

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital saat ini membuat komunikasi media sosial menjadi salah satu pilihan utama manusia untuk mengekspresikan dirinya. Bukan sekedar sarana bertukar informasi saja, tapi juga sarana untuk usaha seperti, berjualan, memberikan jasa, memberikan informasi penting, serta memberikan berita. Media sosial di Indonesia menjadi sarana yang sangat penting dalam berkomunikasi. Secara umum media sosial termasuk dalam bagian *new media* yang ikut berkembang seiring pesatnya perkembangan teknologi masa kini. Secara umum *new media* merupakan media yang telah dipengaruhi sebagian besar oleh internet dan menyediakan berbagai macam platform langsung, informatif, cerdas, dan interaktif untuk membuka ruang diskusi, artinya *new media* sangat berpengaruh dalam mengubah gaya hidup manusia sehingga membentuk kebiasaan atau kultur baru di masa kini. *New media* dikemas dalam bentuk aplikasi siap pakai yang mudah di temui di berbagai alat komunikasi seperti, *handphone/ Gadget*, komputer, Ipad, dan masih banyak lagi terutama alat yang terhubung dengan internet. bentuk dari *new media* sendiri lebih dikenal dengan aplikasi atau platform digital seperti *Facebook, Instagram, Twitter, Telegram*.

Menurut McQuail *new media* adalah salah satu sarana dengan semua pesan komunikasi dapat terpusat, cepat dan simpel kemudian disalurkan menggunakan teknologi internet dan berdampak kepada *audiens* untuk interaksi dan komunikasi dengan tujuan meningkatkan sebuah proses¹. dalam teori ini McQuail ingin menunjukkan bahwa *new media* tempat dimana komunikasi secara instan dapat dijalankan dengan cepat, singkat, dan melibatkan orang banyak dengan pengaksesan aplikasi dalam satu waktu secara bersamaan.

¹ McQuail, Denis. *Teori komunikasi massa*. (Jakarta: Salemba Humanika. 2011). h. 43

Antusiasme masyarakat tentang pentingnya kebutuhan akan media sosial sehingga dapat diukur melalui Data Tren Pengguna Internet dan Media Sosial Indonesia yang di akses di situs *hootsuite.com*. dalam situs tersebut menunjukkan bahwa di Indonesia per 1 Januari tahun 2021 dengan total populasi 274,9 juta jiwa, dengan penggunaan *Mobile Unik* sebesar 345,3 juta (125,6% dari jumlah populasi Indonesia) dengan penggunaan internet sebesar 202,6 juta (73,7% dari jumlah populasi Indonesia), serta 170 juta pengguna Media Sosial Aktif (61,8% dari jumlah populasi Indonesia). Dengan kebutuhan akses internet yang sangat banyak tentu berdampak pada banyaknya waktu yang digunakan untuk mengakses media sosial dan internet. Menurut data dari *hootsuite.com* penggunaan masyarakat Indonesia dalam pengaksesan data internet dan sosial media mencapai angka yang cukup tinggi, dengan rata-rata waktu pengaksesan setiap harinya penggunaan internet mencapai; 8 jam, 52 menit, sedangkan penggunaan sosial media setiap harinya dengan rata-rata penggunaan; 3 jam, 41 menit.²

Sosial media memiliki salah satu ciri yang sangat dominan, dimana setiap akun pengguna memiliki identitas pribadi mereka dan dapat saling berinteraksi dengan akun lainya. Kegiatan seperti ini memicu adanya keterkaitan antara pengguna dan menjalin komunikasi satu dengan lainya. Kegiatan yang berulang dapat menimbulkan keakraban tersendiri bagi setiap orang yang sering ditemui melalui media sosial, sehingga tidak sedikit orang yang nyaman dengan kelompok obrolanya akan membuat kelompok tersendiri atau grup yang memfokuskan obrolan hanya pada kelompok tersebut. Dalam hal ini komunikasi yang terjalin sudah memenuhi keakraban sehingga obrolan sosial media akan sangat intens terjadi. Namun sebelum adanya komunikasi di dalam sebuah kelompok, komunikasi yang paling awal dilakukan yaitu komunikasi interpersonal. "Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi dimana pertukaran informasi atau pesan ditandai dengan saling

² Andi Dwi Riyanto, *Hootsuite (We Are Social) : Indonesian Digital Report 2021*, diakses dari <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2021/>, pada tanggal 3/25/2022, pukul 19.23 Wib.

pengertian, kesenangan saling mempengaruhi, hubungan sosial yang baik, juga tindakan nyata sebagai umpan balik. Komunikasi diharapkan dapat mengurangi dampak buruk yang timbul pada kelompok terkait dengan kejenuhan kerja” (Tubbs dan Moss:2008).³

Menurut Kiritondo dalam tulisanya yang berjudul “*Vtuber, 5 Youtuber Super Kreatif yang Mengandalkan Kemajuan Teknologi*” menyebutkan bahwa muncul istilah baru bagi konten kreator *Youtuber* yang disebut *Vtuber*, singkatan dari *Virtual Youtuber* bersaing dengan *Youtuber* pada umumnya. Perbedaan *Vtuber* dengan *Youtuber* adalah konten kreatornya yang menggunakan *avatar animasi 2D atau 3D* yang menyajikan konten-konten miliknya. Umumnya suara di isi oleh pemeran asli manusia dengan suara asli ataupun dengan alat bantu pengubah suara.⁴ *Vtuber* lebih bnyak menghabiskan waktu *streamingnya* dengan menggunakan platform *youtube* sedangkan muncul istilah juga dengan *Vtube* dimana pengguna *avatar* tidak menggunakan akun *youtube* sebagai media utama untuk *live streaming*.

Media sosial memang menyediakan fitur pembuatan grup, dimana fungsinya mendukung obrolan pada tahapan kelompok. Namun di dalam aplikasi sosial media virtual, seperti *Reality-Avatar Live Streaming* yang tersedia pada *Google Play Store* ini tidak menyediakan fitur grup yang mendukung komunikasi kelompok. Sosial media ini menampilkan wajah manusia berbentuk *avatar* atau animasi 3D yang dapat didesain sesuai selera. Aplikasi ini rilis di *playstore* pada tanggal 2 februari 2021 hingga sekarang, dan telah di untuk oleh lebih dari 1 juta pengguna. Di dalam aplikasi ini juga memiliki fitur *broadcast live* yang memungkinkan para pengguna dapat menjadi *broadcaster* yang ditampilkan secara *live*. Berbeda dengan *Holo Live* yang merupakan aplikasi virtual yang memiliki kesamaan dengan *Reality*,

³ L.Tubbs, Stewart & Moss, Sylvia. 2008. *Human Communication: Prinsip-prinsip Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

⁴ Kiritondo, “*Vtuber, 5 Youtuber Super Kreatif yang Mengandalkan Kemajuan Teknologi*” <https://www.idntimes.com/tech/trend/andi-muhammad-rizki/vtuber-youtuber-wang-mengandalkan-kemajuan-teknologi> (diakses pada 27 Agustus 2022, pukul 23.06).

namun pengguna biasa tidak dapat secara bebas menjadi *vtube* (*virtual tube*). *Virtual tube* merupakan sebutan bagi seseorang yang menggunakan aplikasi *live streaming*, dengan memunculkan wajah pemilik video, di dalam video yang disajikan untuk audiens.

Menurut Cangara (2005), "Komunikasi antarpribadi sangat penting untuk meningkatkan kedekatan antar individu, mencegah dan menyelesaikan konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian, berbagi pengetahuan dan pengalaman orang lain, mengontrol perilaku, memberikan motivasi, mengekspresikan emosi, dan memberikan informasi."⁵

Kesulitan dalam berkomunikasi di dunia nyata sering menjadi kendala para remaja agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, akibatnya para remaja kesulitan dalam membangun kepercayaan diri berkomunikasi di dunia nyata sehingga tempat yang dimiliki sangat sempit untuk belajar mengatasi kekurangannya dalam berkomunikasi di dunia nyata. Tidak sedikit remaja melampiaskan emosi dan ekspresinya di dunia maya melalui aplikasi sosial media untuk melepaskan tekanan yang disebabkan oleh minimnya kemampuan berkomunikasi. Salah satu aplikasi sosial media yang digunakan untuk melampiaskan emosi dan ekspresi para remaja tanpa khawatir identitasnya akan diketahui yaitu aplikasi *Reality Avatar Live Streaming*. Pengguna aplikasi *Reality* dapat melakukan *live streaming*, atau hanya sekedar menjadi audien di dalam ruangan *broadcast* pengguna akun lain. Sebagai audien juga dapat berinteraksi kepada pemilik *broadcast* melalui *chatting* dan juga dapat bergabung dalam *broadcast* dengan fitur *collab*. Dengan fitur *collab* inilah terjadi perbincangan antara para individu, namun juga tidak sedikit yang pasif dalam berkomunikasi antar individu. Dengan komunikasi yang bagus dapat menghasilkan relasi atau kenalan, dan tidak sedikit dari para pengguna menggunakan *circle* sebagai sebutan kelompok, karena salah satu individu sering masuk ke *broadcast* yang sama dan akrab dengan pemilik *broadcast*, dengan identitas yang tidak dikenal karena menggunakan *avatar* sebagai media

⁵ Cangara, Hafidz. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

penggambaran karakter, dalam hal ini pengguna lebih merasa aman dan cenderung terbuka tanpa khawatir identitas aslinya akan diketahui pengguna lain, akan tetapi tidak menutup kemungkinan karena identitas dari aplikasi *Reality* ini menggunakan *avatar* dan bukan menggunakan wajah asli cenderung mendorong pengguna juga berbohong dalam tindakannya.

Dengan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh *circle* pertemanan di aplikasi *vtube reality* terhadap kepercayaan diri dalam berkomunikasi bagi remaja. Karena pengaruh teknologi yang semakin maju, berdampak juga pada cara berkomunikasi yang kini diwakilkan melalui *avatar* sehingga penampilan fisik seutuhnya bukan menjadi hal yang penting dengan menggunakan media ini.



1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *circle* pertemanan terhadap kepercayaan diri dalam berkomunikasi?
2. Apakah tertutupnya identitas pengguna menaikkan rasa percaya diri pada pengguna lain dalam berkomunikasi?
3. Bagaimana manfaat *circle* pertemanan terhadap kepercayaan diri dalam berkomunikasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian di atas yaitu:

1. Mengetahui pengaruh *circle* pertemanan dalam aplikasi *vtube Reality* terhadap kepercayaan dalam berkomunikasi bagi remaja.
2. Mengetahui manfaat tertutupnya identitas pengguna dapat menaikkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi.
3. Mengetahui manfaat *circle* pertemanan terhadap kepercayaan diri berkomunikasi pada remaja.

1.4 Manfaat Penulisan

Manfaat yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan pemahaman khususnya remaja dalam berkomunikasi menggunakan platform virtual.
2. Mengenalkan kepada remaja tentang media komunikasi berbasis virtual.
3. Menunjukkan manfaat dan dampak dari komunikasi menggunakan aplikasi virtual.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimuat dalam penelitian ini yaitu;

1. Penelitian ini sebatas membahas tentang komunikasi kelompok atau *circle* dalam suatu aplikasi *Reality*.
2. Dalam penelitian ini tidak membahas bagaimana platform *Reality*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan kajian penelitian. Dalam laporan ini, sistematika penulisan terdiri dari lima bab yang masing-masing dapat diuraikan garis besar sebagai berikut:

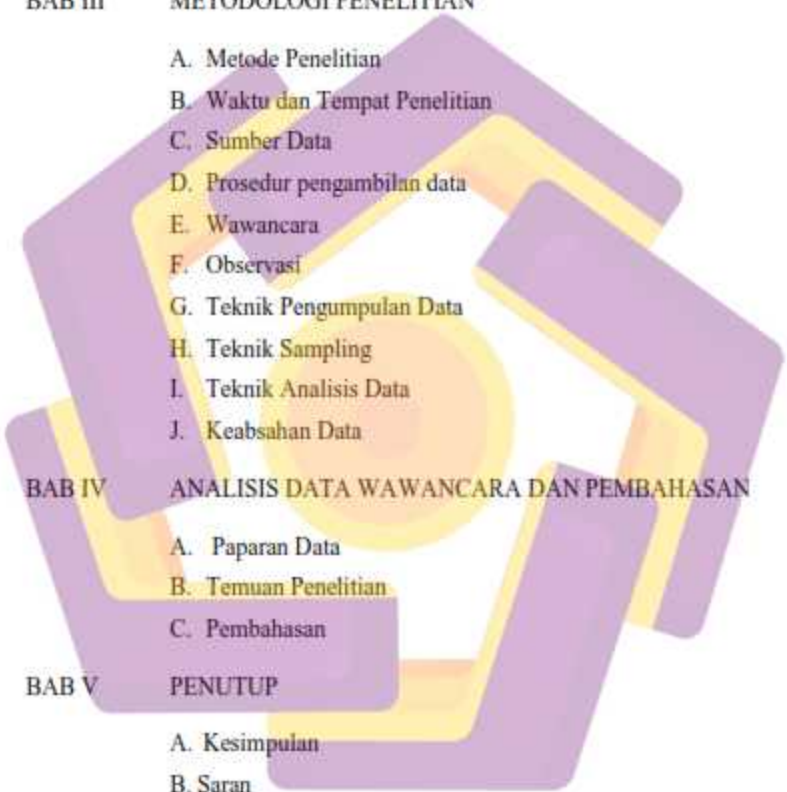
Bagian Awal;

- 1) Halaman Sampul
- 2) Halaman Judul
- 3) Halaman Persetujuan
- 4) Halaman Pengesahan
- 5) Pernyataan Keaslian Tulisan
- 6) Abstrak
- 7) Kata Pengantar
- 8) Daftar Isi
- 9) Daftar Tabel/Bagan/Gambar
- 10) Daftar Lampiran

Bagian Inti terdiri atas;

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tinjauan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian

- 
- BAB II** **TINJAUAN PUSTAKA**
- A. Penelitian Terdahulu
 - B. Landasan Teori
 - C. Kerangka Berpikir
- BAB III** **METODOLOGI PENELITIAN**
- A. Metode Penelitian
 - B. Waktu dan Tempat Penelitian
 - C. Sumber Data
 - D. Prosedur pengambilan data
 - E. Wawancara
 - F. Observasi
 - G. Teknik Pengumpulan Data
 - H. Teknik Sampling
 - I. Teknik Analisis Data
 - J. Keabsahan Data
- BAB IV** **ANALISIS DATA WAWANCARA DAN PEMBAHASAN**
- A. Paparan Data
 - B. Temuan Penelitian
 - C. Pembahasan
- BAB V** **PENUTUP**
- A. Kesimpulan
 - B. Saran

Bagian akhir:

- A. Lampiran