

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

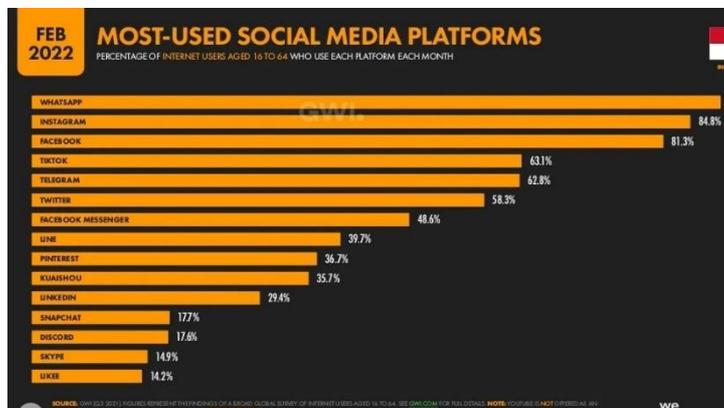
Setiap manusia dapat berhubungan satu sama lain melalui komunikasi. Pada dasarnya, manusia hidup berkelompok atau berdampingan. Kontak jarak jauh sekarang dimungkinkan karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang menghilangkan kendala ruang dan waktu. Manusia mungkin merasa mudah untuk berbisnis, terhubung satu sama lain, mendapatkan informasi, dan mengakses media hiburan sebagai akibat dari pesatnya pertumbuhan teknologi. Audiens saat ini menggunakan media sosial secara luas sebagai media komunikasi dan informasi.

Menurut Jay Black dan Frederick C. Whitney, komunikasi massa adalah proses penyebaran pesan yang dibuat dalam jumlah besar kepada penerima yang anonim, tersebar luas, dan beragam. Informasi dan pesan yang ditujukan untuk khalayak anonim atau beragam disebarkan melalui komunikasi massa. Semua komunikasi dengan demikian menjadi *real time* (Whitney & Black, 1988).

Saat ini perkembangan teknologi komunikasi di era globalisasi telah memberikan kemudahan untuk mengakses dan menyebarkan informasi lebih cepat. Dengan adanya perkembangannya teknologi ini, komunikasi jarak jauh dimungkinkan dan tidak dibatasi oleh ruang ataupun waktu. Mengingat kecepatan perkembangan teknologi, komunikasi dan pencarian informasi menjadi lebih mudah. Internet berkembang sebagai media baru yang memungkinkan pengguna dengan mudah mengakses informasi dan berkomunikasi melalui sistem *online* tanpa bertatap muka secara langsung. Tidak hanya negara-negara maju yang mengalami fenomena ini, tetapi juga Indonesia. Media sosial dapat menjadi salah satu saluran yang digunakan untuk memperoleh serta menyebarkan berbagai macam informasi yang terjadi di mana saja dengan mudah tanpa harus mendatangi tempat tersebut. Salah satu pemicu pesatnya perkembangan media sosial yaitu adanya keinginan setiap khalayak untuk merasa harus memiliki media sosial itu sendiri seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan lain sebagainya.

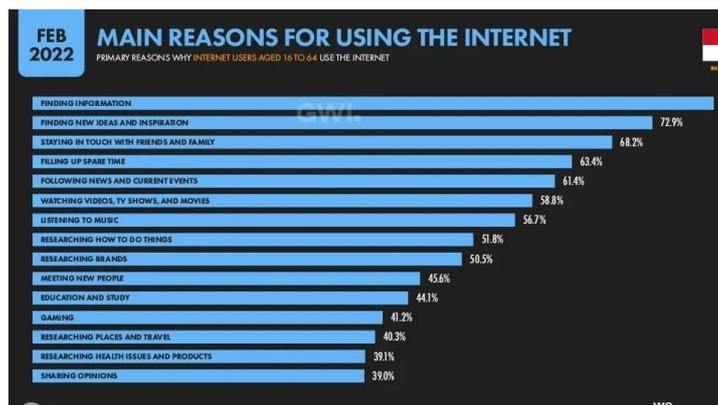
Untuk bertukar informasi, khalayak memanfaatkan media sosial sebagai perkembangan internet. Lebih khusus lagi, media sosial dianggap sebagai media yang terhubung ke internet yang digunakan untuk terlibat satu sama lain. Menurut (Boyd, 2009) menjelaskan bahwa media sosial adalah sekumpulan aplikasi yang memungkinkan

individu atau kelompok berinteraksi satu sama lain untuk berbagi, berkomunikasi, bertemu, bermain, dan bekerja sama. Bahwa media sosial menawarkan *platform* yang dapat digunakan oleh penggunanya sesuai dengan kebutuhan mereka, seperti gambar, teks informasi, audio, maupun video baik secara positif maupun negatif.



**Gambar 1. 1 Most-Used Social Media Platform**

(Sumber: <https://andi.link>)



**Gambar 1. 2 Main Reasons for Using The Internet**

(Sumber: <https://andi.link>)

Ada berbagai macam media sosial dan juga penggunaannya. Menurut studi yang dikerjakan oleh *We Are Social*, dapat diketahui bahwa jumlah total pengguna media sosial secara aktif di Indonesia mencapai 191 juta orang di bulan Januari tahun 2022. Kemudian jumlah ini meningkat sebanyak 12,35% dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang berjumlah sebanyak 170 juta orang. Karena adanya sebuah tren, jumlah pengguna media sosial aktif di Indonesia terus meningkat dari tahun sebelumnya. Namun, pertumbuhannya mengalami turun naik dari tahun 2014 hingga tahun 2022. Pada tahun 2017, terdapat 34,2% lebih banyak pengguna aktif media sosial di Indonesia dibandingkan negara lain. Hanya saja kenaikan ini turun menjadi 6,3% pada tahun sebelumnya, namun

jumlah tersebut melonjak lagi tahun ini. Dengan tingkat penggunaan 88,7%, Whatsapp saat ini menjadi platform jejaring sosial paling populer di Indonesia. Peringkat kedua diisi oleh Instagram dengan presentase sebesar 84,4% dan peringkat ketiga diisi oleh Facebook dengan persentase sebesar 81,3%. Di sisi lain, proporsi pengguna TikTok sebesar 63,1% dan Telegram sebesar 62,8%.

*We are social* juga mengungkapkan alasan utama masyarakat Indonesia menggunakan internet. Sebanyak 80,1% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk menemukan serta mencari informasi yang dibutuhkannya. Sebanyak 72,9% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk menemukan inspirasi dan juga ide-ide baru. Sebanyak 68,2% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk menjalin hubungan dengan keluarga dan teman. Sebanyak 63,4% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk mengisi waktu luang. Sebanyak 61,4% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk mengikuti berita dan kejadian terkini. Dan sebanyak 58,8% masyarakat Indonesia menggunakan internet sebagai media hiburan seperti menonton video dan film.

Instagram adalah *platform* jejaring sosial tempat pengguna dapat mengirim pesan langsung, gambar, atau video ke pengguna Instagram lain untuk berbagi pengalaman foto dan video. Saat ini, Instagram menawarkan fitur baru yang disebut 'Instastory' yang memungkinkan pengguna berbagi foto dan video kehidupan sehari-hari atau acara khusus mereka dengan pengguna Instagram lainnya. Namun, fitur ini hanya aktif selama satu hari dalam waktu 24 jam setelah diunggah. Menurut (Atmoko, 2012) Instagram adalah *platform* jejaring sosial yang beroperasi sangat mirip dengan Twitter, sama-sama bertujuan memberikan informasi kepada pengguna lainnya, namun terdapat perbedaan dimana Twitter memiliki fungsi utama untuk berbagi ciutan ataupun kalimat-kalimat yang ingin dibagikan kepada pengguna lainnya. Instagram memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan kreatifitas bagi penggunanya, dengan adanya fitur yang dapat membuat foto dan video yang ingin dipublikasikan menjadi lebih tertata, kreatif, dan tentunya lebih menarik untuk dilihat oleh pengguna lain.

Seiring dengan perkembangannya, aplikasi Instagram tidak hanya digunakan sebagai media sosial untuk menampilkan gambar saja, tetapi juga untuk menyampaikan informasi dari pemilik akun Instagram kepada para pengikutnya. Dengan adanya fitur *caption* yang tersedia di Instagram memungkinkan para pemilik akun untuk lebih

memperjelas pesan dari gambar yang diunggah. Maka dari itu, saat ini muncul berbagai jenis akun di Instagram, seperti akun resmi, toko *online*, akun berita, akun meme, akun basis penggemar, akun kebencian, akun gosip, dan akun lainnya. Instagram dinilai sebagai media sosial yang efektif untuk berbagi unggahan foto maupun *video* yang dapat di *like* (disukai) dan dikomentari oleh para pengikutnya. Dengan hadirnya media sosial menjadikan Instagram sebagai media sosial paling efektif dan efisien untuk menyebarkan berbagai informasi termasuk berita dari akun gosip yang telah ada.

Akun gosip merupakan salah satu akun yang banyak diikuti oleh pengguna Instagram di Indonesia. Salah satu akun gosip di Indonesia yang sedang naik daun ialah akun Instagram @playitsafebaby. Akun Playitsafebaby memiliki 528.000 pengikut di Instagram (hingga 14 Maret 2022). Selama ini akun gosip Playitsafebaby dikelola oleh admin yang sering dikenal dengan sebutan “Mimim” dan pengikutnya dikenal dengan sebutan “Babies”. Awal mula terbentuknya akun gosip Playitsafebaby ini dikarenakan rumor-rumor dan gosip terhadap permasalahan rumah tangga salah satu *influencer* terkenal di Indonesia yaitu Rachel Venya dan mantan suaminya Niko Al Hakim. Seiring dengan perkembangannya, akun Instagram Playitsafebaby kini tidak hanya mengunggah mengenai kehidupan *influencer* maupun selebritis saja tetapi masyarakat biasa pun juga dapat menjadi bahan pemberitaan di akun Playitsafebaby jika mempunyai nilai berita yang dianggap bisa membuat viral. Unggahan - unggahan tersebut tentunya sering menimbulkan pemberitaan baru yang dapat menjadi heboh di kalangan netizen Indonesia. Bahkan, dalam beberapa kesempatan *infotainment* di Indonesia menyampaikan informasi yang bersumber dari akun Playitsafebaby.

Pada awal bulan Mei 2022 akun gosip @Playitsafebaby mendapatkan teguran dari salah satu *influencer* ternama di Indonesia yaitu Karin Novilda atau yang biasa dikenal dengan sebutan Awkarin. Karin memilih untuk menghadapi admin dari akun gosip @Playitsafebaby dan juga melaporkan akun ini ke kepolisian. Hal ini bermula saat akun @playitsafebaby mengungkit kembali kasus meninggalnya mantan kekasih Karin, yakni Oka Mahendra yang terjadi pada tahun 2017 lalu dikarenakan bunuh diri. Karin mengaku kesal lantaran namanya kembali tersorot menjadi bahan pembicaraan akun gosip ini. Karin Novilda sempat meminta agar pemilik akun @playitsafebaby bersiap terkait laporannya, tetapi admin Playitsafebaby sama sekali tidak takut akan ancaman dari Awkarin (Aldida, 2022). Hingga pada akhirnya di bulan Agustus 2022 ramai beredar identitas admin akun Playitsafebaby hingga profesi ayah dari admin akun gosip ini yang diduga seorang polisi

sehingga netizen Indonesia menuding bahwa admin akun Playitsafebaby berlingung dibalik profesi orang tuanya (Winessa, 2022). Karin berhasil mendapatkan dua nama admin dibalik akun gosip @playitsafebaby dengan nama akun Instagram @acintyam dan @mybebbbyyy, keduanya merupakan selebgram dengan jumlah pengikut (*followers*) yang cukup banyak di Instagram (Aldida, 2022). Setelah terungkapnya admin dibalik akun @playitsafebaby, akun gosip ini *terhack* dan hilang selama kurang lebih 1 bulan. Namun akun gosip ini kembali dengan nama akun baru yaitu @playitsafebabyreborn.

Pada awal bulan November 2022 akun gosip @playitsafebabyreborn kembali aktif membahas seorang *influencer* yang sedang ramai dibicarakan oleh netizen dengan inisial nama CS. *Influencer* dengan inisial nama CS ini ramai diperbincangkan karena terungkap bahwa produk obat pelangsing yang CS jual belum mendapatkan izin BPOM dan diketahui mengandung bahan yang terlarang untuk dikonsumsi. Namun sayangnya akun @playitsafebabyreborn *terhack* selama 1 minggu dan kembali dengan nama akun baru yaitu @playitsaferbaby. Demi menjaga-jaga seandainya akun gosip @plaitsferbaby hilang atau *terhack*, admin Playitsafebaby membuat beberapa akun Instagram cadangan (*back up account*) dengan nama akun @playitsafebabyfacts, @playitsafebabynews, dan @playitfunnybaby. Akun-akun cadangan tersebut juga aktif untuk memposting gosip yang sedang hangat dan juga menjalankan *paid promote* di setiap akunnya. Akan tetapi sejak bulan Desember 2022 hingga Mei 2023 akun Playitsaferbaby tidak mengunggah berita maupun gosip kedalam *feeds* akun Instagram tersebut. Namun akun Playitsaferbaby tetap menjalankan *paid promote* melalui *instastory*-nya selama 1 sampai 3 kali dalam sebulan.

Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ilham Prisgunanto pada tahun 2015 dengan judul Pengaruh Sosial Media terhadap Tingkat Kepercayaan Bergaul Siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial di kalangan siswa sekolah menengah di Jakarta berdampak kecil pada rasa kepercayaan sosial mereka. Orang-orang mungkin berpendapat bahwa hal ini dapat menyangkal dan melemahkan gagasan bahwa sekolah menengah dapat mengubah tingkah laku siswa dan keterbukaan sosial (Prisgunanto, 2015). Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu perbedaan tujuan penelitian, penelitian tersebut berfokus kepada pengaruh media sosial secara luas terhadap tingkat kepercayaan siswa SMA, sedangkan penelitian ini akan meneliti mengenai pengaruh terpaan informasi dari unggahan akun gosip terhadap tingkat kepercayaan *followers*. Sedangkan persamaan dari penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang tingkat kepercayaan.

Berdasarkan jurnal penelitian pada tahun 2021 yang dilakukan oleh Ainun Sakinah Durhan dan Aswar Tahir dengan judul Pengaruh Terpaan Informasi melalui Media Sosial terhadap Tingkat Kepercayaan Masyarakat Mengenai Vaksin Corona Sinovac Bagi Kesehatan di Makassar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat terpaan informasi vaksin Sinovac berpengaruh positif terhadap tingkat kepercayaan masyarakat. Terpaan informasi vaksin Corona Sinovac berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan masyarakat bagi kesehatan (Durhan & Tahir, 2021). Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu perbedaan tujuan penelitian, penelitian tersebut berfokus kepada terpaan informasi melalui media sosial serta tingkat kepercayaan masyarakat mengenai vaksin corona sinovac bagi kesehatan, sedangkan penelitian ini akan meneliti mengenai pengaruh terpaan informasi dari unggahan akun gosip terhadap tingkat kepercayaan followers. Sedangkan persamaan dari penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang terpaan informasi melalui media sosial dan tingkat kepercayaan.

Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Gabrielle Twozzy, Chory Angela, dan Agusly Irawan pada tahun 2019 dengan judul Motif dan kepuasan followers Lambe Turah dalam Mendapatkan Informasi pada Akun @lambe\_turah di Instagram. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Akun @lambe\_turah lebih disukai masyarakat daripada infotainment di televisi karena memberikan informasi yang real-time dan efisien yang dapat diakses dari mana saja. Dikatakan bahwa konsumen media secara aktif berpartisipasi dalam komunikasi dan mencari sumber media terbaik yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Twozzy Galih Ananta et al., 2019). Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu perbedaan tujuan penelitian, penelitian tersebut berfokus kepada motif dan kepuasan followers akun @lambe\_turah dalam mendapatkan informasi, sedangkan penelitian ini akan meneliti mengenai pengaruh terpaan informasi dari unggahan akun gosip terhadap tingkat kepercayaan followers. Tetapi persamaan dari penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang akun gosip yang ada di media sosial Instagram.

Penelitian ini akan menggunakan teori dependensi efek komunikasi massa. Teori ini beranggapan bahwa jika tuntutan informasional yang tidak dapat dipenuhi melalui pengalaman langsung dapat terpenuhi, maka kepercayaan individu terhadap media akan terus meningkat. Diyakini bahwa khalayak bergantung pada media untuk mencapai tujuan mereka. Strategi ini menganut prinsip dasar model penggunaan. Banyak dan pentingnya informasi yang diberikan, serta stabilitas sosial, digunakan dalam teori ini untuk

mengevaluasi ketergantungan seseorang. Semakin tinggi nilai dari suatu media, maka semakin besar pula pengaruh media terhadap individu. (Littlejohn & Foss, 2009).

Berangkat dari munculnya fenomena akun gosip Playitsaferbaby di Indonesia, peneliti merasa termotivasi untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui apakah informasi dari unggahan akun gosip Playitsaferbaby masih mendapatkan kepercayaan atau tidak dari *followers*-nya, sementara akun Playitsaferbaby hanya menjalankan *paid promote* saja. Penelitian ini memiliki judul Pengaruh Terpaan Informasi Dari Unggahan Akun Gosip Playitsaferbaby Terhadap Tingkat Kepercayaan *Followers*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan membawa peneliti pada kesimpulan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah:

Seberapa pengaruh terpaan informasi dari unggahan akun gosip Playitsaferbaby terhadap tingkat kepercayaan *followers*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Pernyataan tentang apa yang akan dipelajari dari penelitian berfungsi sebagai tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini untuk memperjelas kepada pihak pembaca dan peneliti apa maksud tujuan dari penelitian ini. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memastikan seberapa pengaruh terpaan informasi dari unggahan akun gosip Playitsaferbaby terhadap tingkat kepercayaan *followers*.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti tentang pengaruh informasi dari media sosial Instagram sebagai media komunikasi.

### **2. Kegunaan Praktis**

Penelitian ini berguna untuk mengetahui pengaruh terpaan informasi dari unggahan akun gosip Playitsaferbaby terhadap tingkat kepercayaan *followers*.

### 1.5 Waktu dan Periode Penelitian

No	Jenis Kegiatan	BULAN				
		Desember 2022	Februari 2023	Maret 2023	Mei 2023	Juni 2023
1	Penelitian Pendahuluan					
2	Seminar Judul					
3	Penyusunan Proposal					
4	Seminar Proposal					
5	Pengumpulan Data					
6	Pengolahan dan Analisis data					
7	Ujian Skripsi					

**Tabel 1. 1 Waktu dan Periode Penelitian**

**Sumber: Peneliti, 2022**