

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Social society mempunyai visi yaitu masyarakat yang dipandu oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Maksud dari visi tersebut yaitu dengan menggabungkan ruang fisik (dunia nyata) dan dunia maya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain *social society* ini memiliki skema data yang dikumpulkan dari “dunia nyata” dan diproses oleh komputer, dengan hasil yang diterapkan di dunia nyata. Analogi dari skema *social society* ini yaitu penggunaan AC otomatis, dimana suhu udara diatur oleh masyarakat dan diprogram oleh teknologi yang ada di dalam AC tersebut sehingga menghasilkan suhu udara yang kita inginkan. *social society* ini mengumpulkan, menganalisis data yang kemudian diubah menjadi informasi yang dapat diterapkan di dunia nyata (Deguchi, A, dkk. 2020, Hlm. 19).

Social society adalah masyarakat yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi yang berjejaring dan selalu memiliki perkembangan (Kristiyono, dkk. 2019, Hlm. 9). Media sosial saat ini telah menjelma menjadi masyarakat informasi yang saling terkait dan terhubung dengan adanya dukungan teknologi informasi. Pengungkapan budaya penggunaan media dalam kehidupan sosial masyarakat dengan kajian pendekatan etnografi banyak dilakukan pada tahun 80-90an ketika teknologi televisi berkembang di masyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh Eve Ng (2020) tentang pola menonton televisi dalam metode etnografi keluarga untuk mengkaji pola menonton keluarga. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Rozarina Bakher (2021) tentang analisis pendekatan budaya populer dengan menggunakan metode etnografi juga berkembang pada awal 1990-an, misalnya penelitian yang mempelajari khalayak pemirsa televisi dengan melihat pergeseran perhatian khalayak dari konstruksi tekstual dan ideologis subjek. Penelitian yang dilakukan oleh Eve Ng (2020) dan Rozarina Bakher (2021) mengacu pada posisi subjek secara sosial dan historis. Dimana etnografi selalu berkaitan dengan mempertimbangkan ruang online (*cyber space*).

Teknologi yang berkembang dengan sangat pesat, mengubah cara orang mengakses berita lokal dan global, terhubung dengan orang lain, membentuk komunitas, bahkan memalsukan identitas atau menjadi pribadi yang berbeda dari kebenaran (Widyaswari, dkk. 2018, Hlm. 113). Ruang siber tidak lagi berada di pinggiran kehidupan, tetapi sangat penting dan secara fundamental mengubah cara orang di seluruh dunia melakukan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. *Email*, pesan teks, dan posting *facebook* menggantikan surat tulisan tangan. Masyarakat Indonesia telah memasuki era baru yaitu era informasi dengan proses perubahan sosial

global. Perubahan ini disebabkan oleh transisi dari masyarakat industri lama ke masyarakat jaringan global yang sedang berkembang. Aktivitas digital dalam masyarakat kontemporer atau masyarakat informasi di Indonesia sebagai identitas digital dengan adanya aktivitas digital telah muncul dengan tujuan yang sama. Teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang pesat pada tahun 1990-an khususnya perkembangan teknologi jaringan (*networking*) dapat menghubungkan semua informasi dari seluruh pelosok dunia. Blog dan situs web adalah sumber informasi yang lebih umum daripada majalah dan surat kabar cetak. *Twitter* memungkinkan orang untuk memposting pembaruan secara instan (*timeline microblog*) (Abdurahman, dkk. 2020, Hlm. 97).

Social society menimbulkan adanya era transformasi digital dimana segala kegiatan dalam kehidupan masyarakat berjalan humanis dengan berbasis teknologi. Transformasi digital ini telah merubah kebiasaan masyarakat menjadi serba digital, dengan demikian masyarakat mempunyai kebiasaan baru yang tidak dapat dilepaskan dari segala yang terintegrasi dengan elektronik. Platform yang sering digunakan *sosial society* ini adalah media sosial. Hal ini merupakan suatu pembaharuan dari era sebelumnya yang dominan teknologi namun menghapus kerja manusia (Siregar, dkk. 2021, Hlm. 256). Penggabungan ruang fisik (dunia nyata) dengan media elektronik ini mengacu pada ruang digital dimana masyarakat dapat mengakses dan membagikan suatu data untuk diinformasikan kepada yang lainnya. Salah satu penggabungan ini biasa kita sebut dengan media sosial.

Media sosial dapat digunakan oleh berbagai kalangan baik usia muda, remaja maupun dewasa sehingga semua orang dapat berekspresi sesuai dengan yang diinginkan. Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi turut berkontribusi terhadap pembentukan sebuah kebiasaan baru yang mampu menggeser kebutuhan hidup manusia. Terutama, dengan adanya peran media sosial yang sangat besar, hal tersebut dapat dibuktikan dengan Laporan dari Tetra Pak Index 2017 bahwasanya sekitar 132 juta pengguna internet di Indonesia, sebesar 40% adalah pengguna media sosial. Persentase ini jauh lebih besar dibandingkan dengan tahun 2016. Peningkatan pengguna internet di Indonesia ini diikuti oleh pertumbuhan pengguna aktif di media sosial sebesar 34% dengan rata – rata intensitas penggunaan 4 jam dalam sehari (Yudhianto, 2017, Hlm. 87).

Tingkat signifikansi penetrasi media sosial di Indonesia, dapat menjadi sebuah bukti seberapa besarnya pengaruh internet dan media sosial di dalam kehidupan masyarakat. Menurut laporan Menurut laporan (APJII) Asosiasi Penyelenggara Jasa internet bahwa pada tahun 2017 pengguna internet telah mencapai 143,26 juta dari total penduduk 262 juta jiwa (Ayuwaragil, 2018, Hlm. 107). Data terbaru dari laporan *We Are Social* tahun 2018, sebesar 132,7 juta jiwa menjadi pengguna aktif media sosial di Indonesia (Anwar, R. 2017, Hlm. 53).

Instagram merupakan salah satu media sosial yang sering digunakan dan memiliki jumlah pengguna terbanyak dikalangan masyarakat. Media sosial ini merupakan salah satu aplikasi yang berfokus pada pengambilan foto dan berbagi unggahan foto, yang dirilis pada 6 Oktober 2010 (Lindawati. dkk, 2015, p. 76). Data yang dirilis oleh lembaga riset Taylor Nelson Sofres (TNS) menyatakan bahwasebesar 59% pengguna aktif media sosial berusia 18-24 tahun, sebanyak 30% berusia 25-34 tahun, dan sebanyak 11% ditempati oleh pengguna berusia 34- 44 tahun (Hasan, 2016, Hlm. 287).

Setiap individu yang melakukan pendaftaran diri di *Instagram*, kemudian akan memiliki profil, di mana pada profil tersebut dilengkapi dengan jumlah “Pengikut” dan “Mengikuti” yang merepresentasikan jumlah pengguna yang diikuti ataupun mengikuti pengguna (Setiawan, 2017, Hlm. 26). Jumlah pengguna yang “Diikuti” dan “Mengikuti” itu kemudian memberikan pengaruh terhadap jumlah orang yang menyukai unggahan kita, kemudian menjadikan *Instagram* sebagai platform visual yang digunakan sebagai tempat berinteraksi di media sosial.

Media sosial memiliki dampak besar bagi kehidupan masyarakat yang bersifat positif dan negatif yang dapat mendukung ataupun menghambat kehidupan individu atau kelompok tersebut. Hal itu dikarenakan lebih terfokusnya masyarakat dengan kehidupan yang ada di media sosial tanpa memperhatikan kehidupan di dunia nyata. Media sosial memiliki peranan penting dalam segi akademik yang dapat memberikan kemudahan bagi anak dan remaja dalam menyelesaikan tugas sekolah. Media sosial juga memiliki sisi lain yang dapat berdampak buruk bagi anak dan remaja dengan mengakses informasi yang dapat membahayakan kehidupan mereka (Velasco, 2020, Hlm. 86). Kemampuan yang dimiliki oleh media sosial yakni informasi yang tersebar dengan cepat dan luas dan pemilik informasi tidak dapat menghapus atau menarik kembali informasi yang telah menyebar di masyarakat.

Banyak kegiatan dan aktivitas masyarakat sekarang ini yang diekspresikan melalui media sosial, seperti yang banyak dilakukan oleh generasi millennial ketika mendapatkan suatu berita ataupun melihat suatu unggahan yang sedang viral. Makamereka tidak segan untuk membagikan unggahan tersebut kepada publik karena rasa ketergantungan dalam menggunakan gadget dan diposting di media sosial. Kemunculan teknologi baru dapat menghasilkan serangkaian dinamika konsumsi baru yang menjadikan generasi millennial tidak lepas dari aktivitasnya pada media sosial. Media sosial juga dimanfaatkan untuk mencari informasi mulai dari gaya hidup, ilmu pengetahuan setra untuk mengeksplor kegiatan sehari-harinya di media sosial (Soemari. dkk, 2020, Hlm. 66).

Media sosial menjadi platform berbagi dan diskusi yang bergantung

kepada *mobile* dan *web-based* yang dapat memodifikasi konten yang sudah tersedia di media sosial (Setiawan, 2017, Hlm. 21). BPS (Badan Pusat Statistik) mencatat sebanyak 160 juta orang sebagai pengguna media sosial. Sehingga melihat dari banyaknya pengguna media sosial di Indonesia maka tak heran jika remaja saat ini menggunakan media sosial sebagai sebuah wadah untuk mengekspresikan dirinya dan mengembangkan isu yang sedang viral di masyarakat. Selain didorong dengan kemajuan digital ekspresi yang dilakukan oleh remaja di media sosial pun didorong oleh adanya demokratisasi dan kebebasan pers di media sosial. Sehingga hal tersebut berpotensi menimbulkan perilaku *cancel culture*.

Cancel culture merupakan salah satu bagian dari *pop culture*, yang mulai ada sejak berkembangnya digitalisasi dan media sosial. Seorang atau lembaga yang mengalami *cancelled* dapat dikatakan bahwa ia telah mengalami sanksi sosial secara informal oleh masyarakat melalui dunia digital. Perilaku *cancelling* yang dilakukan oleh publik yakni diantaranya melakukan boikot, membuat petisi, dan *unfollow* di media sosial (Holman, 2020, Hlm. 72).

Hadirnya digitalisasi dan media sosial berpotensi untuk menimbulkan perilaku *cancel culture*, dimana sanksi sosial ini diberikan secara informal kepada seorang atau lembaga yang bermasalah melalui media digital. Pemboikotan, membuat petisi, dan unfollow di media sosial merupakan salah satu perilaku *cancelling* yang ada di media sosial. Seorang remaja yang sedang mencari jati diri cenderung untuk mengikuti tren yang sedang ada ditambah dengan diwadahi media sosial merubah bentuk penyampaian ekspresi yang awalnya secara langsung sekarang menggunakan media sosial. Walaupun masih banyak penyampaian ekspresi secara langsung yang dilakukan oleh remaja seperti memberikan pendapat, tersenyum, berbicara namun tidak sedikit orang khususnya generasi millennial menggunakan media sosial untuk menyalurkan aspirasi, kritikan, yang dikenal dengan nama *cancel culture*.

Cancel culture ini merupakan suatu bentuk komunikasi digital dimana penyampaian aspirasi dan kritikan dilakukan melalui media sosial dengan membuat aksi tagar (#) atau membuat petisi. *Cancel culture* yang terjadi di Indonesia sudah sangat beragam contohnya tagar yang dibuat di *twitter* #Tangkapyaqut.

Gambar 1.1 **Fenomena *Cancel Culture***



Tagar #TangkapYaqut ini bermula dari pembicaraan yang dilontarkan oleh Menteri Agama mengenai suara toa mesjid dan membandingkan suara adzan dengan suara gonggongan hewan, sehingga hal ini membuat resah bagi masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama islam. Selain itu ada juga tagar #Tolakpenundaanpemilu yang berencana akan ditundanya pemilu tahun 2024 membuat masyarakat mulai memunculkan tagar ini. Selain itu juga banyak tagar lain yang sudah beredar di masyarakat seperti #TolakSifulJamil #boikotayutingting dan tagar/petisi lainnya yang beredar di media sosial.

Gambar 1.2
Fenomena *Cancel Culture*



Sejalan dengan hal tersebut, adanya perilaku *cancel culture* ini merupakan suatu bentuk demokrasi yang dilakukan oleh masyarakat dan diikuti oleh remaja di Kota Bandung dimana dengan adanya kebebasan dan kepedulian remaja terhadap isu yang terjadi maka perilaku *cancel culture* ini semakin besar. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai perilaku *cancel culture* dengan judul **“Pengaruh *Social Society Expression* Melalui Media Digital Terhadap Perilaku *Cancel Culture* Remaja Di Kota Bandung”**. Hal tersebut

penting untuk diteliti karena dengan berkembangnya media sosial ternyata menimbulkan suatu bentuk ekspresi diri yang baru dan tanpa disadari hal itu berpotensi untuk menimbulkan perilaku *cancel culture* di media sosial.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini terkait *social society expression* melalui media digital dan perilaku *cancel culture* remaja di Kota Bandung. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka masalah ini akan diuraikan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Seberapa besar *social society expression* melalui media sosial yang dilakukan oleh remaja di Kota Bandung?
2. Seberapa besar perilaku *cancel culture* yang dilakukan oleh remaja di Kota Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh *social society expression* melalui media digital terhadap perilaku *cancel culture* remaja di Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai *social society expression* melalui media digital dan perilaku *cancel culture* remaja di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Selain tujuan umum di atas, penelitian ini memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai, yaitu:

1. Seberapa besar *social society expression* melalui media digital yang dilakukan oleh remaja di kota Bandung.
2. Seberapa besar perilaku *cancel culture* yang dilakukan oleh remaja di Kota Bandung.
3. Pengaruh *social society expression* melalui media digital terhadap perilaku

cancel culture remaja di Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian mampu memberikan pemahaman dalam menerapkan konsep dan *social society expression* melalui media digital dan perilaku *cancel culture* di masyarakat terhadap fenomena yang terjadi khususnya dalam mata kuliah Masyarakat Digital yang sangat erat kaitannya dengan media sosial.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Hasil dari penelitian ini mampu memberikan pemahaman bagi

seluruh mahasiswa dan stakeholder Universitas Pendidikan Indonesia terhadap pemahaman terkait pengaruh *social society expression* melalui media digital terhadap perilaku

cancel culture yang nantinya mampu dijadikan pertimbangan atau sumbangsih data dalam merumuskan suatu kebijakan. Data yang diperoleh dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi pemerintah dalam mengatasi perilaku *cancel culture* di media sosial.

1.4.3 Manfaat Aksi Sosial

Hasil dari penelitian ini mampu menjadi data pendorong gerakan sosial bagi kelompok masyarakat terkait dengan pengaruh *social society expression* melalui media digital terhadap perilaku *cancel culture* remaja di Kota Bandung.

1.4.4 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti, penelitian tentang pengaruh *social society expression* melalui media digital terhadap perilaku *cancel culture* remaja di Kota Bandung mampu menjadikan peneliti dapat lebih mendalami suatu konsep tentang fenomena ini.
2. Bagi Masyarakat, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi masyarakat luas tentang *social society expression* melalui media digital dan perilaku *cancel culture*.
3. Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi, hasil penelitian ini menambah suatu kajian tentang pengaruh *social society expression* melalui media digital terhadap perilaku *cancel culture* remaja di Kota Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini bertujuan untuk membuat skripsi tersusun secara sistematis, dan dapat memudahkan pembaca dalam menyerap informasi yang tertuang di dalamnya. Skripsi ini terdiri dari lima bab yang dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I: Merupakan bagian awal skripsi yang terdiri dari enam bagian, yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II: Berisi mengenai kajian pustaka yang berkaitan dengan teori-teori mengenai masalah yang sedang diteliti melalui sumber-sumber seperti buku, jurnal, skripsi, dan literatur resmi atau ilmiah lainnya, yang bermuatan dokumen atau data yang mendukung dalam penelitian yang dilakukan peneliti.
3. BAB III: Metode penelitian, di mana pada bab ini peneliti memaparkan mengenai lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan penelitian yang digunakan oleh peneliti.

4. BAB IV: Bab yang memaparkan analisis data mencakup penemuan di lapangan yang berisi deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.
5. BAB V: Merupakan Bab penutup yang berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi berupa simpulan dan saran atas permasalahan yang telah diselaraskan dan dikaji di dalam penelitian skripsi