BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi manusia. Tanpa komunikasi maka manusia dapat dikatakan "tersesat" dalam menjalani hidup. Pentingnya komunikasi terlihat dari semakin inovatifnya perkembangan teknologi komunikasi itu sendiri. Akselerasi perkembangan teknologi komunikasi yang begitu cepat saat ini telah membawa manusia pada suatu tatanan baru. Sebuah tatanan dimana jarak dan waktu tidak lagi menjadi permasalahan untuk berkomunikasi. Pada awalnya manusia hanya menggunakan sandi berupa asap atau *semaphore* untuk berkomunikasi, kemudian berkembang menjadi telegraf, telepon analog, dan teleprinter setelah munculnya listrik. Kemudian dikembangkan alat komunikasi bernama telpon seluler (ponsel) yang efisien dan portabel (*mobile*) karena menggunakan jaringan tanpa kabel (nirkabel). Ponsel juga dibekali fitur pengiriman dan penerimaan pesan singkat (*short-message-service*, atau *SMS*).

Berbagai produsen telpon seluler (ponsel) terus berinovasi hingga menciptakan perangkat komunikasi baru yang bernama *smartphone* atau ponsel pintar. Keunggulan yang dimiliki *smartphone* dibandingkan ponsel konvensional terletak pada sistem operasinya yang lebih canggih, kecepatan proses data yang tinggi, perangkat multimedia yang mutakhir, banyak aplikasi yang dapat tersedia, dan kemampuan *multitasking*. Kecanggihan dari *smartphone* membuat perangkat tersebut juga memiliki fungsi sebagai

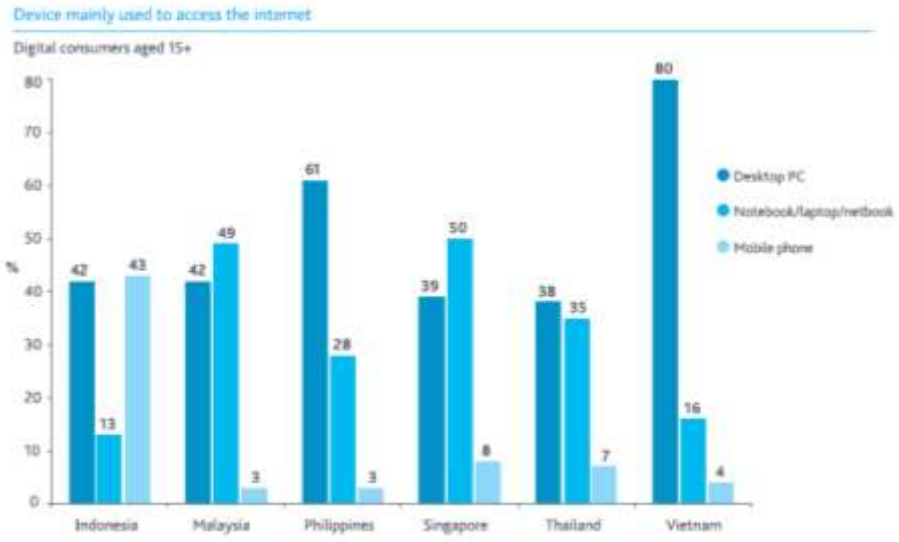
perangkat komputasi kecil yang mampu menjalankan berbagai fitur multi media, seperti kamera digital, *video phone*, pemutar musik, *spreadsheet*, *wordprocessor*, pemutar video, pemutar radio, *game*, dan internet seperti pada komputer. *Smartphone* menjadi *gadget* yang multi fungsi sehingga dapat membantu bagi para pebisnis untuk melakukan pekerjaan di satu tempat dan membuat pekerjaan tersebut diselesaikan dalam waktu yang singkat.

Kehadiran *smartphone* sudah semakin mendominasi pasar, bahkan siap untuk menggeser keberadaan ponsel biasa dan peralatan komunikasi lainnya. Faktanya lebih dari setengah pengguna yang berusia antara 18-44 tahun sudah memiliki *smartphone*. Hasil survey dari Nielsen bahwa 45% orang yang menggunakan ponsel telah memiliki *smartphone*. Dalam tiga bulan terakhir disebutkan bahwa 60% orang yang membeli perangkat komunikasi telah menggunakan *smartphone* (Fauzi, 2012). Indonesia telah menjadi pasar terbesar bagi produk *smartphone* di kawasan Asia Tenggara pada kuartal 1 tahun 2012. Penetrasi *smartphone* di Indonesia mencapai 62% dengan penjualan lebih dari US$ 1,4 miliar. *Growth from Knowledge* (*GFK*) meriset tujuh negara di Asia Tenggara dengan pertumbuhan pasar *smartphone* besar, yakni negara Indonesia, Singapura, Malaysia, Thailand, Vietnam, Filipina, dan Kamboja (Aprillia Ika. 2012).

Peningkatan penggunaan *smartphone* di Indonesia didukung oleh adanya *trend* konsumen perangkat digital yang banyak mengakses internet melalui ponselnya. Menurut survey dari Nielsen di tahun 2011 sekitar 78% rumah tangga di Indonesia lebih banyak memiliki perangkat telepon seluler

yang dilengkapi dengan kemampuan internet dibandingkan perangkat komputer desktop dan laptop. Nielsen juga menemukan fakta bahwa di Indonesia, kepemilikan telepon seluler yang terhubung ke internet jumlah lebih dari dua kali lipat dari komputer desktop dan laptop. Telepon seluler merupakan perangkat paling populer di Indoensia untuk mengakses internet, dengan lebih dari 43% dari populasi digital yang menggunakan telepon seluler sebagai alat tunggal untuk mengakses internet. Sisanya masih terhubung dengan menggunakan laptop atau komputer di tempat kerja. Situs internet yang sering diakses pengguna internet di Indonesia hingga menempati peringkat pertama adalah situs media sosial (Nielsen,2011).

Grafik 1. Akses Internet Melalui Perangkat Digital di Asia Tenggara oleh Pengguna Berumur di atas 15 tahun



Sumber: *Nielsen The Digital Media And Habits Attitudes Of South East Asian Consumers October* 2011 (diakses 16 oktober 2012).

Saat ini telah berkembang beragam situs media sosial di internet, seperti *facebook, twitter, myspace, youtube, google plus* dan sebagainya.

Keunggulan dari situs atau aplikasi media sosial adalah desain *multi platform*, yaitu dapat diakses dan terhubung di berbagai perangkat digital seperti, komputer, laptop, *tablet*, *handphone* dan *smartphone*. Perkembangan situs tersebut menjadi fenomena global yang hampir seluruh dunia termasuk Indonesia merasakan dampaknya. Konsumsi masyarakat Indonesia terhadap internet mengalami peningkatan akibat kemunculan berbagai situs media sosial. Sekitar 80 juta penduduk Indonesia yang memanfaatkan teknologi internet, terdapat 70 juta pengguna yang merupakan pelanggan internet *mobile*. Sebagian besar pengguna internet *mobile* tersebut hanya menggunakan fungsi internet untuk *chatting* dan mengakses situs media sosial, bukan mengakses data baik mengunduh atau mengunggah informasi penting di internet (Didik Purwanto. 2012).

Riset yang dirilis melalui Nielsen *Indonesia Smartphone Consumer Insight* pada Mei 2013 telah menunjukan penggunaan situs media sosial yang sangat tinggi disebabkan karena rata-rata masyarakat Indonesia dalam satu hari dapat mengoperasikan *smartphone* dalam waktu 189 menit atau 3 jam 15 menit. Angka tersebut sangat tinggi karena lebih lama dibandingkan penggunaan *smartphone* di negara maju seperti Amerika. Aktivitas *chatting* mendominasi yakni 94% disusul browsing (71%), jejaring sosial (64%), blog dan forum (41%), situs toko aplikasi (32%), video (27%), dan hiburan (25%). Posisi dua terakhir ditempati membaca berita (24%) dan mengirimkan surat elektronik (17%). Selain fenomena meningkatnya penggunaan media sosial melalui *smartphone*, penggunaan aplikasi *instant messenger* (*IM*) pada

smartphone juga sangat tinggi. Nielsen merilis aplikasi *IM* yang populer di masyarakat di Indonesia diantaranya *WhatsApp* (58%), *BlackBerry Messenger* (41%) dan *Line* (35%). Aplikasi untuk *chatting* yang juga populer adalah *KakaoTalk* (30%), *WeChat* (27%), *Hangouts Google* (20%), *Yahoo Messenger* (18%), *Skype* (7%), dan *ChatON* (6%). Nielsen menemukan puncak pengguna ponsel pintar di Indonesia, yang terjadi pada siang hari. Aktivitas yang dilakukan seperti *browsing, chatting, multimedia, game,* dan jejaring sosial tercatat paling tinggi terjadi pada pukul 10.00 hingga pukul 14.00 di mana rata-rata waktu yang digunakan selama 1 sampai 2 menit (Thomas Mola, 2013).

Hasil riset Nielsen tersebut menunjukan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai perangkat untuk mengakses media sosial dan *IM* di Indonesia sangatlah tinggi. Salah satu wilayah perkotaan di Indonesia yang juga tidak lepas dari pengaruh teknologi tersebut adalah kota Magelang. Saat ini, dapat dijumpai masyarakat kota Magelang yang sudah menggunakan *smartphone*, termasuk di kalangan mahasiswa yang menimba ilmu di kota tersebut. Keunggulan dari aplikasi media sosial dan *IM* yang terdapat pada *smartphone* membuat banyak mahasiswa yang berminat untuk memilikinya. Keberadaan *smartphone* yang merupakan ikon modernitas telah menjadi *genre* baru bagi mahasiswa kota Magelang dalam berkomunikasi sekaligus menjadi bagian dari gaya hidup.

Terlihat beberapa mahasiswa pengguna *smartphone* di kota Magelang selalu mengecek pemberitahuan pesan yang masuk di *smartphone* dalam

jangka waktu tertentu. Mereka juga sering mengumpat, tersenyum atau tertawa sendiri di depan layar tanpa memperhatikan lingkungan sekitarnya. Sering terlihat juga beberapa mahasiswa tidak dapat membedakan waktu, tempat dan kondisi yang tepat untuk menggunakan atau sekedar mengecek *smartphone*, seperti saat makan, berkendara, kegiatan kuliah, belajar, dan waktu istirahat di malam hari.

Penggunaan aplikasi media sosial dan *IM* melalui *smartphone* mengubah lanskap komunikasi mahasiswa menjadi tanpa batas. Ruang buatan yang diciptakan oleh aplikasi *smartphone* menjadi realitas kedua bagi mahasiswa untuk berkomunikasi. Interaksi sosial mahasiswa mengalami perubahan, dimana mereka dapat saling berkomunikasi atau memperoleh informasi (*face-to-screen*) tanpa harus bertemu langsung (*face-to-face*). Kepemilikan *username* dan *password* menjadi syarat untuk mengakses akun pribadi yang pada akhirnya digunakan mahasiswa sebagai identitas diri dalam berinteraksi di dunia maya. Status *offline* dan *online* juga menjadi istilah standar sosial yang digunakan mahasiswa untuk menunjukan "keberadaannya" di dunia maya.

Keberadaan *smartphone* di kalangan mahasiswa telah memicu terbentuknya arena sosial baru yang lebih luas dan bebas untuk saling berinteraksi. Konsekuensi yang ditimbulkan akibat dari penggunaan *smartphone* adalah memalsunya relasi sosial menjadi simulasi realitas sosial. Suatu realitas yang dibangun dari model tanpa referensi, sehingga ilusi, fantasi maupun citra layar dari *smartphone* saat berkomunikasi menjadi

tampak nyata bagi mahasiswa (Yasraf, 2004:21). Hiperkonektivitas (koneksi yang berlebihan) menjadi istilah untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa dimana ruang untuk berkomunikasi menjadi luas dan membengkak. Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, peneliti melalui perspektif postmodernisme, media komunikasi dan teori simulasi dari tokoh Baudrillard tertarik untuk meneliti tentang "Simulasi Realitas melalui Aplikasi *Instant Messenger* dan Media Sosial di Smartphone (Studi komunikasi *virtual* mahasiswa Pengguna *Smartphone* di Kota Magelang)"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Di Indonesia ponsel (*mobile phone*) merupakan perangkat yang paling banyak dimiliki dan menjadi perangkat yang sebagian besar digunakan untuk mengakses internet.
2. Sebagian besar masyarakat indonesia menggunakan jaringan internet untuk mengakses situs media sosial dan untuk melakukan *chatting*.
3. Kegiatan *chatting* pada masyarakat Indonesia banyak dilakukan melalui aplikasi media sosial dan *instant messenger* di *smartphone*.
4. Penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi perilaku dan interaksi sosial mahasiswa kota Magelang.

5. Berbaurnya antara relasi sosial yang nyata dengan simulasi akibat dari *smartphone telah* menciptakan kondisi hiperkonektivitas bagi mahasiswa.

Berdasarkan pada identifikasi masalah melalui beberapa uraian permasalahan, maka permasalahan-permasalahan yang sudah diuraikan perlu dibatasi. Tujuannya agar fokus perhatian pada penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang benar dan mendalam pada aspek apa yang diteliti. Cakupan masalah dalam penelitian ini yaitu "Simulasi Realitas melalui Aplikasi Instant Messenger dan Media Sosial di Smartphone. (Studi komunikasi virtual mahasiswa Pengguna Smartphone di Kota Magelang)".

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah ditemukan beberapa permasalahan, kemudian dapat dirumuskan masalahnya, seperti:

1. Bagaimana simulasi realitas yang terjadi pada mahasiswa kota Magelang melalui penggunaan aplikasi *Instant Messenger* dan media sosial di *smartphone*?
2. Bagaimana dampak dari penggunaan aplikasi *Instant Messenger* dan media sosial di *smartphone* pada mahasiswa kota Magelang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui simulasi realitas yang ada pada mahasiswa kota Magelang melalui penggunaan aplikasi *Instant Messenger* dan media sosial di *smartphone*.
2. Untuk mengetahui dampak dari penggunaan aplikasi *Instant Messenger* dan media sosial di *smartphone* pada mahasiswa kota Magelang.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapakan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Manfaat penelitian ini secara umum diklasifikasikan dalam dua manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil penelitian ini diharapakan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai simulasi realitas yang terjadi pada mahasiswa kota Magelang melalui penggunaan aplikasi *Instant Messenger* dan media sosial di *smartphone*.
   b. Hasil penelitian ini diharapakan dapat menjadi rerfrensi untuk penelitian-penelitian yang relevan selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Peneliti.

      Hasil penelitian ini sebagai latihan dan pengalaman dalam mempraktikan teori yang telah diterima selama perkuliahan.
   b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai bahan referensi dan informasi serta menamabah wawasan tentang Simulasi Realitas melalui Aplikasi Instant Messenger dan Media Sosial di Smartphone. (Studi komunikasi *virtual* mahasiswa pengguna *smartphone* di Kota Magelang)

c. Bagi Universitas Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber bacaan dan referensi tentang Simulasi Realitas melalui Aplikasi Instant Messenger dan Media Sosial di Smartphone. (Studi komunikasi *virtual* mahasiswa pengguna *smartphone* di Kota Magelang) sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan wawasan.