

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### 1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan sebuah proses interaksi dilihat dari sudut pandang biologi komunikasi dari eksperimentasi adalah kecenderungan bertindak dengan upaya individu yang terlibat secara aktif dalam aspek kehidupan manusia (Facrul, 2017).

komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas azas-azas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Memasuki era globalisasi, remaja merupakan kalangan yang sering menggunakan media internet khususnya media sosial sebagai sarana untuk mencari informasi, hiburan maupun berkomunikasi dengan teman di situs jejaring sosial. (Juwita et al., 2015)

Jejaring Sosial memang bukan hal baru lagi digunakan oleh masyarakat Indonesia, banyak sekali macam jejaring sosial yang dengan mudah didownload pada smartphone dengan berbagai fitur yang menarik didalamnya. Mulai dari chat, memperbanyak teman, mendapatkan informasi, berbagi foto dan video hingga ajang promosi dapat dilakukan dengan cara yang mudah. Kemajuan teknologi telah mengantarkan manusia untuk menciptakan bentuk baru dalam berinteraksi dan bersosialisasi, salah satunya adalah inovasi teknologi komunikasi

berupa media sosial. Sebagai sarana komunikasi yang efektif, media sosial sangat berperan dalam aktifitas keseharian bersosial di masyarakat (Mahendra, 2017).

Kemampuan media sosial memfasilitasi kebutuhan masyarakat akan aktualisasi diri menjadikan jejaring sosial bukan hanya sekedar memberikan informasi, melainkan sebagai media untuk menunjukkan eksistensi penggunanya. Aplikasi yang sedang trend dikalangan remaja saat ini adalah aplikasi Litmatch.

Litmatch merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk bertemu orang baru dan bersenang-senang dengan orang baru. Jadi, melalui aplikasi Litmatch, penggunanya bisa mencari dan mendapatkan orang baru atau teman baru secara online. Baik itu teman baru berjenis kelamin laki-laki maupun teman baru berjenis kelamin perempuan dengan asal dan umur yang beragam untuk diajak bersenang-senang. Pengguna bisa bersenang-senang dengan teman baru di aplikasi Litmatch tersebut dengan cara mengobrol antar sesama pengguna Litmatch. Pengguna bisa mengobrol dalam bentuk obrolan teks dan panggilan seperti panggilan suara dan panggilan video. Bukan hanya untuk mengobrol saja, didalam aplikasi Litmatch juga bisa melakukan aktivitas lainnya seperti berbagi status. Status yang dibagikan pula merupakan status dalam bentuk suara dan status dalam bentuk foto. Pengguna

bisa membagikan status tersebut kapan saja dan dimana saja, yang terpenting status yang dibagikan tidak melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak Litmatch.

Aplikasi yang rilis pada tanggal 30 maret 2019 ini telah di unduh lebih dari 10 juta orang di seluruh dunia(Julkifli Sinuhaji, 2020). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Litmatch cukup banyak hal itu juga terjadi pada remaja di kelurahan sukajadi dengan berbagai fitur yang menarik. Salah satu fitur yang paling digemari adalah *soul game* yaitu mengobrol dengan batas waktu 3 menit sebagai teman ketika antar sesama memiliki kecocokan yang hal memberikan memberikan eksistensi pada remaja dimana arti eksistensi adalah keberadaan yang ingin diakui. Selain itu fitur yang tidak kalah menarik adalah *voice game* di mana pengguna aplikasi ini bisa secara acak selama 7 menit untuk melakukan panggilan untuk bersenang-senang kapanpun dan dimanapun. Seperti sama hal nya dengan aplikasi media sosial yang lain aplikasi Litmatch juga menyediakan fitur untuk membuat status berupa gambar atau foto yang bisa di *like* dan di komentar hal ini membuat pengguna ingin menampilkan gambar yang menarik perhatian pengguna yang lain.

Aplikasi Litmatch sebuah aplikasi yang penggunanya bisa mendapatkan teman mengobrol dengan waktu singkat bahkan bisa mengobrol dengan video call tanpa

ada batasan perharinya disini banyak remaja yang sering melakukan sebuah pelecehan seksual yang sering terjadi pada pengguna lain di aplikasi Litmatch.

Terdapat sebuah fitur yang menarik di aplikasi media sosial Litmatch yaitu soulgame dimana penggunanya dapat mengobrol dengan batas selama 3 menit ketika memiliki kecocokan. Disini sering terjadi sebuah hepperrealitas yang dilakukan remaja. Banyak remaja yang melakukan hepperrealitas di media sosial dengan cara mengambil foto di internet lalu di upload ke media sosial serta mengupload foto dengan gaya kehidupan yang mewah seperti berfoto di coffee mahal shopping di mall dan travelling ke berbagai daerah.

Remaja di aplikasi Litmatch banyak menggunakan dua akun pada media sosial yang sama. Biasanya pada akun pertama remaja menjadikan media sosial untuk berteman pada lingkungan sekitar dan pada akun kedua dijadikan untuk menjadi akun fake dimana remaja sering melakukan keisengan dan memberikan komentar di media sosial orang lain dengan cara tidak sopan untuk mengusik kehidupan orang lain bahkan tak jarang untuk menipu orang lain.

Sebab dari itu kehadiran media sosial dikalangan remaja, membuat ruang privasi seseorang melebur dengan ruang publik jadi pergeseran budaya dikalangan remaja, karena remaja saat ini lebih sering meng *upload* segala kegiatannya

pribadinya untuk disampaikan kepada teman-temannya melalui akun media sosial Litmatch dalam bentuk *eksistensi* diri.

Oleh karena itu akhirnya peneliti tertarik untuk mengulas lebih dalam untuk mengetahui tentang “Identitas remaja pengguna media sosial Litmatch (Studi kasus pada remaja di Kelurahan Sukajadi Kabupaten Ogan Kemerang Ulu Kecamatan Baturaja Timur)..

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah bagaimana identitas remaja pengguna media sosial Litmatch dikelurahan sukajadi ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui mengapa media sosial Litmatch menjadi ajang *eksistensi* dikalangan remaja dikelurahan sukajadi
- b) Untuk mengetahui bagaimana persepsi remaja dikelurahan sukajadi terhadap media sosial Litmatch sebagai ajang *eksistensi* diri

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai faktor apa saja yang mempengaruhi eksistensi dimedia sosial Litmatch serta juga diharapkan sebagai sarana pengetahuan dibaku perkuliahan.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pengguna media sosial Litmatch agar kecanduan *eksistensi* di media sosial.

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi mahasiswa lain untuk menyelesaikan penelitiannya.