

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia memerlukan komunikasi karena memungkinkan manusia berhubungan satu sama lain dan menemukan tujuan keberadaannya. Namun, ada keinginan lain yang dimiliki seseorang yang hanya bisa dipenuhi melalui pembicaraan dengan orang lain. Orang akan memperoleh lebih banyak informasi dan lebih sukses dalam hidup jika mereka lebih banyak melakukan aktivitas komunikasi satu sama lain.

Kegiatan menginformasikan atau menyampaikan pesan dalam bahasa latin bearti *communicare*. Berkomunikasi adalah memberi tahu, berkomunikasi, berpartisipasi, bertukar. *Communio* adalah istilah yang mengacu pada hal-hal yang dibagi, hal-hal yang harus dimiliki bersama, persahabatan, kombinasi, kesatuan, hidup bersama, dan partisipasi (Bouk, 2013: 2). Menurut definisi yang diberikan di atas, komunikasi adalah tindakan penyampaian pesan antar individu untuk mencapai tujuan tertentu.

Selain itu, ada metode komunikasi yang dipahami selama pertukaran pesan, seperti penggunaan simbol bahasa verbal dan nonverbal. Komunikasi media sosial adalah salah satu tren komunikasi yang berlaku saat ini.

Ardiansah dan Maharani (2021:13) menyatakan bahwa media sosial merupakan wadah atau metode yang memfasilitasi komunikasi dua arah antar pengguna. Ini juga dapat digunakan oleh bisnis. Selain itu, media sosial sering

digunakan untuk mengembangkan citra diri atau profil seseorang. sebagai alat pemasaran. Pelanggan dapat bertukar konten teks, gambar, audio, dan video dengan bisnis dan satu sama lain melalui media sosial (Kotler dan Keller 2012: 568).

Menurut definisinya, media sosial adalah suatu aplikasi dengan ciri khusus berbasis teknologi internet yang menciptakan suatu jaringan, memungkinkan penggunanya terhubung satu sama lain, bahkan memungkinkan penggunanya berinteraksi satu sama lain melalui media sosial. meninggalkan suka atau komentar di setiap postingan .

Erving Goffman memperkenalkan filosofi dramaturgi dalam bukunya tahun 1959 *The Presentation of Self in Everyday Life*. Gagasan ini berpendapat bahwa setiap orang mempunyai panggung depan dan panggung belakang dalam keberadaannya. Ketiga orang tersebut akan memutuskan karakter mana yang akan dimainkan berdasarkan interaksi mereka. Ketika berhadapan dengan orang atau kelompok lain dalam masyarakat atau identitas sosial, perilaku panggung depan seseorang akan terlihat. Sementara itu, banyak pula yang menyembunyikan identitas aslinya di belakang panggung (Nasrullah 2016:342). Seiring kemajuan teknologi, keterlibatan sosial Manusia juga mengalami metamorfosis. Melalui media digital, orang dapat terlibat atau berkomunikasi satu sama lain. Ini disebut sebagai komunikasi yang dimediasi komputer (CMC). Sesuai dengan tesis Goffman, konsumen media digital mempunyai peran dalam liputan CMC. Teori dramaturgi dapat digunakan untuk mempelajari interaksi virtual seperti halnya pertemuan langsung di dunia nyata. Topik utama penelitian ini adalah dramaturgi Facebook. Perbedaan antara panggung depan dan belakang terlihat tidak hanya

dalam kaitannya dengan presentasi diri seseorang secara online dan offline di Facebook, namun juga pada beberapa akun yang mungkin dimiliki oleh satu pengguna. Oleh karena itu, para peneliti memusatkan penyelidikan mereka pada remaja pengguna Facebook yang memiliki beberapa akun, memeriksa bagaimana mereka menggambarkan diri mereka sendiri dalam setiap rekaman tersebut.

Sejumlah mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira Kupang yang menggunakan Facebook kerap menanggapi tayangan. Jurusan Ilmu Komunikasi terletak di Penfui, Jalan San Juan Kupang. berdiri pada tahun 2001. Di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik terdapat Jurusan Ilmu Komunikasi. Ada dua konsentrasi yang ditawarkan oleh departemen ini: jurnalisme dan hubungan masyarakat. Selain itu, salah satu penulisnya adalah mahasiswa peminatan Humas. Berdasarkan temuan observasi awal, penulis menemukan sejumlah postingan foto mahasiswa di media sosial Facebook yang dibuat oleh sejumlah mahasiswa ilmu komunikasi yang menggunakan manajemen kesan untuk mempercantik penampilannya di dunia maya Facebook. Pсалnya, Agata Oskris misalnya, tampil sebagai wanita ceria yang tidak memiliki masalah dalam hidupnya, meski ia memakai riasan agar terlihat bebas masalah.

Padahal penulis sadar kalau Agata Oskris bukanlah orang seperti itu. Sebaliknya, Agata Oskris adalah wanita berkemauan lemah yang sering kesal karena masalah kecil sekalipun. Agata Oskris adalah orang yang tenang dan menimbulkan masalah dengan bertindak seolah-olah tidak ada jalan keluar atau solusi. Penulis juga melakukan penelitian terhadap Rafitra Putri yang tampak sebagai wanita non-Muslim dalam foto yang dibagikannya. Meski pengarang

menggambarkan Rafitra sebagai mahasiswi, namun seringkali ia tidak mengenakan hijab semacam itu, dan pidato Agata Oskris hanya membahas isu-isu penting.

Berdasarkan temuan ini, penulis ingin menyelidiki Siswa yang mempelajari ilmu komunikasi menemukan manajemen gambar, yang menyatakan bahwa tidak semua gambar yang dibagikan di Facebook atau platform media sosial lainnya adalah asli. terlihat di postingan Facebook Rafitra Putri dan Agata Oskris. Melalui rangka menyelidiki manajemen kesan melalui media sosial secara lebih mendalam, peneliti dalam penelitian ini menggunakan teori Dramaturgi Erving Goffman sebagai komponen pelengkap. Teori dramaturgi Erving Goffman digunakan peneliti karena menurut Goffman sendiri, "norma, nilai, dan informasi budaya memberi mereka peran seperti insinyur, polisi, atau istri, hal ini dilakukan sesuai dengan tuntutan skenario dimana dramaturgi tersebut terjadi. aktor harus memenuhi perannya." Manusia pada hakikatnya memainkan peran karakter dalam kehidupannya. Namun ketika seseorang menggunakan suatu koleksi untuk menunjuk orang lain atau komunitas tertentu sebagai "target", simbol presentasi diri, maka seseorang atau sekelompok orang dapat tertipu untuk mempercayai apa yang tampak "di permukaan".

Dalam pengantar gagasan dramaturgi, Goffman menawarkan definisi "konsep diri" yang lebih luas daripada yang dilakukan Mead. Mead percaya bahwa konsep diri seseorang bersifat konstan dan stabil, namun juga terbentuk seiring berjalannya waktu sebagai akibat dari pengaruh sosial jangka panjang. Sebaliknya, Goffman berpendapat bahwa gagasan tentang diri lebih bersifat sementara karena hanya ada dalam jangka pendek dan mempunyai tujuan karena selalu diperlukan

untuk berbagai fungsi sosial yang masing-masing berinteraksi dengan masyarakat melalui episode-episode singkat. Representasi diri menurut Goffman dalam kaitannya dengan interaksi adalah penokohan skenario konsep diri individu tertentu. Goffman mendefinisikan presentasi diri sebagai proses di mana orang-orang tertentu menciptakan identitas sosial dan deskripsi situasi yang dimiliki aktor dan rentang interaksi yang cocok dan tidak pantas bagi partisipan dalam situasi saat ini dipengaruhi oleh definisi situasi.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Manajemen Kesan Mahasiswa Melalui Media Sosial Facebook (Studi Dramaturgi Mahasiswa Ilmu Sosial Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira Kupang Angkatan 2019)” mengingat latar belakang informasi yang telah diberikan di atas.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana panggung depan dan panggung belakang mahasiswa Ilmu Komunikasi Unwira angkatan 2019?
2. Bagaimana *Impression Management* yang dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Unwira angkatan 2019?

1.3 Tujuan Penelitian

untuk mengetahui lebih lanjut mengenai manajemen impresi di Facebook dari mahasiswa Ilmu Komunikasi Unwira angkatan 2019.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui pemanfaatan Facebook, penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang manajemen kesan di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2019.

1.4.2 Manfaat Praktis

Pengguna Facebook mungkin ingin mempertimbangkan informasi ini untuk meningkatkan kesadaran akan perlunya memposting dengan bijak setiap saat. Sementara itu, penelitian ini dapat membantu siswa yang menggunakan Facebook dengan mendorong mereka untuk berpikir kritis ketika mengunggah atau berbagi gambar ke platform media sosial.

1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi, Hipotesis

Berikut ini kerangka pemikiran, analisis, dan hipotesis penelitian ini :

1.5.1 Kerangka Pemikiran

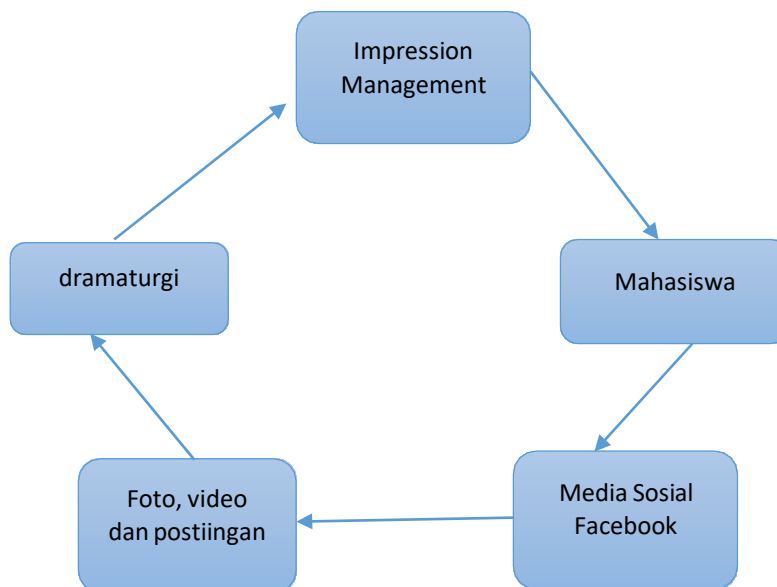
Penetrasi media sosial di Indonesia yang begitu kuat. Sehingga, orang menggunakan media sosial baik untuk berjejaring sosial juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengaktualisasikan diri dalam menggunakan media sosial. Hal ini nampak terjadi pada generasi muda saat ini. Salah satu pengguna yang aktif menggunakan media sosial adalah mahasiswa. Memanfaatkan media sosial sebagai aktualisasi diri maka dapat dibaca sebagai bagian dari upaya membangun *Impression management* (manajemen kesan).

Indonesia memiliki tingkat penetrasi media sosial yang sangat tinggi. Orang-orang begitu memanfaatkan media sosial untuk berjejaring sosial sekaligus sebagai cara untuk merasa lebih nyaman dengannya. Generasi muda saat ini sepertinya sedang mengalami hal tersebut. Mahasiswa merupakan salah satu individu yang sering menggunakan media sosial. Seseorang mungkin menafsirkan penggunaan media sosial untuk aktualisasi diri sebagai upaya untuk mengembangkan manajemen kesan. Tindakan yang dilakukan seseorang untuk membuat dirinya dan orang lain terlihat menarik disebut manajemen kesan. Manajemen kesan yang dimaksud adalah foto atau video yang diupload melalui media sosial memberikan kesan yang menarik yakni foto tersebut bagus untuk dilihat ataupun video yang menarik perhatian orang baik dari kualitas gambar atau pun caption yang digunakan untuk melengkapi foto maupun video tersebut.

Erving Goffman (1959) menegaskan bahwa manajemen melibatkan suatu metode yang digunakan individu untuk mengatur bagaimana orang lain memandang mereka. Ini mengacu pada tindakan yang dilakukan seseorang untuk mengelola kesan orang lain terhadap dirinya. Cara lain untuk memahami manajemen kesan adalah sebagai semacam permainan menipu yang dilakukan seseorang untuk membuat orang lain tampak lebih diinginkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik Dramaturgi Erving Goffman untuk mengkaji bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi UNWIRA angkatan 2019 mengelola persona online mereka di Facebook.

Gambar 1.1

Bagan Kerangka Pemikiran



(Sumber : Abstrak Penulis)

1.5.2 Asumsi

Asumsi adalah anggapan sementara atau dugaan yang merupakan pemberitahuan suatu masalah yang disampaikan dalam bentuk opini atau laporan (Eduka, 12 : 2018). Asumsi yang peneliti pegang dalam penelitian ini adalah adanya impression management atau pengaturan pesan oleh mahasiswa jurusan ilmu komunikasi angkatan 2019 universitas widya mandira kupang melalui media sosial facebook.

1.5.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya. Menurut (Arkunto,2006:71) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan penelitian teoritis diatas peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut adanya dramaturgi yang ditampilkan mahasiswa ilmu komunikasi universitas katolik widya mandira kupang melalui media sosial facebook dengan melakukan impression management.