**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Penelitian**

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, karena manusia diciptakan oleh Tuhan dengan berdampingan dan berpasang-pasangan. Yang dengan kata lain dapat dikatakan bahwa manusia saling ketergantungan satu dengan yang lainnya. Salah satu unsur terpenting dalam hidup manusia adalah komunikasi.

Komunikasi adalah saluran atau media. Seorang komunikator dalam proses komunikasi pastilah menggunakan unsur media sebagai alat penyampai pesan kepada komunikan. Yang bertujuan antara lain untuk memudahkan proses pengiriman pesan agar komunikan dapat dengan mudah menerimanya.

Berkomunikasi yang baik dengan lawan bicara bisa terbangun apabila kita mengenal baik lawan bicara kita. Tahu namanya, fotonya, pernah bertemu sebelumnya, dan lain sebagainya. Akan tetapi apabila tetap tidak mengetahui dengan baik lawan bicara tersebut akan terjadi permasalahan berkomunikasi di dalamnya.

Jejaring sosial adalah bagian dari media sosial. Alangkah lebih baik kita mengetahui pengertian media sosial, dan jejaring sosial secara klasifikasi. Definisi media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunaannya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan blog, jejaring sosial, dan dunia virtual.

Definisi jejaring sosial menurut Wikipedia adalah suatu struktur sosial yang bentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang dijalin dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain-lain.

Di dalam jejaring sosial zaman sekarang banyak sekali fitur-fitur yang di pecah dari sistem status biasa pada jejaring sosial terdahulu. Seperti fitur *Share Location*, ataupun sedang mendengarkan musik apa dan lain sebagainya dan hal tersebut sedang *booming* di kalangan anak muda saat ini.

Jejaring sosial berkembang pesat dan berevolusi sejak pertama kali diciptakan, hal itu terjadi karena pemikiran manusia yang berbeda-beda, keinginan yang tak sama serta kebutuhan dalam berkomunikasi yang ingin memiliki ke khasan dalam cara penyampaiannya meskipun tujuannya tetap sama. Jejaring sosial yang populer seperti Friendster pada tahun 2000an mungkin banyak orang yang menggunakan dikarenakan belum ada media sosial bertipe itu sebelumnya.

Analisis jaringan jejaring sosial memandang hubungan sosial sebagai *simpul* dan *ikatan.* Simpul adalah aktor individu di dalam jaringan, sedangkan ikatan adalah hubungan antar aktor tersebut. Bisa terdapat berbagai jenis ikatan antar simpul. Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukan bahwa jaringan jejaring sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari keluarga, hingga Negara, dan memegang peranan penting dalam menentukan cara memecahkan masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya.

Kemudian klasifikasi jejaring sosial diartikan sebagai aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Jadi, berbeda antara jejaring sosial, blog, media sosial bertipe konten dan game online.

Media sosial telah menjadi sebuah fenomena di kalangan masyarakat khususnya anak muda, banyaknya pengguna jejaring sosial pada saat ini memang telah membuat orang untuk membuat jejaring sosial yang baru dan juga meng-update yang telah ada agar sesuai dengan keinginan pasar. Akan tetapi semakin mudah dan cepat perkembangan tersebut menimbulkan banyak masalah di dalamnya. Masalah-masalah seperti komentar yang tidak sedap, pelecehan, curhatan para gadis di jejaring sosial yang berujung pada tindak asusila yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi internet dan perubahan budaya menjadikan media sosial menjadi suatu kebutuhan masyarakat, terutama masyarakat modern masa kini. Namun harus diketahui bahwa fungsi sebenarnya dari media sosial adalah untuk berbagi dengan sekelompok teman terpercaya dan keluarga, hal-hal yang ingin dibagikan akan jauh lebih pribadi dan lebih intim, orang akan membuka lebih banyak tentang diri mereka ketika dikelilingi oleh orang-orang yang lebih bisa dipercaya dari pada orang lain. Keterbatasan itulah yang mendasari lahirnya Path.

Path merupakan situs media sosial baru yang dapat digunakan untuk saling bertukar foto atau komentar dengan teman atau kerabat dekat saja, tanpa adanya orang yang tidak dikenal. Sejak diluncurkan November 2010, oleh Dave Morin yang sebelumnya bekerja di Facebook dan *Apple*, serta pengembang perangkat lunak Dustin Mierau dan Shawn Fanning, Path mendapat tempat di hati penggunanya. Path mempunyai *tagline “The smart journal that helps you share life with the ones you love”* yaitu tentang hubungan yang bisa dipercaya sepanjang kehidupan seseorang, dalam satu waktu, seseorang hanya bisa memiliki 150 *true relationships*, dimana hubungan dengan orang-orang diluar itu bukan *relationship* yang termasuk dekat. Path didesain berdasarkan sebuah teori ilmu sosial yang dikembangkan oleh seorang profesor Robin Dunbar di *Oxford University*. Berbeda dengan Facebook dan Twitter yang memungkinkan penggunanya berinteraksi dengan jutaan orang.

Path merupakan perpaduan fitur-fitur yang sudah ada pada media sosial lain, seperti Friendster, Foursquare, Instagram, Facebook, Twitter, yang menjadi satu pada aplikasi media sosial Path ini, fitur yang di tawarkan semakin banyak. Layaknya Facebook, Foursquare, Instgram dan Twitter, Path dapat berbagi cerita, musik, foto, video, tempat dan film ke orang-orang terdekat, selain itu ada fitur *sleeping* dan *awake,* Ada satu lagi yang menarik dari Path, yaitu tersedianya delapan *free filter lenses* untuk mempercantik foto atau video yang siap di unggah untuk dibagikan ke teman terdekat. Hal ini seperti media sosial Instagram yang memiliki layanan utama sebagai tempat berbagi foto dengan beragam *filter lenses*.

Path juga dapat dihubungkan dengan media sosial lainnya, seperti Facebook, Twitter, Foursquare dan Tumblr, setiap aktivitas kita di Path dapat juga dibagikan secara otomatis ke empat media sosial tadi dengan melakukan *setting* terlebih dahulu untuk menggunakan fitur *sharing* ini. Di samping itu ada beberapa menu yang disediakan, seperti *Home (timeline)*, *Friend List*, *Activity* (notifikasi), *Path* (laman profil pribadi) dan *setting*. Path menyediakan dua *template* foto atau gambar, yaitu *profile picture* dan *cover photo* pada laman *Home* (*timeline*) dan profil pribadi.

Pengguna Path dikalangan mahasiswa juga mempunyai perilaku yang unik, menurut suatu survei dari 502 orang, 60 persennya berada di rentang usia 20-25 tahun. Setengah dari responden tersebut berjenis kelamin perempuan. Dari survei tersebut diketahui mereka lebih senang berbagi foto aktivitas sehari-hari dibandingkan yang lainnya. Tercatat 48% responden mengunggah foto kegiatan seperti mendengarkan musik, menonton film atau kegiatan lainnya untuk dibagi.

Berbagi lokasi juga menjadi salah satu perilaku yang kerap dilakukan pengguna path di Indonesia, 17% pengguna melakukan aktivitas berbagi lokasi dan 10% pengguna berbagi ide tau gagasan yang menarik. Untuk pengguna wanita, kebanyakan mengunggah foto aktivitas yang sedang dilakukan di Path, lalu disusul dengan foto selfie dan foto makanan. Pada perinsipnya Path memang dirancang sebagai media berbagi terhadap sahabat atau orang terdekat, sehingga mereka bisa mengetahui kegiatan apa yang sedang dilakukan.

Path adalah sebuah aplikasi jejaring pada telepon pintar yang memungkinkan penggunanya berbagi gambar dan pesan. Pada saat ini, terdapat 20 juta pengguna jejaring sosial Path diseluruh dunia, sedangkan di Indonesia ada 4 juta pengguna jejaring sosial tersebut. Maka pengguna Path yang berasal dari Indonesia sekitar 20%. Hal ini membuktikan bagaimana jejaring sosial Path di Indonesia adalah sebuah fenoma terkini.

Path merupakan sebuah jejaring sosial yang bersifat *private* dahulunya, kini semenjak ada kebijakan baru dari Path itu sendiri telah menambah kuota pertemanan menjadi 500 dari 150 orang awal. Seiring terbatasnya jumlah pertemanan yang ada. Path berasal dari Amerika Serikat dan awalnya di pergunakan untuk iPhone dari pabrikan Apple. Kini telah merambah ke Android garapan Google.inc dan hal ini yang membuat orang tambah ramai menggunakan Path.

Kita ingat pada beberapa tahun lalu Facebook sangat popular di dunia. Memiliki banyak fitur dan memiliki tampilan lebih baik dari pada Friendster dan itu membuat orang seperti menyerbu “lapak Facebook sehingga laku deras”. Kemudian bisa di akses dimana saja dan menggunakan gadget apa saja.

Jejaring sosial Path sangat popular saat ini terlebih lagi dikarenakan para pengguna sudah mulai bosen dengan jejaring sosial yang telah ada. Path adalah jurnal pintar interaktif dimana kita bisa mengetahui kegiatan seseorang sehari-hari melalui *timeline* kita dan bisa langsung mengomentari atau member *emoticon* pada aktivitas tersebut.

Jejaring sosial Path adalah sebuah Fenomena baru yang luar biasa akan tetapi banyak permasalahan di dalamnya dimana peneliti menghawatirkan wajah Indonesia sebagai Negara yang sangat konsumtif dalam dunia teknologi akan selalu memunculkan permasalahan dalam menggunakan jejaring sosial.

Permasalahan ini kita teliti dengan baik agar kedepannya pengguna bisa lebih mengetahui bagaimana sebuah jejaring sosial itu sebenarnya diciptakan dan untuk apa serta fungsinya seperti apa agar tidak salah dalam menggunakannya. Peneliti mencoba membedah Jejaring sosial Path ini dengan Metode Fenomenologi.

Fenomenologi memiliki tujuan untuk bisa mempelajari fenomena di alami kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti fenomena tersebut bernilai atau diterima sebagai estetis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti sangat tertarik mengangkat suatu permasalahan lebih lanjut dalam pembuatan skripsi dalam judul “FENOMENA PENGGUNAAN JEJARING SOSIAL PATH DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNIKOM”.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apa makna Jejaring sosial Path bagi mahasiswa.
2. Apa motif dari penggunaan Jejaring sosial Path.
3. Bagaimana komunikasi terjalin setelah pengguna menggunakan Jejaring sosial Path.
   1. **Maksud dan Tujuan Penelitian**

**1.3.1 Maksud Penelitian**

Untuk mengetahui dan memahi fenomena jejaring sosial Path di kalangan mahasiswa Fisip Unikom. Kemudian untuk mengatahui permasalahan komunikasi yang terdapat di jejaring sosial tersebut.

**1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Penelti adalah untuk menyelesaikan program studi (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas ILmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung. Kemudian ada tujuan lain sesuai dengan masalah yang akan di teliti oleh peneliti sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui fungsi jejaring sosial Path bagi mahasiswa
2. Untuk mengetahui dampak dari penggunaan jejaring sosial Path
3. Untuk mengetahui perilaku pengguna jejaring sosial Path

**1.4 Kegunaan Penelitian**

Penelitian yang dilakukann terbagi atas dua yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Ilmu komunikasi merupakan bagian dari ilmu sosial dimana banyak permasalahan dalam komunikasi itu mempengaruhi kehidupan sosial seseorang bahkan orang banyak. Bahwa penelitian ini bisa menambah pengetahuan bagi orang banyak di karenakan perkembangan dunia online yang amat pesat akan mempengaruhi kehidupan manusia kedepannya. Oleh karena itu studi yang berkaitan media sosial khususnya jejaring sosial bisa menjadi pedoman atau studi bagi orang yang ingin meneliti tentang bagaimana sebuah jejaring sosial itu sebenarnya.

1. Kegunaan Praktis
2. Peneliti berharap bahwa kedepannya kita bisa lebih cerdas dalam menggunakan jejaring sosial agar bisa mewujudkan masyarakat yang modern dan pintar.
3. Hasil dari penelitian ini dapat merubah pandangan tentang bagaimana fungsi dan seperti apa jejaring sosial Path itu sendiri bagi pengguna dan bagi non user yang belum memahami dengan baik makna jejaring sosial tersebut.

**1.5 Kerangka pemikiran**

Fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang tampak oleh mata. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian fenomenologi adalah adalah sebuah pengalaman yang nyata.

Salah satu ilmuwan sosial yang berjasa dalam perkembangan fenomenologi adalah **Schutz,** menurutnya dalam **Fenomenologi** karya **Kuswarno**:

**“Menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari dan dari kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran”(2013:17)**

Menurut Schutz, manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan maknapun diorganisasi melalui proses ini atau biasa disebut *stock of knowledge*. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami proses tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan implisit.

Ketika seorang melakukan tindakan sosial menurut Schutz dalam fenomenologi ada fase **Motif** disana dimana dalam fase motif terbagi atau dua yaitu Motif untuk dan Motif sebab. Sesuai dengan jejaring sosial Path bahwa ada motif disana, dimana seorang mahasiswa memiliki alasan dan motif kenapa ia menggunakan jejaring sosial Path.

Bagi **Schutz** yang dijelaskan **Kuswarno** dalam buku **Fenomenologi,** **pemahaman** **kaum fenomenologis,** tugas fenomenologi adalah:

**“Merekontruksi dunia kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi dan komunikasi” (2013:110)**

Menarik dengan apa yang diungkapkan oleh Schutz bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi dan komunikasi. Seseorang berbagi persepsi mengenai dunia mereka dan memungkinkan adanya komunikasi. Peneliti ingin mencoba mengetahui bagaimana komunikasi yang terjalin setelah mahasiswa menggunakan jejaring sosial Path dimana hal tersebut merupakan sebuah persepsi mengenai dunia yang mereka internalisasikan. Bahwa setiap orang itu memiliki sebuah pandangan terhadap suatu hal yang tidak menyenangkan seperti dihujat, mengalami kekerasan seksual dan lain sebagainya dan kita bisa merasakan dan memahami dengan apa yang orang lain itu apabila itu terjadi pada diri kita.

Menurut Schutz bahwa makna subjektif terbentuk dalam dunia sosial oleh aktor berupa sebuah kesamaan dan kebersamaan (*commond and shared*) di antara aktor. Oleh karena itusebuah makna subyektif disebut juga makna ”Intersubyektif”. Kemudian bahwa ada dua fase yang di usulkan Schutz di beri nama tindakan in-order-to motive atau motiv masa akan datang dan *because* motive yaitu motif masa lalu.

Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerangka subyektivitas (pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain). Dalam fenomenologi bisa banyak membahas banyak peristiwa, aksi, perilaku, hal yang diluar nalar seseorang, sesuatu yang diluar kesadaran, benda-benda yang di anggap tabu dan di keramatkan. Sesuai yang di utarakan oleh Schutz bahwa fenomenologi adalah realitas.

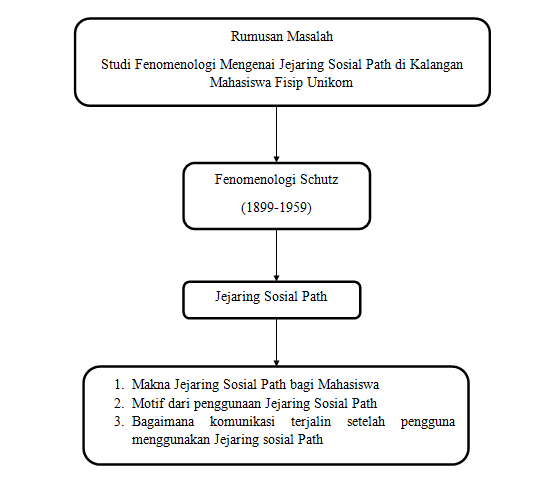
Menurut **McCarthy** dalam A Path The World Isn’t Meant To see, Path adalah sebagai berikut :

**Sebuah aplikasi jejaring sosial pada telepon pintar yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi gambar dan juga pesan (2010)**

Jejaring sosial Path merupakan jejaring sosial yang baru karena diluncurkan pada November 2010 dan jadi popular di tahun 2013 dimana ponsel pintar android sebagai pengguna ponsel terbesar telah mendunia diaman sebelumnya Path hanya ada di iphone pabrikan Apple.inc

**1.5.1 Bagan Kerangka Pemikiran**

**Gambar 1.1**



**Sumber : Hasil Modifikasi Peneliti 2016**