

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini, perkembangan jaman yang semakin maju membawa kita untuk masuk ke dalam kehidupan yang tak lepas dari teknologi. Keberadaan teknologi yang semakin canggih membawa dampak yang cukup signifikan pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang komunikasi. Teknologi melahirkan banyak sekali media-media yang dapat mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas komunikasi yaitu menyampaikan pesan atau menerima pesan. Media elektronik, media cetak, dan media sosial merupakan bentuk dari perkembangan teknologi. Dengan adanya media komunikasi tersebut manusia dapat memperoleh dan menyebarkan informasi tanpa adanya batasan waktu dan tempat.

Munculnya media komunikasi dengan berbagai macam fitur dapat mempermudah kita untuk terhubung dengan kehidupan orang lain atau rekan kita yang berada di tempat sangat jauh dari kita bahkan berbeda negara. Media sosial merupakan media yang sangat berbeda dengan media elektronik dan media cetak. Perbedaan yang mendasar terletak pada cara kerjanya, baik media elektronik ataupun media cetak tetap dapat berfungsi meskipun tanpa adanya koneksi internet, sementara itu media sosial tidak dapat berfungsi sama sekali tanpa adanya bantuan dari internet. Internet adalah jaringan global untuk berkomunikasi dari satu wilayah ke wilayah lainnya yang ada di seluruh belahan dunia.

Media sosial umumnya digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas, bahkan opini penggunanya. Jenis media sosial yang sudah tidak asing bagi kita di antaranya adalah Facebook, Twitter, Instagram, dan Youtube. Dengan keberadaan media sosial ini kita dapat mengetahui budaya ataupun gaya hidup di luar negeri. Hal ini yang dapat melunturkan nilai kebudayaan di Indonesia. Berdasarkan survey yang dilakukan Kemkominfo pada tahun 2014 dinyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai 82 juta pengguna, dan 80% di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun yang rata-rata menggunakan internet untuk

membuka media sosialnya. (sumber: <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Peninggunaan+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita> satker diakses tanggal 31/12/2016 pkl. 02:11 WIB)

Media sosial muncul pertama kali pada tahun 2002 dengan tujuan yang bernilai positif, yaitu mempermudah manusia dalam melakukan komunikasi jarak jauh. Namun penggunaan media sosial juga dapat memberikan dampak negatif apabila pengguna tidak bisa menggunakannya dengan tepat. Salah satu contoh dampak negatif dari media sosial ini adalah pudarnya budaya kesopanan dalam kalangan remaja. Fitur media sosial yang membuat penggunaannya mampu mengakses informasi dari berbagai daerah bahkan negara dapat mempermudah masuknya budaya asing ke Indonesia. Salah satu contoh yang dapat dilihat adalah gaya hidup orang asing yang sudah mulai dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia, mulai dari cara berpakaian yang kurang sopan, hingga cara bergaul versi budaya asing. Hal ini bisa dilihat dengan membandingkan tingkah laku remaja pada masa kini (setelah tahun 2002) dengan remaja pada masa sebelum media sosial mulai berkembang (sebelum tahun 2002).

Remaja yang tumbuh sebelum tahun maraknya media sosial cenderung menghabiskan waktunya dengan lingkungan sekitar, sehingga dalam hal ini remaja tersebut lebih banyak menyerap etika ataupun norma yang berlaku dalam budaya Indonesia. Sementara remaja yang tumbuh pada tahun maraknya media sosial sebagian besar lebih banyak menyerap gaya hidup budaya asing. Sebagai contoh, pada pertengahan tahun 2016, publik sempat memperbincangkan perilaku seorang remaja bernama Karin Novilda atau lebih dikenal dengan nama AwKarin. Karin adalah seorang remaja berusia 19 tahun yang dianggap dapat merusak moral anak bangsa karena perilakunya. Melalui *account* media sosialnya, Karin memposting gambaran tentang pergaulannya, mulai dari gaya berpakaian yang vulgar, merokok, *clubbing*, mengeluarkan kata-kata kasar, hingga mengenakan pakaian terbuka. (sumber: <http://www.majalahict.com/berita-10717-dinilai-merusak-moral-selebgram-awkarin-dan-anya-geraldine-dilaporkan-ke-kominfo.html> tgl. 08/10/2016

pk1. 20.02 WIB). Adanya kontroversi tersebut membuat Karin menjadi terkenal di dunia media sosial khususnya Instagram dan Youtube.

Puncak kepopularitasan Karin ini terjadi pada bulan Juli 2016 yang lalu ketika Karin mengunggah *Video Blog (Vlog)* yang berjudul *Gaga's Birthday Surprise & My Confessions* ke dalam *channel* Youtube pribadinya. Konten *Vlog* tersebut terkesan bersifat propaganda untuk hal yang dianggap buruk sehingga kembali menjadi kontroversi di kalangan dunia maya. Hal ini membuat orang-orang yang sebelumnya tidak mengenal Karin menjadi ingin mengetahui seperti apa sosok Awkarin yang sedang fenomenal dan dianggap merusak moral bangsa ini. Sejak viralnya *vlog* tersebut, jumlah *followers* Karin di *Instagram* terus meningkat, hingga saat ini (01/12/2016) Awkarin memiliki 1,3 juta *followers* di *Instagram*nya dan lebih dari 209 ribu *subscribers* di *channel* Youtube pribadinya.

Perilaku Karin tersebut merupakan salah satu dampak dari penggunaan media sosial secara berlebihan. Dampak penggunaan media sosial ini bisa disesuaikan dengan tujuan dari penggunaannya. Tujuan setiap individu dalam menggunakan media sosial juga berbeda-beda di antaranya untuk melakukan komunikasi jarak jauh, sekedar mencari informasi, dokumentasi dan aktualisasi diri, bahkan untuk mendapatkan keuntungan materi. Selain menerapkan gaya hidup budaya asing, Karin juga telah berhasil melakukan aktualisasi diri melalui *account* media sosialnya, terbukti sekarang Karin menjadi lebih terkenal daripada sebelum adanya kontroversi di atas.

Citra negatif Karin yang terus menerus menjadi bahan perbincangan di dunia maya ternyata memiliki ketertarikan sendiri bagi Young Lex. Young Lex adalah seorang pencipta lagu sekaligus penyanyi hip hop yang lebih dikenal di Youtube. Seluruh hasil karyanya berupa lagu dalam bentuk video klip dipublikasikan melalui *channel* Youtube pribadinya. *BAD* merupakan salah satu contoh musik ciptaan Young Lex yang saat ini sedang mendapat perhatian dari masyarakat umum. Dalam *channel* Youtube Young Lex terdapat 18 video klip yang dia sutradarai sendiri, dari ke-18 video klip tersebut, video klip *BAD* yang berkolaborasi dengan Awarin merupakan video klip dengan jumlah *viewers* terbanyak dalam waktu yang singkat.

Gambar 1.1
Video Klip *BAD* di Youtube



(sumber: <https://www.youtube.com/user/unclesamindo> di akses tanggal 20/09/2016 pukul 14.32 WIB)

Media sosial mulai berkembang sejak kemunculan *Frienster* pada tahun 2002 silam. Seiring dengan perkembangan jaman, pada tahun 2006 media sosial *Facebook* muncul dan mulai menarik perhatian banyak orang. Hingga saat ini, *Facebook* telah digunakan oleh berbagai kalangan usia. Jumlah pengguna aktif bulanan *Facebook* di Indonesia mencapai kisaran 82 juta orang pada kuartal – IV 2015. Hal tersebut disampaikan oleh *Business Group Head Facebook* Reynold D'Silva. (Sumber: <http://tekno.kompas.com> di akses tanggal 04/09/2016 pukul 22:30 WIB)

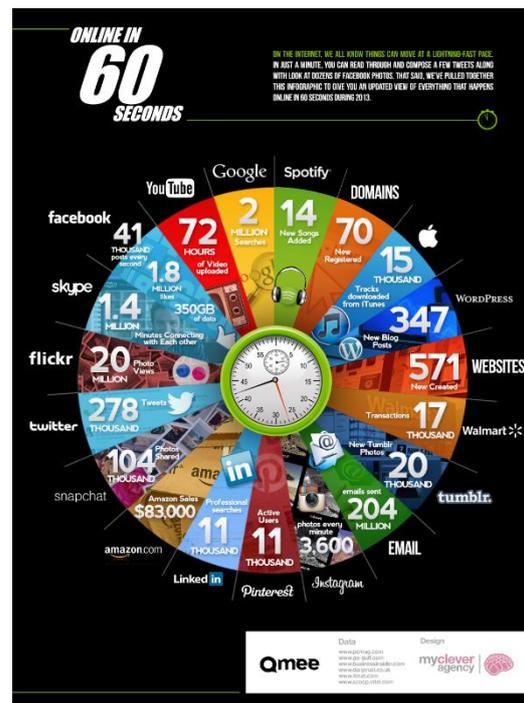
Setelah fenomena *Facebook*, masyarakat kembali dihadapkan dengan kemunculan media sosial *Twitter* pada tahun 2009. *Twitter* sendiri memiliki karakter yang berbeda dengan *Facebook*. *Twitter* lebih menonjolkan sisi 'caption' dibandingkan foto. Tak cukup sampai *Twitter*, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kembali lagi dengan meluncurkan *Instagram* sebagai salah satu bagian dari media sosial.

Instagram adalah media sosial berbasis foto atau gambar di mana pengguna dapat berbagi foto atau gambar kepada pengguna lain dengan cara mengunggahnya, pengguna juga dapat menikmati atau melihat gambar yang diunggah oleh pengguna lainnya. Kevin Strom yang merupakan pendiri *Instagram* sengaja membuat *Instagram* sebagai media khusus untuk mengunggah foto maupun video.

Selain *Instagram*, media sosial lain yang juga diminati oleh banyak orang adalah Youtube. Youtube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa 'gambar bergerak'. Youtube sendiri mulai diluncurkan pada tahun 2005. Sama seperti jejaring sosial lainnya, Youtube

juga memiliki fungsi sebagai sarana untuk melakukan aktualisasi diri. Banyak cara yang dilakukan orang-orang untuk melakukan aktualisasi diri melalui Youtube, contohnya dengan melibatkan unsur kreativitas yaitu membuat film dokumenter atau video humor, atau video dengan *genre* apapun dan membagikan video tersebut ke seluruh belahan dunia.

Gambar 1.2
Pengguna Media Sosial dalam Satu Menit



(sumber: <http://blog.qmee.com/qmee-online-in-60-seconds/> di akses tanggal 02/12/2016 pukul 0.23 WIB)

Orang-orang yang berhasil melakukan aktualisasi diri melalui Youtube biasanya menjadi cukup terkenal di kalangan masyarakat, biasanya kita kenal dengan sebutan 'artis youtube' atau *youtubers*. Youtube bisa membantu kita dalam upaya mendapatkan keuntungan materil, biasanya video yang sering ditayangkan di Youtube akan mendapatkan bayaran dari pihak Youtube. Oleh sebab itu, belakangan ini semakin marak orang berlomba-lomba untuk meraih eksistensi di Youtube. Persaingan untuk mendapat *viewers* yang banyak di Youtube ini memaksa para *youtubers* untuk terus membuat video yang

mampu menarik perhatian banyak orang. Banyak cara kreatif yang bisa dilakukan para *youtubers* untuk terus mempertahankan eksistensinya.

Keinginan untuk terus eksis di dunia Youtube kadang membuat *youtubers* bahkan memanfaatkan hal-hal yang bernilai negatif hanya untuk mendapatkan perhatian masyarakat. Contohnya seperti video klip *BAD* milik Young Lex di atas. Young Lex seperti melakukan komodifikasi atas kontroversi Karin yang melakukan tindakan menyimpang sebagai remaja. Komodifikasi adalah sebuah proses mengubah barang atau hal-hal yang awalnya mengandung nilai sosial menjadi barang atau hal yang memiliki nilai tukar atau nilai pasar di dalamnya. Dalam buku *Post Komodifikasi* (2013:45) dinyatakan bahwa komodifikasi merupakan kata kunci yang dikemukakan oleh Karl Marx sebagai “ideologi” yang bersemayam di balik media.

Untuk mengetahui bentuk komodifikasi atas perilaku menyimpang yang dilakukan AwKarin yang terkandung dalam video klip *BAD* milik Young Lex, peneliti akan membedah makna yang terkandung dalam lirik dan visual video tersebut dengan menggunakan metode analisis semiotika model John Fiske. Dalam teorinya tentang kode-kode televisi (*the codes of television*), Fiske mengungkapkan bahwa video yang ditayangkan telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi kedalam tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Berlandaskan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap video klip *BAD* milik Young Lex ft. Awkarin dengan judul “KOMODIFIKASI PERILAKU MENYIMPANG AWKARIN DALAM MEDIA SOSIAL (Analisis Semiotika John Fiske pada Video Klip *BAD* di Youtube)” untuk mengetahui bentuk-bentuk komodifikasi Awkarin dalam video klip yang dibuat oleh *yotubers* Young Lex.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk komodifikasi perilaku menyimpang pada remaja dalam video klip “*BAD*” di Youtube. Adapun sub yang akan diteliti berupa:

1. Bagaimana level realitas menggambarkan bentuk komodifikasi atas perilaku menyimpang dalam video klip “*BAD*”?
2. Bagaimana level representasi menggambarkan bentuk komodifikasi atas perilaku menyimpang dalam video klip “*BAD*”?
3. Bagaimana level ideologi menggambarkan bentuk komodifikasi atas perilaku menyimpang dalam video klip “*BAD*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk komodifikasi atas perilaku menyimpang pada remaja dalam video klip “*BAD*” pada level realitas.
2. Untuk mengetahui bentuk komodifikasi atas perilaku menyimpang pada remaja dalam video klip “*BAD*” pada level representasi.
3. Untuk mengetahui bentuk komodifikasi atas perilaku menyimpang pada remaja dalam video klip “*BAD*” pada level ideologi.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara akademis, dengan adanya pemaparan mengenai komodifikasi dan sosial media, diharapkan penelitian ini dapat turut berkontribusi dalam bidang kajian Ilmu Komunikasi, terlebih dalam teori Komodifikasi. Selain itu, diharapkan penelitian ini bisa membantu peneliti berikutnya yang ingin meneliti mengenai penelitian sejenis.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu membuat pengguna media sosial bisa lebih baik lagi dalam menggunakan *account* media sosialnya dengan hal-hal yang bersifat positif.

1.5 Tahapan Penelitian

Adapun tahapan-tahapan yang penulis lakukan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi data
 - a. Penulis mencari informasi data primer dengan melakukan pengamatan pada video klip *BAD* milik Young Lex ft. Awkarin di media sosial YouTube.
 - b. Penulis mencari data mengenai latar belakang kehidupan Awkarin.
2. Menentukan fokus penelitian
Penulis mengumpulkan data yang telah diobservasi, kemudian penulis menentukan fokus penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini.
3. Kajian Teoritis
Penulis mencari data sekunder berupa teori-teori dari para ahli, penelitian terdahulu seperti skripsi dan jurnal, serta dari sumber lain seperti artikel dan internet.
4. Metodologi Penelitian
Pada tahap keempat, data-data yang telah penulis peroleh akan dianalisis dengan menggunakan metode penelitian kualitatif berupa analisis semiotika.
5. Kesimpulan
Pada tahap akhir, setelah melakukan analisis data, penulis akan menarik kesimpulan penelitian dari analisis yang ada.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Selama penelitian ini berlangsung, penulis mengumpulkan data di beberapa lokasi, yaitu:

1. Perpustakaan Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom, Bandung.
2. *Learning Center* Universitas Telkom, Bandung.
3. Perpustakaan Universitas Bakrie, Jakarta Selatan.
4. Perpustakaan Pascasarjana Universitas Padjajaran, Bandung.
5. Halim Perdana Kusuma, Jakarta Timur.

Tabel 1.6
Waktu Penelitian 2016-2017

	Agustus			September			Oktober			November			Desember			Januari			Februari		
Pengajuan Judul																					
Pengumpulan Data																					
Penyusunan Proposal																					
D.E.																					
Pengumpulan Data																					
Penyusunan Hasil Penelitian																					
Sidang Skripsi																					

1.7 Sistematika Penulisan

Bab 1

Merupakan pendahuluan dalam penelitian ini. Bab pendahuluan menyangkut latar belakang dari penelitian ini, fokus masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tahapan penelitian, serta lokasi dan waktu saat penulis mengumpulkan data hingga selesainya penelitian.

Bab 2

Merupakan bab yang membahas mengenai kajian teori, termasuk di dalamnya teori dari para ahli yang berhubungan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu berupa skripsi dan jurnal yang sejenis dengan penelitian ini, hingga kerangka pemikiran.

Bab 3

Bab tiga ini membahas tentang metodologi penelitian, yaitu penentuan paradigma yang cocok digunakan dalam penelitian ini, metode apa yang akan digunakan untuk penelitian ini, penentuan objek penelitian, pengumpulan data, unit analisis, keabsahan data, serta teknik analisis data.

Bab 4

Bab empat akan membahas permasalahan dalam penelitian ini dan menganalisisnya sesuai dengan teori-teori yang ada di bab dua.

Bab 5

Bab penutupan ini akan berisi tentang penarikan hasil penelitian dan atau penarikan kesimpulan dari penelitian ini.