



Fenomena Komunikasi melalui Media Sosial di Kalangan Remaja

Nur Ainiyah*

Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Ibrahimy

*Email: nurainiyah078@gmail.com

ABSTRACT

This research is oriented to communicating through social media among adolescent Wonorejo. With the focus of research on how social media phenomenon in interpretation among adolescents? And how the phenomenon of communication through social media woke up among teenagers? So the theoretical foundations relevant to this research are phenomenology, social media concept and concept of interpersonal communication. Data analysis used in this research is communication phenomenology analysis that is by analyzing every phenomenon of interpersonal communication done by adolescent through social media. By using interview technique, observation and documentation technique in collecting data, it is found that Wonorejo teenagers have verbal and nonverbal communication content by utilizing social media through Facebook account, Whatsapp even group communication room through online game creating cyberculture among teenagers.

Keywords: Phenomena, Social Media, Youth, Communication.

ABSTRAK

Penelitian ini berorientasi pada komunikasi melalui media sosial di kalangan remaja Wonorejo. Dengan fokus penelitian bagaimana fenomena media sosial diinterpretasi di kalangan remaja? Dan bagaimana fenomena komunikasi melalui media sosial terbangun di kalangan remaja? Maka landasan teoritis yang relevan dengan penelitian ini adalah fenomenologi, konsep media sosial dan konsep komunikasi interpersonal. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa fenomenologi komunikasi yakni dengan menganalisa setiap fenomena-fenomena komunikasi interpersonal yang dilakukan remaja melalui media sosial. Dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan teknik dokumentasi dalam pengumpulan data diperoleh hasil penelitian bahwa remaja Wonorejo memiliki konten komunikasi verbal dan nonverbal dengan memanfaatkan media sosial melalui akun Facebook, Whatsapp bahkan ruang komunikasi secara kelompok melalui *game online* menciptakan *cyberculture* di kalangan remaja.

Kata Kunci: Fenomena, Media Sosial, Remaja, Komunikasi.

PENDAHULUAN

Beberapa tahun yang lalu mudah sekali untuk menemukan orang-orang yang mencurahkan isi hatinya di dalam sebuah

buku diary. Ketika mengalami kejadian yang berarti, atau kejadian-kejadian yang melibatkan perasaan, entah perasaan senang ataupun sedih orang-orang dengan antusias menuangkannya dalam lembaran-lembaran

* Penulis Korespondensi

buku diary mereka. Dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, semua kalangan dan umur dapat dengan leluasa menulis isi hati mereka. Diary merupakan hal yang sangat pribadi, bahkan banyak buku diary yang memiliki kunci dan gembok kecil dengan tujuan agar dapat terhindar dari tangan-tangan usil yang bisa saja membuka buku diary tanpa sepengetahuan pemiliknya. Karena isi buku diary sangat beragam, begitu banyak momen yang mungkin tidak ingin dibagi dengan orang lain entah karena malu atau alasan lainnya, diary seringkali menjadi tempat curahan hati yang paling baik, diary tidak akan membicarakan cerita-cerita menggelikan kepada siapapun, diary akan tetap diam dan menyimpan semua cerita dengan baik. Di era globalisasi ini, sudah sangat jarang ditemukan orang-orang yang menulis buku diary. Tentunya masih ada segelintir orang yang menulis buku diary, namun jumlahnya menurun drastis. Bahkan anak-anakpun jarang sekali menggunakan buku diary, tidak seperti beberapa tahun yang lalu anak-anak gemar menulis tentang kejadian dalam hari-hari mereka. Ada banyak faktor yang dapat mengurangi penggunaan diary dalam kehidupan di era modern ini. Faktor utama tentunya perkembangan zaman, seiring dengan perkembangan zaman dan meningkatnya kebutuhan manusia, teknologi berkembang begitu pesat, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi. Misalnya, munculnya *smartphone* dengan berbagai merk yang memungkinkan penggunaannya untuk menikmati fitur-fitur canggih yaitu penggunaan internet yang semakin cepat dan praktis, permainan-permainan *online* yang semakin beragam, hingga munculah jejaring sosial yang membuat orang-orang dapat terhubung satu sama lain tanpa sebuah batas. Dengan jejaring sosial semua orang dapat terhubung dengan rekan, teman, keluarga, partner bisnis bahkan dengan siapapun. Jejaring sosial mulai terkenal ketika munculnya Friendster, MySpace hingga akhirnya munculah Facebook yang

merupakan gebrakan besar bagi dunia jejaring sosial, disusul dengan Twitter yang lebih praktis dari segi tampilan dan pengaturan, lalu muncul Instagram yang merupakan jejaring sosial menarik karena Anda dapat menaruh berbagai macam foto dengan *caption* tertentu, sehingga Anda dapat membagi moment hidup kita dalam bentuk foto dan video.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi akar terciptanya era globalisasi telah menjadikan kehidupan manusia berada pada dua dimensi yang berbeda, interkasi, komunikasi, sosialisasi, relasi dll sebagainya, tidak hanya terbatas dilakukan di dunia nyata, kini kemajuan teknologi telah menciptakan dunia baru, dunia nonmaterial namun memiliki jangkauan yang tak terbatas, sebut saja dunia maya. "Dunia maya (bahasa Inggris: *cyberspace*) adalah media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara online (terhubung langsung). Dunia maya ini merupakan integrasi dari berbagai peralatan teknologi komunikasi dan jaringan komputer (sensor, transduser, koneksi, transmisi, prosesor, signal, kontroler) yang dapat menghubungkan peralatan komunikasi (komputer, telepon genggam, instrumentasi elektronik, dan lain-lain) yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif". Dan salah satu bagian dunia maya yang saat ini telah menjadi sesuatu kebutuhan yang tak dapat di tinggalkan seolah-olah telah menjadi sebuah kebutuhan primer bagi kehidupan manusia adalah Media Sosial (*Social Media*).

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein

mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content". Tak bisa kita pungkiri di era globalisasi ini telah membawa perubahan yang begitu drastis terhadap gaya hidup maupun pola pikir manusia, manusia seakan ditantang untuk beradaptasi secara cepat terhadap perubahan zaman yang begitu mengagetkan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa kehidupan manusia ke era yang tak terbatas, jangkauan semakin luas, apapun nyaris bisa didapatkan saat ini, hanya dengan duduk didepan layar komputer atau laptop manusia begitu mudah mendapatkan apa yang mereka mau, hal ini telah mengakibatkan terjadinya instanisasi kebutuhan, sehingga hal ini secara tak sadar telah merubah pola kebutuhan manusia. Media Sosial adalah salah satu anak dari dunia maya yang saat ini telah menjadi sebuah trend yang memiliki dampak yang begitu kuat terhadap perkembangan pola pikir manusia.

Tidak bisa dipungkiri bahwa jaringan internet dan teknologi informasi juga merambah sampai pada pelosok desa. Remaja sudah sangat akrab dengan handphone, gadget dan alat telekomunikasi lain dengan system android, dimana alat ini akan langsung menghubungkan penggunaannya pada layanan aplikasi media sosial yang ada di telepon seluler mereka. Tentu saja hal ini membawa pengaruh pada perkembangan komunikasi interpersonal di kalangan remaja. Nah bagaimana pola komunikasi interpersonal remaja saat ini melalui media sosial, akan kami teliti, untuk mengetahui, sejauh mana pola dan model komunikasi verbal dan nonverbal mereka melalui media sosial

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Situbondo, tepatnya di desa Wonorejo. Waktu pelaksanaan pada bulan Februari-Mei 2015. Adapun subjek penelitiannya adalah remaja

Fenomena Komunikasi melalui Media Sosial ... usia sekolah seingkat SLTP dan SLTA di Wonorejo. Hasilnya diharapkan dapat berguna bagi pengguna media social khususnya remaja, tentang pentingnya mengakses, mengolah dan memperoleh informasi bagi remaja. Bagi masyarakat, akademisi dan peneliti bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan berbagai perspektif baru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana fenomena remaja dalam komunikasi dengan menggunakan media social, bagaimana pola komunikasi mereka terjalin dan apa pandangan mereka tentang maraknya media sosial saat ini.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif-kualitatif dengan pendekatan fenomenologi komunikasi. Adapun subjek penelitian ini adalah remaja yang aktif menggunakan media social di kalangan mereka. Sedangkan obyek penelitian ini adalah peristiwa-peristiwa komunikasi yang terjadi dalam media social dengan pesan verbal dan non verbal baik berupa gambar, video maupun tulisan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, Wawancara dan pengumpulan literature tentang remaja dan penggunaan media social atau dengan teknik dokumentasi. Sedang analisa data dalam penelitian ini adalah analisis data secara kritis- kualitatif, dengan melakukan pemilahan data yang sesuai dalam konsep reduksi data, maka data yang tidak diperlukan tidak disajikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Realitas Komunikasi melalui Media Sosial di Kalangan Remaja

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung secara tatap muka antara dua orang atau lebih. Akan tetapi untuk konteks kekinian komunikasi interpersonal bisa dilakukan melalui media social. Hal ini banyak

merambah kalangan remaja. Media social dipilih karena memberi kemudahan dalam berkomunikasi melintasi ruang dan waktu. Ruang dan waktu tidak menjadi penghalang dalam komunikasi, tentu saja remaja yang secara psikologis memiliki jiwa ingin tahu yang sangat besar, keinginan berkumpul dan bercengkrama dengan teman remaja lainnya menjadikan media social sebagai media komunikasi bagi mereka.

Komunikasi adalah pertukaran informasi, perasaan atau pemikiran antar manusia (individu) baik verbal dan non verbal. Karena sifat dari interaksi ini adalah langsung dan segera, komunikasi interpersonal merupakan inti dari semua hubungan antar manusia sedangkan proses komunikasi interpersonal adalah suatu proses dua arah lingkaran interaktif dimana pihak -pihak yang berkomunikasi saling bertukar pesan secara verbal dan non verbal (arus pesan).

Kedua pihak menjadi pengirim maupun penerima pesan, dalam proses ini si penerima menafsirkan pesan si pengirim sebelumnya dan memberikan tanggapan dengan pesan yang baru, dengan kata lain komunikasi interpersonal adalah proses tatap muka penyampaian informasi dan saling pengertian antara dua atau lebih individu.

Komunikasi adalah proses pemberian informasi objektif dan lengkap, dilakukan secara sistematis dengan paduan keterampilan komunikasi, teknik bimbingan dan penguasaan pengetahuan klinik, bertujuan untuk membantu seseorang mengenali kondisi saat ini, masalah yang sedang di hadapi dan menentukan jalan keluar atau upaya untuk mengatasi masalah tersebut.

Menurut Rochman Natawidjaja, (1987:32), komunikasi adalah sebagai hubungan timbal balik antara dua individu, dimana yang seorang (konselor) berusaha membantu yang lain (klien) untuk mencapai pengertian tentang dirinya sendiri dalam

hubungan dengan masalah-masalah yang dihadapi pada waktu yang akan datang.

Komunikasi adalah proses pemberian bantuan seseorang kepada orang lain dalam membuat suatu keputusan atau memecahkan suatu masalah melalui pemahaman terhadap fakta-fakta, harapan, kebutuhan dan perasaan-perasaan klien. (Saraswati Taringan, 2002:27)

Proses komunikasi menggambarkan adanya kerja sama antara bidan selaku konselor dengan klien dalam mencari tahu tentang masalah yang dihadapi klien dan bidan agar mencapai jalan keluar pemecahan masalah klien.

Manfaat komunikasi adalah meningkatkan kemampuan klien dalam mengenal masalah, merumuskan alternatif, memecahkan masalah dan memiliki pengalaman dalam pemecahan masalah secara mandiri.

Manfaat ini tetap disadari oleh beberapa remaja seperti Sulton, Fikri, Taufik. Ketiga remaja ini merupakan remaja SMK, bagi mereka memiliki smartphone dengan system android adalah sebuah keuntungan akan tetapi tetap bosan jika tidak berkumpul bersama teman-teman yang lain maka komunikasi tatap muka bagi ketiga remaja ini tetap penting.¹

“*Handphone* sangat membantu dalam komunikasi dengan guru, orang tua, keluarga dan teman, biasanya pesan yang disampaikan melalui telepon oleh keluarga seperti, segera pulang sudah malam.”

Pesan ini merupakan pengingat waktu bagi remaja pengguna telepon sehingga remaja betul-betul merasakan manfaat dari memiliki telepon.

Fenomena komunikasi di kalangan remaja wonorejo, didahului dengan beberapa tahapan, dalam tahap-tahap hubungan setidaknya ada tiga tahap yakni: 1) Tahap pembentukan hubungan, 2) Tahap peneguhan hubungan, 3) Tahap pemutusan hubungan

¹ Wawancara pada bulan Maret 2015

Jika melihat pola komunikasi remaja, pada tahap awal didahului dengan komunikasi melalui telepon baik berbicara langsung melalui telepon maupun melihat biodata teman yang ingin diajak berkomunikasi pada media social Facebook. Jika ada respon dari lawan komunikasi dalam hal ini komunikasi pada dunia maya maka satu tahap dalam komunikasi interpersonal berjalan.

Remaja sulton bercerita “*biasa saya memulai awal perkenalan melalui facebook, saya invite dulu dia jika diterima, biasanya saya Tanya nomor telepon sebelum akhirnya bertemu langsung*”²

Hal ini sebenarnya peristiwa yang biasa terjadi dalam komunikasi interpersonal, media social akhirnya menjadi tahap awal dalam hubungan interpersonal termasuk remaja.

Tahap yang kedua adalah tahap penguatan hubungan, komunikasi akan terus berlanjut jika dalam komunikasi interpersonal ada ikatan emosional, persamaan pandangan, persamaan persepsi. Jika demikian maka kualitas dalam hubungan interpersonal akan meningkat menjadi lebih dekat dan akrab. Sehingga informasi pribadi apa pun yang dimiliki oleh remaja sebagai komunikator akan selalu dibagi dengan komunikan (remaja lainnya) karena kemudahan dalam social media facebook misalnya, setiap berita dan status terbaru dari pemilik akun akan selalu muncul di telepon selular milik teman yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Memasuki tahapan selanjutnya tahap pemutusan hubungan, tahapan ini disebabkan oleh beberapa factor seperti dominasi, arogansi, konflik, perbedaan pendapat dan lain-lain. Jika komunikator (remaja) memiliki perbedaan pendapat dengan komunikan (remaja lainnya, lawan jenis, orang tua, sahabat) maka tidak jarang pemutusan hubungan akan dilakukan seperti : marah, umpatan kata-kata kasar, menangis bahkan menolak untuk melakukan

Jika hal ini terjadi maka remaja akan melakukan penghapusan no kontak pada telepon genggam mereka, memblokir akun facebook remaja lain yang dianggap memusuhi dan lain-lain.

Pada dasarnya tahap hubungan dan komunikasi interpersonal ini akan terjadi lagi secara terus menerus sebagai sebuah konsekuensi bahwa remaja dan manusia merupakan makhluk social yang membutuhkan manusia lain baik dalam kadar sebagai teman, musuh, sahabat dan lawan untuk kemudahan bisa berkomunikasi lagi secara baik. Karena konflik dalam komunikasi interpersonal akan semakin meekatkan emosional dan semakin mengenal kareakter dari komunikan dalam komunikasi interpersonal.

Saat ini interaksi *face to face* sudah mulai beralih menjadi *space to space*. Karena, ruang semakin menyempit dengan adanya jejaring sosial. Banyak munculnya media sosial yang dapat di akses dengan cepat hanya dengan hitungan detik. Facebook, twitter, path, instagram, semua aplikasi ini memudahkan penggunaanya yang kebanyakan adalah remaja menjadi lebih aktif di dunia maya ketimbang di dunia nyata. Sehingga ruang offline hidup begitu rupa diruang online. Jadilah curhat, gosip dan diskusi yang biasa dilakukan di ruang offline atau nyata kini bisa dilakukan diruang online.

Ruang *face to face* tak akan digantikan dengan ruang virtual itu. Ruang virtual hanyalah tool (alat) untuk berinteraksi. Ada ruang-ruang yang tidak bisa digantikan ruang cyber, misalnya emosi, hasrat dan sentuhan fisik. Orang mungkin akan menggunakan simbol namun hal ini tetap tak bisa menggantikan ruang yang tanpa mediasi.

Dalam jaringan internet ini menciptakan ruang. Nama ruang yang ada disebut cyberspace, ruang maya. Dalam ruangan ini, masyarakat dunia tidak terbatas

² Wawancara maret 2015

oleh sekat layaknya batasan bentang alam. Asal ada jaringan yang terbuka, penggunaan bahasa, dan minat maka terjadilah komunikasi.

Makna Komunikasi Verbal dan Non Verbal Melalui Media Sosial Remaja

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) pikiran bisa berupa gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keraguan, kekhawatiran, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati.

Proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan seseorang komunikator kepada komunikan, pesan itu bisa berupa gagasan, informasi, opini dan lain-lain.

Dalam prosesnya Mitchall. N. Charmley memperkenalkan 5 (lima) komponen yang melandasi komunikasi, yaitu sebagai berikut :

“Sumber (*Source*) Komunikator (*Encoder*), Pertanyaan/Pesan (*Message*), Komunikan (*Decoder*), dan Tujuan (*Destination*)”. (Susanto, 1988;31)

Secara umum komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, baik secara langsung lewat percakapan, maupun melalui media (media cetak dan media elektronik). Isi pesan yang disampaikan dapat berupa lambang-lambang yang penuh arti dan makna. Proses komunikasi dapat dikatakan komunikatif apabila antara komunikator dengan komunikan mengerti bahasa yang digunakan serta mengerti makna dari bahan yang dibicarakan.

Teknik berkomunikasi merupakan cara atau seni menyampaikan suatu pesan yang dilakukan seorang komunikator sehingga menimbulkan dampak tertentu pada komunikan. Pesan yang disampaikan komunikator merupakan pernyataan atas paduan pikiran dan perasaan dalam bentuk

ide, informasi, keluhan, keyakinan dan anjuran. Pernyataan tersebut dibawakan umumnya bahasa yang dipergunakan dalam menyalurkan suatu pernyataan yang dilambangkan melalui gerakan anggota tubuh, gambar dan warna.

Komunikasi yang berjalan dapat terjadi melalui media maupun tanpa media, komunikasi tanpa media biasanya komunikasi yang terjadi dengan secara tatap muka dengan seseorang atau dengan orang lain dalam jumlah yang terbatas disuatu tempat, sedangkan komunikasi dengan media baik (cetak dan elektronik) ditujukan untuk bisa menjangkau khalayak yang lebih luas dan tersebar. Manusia menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi, melalui simbol-simbol baik verbal dan non verbal yaitu berupa tulisan-tulisan, gambar-gambar, warna-warna, patung-patung, isyarat suara dan isyarat gerak tubuh (*gesture*).

Menurut Dennis Mcquail, ada enam perspektif dalam hal peranan media, yaitu:

“Pertama, melihat media massa sebagai *window on event and experience*. Media dipandang sebagai jendela yang memungkinkan khalayak melihat apa yang sedang terjadi diluar sana. Atau media merupakan sarana belajar untuk mengetahui berbagai peristiwa.

Kedua, media juga sering dianggap sebagai a *mirror of event in society and the world, implying a faithful reflection*. Cermin berbagai peristiwa yang ada di masyarakat dan dunia, yang merefleksikan apa adanya. Terlepas dari suka atau tidak suka. Padahal sesungguhnya, angle, arah dan framing dari isi yang dianggap sebagai cermin realitas tersebut diputuskan oleh para profesional media, dan khalayak tidak sepenuhnya bebas untuk mengetahui apa yang mereka inginkan.

Ketiga, memandang media massa sebagai *filter*, atau *gatekeeper* yang menyeleksi berbagai hal untuk diberi perhatian atau tidak. Media senantiasa memilih issue, informasi atau bentuk content yang lain berdasar standar para

pengelolanya.

Keempat, media massa sering kali dipandang sebagai *guide*, penunjuk jalan atau interpreter, yang menerjemahkan dan menunjukkan arah atas berbagai ketidakpastian, atau alternative yang beragam.

Kelima, melihat media massa sebagai forum untuk mempersentasikan berbagai informasi dan ide-ide kepada khalayak, sehingga memungkinkan terjadinya tanggapan dan umpan balik.

Keenam, media massa sebagai *interlocuter*, yang tidak hanya sekedar tempat berlalu lalangnya informasi, tetapi juga partner komunikasi yang memungkinkan terjadinya komunikasi interaktif.” (McQuail, 2002 : 66)

Unsur-unsur dari proses komunikasi diatas, merupakan faktor penting dalam komunikasi, bahwa pada setiap unsur tersebut tersebut oleh para ahli komunikasi dijadikan objek ilmiah untuk ditelaah secara khusus. Proses komunikasi dapat diklasifikasikan menjadi 2 bagian, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal:

Makna Pesan Verbal dalam Komunikasi Interpersonal Remaja

Komunikasi verbal merupakan simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan bicara yang kita sadari termasuk ke dalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. Bahasa dapat juga dianggap sebagai suatu system kode verbal.

Purwanto (2006:6) lebih spesifik mengatakan bahwa “Komunikasi verbal merupakan penyampaian komunikasi dengan menyusun kata-kata ke dalam suatu pola yang memiliki arti atau makna dalam bentuk tertulis maupun lisan.” Goffman (2005:154) mengatakan bahwa “Komunikasi verbal merupakan komunikasi dengan kata-kata verbal melalui alat komunikasi yang kita sebut bahasa karena dapat membantu kita untuk memiliki

Fenomena Komunikasi melalui Media Sosial ... kemampuan memahami.”

Frans M. Royan (2005:36) mengatakan bahwa “Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang melibatkan kata-kata yang biasanya di sampaikan berupa tulisan dan perbincangan yang direspon dengan mendengar dan membaca.” Berdasarkan ketiga teori diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi verbal merupakan komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan bahasa yang membentuk kata-kata baik secara lisan maupun tulisan .

Zuhdi (2010:39) mengatakan bahwa “Jika dalam melaksanakan fungsi-fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan tidak menggunakan komunikasi verbal, maka fungsi-fungsi tersebut tidak akan dapat dilaksanakan.”

Terlepas dari masalah hal teknis dalam memotret, fotografi sendiri sejatinya adalah sebuah media komunikasi, yang mengkomunikasikan pesan melalui gambar, dan terdapat beragam makna didalamnya. Sebagai contoh bagaimana seorang Eastlake yang banyak melakukan analisis tentang fotografi sebagai karya seni, menyatakan bahwa fotografi adalah bentuk baru medium komunikasi :

“After painstakingly cataloging the dificiencies of picture making by photography as compared to picture making by painting, Lady Eastlake arrive at the surpraisingly modern conclution that photography is a new medium of communication and has its independent and indispensable place.” (Soedjono, 2007:14)

Cara tiap individu menampilkan diri terhadap orang lain berbeda-beda. Citraan melalui fotografi dalam *Profile Picture* tidak sekedar menjadi media komunikasi piktorial atas sebuah informasi, peristiwa atau menjadi visualisasi dari sebuah pribadi, lebih dari itu fotografi sebagai media juga merupakan upaya mereka membawa identitas sosial dan budaya masing-masing dalam bereksistensi.

Nilai dalam bereksistensi inilah yang

penulis ingin lihat lebih jauh di dalam foto-foto yang ditampilkan oleh pengguna dalam Facebook. Sehingga muncullah efek-efek pencitraan yang berpengaruh pada eksistensi diri. Kehidupan sosial dalam Facebook tak ubahnya kehidupan sosial yang ditemui sehari-hari. Didalamnya beragam latar belakang sosial dan budaya saling bertemu dan berinteraksi melalui pesan-pesan verbal maupun nonverbal. Berbagai macam profesi dan kedudukan saling menyapa demi merajut hubungan sosial.

Jika dilihat dari wujudnya, foto jelas mengandung tanda-tanda komunikatif, baik yang secara terang-terangan ditekankan melalui objeknya maupun hanya bersifat dokumentatif semata. Lewat bentuk-bentuk komunikasi itulah pesan tersebut menjadi makna. Disamping itu, gabungan antara tanda dan pesan yang ada pada *Profile Picture* itulah yang diharapkan mampu merepresentasikan tujuan dari sang pemilik akun untuk citraan dirinya demi tercapainya eksistensi.

Penulis bertujuan untuk mengkaji tanda verbal (terkait judul, *caption* dan *body copy*) dan tanda visual (terkait dengan pose, simbol, eksposure, tata cahaya dan unsur-unsur fotografis lainnya) *Profile Picture* dengan pendekatan semiotika. Dengan demikian, analisis semiotika diharapkan menjadi salah satu pendekatan untuk memperoleh makna yang terkandung dibalik tanda verbal dan tanda visual dalam *Profile Picture* dan juga mengetahui bahwa foto merupakan fenomena komunikasi yang sarat akan tanda.

Penggunaan bahasa dalam komunikasi verbal di media social membutuhkan interpretasi dan sebenarnya jauh dari kata baku, menulis pesan pendek melalui handphone saja cenderung seenaknya tanpa melihat siapa yang diajak berkomunikasi seperti tulisan ; *ea* untuk *ia* sangat tidak sopan jika di sampaikan pada orang tua atau guru, akan tetapi ini kebiasaan yang terjadi bagi remaja yang menggunakan pesan pendek. Begitu juga

komentar-komentar yang di media social yang jauh dari berfikir panjang. Apakah komentar yang ditulis merugikan orang lain atau tidak.

Fenomena ini menunjukkan bahwa sebenarnya realitas yang ditulis melalui media social, sebenarnya remaja tidak tahu maksud, makna dan tujuan dia melakukan apa. Banyak contoh kasus yang kemudian menjadikan remaja sebagai tersangka dalam cybercrime atau tindak kejahatan pada dunia maya akibat pesan verbal yang mereka sampaikan menyakiti pengguna social media lainnya.

Komentar yang bernada hujatan seperti “*kurang ajar, kubunuh kau nanti*” kalimat ini bernada ancaman di media social dan pesan verbal ini sangat beresiko. Akan tetapi karena remaja tidak dibekali dengan pengetahuan media dan pengetahuan penggunaan media secara bijak tidak menyadari bahwa pesan verbal seperti ini di media social mengandung ancaman dan bisa dilakukan tindakan pidana oleh pihak berwajib.

Remaja pada dasarnya memang sangat rentan sebagai pelaku dan korban kejahatan melalui media. Ketika disadari atau tidak pertengkaran atau perang melalui media social dibaca oleh banyak pengguna media social menjadi kejahatan baru yakni “pencemaran nama baik.

Proses Komunikasi Verbal yang ada di ruang Siber merupakan proses penyampaian pesan yang digunakan oleh penyampai pesan (komunikator) kepada yang menerima pesan (komunikan) dengan menggunakan kata-kata (ucapan) baik dalam bentuk pemikiran, ide, gagasan serta pendapat yang mana nantinya hal tersebut akan dipahami oleh khalayak. contohnya yaitu, didalam media siber yang sekarang sangat berkembang, kita mengenal adanya percakapan antara dua orang inividu atau lebih melalui video, yang lebih dikenal dengan "video call" melalui sistem jaringan internet. contoh lainnya yaitu, berupa penyampaian informasi kepada para pengguna internet baik melalui situs-situs,

e-mail, g-mail, blog, facebook, twitter, kaskus, dan jejaring sosial lainnya yang dikelompokkan pada komunikasi tulisan.

Etika Komunikasi di dunia maya adalah Menggunakan bahasa yang baik dan sopan serta tidak membuat orang lain merasa tersinggung, tidak menggunakan kata yang bisa memicu terjadinya pertikaian antar sesama pengguna jaringan dunia maya, tidak membicarakan tentang aib dan privasi seseorang di dunia maya, dan lain sebagainya.

conten Komunikasi yang tidak Etis di dunia maya yaitu Mengomentari sebuah kiriman orang lain di dunia maya dengan kata yang tidak baik dan sopan yang bisa menimbulkan konflik atau pertikaian bagi orang yang dikomentarnya, mencaci maki melalui jejaring sosial (facebook, twitter, dsb), memfitnah dan pencemaran nama baik orang lain di dunia maya.

Etika membuat isi buatan pengguna (*user generated content*) di media siber adalah dengan mencantumkan isi buatan kita yang berupa artikel, blog, status, catatan fb, tweet, foto, galeri, video, audio, dan lain sebagainya dengan tidak melanggar kaidah dan norma yang berlaku. Misalkan tidak mengomentari atau menyebar luaskan kata-kata yang bisa menimbulkan pencemaran nama baik seseorang, tidak memposting hal yang berkaitan dengan aksi pornografi dan pornoaksi, dan tidak membuka aib dan privasi seseorang di media siber dan lain sebagainya.

Makna Pesan Nonverbal dalam Komunikasi Interpersonal Remaja di Media Sosial

Stack et al (2007:154) mendefinisikan bahwa “Komunikasi non verbal merupakan apa yang dilakukan dalam sebuah percakapan.” Ting-Toomey (2005:2) mendefinisikan bahwa “Komunikasi nonverbal secara umum dapat didefinisikan sebagai berkomunikasi tanpa kata-kata melalui berbagai saluran komunikasi. Berbagai saluran komunikasi di sini terdiri dari berbagai media seperti gerakan, ruang atau waktu.” Menurut Goffman (2005:155)

Fenomena Komunikasi melalui Media Sosial ... mengatakan bahwa “Komunikasi nonverbal merupakan tindakan dan atribusi (lebih dari penggunaan kata-kata) yang dilakukan seseorang kepada orang lain dengan pertukaran makna untuk pencapaian umpan balik.” Berdasarkan ketiga teori diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi non verbal merupakan komunikasi yang tidak melibatkan kata-kata dalam pencapaian maknanya seperti contoh gerakan, bahasa tubuh, intonasi suara, gambar, penampilan, dan lain-lain.

Bentuk-bentuk Komunikasi Nonverbal yang ada di Ruang Siber merupakan penyampaian pesan yang dikirim melalui bentuk Simbol-simbol, logo dan semacamnya. Yang memiliki arti kepada khalayak yang menerimanya. Dengan adanya Emotikon di dalam chatting internet semuanya memiliki arti yang menggambarkan seseorang itu lagi bahagia, sedih, kesal, menangis, gembira, malu, marah dan lain sebagainya hanya dengan cukup mengirim dalam bentuk Simbol itu saja maka khalayak memahami maksud dari komunikator.

Simbol Jempol yang ada di Facebook misalnya yang berarti Suka/like. Dalam komunikasi kita akrab dengan istilah simbol. Hadirnya simbol benar-benar membantu dalam terjadinya proses komunikasi. Seseorang yang tuna rungu akan memanfaatkan simbol yang dapat divisualisasikan lewat indera pengelihatannya. Begitu pula dengan simbol-simbol lain seperti lampu dan rambu lalu lintas, atau simbol yang digunakan dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Semua itu bertujuan memudahkan proses komunikasi yang disesuaikan komunikator kepada komunikannya.

Simbol menjadi sesuatu yang sentral dalam kehidupan manusia. Manusia memiliki kemampuan untuk menggunakan simbol dan manusia memiliki kebutuhan terhadap simbol yang sama pentingnya dengan kebutuhan terhadap makan atau tidur. Kita mengarahkan dunia fisik dan sosial kita melalui simbol dan maknanya.

Setiap simbol atau seperangkat simbol menyampaikan suatu konsep yaitu suatu ide umum, pola atau bentuk (Morrisan, 2013: 137).

Dalam fotografi kita dapat melihat berbagai macam simbol di dalamnya. Kajian komunikasi visual grafis membahas tentang bagaimana suatu gambar dapat menceritakan berbagai macam keadaan. Di dalam gambar tersebut ada penanda dan petanda. Sehingga memungkinkan kita untuk mengetahui apa maksud dari gambar tersebut. Apa saja pesan yang hendak disampaikan melalui gambar tersebut. Dalam dunia jurnalistik kita mengenal dengan ungkapan Photo speak (foto yang berbicara). Tidak berlebihan memang, mengingat kemampuan fotografi yang dapat menceritakan suatu kejadian secara objektif dan akurat.

Pada kesempatan ini McQuail, Blumer, dan Brown (1972) yang menyebutkan beberapa dari aktifitas penggunaan media sebagai berikut :

Penjagaan (Surveillance), yaitu kebutuhan akan informasi yang bias mempengaruhi atau membantu seseorang menyelesaikan sesuatu.

Hiburan (Entertainment), yaitu penggunaan media sebagai sarana hiburan yang dapat membantu seseorang untuk mengisi waktu luang dalam suatu kegiatan.

Pengalihan (Deversion), kebutuhan yang bertujuan untuk melepaskan masalah dan rutinitas.

Hubungan Sosial (Social Relationship), dengan menggunakan media sebagai sarana melakukan kegiatan yang berfungsi sebagai alat yang menghubungkan suatu individu dengan individu lainnya.

Foto atau gambar merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari remaja apengguna media sosial. Setiap kegiatan dan aktifitas diabadikan dengan momen berfoto, selfi dan swafoto baik dilakukansendiri maupun secara berkelompok dengan teman sesama remaja. Kelemahan dalam mendeskripsikan

perasaan remaja kemudian terbantuan oleh gambar dan foto foto mereka, tidak jarang untuk mengetahui apa yang remajja rasakan kita bisa mengintip akun facebook milik remaja tersebut.

Tidak jarang foto dan gambar yang mereka sebarluaskan terkadang mengandung pornografi, atas ketidaktahuan remaja akan etika menyebarkan gambar mereka.

Proses Komunikasi Media Sosial Remaja dan Terciptanya *Cyberculture*

Cyber space dengan segala paket lengkapnya telah menyihir berbagai pengguna mulai usia tua, muda bahkan anak-anak. Di usia remaja itulah seseorang belajar mengenal dan mengetahui banyak hal, belajar memahami diri sendiri juga belajar bersosialisasi dengan orangtua, teman, dan masyarakat lain di lingkungan mereka. Lingkungan dimana remaja tinggal, harus bisa menjadi lingkungan yang nyaman bagi tumbuh kembang mereka. Di lingkungan inilah seorang anak berkomunikasi dengan orangtua dan kawan-kawannya. Sebuah lingkungan yang baik dan mendidik, yang mampu menggiring seorang anak ke arah yang baik dalam kehidupan mereka selanjutnya. Sebaliknya jika pada masa remaja tersebut seorang anak sudah mendapatkan lingkungan yang tidak kondusif bagi tumbuh kembangnya, maka akan sulit baginya untuk menyesuaikan diri dengan dunia luar.

Dunia remaja adalah dunia dimana mereka sedang mencari jati diri. Banyak hal yang bisa mereka tangkap melalui perkembangan teknologi yang semakin meingkat pesat. Proses pencarian jati diri yang berlangsung dalam diri seorang remaja, tidak bisa dibiarkan tanpa pengawasan dari orangtua. Pada fase inilah peran orangtua sangat dibutuhkan oleh remaja. Orangtua merupakan contoh bagi anak-anaknya. Mereka harus dapat memberikan kenyamanan di dalam keluarga sehingga remaja yang notabene memiliki tingkat emosi yang masih labil, akan

mendapatkan ketenangan di lingkungan terdekatnya.

Selain media sosial, seperti facebook, twitter, path dan sebagainya, internet juga menyediakan situs untuk Game online. Biasanya remaja laki-laki lebih tertarik pada permainan online daripada offline. Mereka akan merasa puas apabila dapat bermain di dunia virtual, karena di dunia ini mereka dapat memalsukan identitas palsu mereka dan ada kepuasan sendiri apabila remaja laki-laki dapat memainkan game online. Sebab mereka akan lebih mudah bergaul dengan temannya, ketimbang mereka yang tidak dapat bermain game online.

Komunikasi di media sosial merupakan salah satu manifestasi cyberculture yang berawal dari penemuan metode networking komputer tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pengguna Facebook di Indonesia yang telah menembus di atas 30 juta orang, maka setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang aktif berkomunikasi melalui media sosial. Baik untuk berkomunikasi secara pribadi, kepentingan bisnis online atau bermain game online.

Remaja Agung, misalnya, sebagian besar uang jajan yang diterimanya lebih banyak dihabiskan untuk pembelian pulsa dan membayar sewa warnet, karena sangat menyukai game online. Game online bisa dimainkan secara bersama-sama dengan teman remaja lainnya.³

Melihat ini pengawasan atas fenomena penggunaan media social dan internet harus dilakukan semua pihak. Internet pada era globalisasi sekarang sangat dibutuhkan untuk mencari informasi bahkan bisa untuk lahan bisnis, internet berdampak ada yang negatif maupun positifnya. Untuk menghindari penyimpangan menggunakan internet khususnya untuk remaja, Perusahaan penyedia jasa internet dan pemerintah, perlu meningkatkan keamanan konten atau melakukan proteksi sehingga dapat menjadikan dunia maya sebagai ruang

Fenomena Komunikasi melalui Media Sosial ... yang aman dan positif bagi anak-anak dan remaja untuk hidup dan tumbuh. Sebaiknya untuk warnet di blok saja situs-situs yang tidak baik. Dan untuk penggunaan internet di rumah, sebaiknya orang tua lebih memperhatikan apa yang diakses anak-anak mereka setiap harinya, dan akan lebih baik jika orang tua mengerti tentang internet atau penyettingan tertentu terhadap computer anak mereka atas apa yang bisa atau tidak bisa mereka akses di internet.

Fenomena pengguna media sosial di kalangan remaja baik akun facebook, instagram, whatsapp atau akun lainnya, setidaknya sudah menciptakan kurang sosial dan budaya baru bagi penggunanya. Sehingga cyberculture atau budaya ruang maya menjadi salah satu yang menjadikan komunikasi remaja menjadi lebih variatif dan nyaman bagi kelanjutan era komunikasi mereka ke depan.

PENUTUP

Fenomena komunikasi interpersonal di kalangan remaja wonorejo melalui media social menciptakan ruang baru dalam konteks komunikasi interpersonal. Terciptanya cyberculture menjadi ruang interaksi baru sebelum melakukan komunikasi interpersonal di kalangan remaja.

Komunikasi verbal dan nonverbal melalui media social dilakukan dengan berbagai cara pengiriman pesan, pesan tertulis seperti SMS, meng Update berita terbaru mengenai dirinya menjadi wilayah existensi dan presentasi dalam kehidupan social remaja melalui media social. Mengunggah pesan melalui gambar-gambar seperti foto, video dan berbagai tanda untuk mengekspresikan perasaan seperti emoticon dan lain-lain menjadi pesan tersendiri dalam komunikasi media social remaja.

Pada akhirnya remaja wonorejo memiliki pola dan konsep komunikasi interpersonal dengan memanfaatkan media social sebagai tahap awal dalam

³ Observasi februari-mei 2015

pembentukan hubungan sebelum melakukan komunikasi interpersonal secara tatap muka dengan komunikaan atau remaja lain yang diajak untuk berkomunikasi dan berbagi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan, 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi komunikasi di Masyarakat*. Jakaerta: Kencana
- Bungin, Burhan, 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitaif*. Jakarta: Kencana
- Dewi, Rosdinah, 2009. *Pengguna Internet Indonesia Didominasi Remaja*.
- Effendy, Onong Uchjana, 2000. *Ilmu, Teori, Filsafat dan Komunikasi*. Bandung. Citra Aditya Bakti
- Hindarto, Yugo Stefanus, 2010. *Remaja AS Maniak SMS*. Okezone.
- Kompas.com. *Anak Gunakan Ponsel Sejak Usia 10 tahun*. 2011.
- Lenhart, Amanda, 2007. *Teen and Social Media: The use of social media gains a greater foothold in teen life as the embrace the conversational nature of interactive online media*. PEW Internet & AMERICAN LIFE PROject: Washington DC.
- Pawit, M Yusup, 2009. *Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rankin, Alexandra Macgill, 2007. *Orangtua, Remaja dan Teknologi, Manajer Riset, Pew Internet & American Life Project*. 2007.
- Subandy, Idi, 1997. *Ecstasy Gaya Hidup: Kebudayaan Pop dalam "Masyarakat Komoditas"* Indonesia. Bandung: Mizan Pustaka
- Srinati, Dominic, 2003. *Pengantar Menuju Tori Budaya Populer*. Yogyakarta: Bintang Budaya
- Straubhaar, LaRose, 2006. *Media Now. United Stated: Thomson Wadsworth*
- Wahyu, Dahniar Afiandini, 2011. *Perilaku pengaksesan internet dalam Kegiatan Akademik Di Kalangan Siswa SD*. Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Tahun III, no 1, pp.67-75
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.
- Deapari, Eduart. 1998. *Peranan Komunikasi Massa Dalam Pembangunan*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta
- DeVito, Joseph, 1986. *Communicology: an Introduction to the Study Of Communication*. New York, Harper Row
- Devito, J.A. 2005. *Interpersonal Communication Book*. New York. Hunter College Of The City University Of New York.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2004). *Pola Komunikasi Orangtua & Anak Dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Gunarsa, Singgih, D. (2001). *Psikologi Praktis : Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta : Erlangga.
- Hardjana, A.M. (2003) *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hurlock, E.B, (2008). *Psikologi Perkembangan : Suatu pengantar sepanjang rentang kehidupan (edisi v)*. Jakarta: Erlangga.
- Littlejohn, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication (Fifth Edition)*. Wadsworth Publishing Company. New York
- Marzuki, Muhammad. 2006. *nelayan Komunal di Indonesia, Solusi dan Penanganan Pascanelayan (Poso dan Maluku)*. Universitas Jember.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2000. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rohidi. Tjetjep Rohendi. (1992) *Analisis data kualitatif; buku sumber tentang metode-metode baru*; Matthew B. Miles; penerjemah Tjetjep Rohendi

- Rohidi. Jakarta : UI Press
- Suhartin. 1980. Cara Mendidik Anak Dalam keluarga Masa Kini. Bhatara Karya Aksara, Jakarta.
- Susanto, S. Astrid, 1977. Komunikasi Dalam Teori dan Praktek Jilid I, Bandung, Bina Cipta.
- Suparlan, Parsudi., 1994. Metode Penelitian Kualitatif, Program Kajian Wilayah Amerika Program Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. (2006). Psikologi Komunikasi Remaja. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Simandjuntak, B. (1984). Latar Belakang Kenakalan Remaja. Bandung: Tarsitu.
- Suranto Aw. (2011). Komunikasi Interpersonal. Edisi Pertama: Yogyakarta: Graha Ilmu