

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

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. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Andres Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideology dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan petukaran *User Generated Content*. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagai informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan member kontribusi dan feedback secara terbuka,

member komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Sosial media mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun, jika pada tahun 2002 Friendster merajai sosila media karena hanya friendster yang mendominasi sosial media di era tersebut, kini telah banyak bermunculan sosial media dengan keunikan dan karakteristik masing-masing.

Sejarah sosial media diawali pada era 70-an, yaitu ditemukannya sistem papan bulletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik ataupun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem. Pada tahun 1995 lahirlah situs GeoCities, GeoCities melayani web hosting (layanan penyewaan penyimpanan data-data website penyimpanan data-data website agar website dapat diakses dari manapun). GeoCities merupakan tonggak awal berdirinya website-website.

Pada tahun 1997 sampai tahun 1999 munculah sosial media pertama yaitu *sixdegree.com*. dan *classmates.com*. tak hanya itu, di tahun tersebut muncul juga situs untuk membuat blog pribadi, yaitu blogger, situs ini menawarkan penggunanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri, sehingga pengguna dari blogger ini bisa memuat hal tentang apapun.

Pada tahun 2002 friendster menjadi sosial media yang sangat booming dan kehadirannya sempat menjadi fenomenal. Setelah itu pada tahun 2003

sampai saat ini bermunculan berbagai sosial media dengan berbagai karakter dan kelebihan masing-masing, seperti LinkedIn, Myspace Facebook, Twitter, Wisser, Google+ dan lain sebagainya.

Sosila media juga kini menjadi sarana atau aktivitas digital marketing, seperti social media maintenance, sosial media endorsement dan sosial media activation. Oleh karena itu, sosial media kini menjadi salah satu servis yang ditawarkan oleh digital agency.

Media sosial teknologi mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum, internet, weblog, podcast, foto atau gambar, video, peringkat dan bookmark sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self-presentation, self-disclosure*). Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel horizons bisnis mereka diterbitkan dalam 2010. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial:

- a. Proyek Kolaborasi website mengizinkan usernya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun me-remove konten-konten yang ada di website ini, contohnya: Wikipedia
- b. Blog dan microblog user lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemeirntah contohnya: Twitter

- c. Konten para user dari pengguna website ini saling meng-share konten-konten media, baik seperti video, ebook, gambar dan lain-lain contoh: youtube.
- d. Situs jejaring sosial aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain, informasi pribadi itu bisa seperti foto-foto contoh: facebook
- e. Virtual game world dimana mengreplikaiskan lingkungan 3D, dimana user bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata conto: game online
- f. Virtual social world dunia virtual yang dimana penggunaannya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi dengan yang lain. Namun, Virtual Social World lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan, contohnya: second life.

Klasifikasi Media Sosial

Klasifikasi media sosial menurut Kaplan media sosial menurut Kaplan dan Hanenlein (2010) antara lain: 1. *Collaborative blogs or collaborative projects* yang mengizinkan peserta untuk bekerja sama dalam suatu proyek misalnya penelitian atau penulisan kamus, dimana seluruh partisipan diperbolehkan untuk menulis atau mengedit kapanpun dan dimanapun untuk melengkapai. 2 *blog and micronlogs* merupakan situs

pribadi yang dibuat oleh individu untuk berkomunikasi melalui tulisan atau media lain seperti video, audio, atau gambar. Forum blog yang paling umum antara lain blogger.com, wordpress.com dan Yahoogroups.com. 3. *Content communication* ialah jenis media sosial yang berfungsi untuk berbagai konten-konten media seperti video, gambar, atau suara. Situs paling umum untuk jenis media sosial ini adalah Youtube, Flickr, and Slideshare. 4. *Sosial networking* paling umum untuk jenis ini adalah Facebook, Twitter, MyScape, LinkedIn. Di sebut situs jejaring sosial, karena situs ini memang berfungsi untuk komunikasi sosial. Aplikasi yang digunakan juga menawarkan pengguna untuk komunikasi sosial. Aplikasi yang digunakan juga menawarkan pengguna untuk membuat profil yang umumnya terdiri nama, umur, lokasi, gender, bahkan dapat mengunggah foto sebagai profil. 5. *virtual game world* merupakan suatu program dimana pengguna dapat berpartisipasi dalam sebuah game secara virtual dan 6. *Virtual sosial world* merupakan tipe media sosial dimana individu dapat membuat profil, tindakan, mengenai kehidupan dan perbuatan yang sama halnya dengan didunia nyata sesuai keinginannya. Klasifikasi tersebut dibuat berdasarkan *social presence* (Kehadiran Sosial) dan *Self-Presentation* (presentasi diri).

Kaplan dan Haenlein mengklasifikasikan media sosial berdasarkan pada teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial dan kekayaan media) dan proses sosial (presentasi diri dan penyingkapan diri), yang merupakan dua elemen kunci dari media sosial.

Jenis Media Sosial

a. Aplikasi media sosial berbagai video (video sharing)

Aplikasi berbagai video tentu sangat efektif untuk menyebarkan beragam program pemerintah. Program tersebut dapat berupa kunjungan atau pertemuan di lapangan, keterangan pemerintah, diskusi public tentang suatu kebijakan, serta berbagai usaha dan perjuangan pemerintah melaksanakan program-program perdangan.

Selain itu, tentu saja sebelum penyebaran, suatu video memerlukan tahap verifikasi sesuai standard berlaku. Sebaliknya, Pemerintah juga perlu memeriksa, membina serta mengawasi video yang tersebar di masyarakat yang terkait dengan program perdagangan pemerintah. Sejauh ini, dari beragam aplikasi video sharing yang beredar setidaknya ada tiga program yang perlu diperhatikan, terkait dengan jumlah user dan komunitas yang telah diciptakan oleh mereka yakni youtube, vimeo dan dailymotion.

b. Aplikasi media sosial mikroblog

Aplikasi mikroblog tergolong yang paling gampang digunakan di antara program-program media sosial lainnya. Peranti pendukungnya tak perlu repot menggunakan telepon pintar, cukup dengan menginstal aplikasinya dan jaringan internet. Aplikasi ini menjadi yang paling tenar di Indonesia setelah facebook. Ada dua aplikasi yang cukup menonjol dalam masyarakat indonesia yakni Twitter dan Tumblr, instagram.

c. Aplikasi media sosial berbagai jaringan sosial

Setidaknya ada tiga aplikasi berbagai jaringan sosial yang menonjol dan banyak penggunanya di Indonesia, khususnya untuk tipe ini. Yakni Facebook, Google, Plus serta Path. Masing-masing memang memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Namun pada umumnya, banyak pakar media sosial mengajurkan agar tidak menggunakan aplikasi berbagai aktivitas sosial ini jika menyangkut urusan pekerjaan atau hal-hal yang terkait profesi (pekerjaan). Aplikasi ini menurut mereka lebih tepat digunakan untuk urusan yang lebih bersifat santai pribadi, keluarga, teman, sanak saudara kumpul-kumpul hingga arisan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang hendak diteliti oleh penulis adalah: Seberapa besar Pengaruh isi pesan Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Anak Remaja ? (Survei pada followers instagram @EdInlaura)

1.3 Tujuan penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh isi pesan media sosial instagram terhadap perilaku anak remaja? (survei pada followers instagram @edInlaura)

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, bagi anak remaja saat ini, agar bisa menjadi pedoman bagi para anak remaja saat ini, agar bisa menggunakan media sosial instagram sebaik-baik mungkin dan bisa menghasilkan uang dari media sosial instagram.

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi penelitian ilmu komunikasi khususnya mengenai pengaruh media sosial instagram terhadap perilaku anak remaja Bagi mahasiswa setelah membaca hasil penelitian ini diharapkan mahasiswa dapat memperoleh informasi, wawasan serta pengetahuan mengenai pengaruh media sosial instgaram di era saat ini dan juga dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan informasi untuk penelitian lainnya.
- b. Bagi penulis penelitian dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta lebih peka terhadap masalah-masalah seperti ini, dan juga dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan diskusi atau melakukan penelitian lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Pratik

- a. Untuk survei pada followers @ednlaura manfaat praktis ialah lebih menjadi perilaku yang lebih baik, di sekiling peka terhadap dunia nyata tidak cuman di media sosila akan tetapi lebih mengharagi sekiiling.
- b. Untuk masyarakat agar lebih berani untk melihat sekiling mereka terutama melihat peluang di media sosial instgaram banyak sekali peluang yang di dapat dari media sosial instagram seperti bisa menghasilkan uang tersendiri, seperti selebgram @ednlaura yang menghasilkan uang dari media sosial instagram, yang bisa menjadi contoh untuk para anak remaja saat ini.