

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Hasil riset memperlihatkan bahwa pertumbuhan penggunaan Internet di Indonesia terus meningkat. Jika di tahun 2010 lalu rata-rata penetrasi penggunaan Internet di kota urban Indonesia masih berkisar diantara 30 hingga 35 persen, di tahun 2011 ini ditemukan oleh *MarkPlus Insight* bahwa angkanya sudah di kisaran 40 hingga 45 persen. Hasil riset, yang dirilis oleh Majalah *Marketeers* ini, dilakukan oleh *MarkPlus Insight* terhadap 2161 pengguna Internet di Indonesia memberikan gambaran jelas mengenai tren penggunaan Internet di Indonesia. Menurut *MarkPlus Insight*, jumlah pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2011 ini sudah mencapai 55 juta orang, meningkat dari tahun sebelumnya di angka 42 juta (TeknoKompas).

Menurut Direktur *Eksekutif The Political Literacy Institute*, Gun Gun Haryanto, ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap meningkatnya penggunaan internet di Indonesia. Pertama, internet menjadi sebuah media baru yang revolusioner di dunia, karena merupakan "*perkawinan*" antara media cetak, audio dan video yang menawarkan komunikasi dua arah. Kedua, Indonesia juga terpengaruh oleh dinamisasi penggunaan internet yang terjadi di Asia. Jika pada tahun 2000 pengguna internet di Asia kurang lebih hanya 114.304.000 pengguna, maka pada 2011 menjadi 932.393.209 dari jumlah

populasi 3.879.740.877. Ketiga, pertumbuhan internet yang cepat di Indonesia. Menurut versi *InternetWorldstar*, jumlah pengguna internet pada 2011 sebanyak 39,6 juta. Meskipun dari data Kementerian Komunikasi dan Informatika, jumlah pengguna sudah berada dikisaran 45 juta. Sementara lembaga riset *Business Monitor Internasional*, memprediksi pengguna internet di Indonesia akan mencapai 153 juta pada 2014. Lonjakan pesat dalam tiga tahun ke depan, sangat beralasan apabila melihat *trend* yang berkembang pesat di semua segmen baik dari sisi teknologi perangkat maupun konten. Situs jejaring sosial maupun weblog internet, kini sama-sama menunjukkan perannya yang menguat untuk menjadi ruang publik bagi komunitas virtual (AntaraNews).

Maraknya penggunaan internet di Indonesia tentu membawa pengaruh pada sistem interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Komunitas virtual pun semakin berkembang menjadi media interaksi baru bagi masyarakat Indonesia. Sebagai media interaksi sosial yang baru, internet juga menawarkan kesempatan bagi pengguna untuk mengembangkan hubungan pribadi dengan orang lain, bahkan berbagi identitas (Rheingold, 1993; Walthier, 1995). Saat ini ada beragam jenis komunitas virtual yang dapat kita jumpai. Mulai dari komunitas virtual yang terbentuk melalui jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, Blog, You Tube, Koprol, dan Kaskus hingga komunitas virtual yang sengaja diciptakan dengan menggunakan domain tertentu seperti halnya Komunitas *Backpacker* Indonesia.

Komunitas *Backpacker* Indonesia adalah sebuah komunitas virtual yang mewadahi para pecinta *backpacking* dan *travelling*. Jika dahulu komunitas selalu identik dengan sekelompok orang yang berkumpul bersama untuk mengadakan pertemuan tatap muka dalam suatu kegiatan tertentu, namun sekarang tidaklah demikian. Sekelompok orang bisa saja tergabung dalam suatu komunitas, meskipun tidak terjadi pertemuan tatap muka di antara mereka, hal inilah yang disebut dengan komunitas virtual. Komunitas virtual atau yang biasa disebut dengan komunitas online adalah sekelompok orang yang menggunakan internet sebagai media utama dalam berkomunikasi dan tidak mengandalkan pertemuan langsung secara fisik (Jasmadi, 2008).

Berawal dari sebuah forum di *mailing list* kini *Backpacker* Indonesia telah berkembang menjadi komunitas yang memiliki sebuah misi. Dan misi yang sedang dikembangkan oleh Komunitas *Backpacker* Indonesia adalah misi pengenalan budaya lokal melalui adanya “rumah singgah”. Dimana rumah singgah merupakan suatu sarana untuk saling memfasilitasi antar sesama anggota komunitas yang membutuhkan tempat bersinggah atau penginapan saat sedang dalam perjalanan. Melalui rumah singgah pulalah setiap anggota komunitas berkesempatan untuk memperkenalkan budaya lokal di daerahnya masing-masing kepada anggota lainnya yang sedang bersinggah.

Sehubungan dengan misi itulah, maka perlu dikembangkan jaringan sosial diantara para anggotanya guna mendorong kemampuan kolektif untuk

mencapai kepentingan bersama, sehingga dapat terbangun kekompakan dan solidaritas dalam suatu komunitas (Badarudin, dalam Nasution, 2005). Suparlan (1982) mendefinisikan jaringan sosial sebagai suatu pengelompokan yang terdiri atas sejumlah orang yang masing-masing memiliki identitas tersendiri dan dihubungkan antara satu dengan lainnya melalui hubungan sosial yang ada, sehingga mereka dapat dikelompokkan sebagai suatu kesatuan sosial.

Hubungan sosial merupakan hasil dari interaksi (rangkaian tingkah laku) yang sistematis antara dua orang atau lebih. Suatu hubungan sosial akan ada jika tiap-tiap orang dapat meramalkan secara tepat macam tindakan yang akan datang dari pihak lain terhadap dirinya (Spradley dan McCurdy, 1972). Disebut sistemik karena terjadi secara teratur dan berulang kali dengan pola yang sama (Spradley dan McCurdy, 1975). Pola dari interaksi inilah yang kemudian membentuk jaringan sosial dalam komunitas. Hubungan sosial yang positif dalam suatu komunitas hanya akan dapat terwujud apabila terdapat penerimaan sosial yang tinggi diantara para anggotanya.

Dimana penerimaan menurut Tailor (dalam Rakhmat, 1999) adalah kemampuan individu untuk berhubungan dengan orang lain, tanpa menilai dan tanpa mengendalikan. Menerima adalah sikap yang dapat melihat orang lain sebagai individu, sebagai manusia yang patut dihargai. Sedangkan Hurlock (1973) mendefinisikan penerimaan sosial sebagai suatu keadaan

dimana keberadaan seseorang ditanggapi secara positif oleh orang lain dalam suatu hubungan yang dekat dan hangat dalam suatu kelompok.

Rizal Rakhmat (2011), selaku administrator dari *BackpackerIndonesia[dot]com*, mengatakan bahwa di dalam Komunitas *Backpacker* Indonesia terdapat bermacam-macam pola interaksi antar anggota terkait dengan penerimaan sosialnya. Rizal (2011) mengklasifikasikan anggota Komunitas *Backpacker* Indonesia ke dalam empat kategori menurut pola interaksinya. Pertama, anggota yang sangat aktif, yakni mereka yang menjalin interaksi cukup baik dengan anggota yang lainnya baik secara virtual maupun riil, seperti mengikuti *gathering*, bertukar informasi, menjadi *tour guide*, hingga menyediakan rumah singgah. Kedua, anggota aktif yang memiliki karakteristik yang sama dengan anggota yang sangat aktif, hanya saja mereka belum bersedia menyediakan rumah singgah. Ketiga, anggota aktif *cyber*, yakni mereka yang sangat aktif berinteraksi di dunia maya namun pasif berinteraksi secara langsung. Keempat adalah anggota semu, yakni mereka yang mendaftarkan diri pada *BackpackerIndonesia[dot]com* namun jarang sekali berinteraksi dengan anggota lainnya baik secara virtual maupun riil (*intake interview*, 2011). Padahal, untuk mewujudkan misi pengenalan budaya lokal melalui adanya “rumah singgah” di dalam komunitas, diperlukan adanya penerimaan sosial yang tinggi diantara para anggotanya.

Salah satu kondisi yang menyebabkan individu diterima oleh lingkungan sosialnya adalah sifat kepribadian yang dapat menimbulkan penyesuaian sosial yang baik seperti jujur, setia, tidak mementingkan kepentingan diri sendiri, dan ekstraversi (Hurlock, 1973). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Johnson (1990) menyatakan bahwa individu yang mampu mengungkapkan diri secara tepat terbukti lebih mampu menyesuaikan diri (adaptif), lebih percaya diri, lebih kompeten, ekstrovert, dapat diandalkan, lebih mampu bersikap positif dan percaya pada orang lain, lebih objektif serta terbuka.

Sebagai sebuah komunitas virtual, proses interaksi yang terjadi dalam Komunitas *Backpacker* Indonesia, tentu berbeda dengan proses interaksi yang terjadi pada komunitas riil. Lingkungan virtual memungkinkan individu untuk terlibat dalam strategi persentasi diri yang lebih aktif, yakni dengan membuat, memodifikasi, dan mengedit pesan tentang diri (Walther dan Burgoon dalam Park, 2009). Interaksi sosial yang terjadi pada dunia maya memberikan kesempatan kepada individu untuk mengelola ambiguitas strategi serta melakukan aktivitas manajemen kesan (*impression management*) dengan tujuan untuk menciptakan dan memelihara sebuah kesan stabil dan positif tentang diri sendiri yang dapat mempengaruhi persepsi orang lain dalam interaksi sosial.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa di dalam lingkungan virtual, setiap orang bebas untuk menampilkan diri seperti

apa yang diinginkan serta bebas pula menginterpretasi penampilan diri seseorang yang ditampilkan melalui dunia maya. Sehingga, penulis memutuskan untuk menggunakan konsep keterbukaan diri dengan kepercayaan terhadap dunia maya sebagai *intervening variable* untuk meneliti tentang penerimaan sosial yang dimiliki oleh anggota komunitas tersebut.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas dapat dilihat *das sein* serta *das sollen* dari penelitian ini. *Das sein* dari penelitian ini terletak pada pola interaksi yang terjadi diantara anggota Komunitas *Backpacker* Indonesia. Sebagai sebuah komunitas virtual yang bersifat *fluid*, siapapun bisa dengan mudah bergabung dalam komunitas ini. Sehingga interaksi yang terjadi diantara para anggotanya pun sangat beragam. Ada beberapa diantara mereka yang menghendaki untuk benar-benar menjadi anggota dari komunitas ini dengan menjalin interaksi secara langsung dengan para anggota lainnya, namun ada juga beberapa diantara mereka yang hanya memanfaatkan forum komunitas ini sebagai media untuk mencari informasi tanpa disertai keinginan untuk berinteraksi dengan anggota lainnya (*intake interview*, 12 Desember 2011).

Sebagai sebuah komunitas, *Backpacker* Indonesia tentu menginginkan terwujudnya hubungan sosial yang positif diantara para anggotanya guna mengembangkan jaringan sosial. Hal ini berkaitan dengan misi pengenalan budaya lokal yang sedang dikembangkan oleh komunitas ini melalui adanya

“rumah singgah”. Dimana tujuan diadakannya “rumah singgah” ini adalah untuk saling memfasilitasi antar sesama anggota komunitas yang membutuhkan tempat bersinggah atau penginapan saat sedang dalam perjalanan. Melalui “rumah singgah” pulalah setiap anggota komunitas berkesempatan untuk memperkenalkan budaya lokal di daerahnya masing-masing kepada anggota lain yang bersinggah. Namun sayangnya, tidak semua anggota dari komunitas ini turut berpartisipasi mengembangkan misi tersebut. Bahkan ada beberapa diantara yang tidak menghendaki terjadi interaksi secara langsung dengan para anggota yang lainnya (*intake interview*, 12 Desember 2011). Disinilah penerimaan sosial turut berperan dalam mewujudkan hubungan sosial yang positif guna mengembangkan jaringan sosial dalam suatu komunitas.

Penerimaan sosial menurut Hurlock (1973) adalah suatu keadaan dimana keberadaan seseorang ditanggapi secara positif oleh orang lain dalam suatu hubungan yang dekat dan hangat dalam suatu kelompok. Sedangkan menurut Leary (2010), penerimaan sosial berarti adanya sinyal dari orang lain yang ingin menyertakan seseorang untuk tergabung dalam suatu relasi atau kelompok sosial. Salah satu kondisi yang menyebabkan individu diterima oleh lingkungan sosialnya adalah sifat kepribadian yang dapat menimbulkan penyesuaian sosial yang baik seperti jujur, setia, tidak mementingkan diri sendiri dan ekstraversi (Hurlock, 1980). Individu yang mampu mengungkapkan diri secara tepat terbukti lebih mampu menyesuaikan diri



(adaptif), lebih percaya diri, lebih kompeten, ekstrovert, dapat diandalkan, lebih mampu bersikap positif dan percaya pada orang lain, lebih objektif dan terbuka (Johnson, 1990).

Namun, dalam konteks komunitas virtual, terdapat variabel mediasi yakni kepercayaan terhadap dunia maya, pada hubungan antara keterbukaan diri dengan penerimaan sosial. Karena lingkungan virtual memungkinkan individu untuk terlibat dalam strategi presentasi diri yang lebih aktif, yakni dengan membuat dan memodifikasi pesan tentang diri (Walther dan Burgoon dalam Park, 2009).

### **1.3. Signifikansi Penelitian**

Penerimaan sosial merupakan pembahasan yang telah sering dikupas dalam jurnal-jurnal psikologi luar negeri. Penelitian mengenai penerimaan sosial yang ditemukan oleh penulis, lebih banyak dilakukan dalam konteks *disability*. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Elias Mpfu (2003) dalam jurnal yang berjudul *Enhancing Social Acceptance with Physical Disabilities: effect of role salience, peer interaction, and academic support interventions*.

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui efektifitas program dasar sekolah dalam meningkatkan penerimaan sosial pada remaja awal dengan ketidakmampuan fisik yang terdapat pada salah satu sekolah daerah Zimbabwe. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa intervensi dari interaksi teman sebaya ternyata lebih efektif bila dibandingkan dengan interaksi peran

kesetaraan dan dukungan akademis dalam meningkatkan status sosial bagi siswa penyandang cacat fisik. Intervensi yang melibatkan peran kesetaraan adalah efektif dalam meningkatkan status sosial yang dirasakan oleh siswa.

Penelitian lainnya yang menggunakan konsep penerimaan sosial adalah penelitian yang dilakukan oleh C. Nathan DeWall, Kathleen D. Vohs, dan Roy F. Baumeister (2008) dalam jurnal yang berjudul *Stated With Belonginess? Effect of Acceptance, Rejection, and Task Framing on Self-Regulatory Performance*. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab efek dari penerimaan sosial dan *social exclusion* dalam kinerja *self regulatory*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa peranan penerimaan sosial dan *social exclusion* dalam kinerja *self regulatory* seseorang bergantung terhadap kesempatan pada penerimaan di masa depan. Penelitian ini juga menunjukkan betapa pentingnya penerimaan sosial dalam memenuhi kebutuhan dasar manusia serta sebagai motivasi yang kuat untuk membangun dan memelihara hubungan sosial yang positif (Baumeister dan Leary, 1995).

Sejalan dengan hasil penelitian tersebut serta pendapat yang dikemukakan oleh Baumesiter dan Leary, dalam penelitian penulis menggunakan konsep penerimaan sosial pada komunitas virtual yang terbangun melalui hubungan sosial. Sebagai sebuah komunitas virtual yang bersifat fluid dengan keanggotaan yang sangat fleksibel, Komunitas *Backpacker* Indonesia memerlukan jaringan sosial melalui hubungan sosial yang positif.

Komunitas *Backpacker* Indonesia adalah sebuah komunitas virtual yang mewadahi para pecinta *backpacking* dan *travelling*. Untuk bergabung dalam komunitas ini tidak ada syarat tertentu yang harus dipenuhi, sehingga keanggotaannya bersifat *fluid*. Soekanto (2000, 76-77) mengatakan bahwa terdapat beberapa bentuk hubungan di setiap komunitas yaitu kerjasama (*co-operation*), persaingan (*competition*), pertentangan (*conflict*) serta akomodasi (Soekanto, 2000: 76-77).

Hubungan sosial merupakan hasil dari interaksi (rangkaian tingkah laku) yang sistematis antara dua orang atau lebih. Suatu hubungan sosial akan ada jika tiap-tiap orang dapat meramalkan secara tepat macam tindakan yang akan datang dari pihak lain terhadap dirinya (Spradley dan McCurdy, 1972). Disebut sistemik karena terjadi secara teratur dan berulang kali dengan pola yang sama (Spradley dan McCurdy, 1975). Pola dari interaksi inilah yang kemudian membentuk jaringan sosial dalam komunitas. Hubungan sosial yang positif dalam suatu komunitas hanya akan dapat terwujud apabila terdapat penerimaan sosial yang tinggi diantara para anggotanya. Disebabkan oleh hal tersebut, maka penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Dalam batasan masalah, penulis memfokuskan pada penerimaan sosial dalam konteks Komunitas *Backpacker* Indonesia. Konsep penerimaan sosial yang digunakan adalah suatu kesediaan individu untuk menerima kehadiran orang lain dan melibatkan mereka dalam suatu interaksi sosial guna

mengembangkan relasi sosial yang positif. Penerimaan sosial sangat berperan dalam menciptakan hubungan sosial yang positif guna mengembangkan jaringan sosial dalam suatu komunitas. Sebuah komunitas, idealnya memiliki jaringan sosial yang luas di antara para anggotanya. Jaringan sosial adalah salah satu upaya untuk mencapai tujuan bersama melalui pemanfaatan sumber daya dalam suatu komunitas maupun masyarakat.

Salah satu yang kondisi yang menyebabkan individu diterima oleh lingkungan sosialnya adalah sifat kepribadian yang menimbulkan penyesuaian sosial yang baik, seperti jujur, setia, tidak mementingkan kepentingan diri sendiri, dan ekstraversi (Hurlock, 1980). Individu yang mampu mengungkapkan diri secara tepat terbukti lebih mampu menyesuaikan diri (adaptif), lebih percaya diri, lebih kompeten, ekstrovert, dapat diandalkan, lebih mampu bersikap positif dan percaya pada orang lain, lebih objektif dan terbuka (Johnson, 1990). Sehingga penulis memilih konsep keterbukaan diri sebagai variabel independen dalam penelitian ini. Keterbukaan diri ialah kesediaan individu dalam mengungkap informasi yang bersifat pribadi tentang diri sendiri kepada orang lain secara sukarela dalam rangka mengembangkan kedekatan (*intimacy*) terhadap lawan interaksinya.

Akan tetapi, proses interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual, tentu berbeda dengan proses interaksi yang terjadi pada komunitas tradisional. Proses interaksi dalam komunitas virtual tidak mensyaratkan terjadinya pertemuan tatap muka, sehingga lingkungan virtual memungkinkan individu

untuk terlibat dalam strategi persentasi diri yang lebih aktif, yakni dengan membuat, memodifikasi, dan membuat pesan tentang diri (Walther dan Burgoon dalam Park, 2009). Dalam lingkungan virtual seseorang bebas menampilkan diri serta mempersepsikan penampilan diri orang lain menurut kepercayaan dan keyakinan yang dimilikinya. Sehingga, penulis menambahkan kepercayaan terhadap dunia maya sebagai *intervening variable* dalam meneliti pengaruh antara keterbukaan diri terhadap penerimaan sosial pada konteks penelitian ini. Dimana kepercayaan terhadap dunia maya merupakan suatu kesediaan individu yang disertai dengan harapan dan keyakinan untuk menggantungkan hidupnya pada keberadaan dunia maya sebagai sarana untuk melakukan interaksi sosial.

### **1.5. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka masalah dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh keterbukaan diri terhadap penerimaan sosial pada anggota komunitas *Backpacker* Indonesia regional Surabaya?
2. Apakah terdapat pengaruh kepercayaan pada dunia maya terhadap penerimaan sosial pada anggota komunitas *Backpacker* Indonesia regional Surabaya?
3. Apakah terdapat pengaruh keterbukaan diri terhadap penerimaan sosial pada anggota komunitas *Backpacker* Indonesia regional Surabaya dengan kepercayaan terhadap dunia maya sebagai *intervening variable*?"

## **1.6. Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh keterbukaan diri terhadap penerimaan sosial pada anggota komunitas *Backpacker* Indonesia regional Surabaya.
2. Untuk menganalisis kepercayaan pada dunia maya terhadap penerimaan sosial pada anggota komunitas *Backpacker* Indonesia regional Surabaya
3. Untuk menganalisis pengaruh keterbukaan diri terhadap penerimaan sosial pada anggota komunitas *Backpacker* Indonesia regional Surabaya dengan kepercayaan terhadap dunia maya sebagai *intervening variable*.

## **1.7. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dirancang untuk mencapai manfaat yang terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

### **1.7.1. Manfaat Teoritis**

- a. Menyumbangkan pemikiran tentang teori keterbukaan diri, penerimaan sosial, dan kepercayaan terhadap dunia maya dalam konteks disiplin ilmu psikologi sosial dan komunitas.
- b. Memperkaya dan memperkuat khasanah teori tentang penerimaan sosial dalam komunitas virtual.

### **1.7.2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

1. Menyumbangkan pemahaman kaitan antara keterbukaan diri dan kepercayaan terhadap dunia maya dengan penerimaan sosial pada komunitas virtual secara luas guna mengembangkan jejaring sosial pada komunitas *Backpacker* Indonesia.
2. Dapat dijadikan sebagai suatu wacana serta literatur aplikatif untuk mengatasi permasalahan mengenai penerimaan sosial yang terjadi pada Komunitas *Backpacker* Indonesia.