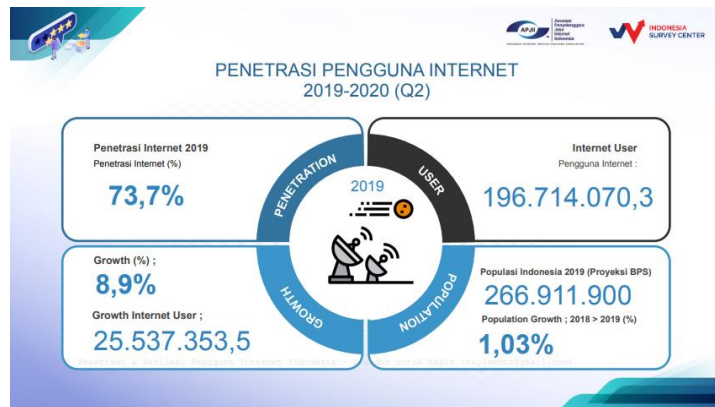


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era modern yang begitu pesat membawa perubahan bagi masyarakat, munculnya dinamika social baru bagi masyarakat menimbulkan berbagai peristiwa-peristiwa yang dapat kita amati dengan berbagai sudut pandang didalamnya istilah dunia baru di era teknologi berkembang yang kemudian dikenal dengan sebutan cyberspace atau dunia maya yang muncul akibat masuknya internet dan merupakan konsekuensi dari perkembangan teknologi itu sendiri. Survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet (APJII, 2020) pada data survei tahun 2019-2020 mengatakan bahwa penetrasi penggunaan internet di Indonesia, sebanyak 196 juta jiwa dari total populasi sebanyak 266 juta jiwa menggunakan internet. Perkembangan media komunikasi online tersebut mampu memunculkan berbagai media social baru salah satunya yaitu *Instagram*, dilansir melalui survei yang *Business Insider* dalam (Cahya, 2019) bahwa kaum remaja saat ini yang masuk kedalam kategori usia 13-24 tahun paling banyak menggunakan tiga platform media sosial, yakni *Instagram*, *Snapchat*, dan *YouTube*. Fakta tersebut didukung pula melalui Survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet, dari segmen umur penggunaan internet tercatat bahwa usia 12-24 tahun pada tahun 2019 dan rentan umur 15-19 tahun memiliki penetrasi paling tinggi yaitu mencapai 91% pada tahun 2020 (APJII, 2020), hal tersebut membuktikan bahwa pengguna internet di Indonesia di dominasi oleh remaja sebagai pengguna aktif media social saat ini.



Gambar 1.1 Penetrasi penggunaan Internet

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2020

[Diunduh 30 Januari 2020] (<https://apjii.or.id/survei>)

Interaksi melalui teknologi yang di dukung dengan kemunculan media social Instagram memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan, kondisi tersebut mampu mendorong masyarakat berlomba untuk menjadi “*center of attention*” atau pusat perhatian di media social, berkaitan dengan fenomena para *social climber* yang terjadi di media social (Mufidah & Wulansari, 2018) salah satu perubahan yang ditimbulkan akibat perkembangan arus teknologi dan globalisasi adalah pola-pola gaya hidup yang berkembang di masyarakat, *social climber* merupakan salah satu keadaan yang menyita perhatian peneliti *social climber* berasal dari kata “*social climbing*” yang diartikan sebagai mobilitas social vertikal secara naik atau perpindahan kedudukan social seseorang atau kelompok masyarakat ke status yang lebih tinggi (Soekanto, 2013). Bierstedt (2002:93) dalam bukunya yang berjudul *Communication Mozaics* bahwa “*Social climbing is the process of trying to increase personal status in a group by winning the approval of high status member*” fenomena *social climbing* ini ada di masyarakat sebagai bentuk dari motif sosiogenis atau yang berarti ada karena lingkungan social yang mampu memunculkan kebutuhan-kebutuhan baru.

Berkembangnya masyarakat yang pesat saat ini mengakibatkan proses *social climbing* memunculkan suatu fenomena baru yang berbenturan dengan nilai dan kepentingan yang ada di masyarakat, benturan tersebut tercipta karena saat ini

bentuk visualisasi gaya hidup merupakan representasi dari kelas social yang mereka miliki, remaja pengguna media social sebagai para social climber berlomba untuk mencapai kelas social yang tinggi karena perkembangan zaman menuntut untuk terus mengikuti gaya hidup yang di tampilkan dalam media, kondisi tersebut sejalan dengan keadaan masyarakat masa kini yang kerap menunjukkan keadaan pada kelas social yang tinggi atau *glamour* dalam bentuk visualisasi media untuk dapat memamerkan citra kelas social yang dimilikinya, namun hal tersebut kerap kali tidak sesuai dengan kondisi sesungguhnya.

Social climber menunjukkan bentuk usaha khusus untuk mendapatkan “tiket” ke dalam tatanan social tertentu, penggunaan internet yang dapat di gunakan tanpa adanya batasan serta ruang kendali mampu menciptakan ranah pengekspresian, penyajian diri serta pencarian jati diri yang luas bagi remaja, keterbukaan akses dalam memperlihatkan kehidupan di media social Instagram tidak hanya dijadikan sebagai sarana komunikasi atau proses mencari informasi, media social instagram juga menjadi bukti eksistensi diri, melalui foto atau video yang di bagikan dalam platform tersebut, hal tersebut mampu menyebabkan perilaku climber di media social semakin merebak karna segala kompleksitas dan riberalnya pergaulan di media social mampu membawa dampak signifikan terutama terhadap pola pergaulan dan gaya hidup remaja di media social (Pambayun, 2013).

Namun kelompok social climber yang dilakukan remaja saat ini menunjukkan pola-pola baru yang bertentangan dengan nilai-nilai serta identitas diri remaja, mereka sering kali memilih meningkatkan status sosialnya dengan cara khusus yang cenderung mengarah pada tindakan *hyperrealitas* melalui media interenet hal tersebut mendorong masyarakat untuk dapat hidup sesuai dengan apa yang ia lihat di media social tanpa mempertimbangkan kondisi lingkungan nya saat ini. Sesuai dengan pernyataan Edward T. Hall (dalam Hall, 1989:83) “*Communication is Culture and culture is Communication*” dari pandangan Hall ia mengatakan bahwa komunikasi mampu memberikan pengaruh terhadap budaya serta perilaku individu, karna komunikasi dan budaya merupakan hubungan timbal balik yang saling memberikan pengaruh satu sama lain. Maka dari itu komunikasi yang terbuka secara lebar dan terjalin secara tidak langsung tanpa adanya control di media social

mampu memberikan pengaruh yang besar terhadap perilaku dan gaya hidup bagi remaja sebagai penggunanya. Remaja akan cenderung berusaha untuk menggapai kelas social sesuai dengan apa yang ia lihat melalui perkembangan teknologi dan media social, upaya social climbing juga dimaknai bisa membantu mereka untuk mendapatkan posisi dan penerimaan yang lebih baik dalam kehidupan baik pertemanan, lingkungan serta eksistensi diri.

Kondisi serta fenomena baru yang muncul tersebut seringkali memberikan dampak, dan tidak terlepas pula dari dampak negative yang dihasilkan dari perilaku tersebut. Individu yang cenderung berperilaku selayaknya *social climber* di media social cenderung membatasi proses interaksi di media social berdasarkan kelas social yang dianggap mampu menaikkan kelas nya saja, hal tersebut juga berkaitan dengan tingkat konsumerisme yang dilakukan para social climber guna memenuhi dan menunjang gaya hidup di media social. Remaja dengan perilaku social climber kerap menciptakan kondisi baru untuk dapat di lihat dan mendapatkan respon oleh pengguna virtual media social lainnya, hal tersebut mendorong kondisi manipulasi dari realita yang ada. Media social merupakan bagian dari jendela layar datar dan tidak mencerminkan kenyataan yang sesungguhnya, realitas yang bersifat semu itu mudah di ciptakan oleh pengguna berdasarkan kepentingan dan tujuan-tujuan tertentu guna menunjukkan dirinya berada pada kelas social yang lebih tinggi untuk dapat di pandang oleh pengguna media social lainnya (Nurudin, 2018). Dalam kaitannya dengan social climber di ranah media social, hal tersebut dapat menunjukkan karakteristik baru yang unik, dan mampu mempengaruhi gaya hidup dalam pola konsumsi, pertemanan, symbol, serta struktur social sendiri di media social (DeVito, 2007:49)

Merujuk pada penelitian terdahulu oleh mahyudin (2017, hlm 117-118) yang berjudul *Social Climber* dan Budaya Pamer: Paradoks Gaya Hidup Masyarakat Kontemporer, ditemukan bahwa dinamika masyarakat kontemporer memperlihatkan perilaku social climber merupakan hasil konsekuensi logis dari adanya pemujaan serta kegilaan atas konsumsi dan makna makna simbolik. Makna-makna simbolik tersebut di terapkan di media social dan di representasikan dalam teks (virtual dan gambar). Hal tersebut sejalan dengan fenomena masyarakat

saat ini yang gemar memamerkan diri dalam ruang-ruang media social, menurut teori Jean Baudrillard kondisi tersebut merupakan bentuk transformatif dari budaya konsumsi yang dikembangkan di ranah media social. Ia mengungkapkan bahwa perilaku social climber menciptakan polarisasi baru corak perilaku social yang ditampakkan oleh masyarakat di era modern saat ini. Hal tersebut memperlihatkan kondisi pemujaan terhadap konsumsi, kegilaan terhadap gaya hidup, serta memunculkan benturan identitas social yang semakin semu (status, citra, diri), untuk dapat menghindari dampak negatif dari perkembangan perilaku di media social maka dari itu pemanfaatan media social bagi remaja di mana remaja merupakan masa perkembangan mencari jati diri harus diimbangi dengan *control* serta arahan yang mampu membawa perkembangan remaja sesuai dengan norma dan kaidah yang ada di masyarakat (Mahyuddin, 2017).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, dimana penelitian ini merujuk kepada perilaku climber yang tengah digemari remaja sebagai pengguna aktif media social saat ini, hal tersebut semakin lama semakin membawa kewajaran yang di tunjukan di media social, penelitian ini memfokuskan pada ruang lingkup yang lebih luas yaitu pada remaja di kota Bandung, kondisi social climber yang semakin meluas dan di dukung oleh perkembangan media membuat kondisi ini semakin lama menjadi kewajaran yang di normalisasikan oleh masyarakat, sedangkan dampak negative secara tidak langsung akan berkembang sejalan dengan meluasnya kondisi tersebut. Berbeda dengan penelitian sebelumnya oleh (Mulia, 2018) yang berjudul “Fenomena Social Climber Pada Mahasiswa Penerima Bidikmisi Di Universitas Pendidikan Indonesia” yang menjelaskan bahwa fenomena social climber kerap dilakukan oleh masyarakat yang berada pada status social yang rendah, namun penelitian ini berusaha mengembangkan dan memperluas ruang lingkup untuk mengetahui bahwa kondisi social climber telah menjadi fenomena yang mewabah ke masyarakat secara luas bahkan saat ini tengah diminati pula oleh masyarakat kelas menengah, hal tersebut mampu memberikan pengaruh pada remaja terutama dalam masa perkembangannya. Social climber akan mempengaruhi sikap remaja serta berpengaruh terhadap proses pembangunan karakter remaja, perkembangan media social yang mengarahkan remaja menjadi

actor kreatif diharapkan mampu diarahkan kepada hal yang lebih positif sehingga kreatifitas yang dimiliki remaja dapat bermanfaat dan memiliki pengaruh positif dalam perkembangan pertumbuhan hidupnya (Putri et al., 2016)

Urgensi penelitian ini berkaitan dengan kondisi masyarakat yang dinamis dan terus mengalami perubahan-perubahan sosial, kondisi geografis yang terus mengalami perubahan, ideologi masyarakat yang terus berkembang, kebudayaan materiil, serta difusi atau penemuan-penemuan baru di masyarakat. Perkembangan yang memunculkan banyak perubahan di berbagai sektor kehidupan tersebut menyebabkan suatu kondisi baru, hal itu mampu menggeser pola interaksi masyarakat di ranah sosial secara nyata menjadi ranah non riil di media sosial. Pergeseran pola interaksi di media sosial merupakan salah satu contoh nyata dari perubahan sosial yang terjadi di masyarakat yang mampu merubah tatanan kehidupan, perubahan tersebut membawa pada kondisi masyarakat yang sejatinya terbagi secara vertikal di ranah media sosial, pembagian kelas masyarakat secara vertikal tersebut dengan mudah dimanipulasi di media sosial yang kerap kali memunculkan ketimpangan antara nilai serta norma di masyarakat dengan tindakan-tindakan baru tersebut, diantaranya pemaksaan gaya hidup untuk menunjang tingkatan sosial di ranah media sosial dengan berbagai cara. Oleh karena itu perilaku *social climber* yang memberi pengaruh dan dampak terhadap gaya hidup di media sosial ini merupakan bagian dari pola interaksi masyarakat yang mengalami perubahan akibat adanya perubahan sosial, dimana masyarakat secara mudah memanipulasi identitas, citra, serta dirinya untuk memperlihatkan keberadaan kelas sosial yang ia miliki, hal tersebut berpengaruh terhadap gaya hidup masyarakat yang senantiasa ingin menunjukkan keberadaannya yang ditunjukkan dengan perilaku konsumerisme yang tinggi, rela berbohong, dan membatasi lingkaran pertemanan dalam media sosial berdasarkan kelas sosial yang dianggap tinggi.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa terdapat perubahan pola interaksi dan komunikasi di masyarakat sebagai dampak dari penggunaan media sosial. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai penelitian

yang berjudul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOCIAL INSTAGRAM TERHADAP GAYA HIDUP CLIMBER REMAJA DI KOTA BANDUNG

1.2 Rumusan Masalah

Setelah peneliti melakukan pembatasan mengenai fokus permasalahan dalam penelitian melalui identifikasi masalah pada latar belakang penelitian, selanjutnya penulis merumuskan rumusan masalah yang ditujukan sebagai upaya untuk menjawab batasan-batasan masalah yang telah disusun. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disusun, maka penulis merumuskan satu masalah umum dalam penelitian yaitu apakah penggunaan media social Instagram berpengaruh terhadap gaya hidup climber remaja di kota bandung?.

Berdasarkan masalah umum tersebut, untuk mempermudah pembahasan penelitian, penulis menjabarkan masalah umum ke dalam beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Remaja di Kota Bandung?
2. Bagaimana upaya pembentukan identitas diri melalui gaya hidup climber remaja di kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media social Instagram terhadap gaya hidup climber remaja di kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran serta informasi mengenai Pengaruh Penggunaan Media Social Instagram Terhadap Gaya Hidup Climber Remaja di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Sedangkan secara khusus penulis bertujuan untuk:

- a. Mengetahui aktivitas penggunaan media social Instagram bagi kehidupan remaja.
- b. Mengetahui aktivitas upaya pembentukan identitas diri melalui gaya hidup climber remaja di kota Bandung.

- c. Mengetahui pengaruh penggunaan media social Instagram terhadap kecenderungan gaya hidup climber remaja di kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari adanya penelitian Pengaruh Penggunaan Media Social terhadap Gaya Hidup Climber Remaja di Kota Bandung terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Suatu penelitian diadakan tentu mempunyai manfaat tertentu, manfaat dari penelitian hendaknya tidak hanya dirasakan oleh penulis tetapi dirasakan juga manfaatnya oleh seluruh lapisan masyarakat. Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan akademik pada keilmuan sosial terutama dalam ilmu sosiologi berkaitan dengan hal-perubahan social yang pesat di media online yang mampu membawa pengaruh terhadap pola perilaku dan gaya hidup remaja, penelitian ini bagi mahasiswa diharapkan dapat memberikan informasi dan dijadikan bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut secara mendalam terkait realitas social yang terjadi di lingkungan sekitar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat bermanfaat bagi pembentukan kepribadian remaja serta penciptaan bentuk pengendalian social bagi perubahan yang terjadi di media social untuk menciptakan citra social yang positif dan diharapkan mampu menjadi masukan pembaca untuk memperkaya pengetahuan mengenai penggunaan teknologi media social serta fenomena yang terjadi. Penelitian ini juga dapat menjadi sarana untuk melengkapi bahan pembelajaran yang berkaitan dengan perubahan social.

1.4.3 Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pencerahan terkait dampak fenomena social climber terhadap gaya hidup masyarakat era digital. Ter khususnya

bagi remaja yang masih berada dalam masa pembentukan jati diri dan mudah terbawa keindahan yang ditampilkan media social agar dapat dengan bijak dalam menggunakan internet sehingga dampak positif penggunaan internet dan media social memiliki pengaruh yang besar bagi kehidupan masyarakat.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini kepada berbagai pihak yang berkepentingan dalam penelitian ini, maka dalam skripsi ini peneliti membuat ke dalam lima bab untuk menyusun penelitian berdasarkan struktur penulisan. BAB I Pendahuluan, pada bab ini peneliti berupaya memaparkan serta memberikan deskriptif latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang akan dilaksanakan oleh peneliti. BAB II Tinjauan pustaka, pada bab ini peneliti berusaha memberikan deskriptif serta menguraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian yang dilakukan peneliti, kerangka pemikiran peneliti, serta teori-teori yang mendukung dalam penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian terkait. BAB III Metode penelitian, pada bab ini peneliti berupaya memaparkan secara rinci mengenai proses dalam analisis, desain penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan yang digunakan dalam penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Social terhadap Gaya Hidup Climber Remaja di Kota Bandung. BAB IV Temuan dan pembahasan, pada bab ini peneliti melalui data yang telah terkumpul dalam penelitian yang telah dilaksanakan selanjutnya dianalisis, analisis mencakup besar pengaruh penggunaan media social Instagram bagi kehidupan remaja, besar upaya pembentukan identitas diri melalui gaya hidup climber remaja di kota Bandung, besar pengaruh penggunaan media social Instagram terhadap kecenderungan gaya hidup climber remaja di kota Bandung. BAB V Simpulan, implikasi, dan rekomendasi, dalam bab ini peneliti melalui hasil analisis data yang telah dilakukan dalam temuan peneliti, mencoba memberikan simpulan dan saran sebagai rekomendasi atas permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam penelitian terkait.