

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Sosial

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Dilansir dari statista.com oleh Hanadian Nurhayati – Wolf (2024), dengan tingkat penetrasi sekitar 91 persen, Whatsapp menjadi jejaring sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia. Namun, semua platform media sosial terkena lainnya seperti Instagram dan Facebook juga memiliki Tingkat penetrasi yang tinggi, menjadikan Indonesia salah Satu pasar media sosial terbesar di Indonesia.

Van Dijk mendefinisikan media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial (Narullah, 2015).

Media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to co-operate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi. Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas.

Merebaknya situs media sosial yang muncul menguntungkan banyak orang dari berbagai belahan dunia untuk berinteraksi dengan mudah dan dengan ongkos yang murah ketimbang memakai telepon. Dampak positif yang lain dari adanya situs jejaring sosial adalah percepatan penyebaran informasi. Akan tetapi ada pula dampak negatif dari media sosial, yakni

berkurangnya interaksi interpersonal secara langsung atau tatap muka, munculnya kecanduan yang melebihi dosis, serta persoalan etika dan hukum karena kontennya yang melanggar moral, privasi serta peraturan. Dalam artikel berjudul “User of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media,” di Majalah Business Horizons, Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein³⁴ menjelaskan ciri-ciri media sosial, yakni:

1. Konten yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu;
2. Isi pesan muncul tanpa melalui suatu gatekeeper dan tidak ada gerbang penghambat;
3. Isi disampaikan secara online dan langsung;
4. Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna;
5. Media sosial menjadikan penggunanya sebagai creator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri;
6. Dalam konten media sosial terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (*sharing*), kehadiran (eksis), hubungan (relasi), reputasi (status) dan kelompok (*group*) (Kaplan & Haenlein, 2010).

Tidak bisa dipungkiri, media sosial dalam perkembangan media telah mengambil bentuk yang menandingi media-media konvensional atau tradisional, seperti televisi, radio, atau media cetak. Keunggulan itu dapat terjadi karena media sosial tidak membutuhkan tenaga kerja yang banyak, modal yang besar, dan tidak terikat oleh fasilitas infrastruktur produksi yang masif seperti kantor, gedung dan perangkat peliputan yang lain.

Kaplan & Haenlein dalam Abbas membuat klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial yang ada berdasarkan ciri-ciri penggunaannya. Menurut mereka, pada dasarnya media sosial dapat dibagi menjadi enam jenis, yaitu:

- a. Proyek kolaborasi website, di mana user-nya diizinkan untuk dapat

mengubah, menambah, atau pun membuang konten-konten yang termuat di website tersebut, seperti Wikipedia.

- b. Blog dan microblog, dimana user mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di blog itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti Twitter.
- c. Konten atau isi, dimana para user di website ini saling membagikan konten-konten multimedia, seperti e-book, video, foto, gambar, dan lain-lain seperti Instagram dan Youtube.
- d. Situs jejaring sosial, di mana user memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, seperti misalnya Facebook, Whatsapp.
- e. *Virtual game world*, di mana pengguna melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar-avatars sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata, seperti online game.
- f. *Virtual social world*, merupakan aplikasi berwujud dunia virtual yang memberi kesempatan pada penggunanya berada dan hidup di dunia *virtual* untuk berinteraksi dengan yang lain. *Virtual social world* ini tidak jauh berbeda dengan *virtual game world*, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti *Second Life*.

Setiap jenis media sosial tidak hanya memiliki fungsi khusus, tetapi juga karakteristik pengguna yang khas. Maka jika digunakan untuk keperluan komunitas, organisasi, atau usaha, harus ditentukan terlebih dahulu tujuan dan sasaran kegiatan media sosial.

2.1.2 Intensitas Komunikasi Interpersonal

a. Definisi

Komunikasi merupakan proses sosial yang fundamental bagi manusia. Dalam proses ini, individu menggunakan simbol-simbol untuk membangun makna dan pemahaman bersama dalam lingkungannya. Salah satu bentuk komunikasi yang penting adalah

komunikasi interpersonal, yaitu komunikasi tatap muka yang efektif antara dua atau lebih individu.

Intensitas komunikasi interpersonal mengacu pada seberapa sering dan mendalam individu berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini penting dalam membangun dan memelihara hubungan.

Salah satu cara untuk mendefinisikan intensitas komunikasi interpersonal adalah dengan membandingkannya dengan bentuk komunikasi lainnya. Dengan melakukan hal ini, kami akan memeriksa berapa banyak orang yang terlibat, seberapa dekat mereka secara fisik satu sama lain, berapa banyak saluran sensorik yang digunakan, dan umpan balik yang diberikan. Intensitas komunikasi interpersonal berbeda dengan bentuk komunikasi lain karena hanya ada sedikit partisipan yang terlibat, orang-orang yang berinteraksi berada dalam jarak fisik yang dekat satu sama lain, terdapat banyak saluran sensorik yang digunakan, dan umpan balik bersifat langsung.

Intensitas komunikasi interpersonal mengacu pada komunikasi yang terjadi antara orang-orang yang sudah saling mengenal dan memahami satu sama lain. Mereka bukan hanya sebatas orang yang berinteraksi dalam situasi sosial, tetapi individu yang unik dengan karakter dan kepribadiannya masing-masing.

Komunikasi ini sering terjadi dalam hubungan yang sudah terjalin lama, seperti keluarga, sahabat, atau tetangga. Orang-orang dalam hubungan ini merasa nyaman untuk berkomunikasi secara terbuka dan mendalam, berbagi pikiran dan perasaan mereka tanpa rasa takut dihakimi.

Intensitas komunikasi interpersonal dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti:

- Seberapa sering mereka berkomunikasi: Apakah mereka berkomunikasi setiap hari, setiap minggu, atau hanya sesekali?
- Seberapa mendalam mereka berkomunikasi: Apakah mereka hanya membahas topik ringan atau juga topik yang lebih personal dan emosional?

- Seberapa terbuka dan jujur mereka berkomunikasi: Apakah mereka merasa nyaman untuk berbagi pikiran dan perasaan mereka yang sebenarnya?

Intensitas komunikasi interpersonal sangat penting karena dapat memperoleh pengetahuan tentang individu lain dan untuk membentuk suatu identitas (Anderson J.A, 1996: 124). Peran yang dimainkan dalam hubungan antar manusia membantu manusia membangun identitas. Begitu pula dengan wajah, gambaran diri publik dari seseorang yang ditampilkan kepada orang lain. Baik peran maupun wajah dikonstruksikan berdasarkan cara seseorang berinteraksi dengan orang lain. Terakhir, intensitas komunikasi interpersonal diperlukan untuk mengungkapkan dan menerima kebutuhan interpersonal (Saundra Hybels dan Richard L Weaver, 2004: 89)

b. Ciri-Ciri Intensitas Komunikasi Interpersonal

Menurut Richard L. Weaver II dalam Muhammad Budyatna dan Leila Mona G (2011:15), terdapat delapan karakter dalam proses Intensitas Komunikasi Interpersonal:

- a) Libatkan dua orang atau lebih.
- b) Ada umpan balik.
- c) Hal ini dapat dilakukan melalui komunikasi langsung dan tidak langsung
- d) Ada efeknya.
- e) Hal ini dapat digunakan tidak hanya dengan kata-kata, tetapi juga dengan bahasa tubuh atau gerak tubuh.
- f) Dipengaruhi oleh konteks.
- g) dan dipengaruhi oleh kebisingan.

c. Intensitas komunikasi interpersonal

Hal ini mengacu pada seberapa sering dan seberapa mendalam individu berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti:

- Frekuensi komunikasi: Seberapa sering individu berkomunikasi dengan orang lain, baik secara langsung maupun melalui media komunikasi lainnya.
- Durasi komunikasi: Berapa lama waktu yang dihabiskan individu untuk berkomunikasi dengan orang lain.
- Kualitas komunikasi: Seberapa terbuka, jujur, dan efektif individu dalam berkomunikasi dengan orang lain.
- Topik komunikasi: Seberapa personal dan mendalam topik yang dibahas dalam komunikasi interpersonal.

d. Tujuan

Tujuan utama komunikasi adalah mengendalikan lingkungan untuk memperoleh manfaat tertentu, seperti fisik, ekonomi, dan sosial. Sebagaimana dikemukakan bahwa komunikasi manusia, yang bersifat non-interpersonal atau interpersonal, adalah tentang pengendalian lingkungan untuk mendapatkan keuntungan seperti dalam bentuk fisik, ekonomi, dan sosial (Miller & Stenberg dalam Muhammad Budyatna dan Leila Mona G, 2011 : 27). Kita dapat membedakan lingkungan pengendalian dalam dua tingkatan;

- a) Hasil yang kita peroleh sesuai dengan yang kita inginkan, dinamakan kepatuhan.
- b) Hasil yang kami dapatkan mewakili adanya kompromi dari dulunya kesediaan pihak-pihak yang terlibat dinamakan resolusi konflik.

2.1 3 Perilaku *Alone Together*

Sherry Turkle, seorang profesor ilmu sosial di *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), memperkenalkan istilah *Alone Together*. Perilaku *Alone Together* mengacu pada fenomena di mana individu secara fisik berada bersama orang lain, tetapi fokusnya tertuju pada interaksi online dan mengabaikan interaksi sosial secara langsung. Turkle menyoroti, ada tipe asosial yang asyik dengan dunianya sendiri saat berada di dunia maya, baik menggunakan laptop maupun gawai. Turkle menjelaskan bahwa manusia seringkali terisolasi dari dunia nyata karena

situs jejaring sosial dan dominasi teknologi, sehingga terkadang kita menjadi kurang manusiawi (Turkle, 2011). Teknologi mampu menggoda manusia, dengan menawarkan sesuatu yang rentan bagi manusia. Kerentanan yang dimaksud di sini adalah kondisi dimana manusia merasa kesepian namun enggan menjalin keintiman. Dengan kecanggihan teknologi saat ini, permasalahan yang dihadapi manusia dapat teratasi. Kita dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertatap muka, sehingga perasaan kesepian dapat dikurangi, tanpa harus menjalin keakraban (Turkle, 2011).

2.1.4 Penggunaan Media Sosial dan Komunikasi Interpersonal

Media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Platform seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan WhatsApp memungkinkan individu untuk terhubung dan berkomunikasi dengan mudah, kapanpun dan dimanapun. Kemudahan ini pun berdampak pada intensitas komunikasi interpersonal, baik secara positif maupun negatif.

Para ahli memiliki pandangan yang beragam tentang dampak penggunaan media sosial terhadap intensitas komunikasi interpersonal. Beberapa berpendapat bahwa media sosial dapat:

1. Meningkatkan intensitas komunikasi interpersonal:
 - Media sosial dapat mempermudah individu untuk terhubung dengan orang lain, terutama yang berada jauh secara geografis.
 - Platform ini menyediakan berbagai fitur komunikasi, seperti pesan instan, panggilan video, dan media sharing, yang dapat mempererat hubungan dan meningkatkan frekuensi interaksi (Bargh et al., 2002).
2. Menurunkan intensitas komunikasi interpersonal:
 - Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menggantikan interaksi tatap muka yang penting untuk membangun hubungan yang berkualitas (Turkle, 2011).
 - Fokus yang berlebihan pada dunia online dapat mengurangi kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dalam situasi nyata

Dampak Positif Media Sosial terhadap Intensitas Komunikasi Interpersonal:

1. Meningkatkan Frekuensi Komunikasi

Media sosial memungkinkan individu untuk berkomunikasi lebih sering dengan orang lain, baik teman, keluarga, maupun kenalan baru. Hal ini dimungkinkan oleh kemudahan akses dan sifat komunikasi yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat.

2. Memperkuat Hubungan yang Ada

Media sosial membantu individu untuk tetap terhubung dengan orang-orang yang tinggal jauh atau jarang bertemu secara langsung. Melalui platform media sosial, individu dapat berbagi informasi, foto, video, dan pesan secara instan, sehingga menjaga hubungan tetap hangat dan terjalin komunikasi yang lebih aktif.

3. Memperluas Jaringan Pertemanan

Media sosial membuka peluang untuk bertemu dan menjalin pertemanan baru dengan orang-orang yang memiliki minat dan kesamaan. Hal ini dapat memperluas jaringan sosial individu dan membuka peluang baru dalam berbagai aspek kehidupan.

4. Mempermudah Komunikasi Kelompok

Media sosial menyediakan platform untuk membuat grup dan komunitas online, yang memungkinkan individu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan kelompok yang memiliki minat atau tujuan yang sama. Hal ini dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan memperkuat hubungan antar anggota kelompok.

Dampak Negatif Media Sosial terhadap Intensitas Komunikasi Interpersonal:

1. Mengurangi Komunikasi Tatap Muka

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan individu lebih memilih berkomunikasi secara online daripada bertatap muka secara langsung. Hal ini dapat berakibat pada penurunan kualitas komunikasi interpersonal dan kemampuan bersosialisasi.

2. Memicu Kesalahpahaman

Komunikasi online melalui media sosial memiliki keterbatasan dalam menyampaikan pesan nonverbal, seperti ekspresi wajah, intonasi suara, dan bahasa tubuh. Hal ini dapat meningkatkan risiko kesalahpahaman dan misinterpretasi pesan yang disampaikan.

3. Memicu Ketergantungan dan Adiksi

Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol dapat menyebabkan individu menjadi ketergantungan dan mengalami adiksi. Hal ini dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, menghambat produktivitas, dan bahkan berdampak pada kesehatan mental.

4. Meningkatkan Cyberbullying

Media sosial dapat menjadi platform untuk cyberbullying, di mana individu dapat menerima perundungan dan pelecehan secara online. Hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional korban

Penggunaan media sosial memiliki dampak yang kompleks terhadap intensitas komunikasi interpersonal. Dampak positifnya termasuk peningkatan frekuensi komunikasi, penguatan hubungan, perluasan jaringan pertemanan, dan kemudahan komunikasi kelompok. Dampak negatifnya termasuk pengurangan komunikasi tatap muka, potensi kesalahpahaman, ketergantungan dan adiksi, serta cyberbullying.

Penting untuk menggunakan media sosial secara bijak dan seimbang. Individu perlu mengontrol waktu penggunaan media sosial, menjaga kualitas komunikasi tatap muka, dan selalu berhati-hati dalam berinteraksi online. Dengan demikian, media sosial dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk meningkatkan intensitas komunikasi interpersonal dan membangun hubungan yang positif dengan orang lain.

Intensitas penggunaan media sosial dapat didefinisikan sebagai tingkat keterlibatan dan frekuensi penggunaan platform online oleh individu. Ini mencakup beberapa aspek:

- Waktu yang dihabiskan: Seberapa banyak waktu yang dihabiskan individu untuk menggunakan media sosial setiap hari atau minggu.

- Frekuensi penggunaan: Seberapa sering individu mengakses dan menggunakan platform media sosial.
- Jenis penggunaan: Kegiatan yang dilakukan di media sosial, seperti browsing, berbagi konten, berinteraksi dengan pengguna lain.
- Keterlibatan emosional: Tingkat keterikatan emosional individu terhadap platform dan interaksinya di media sosial.

Berdasarkan penelitian dari Syamsuudin, Bidjuni dan Wowiling (2015) dan R. Wulandari dan Netrawati (2020) membagi intensitas penggunaan media sosial menjadi beberapa kriteria, yaitu:

Tabel 1 Kriteria Intensitas Penggunaan Media Sosial

No.	Kriteria	Durasi
1.	Singkat	1 – 2 jam per hari
2.	Sedang	3 – 4 jam per hari
3.	Lama	5 – 6 jam per hari
4.	Sangat Lama	> 6 jam per hari

2.1.5 Penggunaan Media Sosial dan Perilaku *Alone Together*

Di era modern, kesibukan dan keterbatasan waktu dan ruang seringkali menjadi hambatan untuk menjalin interaksi secara langsung. Media sosial hadir sebagai solusi, menawarkan ruang virtual untuk menjaga hubungan sosial dan terhubung dengan orang lain.

Kemudahan akses dan sifat komunikasi yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat ini membawa dampak terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk perilaku interpersonal. Salah satu fenomena yang muncul adalah perilaku "*Alone Together*", di mana individu merasa terhubung dengan orang lain melalui media sosial, namun pada saat yang sama merasa terisolasi dan kesepian secara fisik dan emosional.

Media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan lainnya kini telah menawarkan berbagai fitur menarik untuk terhubung dengan orang lain, berbagi informasi, dan mengekspresikan diri. Namun, di balik kemudahan dan manfaatnya,

media sosial juga dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah perilaku "*Alone Together*".

Seperti yang dikemukakan oleh Antoci, Sabatini, & Sodini (2013), media sosial menjadi jembatan penting untuk memelihara hubungan sosial, meskipun secara virtual. Hal ini diperkuat oleh Ardi & Sukmawati (2019) yang menunjukkan bahwa tren penggunaan internet dan media sosial terus meningkat setiap tahunnya.

Namun, di balik manfaatnya, media sosial juga membawa fenomena baru yang dikenal sebagai "*Alone Together*" atau "sendiri bersama". Fenomena ini menggambarkan situasi di mana orang-orang berkumpul di suatu tempat, namun mereka lebih fokus pada gadget masing-masing daripada berinteraksi dengan orang di sekitar. Istilah ini pertama kali dicetuskan oleh Sherry Turkle pada tahun 2011.

Fenomena "*Alone Together*" ini menunjukkan adanya perubahan perilaku dan aktivitas pada pengguna media sosial. Meskipun terhubung secara virtual, interaksi tatap muka dan koneksi yang lebih mendalam dengan orang-orang di sekitar menjadi berkurang.

Penting untuk diingat bahwa media sosial merupakan alat yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk menjaga hubungan sosial. Namun, pengguna perlu bijak dalam memanfaatkannya agar terhindar dari dampak negatif seperti "*Alone Together*" dan dapat memaksimalkan manfaatnya untuk menjalin hubungan yang lebih positif dan bermakna.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat meningkatkan risiko perilaku *Alone Together*. Berikut beberapa dampaknya:

1. Kurangnya Interaksi Tatap Muka

Terlalu lama terpaku pada media sosial dapat membuat individu mengabaikan interaksi tatap muka dengan orang di sekitar. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi secara efektif.

2. Gangguan Keintiman

Terlalu fokus pada dunia maya dapat membuat individu kurang peka terhadap kebutuhan emosional orang lain di sekitarnya. Hal ini dapat

mengganggu keintiman dan kualitas hubungan dengan orang terdekat.

3. Perbandingan Sosial

Media sosial sering kali menampilkan sisi terbaik kehidupan orang lain, yang dapat memicu perasaan iri dan tidak puas pada diri sendiri. Hal ini dapat meningkatkan kecemasan dan depresi, serta mendorong individu untuk menarik diri dari interaksi sosial.

4. Kecanduan Media Sosial

Penggunaan media sosial yang kompulsif dapat menyebabkan kecanduan, di mana individu merasa terobsesi untuk terus-menerus online dan mengabaikan aktivitas lain yang penting. Hal ini dapat memperparah perilaku *Alone Together* dan menghambat kehidupan sehari-hari.

Beberapa faktor yang dapat memperparah perilaku *Alone Together* antara lain:

1. Tingkat Penggunaan Media Sosial

Semakin lama individu menggunakan media sosial, semakin tinggi risiko mereka mengalami *Alone Together*.

2. Ketergantungan pada Media Sosial

Individu yang merasa sangat bergantung pada media sosial untuk mendapatkan informasi, hiburan, dan interaksi sosial lebih rentan mengalami *Alone Together*.

3. Kurangnya Dukungan Sosial

Individu yang memiliki sedikit dukungan sosial dari keluarga dan teman lebih mudah terjebak dalam perilaku *Alone Together*.

4. Masalah Kesehatan Mental

Individu yang memiliki masalah kesehatan mental seperti kecemasan atau depresi lebih rentan mengalami *Alone Together* sebagai mekanisme koping yang tidak sehat.

Berikut beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi perilaku *Alone Together*:

1. Batasi Penggunaan Media Sosial

Tetapkan batas waktu yang wajar untuk menggunakan media sosial dan lakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat.

2. Meningkatkan Interaksi Tatap Muka

Luangkan waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain, seperti mengobrol, makan bersama, atau melakukan kegiatan bersama.

3. Meningkatkan Kesadaran Diri

Perhatikan tanda-tanda perilaku *Alone Together* pada diri sendiri dan temukan cara untuk mengatasinya.

4. Mencari Bantuan Profesional

Jika perilaku *Alone Together* sudah mengganggu kehidupan sehari-hari, jangan ragu untuk mencari bantuan profesional dari psikolog atau terapis.

Media sosial memiliki banyak manfaat, namun penggunaannya yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti perilaku *Alone Together*. Penting untuk menggunakan media sosial secara bijak dan seimbang agar tidak mengganggu kehidupan sosial dan mental. Dengan meningkatkan kesadaran diri dan melakukan upaya pencegahan, individu dapat terhindar dari perilaku *Alone Together* dan membangun hubungan yang lebih sehat dengan orang lain.

2.1.6 Perilaku *Alone Together* dan Intensitas Komunikasi Interpersonal

Perilaku "*Alone Together*" yang dipopulerkan oleh Sherry Turkle pada tahun 2011, menggambarkan situasi di mana individu berada di tempat yang sama dengan orang lain, namun mereka lebih fokus pada interaksi virtual melalui media sosial dibandingkan dengan interaksi tatap muka dengan orang-orang di sekitar. Fenomena ini memicu pertanyaan tentang hubungannya dengan intensitas komunikasi interpersonal.

Fenomena "*Alone Together*" mengacu pada situasi di mana individu berada di tengah keramaian, namun tetap merasa terisolasi dan terhubung dengan dunia digital melalui perangkat mereka. Meskipun dikelilingi oleh orang lain, fokus utama mereka tertuju pada layar smartphone atau gadget, sehingga interaksi dan komunikasi dengan orang di sekitar menjadi berkurang. Hal ini dapat menimbulkan berbagai konsekuensi negatif, seperti menurunnya kualitas komunikasi

interpersonal, terhambatnya hubungan sosial, dan meningkatnya kecemasan dan depresi.

Di era digital ini, media sosial telah menjelma menjadi elemen fundamental dalam kehidupan manusia. Platform seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan lain sebagainya menghadirkan berbagai fitur menarik yang memungkinkan individu untuk terhubung dengan orang lain, berbagi informasi, dan mengekspresikan diri. Namun, di balik kemudahan dan manfaatnya, media sosial juga menyimpan potensi dampak negatif, salah satunya adalah fenomena "*Alone Together*".

Perlu ditekankan bahwa media sosial bukan semata-mata alat yang membawa dampak negatif. Platform ini juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun koneksi, menyebarkan informasi, dan meningkatkan partisipasi dalam berbagai komunitas. Namun, penggunaan media sosial yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat memicu perilaku "*Alone Together*" dan konsekuensi negatif yang menyertainya.

Oleh karena itu, penting bagi individu untuk menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab. Membatasi waktu penggunaan, meningkatkan interaksi tatap muka, dan menjaga keseimbangan antara dunia digital dan offline menjadi kunci untuk memanfaatkan media sosial secara optimal tanpa terjebak dalam perilaku "*Alone Together*".

Perilaku *Alone Together* dapat berdampak negatif terhadap intensitas komunikasi interpersonal. Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak perilaku *Alone Together* terhadap intensitas komunikasi interpersonal dalam berbagai konteks, seperti keluarga, pertemanan, dan tetangga..

Dampak dari Perilaku *Alone Together* terhadap Intensitas Komunikasi Interpersonal:

1. Komunikasi Keluarga

Alone Together dapat mengganggu komunikasi dan keintiman dalam keluarga. Ketika anggota keluarga lebih fokus pada gadget masing-masing daripada berinteraksi satu sama lain, hal ini dapat menciptakan keheningan yang canggung dan mengurangi rasa kebersamaan. Kurangnya komunikasi verbal dan non-verbal dapat menyebabkan kesalahpahaman, konflik, dan keretakan dalam hubungan keluarga.

2. Komunikasi Pertemanan

Alone Together juga dapat memengaruhi komunikasi dalam pertemanan. Saat berkumpul dengan teman, individu yang terpaku pada gadgetnya mungkin kurang terlibat dalam percakapan dan menunjukkan minat pada cerita teman-temannya. Hal ini dapat membuat teman merasa diabaikan dan tidak dihargai, sehingga dapat merusak persahabatan.

3. Komunikasi Tempat Kerja

Di tempat kerja, *Alone Together* dapat menghambat komunikasi dan kolaborasi antar kolega. Ketika individu lebih fokus pada email, pesan instan, dan media sosial daripada berinteraksi langsung dengan rekan kerja, hal ini dapat menyebabkan miskomunikasi, inefisiensi, dan kurangnya rasa kebersamaan. Hal ini dapat berakibat pada penurunan produktivitas dan moral kerja.

Perilaku *Alone Together* dapat berdampak negatif terhadap intensitas komunikasi interpersonal dalam berbagai konteks, seperti keluarga, pertemanan, dan tempat kerja. Penting untuk meningkatkan kesadaran diri dan melakukan upaya pencegahan untuk mengurangi dampak negatif tersebut. Dengan menggunakan media sosial secara bijak dan seimbang, serta meningkatkan interaksi tatap muka, individu dapat membangun hubungan yang lebih sehat dan bermakna dengan orang lain.

Beberapa penelitian menemukan hubungan negatif antara perilaku *Alone Together* dan intensitas komunikasi interpersonal. Artinya, semakin sering individu terlibat dalam perilaku *Alone Together*, semakin rendah intensitas komunikasi interpersonal mereka. Hal ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme:

1. Pengalihan perhatian

Ketika individu fokus pada media sosial, mereka mengalihkan perhatian dari orang-orang di sekitar dan melewatkan kesempatan untuk berinteraksi dan membangun koneksi.

2. Kurangnya keintiman

Interaksi melalui media sosial umumnya lebih singkat dan kurang mendalam dibandingkan dengan interaksi tatap muka. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya keintiman dan kualitas hubungan.

3. Kurangnya empati

Komunikasi melalui media sosial terbatas pada teks dan gambar, sehingga sulit untuk memahami emosi dan perasaan orang lain secara utuh. Hal ini dapat menghambat empati dan pemahaman dalam komunikasi interpersonal.

Namun, penelitian lain juga menunjukkan bahwa hubungan antara perilaku *Alone Together* dan intensitas komunikasi interpersonal tidak sesederhana itu. Beberapa faktor dapat memoderasi hubungan ini, seperti:

1. Jenis media sosial

Penggunaan media sosial untuk terhubung dengan orang-orang terdekat, seperti keluarga dan teman, mungkin memiliki dampak yang berbeda dibandingkan dengan penggunaan media sosial untuk berinteraksi dengan orang asing.

2. Cara penggunaan media sosial

Penggunaan media sosial untuk berbagi informasi dan pengalaman positif mungkin memiliki dampak yang berbeda dibandingkan dengan penggunaan media sosial untuk mengeluh atau menyebarkan konten negatif.

3. Karakteristik individu

Individu dengan tingkat ekstraversi dan keterbukaan yang tinggi mungkin lebih mampu menyeimbangkan penggunaan media sosial dengan interaksi tatap muka dibandingkan dengan individu yang lebih introver.

Kesimpulannya, hubungan antara perilaku *Alone Together* dan intensitas komunikasi interpersonal kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami hubungan ini secara lebih mendalam dan mengembangkan strategi untuk meminimalkan dampak negatif dari *Alone Together* pada komunikasi interpersonal.

Penting untuk dicatat bahwa *Alone Together* tidak selalu merupakan hal yang negatif. Dalam beberapa situasi, seperti saat individu merasa cemas atau malu dalam interaksi sosial, *Alone Together* dapat menjadi cara untuk merasa lebih nyaman dan terhubung dengan orang lain. Namun, penting untuk menjaga keseimbangan antara interaksi virtual dan interaksi tatap muka agar dapat membangun hubungan yang sehat dan bermakna.

2.1.7 Teori Stimulus, Organisme, Respon (SOR)

Teori SOR (Stimulus, Organisme, Respon) berkeyakinan jika perubahan perilaku organisme merupakan efek atau respon dari stimulus yang pada hal ini merupakan media sosial. Menurut teori ini, organisme menghasilkan perilaku tertentu jika ada stimulus khusus. Konsep yang menjadi dasar dari teori ini adalah penyebab perubahan perilaku yang didasarkan dari stimulus yang berkomunikasi dengan organisme. Perubahan perilaku atau sikap juga tergantung pada kualitas rangsang yang berkomunikasi dengan organisme itu sendiri. Teori ini mengatakan, perilaku yang telah terbentuk dapat berubah jika stimulus baru yang diberikan lebih besar dari stimulus awal.

Respon juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti karakteristik organisme dan pengalaman individu. Kebutuhan, motivasi, nilai, kepercayaan, dan kepribadian individu dapat memengaruhi bagaimana mereka merespons stimulus. Selain itu pengalaman individu dengan stimulus yang serupa di masa lalu dapat memengaruhi bagaimana mereka meresponsnya di masa depan. Pada kasus tertentu Situasi dan lingkungan di mana stimulus diberikan dapat memengaruhi bagaimana individu meresponsnya.

Teori ini merupakan proses komunikasi yang menimbulkan efek tertentu. Seseorang dapat menyesuaikan pesan yang akan disampaikan untuk mengharapkan dan memperkirakan respon dari komunikan. Teori SOR memiliki unsur-unsur yakni:

- a. Stimulus (S) merupakan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada khalayak. Pesan ini dapat berupa informasi, ide, pendapat, atau ajakan.
- b. Organisme (O) merupakan khalayak yang menerima pesan. Khalayak memiliki karakteristik dan pengalaman yang berbeda-beda, yang dapat memengaruhi bagaimana mereka menerima dan menafsirkan pesan.
- c. Respon (R) merupakan perubahan perilaku khalayak setelah menerima pesan. Respon ini dapat berupa perubahan sikap, pendapat, kepercayaan, atau bahkan tindakan.

Asumsi dasar dari teori ini adalah sosial media dapat menimbulkan efek atau respon yaitu perubahan perilaku. Pada penelitian ini efek atau respon yang

ditimbulkan yaitu perilaku *alone together*, yang mempengaruhi komunikasi interpersonal dari organisme itu sendiri. Pengaruh Penggunaan Media Sosial merupakan Stimulus dalam penelitian ini dengan Organisme Mahasiswa Komunikasi UMM Angkatan 2020 dan Respon yaitu Perilaku Alone Together yang berpengaruh terhadap Intensitas Komunikasi Interpersonal.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang dapat dilihat dalam tabel 2.1:

Tabel 2 Penelitian Terdahulu

No.	Penulis/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Febrianti Dwi Evisya (2021)	Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Pembentukan Budaya <i>Alone Together</i> dengan Perilaku Komunikasi sebagai Variabel Intervening di IPNU-IPPNU Kabupaten Tegal	Penelitian ini meneliti pengaruh intensitas penggunaan media sosial dan perilaku komunikasi terhadap pembentukan budaya " <i>Alone Together</i> " pada anggota IPNU-IPPNU Kabupaten Tegal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif korelasional dengan 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media sosial dan perilaku komunikasi berpengaruh terhadap pembentukan budaya " <i>Alone Together</i> ". Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial dan semakin rendah perilaku komunikasi, maka semakin tinggi pula budaya " <i>Alone Together</i> " pada anggota IPNU-IPPNU Kabupaten Tegal. Hasil uji t X sebesar 2,462, dan nilai hitung Z sebesar 2,779 dengan t tabel sebesar 1,984. Hal ini

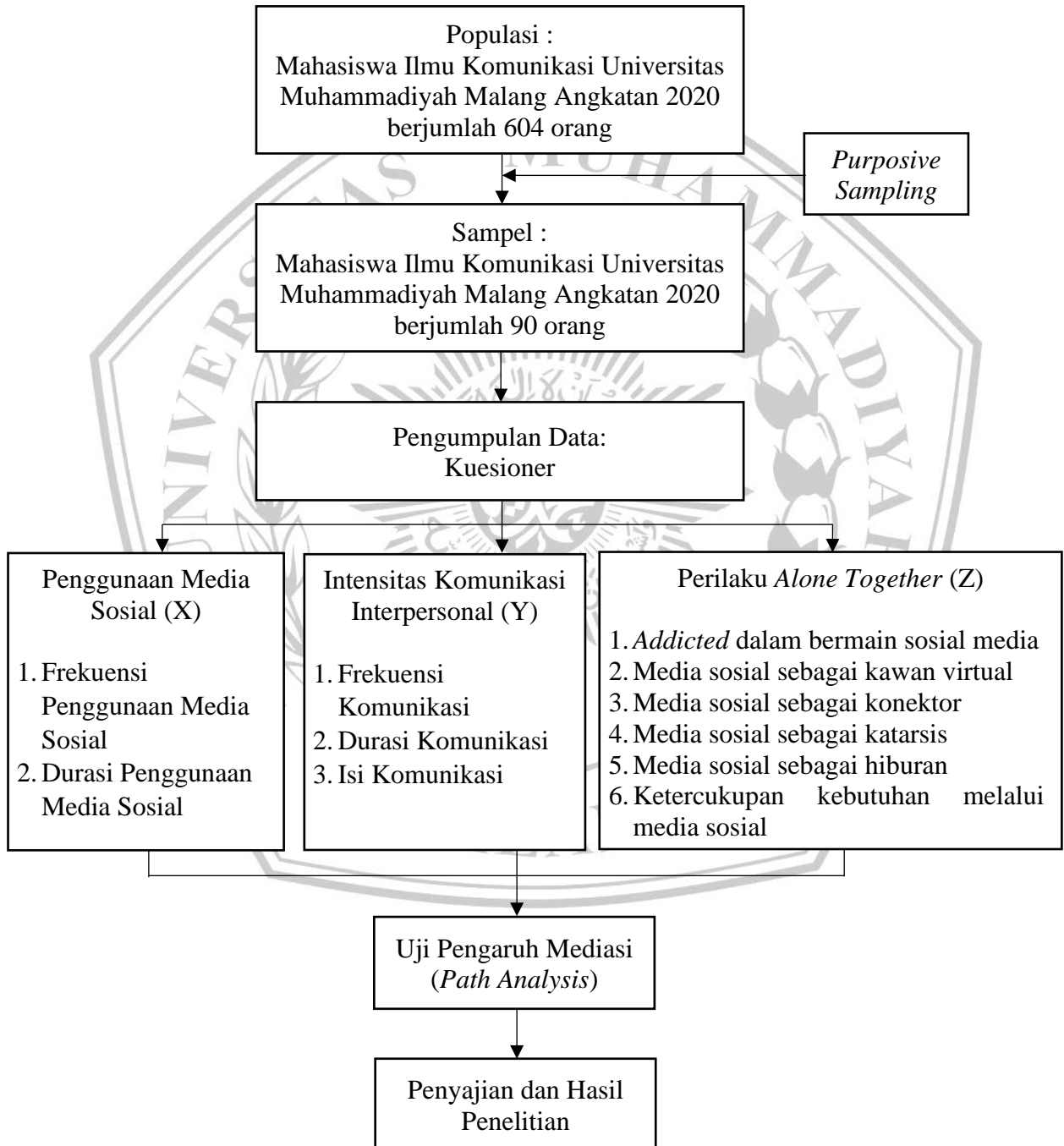
			menunjukkan bahwa nilai t hitung X intensitas penggunaan media sosial 5,233 dan nilai t hitung Z perilaku komunikasi 2,779 lebih besar daripada nilai t tabel 1,984 yang berarti H4 diterima dan H0 ditolak atau intensitas penggunaan media sosial dan perilaku komunikasi sebagai variabel intervening berpengaruh terhadap pembentukan budaya <i>Alone Together</i> di IPNU-IPPNU Kabupaten Tegal.
2.	Gunawan Saleh dan Ribka Pitriani (2018)	Pengaruh Media Sosial Instagram dan WhatsApp Terhadap Pembentukan Budaya “ <i>Alone Together</i> ”	Penelitian ini meneliti pengaruh media sosial Instagram dan WhatsApp terhadap budaya “ <i>Alone Together</i> ” pada mahasiswa Universitas Riau. Penelitian ini menggunakan teori SOR (Stimulus-Organism-Response) dan metode kuantitatif dengan 100 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis dengan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial Instagram dan WhatsApp memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan budaya “ <i>Alone Together</i> ”. Hal ini berarti bahwa penggunaan media sosial tersebut dapat memengaruhi interaksi sosial dan tingkat keterhubungan antar mahasiswa di Universitas Riau.
3.	Ni Kadek Ayu Pradnya Paramita,	Pengaruh Penggunaan Media	Penelitian ini meneliti pengaruh media sosial dan interaksi sosial terhadap

<p>I Nyoman Yoga Segara, dan Ida Ayu Tary Puspa (2022)</p>	<p>Sosial dan Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Budaya <i>Alone Together</i></p>	<p>Budaya <i>Alone Together</i> pada anggota Sekaa Teruna Desa Kesiman Petilan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan 92 responden. Data dikumpulkan melalui survei dan dianalisis dengan regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial dan interaksi sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Budaya <i>Alone Together</i>. Hal ini berarti bahwa penggunaan media sosial dan interaksi sosial dapat memengaruhi cara anggota Sekaa Teruna berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang dampak media sosial dan interaksi sosial terhadap budaya tradisional di Bali.</p>
--	--	---

Dengan kemajuan teknologi tersebut, lebih banyak yang menyukai berkomunikasi melalui teks dibandingkan berbicara. Dalam ilusi mereka beranggapan bahwa mereka sedang melakukan komunikasi dengan cara yang lebih baik, namun sebenarnya mereka menjauhkan diri dari interaksi dengan dunia nyata melalui *cyber reality* yang merupakan tiruan dari dunia nyata. Mereka beranggapan bahwa cara tersebut lebih efisien. Kita terikat dengan teknologi, karena harapan kita teknologi mampu membebaskan kita dari permasalahan rawan yang sedang kita hadapi, tetapi kenyataannya teknologi mengikis batas waktu kerja dan waktu luang. Manusia merasa teknologi telah mampu melayani mereka sehingga mereka mengurangi harapan pada sesamanya (Turkle, 2011).

2.3 Tahapan Penelitian

Penggunaan media sosial merupakan faktor yang dapat mempengaruhi intensitas komunikasi interpersonal dan perilaku *Alone Together*. Tingginya suatu penggunaan media sosial dapat membentuk suatu perilaku *Alone Together* yang berdampak menurunnya intensitas komunikasi interpersonal. Oleh karena itu, pada penelitian ini memiliki kerangka penelitian sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan hasil penelitian sementara terhadap rumusan penelitian. Berdasarkan kerangka berpikir yang diajukan, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: Terdapat pengaruh antara Penggunaan Media Sosial dan Perilaku *Alone Together* pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020.

H2: Terdapat pengaruh antara Penggunaan Media Sosial dan Intensitas Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020.

H3: Terdapat pengaruh antara Perilaku *Alone Together* dan Intensitas Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020.

H4: Terdapat pengaruh secara tidak langsung Penggunaan Media Sosial melalui Perilaku *Alone Together* terhadap Intensitas Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020.

2.5 Definisi Konsep

Definisi konseptual adalah gagasan dalam menentukan sebuah hipotesis. Untuk bisa diteliti secara empiris, maka konsep-konsep harus dioperasionalkan dengan mengubahnya menjadi variabel. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X)

Menurut Sugiyono (2018) “variabel independen dalam bahasa Indonesia sering disebut juga variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media sosial.

Indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media sosial diadaptasi dari salah satu aspek pada penelitian Park et al. (2017), yaitu intensitas penggunaan. Intensitas penggunaan merujuk pada seberapa tinggi waktu (frekuensi) penggunaan seseorang dalam mengakses media sosial.

2. Variabel Terikat (Y)

Menurut Sugiyono (2018) “Variabel dependen dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah intensitas komunikasi interpersonal.

Indikator penilaian intensitas komunikasi interpersonal pada penelitian ini diadaptasi dari beberapa aspek oleh DeVito (2009), yaitu

- 1) Frekuensi Komunikasi
- 2) Durasi Komunikasi
- 3) Isi Komunikasi

3. Variabel *Intervening* (Z)

Variabel *intervening* merupakan variabel penengah/antara yang terletak di antara variabel bebas dan variabel terikat, sehingga variabel bebas secara tidak langsung mempengaruhi perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel *intervening* dalam penelitian ini adalah perilaku *Alone Together*.

Indikator yang digunakan untuk mengukur perilaku *Alone Together* mengacu pada beberapa aspek dari penelitian Singarimbun dan Masri dan Sofian Effendy (2011), yaitu:

1. *Addicted* dalam bermain sosial media
2. Kebutuhan menggunakan media sosial

Adapun aspek penilaian lainnya pada variabel ini yaitu :

1. Media sosial sebagai kawan virtual
2. Media sosial sebagai konektor
3. Media sosial sebagai katarsis
4. Media sosial sebagai hiburan
5. Ketercukupan kebutuhan melalui media sosial

2.6 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah Gambaran singkat dari masing-masing variabel. Variabel yang ada di dalam penelitian dijelaskan secara singkat dan mudah dipahami dengan jelas. Adapun variabel yang dijelaskan

yaitu penggunaan media sosial, intensitas komunikasi interpersonal dan perilaku *Alone Together*.

Tabel 3 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Definisi
Penggunaan Media Sosial (X)	Seberapa tinggi intensitas seseorang dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk saling berinteraksi dan berbagi informasi antar individu.	Frekuensi	Seberapa sering mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 mengakses media sosial dalam sehari
		Durasi	Seberapa lama mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 mengakses media sosial dalam sehari
Intensitas Komunikasi Interpersonal (Y)	Intensitas komunikasi interpersonal adalah tingkat kekerapan, kedalaman, dan keluasan komunikasi yang terjadi antara dua individu. Semakin tinggi intensitasnya, semakin sering,	Frekuensi	Seberapa sering mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 berkomunikasi secara langsung dengan orang tua,

	dalam, dan luas komunikasi yang terjadi.		saudara/I, sahabat, teman dan tetangga.
		Durasi	Seberapa lama mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 berkomunikasi secara langsung dengan orang tua, saudara/I, sahabat, teman dan tetangga.
		Isi	Seberapa dalam mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 berkomunikasi secara langsung dengan orang tua, saudara/I, sahabat, teman dan tetangga.
Perilaku <i>Alone Together (Z)</i>	Perilaku <i>Alone Together</i> adalah sendiri bersama atau bisa disebut dengan asyik bermain sendiri dengan media sosialnya.	<i>Addicted</i> dalam bermain sosial media	Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 gelisah saat tidak mengakses media sosial

		Media sosial sebagai kawan virtual	Rasa senang mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 saat terhubung dengan teman virtual melalui media sosial
		Media sosial sebagai konektor	Rasa senang mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 dalam memperkuat hubungan dengan orang yang sudah dikenal
		Media sosial sebagai katarsis	Rasa senang mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 mengekspresikarn perasaan melalui media sosial

		Media sosial sebagai hiburan	Seberapa sering mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 terhibur oleh media sosial
		Ketercukupan kebutuhan melalui media sosial	Seberapa sering mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 tercukupi kebutuhannya melalui media sosial

