat yang melihat akun tersebut. Namun pada kenyataannya para pemilik akun *instagram* ini menyembunyikan kehidupan aslinya yakni kediaman tempat tinggal yang masih menyewa, kendaraan yang nyata digunakannya dalam kehidupan sehari-harinya ialah motor bebek dan mata pencaharian yang ditekuni sebagai karyawan supermarket.

Bedasarkan hal diatas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana cara individu tersebut memenuhi panggung depan media sosial dan apa yang memotivasi individu tersebut melakukan hal yang tidak selaras dengan panggung belakang kehidupan sehari-harinya. Adanya pembahasan tersebut peneliti akan melakukan penelitian di Kota Tanjungpinang dengan judul penelitian ***“Fenomena Oversharing Di Instagram Pada generasi muda Di Kota Tanjungpinang”***

1.2 Rumusan Masalah

Dari pembahasan dilatar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian : Bagaimana fenomena *oversharing* di *instagram* pada generasi muda di Kota Tanjungpinang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena *oversharing* generasi muda yang menggunakan *instagram* di Kota Tanjungpinang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dengan baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan teori-teori dibidang sosiologi khususnya berkenaan dengan fenomena *oversharing* di *instagram* pada generasi muda di Kota Tanjungpinang.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pemerintah sebagai acuan atau dasar untuk mengambil keputusan atau kebijakan berkenaan dengan pengaturan pergaulan generasi muda.

b. Bagi Industri

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi yang memiliki otoritas didalam mengatur praktek masyarakat pada saat menggunakan *instagram* dan terhadap beberapa pihak yang dengan profesinya berhubungan dengan pengembangan berbagai aplikasi terutama *instagram*.