

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menjalani kehidupan sehari-hari tentunya manusia tidak terlepas dari kegiatannya untuk bersosialisasi dengan orang lain, dan untuk bersosialisasi itulah manusia memerlukan komunikasi sehingga akhirnya timbul interaksi dalam kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Soekanto bahwa syarat suatu interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi 2 syarat, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi (Soekanto, 1990:71), maka ketika seseorang memerlukan proses komunikasi dengan orang lain dibutuhkan suatu kesamaan makna sehingga diharapkan agar proses komunikasi yang sedang terjadi dapat berlangsung efektif dan akan terjadi suatu kepuasan diantara keduanya dan dikemudian hari tidak akan ragu-ragu lagi dalam mengulangi proses komunikasi.

Tentunya dalam berkomunikasi dan bersosialisasi tersebut manusia harus meluangkan waktu yang tentunya tidak sedikit namun dewasa ini manusia mempunyai berbagai kesibukan dan urusan yang tentunya menyita banyak waktu mereka untuk bersosialisasi dengan orang lain untuk itulah diperlukan media komunikasi yang baru yang bisa dilakukan tanpa tatap muka secara langsung dan tentunya media komunikasi ini tidak menyita waktu dan tempat bagi mereka. Salah satu media baru yang kini dibutuhkan oleh banyak orang didunia adalah internet, yang mana internet merupakan jaringan longgar dari ribuan jaringan computer yang menjangkau jutaan orang di seluruh dunia (LaQuey, 1997:1). Dengan internet inilah yang menjadikan jarak dan waktu bukan suatu masalah lagi

karena hanya dengan perangkat komputer dan modem seseorang dapat berhubungan dengan orang lain di berbagai tempat di seluruh dunia.

Misi awal internet adalah menyediakan sarana bagi peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Namun sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif sehingga telah menyimpang jauh dari misi awalnya. Dewasa ini, internet telah bertumbuh menjadi sedemikian besar dan berdayanya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan. Saat ini pengguna internet banyak didominasi oleh pelajar maupun mahasiswa karena dengan keberadaan ribuan warnet dan pilihan paket internet modem di seluruh Indonesia dengan biaya terjangkau membuat akses internet tidak lagi menjadi kegiatan yang mahal. Bahkan di masa yang akan datang disetiap rumah sudah bisa mengakses seperti saat ini orang memiliki TV dan Radio. (Supriyatno,2005:343)

Menurut Supriyatno, adanya internet saat ini rasanya manusia yang menggunakannya seolah bisa “Menggenggam dunia” (2005:15). Karena segala sesuatu yang dibutuhkan tersedia pada internet baik yang gratis maupun berbayar, dengan internet manusia bisa melakukan komunikasi data teks, gambar, video, suara bahkan komunikasi audio-visual secara langsung. Dengan internet pula memungkinkan orang berbicara kepada berbagai orang di berbagai Negara di seluruh dunia dan tentunya untuk berkomunikasi dengan berbagai orang tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal seperti telepon.

Beberapa hal yang membedakan internet dari teknologi komunikasi lain adalah tingkat interaksi dan kecepatan yang dapat dinikmati pengguna untuk

menyiarkan pesannya (LaQuey,1997) dalam hal ini internet unggul dalam menghimpun berbagai orang, karena jarak bukan masalah, berbagai orang dari Negara dan latar belakang budaya yang berbeda dapat saling bergabung berdasarkan kesamaan minat dan proyeknya. Internet ialah yang menyebabkan terbentuknya begitu banyak perkumpulan antara berbagai orang dan kelompok, jenis interaksi pada skala besar ini merupakan hal yang tak mungkin terwujud tanpa adanya internet. Perkumpulan kelompok itulah yang akhirnya bisa membentuk “dunia maya”. Dunia maya menurut Benedikt dalam Severin dan Tankard :

“Dunia maya adalah realita yang terhubung secara global, didukung computer, berakses, multidimensi, artificial atau virtual. Dalam realita ini, dimana setiap computer adalah sebuah jendela, terlihat atau terdengar objek-objek yang bukan bersifat fisik dan bukan representasi objek-objek fisik, namun lebih merupakan gaya, karakter dan aksi pembuatan data, pembuatan informasi murni.” (Severin dan Tankard, 2005:445)

Tidak dapat dipungkiri dunia maya mulai berkembang dalam kehidupan dunia nyata, hal ini dibuktikan dengan survey menurut Houghton dan Tjiptono, perkembangan internet terus berlangsung hingga kini. Diseluruh dunia jumlah pemakai internet tercatat sekitar 3 juta orang pada tahun 1994. Di tahun 1996 tercatat lonjakan drastis jumlah pemakai internet hingga sebanyak 60 juta jiwa, pada tahun 1998 angka ini meningkat tajam sebanyak 100 juta orang dan di tahun 2005 di prediksi jumlah internet sebanyak 1 Milliar orang (2001:3). Begitu besarnya pengguna internet di dunia sehingga semakin banyak pula bermunculan

situs-situs baru yang dapat di akses oleh para pengguna internet dan mereka berlomba-lomba untuk bisa user yang sebanyak-banyaknya untuk mengakses internet.

Akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer setiap orang. Itu dikarenakan adanya kebutuhan akan informasi, hiburan, pendidikan, akses pengetahuan dari belahan bumi yang berbeda. Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat-perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan “dunia dalam gengggaman”. Istilah ini sejajar dengan apa yang diutarakan oleh Thomas L. Friedman (2007) sebagai *the world is flat* bahwa dunia semakin rata dan setiap orang bisa mengakses apapun dari sumber mana pun.

Tak mengherankan, kehadiran media sosial menjadi fenomenal. Facebook, Twitter, Youtube, Blogger, Path adalah beberapa jenis dari media sosial yang diminati oleh banyak khalayak. Bahkan, ada sebuah fakta bahwa pengguna sebuah media sosial jauh lebih banyak dibandingkan jumlah penduduk sebuah negara. Media sosial tersebut tidak hanya digunakan untuk mendistribusikan informasi yang bisa dikreasikan oleh pemilik akun (*users*) itu sendiri, tetapi juga memiliki dasar sebagai portal untuk membuat jaringan pertemanan secara virtual dan medium untuk berbagai data, seperti audio atau video. Lantas muncul pertanyaan Siapa yang tidak memiliki akun sosial media ?

Pertanyaan ini menjelma menjadi sebuah fenomena sosial dimana para remaja yang tidak menggunakan media sosial dianggap sebagai remaja yang gaptেক ataupun tidak gaul. Salah satu media yang menjadi fenomenal adalah Blog.

Ya Blog yang merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagai, baik tautan web lain, informasi, dan sebagainya. Istilah blog berasal dari kata “weblog”, yang pertama kali diperkenalkan oleh Jorn Berger pada 1997 merujuk pada jurnal pribadi online. (Nasrullah, 2014: 29)

“Banyak blog lahir sebelum konsep media sosial muncul. Tetapi jika melihat fungsi yang ditawarkan oleh blog saat ini, Anda menyadari mereka seperti aplikasi media sosial lain. Mereka menawarkan alamat web pribadi, ruang web gratis, dan sistem manajemen konten memungkinkan anggota untuk membuat, menerbitkan, dan berbagai konten yang secara harfiah bebas dari biaya” (Saxena,2014)

Pada awalnya, blog merupakan suatu bentuk situs pribadi yang berisi kumpulan tautan ke situs lain yang dianggap menarik dan diperbarui setiap harinya, pada perkembangan selanjutnya blog membuat banyak jurnal (tulisan keseharian pribadi) pemilik media dan terdapat kolom komentar yang biasa diisi oleh pengunjung (Blood, 2000). Tidak hanya itu, Rosen (2012:13) menyebut bahwa kehadiran blog telah membawa pemberitaan yang bersaing dengan media massa pada umumnya

“Blogger, bisa disamakan dengan jurnalis, dapat mempublikasikan cerita atau peristiwa kepada publik yang disebarkan dan menjadi perbincangan terkait pihak berwenang. Para blogger itu merupakan rekan terpercaya dan perspektif atau pandangannya sangat berpengaruh” (Breakenridge,2012:80)

Karakter dari blog antara lain penggunaannya adalah pribadi dan konten yang dipublikasikan juga terkait pengguna itu sendiri. Secara mekanis, jenis media sosial ini bisa dibagi menjadi dua : pertama kategori *personal homepages*, yaitu pemilik menggunakan nama domain sendiri, seperti .com atau .net: kedua, dengan menggunakan fasilitas penyedia halaman *weblog* gratis seperti *Blogspot* (www.blogspot.com).

Blog memang menjadi sebuah tren. Menurut Sifry dalam tulisan di blognya jumlah blogger bertambah setiap hari. *Technorati* sebuah alat pencari blog yang ditemukan David Sifry mencatat ada 75.000 blog yang dibuat setiap hari. *Technorati* selanjutnya menemukan ada 35.3 juta blog. Karena sifatnya mudah untuk membuat dan bisa diakses dengan gratis maka siapapun dapat membuat blog begitu juga dengan Remaja Surabaya. Surabaya yang dijuluki sebagai kota Pahlawan ini memiliki banyak sekali komunitas komunitas blogger sebutlah TPC(TuguPahlawan.com), Komunitas Blogger UPN, Komunitas Peniti hingga yang paling terkenal dBloggerSuroboyo. Tidak hanya itu para Blogger bisa mnejadi salah satu member dengan mendaftarkan diri seperti di BlogKompasMuda.com untuk menjaring para Blogger muda Indonesia. Selain Twitter, dan Facebook nampaknya blog menjadi situs wajib yang dimiliki oleh Remaja Surabaya. Isinya pun beragam, ada yang menulis tentang kejadian yang dialami saat itu, atau berisi puisi hasil ciptaan sendiri maupun menulis isu-isu sosial yang dibicarakan. Remaja sebagai insan intelek dan generasi muda senantiasa bergerak menyesuaikan diri dengan perkembangan diri perkembangan teknologi dalam hal ini internet. Rodman (2009:35) mengatakan bahwa 90%

Blogger berumur antara 13 dan 29 tahun. Lebih dari separuhnya berumur antara 13 sampai dengan 19 tahun. Keterangan ini menunjukkan bahwa usia di atas adalah usia rata-rata remaja. Hal ini tentu menunjukkan kesadaran bahwa remaja dalam mengikuti kemajuan teknologi supaya tidak tergilas oleh jaman yang dianggap gaptek atau gagap teknologi. Remaja yang menggunakan blog bisa menjadi *conten provider* (penyedia informasi) daripada menjadi konsumen pribadi. Dalam konteks blog, Blogger aktif menggunakan blog untuk memenuhi kebutuhan mereka. Blogger memiliki kontrol penuh terhadap konten dari blognya sendiri sehingga Blogger merupakan active audience yang menggunakan media untuk kebutuhannya lalu apakah motif mereka dalam menggunakan blog.

Motif yang digunakan dalam penelitian ini adalah motif yang dikemukakan oleh McQuail yaitu motif kognitif (informasi), motif identitas perseonal, motif integrasi dan interaksi sosial serta motif hiburan. Dari keempat motif tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Motif kognitif (informasi) adalah motif yang berkenaan dengan individu untuk mencari berita atau informasi tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia. Dorongan mencari informasi untuk menentukan pendapat atau suatu pilihan, dorongan rasa ingin tahu, dorongan belajar serta dorongan memperoleh rasa aman melalui pengetahuan yang didapat, seperti remaja Surabaya menggunakan Blogger untuk mencari berita atau informasi. Dengan mendapaktan informasi menggunakan Blog, seseorang akan mengetahui cara-cara menggunakan

Blog, seperti informasi apa saja feature-feature dan kelebihan yang ada di Blog.

2. Motif identitas pribadi adalah motif yang berkenaan dengan dorongan individu untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi. Khalayak sendiri menemukan model perilaku, mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai, meningkatkan harga diri dan meningkatkan pemahaman diri, sebagai remaja Surabaya menggunakan Blog untuk memberikan informasi tentang cara menggunakan Blog dan apa saja yang ada di dalam Blog, dengan begitu seseorang akan tahu cara menggunakan Blog. Seperti menaruh gambar dan video di Blog, Menaruh komentar di blog dll.
3. Motif integrasi dan interaksi sosial (*personal relationship*) adalah motif yang berkenaan dengan dorongan individu untuk berhubungan dengan orang lain atau suatu nilai tertentu, didalam mempertahankan norma-norma sosial, motif ini didasarkan oleh adanya keinginan setiap individu untuk berafiliasi, sedangkan remaja Surabaya menggunakan Blog untuk menambah pertemanan, memberikan komentar atau pendapat di kolom feedback tentang isi Blog tersebut.
4. Motif hiburan adalah motif yang berkenaan dengan dorongan individu untuk melepaskan diri dari permasalahan atau ketegangan, dorongan bersantai, memperoleh kenikmatan jiwa dan penyaluran emosi. Sedangkan remaja Surabaya menggunakan Blog untuk menyalurkan aspirasi/uneg-uneg dan mengisi waktu luang yang positif.

Kebutuhan antara satu individu yang lain berbeda sehingga motif atau aktifitas penggunaan media dan tujuan akhir yang diperolehpun tidak ada yang sama. Individu bebas dalam memilih dan menggunakan media beserta isinya atau sumber-sumber lain untuk mencapai tujuan akhir yaitu memenuhi kebutuhan akan sebuah informasi dan hiburan. Jadi para remaja menggunakan media sosial karena didorong oleh motif-motif tertentu. Artinya, para remaja mencari pemuasan sejumlah kebutuhan dari penggunaan media karena didorong oleh sejumlah motif yang mempengaruhinya. Ada berbagai kebutuhan yang dapat dipuaskan oleh media massa. Kita ingin mencari kesenangan, media massa dapat memberikan hiburan. Kita mengalami goncangan batin, media massa memberikan kesempatan untuk melarikan diri dari kenyataan. Kita kesepian dan media massa juga dapat berfungsi sebagai sahabat (Rachmat,2004:207).

Adapun kebutuhan-kebutuhan yang dapat mendorong seseorang untuk menggunakan media tertentu antara lain adanya kebutuhan akan informasi (kognitif), kebutuhan akan hiburan (diversi), kebutuhan untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan khalayak itu sendiri (identitas perseonal) (Rachmat,2001:66)

Kebutuhan-kebutuhan itulah yang akhirnya menimbulkan motif seseorang menggunakan media tertentu, adapun menurut Thornburg (Effendy,2000:34) motif merupakan sesuatu yang menggerakkan tingkah laku, selain itu motif memberikan arah bagi tingkah laku, motif juga dapat menimbulkan intensitas dalam bertindak, serta merupakan kunci pemuas kebutuhan. Motif dapat timbul karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi. Individu merespon kebutuhan

tersebut dengan bertingkah laku, bertindak untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui penggunaan media.

Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah individu yang tinggal di kota Surabaya, dengan jumlah penduduk sebanyak 2.765.908 jiwa. (Sumber : BPS Surabaya) Banyak para remaja yang aktif menggunakan internet. Karena pada usia remaja dianggap telah memiliki kematangan kognitif, emosional, dan sosial (Sarwono, 2004:14).

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap fenomena komunikasi yang terjadi di internet melalui Blog. Fenomena yang menyangkut proses komunikasi yang terus berkembang secara dinamis pada Blog.

Dalam penelitian ini penulis memilih kota Surabaya untuk cakupan penelitiannya. Alasan dipilihnya kota Surabaya, karena Surabaya peringkat kedua di Indonesia persentase terbanyak para remaja yang menggunakan Blog. (<http://alexa.com/peringkatblog>).

Berkaitan dengan pemilihan dan penggunaan media maka penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratification, dimana sebenarnya khalayak adalah pihak yang aktif menggunakan media tertentu untuk memenuhi kebutuhannya (Rakhmat 2001:65). Dalam hal ini remaja dalam menggunakan Blog didasarkan atas kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhinya yang nantinya akan menimbulkan motif untuk menggunakan Blog, sehingga dengan menggunakan teori ini dapat menjelaskan bagaimana motif remaja Surabaya menggunakan Blog.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah yang diajukan adalah Bagaimana motif remaja Surabaya dalam menggunakan situs Blogger di internet .

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Motif remaja Surabaya dalam menggunakan situs Blogger di internet.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran pada ilmu komunikasi dalam hal motif yang mendorong remaja Surabaya menggunakan Blog.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembanding antara teori yang didapatkan dari pengenalan belajar dibangku kuliah dengan realitas empirik khususnya yang berkenaan dengan motif.