

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian mengenai peran media sosial yang berkaitan dengan representasi diri telah banyak dilakukan oleh para peneliti sosial, baik dalam bidang ilmu komunikasi, bahasa, teknologi maupun sosiologi. Segala sesuatu yang ada di dalam media sosial, seolah diterima secara utuh tanpa mengetahui kebenarannya. Media sosial juga berperan sebagai media untuk membentuk konsep diri bagi seseorang. Konsep diri merupakan cara pandang seseorang terhadap dirinya. Menurut Cooley konsep diri meliputi hubungan antara kesadaran dirinya serta pandangan orang lain mengenai dirinya, yang disebut dengan teori (*looking-glass self*) cermin diri (Saliyo 2016). Orang lain berposisi sebagai cermin yang memantulkan evaluasi diri dari seseorang melalui interaksi simbolis antara individu dengan individu atau dengan individu dengan kelompok (Rifyana 2016).

Era digital merupakan tempat berkembangnya berbagai macam teknologi yang mempermudah kehidupan manusia, salah satunya adalah telepon pintar atau *smartphone*. Sejak manusia bangun hingga tidur lagi, telepon pintar seperti telah melekat dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Teknologi juga tidak terlepas dari adanya internet sebagai seperangkat alat komunikasi yang saling berhubungan. Melalui jejaring internet, muncul berbagai aplikasi media sosial yang memudahkan manusia untuk berinteraksi tanpa mengenal jarak dan waktu.

Media sosial dapat digunakan masyarakat sebagai alat untuk berbagi atau bertukar informasi. Melalui aplikasi-aplikasi yang telah tersedia, seseorang dapat membagikan objek berupa ucapan, tulisan, gambar, ilustrasi, audio visual, maupun bahan komunikasi yang lain (Lackovic 2018). Kehidupan tanpa batas yang ditawarkan oleh media sosial memudahkan seseorang untuk mempresentasikan dirinya. Cara mengaksesnya pun mudah, dengan menuliskan biodata di kolom pendaftaran dan memasukkan kata sandi, seseorang dapat secara langsung menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada, baik digunakan untuk berbagi konten atau berinteraksi dengan orang lain secara *online* maupun *offline* (Tian 2017).

Menurut Castells, teknologi digital seperti media sosial yang ada di masyarakat telah memainkan peran utamanya dalam menciptakan struktur sosial baru, ekonomi global dan budaya interaksi secara maya (*virtual culture*), serta dalam karyanya ia pun mengakui bagaimana pentingnya teknologi dalam kehidupan masyarakat kontemporer (Lupton 2015). Fasilitas yang ditawarkan oleh media sosial inilah yang memberi ruang kepada individu untuk berusaha menunjukkan citra dirinya melalui simbol-simbol tertentu, misalnya melalui foto yang di reproduksi dari waktu ke waktu menjadi representasi makna ataupun pesan. Selanjutnya, makna atau pesan merefleksikannya dengan kode-kode, nilai-nilai, dan keyakinan atas kebudayaan secara keseluruhan (Rifyana 2016).

Dunia digital selalu memberikan inovasi yang semakin mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas mayanya. Perkembangan ini dapat dilihat dari semakin banyaknya macam aplikasi yang mempengaruhi perilaku penggunanya. Saat ini, media sosial menjadi ruang digital yang menciptakan sebuah ruang kultural (Ayun 2015). Apabila dilihat dalam perspektif sosiologi, media sosial merupakan sebuah candu, yang menyebabkan manusia mengedepankan sisi individualistisnya. Di dalam kehidupan sosial, perilaku seperti ini akan membuat individu jauh dari lingkungan sosialnya. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan dampak perubahan sosial yang signifikan terhadap para pengguna. (Amanda n.d.).

Media sosial merupakan tempat untuk melangsungkan bentuk konsep diri atau pengekspresian diri yang tidak didapatkan di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Perilaku tersebut dapat dilihat dari tindakan individu saat berbagi status dan cerita melalui *fitur* yang telah disediakan di beberapa aplikasi media sosial. Keinginan untuk terus eksis diperlihatkan dengan cara selalu mengunggah keseharian mereka melalui foto maupun video. Konsep ini dapat disebut sebagai sebuah bentuk citra diri, agar seseorang dapat diakui keberadaannya.

Whatsapp merupakan salah satu aplikasi media sosial yang banyak digunakan masyarakat Indonesia sebagai sarana untuk berkomunikasi baik secara pribadi ataupun secara kelompok. Didirikan pada tanggal 24 Februari 2009 oleh Brian Acton dan Jan Koum (pernah bekerja di perusahaan Yahoo!) dan keluar pada bulan September 2007 ini merupakan salah satu aplikasi pesan secara instant yang menggunakan data internet

membantu mereka yaitu jaringan sosial dalam ruang maya di waktu yang sama. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada saat pengguna sedang *online* atau sedang berada di jaringan internet. Keuntungan yang dimilikinya pun beragam, yaitu untuk mengirim dan menerima file, gambar hingga pesan suara. Pengguna dapat memasang aplikasi ini di *handphone* yang mendukung perangkat lunak seperti iOS, Google Android, Blackberry OS, Microsoft Windows Phone dan beberapa perangkat lunak yang lain. Ada pun berbagai macam layanan yang disebut oleh perusahaan telekomunikasi sebagai layanan OTT (*Over The Top*) artinya memberikan berbagai bentuk layanan komunikasi dalam satu aplikasi. Sebelumnya, kita mengenal salah satu aplikasi serupa bernama BBM (*Blackberry Messenger*) dengan pengguna lebih dari 60 miliar dan munculnya *Whatsapp* menjadi salah satu pesaing yang cukup besar bagi perusahaan BBM (Jackson 2012).

Di tahun 2019 peningkatan pengguna aplikasi ini mengalami kenaikan hingga 30% dan sudah terdapat lebih dari 1,5 miliar orang mengunduh aplikasi ini untuk kemudian dimanfaatkan sebagai media komunikasi atau berbagi cerita dengan orang yang jauh (Pertiwi 2019). Pengguna media sosial *Whatsapp* dapat memanfaatkan beberapa *fitur* yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut, seperti mengirim pesan singkat, membagi foto, video, maupun audio (*voice note*). Tak hanya membagikan beberapa objek secara personal, pengguna aplikasi dapat memanfaatkan *fitur story* (cerita) atau dapat disebut dengan *Whatsapp Stories* ke semua akun (nomor) yang telah disimpan. Adapun kolom informasi pribadi atau biodata singkat yang dapat digunakan seseorang untuk menulis kepribadian, kesukaan, keinginan, dan sebagainya dengan kata lain untuk menampilkan identitas diri.

Tak berbeda jauh dengan beberapa aplikasi yang lain, aplikasi ini dapat menjadi media seseorang untuk melakukan komunikasi berupa *video call*, berkirim pesan teks, ataupun membagikan cerita (*Whatsapp Stories*). Hanya saja, sedikit perbedaan terletak pada siapa saja yang dapat melihat *story* tersebut, yaitu nomer akun yang telah disimpan oleh pemilik akuku. Para pengguna dapat memanfaatkannya sebagai media untuk berbagi cerita (pengalaman) serta berbagai bentuk pengekspresian diri yang lain. Misalnya dengan menampilkan kegiatan sehari-hari atau apa saja yang mereka lakukan, baik yang bersifat pribadi maupun tidak pribadi.

Bentuk ekspresi diri melalui media sosial menunjukkan bahwa, terdapat keinginan seseorang untuk terus eksis dengan cara mengunggah keseharian mereka melalui foto maupun video. Konsep ini dapat disebut sebagai sebuah bentuk citra diri seseorang agar dapat diakui keberadaannya. Eksistensi merupakan bentuk interaksi antar personal. Namun, keberadaan media sosial membuat maknanya sedikit berubah ke arah pencitraan terhadap seseorang untuk mendapatkan pengakuan diri di ranah publik (Ramdhani 2016).

Selain sebagai pembentukan citra diri dan untuk mempresentasikan diri, dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial adalah tidak adanya batas kerahasiaan seseorang terhadap pengalaman pribadi mereka. Media sosial menjadi salah satu sumber utama pemenuhan kebutuhan rohani (kebahagiaan) dan pemenuhan kepuasan untuk mengekspresikan dirinya. Namun disisi lain terdapat beberapa dampak penggunaan media sosial yaitu seseorang akan mudah berganti emosi melalui unggahan *story* (cerita) yang dibagikan oleh temannya (Bridianne O'Dea a 2018).

Adapun penelitian sebelumnya mengenai citra diri telah banyak dilakukan, salah satunya penelitian dari Evania Putri Riflyana, mahasiswa Universitas Gadjah Mada dengan judul “Foto Diri, Representasi Identitas dan Masyarakat Tontonan di Media Sosial Instagram”. Melalui studi etnografi visual ia menjelaskan bagaimana foto diri seseorang dapat menjadi sebuah realitas sosial dan disisi lain terdapat simbol-simbol berwujud visual yang mampu membentuk representasi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seseorang. Ia menggunakan teori simulasi dari Jean Baudrillard.

Selanjutnya penelitian serupa dilakukan oleh Dinda Marta Almas Zakirah dengan judul “Study Tentang Instagram Sebagai Sarana Membentuk Citra Diri Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga” yang melihat media sosial instagram berperan sebagai alat atau media untuk melakukan citra diri. Subjeknya adalah mahasiswa dari kalangan bawah yang mencoba melakukan citra diri dengan berfoto di tempat-tempat kelas menengah ke atas agar mendapatkan kesan dan pengakuan oleh publik. Penelitian ini menggunakan teori hiperrealitas Jean Baudrillard dan *Net Generation Theory* dari Don Tapscott.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Afrilia Wening Anindya dengan judul skripsi “Representasi Kecantikan (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Akun Youtube Rachel Goddard)”. Penelitian ini didasarkan pada penggunaan makna cantik bagi

perempuan. Perkembangan media massa melahirkan sebuah situs “*vlog*” yang ternyata menyebabkan perubahan makna cantik tersebut. Salah satunya pada *channel youtube* Rachel Goddard mengenai *make up*. Secara garis besar studi ini ingin menganalisis pergeseran makna cantik bagi perempuan melalui media *youtube* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes.

Studi lanjutan yang akan peneliti ajukan adalah bagaimana peran media sosial bagi orang tua yang berada di desa. Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya yang menjadikan remaja sebagai subjek utamanya, kali ini peneliti menjadikan orang tua sebagai subjek dalam penelitian. Topik ini bermula ketika peneliti memperhatikan para orang tua yang ada di desa menjadi pengguna media sosial seperti *Whatsapp* dan mengunggah keseharian mereka ke dalam *Whatsapp Stories*. Saat ini, terdapat pengguna baru media sosial yang berasal dari kalangan dewasa, dimana mereka selalu membagikan keseharian mereka, misalnya saja ketika seorang ibu sedang berbelanja di pasar, pergi ke sawah, menyuapi anak hingga pada saat mempunyai barang atau benda baru. Tak hanya itu, bapak-bapak juga ikut meramaikan jejaring sosial digital dengan memamerkan pekerjaan mereka, seperti saat *ngopi* di warung, berangkat kerja, kumpul dengan teman-temannya. Masyarakat desa yang merupakan suatu kelompok masyarakat yang diikat oleh norma-norma sosial dan nilai-nilai kebudayaan yang kuat. Hukum maupun tradisi dijalankan dengan memegang teguh kerukunan yang terwujud dalam interaksi sosial masyarakatnya. Hubungan sosial masyarakat pedesaan juga terlihat dalam bentuk keakraban atau solidaritas masyarakatnya yang tinggi. Hal tersebutlah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan studi lanjutan mengenai citra diri yang dilakukan orang tua melalui aplikasi *Whatsapp*. Orang tua sendiri merupakan usia dewasa yang dalam Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2009 mengkategorikan usia dewasa menjadi dua yaitu, dewasa awal (usia 26-35 tahun) dan dewasa akhir (usia 36-45 tahun).

Teori yang digunakan adalah hiperrealitas Jean Baudrillard, bahwa kondisi sosial di era postmodern menampilkan sebuah simulasi yang posisinya mempengaruhi keadaan yang sesungguhnya. (Kaneva 2018). Konsep simulasi dapat diartikan sebagai sebuah situasi di dalam kehidupan masyarakat yang terdiri atas simbol-simbol antara realitas dan simulasi. Simulasi sendiri dapat membentuk keadaan dimana manusia akan melakukan citra diri agar dapat dinilai dan diketahui eksistensinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, didapatkan fokus penelitian yang akan dijadikan sebagai pokok bahasan, yaitu mengenai media sosial *Whatsapp* sebagai representasi diri bagi orang tua di pedesaan. Adapun beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

- 2.1 Bagaimana citra diri yang dibangun oleh orang tua di pedesaan pada *Whatsapp*?
- 2.2 Bagaimana representasi itu dibangun oleh orang tua di pedesaan dalam status *Whatsapp*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan fokus penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

- 1.1 Mengkaji dibangunnya citra diri oleh orang tua di pedesaan melalui *Whatsapp*
- 1.2 Menganalisis representasi diri melalui pembuatan status *Whatsapp* pada orang tua di pedesaan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Memberikan pemahaman baru mengenai perubahan sosial terhadap perilaku sosial masyarakat melalui media sosial. Interaksi sosial tidak hanya dapat dilakukan melalui pertemuan secara langsung, tetapi dapat melalui media sosial.

Media sosial tidak hanya memberikan keuntungan berupa mempertemukan antara yang jauh dan yang dekat tetapi dapat mempengaruhi tindakan sosial di masyarakat. Efek dari keinginan untuk terus eksis membuat seseorang lupa akan dunia yang nyata, dan larut ke dalam emosi yang suatu saat dapat memberikan tekanan bagi penggunanya. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai gambaran mengenai penggunaan media sosial pada para orang tua di desa.

Adanya perubahan interaksi sosial seseorang terhadap lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengatasi permasalahan

yang terjadi di dalam masyarakat, khususnya bagi para orang tua yang menggunakan media sosial sebagai media representasi diri dan menggeser ruang pribadi menuju ke ruang publik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan informasi baru mengenai salah satu perubahan sosial bagi para orang tua di era global melalui *Whatsapp*. Selain itu, penelitian ini dapat memaparkan mengenai makna pembuatan *Whatsapp Stories* bagi orang tua di desa.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Studi Terdahulu

Terdapat penelitian-penelitian terdahulu tentang representasi diri melalui media sosial yang dapat dijadikan sebagai acuan, penelitian lanjutan ataupun sebagai perbedaan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian sebelumnya juga berfokus kepada proses untuk menunjukkan citra diri seseorang yang juga melalui media sosial. Citra diri merupakan sebuah cara yang dilakukan oleh seseorang untuk menunjukkan sisi terbaiknya melalui media tertentu agar mendapatkan penilaian dari orang lain. Keinginan untuk menunjukkan diri ini adalah cara agar seseorang dapat membentuk dirinya sesuai dengan hal yang diharapkan. Beberapa penelitian sebelumnya juga membahas tentang cara seseorang dalam menunjukkan citra dirinya ataupun membangun identitas dirinya melalui beragam media sosial yang telah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 1

Matriks Studi Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul/Tahun	Hasil Penelitian	Kritik
1.	Evania Putri Rifyana	“Foto Diri, Representasi Identitas dan Masyarakat Tontonan di Media Sosial Instagram” (2016)	Foto diri seseorang dapat menjadi sebuah realitas sosial dan disisi lain terdapat simbol-simbol berwujud visual yang mampu membentuk representasi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seseorang.	Tidak menjelaskan proses terbentuknya representasi itu sendiri
2.	Dinda Marta Almas Zakirah	“Study Tentang Instagram Sebagai Sarana Membentuk Citra Diri Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga” (2017)	Instragram menjadi media untuk pembentukan citra diri bagi mahasiswa.	Kurang ada pendalaman dalam menggali data
3.	Afrilia Wening Anindya	“Representasi Kecantikan (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Akun Youtube Rachel Goddard)” (2017)	Representasi kecantikan melalui analisis semiotika dan membongkar mitos dibalik pembuatan video Rachel Goddard.	Hanya berpusat pada mitos dan kurang menjelaskan tentang proses representasi itu.
4.	Eddy Borges- Rey	“ <i>News Images on Instagram</i> ” (2015)	Simulasi atau proses sebelum dan sesudah pengunggahan foto di media sosial <i>Instagram</i> . Adanya paradoks keaslian yang ditimbulkan oleh citra Instagram, di mana komponen visual yang disempurnakan melalui teknologi dan teknik fotografer.	Tidak menjelaskan secara lebih dalam mengenai proses simulasi
5.	Rama Kertamukti,	Kontruksi Identitas melalui Stories Highlight Instagram	Instagram stories memberikan identitas status sosial bagi penggunanya. Melihat kelas	Lebih berkaitan dengan kostruksi

	Heru Nugroho, Bayu Wahyono	Kalangan Kelas Menengah	menengah dalam mengkonsumsi nilai-nilai melalui unggahannya. Mereka memperlihatkan bagaimana konstruksi diri dibangun melalui gaya hidup yang ditampilkan.	
6.	Primada Qurrota Ayun	Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas	Penelitian tersebut menggunakan sedikitnya tiga media sosial yang mana masing-masing digunakan untuk menunjukkan identitas diri penggunanya. Orientasi personalnya adalah untuk berkomunikasi dengan teman-temannya. Pengguna mengunggah beberapa konten agar terlihat citra baik yang dimilikinya. Subjeknya adalah remaja yang berkeinginan untuk terus eksis.	Fokusnya terlalu banyak karena menggunakan media sosial yang berbeda
7.	Carolina Junifer	Brightspot Market sebagai Representasi Identitas “Cool” Kaum Muda di Jakarta (2016)	Representasi “cool” dapat diartikan sebagai budaya baru dengan gaya yang disebut “nyeleneh”, didapatkan dari produk-produk premium yang harganya jauh lebih murah apabila dibandingkan dengan produk luar. Pameran menjadi media untuk mempertemukan budaya-budaya baru yang dapat menghasilkan regulasi identitas di suatu kelompok tertentu.	Hanya fokus pada salah satu acara saja.

Pertama, penelitian (Rifyana 2016) melalui studi etnografi visual ia menjelaskan bagaimana foto diri seseorang dapat menjadi sebuah realitas sosial dan disisi lain terdapat simbol-simbol berwujud visual yang mampu membentuk representasi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seseorang.

Metode penelitian tersebut didasarkan untuk mengetahui '*situated knowledge*' pada konteks sebagai pijakan dalam mengeksplorasi, menganalisis dan membahas secara diskusif. Pengumpulan materi dan data-data secara spesifik sesuai dengan *image-making* atau aktivitas memproduksi citra visual maupun tekstual.

Pemilihan informan berdasarkan kriteria sebagai berikut: (1) usia, mulai 16 hingga diatas 45 tahun; (2) gender atau jenis kelamin; (3) Frekuensi dan konsistensi menampilkan foto diri; (4) Popularitas atau Respon sosial (jumlah followers, jumlah like dan komentar). Isi dari penelitian tersebut adalah adanya suatu representasi identitas yang direproduksi oleh para informan melalui media sosial instagram. Media sosial tersebut sebagai bentuk mediasi ruang bagi masyarakat '*the spectacle society*'.

Diperoleh hasil bagaimana seseorang membangun kebebasan menciptakan identitas melalui citra visual, konsep "berbeda itu unik" yang artinya membuat sesuatu yang berbeda di instagram agar memperoleh *followers* atau pengikut yang banyak; empati virtual '*like dan comment*' sebagai kontrol sosial, artinya pemberian tanda '*like dan comment*' tersebut sebagai bentuk persetujuan, pengakuan, tanda sepakat dengan apa yang ditampilkan; kenikmatan semu terhadapap buaian *like dan comment* positif untuk membangun identitas; siasat merebut hati penonton sebagai usaha mengumpulkan '*like dan comment*' sebanyak-banyaknya agar diakui eksistensinya.

Penelitian kedua (Zakirah 2017) melihat bagaimana media sosial instagram berperan sebagai alat atau media untuk melakukan citra diri. Subjeknya adalah mahasiswa dari kalangan bawah yang mencoba melakukan citra diri dengan berfoto di tempat-tempat kelas menengah ke atas agar mendapatkan kesan dan pengakuan oleh publik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan fenomena yang ada di dalam masyarakat, yaitu pembentukan citra diri mahasiswa. Pembentukan citra diri dapat dilihat dari perilaku sehari-hari mahasiswa, diantaranya perilaku yang mengarah pada pembentukan citra diri mahasiswa dan penggunaan

instagram bagi mahasiswa. Metode penelitian kualitatif bertujuan untuk menggali makna citra diri di media sosial instagram, untuk menjelaskan interaksi sosial. Wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh data secara langsung terhadap informan.

Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk menjelaskan interaksi sosial, dengan dilakukannya wawancara mendalam hingga didapatkannya data yang dibutuhkan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara mendalam dan observasi lapangan. Teknik pengambilan data menggunakan metode purposive. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori hiperrealitas Jean Baudrillard dan *Net Generation Theory* dari Don Tapscott. Subjek dalam penelitian ini adalah 8 mahasiswa dan mahasiswi Universitas Airlangga dengan kategori sebagai pemilik followers terbanyak, bagi mahasiswa yang masuk dalam akun instagram satuunair dan unairhitspeople.

Diperoleh hasil, bahwa sebagian mahasiswa melakukan citra diri untuk mendapatkan jejaring sosial yang lebih luas, misalnya memperbanyak teman, ingin dikenal, dan mempermudah dalam mencari pekerjaan. Adapun hasil penelitian dimana citra diri tersebut dilakukan oleh mahasiswa dengan membagikan foto maupun video yang menurutnya konten tersebut memiliki informasi atau bahkan sebagai bentuk ajakan bagi *followers*-nya untuk melakukan kegiatan yang positif. Bagi sebagian mahasiswa, mendapatkan *followers* yang banyak berarti mereka memiliki kualitas yang tinggi. Adapun alasan mahasiswa Universitas Airlangga membentuk citra diri di media sosial instagram, dimana menurut beberapa informan, banyak perusahaan-perusahaan yang merekrut anggotanya melalui media sosial. Alasan pengunggahan foto tersebut untuk mem-*branding* diri agar perusahaan tertarik.

Penelitian (Anindya 2017) membahas penggunaan makna cantik bagi perempuan. Perkembangan media massa melahirkan sebuah situs “*vlog*” yang ternyata menyebabkan perubahan makna cantik tersebut. Salah satunya pada *channel youtube* Rachel Goddard mengenai *make up*. Studi ini bertujuan untuk mengetahui representasi kecantikan melalui analisis semiotika dan membongkar mitos dibalik pembuatan video Rachel Goddard. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dan diperoleh hasil

sebagai berikut: (1) cantik yang ideal masih merujuk pada kriteria yang ada, namun dengan adanya teknologi seperti video tutorial, cantik mengalami perluasan kriteria. Menurutnnya, cantik ideal adalah mereka yang memiliki kulit cerah, berambut hitam lurus, dan bertubuh tinggi langsing, hanya saja Rachel membuat konsep cantik ideal menjadi lebih detail, (2) Kriteria cantik masih berkiblat pada budaya barat. Jika dilihat, perawakan Rachel Goddard memiliki kulit kecoklatan inilah yang dijadikan acuan dalam merepresentasikan cantik ala budaya barat. Banyaknya produk-produk make-up dan kosa kata bahasa asing yang ia gunakan.

Keempat, terdapat penelitian (Borges-Rey 2015) membahas mengenai sejauh mana layanan berbagi foto secara *online* melalui aplikasi *Instagram* yang dapat membantu jurnalis profesional di bidang fotografi dan masyarakat dalam mengkonstruksi realitas tersebut melalui teori *hyperreality* yang sesuai dengan teori Baudrillard. Tujuan penelitian tersebut ingin mengetahui simulasi atau proses sebelum dan sesudah pengunggahan foto di media sosial *Instagram*. Artikel ini ingin mengeksplorasi bagaimana jurnalis foto-masyarakat membuat wacana performatif dengan potensi untuk menantang gagasan kontemporer realisme dan keaslian yang secara historis menopang foto jurnalistik profesional melalui teori Baudrillard.

Menggunakan teknik analisis semiotika dari Baudrillard diperoleh hasil bahwa konvensi dan praktik yang telah dilakukan oleh jurnalistik foto tersebut kekuatan performatifnya tampak sebagai *hyperreal* yang dapat dilihat melalui teknologi *shoot-and-share*. Para jurnalis atau fotografer sebelum mengunggah hasil bidikkannya, terlebih dahulu melewati beberapa proses di antaranya fotografi secara *in situ* yaitu produksi, pasca produksi, pameran, dan penyebaran sebagai rekayasa ulang. Hasil penelitian ini menjelaskan adanya paradoks keaslian yang ditimbulkan oleh citra *Instagram*, di mana komponen visual yang disempurnakan melalui teknologi dan teknik fotografer. Simulasi dapat dilihat dari pengeditan foto sebelum diunggah, sehingga terlihat nyata padahal dalam realitas sesungguhnya tidak demikian. Foto tersebut sebagai konstruksi dari keadaan yang tidak nyata menjadi sesuatu yang nyata. Gambar-gambar yang ditampilkan menjadi sebuah simbol-simbol atau pesan antara sesuatu

yang tidak senyatanya tampak begitu nyata. Penelitian ini menggunakan teori hiperealitas dari Baudrillard.

Kelima, (Rama Kertamukti 2019) melihat bagaimana individu mengkonstruksikan dirinya melalui foto yang mereka tampilkan di salah satu fitur *stories* di Instagram. Foto menjadi salah satu bentuk realitas virtual yang dikemas sedemikian rupa agar membentuk identitas diri dari penggunanya. Beberapa konten yang disajikan seperti membagikan foto saat di *café*, *fashion style*, hobi, rekreasi dan sebagainya. Pengguna Instagram merupakan produsen sekaligus konsumen terhadap aktivitasnya dalam membagikan konten tersebut.

Tujuan dari penelitian tersebut yaitu memfokuskan pada penggunaan *Intagram Stories* sebagai konstruksi identitas dalam bingkai budaya siber. Internet merupakan salah satu alat yang dapat menjadi wadah terbentuknya budaya siber. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dan menjadikan kelas menengah sebagai subjek. Mereka menggunakan teori konstruksi budaya Bordieu yang menekankan pada *The Sosial Definition of Photography*. Hasilnya, *stories Instagram* menjadi salah satu media untuk menunjukkan status sosial bagi penggunanya, dengan memeplihatkan kegiatan sehari-harinya seperti kuliner, kecantikan, fotografi hingga jalan-jalan.

Keenam ada penelitian dari (Ayun 2015) dimana penelitian ini menitik beratkan kepada identitas diri yang dibentuk melalui media sosial yang mereka gunakan. Terdapat kurang lebih tiga media sosial yang menjadi bahan penelitiannya yaitu aplikasi *Facebook*, *Twitter*, dan *Path*. Ketiga aplikasi tersebut memberikan peluang bagi mereka tidak hanya untuk orientasi personal sebut saja untuk berkomunikasi tetapi menjadi wadah mereka untuk menunjukkan citra terbaik di dalam diri mereka melalui beberapa konten yang ada.

Penelitian tersebut menggunakan metode fenomenologi dan menjadikan remaja sebagai subjek penelitian. Diperoleh hasil bahwa beberapa remaja dengan sengaja menunjukkan identitas dirinya dengan melakukan pengunggahan beberapa konten ke media sosial, dimana mereka membedakan identitas diri mereka di ketiga akun yang mereka miliki. Tidak hanya dijadikan sebagai media untuk komunikasi, media sosial juga dapat membuat citra diri yang positif untuk menggambarkan diri mereka,

misalnya saja agar terlihat pintar, bahagia, dan menunjukkan aktivitas disukai atau senang. Tak hanya itu, keinginan untuk erus eksis adalah tujuan utama baginya.

Ketujuh, penelitian (Junifer 2016) yaitu representasi identitas yang dilihat dari perilaku konsumtif anak-anak muda di Ibu kota yang memiliki keunikan tersendiri dalam menunjukkan dirinya di publik. Brightspot market merupakan sebuah tempat yang didesain khusus untuk memberikan sentuhan baru dalam dunia *fashion* di tengah anak muda. Banyak produk-produk lokal yang dipamerkan untuk kemudian dijual. Bazar ini menjadi pilihan anak muda untuk menyalurkan keinginan dirinya dalam berpenampilan. Secara garis besar, penelitian ini melihat anak muda yang merepresentasikan dirinya melalui produk-produk *fashion* untuk kemudian dikaitkan dengan perilaku konsumtif. Menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara secara langsung. Teori yang digunakan adalah sirkuit budaya dari Stuart Hall dimana representasi adalah wujud dari adanya praktik produksi suatu budaya. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, representasi “cool” dapat diartikan sebagai budaya baru dengan gaya yang disebut “*nyeleneh*”, didapatkan dari produk-produk premium yang harganya jauh lebih murah apabila dibandingkan dengan produk luar. Pameran menjadi media untuk mempertemukan budaya-budaya baru yang dapat menghasilkan regulasi identitas di suatu kelompok tertentu.

Studi-studi terdahulu telah cukup memberikan analisis dan kajian mengenai penggunaan media sosial sebagai pembentukan citra diri bagi generasi muda atau remaja, namun disisi lain belum ada penelitian yang menggunakan orang tua sebagai subjek penelitian ini. Menurut ahli bahasa Indonesia orang tua dan orangtua memiliki makna yang berbeda. Orang tua memiliki makna orang yang berusia tua, sedangkan orangtua merupakan kesatuan dari ayah dan ibu dari seseorang (Adib 2018). Orang tua sebagai subjek penelitian ini dapat dikatakan sebagai lansia atau lanjut usia. Jika dapat dikategorisasikan menurut periode kelahiran penelitian sebelumnya sudah menggunakan beberapa subjek penelitian seperti Generasi Milenial atau generasi Y yang lahir tahun 1980-an sampai 1994, dan Generasi Z yang lahir dalam rentang tahun kelahiran 1995 sampai 2010 (Kinanti 2019). Tetapi belum ada yang menggunakan Generasi X atau mereka yang lahir pada tahun 1965 hingga awal 1980 (Kraus 2016)

sebagai subjek penelitian. Padahal di dalam beberapa kasus, orang tua atau Generasi X juga terkena dampak perubahan sosial dari adanya media digital.

Subjek penelitian tersebut menjadi salah satu tujuan penelitian lanjutan dari studi-studi sebelumnya mengenai representasi diri melalui media sosial. Dimana, individu dapat membentuk kembali citra dirinya melalui media sosial *Whatsapp Stories* itu sendiri. Media sosial tidak hanya diperuntungkan bagi kaum muda-mudi yang ingin memperlihatkan identitasnya saja, melainkan di dalam realitas sosial terdapat beberapa orang tua yang juga memanfaatkan media sosial sebagai bagian dari pembentukan citra diri, misalnya berswafoto dan mengunggahnya di media sosial. Namun, perlu adanya kajian dan analisis lebih lanjut terkait realitas sosial yang ada, salah satunya melalui penelitian ini.

1.5.2 Kerangka Teori

1.5.2.1 Hiperrealitas Jean Baudrillard

Baudrillard merupakan seorang sosiolog Perancis yang menjadi salah seorang pakar dibidang kebudayaan dan ahli teori post-modern. Fotografi menjadi bagian penting di dalam kehidupannya, karena dari situlah dia dapat mengekspresikan dirinya. Jadi tak heran bahwa orang juga menyebutnya sebagai seorang fotografer yang karyanya sering dikaitkan dengan post-modernisme dan post strukturalisme. Pemikirannya tidak terlepas dari Mauss seorang yang pemikirannya tentang *objectivity* dan *linguistic-sociological interface*, seniman Bataille yang mengarah pada *surrealism* dan *eroticism* serta Freud yang menganut paham Marxisme. Pemikirannya Marxismenya berfokus pada adanya tanda-tanda yang dapat terjadi di setiap lapisan kelas karena adanya relasi semiologis, dimana analisa Marx berkaitan erat dengan analisa yang sifatnya ke arah materialis. Salah satu yang dianggap sebagai ideologi yang terdapat di dalam tatanan masyarakat dan sebagai suprastruktur adalah sebuah seni. Tak sampai disitu, ternyata dari pemikiran Marx, ada ketidaksepakatan pada bagian fokus Marx dengan dirinya. Dimana Marx lebih mengarah pada asumsi pertentangan yang ada pada kelas-kelas sehingga akan memungkinkan adanya pengabaian relasi konflik yang akan terjadi di wilayah tanda lainnya. Selain itu, perbedaan pada Marx yang mengabaikan budaya populer dan menganggapnya

ditentukan melalui ekonomi semata. Karena menurutnya, budaya populer merupakan sebuah kajian yang dapat menjelaskan fenomena budaya masa modern.

Pada tahap selanjutnya, Baudrillard juga mendapat pengaruh strukturalisme dari Ferdinand de Saussure yaitu terkait relasi antar-tanda. Konsep ini adalah cikal bakal dari munculnya semiologi yang dipahami sebagai adanya sebuah kesatuan antara tanda dan penanda. Kebudayaan dalam masyarakat sejatinya memiliki tanda-tanda dan maksud tersendiri. Pemikiran inilah yang membawanya pada teori hiperrealitas atau realitas yang dibuat. Tanda (*signifier*) merupakan sifat fisik yang dapat dirasakan melalui inderawi, misalnya saja kata atau tulisan. Sedangkan penanda (*signified*) lebih bersifat mental sehingga tidak dapat diterima oleh inderawi. Relasi antara makna di dalam tanda dan penanda akan selalu mengalami perubahan atau dinamis, dimana makna akan selalu mengalami perubahan.

Selanjutnya adalah sumbangan dari Marcell Mauss yang memberikan pemahaman tentang pertukaran tanda dan berhubungan dengan pergerakan sosial. Pertukaran tanda tersebut dikaitkan dengan aktivitas konsumsi yang melibatkan pola hidup konsumsi bagi Baudrillard yaitu simulasi. Pemikiran Hiperrealitasnya tidak dapat terlepas dari semiotika yaitu ilmu tentang tanda-tanda yang ada di dalam suatu masyarakat. Kebudayaan menjadi salah satu produk dari tanda-tanda yang berbeda dari sebuah masyarakat dengan yang lainnya. Semiotika ini juga terkait dengan pemikir selain Saussure juga ada Charles Sanders Peirce, selanjutnya juga ada Roland Barthes yang mengembangkan pemikirannya ke dalam konsep mitos. Menurutnya mitos bukanlah sebuah konsep tetapi sebagai sebuah materi yang disampaikan secara verbal, non verbal dan gabungan antara keduanya. Hal tersebut dapat dilihat melalui film, gambar, lukisan, fotografi dan sebagainya. Mitos selalu menampilkan kebahagiaan yang mengandung motivasi di dalam bentuk-bentuk perumpamaan atau analogi.

Terdapat dua konsep dalam pemikirannya yaitu hiperrealitas dan simulasi, dia melihat bahwa dunia kini tidak lagi nyata dan menjadi khayalan dalam budaya kontemporer sejak komunikasi dan informasi digital itu ada di tengah-tengah manusia. Masyarakat dengan budaya kontemporer memiliki kecenderungan untuk memanfaatkan ruang digital yang tidak memiliki batasan antara yang nyata dan yang

buatan. Tidak ada nilai dan norma yang berlaku, sehingga manusia bebas untuk mengekspresikan dirinya sesuai dengan apa yang diinginkan.

Hiperrealitas merupakan sebuah dunia dimana realitas itu bersifat artifisial atau superfisial yang tercipta melalui adanya teknologi simulasi dan pencitraan, teknologi dapat mengambil alih dunia realitas yang alamiah atau sesungguhnya. Hiperrealitas merupakan bentuk-bentuk nyata, yang tidak ada referensinya pada sebuah realitas itu sendiri. Hiperrealitas tidak memiliki rujukan atau referensi pada realitas sebagaimana umumnya dunia representasi atau pertandaan melainkan merujuk pada dirinya sendiri (Suyanto 2013).

Menurutnya, hiperrealitas dapat menjelaskan tentang adanya rekayasa atau distorsi makna dalam sebuah media. Komunikasi, media dan makna dapat menciptakan satu kondisi yang mana semua akan dianggap menjadi suatu yang nyata daripada kenyataan itu sendiri, sebaliknya yang tidak nyata atau palsu, dianggap menjadi sesuatu yang nyata. Artinya, dunia dengan penuh kepalsuan dianggap menjadi sebuah kebenaran.

Baudrillard mendasari analisisnya dengan empat istilah kunci yaitu simulasi, tanda, media massa dan komunikasi. Baudrillard memiliki perhatiannya dengan masyarakat kontemporer yang berkaitan langsung dengan tidak lagi dominasi produksi tetapi oleh media, siberetik, sistem komputer, dunia hiburan, sistem pengendalian serta industri pengetahuan. Realitas tidak hanya dapat direpresentasikan tetapi lebih jauh lagi, dimana realitas itu dapat dibentuk; direkayasa; dan disimulasikan. Simulasi bukanlah suatu yang senyatanya tetapi sebagai model-model dari dunia penuh dengan sesuatu yang tidak dapat dikenali. Artinya, dunia simulasi merupakan ruang yang keasliannya sulit untuk dilihat. Simulasi merupakan penciptaan dari sebuah realitas melalui model konseptual atau berhubungan dengan suatu 'mitos' dimana kebenaran itu tidak dapat dilihat. Baudrillard kemudian menciptakan sebuah istilah untuk menggambarkan bahwa tidak ada batas antara sesuatu yang nyata dengan yang fana, dunia seakan menjadi semu dan hanya ada dalam imajinasi.

Setelah hiperrealitas, simulasi dan simulacrum, Baudrillard juga mengenalkan terminologi yang juga berkaitan dengan konsep-konsep sebelumnya. Istilah itu diperkenalkan dengan nama semiotika yang oleh sebagian pemikir dikaitkan dengan

adanya kebohongan, kedustaan, dan kepalsuan (Baudrillard 1981). Terdapat tanda-tanda di dalam konsep semiotika ini, yang dijadikan alat untuk membuat kepalsuan itu sendiri. Semiotika tidak dapat dipisahkan dari hiperrealitas yang menciptakan kondisi antara kepalsuan dan kenyataan, semuanya menjadi satu bagian dari produk dunia fantasi.

Simulasi menandakan sebuah dunia yang memiliki perbedaan antara tanda dan realitas. Keduanya menjadi kabur karena adanya bantuan dari penciptaan sebuah kondisi tertentu misalnya teknologi maupun media, sehingga dunia realitas akan dimanipulasi menjadi buatan. Adapun tahap terjadinya simulasi menjadi sebuah realitas yaitu, pertama, simulasi masih menjadi cerminan dari realitas sesungguhnya; kedua simulasi akan membelokkan realitas yang ada sehingga kehidupan yang nyata menjadi kabur; dan ketiga adalah simulasi secara utuh akan menutupi bentuk antara relasi dan realitas yang menyebabkan realitas menjadi hilang tergantikan oleh dunia buatan. Terjadinya simulasi berada dalam sebuah ruang yang disebut dengan simulacra, yang terdiri dari tiga tingkatan yaitu, simulacra dimulai ketika era Renaisans menuju munculnya revolusi industri dimana simulacra menjadi representasi dari relasi alamiah dari adanya berbagai unsur-unsur di dalam kehidupan; selanjutnya adalah ketika perkembangan di era industrialisasi yang mana terjadinya pergeseran representasi akibat pengaruh industrialisasi negatif, terakhir adalah simulacra muncul sebagai sebuah konsekuensi dari perkembangan ilmu dan teknologi informasi berupa tanda, citra dan kode budaya yang mengaburkan representasi sehingga manusia akan kehilangan realitasnya dan tergantikan oleh dunia buatan dari teknologi yang ada.

Baudrillard memperkenalkan simulasi dan simulacra untuk memperkenalkan adanya dunia buatan dibalik dunia realitas yang sebenarnya. Teknologi menjadi salah satu unsur yang memiliki pengaruh besar terhadap dunia simulasi. Misalnya saja media sosial menjadi salah satu perwujudan dari dunia buatan yang mengaburkan realitas sesungguhnya. Hiperrealitas sebagai sebuah simulasi yang secara langsung membentuk citra menjadi realitas, sebagai contoh adalah fenomena penggunaan *Whatsapp Stories* bagi orang tua di desa yang menunjukkan citra dirinya ke dalam teknologi buatan tersebut. Mereka akan membangun kesan dari apa yang mereka tampilkan untuk mendapatkan respon dari orang yang melihatnya. Perubahan pola interaksi dan cara

komunikasi inilah yang menjadi contoh dari hiperrealitas. Realitas seakan menjadi dunia yang fana, dan dunia buatan terlihat menjadi lebih nyata (Suyanto 2013).

1.5.2.2 Representasi Budaya Stuart Hall

Representasi bermakna mewakili suatu objek terhadap objek lain yang berada diluarnya. Objek tersebut dapat berupa tanda ataupun simbol-simbol tertentu, yang dimengerti oleh suatu kelompok. Realitas dapat dibentuk dari komunikasi tanda-tanda yang dapat berupa kata-kata, citra, ataupun suara (Hall 2003). Adapun beberapa teori yang mengatakan bahwa representasi merupakan wujud dari bahasa atau produksi makna melalui bahasa-bahasa tertentu. Melalui bahasa manusia akan dengan mudah melakukan komunikasi dengan orang lain. Bahasa terdiri dari adanya simbol-simbol dan tanda tertulis, maupun tidak. Meminjam teori representasi Stuart Hall, dalam teorinya ia memperlihatkan suatu proses di mana arti (*meaning*) diproduksi dengan menggunakan bahasa (*language*) dan dipertukarkan melalui anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang, kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda, dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*) (Surahman 2014).

Peneliti menggunakan teori hiperrealitas karena menurut peneliti, masyarakat di era *new media* ini sangat dekat dengan media sosial, bahkan di dalam keseharian mereka. Peneliti melihat masyarakat yang berada di desa sebagai subjek karena banyak pengguna *Whatsapp* yang dalam kesehariannya membagikan status dengan beragam tujuan dan maksud tersendiri. Membuat status adalah sebuah metode untuk menunjukkan apa-apa saja yang ingin mereka tampilkan untuk diketahui oleh orang lain hingga menginginkan orang lain untuk meresponnya. Hiperrealitas dapat terlihat jelas, dimana informan akan memperlihatkan penampilan yang mereka kehendaki dan terkadang dilebih-lebihkan, artinya ada sesuatu yang menutupi kehidupan nyata itu sendiri. Untuk melihat representasi dari informan, peneliti menggunakan teori Stuart Hall untuk mengetahui makna dibalik pembuatan status. Selanjutnya ada teori representasi dari Stuart Hall yang mewakili realitas ke dalam simbol-simbol disertai

makna tersendiri. Terdapat tiga pendekatan dalam teori representasi ini yaitu secara *reflective approach*, *intentional approach* dan *constructionist approach*. Pertama yaitu *reflective approach*, yang menjelaskan realitas seperti sebuah cermin yang dapat merefleksikan keadaan yang sesungguhnya. Kedua yaitu *intentional approach* berarti bahwa sebuah bahasa dapat digunakan untuk mengekspresikan makna personal dari seseorang, misalnya tokoh-tokoh kesenian (penulis atau pelukis). Ketiga yaitu *constructionist approach*, dimana bahasa atau suatu sistem tertentu dapat merepresentasikan konsep diri yang bertujuan untuk mengartikan suatu bahasa, bukan mengkonstruksi arti dengan sistem representasi.

Kedua tersebut memiliki keterkaitan berupa tokoh yang berpengaruh besar terhadap konsep pasca-ruang, walaupun Baudrillard dan Stuart Hall tidak secara langsung menggunakan istilah tersebut. Pada era pasca-ruang atau disebut juga sebagai sebuah ruang yang tidak memiliki batasan-batasan makna riil ataupun makna sosialnya, proses simulakrum dan representasi merupakan prinsip yang ada dibalik aktivitas individu virtual.

Realitas virtual merupakan teknologi yang akan menjadikan penggunaanya dapat mengakses dunia luar, berinteraksi dengan lingkungan yang sudah disimulasikan melalui alat komunikasi misalnya *Smartphone*, suatu tempat yang tidak benar-benar nyata. Castells menyebut era ini dengan *hypertext* yang artinya seseorang dapat berinteraksi melalui perantara media elektronik yang di dalamnya membuat simbol-simbol ataupun kode-kode yang memungkinkan para penggunaanya dapat dengan mudah memberi dan mendaatkan informasi. Makna lain dari istilah *hipertext* adalah suatu jenis penyampaian pesan melalui gambar, suara, ataupun video.

1.6 Metode dan Prosedur Penelitian

1.6.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara kualitatif realitas sosial masyarakat desa yang menjadikan media sosial, khususnya *Whatsapp* sebagai pembentukan citra diri. Menurut Creswell, penelitian kualitatif merupakan proses untuk memahami adanya masalah-masalah sosial yang dilakukan dengan beberapa metodologi yang berbeda (Creswell 2014). Peneliti diharapkan mampu menganalisa hasil penelitian yang kompleks per-kalimatnya serta sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Fakta lapangan berupa kejadian secara langsung yang ada di tempat penelitian, untuk kemudian dilakukan pemaknaan sesuai dengan perspektif dan sudut pandang dari informan. Penelitian ini diharapkan mampu menjawab proses dibangunnya citra diri dan representasi orang tua tinggal di desa dengan kategori usia yang telah ditentukan yaitu usia dewasa awal (26-35 tahun) dan dewasa akhir (36-45 tahun) serta lokasi yang berada di Desa Sumberjo, Malo, Bojonegoro. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti memerlukan kedalaman, ketajaman, serta kekayaan dalam memperoleh data hasil lapangan untuk itu dilakukan penelitian dengan wawancara secara mendalam.

1.6.2 Isu-isu Penelitian

Konsep penelitian merupakan kegiatan secara sistematis yang digunakan untuk mengungkap masalah yang ada dilapangan untuk menjelaskan suatu fenomena dan memperkirakannya sesuai dengan metode ilmiah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji dan menganalisis pembentukan citra diri dan proses representasi bagi orang tua yang berada di Desa Sumberjo, Bojonegoro.

a. Citra Diri

Media sosial merupakan salah satu bagian dari kehidupan di era digital ini, banyak dari masyarakat yang merasa dirugikan dengan kehadirannya. Tak sedikit pula yang mendapatkan keuntungan dari munculnya inovasi baru dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. *Whatsapp* disebut sebagai salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat komunikasi abad ini. Aplikasi ini menjelma menjadi sebuah tempat untuk menghubungkan antara yang dekat dengan yang jauh atau sering disebut ruang tanpa batas waktu. Selain menjadi media untuk

komunikasi, *Whatsapp* dengan fitur *story*-nya mampu memberikan pemaknaan lain terhadap para penggunanya. Melalui *Whatsapp Stories* atau sering disebut dengan status WA ini, individu dapat menunjukkan dan menampilkan sisi lain dari dirinya. Hal inilah yang disebut pembentukkan citra diri melalui status WA yang akan dianalisis dengan teori yang ada, serta metodologi yang telah ditentukan.

b. Representasi Diri

Representasi yang dilakukan oleh orang tua dengan kategori usia dewasa di desa merupakan sebuah kajian yang cukup baru, ada beberapa yang menjadikannya sebagai bahan penelitian dengan fokus yang berbeda dari penelitian ini, salah satunya adalah representasi yang dilakukan melalui *Whatsapp Stories*. Fitur ini merupakan sebuah ruang bagi pengguna untuk mengekspresikan dirinya sesuai dengan apa yang diinginkan. Mereka mewakili pribadinya ke dalam bentuk visual seperti foto/gambar, video maupun ungkapan tulisan.

c. Orang Tua

Orang tua merupakan tokoh utama dalam penelitian ini, mengambil lokasi di lingkungan pedesaan karena beberapa alasan, salah satunya adalah teknologi digital yang telah merambah ke tengah-tengah masyarakat yang masih kental akan adat istiadat dan budaya dengan solidaritasnya. Masyarakat desa yang selalu identik dengan interaksi sosial secara langsung, kini mulai terjadi pergeseran. Munculnya media sosial, memberikan pengalaman baru bagi orang tua yang ada di desa dalam hal berkomunikasi maupun mencari informasi.

1.6.3 Subjek Penelitian

Peneliti memiliki beberapa kategori di dalam menentukan informan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapaun kategori tersebut diantaranya, menguasai permasalahan; dapat memberikan data secara langsung; dan bersedia

untuk memberikan informasi secara akurat. Penentuannya melalui teknik *purposive random sampling* yaitu dengan menentukan informan sesuai dengan kriteria-kriteria khusus. Tidak ada batasan dalam pengambilan data dan peneliti dapat menggali informasi secara mendalam. Peneliti mewawancarai beberapa orang tua desa dengan kategori usia dewasa dan sudah berusia dewasa awal maupun dewasa akhir.

Tabel 2 Profil Informan

No.	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Status	Jumlah Anak
1.	IL	45 Tahun	Perempuan	Pedagang Katering	Menikah	2 orang
2.	KM	43 Tahun	Perempuan	Ibu Rumah Tangga	Menikah	4 orang
3.	ID	41 Tahun	Perempuan	Kaur Dusun	Menikah	2 orang
4.	PB	35 Tahun	Laki-laki	Sekretaris Desa	Menikah	1 orang
5.	SW	45 Tahun	Laki-laki	Pegawai Pertamina	Menikah	3 orang
6.	RP	37 Tahun	Perempuan	Pedagang	Menikah	3 orang
7.	AG	44 Tahun	Laki-Laki	Montir	Menikah	2 orang
8.	YN	45 Tahun	Laki-Laki	Tani	Menikah	4 orang
9.	SS	28 Tahun	Perempuan	Guru SD	Menikah	1 orang
10.	BR	40 Tahun	Laki-laki	Pekerja Lepas	Menikah	3 orang

1.6.4 Setting Sosial

Lokasi penelitian ini berada di Desa Sumberjo, Kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro. Alasan pengambilan lokasi tersebut yaitu desa tersebut yang jaraknya jauh dari tengah kota. Jarak antara desa ke Kota Bojonegoro yaitu 26 km dengan waktu tempuh normal sekitar 42 menit. Lokasi yang terbilang sedikit jauh dari pusat kota tersebutlah yang menjadi alasan peneliti menjadikannya sebagai acuan akan ketersediaan teknologi digital, dan realitasnya penduduk telah mengenal media sosial beberapa tahun terakhir. Pengguna media sosial tidak hanya dari kalangan remaja tetapi usia dewasa pun dapat menikmatinya, termasuk orang tua-orang tua yang mendapatkan pengalaman baru terkait dengan komunikasi. Media sosial telah membawa masyarakat desa menjadi lebih berwawasan dan terbuka akan dunia luar. Namun, ada beberapa dampak yang diterima, dampak baik maupun buruk sesuai dengan siapa yang menggunakannya.

Media sosial juga menjadi salah satu ruang baru bagi mereka dalam membagikan momen-momen berharga ataupun dengan maksud tersendiri baginya. *Whatsapp* merupakan salah satu dari sekian banyaknya media sosial yang memiliki fitur *story* yang dapat menjadi wadah bagi para orang tua untuk menunjukkan diri mereka dengan citra terbaiknya. Proses representasi diri dilakukan melalui bentuk visual yang berada di status WA, yaitu dengan menampilkan gambar, video, maupun tulisan.

1.6.5 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara langsung melalui wawancara mendalam dengan mendatangi informan dan berdialog secara tatap muka. Tak hanya itu, peneliti juga menggunakan studi kepustakaan guna mencari lebih banyak referensi yang tujuannya dapat memperkuat penelitian dari sumber-sumber terpercaya. Adapun yang terakhir yaitu teknik dokumentasi yang berfungsi untuk mengumpulkan data-data berupa gambar (tangkapan layar video, tulisan).

a. Wawancara Mendalam

Wawancara menggunakan dua cara yaitu melalui terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur adalah sebuah metode dengan mengambil data secara mendalam untuk memperoleh beberapa kriteria informasi yang dibutuhkan. Kemudian, informan akan menjelaskan beberapa jawaban dari pertanyaan yang diajukan sebelumnya, seperti awal mula menggunakan *Smartphone* dan *Whatsapp*, konten yang biasanya diunggah ke status WA, serta pentingnya mengunggah status WA. Hal ini dilakukan untuk mengetahui proses dibangunnya citra diri dan representasi informan yang dilakukan melalui aplikasi *Whatsapp*. Gambaran informasi secara lisan diperoleh melalui orang tua dengan kriteria usia dewasa yang ada di Desa Sumberjo, Malo, Bojonegoro.

Tabel 3 Distribusi Waktu Pencarian Data di Lapangan

No	Nama	Nov-19				Des 2019			Jan 2020	
		20	21	22	23	17	18	19	8	9
1	IL	■				■			■	
2	KM	■				■			■	
3	ID		■							■
4	PB		■			■				■
5	SW			■			■			■
6	RP	■					■			■
7	AG				■		■			■
8	YN				■			■		■
9	SS			■			■		■	
10	BR			■			■			■

Waktu pencarian data tersebut, peneliti membagi ke dalam tiga periode. Periode yang pertama dimulai pada 20 sampai 23 November 2019. Pada tanggal 20 November 2019, peneliti mulai mewawancarai 3 informan yaitu IL, KM, RP. Dilanjutkan pada tanggal 21 November 2019, yang kemudian mewawancarai 2

informan yaitu ID dan PB. Tanggal 22 November 2019, peneliti menemui 3 informan yaitu SW, SS, BR. Kemudian, pada tanggal 23 November 2019 yang mewawancarai 2 informan yaitu AG dan YN.

Periode kedua dimulai pada tanggal 17 sampai 19 Desember 2019. Pada tanggal 17 peneliti menemui 4 informan yaitu IL, KM, ID dan PB; tanggal 18 mewawancarai 5 informan yaitu SW, RP, AG, SS dan BR; dan pada tanggal 19 peneliti mewawancarai 1 informan yaitu YN.

Terakhir adalah periode ketiga yang dimulai pada tanggal 8-9 Januari 2020. Pada tanggal 8, peneliti mewawancarai 3 informan yaitu IL, KM, dan SS. Dilanjutkan pada tanggal 9 dengan mewawancarai 7 informan yaitu ID, PB, SW, RP, AG, YN, dan BR.

b. Studi Kepustakaan

Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data informasi melalui literatur atau referensi, dapat melalui buku-buku; dokumen-dokumen; jurnal-jurnal; laporan-laporan; makalah-makalah; serta skripsi-skripsi terdahulu. Sumber-sumber tersebut disesuaikan dengan topik penelitian yaitu *Whatsapp* sebagai Media Representasi Diri (Studi Kualitatif: pada Orang Tua Di Desa Sumberjo).

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari sumber utama yaitu melalui rekaman hasil wawancara dan dokumen gambar tangkapan layar yang diambil dari status WA. Rekaman tersebut digunakan sebagai pernyataan individu untuk membuktikan adanya peristiwa, sedangkan dokumen gambar merupakan data melalui tangkapan layar yang bersumber dari informan untuk menunjukkan konten yang dijadikan sebagai status.

1.6.6 Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dapat dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, atau pada saat semua data berhasil diperoleh pada periode waktu tertentu. Menurut Miles dan Huberman, aktifitas dalam penelitian kualitatif