# MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG PUBLIK VIRTUAL BAGI MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

## SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S. Sos) dalam Bidang Sosiologi**


**Oleh:**

**SITI NUR HIDAYATUR ROBI'AH**

**NIM. I73215043**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**JURUSAN ILMU SOSIAL**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**


**APRIL 2019**

## PERNYATAAN

## PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI

***Bismillahirrahmanirrahim***

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Siti Nur Hidayatur Robi'ah |
| NIM | : | I73215043 |
| Program Studi | : | Sosiologi |
| Judul Skripsi | : | Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya |

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan manapun dan untuk mendapatkan gelar akademik apapun
2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain
3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi

Surabaya, 04 April 2018

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

6AF16AFF649710242

6000

ENAM RIBU RUPIAH

**Siti Nur Hidayatur Robi'ah**

NIM. I73215043

# PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Siti Nur Hidayatur Robi'ah
NIM : I73215043
Program Studi : Sosiologi

yang berjudul: **"Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya".** Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diajukan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 04 April 2019
Pembimbing

**Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, S.Sos, M.Si**
**NIP. 197607182008012022**

## PENGESAHAN

Skripsi oleh Siti Nur Hidayatur Robi'ah dengan judul: **"Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya"** telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 12 April 2019.

### TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, S.Sos, M.Si
NIP. 197607182008012022

Penguji II

Amal Taufiq, S.Pd, M.Si
NIP. 197008021997021001

Penguji III

Hj. Siti Azizah, S.Ag, M.Si
NIP. 197703012007102005

Penguji IV

Muchammad Ismail, S.Sos, MA
NIP. 198005032009121003

Surabaya, 12 April 2019

Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Dekan

Prof. Akh. Muzakki, M. Ag, Grad. Dip. SEA, M.Phil, Ph.D.
NIP. 197402091998031002

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**
**PERPUSTAKAAN**
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SITI NUR HIDAYATUR ROBI'AH
NIM : I73215043
Fakultas/Jurusan : ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK/SOSIOLOGI
E-mail address : hidayaturrobiah3@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG PUBLIK VIRTUAL BAGI MAHASISWA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk - pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 April 2019

Penulis

(SITI NUR HIDAYATUR ROBI'AH )
*nama terang dan tanda tangan*

# ABSTRAK

**Siti Nur Hidayatur Robi'ah, 2019,** *Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.* Skripsi Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

**Kata Kunci: Media Sosial, Ruang Publik Virtual**

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih lanjut mengenai dua pokok pembahasan yaitu (1) Bagaimana media sosial dapat menjadi ruang publik virtual beserta proses pemanfaatannya bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya? dan (2) Bagaimana dampak pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya?.

Adapun metode penelitian yang digunakan ialah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara serta dokumentasi. Sedangkan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai fenomena penelitian ini, digunakan dua pisau analisis konsep teori yaitu konsep teori simulakra yang diusung oleh Jean Baudrillard digunakan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai pemanfaatan media sosial oleh mahasiswa yang memicu terbentuknya ruang publik di ruang maya atau menganalisis lebih lanjut mengenai bagaimana mahasiswa secara perlahan telah tersimulasi oleh adanya media sosial, sehingga lebih memilih menggunakan media sosial sebagai ruang publik virtual. Serta konsep teori ruang publik Habermas yang digunakan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai konsep-konsep ruang publik virtual yang terjadi di akun media sosial mahasiswa.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa proses terbentuknya ruang publik virtual di media sosial terjadi sebagai akibat perkembangan teknologi dan penggunaan media sosial yang semakin marak. Hampir setiap mahasiswa dari berbagai kalangan memiliki media sosial dan menjadikan media sosialnya sebagai grup-grup diskusi bersama dengan lawan komunikannya. Pada perkembangannya media sosial telah mampu menjembatani terjadinya diskusi-diskusi egaliter masyarakat era digital. Media sosial tidak hanya dijadikan sebagai media komunikasi mahasiswa maupun media penyaluran informasi saja, tetapi lebih jauh media sosial juga dimanfaatkan sebagai ruang publik virtual. Di mana di dalam ruang publik tersebut semua mahasiswa dari berbagai kalangan dapat berpartisipasi secara bersama-sama serta memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan pendapatnya tanpa memandang bulu. Semua mahasiswa dapat bergabung dalam grup-grup yang diinginkan maupun membentuk grup-grup diskusi sendiri. Media sosial menyediakan berbagai kemudahan, tetapi penggunaanya juga mampu membawa dampak bagi berbagai sisi kehidupan mahasiswa seperti halnya mendapatkan kemudahan, jaringan pertemanan dan informasi yang lebih banyak, tetapi penggunannya juga dapat menghabiskan waktu lebih banyak, berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar secara langsung serta mampu menggeser ruang publik di dunia nyata ke dalam ruang maya.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## DAFTAR ISI


HALAMAN JUDUL ..... i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... iii
MOTO ..... iv
PERSEMBAHAN ..... v
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN ..... vi
ABSTRAK ..... vii
KATA PENGANTAR ..... viii
DAFTAR ISI ..... x
DAFTAR TABEL ..... xii
DAFTAR GAMBAR ..... xii

BAB I: PENDAHULUAN ..... 1
A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Rumusan Masalah ..... 10
C. Tujuan Penelitian ..... 10
D. Manfaat Penelitian ..... 11
E. Definisi Konseptual ..... 12
F. Sistematika Pembahasan ..... 17

BAB II: TEORI SIMULAKRA JEAN BAUDRILLARD DAN KONSEP RUANG PUBLIK JURGEN HABERMAS ..... 23
A. Penelitian Terdahulu ..... 23
B. Kajian Pustaka ..... 30
C. Teori Simulakra dan Konsep Ruang Publik ..... 40

BAB III: METODE PENELITIAN ..... 52
A. Jenis Penelitian ..... 52
B. Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 53
C. Pemilihan Subjek Penelitian ..... 55
D. Tahap-Tahap Penelitian ..... 58




digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Teknik Pengumpulan Data ..... 60
F. Teknik Analisis Data ..... 63
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data ..... 66

BAB IV: MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG PUBLIK VIRTUAL DALAM TINJAUAN ANALISIS TEORI SIMULASI JEAN BAUDRILLARD DAN TEORI RUANG PUBLIK JURGEN HABERMAS ..... 68

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian ..... 68
1. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya ..... 68
2. UIN Sunan Ampel Surabaya ..... 72
B. Terbentuknya Ruang Publik Virtual di dalam Media Sosial beserta Proses Pemanfaatannya bagi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya .... 76
1. Proses Terbentuknya Ruang Publik Virtual di dalam Media Sosial beserta Analisis Teori Simulakra Jean Baudrillard ..... 76
2. Proses Pemanfaatan Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual bagi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya beserta Analisis Teori Ruang Publik Jurgen Habermas ..... 90
D. Dampak Pemanfaatan Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual ..... 102

BAB V: PENUTUP ..... 109

A. Kesimpulan ..... 109
B. Saran ..... 112

DAFTAR PUSTAKA ..... 113

LAMPIRAN-LAMPIRAN ..... 117
A. Pedoman Wawancara ..... 117
B. Biodata Peneliti ..... 118
C. Jadwal Penelitian ..... 119
D. Cek Turnitin ..... 120



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Informan Penelitian ..... 56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kumpulan gambar media sosial sebagai media diskusi *online* ..... 87

Gambar 4.2 Kumpulan gambar media sosial sebagai ruang diskusi publik ..... 88

Gambar 4.3 Kumpulan gambar grup Menejemen Web UINSA ..... 98

Gambar 4.4 Kumpulan gambar grup Keluarga Besar Sosiologi UINSA ..... 100

Gambar 4.6 Kumpulan grup berdasarkan berbagai kesamaan ..... 101



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi, teknologi dan komunikasi yang semakin pesat mendorong manusia untuk selalu bergerak cepat. Manusia dituntut untuk senantiasa mampu mengikuti perkembangan zaman, terlepas dari kesanggupannya untuk beradaptasi dengan perubahan yang ada. Dalam era globalisasi dan modernisasi, segala sesuatu yang ada di muka bumi dituntut serba inovatif, bergerak cepat, instan dan efisien. Tidak terkecuali manusia, baik dalam hal perkembangan sosial, budaya, interaksi maupun komunikasi yang juga terus bergerak ke arah pembaharuan. Tanpa disadari pergerakan dan perubahan tersebut telah menggiring manusia pada perubahan yang lebih jauh.

Manusia dituntut senantiasa meningkatkan ruang batas informasi, interaksi dan komunikasi sosialnya. Ruang lingkup informasi, interaksi dan komunikasi yang awalnya dapat terjalin secara langsung maupun melalui media konvensional, kini telah mengalami perkembangan. Lebih jauh dari itu, manusia telah mampu menghilangkan batas geografis antarkomunikannya melalui komunikasi digital. Salah satu produk dari berkembangnya informasi, teknologi dan komunikasi ialah adanya internet yang awalnya digunakan sebagai media penyalur informasi semata maupun pembelajaran. Akan tetapi, di era modern ini telah mampu melibatkan masyarakat untuk sama-sama membangun wacana dalam demokratisasi, pun telah merambah ke berbagai bidang kehidupan manusia.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perkembangan internet yang berlangsung dengan cepat memiliki kontribusi cukup besar dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, juga mampu membawa perubahan pada gaya hidup masyarakat, pola pencarian informasi maupun sampai pada gaya budaya komunikasi dan interaksi serta penggunaan media sebagai ruang diskusi egaliter. Pada era globalisasi ini, kebutuhan manusia yang semakin meningkat juga mempengaruhi tingkat interaksi manusia. Kebutuhan interaksi yang sering dilakukan secara langsung tidak cukup untuk dapat membantu seluruh kebutuhan manusia. Maka, tidak heran bila saat ini kebutuhan interaksi dunia maya dan internet juga terus meningkat.

Sebagaimana yang dikatakan Bungin, bahwa seiring dengan adanya perkembangan secara massal terhadap teknologi dan informasi, maka perkembangan tersebut juga akan membawa perubahan bentuk pada masyarakat, dari masyarakat lokal menuju masyarakat yang lebih luas yakni masyarakat dunia global. Tidak hanya itu, adanya perkembangan teknologi informasi juga mampu membawa perubahan pada ruang gerak kehidupan manusia. Sehingga tanpa disadari ruang gerak kehidupan manusia selain terdapat dalam kehidupan masyarakat nyata juga akan berkembang ke dalam kehidupan dunia maya.[3]

Kemajuan teknologi telah membuka ruang kehidupan manusia menjadi semakin luas dan terbuka, serta mampu menyuguhkan ruang kehidupan baru yang lebih prospektif dan memiliki nilai efisiensi tinggi. Teknologi sangat

[3] M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat, Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2006), 163-164.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berperan penting dalam menyempitkan ruang, jarak dan waktu sehingga memungkinkan adanya koneksi satu sama lainya dalam suatu ruang yang bernama ruang maya atau *cyberspace.*

Secara definitif, *cyberspace* (ruang maya) merupakan media elektronik di dalam komputer yang terintegrasi dari berbagai teknologi komunikasi dan jaringan komputer yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif. *Cyberspace* merupakan sebuah bentuk cipta ruang baru bersifat artifisial dan maya yang terjadi karena arus perubahan modernisasi. *Cyberspace* mampu menghasilkan dan menyediakan ruang publik baru yang bersifat lebih bebas dan terbuka bagi setiap sendi kehidupan manusia. Apapun yang dapat dilakukan di dunia nyata, kini dapat pula dilakukan dalam bentuk artifisialnya di dunia maya.

Oleh karena itu, tidak heran bila pada zaman milineal ini sebagian besar aktivitas kehidupan manusia seringkali melibatkan aktivitas di dunia maya. Bahkan kehidupan manusia di dunia nyata, perlahan akan mengalami migrasi dari dunia nyata menuju dunia kedua atau ruang baru di dalam ruang maya. *Cyberspace* dengan ruang baru yang dihasilkannya mampu menciptakan sebuah kehidupan yang nantinya akan didominasi oleh teknologi, sehingga berbagai fungsi alam nantinya diambil alih oleh substitusi teknologi atau disebut dengan kehidupan artifisial. Hingga pada akhirnya akan sulit ditemukan titik perbedaan antara dunia nyata dan dunia artifisial, karena batas di antara keduanya semakin kabur.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini media sosial sebagai salah satu media berbasis internet juga memiliki andil besar dalam mempengaruhi kehidupan manusia dan berpotensi untuk terciptanya ruang kehidupan baru di dalamnya. Kehadiran media sosial yang semakin beragam dan berkembang kini mampu menggeser dan membawa cara komunikasi baru bagi manusia yang cenderung bersifat lebih terbuka. Hingga tidak jarang pula yang terlena dan terbawa arus komunikasi yang ada, sehingga seolah-olah bahkan menjadi sosok lain yang jauh berbeda dengan dunia nyatanya.[4]

Media sosial juga turut memainkan peran yang cukup besar dalam mengubah gaya kehidupan manusia masa kini. Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia di kehidupan era ini memiliki ketergantungan yang cukup tinggi terhadap teknologi. Segala aktivitas manusia disuplai oleh adanya teknologi dan mesin-mesin canggih yang menyediakan akses kenyamanan, kemudahan dan fleksibilitas. Semakin mudah fasilitas yang ditawarkan oleh dunia *cyber*, maka semakin berpeluang pula manusia untuk menjadikan dunia *cyber*-nya sebagai dunia baru kedua yang lebih nyaman dan terbuka.

Perkembangan yang pesat dari adanya dunia *cyber* juga mampu merubah cara komunikasi manusia, yang awalnya terbiasa berinteraksi secara langsung atau interaksi tatap muka (*interface*), perlahan mulai beralih menggunakan media sosial. Kehadiran media sosial membuat batas wilayah individu dengan wilayah publik menjadi semakin kabur. Media sosial sebagai perwujudan konsep ruang virtual perlahan akan mengalahkan ruang tatap muka dan

[4] Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat* (Yogyakarta: Jalasutra, 2004), 234-235.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggantikan posisinya sebagai dunia dominan yang menguasai kehidupan manusia.

Di era modernitas ini, hampir setiap masyarakat dari berbagai lapisan tidak terkecuali mahasiswapun terkena paparan media sosial, baik disadari ataupun tidak. Mahasiswa sebagai generasi muda yang hidup pada era digital seperti saat ini dapat pula disebut sebagai generasi digital. Semua aspek kehidupan yang senantiasa didominasi oleh penggunaan teknologi media sosial dijadikan sebagai ajang untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan sesamanya. Mahasiswa menjadi salah satu generasi muda era digital yang mampu menyerap lebih banyak penggunaan media sosial daripada generasi lainnya.

Penggunaan internet yang semakin marak dan kebutuhan interaksi yang semakin tinggi, menjadikan media sosial sebagai alternatif utama bagi berbagai kalangan tidak terkecuali mahasiswa. Pasalnya media sosial merupakan salah satu media interaksi yang juga tersedia melalui jaringan internet dan dapat diakses melalui *smartphone* dengan mudah. Semakin maraknya teknologi, maka sangat jarang sekali mahasiswa yang tidak memiliki *smartphone* termasuk mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (UINSA).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menelaah lebih lanjut mengenai pemanfaatan media sosial yang jadikan sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa UINSA, baik dalam menunjang diskusi mengenai tugas perkuliahan, dunia akademisi, organisasi, aktivitas pendidikan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran maupun berbagai diskusi egaliter mengenai persoalan seputar lingkungan kampus lainnya. Serta dampak dari penggunaan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi kehidupan sosial mahasiswa.

Aktivitas mahasiswa sebagai bentuk penggunaan media sosial dapat dilihat dari seringnya mahasiswa menggunakan *smartphone*, membuka aplikasi internet seperti akun media sosialnya, selancar *online* dengan akun media sosial selama berjam-jam, *upload* status, informasi maupun hanya sekadar membuka dan melihat akun media sosial orang lain serta sampai terlibat pada diskusi-diskusi seputar probelamatika kampus. Kebanyakan mahasiswa memiliki akun media sosial lebih dari satu seperti halnya akun *WhatsApp* dan *Facebook*.

Bahkan lebih dari itu, mahasiswa kerap menggunakan beberapa akun media sosialnya secara bersamaan dan tidak jarang pula yang membentuk grup-grup tertentu di berbagai akun media sosialnya. Seperti halnya dalam *WhatsApp,* mahasiswa menggunakan akun *WhatsApp*-nya untuk berbagai hal seperti meng-*upload* status, menuliskan berbagai hal yang telah dilakukan dan akan dilakukan, berkomentar ria dalam berbagai grup-grup di akun media sosialnya bahkan tidak jarang *WhatsApp* digunakan sebagai sarana diskusi kelas dengan membahas seputar perkuliahan, dosen pengampu dan mata kuliah yang dianggap bermasalah sampai pada persoalan akademik dan lingkungan sekitar yang dianggap tidak sesuai.

Dalam hal ini dapat dipahami bahwa, penggunaan *WhatsApp* tidak hanya berkutat pada kepentingan eksistensi diri mahasiswa, lebih dari itu digunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai sarana diskusi kelompok yang dianggap sebagai problematika bersama dan harus diselesaikan bersama, baik yang berkaitan dengan lingkungan sosial sekitar maupun persoalan lainnya.

Persoalan serupa juga ditemukan dalam berbagai grup-grup di *Facebook* yang kerap digunakan mahasiswa sebagai ruang demokrasi bagi setiap mahasiswa yang ingin berargumentasi seputar dunia kampus, mulai dari struktur, aturan, kebijakan serta sistem birokrasi kampus yang dianggap menyeleweng bahkan sampai pada persoalan lainnya. Setiap mahasiswa berhak memberikan kritik, saran dan komentarnya mengenai fenomena yang dianggap sebagai problematika yang harus diselesaikan bersama.

Mahasiswa cenderung menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasi, baik dalam interaksi, bertukar pikiran, diskusi, maupun aktivitas lainnya seperti *upload* informasi perkuliahan, berdiskusi tentang problematika kampus dan lain sebagainya. Semua hal itu memungkinkan terjadinya perubahan budaya komunikasi mahasiswa yang terbiasa berdiskusi tatap muka menjadi lebih memilih menggunakan media sosial yang dianggap lebih menguntungkan dan efisien.

Terkait kemunculan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa dapat dilihat dari pemanfaatan media sosial sebagai alternatif atau media diskusi di kalangan mahasiswa, baik dalam menunjang aktivitas belajar-mengajar serta menyelesaikan problematika sosial yang dianggap menjadi tanggung jawab bersama. Kecenderungan mahasiswa memilih media sosial sebagai penunjang kebutuhan perkuliahan, membahas pekerjaan kelompok,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi dunia akademisi, diskusi, organisasi maupun aktualitasi diri sampai pada sarana hiburan menunjukkan adanya candu tersendiri bagi mahasiswa akan dunia *cyber*.

Fenomena menarik lainnya adalah kapanpun dan di manapun mahasiswa tidak pernah terlepas dari media sosialnya, baik ketika di dalam ruang perkuliahan maupun di luar ruang perkuliahan. Sering pula ditemui mahasiswa yang asyik dengan *smartphone* dan interaksi di media sosialnya masing-masing saat jam kosong dan saat berkumpul dengan teman kampusnya. Mahasiswa lebih tertarik melakukan perbincangan di dalam grup-grup akun media sosial daripada berinteraksi langsung. Tidak jarang pula mahasiswa yang melakukan kritik atas pelayanan akademik secara massal di dalam grup media daripada harus menyelesaikannya secara langsung.

Tingkat ketergantungan tinggi akan media sosial menjadikan mahasiswa senantiasa menggunakan media sosial dalam berbagai hal sebagai penunjang kebutuhan hidupnya. Sehingga baik disadari maupun tidak, mahasiswa akan terjebak dalam media sosial dan membentuk kehidupan baru keduanya setelah kehidupannya di dunia nyata. Sehingga secara perlahan tidak akan dapat dibedakan antara ruang pribadi dan ruang publik antarmahasiswa, karena tipisnya perbedaan menjadikan sekat di antara keduanya menjadi semu dan tidak dapat dibedakan.

Intensitas mahasiswa dalam mengunjungi berbagai akun media sosialnya saat pembelajaran berlangsung maupun di luar perkuliahan, memperlihatkan mahasiswa lebih cenderung terpaku dengan media sosial. Media sosial

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dijadikan sebagai ruang gerak yang lebih bebas dan terbuka. Hal itu dilakukan baik dengan tujuan memperkaya pengetahuan demi perkuliahan ataupun interaksi sosial yang lainnya. Sebagian besar mahasiswa lebih memilih berdiskusi dan beradu argument di media sosialnya seperti *WhatsApp,* maupun *Facebook*. Tidak hanya itu, bahkan terdapat beberapa mahasiswa tidak segan-segan berinteraksi dengan dosen mengenai perkuliahan di media sosial.

Yang paling menarik lagi adalah ketika mahasiswa lebih memilih berdiskusi perkuliahan di media sosial bahkan menawarkan perkuliahan *online* via media. Proses terbentuknya media sosial sebagai ruang publik virtual juga dapat dilihat dari adanya grup-grup akun media sosial yang digunakan sebagai media berdiskusi seputar problematika perkuliahan seperti yang dipaparkan sebelumnya. Mahasiswa cenderung berdiskusi dan mencari solusi bersama atas berbagai persoalan di dalam media sosial daripada menyelesaikannya di ruang perkuliahan.

Melihat fenomena tersebut, peneliti tertarik menggambil topik penelitian ini bermaksud untuk menganalisis dan meneliti lebih jauh mengenai **"Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual bagi Mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya."**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka setidaknya dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media sosial dapat menjadi ruang publik virtual beserta proses pemanfaatannya bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya?
2. Bagaimana dampak pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya?

## C. Tujuan Penelitian

Dari adanya penelitian tersebut diharapkan mampu mencapai sasaran-sasaran yang telah ditetapkan sebagai tujuan adanya penelitian ini. Adapun beberapa tujuan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana media sosial dapat menjadi ruang publik virtual beserta proses pemanfaatannya bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya di dalam dunia maya (*cyberspace*) serta proses beralihnya dunia tatap muka menuju dunia maya, dunia artifisial maupun dunia virtual.
2. Untuk mengetahui dampak maupun perubahan yang terjadi dari adanya pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya sebagai pilihannya beralih dari dunia nyata (tatap muka) menuju dunia *cyber* yang lebih luas dan terbuka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## D. Manfaat Penelitian

Dari adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan konstribusi bagi berbagai pihak baik dalam aspek teoritis maupun praktis, diantaranya ialah:

### 1. Teoritis

Sebagai manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan mampu:

a. Memberikan sumbangsih pemikiran bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam memahami perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai media sosial dan ruang publik virtual di dalam ruang *cyber*, yang merupakan salah satu kajian dan tantangan baru bagi perkembangan ilmu pengetahuan sosial khususnya dalam kajian Sosiologi

b. Serta diharapkan mampu menjadikan rujukan atau referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya, demi kemapanan dan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang sosial.

### 2. Praksis

Secara praksis, hasil penelitian ini diharapkan mampu:

a. Menambah khazanah intelektualitas bagi berbagai pihak, baik bagi peneliti pribadi maupun bagi masyarakat secara luas. Khususnya bagi pembaca mengenai perkembangan media sosial yang ternyata juga mampu menciptakan ruang kehidupan kedua di dalam *cyberspace* serta mampu membawa dampak positif maupun negatif bagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keharmonisan kehidupan sosial bermasyarakat. Serta menambah keilmuan dan pengetahuan dalam bidang ilmu sosial.

b. Menambah pemahaman bagi kalangan akademisi khususnya dalam memanfaat dunia maya agar senantiasa dapat memanfaatkannya dengan bijak serta mampu menyeimbangkan antara dunia sosialnya di masyarakat maupun di dunia maya.

c. Membawa arus perubahan bagi kehidupan sosial bermasyarakat agar tidak dengan mudah terlena dengan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan oleh adanya globalisasi dan modernisasi melalui *cyberspace* dan internet. Sehingga tidak melupakan dunia nyata di dalam realitas masyarakat dan membentuk ruang publik baru di dunia *cyber*.

## E. Definisi Konseptual

### 1. Media Sosial

Media sosial atau jejaring sosial merupakan bagian dari media baru dan media *cyber* yang banyak digunakan oleh warga masyarakat dari berbagai kalangan. Media sosial dikutip dari Wikipedia didefinisikan sebagai sebuah media *online* di mana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.[5] Dalam pengertian lainnya, media sosial dapat diartikan sebagai media *online* yang mendukung interaksi

[5] http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial Diakses pada 06 Desember 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Media sosial memungkinkan setiap individu dapat berpartisipasi dalam berbagai bentuk wacana di ruang maya. Dengan media sosial, berbagai informasi dan opini-opini publik dapat disebarluaskan oleh setiap individu dengan kesempatan yang sama dan apresiasi yang sama dari khalayak umum di ruang publik.[6] Akan tetapi untuk mengakses media sosial membutuhkan koneksi internet. Berbeda dengan media konvensional yang berbasis cetak dan *broadcast*. Media sosial menghapus setiap batasan yang ada, termasuk menghapus batas ruang dan waktu serta batasan dalam bersosialisasi, sehingga memungkinkan penggunanya dapat bersosialisasi dengan lebih leluasa.

Media sosial merupakan salah satu bentuk media turunan dari internet yang memudahkan masyarakat di era modern, khususnya dalam interaksi dan komunikasi. Media sosial tidak memandang bulu, siapapun dengan status dan kedudukan apapun memiliki kesempatan yang sama untuk menikmati media sosial. Dengan adanya media sosial berbagai informasi seperti halnya informasi pribadi seseorang, berita maupun informasi lainnya dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh khalayak umum baik personal maupun kolektif.

Adapun media sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah meliputi *WhatsApp* dan *Facebook,* di mana kedua media sosial tersebut

[6] F. Junaedi, (Eds), *Komunikasi 2.0, Teoritisasi dan Implikasi* (Yogyakarta: ASPIKOM, 2011),

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih banyak dan sering digunakan oleh berbagai kalangan mahasiswa, serta memungkinkan dijadikan sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

**2. Ruang Publik Virtual**

Konsep ruang publik secara normatif, seringkali didefinisikan sebagai suatu arena kehidupan sosial, tempat orang dapat berkumpul bersama dan secara bebas mengindikasikan dan mendiskusikan berbagai bentuk permasalahan sosial. Ruang publik dapat pula dipandang sebagai suatu bentuk teater raksasa di dalam masyarakat modern serta ruang penghubung antara ruang privat di satu sisi dan ruang otoritas publik di sisi lain.[7] Lebih lanjut, konsep ruang publik juga pernah diungkapkan oleh Habermas seorang filosof Jerman.

Habermas membagi ruang publik menjadi beberapa bagian yaitu sebagai tempat masyarakat warga membangun ruang publik, pluralitas, publisitas, keprivatan dan legalitas.[8] Ruang publik bersifat tidak terbatas oleh arena, ruang publik mampu berada di mana saja dan tidak terikat oleh ruang dan waktu. Siapapun bebas ikut bergabung di dalamnya, sehingga pada ruang tersebut orang-orang dapat mengkomunikasikan suatu pandangannya secara bebas. Lebih lanjut, Habermas menyatakan bahwa di

[7] Reza A. Antonius, "Ruang Publik dan Peran Para Penyair Menurut Richard Rorty," dalam *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokratis dari Polis sampai Cyberspace,* Editor F. Budi Hardiman (Yogyakarta: Kanisius, 2010), 241 & 242.

[8] F. Budi Hardiman, *Demokrasi Deliberatif: Menimbang Negara Hukum dan Ruang Publik dalam Teori Diskursus Jurgen Habermas* (Yogyakarta: Kanisius, 2009), 137.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

era teknologi informasi dan komunikasi kontemporer ini *cyberspace* juga dapat menjadi salah satu jenis ruang publik.[9]

Habermas mendefinisikan ruang publik sebagai ruang yang terdapat di antara komunitas ekonomi dan negara, tempat warga melakukan perbincangan dan diskusi rasional, tempat masyarakat mengungkapkan pendapat serta melakukan berbagai kontrol terhadap posisi birokrasi. Secara garis besar, Habermas mendiskripsikan ruang publik dalam tiga ranah penting yakni:

a. Ruang publik sebagai arena. Artinya bahwa ruang publik menyediakan basis atau tempat bagi antarmasyarakat untuk berkomunikasi di dalamnya.
b. Ruang publik adalah publik itu sendiri. Makna tersebut mengindikasikan bahwa publik memiliki peran penting dalam turut serta mewujudkan demokrasi dari tingkatan akar rumput.
c. Ruang publik adalah agen. Maksudnya ruang publik merupakan agen/alat penting dalam menyampaikan aspirasi dari akar rumput menuju bawah.[10]

Pada perkembangannya, ruang publik tidak hanya bersifat fisik dan dapat diinderakan saja, melainkan telah berkembang pada ruang non-fisik

---

[9] F. Budi Hardiman, "Komersialisasi Ruang Publik Menurut Hannah Arendt dan Jurgen Habermas," dalam *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokratis dari Polis sampai Cyberspace,* Editor F. Budi Hardiman (Yogyakarta: Kanisius, 2010), 198.

[10] Wasisto Raharjo Jati, "*Cyberspace, Internet dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia,"* Jurnal Pemikiran Sosiologi Universitas Gadjah Mada Vol. 3 No. 1 Januari 2016. http://jurnal.ugm.ac.id>jps>download Diakses pada 02 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan tidak dapat diinderakan secara langsung oleh manusia tetapi dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Seperti halnya ruang publik virtual yang tersedia di media sosial. Ruang publik kini telah hadir di dalam dunia maya dan membentuk ruang komunikasi di dalamnya. Bagi Habermas, media telah mengalami perubahan fungsi dari sekadar memfasilitasi perdebatan rasional publik menjadi membentuk, mengkonstruksi dan membatasi wacana publik ke dalam tema-tema yang disahkan dan disetujui oleh perusahaan media.

Sedangkan ruang publik virtual merupakan ruang publik kedua dan bersifat maya yang digunakan sebagai alternatif maupun pengganti ruang publik pertama atau ruang publik sesungguhnya. Ruang publik virtual merupakan ruang publik artifisial yang bersifat lebih luas, bebas dan terbuka serta memanfaatkan jaringan internet yang berada dalam dunia maya. Salah satu bentuk ruang publik virtual yang dapat terbentuk di dunia maya seperti yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ruang publik virtual yang berada di dalam media sosial.

Ruang publik ini merupakan sebuah ruang di mana belum ditemukan sebelumnya atau di luar ruang publik pada umumnya. Ruang di mana setiap mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dapat berkumpul bersama dan mendiskusikan berbagai persoalan bersama dalam grup-grup di akun media sosialnya, seperti halnya yang terdapat di dalam grup *WhatsApp* dan *Facebook*. Seperti halnya yang diungkapkan Habermas bahwa pada perkembangannya ruang publik tidak hanya bentuk ruang terbuka di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

realitas nyata yang dapat diraba dan terlihat secara fisik, melainkan telah berkembang ke dalam ruang-ruang dimensi maya yang tidak dapat diraba secara fisik dan bersifat lebih luas.

## F. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti menguraikan atau memberikan gambaran umum mengenai sistematika pembahasan yang disajikan pada laporan penelitian skripsi. Adapun sistematika pembahasan dibagi ke dalam lima (V) bab berikut yaitu:

**Bab I Pendahuluan**

Pada bagian pertama (Bab I) disajikan pendahuluan yang akan mengantarkan pembaca untuk dapat menjawab pertanyaan umum mengenai penelitian. Bab I Pendahuluan ini memuat berbagai poin berikut: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Rumusan Masalah, (3) Tujuan Penelitian, (4) Manfaat Penelitian, (5) Definisi Konseptual dan (6) Sistematika Pembahasan.

**Bab II Kajian Teoritik**

Pada bab II ini merupakan bagian kajian teoritik yang terdiri dari tiga sub-bab yaitu:

1. Penelitian Terdahulu

   Memuat berbagai referensi atau rujukan mengenai penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian terdahulu dapat berupa skripsi, tesis, disertasi, jurnal penelitian, laporan penelitian maupun karya ilmiah terbitan resmi pemerintah maupun lembaga lainnya. Dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa rujukan terdahulu berupa jurnal dan skripsi yang relevan dengan topik penelitian.

2. Kajian Pustaka

Memuat penyajian informasi terkait data yang mendukung gambaran umum tema penelitian. Pada kajian pustaka, peneliti juga mencantumkan sumber-sumber referensi yang mendukung gambaran umum tema penelitian. Kajian pustaka dalam penelitian ini memuat beberapa hal diantaranya ialah mengenai *cyberspace*, media sosial serta media sosial dan ruang publik virtual bagi mahasiswa.

3. Kerangka Teori

Merupakan bagian pembahasan konsep teori relevan yang digunakan untuk menganalisis permasalahan yang sedang dikaji. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah mengenai konsep simulakra yang ditawarkan oleh Jean Baudrillard, seorang filsuf asal jerman yang terkenal sebagai tokoh teori kritis dan postmodern. Serta teori kedua yang digunakan ialah teori Habermass mengenai konsep ruang publik.

**Bab III Metode Penelitian**

Pada bab III ini merupakan bagian yang membahas tentang cara-cara atau metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian di lapangan. Pada bagian ini terdiri dari berbagai komponen berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Pada poin ini peneliti juga menyertakan alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif serta menjelaskan tentang pendekatan yang digunakan dalam memahami permasalahan. Adapun pada penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan pendekatan deskriptif.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan sebagai lapangan penelitian ialah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dan wilayah di sekitar kampus. Sedangkan waktu yang digunakan ialah ± 3 bulan lamanya yakni mulai bulan November-Januari 2019. Penelitian ini memanfaatkan waktu semaksimal mungkin dan seintensitas mungkin, agar hasil penelitian lebih maksimal.

3. Pemilihan Subjek Penelitian

Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling,* dengan menyesuaikan kecocokan informan dengan data yang digali. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan subjek penelitian non-random dengan menentukan berbagai pertimbangan ciri-ciri khusus maupun kriteria informan yang dianggap sesuai dengan data yang dibutuhkan. Dengan teknik ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan dan permasalahan yang dikaji oleh peneliti, sehingga hasil yang diperoleh lebih representatf.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu: (1) Tahap Pra-Lapangan atau observasi tahap awal yaitu dengan menjajaki dan mengenali lapangan penelitian dan beberapa hal yang perlu dikerjakan sebelum terjun ke lapangan. (2) Tahap Pekerjaan Lapangan (melakukan pemahaman mengenai situasi dan latar penelitian berlangsung, menyesuaikan diri (adaptasi), melakukan pengamatan dan penelitian serta memulai penyusunan laporan), (3) Analisis Data (mengumpulkan kembali data, mengkatagorikan data menjadi bagian-bagian yang serupa serta melakukan beberapa telaah terhadap kajian teoritik yang dianggap sesuai untuk membaca fenomena penelitian).

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik yaitu: (1) Observasi. Pada tahap pertama, peneliti melakukan pengamatan pada mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, (2) Wawancara. Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa di universitas dengan melibatkan berbagai fakultas dan melakukan wawancara secara proporsional sesuai dengan data yang dibutuhkan, (3) Dokumentasi. Pada tahap ketiga ini, peneliti mengambil beberapa dokumen pendukung yang dapat dijadikan sebagai bukti penguat keabsahan data yang diambil dari beberapa arsip dan literatur dari penelitian terdahulu baik jurnal maupun skripsi serta data pendukung lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan tiga tahap yaitu: (1) Reduksi Data, dilakukan dengan proses seleksi, pemfokusan dan penyederhanaan data, (2) Sajian Data, dilakukan penyajian data berupa catatan, uraian maupun gambaran singkat mengenai hasil penelitian agar data dengan mudah dilakukan penarikan kesimpulan, (3) Penarikan kesimpulan, setelah data direduksi dan disajikan, kemudian diverifikasi dan diambil kesimpulan.

7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data ini dilakukan dengan menggunakan teknik perpanjangan keikutsertaan peneliti di lapangan, triangulasi data, diskusi dengan berbagai pihak yang dianggap lebih menguasai materi penelitian, pengecekan kembali dan menyesuaikan hasil penelitian.

**Bab IV Penyajian dan Analisis Data**

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab yaitu: (1) Deskripsi Umum Objek Penelitian dan (2) Deskripsi Hasil Penelitian dan Analisis Data, meliputi proses terbentuknya ruang publik virtual melalui media sosial beserta pemanfaatannya, serta dampak dari proses pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa dan beberapa temuan hasil penelitian lainnya. Pada deskripsi analisis data ini sekiranya disajikan analisis mengenai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses berkembangnya media sosial sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa beserta kaitannya dengan teori yang digunakan.

**Bab V Penutup**

Pada bab V ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran atau rekomendasi yang diberikan oleh peneliti berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, sehingga dapat diaplikasikan dalam realitas kehidupan sosial bermasyarakat serta mampu menjadi refleksi bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Pada bagian akhir setelah bab penutup juga dicantumkan beberapa pelengkap dari adanya penelitian ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan curriculum vitae/biodata peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB II
# TEORI SIMULAKRA JEAN BAUDRILLARD
# DAN KONSEP RUANG PUBLIK JURGEN HABERMAS

## A. Penelitian Terdahulu

Penelitan terdahulu yang dapat dijadikan sebagai rujukan kajian teoritik dapat dicari dari berbagai sumber seperti halnya skripsi, tesis, disertasi, jurnal penelitian, laporan penelitian maupun karya-karya ilmiah terbitan resmi pemerintah atau lembaga lainnya. Pada bagian ini, peneliti berusaha menjelaskan posisi penelitian yang sedang dilakukan dengan mengkaitkan penelitian ini pada referensi-referensi terdahulu yang sesuai dengan tema penelitian, guna memperdalam pemahaman mengenai persamaan dan perbedaan di antara keduanya.

Sehingga dengan adanya penelitian terdahulu, diharapkan tidak terjadi kesamaan maupun pengulangan penelitian terhadap penelitian sebelumnya. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dan ada kaitannya dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti diantaranya ialah sebagai berikut:

Penelitian pertama yang relevan berjudul *"Cyberspace*, Internet dan Ruang Publik Baru: Aktivisme *Online* Politik Kelas Menengah Indonesia". Penelitian tersebut dilakukan oleh Wasisto Raharjo Jati dan dituangkan melalui



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jurnal Pemikiran Sosiologi Vol. 3 No. 1 Januari 2016 yang diterbitkan oleh Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.[11]

Dalam jurnal tersebut dikupas mengenai analisis terhadap krisis ruang publik dan saluran representasi politik dalam situasi politik kekinian, munculnya *cyberspace* sebagai ruang publik baru dalam kelas menengah Indonesia serta analisis terhadap studi kasus aktivisme *online* yang berkembang dalam kasus kelas menengah di Indonesia. Jurnal tersebut bermaksud untuk menggali lebih dalam mengenai dampak perkembangan teknologi yang semakin masif di kalangan masyarakat khususnya dalam ranah politik.

Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi di kalangan masyarakat dianggap sebagai cikal bakal terbentuknya ruang publik digital di kalangan masyarakat yang dapat dimanfaatkan untuk memunculkan aktivisme politik di Indonesia. Kesimpulan dari jurnal penelitian tersebut berisi tentang kemunculan sosial media yang telah memunculkan ruang publik baru bagi kelas menengah Indonesia secara keseluruhan yang dijadikan sebagai media untuk melakukan aktivisme *online*.

Dari jurnal tersebut setidaknya ditemukan persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan kali ini, yaitu mengkaji tentang adanya dunia maya (*cyberspace)* yang telah memunculkan ruang publik baru atau ruang publik digital/virtual. Perbedaannya ialah jurnal penelitian yang

[11] Wasisto Raharjo Jati, "*Cyberspace, Internet dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia"* Jurnal Pemikiran Sosiologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta Vol. 3 No. 1 Januari 2016. http://jurnal.ugm.ac.id>jps>download diakses pada 02 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan Wasisto tersebut lebih berfokus untuk mengkaji tentang aktivisme *online* politik yang dilakukan oleh masyarakat kelas menengah Indonesia sebagai akibat adanya krisis ruang publik. Ruang publik tersebut kemudian dijadikan sebagai saluran representasi politik yang menjembatani antara suara rakyat maupun pemerintahan.

Sedangkan dalam penelitian ini lebih difokuskan pada proses terbentuknya ruang publik virtual/digital di kalangan mahasiswa sebagai kalangan akademisi, yang tidak hanya dijadikan sebagai bentuk representasi ruang politik di dunia kampus, tetapi juga dijadikan sebagai ruang diskusi egaliter guna menyelesaikan problematika bersama mahasiswa. Sehingga dalam ranah ini, ruang publik dimanfaatkan dalam segala bidang mulai ruang lingkup pribadi mahasiwa sampai pada ruang lingkup bersama antarmahasiswa universitas.

Tidak hanya itu, penelitian ini juga menyoroti tentang dampak dari penggunaan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa yang dapat memicu beralihnya interaksi dari tatap muka (*interface*) menuju ruang publik baru di dunia maya, sehingga perlahan akan menggerus budaya komunikasi mahasiswa yang bersifat langsung atau bahkan mungkin sebaliknya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya, penelitian terdahulu kedua yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sari Melati yang berjudul "Mahasiswa Pengguna Media Sosial: Studi Tentang Fungsi Media Sosial bagi Mahasiswa FISIP Universitas Riau" pada Oktober 2015.[12]

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui jenis media sosial yang diminati oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau serta untuk mengetahui fungsi media sosial bagi mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian Sari tersebut berusaha untuk mengetahui pula berbagai motivasi dan tujuan mahasiswa dalam menggunakan media sosial. Dalam penelitian Sari Melati digunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Sehingga bentuk penyajian data berbeda dan tujuan penelitian pun berbeda. Perbedaan lainnya ialah pada fokus penelitian yang dikaji.

Jika dalam penelitian Sari lebih ditekankan pada pemanfaatan media sosial yang paling diminati, maka penelitian yang dilakukan peneliti lebih dari pada itu, yakni memahami lebih lanjut pemanfaatan media sosial yang lebih sering digunakan oleh mahasiswa sehingga memicu terjadinya obsesi terhadap media sosial dan memungkinkan terbentuk ruang publik baru di dalamnya. Adapun persamaan dalam penelitian tersebut adalah sama-sama membahas

---

[12] Sari Melati, "*Mahasiswa Pengguna Media Sosial: Studi Tentang Fungsi Media Sosial bagi Mahasiswa FISIP Universitas Riau",* Jurnal Penelitian Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau Oktober 2015. http://download.portalgaruda.org. diakses pada 02 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenai media sosial yang dikonsumsi oleh mahasiswa. Dalam hal ini objek studi kajian yang digunakan adalah sama yaitu kalangan mahasiswa.

Sedangkan perbedaanya ialah dalam penelitian yang dilakukan peneliti lebih fokus pada pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik kedua atau ruang publik virtual selain ruang publik di dunia nyata. Sehingga pada penelitian kali ini, peneliti tidak hanya memaparkan media sosial yang kerap digunakan mahasiswa, melainkan juga memaparkan proses penggunaan media sosial sebagai ruang publik virtual oleh mahasiswa. Sedangkan penelitian Sari Melati lebih fokus terhadap jenis-jenis media yang dikonsumsi oleh mahasiswa.

Penelitian yang relevan ketiga dilakukan oleh Roikan M.A dengan judul "Forum Internet sebagai *Cyber Public Space*: Analisa Komparasi Kaskus, *Adsense*-Id dan Semprot.Com." Penelitian tersebut dituangkan melalui Jurnal Pemikiran Sosiologi Vol. 3 No. 1 Januari 2016 yang diterbitkan oleh Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.[13]

Dalam jurnal tersebut dikupas mengenai peranan forum *cyber* di internet sebagai ruang publik dengan menggunakan pendekatan antropologi visual dan antropologi media massa. Penelitian tersebut juga memfokuskan diri pada fenomena komunitas-komunitas *cyber* dan interaksi mereka di dalam dunia virtual seperti KASKUS, *Adsense*-Id dan Semprot.com. Metode penelitian

[13] Roikan M.A, *"Forum Internet sebagai Cyber Public Space: Analisa Komparasi Kaskus, Adsense-Id dan Semprot.Com",* Jurnal Pemikiran Sosiologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta Vol. 3 No. 1 Januari 2016. http://jurnal.ugm.ac.id>jps>download diakses pada 02 Desember 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang digunakan adalah analisis forum internet dengan menggunakan analisis partisipasi, analisis isi dan analisis tema.

Persamaan dalam penelitian tersebut ialah sama-sama menganalisis dunia *cyber* yang dijadikan sebagai ruang publik digital. Sedangkan perbedaanya adalah dalam hal pendekatan dan fokus penelitian. Dalam penelitian tersebut lebih memfokuskan diri pada fenomena komunitas *cyber* dan interaksinya di dalam dunia maya. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti tidak hanya memfokuskan diri pada fenomena komunitas *cyber* di ruang maya saja, tetapi juga kecenderungan individu ataupun personal dalam berinteraksi di dunia maya, bagaimana proses di antara keduanya yakni individu maupun kelompok yang tergabung di dalam media sosial bersama-sama menjadikan akun media sosialnya sebagai ruang diskusi bersama.

Pada penelitian yang dilakukan Roikan tersebut lebih memilih menggunakan media sosial KASKUS, *Adsense*-Id dan Semprot.com. Sedangkan peneliti lebih memilih media sosial seperti halnya *WhatsApp* dan *Facebook* yang lebih kerap digunakan dan diminati oleh kalangan mahasiswa. Di dalam penelitian tersebut belum dijelaskan secara detail bentuk penggunaan internet atau *cyberspace* sebagai ruang publik virtual.

Oleh karena itu, peneliti berusaha memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai pemanfaatan media sosial sebagai turunan dari internet yang dijadikan sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa. Dalam hal ini peneliti berusaha melihat adanya kecenderungan mahasiswa dalam menggunakan media sosial tidak hanya sebagai sarana mengikuti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan zaman saja, tetapi juga lebih jauh dari itu memanfaatkannya sebagai media untuk menyampaikan segala aspirasinya.

Kemudian, penelitian keempat yang dianggap relevan ialah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Badri dan Titi Antin yang berjudul "Adopsi Inovasi Media Sosial Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FDK UIN Suska Riau (Studi Kasus Konsentrasi *Public Relations*)."[14] Penelitian tersebut dituangkan dalam Jurnal RISALAH Vol. 26 No. 4 Desember 2015.

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui adopsi inovasi media sosial mahasiswa Konsentrasi *Public Relations* Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Penelitian tersebut dilakukan dengan metode penelitian kuantitatif. Penelitian tersebut dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, karena memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang media sosial yang dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai penunjang aktivitas sosial.

Adapun perbedaanya ialah terletak pada metode yang digunakan serta aspek pembahasan yang disajikan. Dalam penelitian tersebut lebih menekankan penyajian pada adanya adopsi media sosial yang digunakan oleh mahasiswa sebagai penunjang pengetahuan dari dosen atau pengajar. Serta prosentase penggunaan media sosial yang paling dominan dimiliki oleh mahasiswa.

---

[14] Muhammad Badri dan Titi Antin, "*Adopsi Inovasi Media Sosial Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FDK UIN SUSKA Riau (Studi Kasus Konsentrasi Publik Relations)",* Jurnal RISALAH Vol. 26 No. 4 Desember 2015.http://ejournal.uin-suska.ac.id>article>view. diakses pada 02 Desember 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu, dalam penelitian tersebut dilakukan untuk melihat sumber pengetahuan media sosial, pengadopsian media sosial, pemanfaatan dan persepsi terhadap nilai kemanfaatan dari media sosial saja tanpa menelisik lebih lanjut mengenai pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, dalam penelitian kali ini, peneliti mencoba untuk mengkaji lebih lanjut tentang pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual oleh mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

## B. Kajian Pustaka

### 1. *Cyberspace*

Kata *cyberspace* pertama kali digunakan oleh William Gibson dalam novel fantasi ilmiahnnya "Neuromancer" yang terbit pada tahun 1984, berasal dari Bahasa Yunani, asal kata "Kubernan" artinya suatu ruang maya tanpa batas, imajinatif dan dapat dihayati melalui wujudnya dalam dunia virtual.[15] Jeff Zaleski menggambarkan penjelasan Gibson mengenai *cyberspace* sebagai "halusinasi bersama….penyajian-grafis data yang diambil dari bank setiap komputer dalam sistem manusia".[16] Seiring dengan perkembangan zaman, kata *cyberspace* pun menjadi semakin marak digunakan dan menghasilkan definisi serta makna yang beragam.

*Cyberspace* merupakan sebuah ruang dunia virtual yang diciptakan oleh sistem komputer dan memungkinkan manusia untuk berinteraksi di dalamnya secara bebas dan tidak terikat oleh waktu. *Cyberspace* dapat

[15] Joanna Buick dan Zoran Jevtic, *Mengenal Cyberspace for Beginners* (Bandung: Mizan, 1997), 3-8.

[16] Jeff Zaleski, *Spiritualitas Cyberspace: Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Keberagamaan Kita* (Bandung: Mizan, 1999), 54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pula diartikan sebagai media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara *online* (terhubung langsung). *Cyberspace* dianggap sebagai wilayah psikologi kolektif, di mana bentuk dan ukurannya hanya dibatasi oleh keinginan dan imajinasi manusia, serta bukan dunia di luar sana yang dapat ditakhlukkan, tetapi pikiran kolektif yang tidak terbatas dan dibantu secara elektronik.[17]

Di dalam dunia *cyber* memungkinkan terjadinya pertukaran informasi interaktif, sehingga terdapat kesadaran tentang kehadiran orang lain. Akan tetapi kemampuan untuk berinteraksi secara *real-time* hampir tidak mungkin. Dalam definisi lain, *cyberspace* juga diartikan sebagai dasar komputasi dan komunikasi interaktif yang terdapat di internet. *Cyberspace* telah disamakan dengan ruang impian, di mana dunia yang di dalamnya hukum waktu dan ruang lenyap.

Perkembangan teknologi dan komunikasi memiliki andil besar dalam menyempitkan ruang, jarak dan waktu. Sehingga memungkinkan individu satu dengan lainnya saling terkoneksi satu sama lain dalam satu ruang besar yang disebut dengan ruang *cyber*. *Cyberspace* merupakan ruang maya yang diwujudkan melalui jaringan komputer dan bersifat digital serta merupakan wadah banyak orang untuk berkomunikasi secara virtual. Oleh karena itu, komunikasi yang terjadi di dalamnya juga disebut sebagai komunikasi virtual.

[17] Joanna Buick dan Zoran Jevtic, *Mengenal Cbyberspace*, 162.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam ruang tersebut semua orang dari berbagai golongan, lintas budaya, agama, negara maupun benua dapat berinteraksi dan berdiskusi satu sama lainnya tanpa khawatir oleh rentang geografis. Ketersediaan ruang di dalam dunia *cyber* memungkinkan individu untuk membentuk komunitas virtualnya sendiri (*virtual community*), membentuk realitasnya sendiri (*virtual reality*) serta membentuk ruangnya sendiri. Dengan kehadiran dunia virtual, mampu membuka kesempatan bagi pihak yang terlibat untuk mengeksistensikan dirinya lebih luas. Sehingga sangat memungkinkan bila berbagai sisi kehidupan manusia dapat dengan mudah diketahui khalayak maya.

Pada perkembangannya, istilah *cyberspace* kemudian tidak hanya dipahami sebagai jaringan komputer yang terhubung secara virtual, tetapi lebih luas dipahami sebagai ruang interaksi sosial yang dijadikan simulasi dari adanya dunia nyata. Dunia *cyber* memungkinkan individu yang terlibat di dalamnya mengalami pembauran terhadap pelbagai lapisan sosial yang ada di masyarakat dan hilangnya intervensi otoritas dari entitas tertentu. Pada hakikatnya *cyberspace* memberikan batasan-batasan virtual atau batasan yang tidak *real* dan tidak privat bagi setiap individu dengan individu lainnya, yang memungkinkan interaksi antarindividu bersifat lebih bebas dan terbuka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**2. Media Sosial**

Adanya *cyberspace* yang dijadikan sebagai ruang publik kedua di dunia virtual telah ditopang oleh hadirnya media sosial yang juga mengalami perkembangan dari masa ke masa. Media sosial merupakan salah satu produk hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini yang didesain sedemikian rupa guna memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, berinteraksi dan menyampaikan informasi. Media sosial sebagai salah satu bagian perkembangan teknologi saat ini telah menjadi ruang terbuka dan dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat.

Media sosial memiliki andil sebagai penyedia ruang baru dan pembentukan dunia virtual yang dijadikan sebagai ruang interaksi masyarakat di dunia maya. Media sosial merupakan media alternatif bagi masyarakat digital untuk bersama-sama terlibat di dalamnya secara bebas dan terbuka serta dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas. Masyarakat dapat memanfaatkan media sosial hanya untuk sekadar terlibat di dalamnya, untuk berbagi informasi ataupun memanfaatkan media sosial sebagai alat penunjuk eksistensi dan bahkan dapat pula dijadikan sebagai ruang diskusi egaliter yang memungkinkan terjadinya diskusi demokratis.

Media sosial memiliki ruang lingkup dan pola yang unik, di mana dalam banyak hal bisa berbeda dan tidak dijumpai dalam tatanan masyarakat yang *real*. Media sosial mampu memainkan peran yang vital dalam mengubah gaya hidup manusia masa kini, karena hadirnya media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial menjadi komponen penting bagi penunjang segala aspek kehidupan mulai dari dunia bisnis, kesehatan, pendidikan sampai pada dunia industri.

Terkait dengan proses pembentukan realitas sosial itu terjadi di media sosial, maka sangat erat kaitannya dengan simulasi sosial.[18] Dalam tahap simulasi ini kesadaran individu akan sesuatu yang *real* dibenak umum semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas yang semu. Hal ini diakibatkan oleh adanya imajinasi yang disajikan media secara terus-menerus sehingga individu seolah-olah berada di antara realitas dan ilusi.

Perkembangan media sosial mampu membawa perubahan dalam kehidupan manusia, mulai dari pergeseran cara komunikasi sampai pada kebenaran realitas itu sendiri. Perlahan media dianggap tidak lagi menampilkan realitas, tetapi disikapi oleh para penggunanya sebagai realitas tersendiri bahkan yang terdapat di media sosial dianggap lebih nyata dari realitas itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh adanya media sosial yang memungkinkan setiap individu untuk berpartisipasi interaktif di dalam dunia maya.[19] Dalam hal ini mahasiswa dari berbagai kalanganpun dapat memiliki akun media sosial dengan berbagai versi karena kemudahannya dalam mengakses.

Lebih lanjut, untuk dapat memudahkan kita dalam memahami media sosial, maka di bawah ini peneliti menyajikan beberapa jenis media massa

---

[18] Baca lebih lanjut mengenai konsep simulakra perspektif Jean Baudrillard, Medhy Aginta Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard* (Yoyakarta: Jalasutra, 2012), 71.

[19] F. Junaedi, (Eds), *Komunikasi 2.0, Teoritisasi dan Implikasi* (Yogyakarta: ASPIKOM, 2011), -

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dapat memudahkan kita dalam mengklasifikasikan jenis-jenis media. Adapun jenis-jenis media massa ialah sebagai berikut:

a. Media Cetak (*Printed* Media)

   Media cetak merupakan jenis media komunikasi massa yang dicetak dalam lembaran kertas maupun naskah. Contoh dari media cetak ialah surat kabar, majalah, koran, bulletin dan tabloid

b. Media Elektronik (*Electronic* Media)

   Media elektronik merupakan jenis media massa yang isi maupun kontennya dapat disebarluaskan melalui suara (audio) atau gambar dan video dengan menggunakan teknologi elektro. Contoh dari media elektronik ialah radio, televisi dan film/video

c. Media Massa Internet (*Cyber* Media/*Online* Media)

   Media massa internet atau disebut juga media online merupakan salah satu jenis media massa yang memanfaatkan jaringan, dapat ditemukan dan juga disuguhkan melalui media intermet atau situs web. Contoh dari media massa internet ialah website, portal berita, blog dan media sosial.

Adapun di bawah ini merupakan beberapa jenis-jenis media sosial yang lebih sering dikenal dan digunakan oleh masyarakat secara luas:

a. Jejaring Sosial (*Social Network*)

   Sosial network atau yang lebih dikenal dengan jejaring sosial merupakan jenis media sosial yang paling umum dikenal masyarakat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan paling banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Media jejaring sosial merupakan sarana yang dapat digunakan oleh para penggunannya untuk dapat melakukan hubungan sosial. Jejaring sosial ini dapat dilihat dari contohnya berupa *Youtobe, Facebook, Instagram, Path, WhatsApp, Google Plus, LinkedIn* dan *Pinterest*

b. Situs Blog dan Microblog

Blog atau singkatan dari *web log* merupakan bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan pada sebuah halaman web umum. Blog pada perkembanganya kini memunginkan penggunanya untuk dapat mengunggah, mengomentari dan berbagi, karena pada saat ini blog telah dilengkapi pula dengan adanya kolom-kolom komentar yang dapat diisi oleh pengguna lainnya. Sedangkan, microblog merupakan suatu bentuk kecil dari blog, jika pada blog pengguna dapat memposting tulisan tanpa batas karakter, tetapi pada microblog pengguna hanya dapat memposting tulisan kurang dari 200 karakter. Contohnya ialah *Twitter*

c. Dunia Virtual *(Virtual World)*

Dunia virtual merupakan bentuk dimana penggunannya dapat mengaplikasikan lingkungan 3D, dimana penggunanya dapat muncul dalam bentuk avatar-avatar yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. Contohnya ialah *game online.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Media konten bersama atau Wiki

Media sosial ini merupakan situs yang isinya merupakan hasil kolaborasi dari berbagai pengguna. Wiki menghadirkan kepada penggunanya pengertian, sejarah hingga rujukan buku atau tautan tentang suatu kata. Dalam wiki terdapat kolaborasi atau kerja sama dari semua pengunjung untuk dapat mengisi konten dalam situs ini.

**3. Media Sosial dan Ruang Publik Virtual bagi Mahasiswa**

Secara normatif, kata ruang publik dapat dipahami sebagai tempat atau ruang di mana manusia dapat berkumpul untuk saling bertukar pikiran, berdiskusi dan menyelesaikan permasalahan sosial bersama dengan mencapai konsensus. Ruang publik juga dapat disebut sebagai sebuah wadah di mana setiap kepentingan publik dapat terungkap secara jelas dan gamblang, karena setiap individu memiliki akses dan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi di dalamnya.

Jadi, dapat dikatakan bahwa ruang publik dapat dijadikan sebagai media atau wadah untuk menampung dan sebagai tempat khalayak umum untuk menyatukan berbagai aspirasinya demi tujuan bersama dan semua kepentingan bersama.[20]

Konsep ruang publik juga dikemukakan oleh seorang filsuf Jerman yakni Habermas pada tahun 1967-1974. Konsep ini mengacu pada keterwakilan kehidupan sosial masyarakat, serta opini publik yang dapat

[20] Garin Nugroho, *Republik Tanpa Ruang Publik* (Yogyakarta: IRE Press, 2005), 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diekspresikan secara rasional melalui debat dan musyawarah umum. Habermas mengartikan konsep ruang publik sebagai suatu ruang yang menjembatani antara negara dan masyarakat sipil dan sifatnya universal, di mana orang-orang berkumpul untuk mendiskusikan apa saja yang perlu didiskusikan.[21]

Lebih jauh ia juga menjelaskan akan adanya konsep ruang publik di dunia maya yang ditopang oleh adanya media-media modern. Seiring dengan berkembangnya dunia modern, kini ruang pubik tidak hanya dapat ditemui di dalam bentuk-bentuk fisik seperti halnya salon, mal, kafe maupun tempat-tempat terbuka lainnya. Melainkan telah tersedia pula dalam bentul visual yang disuguhkan oleh berbagai piranti-piranti dunia maya. Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pembahasan pada ruang publik yang terdapat di dalam dunia maya atau di dunia *cyber*. Ruang publik yang dianggap sebagai ruang virtual di mana setiap individu dapat melebur di dalamnya secara bebas dan terbuka.

Konsep ruang publik virtual yang dimaksud ialah konsep ruang publik kedua setelah ruang publik di dunia nyata yang tersedia melalui media sosial modern. Ruang publik virtual yang dijadikan sebagai aktualisasi diri dan bentuk simulasi maya dari dunia nyata. Ruang publik virtual yang memungkinkan terjadinya pertukaran-pertukaran berbagai informasi maupun opini-opini publik secara bebas dan terbuka. Ruang

[21] A. Setyo Wibowo, "Kepublikan dan Keprivatan di Dalam Polis Yunani Kuno," dalam *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokratis dari Polis sampai Cyberspace,* Editor F. Budi Hardiman (Yogyakarta: Kanisius, 2010), 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

publik virtual memungkinkan individu untuk melakukan percakapan atau argumentasi kepada individu lainnya yang dapat melampaui batas-batas geografis di mana antarindividu berada.

Melalui media sosial, setiap orang termasuk mahasiswa dapat terlibat interaksi yang ada di dalamnya secara mudah dan tanpa batas arena dengan siapapun. Bahkan menyatukan tujuan dan kesamaan mereka ke dalam suatu ruang diskusi virtual. Akses kemudahan media sosial memungkinkan setiap orang untuk menjadikannya alternatif yang lebih fleksibel sebagai keterwakilan ruang publik di dunia nyata. Melalui media sosial yang tersambung dengan jaringan internet, memungkinkan setiap penggunannya untuk membuat kehidupan baru yang disimulasikan dari dunia nyata termasuk mensimulasikan konsep ruang publik yang ada di dunia nyata ke dalam realitas di dunia maya.

Bagi mahasiswa, media sosial merupakan salah satu komponen yang mendukung berlangsungnya proses belajar dan beraktivitas di dalam dunia perkuliahan. Tanpa media sosial, mahasiswa tidak dapat dengan mudah menyelesaikan berbagai keperluan pribadi maupun keperluan perkuliahan. Media sosial seakan telah menjadi menu wajib yang selalu ada bagi mahasiswa dimanapun berada. Pasalnya pelbagai informasi maupun interaksi sosial yang dilakukan lebih dominan berada di dalam media sosial.

Mahasiswa menggunakan media sosial untuk berbagai hal, mulai dari mencari informasi maupun tugas untuk keperluan kuliah, mengupload

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

status maupun berselancar *online* dan berinteraksi dengan pengguna media sosial lainnya seperti *chatting, like, comment, inbox* maupun hanya melihat informasi dan konten-konten media sampai pada berdiskusi *online* mengenai berbagai hal. Semua hal tersebut memungkinkan terjadi dan dilakukan oleh mahasiswa saat ini.

Jarang sekali mahasiswa yang menggunakan media sosialnya hanya sebagai media pencari informasi, tetapi juga sebagai sarana memecahkan masalah bersama baik itu problematika pribadi, antarmahasiswa, kelas, dosen maupun sampai pada problematika kampus. Sebagian besar mahasiswa yang menggunakan media sosialnya sebagai sarana diskusi maupun ruang publik digital adalah mahasiswa yang biasanya aktif dalam dunia organisasi maupun mahasiswa yang memiliki jiwa kritis serta analisis sosial yang tinggi. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bagi mahasiswa lainnya untuk menjadikan media sosialnya sebagai sarana bertukar pikiran dengan lawan komunikannya.

## C. Kerangka Teori

Pada kerangka teori kali ini, peneliti bermaksud untuk menggunakan dua konsep teori yang akan digunakan bersama-sama untuk menganalisis lebih jauh mengenai tema penelitian yakni mengenai media sosial sebagai ruang publik virtual. Di mana media sosial perlahan membuat para penggunannya semakin terobsesi dan bergantung pada media sosial, sehingga perlahan dengan penggunaan terus-menerus akan mampu membentuk ruang publik virtual mewakili ruang publik fisik di dunia nyata.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## 1. Teori Simulakra/Simulasi Jean Baudrillard

Konsep teori pertama yang digunakan untuk membantu menelaah penelitian ini adalah teori simulakra yang diusung oleh Jean Baudrillard. Teori ini akan digunakan sebagai pisau analisis dalam melihat fenomena bahwa di era digital ini, mahasiswa semakin terjebak di dalam ruang maya khususnya media sosial. Sehingga secara perlahan mahasiswa menjadikan media sosial sebagai ruang publiknya di dunia maya mewakili ruang publiknya di dunia nyata.

Simulakra atau yang lebih dikenal dengan simulasi merupakan salah satu konsep teori yang diusung oleh salah satu tokoh pemikir kunci postmodernisme di tahun 1970-an. Konsep simulakra ini pertama kali diterbitkan pada tahun 1983 dalam edisi Bahasa Inggris.

Simulakra merupakan dunia yang terbentuk dari hubungan pelbagai tanda dan konsep secara acak tanpa referensi rasional yang jelas. Hubungan tersebut dapat terjalin dengan adanya fakta yang dihasilkan oleh adanya produksi serta adanya citra-citra yang dihasilkan oleh proses produksi ulang. Dalam dunia simulasi, antara fakta dan citra, antara realitas sesungguhnya dan realitas semu bercampur berkelindan menjadi satu. Sehingga tidak dapat lagi dibedakan antara realitas *real* (fakta) dan realitas semu (citra). Kondisi inilah yang kemudian oleh Baudrillard disebut sebagai simulakra atau simulakrum

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yakni dunia yang terbangun dari kumpulan nilai, tanda, fakta, citra dan kode yang saling berbaur.[22]

Menurutnya realitas tidak lagi mempunyai referensi kecuali simulakra itu sendiri. Simulakra tidak lagi memiliki acuan, ia adalah duplikasi dari duplikasi, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Baudrillard menyatakan bahwa dalam wacana simulasi, realitas yang sesungguhnya (fakta) tidak hanya bercampur dengan realitas semu (citra), bahkan telah dikalahkan oleh citra. Citra lebih dianggap nyata dan dipercaya daripada fakta. Inilah yang disebut sebagai era hiperrealitas, era di mana realitas asli dikalahkan oleh realitas buatan.

Selanjutnya dalam mekanisme simulasi, manusia dijebak dalam ruang realitas yang dianggap nyata, padahal sesungguhnya semu dan penuh rekayasa. Dalam wacana simulasi ini, manusia mendiami ruang realitas di mana perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan palsu sangat tipis. Dalam perkembangan ilmu dan teknologi, Baudrillard menyatakan internet atau dunia *cyber* tidak saja dapat memperpanjang badan atau pusat sistem syaraf manusia, bahkan lebih fantasi lagi mampu memproduksi realitas baru dengan citra buatan, menyulap fantasi, ilusi bahkan halusinasi menjadi kenyataan serta melipat realitas ke dalam sebuah disket atau *memory bank.*

Realitas yang dihasilkan teknologi baru ini telah mengalahkan realitas sesungguhnya dan menjadi model acuan baru bagi masyarakat. Dalam kondisi

[22] Disarikan dari Medhy Aginta Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard* (Yogyakarta: Jalasutra, 2012).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini realitas, kebenaran, fakta dan objektivitas kehilangan eksistensinya. Realitas telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra dan model-model reproduksi. Menurut Baudrillard realitas tidak hanya sekadar dapat diceritakan, direpresentasikan dan disebarluaskan. Lebih jauh realitas telah dapat dibuat, direkayasa dan disimulasi. Realitas simulasi menjadi ruang kehidupan baru di mana manusia menemukan dan mengaktualisasikan eksistensi dirinya. Realitas ciptaan simulasi pada tingkat tertentu akan tampak (dipercaya) sama nyata bahkan lebih nyata dari realitas yang sesungguhnya.

Dalam pengertian ini, realitas baru yang lebih imajiner dapat diciptakan oleh adanya simulasi dan kemudian realitas imajiner tersebut secara perlahan dianggap sebagai realitas nyata.[23] Dalam dunia simulasi, identitas seseorang tidak lagi ditentukan oleh dan dari dalam dirinya sendiri. Identitas lebih ditentukan oleh konstruksi tanda, citra dan kode yang membentuk cermin bagaimana seorang individu memahami diri mereka dan hubungannya dengan orang lain. Dalam realitas simulasi ini, Baudrillad berasumsi bahwa manusia tidak lebih sebagai kumpulan massa mayoritas yang bungkam, menerima segala apa yang diberikan kepadanya, di mana pelbagai hal informasi, sejarah, kebenaran, nilai moral, nilai agama terserap ke dalamnya tanpa meninggalkan bekas apapun juga.

Dengan perkembangan teknologi komunikasi, khususnya komputer dan internet (*cyberspace*) telah memungkinkan manusia hidup dalam dunia yang disebut sebagai *global village* (kampung global) di mana segala sesuatu dapat

[23] Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial* (Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2010), 404.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebarluaskan, diinformasikan dan dikonsumsi dalam dimensi ruang dan waktu yang seolah mengecil. Setiap orang dapat melihat, mendengar dan mengkonsumsi informasi dari segala penjuru dunia. Batas-batas ruang dan waktu seolah lenyap, dilipat dalam sebuah kotak layar seperti halnya internet (*cyberspace*).[24] Semua hal itu dapat terjadi di dunia *cyber* dengan perantara media sosial. Keberadaan media telah menjadi ekstasi komunikasi di masyarakat. Bersamaan dengan hilangnya eksistensi realitas yang nyata, ruang publik tidak lagi menjadi tontonan dan ruang privat tidak lagi menjadi rahasia.

Baik ruang publik maupun ruang privat kini telah tidaklah jauh berbeda. Semua hal yang bersifat publik dapat menjadi hal yang biasa, demikian halnya dengan semua hal yang bersifat privat tidaklah selalu menjadi hal yang rahasia lagi. Semua persoalan hidup dapat dengan mudah diekspos di media kapanpun dan dimanapun tanpa batas ruang dan waktu. Sehingga siapapun dapat mengetahui eksistensi diri manusia lain dengan mudah.

Simulasi merupakan suatu efek di mana masyarakat semakin berkurang tingkat kesadaran mereka terhadap apa yang *real* karena imajinasi yang disajikan oleh media. Setiap individu pada akhirnya akan termediasi, Baudrillard menyebutnya sebagai *'ecstasy of communication'*, karena hidup di dalam layar komputer dan/atau bahkan menjadi bagian dari padanya. Dengan kecanggihan simulasi teknologi internet, keterbatasan tidak menjadi masalah, karena dimungkinkan manusia dapat hidup di dalam pembauran antara masa lalu, masa kini dan masa depan, antara subjek manusia dengan objek, antara

[24] Yasraf Amir Pialang. *Dunia yang Dilipat,* 196.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang natural dan yang artifisial, di dalam simulasi elektronik maupun ruang virtual.[25]

Dalam *cyberspace* di mana proses simulasi itu terjadi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan sebuah dunia baru yaitu dunia virtual. Baudrillard berasumsi bahwa media memiliki peran penting dalam menciptakan simulakra karena media mampu membentuk representasi masyarakat terhadap sesuatu. Media sosial menawarkan simulakra yang begitu mempengaruhi, sehingga masyarakat tidak dapat menyadari bahwa mereka telah terbawa arus media. Media menawarkan hiperealitas yang akan melahirkan dunia baru, dunia ideal di dalam media sosial.

Baudrillard menyatakan bahwa manusia terbiasa hidup dalam cermin fantasi, dalam diri yang terbagi dan dalam alienasi. Saat ini manusia hidup dalam fantasi sebuah layar dan jaringan. Seluruh mesin adalah layar-layar, begitupun manusia dan interaksinya akan berubah menjadi interaksi pada layar. Pernyataan tersebut sesuai dengan kenyataan bahwa manusia di masa kini terkoneksi antara satu dengan lainnya melalui penggunaan media sosial yang meningkatkan kemudahan untuk terhubung dengan manusia lain melalui jaringan internet.

Di era ini manusia menggunakan teknologi yang mampu memproduksi ruang virtual dan menciptakan realitas baru di dalamnya. Sebagai contohnya,

---

[25] Astar Hadi. *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya* (Yogyakarta: LKIS, 2005), 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkomunikasi virtual di dunia maya melalui media sosial baik melalui *Whatsapp* maupun *Facebook* seseorang dapat dengan bebas mendaftar dengan gratis kemudian memajang profil diri dengan pilihan gambar yang paling bagus agar terlihat cantik/tampan atau lebih kaya, mereka menampilkan idealisme di dalamnya. Tampilan tersebut mewakili dirinya, dipercaya dan ditonton sebagai dirinya dalam media sosial di ruang virtual.

Di era digital ini, manusia telah banyak difasilitasi oleh teknologi-teknologi canggih yang memungkinkan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya secara *online* melalui media sosial. Pertemuan diri antardiri yang lain lebih sering terjadi di dunia maya daripada di dunia nyata. Pertemuan di dunia nyata dapat terhambat oleh batas ruang dan waktu, sedangkan di dunia maya tidaklah demikian. Manusia disuguhkan dengan berbagai kemudahan dan hal-hal imajiner lainnya yang bahkan tidak ditemuinya di dalam realitas masyarakat yang sesungguhnya.

Secara tidak sadar aktivitas di dalam media sosial perlahan akan menjadi candu atau ekstasi tersendiri bagi para penggunanya. Pada akhirnya, manusia akan semakin menjauh dengan lingkungan sosial sekitar mereka, karena mereka sibuk dengan realitas di dunia virtual masing-masing. Mereka terjebak dalam pencitraan di dunia virtual, baik dalam menciptakan citranya sendiri maupun dalam memandang manusia lain. Dengan demikian perlahan dunia virtual yang telah dibentuk akan menjadi ekstasi tersendiri bagi penggunanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## 2. Konsep Teori Ruang Publik Jurgen Habermas

Konsep teori yang kedua ialah teori ruang publik Habermas. Dalam teori ini, peneliti berusaha untuk menganalisis lebih lanjut mengenai perkembangan ruang publik virtual yang sedang marak dan berkembang di tengah masyarakat khususnya di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

Konsep teori ruang publik lahir dari karya Jurgen Habermas yang juga merupakan salah satu tokoh paling berpengaruh dari Mazhab Frankfurt pada generasi kedua. Konsep ruang publik dituangkan melalui buku yang berjudul *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Gourgeois Society* pada tahun 1989. Dalam bukunya Habermas menjelaskan ruang publik sebagai suatu wilayah yang muncul pada ruang spesifik dalam masyarakat borjuis yang menjadi perantara antara masyarakat sipil dan negara waktu itu.

Di dalam ruang publik tersebut, individu mampu mengembangkan dirinya sendiri dan terlibat dalam pertukaran arah maupun tujuan masyarakat. Ruang publik tersebut merupakan ruang yang tercipta dari kumpulan orang-orang tertentu yang diciptakan sebagai bentuk sikap terhadap otoritas publik. Artinya bahwa, bagi Habermas ruang publik tidaklah spontan terbentuk dengan sendirinya, ruang publik terbentuk melalui perjuangan diskursif para aktor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepentingan untuk menguji klaim kebenaran alasan-alasan yang dilontarkan ke dalam publik.[26]

Menurut Habermas, ruang publik tidak hanya terdapat di tengah-tengah masyarakat Eropa waktu itu, melainkan juga terdapat di kafe, salon-salon, ruang baca maupun tempat-tempat pertemuan khusus. Ia berasumsi bahwa konsep ruang publik mengutamakan ruang dialogis, di mana individu datang bersama-sama ke suatu tempat yang sama guna membicarakan suatu permasalahan bersama. Dengan kata lain, ruang publik merupakan suatu arena untuk mempertimbangkan dan memperdebatkan semua hal yang berkaitan dengan kepentingan bersama.

Lebih lanjut, ia memunculkan beberapa kriteria yang dapat memudahkan kita untuk memahami konsep ruang publik yang diusungnya, diantaranya ialah:[27]

Kriteria pertama adalah pengabaian terhadap status atau lebih tepatnya menjauhi diskusi kritis tentang status. Pada kriteria pertama ini, Habermas menginginkan adanya pemahaman mengenai konsep ruang publik yang netral. Ruang publik yang tidak mempermasalahkan adanya perbedaan status, tetapi memberikan kesempatan yang sama dalam mengungkapkan kritik atas sebuah realitas di masyarakat. Artinya, siapapun dari golongan apapun di dalam ruang

---

[26] F. Budi Hardiman, "Komersialisasi Ruang Publik Menurut Hannah Arendt dan Jurgen Habermas," dalam *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokratis dari Polis sampai Cyberspace,* Editor F. Budi Hardiman (Yogyakarta: Kanisius, 2010), 190.

[27] Rulli Nasrullah, *Internet dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi atas Toeri Ruang Publik Habermas.* Jurnal Ilmu Dakwah dan Ilmu Komuniksi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Vol. 4 No.1 Mei 2012, Hal 33. http://jurnal.umy.ac.id>jkm>article>view Diakses pada 03 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

publik memiliki kesempatan yang sama. Ruang publik lebih menekankan adanya ide-ide yang terlembagakan dan mendapatkan klaim secara objektif, sehingga bisa diterima oleh publik secara luas. Meskipun tidak dapat terealisasikan dengan baik, setidaknya ide-ide tersebut mampu melekat secara sadar di benak publik.

Kriteria kedua adalah tema diskusi di dalam ruang publik tersebut berkaitan dengan kepedulian bersama (*domain of common concern*). Habermas menilai ruang publik yang ideal ialah ruang publik yang tidak hanya menitikberatkan pada penafsiran domain-domain yang hanya dikuasai oleh otoritas berkuasa. Domain tersebut seharusnya juga bisa dibincangkan dan melibatkan publik secara lebih luas.

Kriteria terakhir adalah inklusif. Artinya adalah diskusi yang dilakukan dengan topik-topik tertentu selain menjadi perhatian bersama tetapi juga membuka kesempatan bagi pihak-pihak yang ingin terlibat di dalamnya. Betapapun eksklusifnya publik dalam kasus tertentu, tetapi dalam ruang publik ia menjadi bagian dari kelompok kecil tersebut. Ide-ide yang muncul dalam perdebatan khusus mereka pada dasarnya bukan menjadi milik anggota ruang publik, melainkan ketika disebarluaskan melalui media, informasi tersebut dapat diakses oleh pihak publik lebih luas.

Habermas juga mengungkapkan bahwa seiring dengan adanya perkembangan teknologi dan komunikasi, ruang publik telah merambah pada media maya atau yang lebih dikenal dengan *cyberspace*. Ruang *cyber* ini pada dasarnya menyediakan ruang publik baru atau ruang publik virtual yang dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimaknai sebagai sesuatu yang umum atau pribadi, hingga pada publik yang terkontrol sampai pada publik yang bebas. Ruang *cyber* memberikan dan menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk menemukan cara baru dalam berinteraksi baik dalam akses ekonomi, politik, sosial dan sebagainya.

Realitas di ruang maya inilah yang menjadikan internet sebagai ruang terbuka untuk berinteraksi atau sekadar mengkonstruksi diri. Internet merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk diskusi, debat maupun pertukaran ide gagasan, hingga membangun wacana sebagai jawaban atas realitas yang sesungguhnya. Di mana di dalam ruang media sosial tersebut dijadikan sebagai tempat penyampaian dan perdebatan ide, mempublikasikan pendapatnya atau menginformasikan suatu realitas sampai pada olah pikir kritis atas suatu realitas sosial yang sedang terjadi di masyarakat.

Sedangkan berdasarkan keberadaan pengguna, internet telah mentransformasikan perannya dalam bentuk yang beragam. Bagi Habermas, adanya internet telah memperluas konteks komunikasi. Meski dalam kasus tertentu memiliki efek bagi kehidupan masyarakat khususnya pada intelektual, tetapi di sisi lain juga membantu komunikasi non formal menjadi lebih terbangun dan menjadi alternatif dalam memperoleh informasi.

Pembahasan lebih jauhnya adalah ketika internet mampu mentransformasikan data dalam bentuk yang semakin banyak dan bahkan tanpa adanya edit maupun koreksi fokus yang benar, maka sesungguhnya di sinilah terjadi sengkarut antara data asli dan data yang palsu. Dalam artian bahwa, kondisi demikian justru menjadikan segala informasi maupun realitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang ada di ruang publik virtual menjadi realitas semu yang membingungkan dan cenderung membuat keberadaan intelektual ruang publik termarjinalkan. Klaim kebenaran data maupun informasi publik menjadi semakin kabur dan cenderung tidak dapat ditemukan kebenarannya.

Adanya kelompok-kelompok diskusi maupun forum perbincangan di dalam ruang maya merupakan salah satu wujud adanya ruang publik virtual di dalam internet sebagai pengganti ruang diskusi forum, pengganti ruang baca, kafe, perpustakaan maupun tempat-tempat umum lainnya yang dianggap Habermas sebagai fasilitas diskusi. Adanya ruang virtual tersebut telah menjadi fasilitas bersama untuk berdiskusi maupun interaksi melalui berbagai jenis dan ragam jaringan internet salah satunya ialah menggunakan media sosial.

Secara kultural, ruang publik telah melahirkan budaya baru dalam proses demokratisasi. Tidak ada lagi batas antara kelas sosial di masyarakat, batas-batas gender dan batas-batas lainnya menjadi kabur. Ruang publik virtual melahirkan beragam bentuk ruang publik yang tidak hanya diisi oleh kalangan borjuis semata, melainkan melibatkan entitas yang beragam. Ruang publik dianggap sebagai ruang egalitarian dan merupakan pondasi penting dalam demokrasi. Ruang publik juga dapat diartikan sebagai arena manusia untuk bercerita, mengungkapkan perasaanya maupun berbagai aktivitas yang dilakukannya. Cerita tersebut kemudian dibawa ke ranah publik hingga kemudian menjadi bagian dari kehidupan bersama dan menjadi persoalan bersama yang harus diselesaikan bersama pula.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB III
# METODE PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan komponen penting yang harus diperhatikan bagi seorang peneliti yang menginginkan hasil penelitiannya berjalan dengan baik dan menginginkan data sistematik. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan desain penelitian yang memanfaatkan ketajaman analisis dan pengamatan bukan pada validitas angka maupun uji validitas layaknya penelitian kuantitatif.

Dalam pengertian lainnya, penelitian kualitatif diartikan sebagai metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusian serta berfokus pada makna individual dan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan dalam penelitian.[28] Data dalam penelitian kualitatif biasanya berupa data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari hasil proses pengamatan terhadap objek penelitian.[29]

Di mana data diambil berdasarkan hasil observasi di lapangan, wawancara maupun hasil dokumentasi. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat deskriptif tertulis, tanpa angka-angka maupun perhitungan layaknya

[28] John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed, Edisi Ketiga* (Yogyakarta Pustaka Pelajar, 2009), 4.
[29] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 4.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian kuantitatif. Sehingga hasil data lebih bersifat substantif yang kemudian diinterpretasikan melalui berbagai referensi maupun rujukan ilmiah.

Dengan menggunakan penelitian kualitatif ini diharapkan mampu menjelaskan maksud peneliti, yaitu menggali informasi mengenai perkembangan *cyberspace* (ruang maya) yang mampu membentuk ruang publik virtual melalui adanya media sosial dan menawarkan ruang publik baru yang bersifat lebih bebas dan terbuka. Dengan pendekatan deskriptif pula diharapkan mampu memberikan gambaran dan pemahaman/eksplorasi lebih mengenai pembentukan ruang publik virtual melalui media sosial.

Penggunaan penelitian kualitatif ini tidak hanya mencari sebab akibat dari adanya sebuah permasalahan sosial, melainkan jauh dari itu. Dengan penelitian kualitatif ini dirasa cocok untuk menggali informasi dan memahami lebih detail mengenai fenomena-fenomena sosial yang terjadi di masyarakat khususnya dalam penelitian ini adalah terbentuknya ruang publik virtual pada media sosial bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Pemilihan lokasi dalam penelitian ini adalah di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut ialah (1) karena dianggap bahwa di antara kehidupan masyarakat khusunya mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya, kini telah mengalami perubahan khususnya dalam hal berinteraksi dan komunikasi. (2) Banyaknya ditemukan berbagai aktivitas di universitas tersebut yang menjadikan media sosial atau dunia maya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai media alternatif untuk berkomunikasi dengan lawan komunikannya, seperti halnya *Whatsapp* dan juga *Facebook*.

(3) Seringnya ditemukan mahasiswa yang terlihat membawa *smartphone* di mana pun dan kapan pun, baik di area kampus maupun di luar kampus. (4) Saat jam kosong juga sering ditemui mahasiswa yang sedang duduk bersama, tetapi tidak saling berinteraksi dengan aktif, melainkan sedang asyik memainkan *smartphone* dan media sosialnya masing-masing. Dengan demikian, menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dan media sosial telah menjadi suatu hal yang biasa dilakukan oleh mahasiswa bahkan terkadang menjadi sulit untuk meninggalkan *smartphone* dan akun media sosialnya.

Perkembangan teknologi telah merubah gaya komunikasi yang bermula dari *interface* (tatap muka) ataupun interaksi langsung, kini beralih menjadi komunikasi media sosial berbasis *cyber* dan jaringan internet. Tatap muka, tegur sapa maupun interaksi sosial secara langsung merupakan sebuah budaya yang eksis pada zamannya dan senantiasa dilestarikan oleh berbagai pihak, tetapi kini semua budaya tersebut perlahan terkalahkan oleh interaksi media sosial yang menawarkan kemudahan.

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti senantiasa hadir di tengah-tengah lokasi yang diamati dengan turut serta berpartisipasi sebagai seorang pengamat dan pengguna sekaligus. Jadi, kehadiran peneliti di lokasi tersebut diketahui oleh informan dan subjek penelitian. Dengan demikian, diharapkan keterlibatan peneliti mampu menggambarkan kondisi sosial budaya lokasi penelitian lebih detail.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun waktu penelitian dilakukan dengan semaksimal mungkin, kurang lebih selama tiga bulan lamanya dan seintensitas mungkin, mulai dari adanya observasi lapangan sampai dengan penelitian ini benar-benar dapat terselesaikan dengan baik.

## C. Pemilihan Subjek Penelitian

Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* (pemilihan subjek bertujuan) dengan melakukan pemilihan beberapa informan yang memenuhi kriteria sebagai informan. Penggunaan teknik *purposive* ini bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi dengan mempertimbangkan keperluan data yang diinginkan. Dengan demikian, pemilihan subjek juga disesuaikan dengan data-data yang dibutuhkan. Adapun data-data yang digali dibagi menjadi dua kategori data yaitu sebagai berikut:

1. Data Primer

   Data primer adalah data yang diambil dari sumber data pertama di lapangan secara langsung. Data dapat berupa pendapat maupun argumentasi subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik) atau kegiatan tertentu.[30] Sumber data primer merupakan subjek penelitian yang dijadikan sebagai sumber informasi penelitian dengan pengambilan data secara langsung kepada pihak-pihak terkait atau informan utama.

[30] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi (*Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian untuk data primer adalah mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Jumlah mahasiswa yang dijadikan sebagai sumber informan diambil dari berbagai fakultas yang terdiri dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Adab dan Humaniora, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam serta Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan mempertimbangkan kriteria dan data yang dibutuhkan.

Adapun beberapa kriteria dari calon informan yang dijadikan sebagai sumber penelitian ialah a) mahasiswa aktif yang memiliki dan menggunakan media sosial, b) mahasiswa yang memiliki akun media sosial berupa *WhatsApp* dan juga *Facebook*, c) mahasiswa dengan tingkat pastisipasi dan intensitas penggunaan media sosial paling aktif, d) mahasiswa yang menggunakan media sosial sebagai sarana berdiskusi serta mahasiswa yang aktif dalam grup-grup tertentu di akun media sosialnya.

Berikut ini merupakan daftar informan yang dijadakan sebagai subjek penelitian:

**Tabel 3.1**

**Daftar Informan Penelitian**

| No. | Nama | Fakultas |
|---|---|---|
| 1. | Maftuhatul Hikmah | Adab dan Humaniora |
| 2. | Bayu Kurniawan | Adab dan Humaniora |
| 3. | Annisa Mujahida | Dakwah dan Komunikasi |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | | |
|---|---|---|
| 4. | Muhammad Fauzi | Dakwah dan Komunikasi |
| 5. | Dwi Septian | Ekonomi dan Bisnis Islam |
| 6. | Yuliati | Ekonomi dan Bisnis Islam |
| 7. | Wildan Jundullah | Ilmu Sosial dan Ilmu Politik |
| 8. | Rika | Ilmu Sosial dan Ilmu Politik |
| 9. | Atik kusuma wardani | Tarbiyah dan Keguruan |
| 10. | Siti Nur Kholifah | Tarbiyah dan Keguruan |

(Sumber: Observasi, 2019)

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data penunjang kedua dalam penelitian yang didapatkan dari berbagai literatur, referensi maupun berkas-berkas dokumentasi yang berkaitan dengan topik permasalahan. Data sekunder yang digunakan dapat berupa foto, arsip, maupun berbagai rujukan baik cetak maupun *online*.

Data sekunder yang dijadikan sebagai data penunjang dalam penelitian adalah data yang berkaitan dengan profil mahasiswa yang dapat diakses dari laman resmi web UIN Sunan Ampel Surabaya, berbagai bukti *screenshot* aktivitas mahasiswa di dalam akun media sosial serta bentuk ruang publik di media sosial seperti halnya screenshot penggunaan media sosial oleh mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## D. Tahap-Tahap Penelitian

Secara umum tahapan penelitian kualitatif dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:[31]

1. Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap pertama, peneliti menyusun rancangan penelitian, memilih objek studi lapangan atau tempat lokasi penelitian yang sesuai dengan topik permasalahan yang dikaji, menjajaki dan mengenali lapangan penelitian. Setelah melakukan adaptasi atau penjajakan di lapangan, selanjutnya peneliti menentukan subjek penelitian atau beberapa informan yang dianggap menguasai topik permasalahan serta pihak-pihak yang terkait. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan beberapa peralatan yang digunakan untuk menunjang selama proses penelitian.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini ialah menyusun rancangan penelitian dengan memilih objek studi pada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang dirasa cocok dan sesuai menjadi informan dalam penelitian yang berjudul "Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual". Pengambilan objek penelitian ini diambil setelah melakukan observasi pada berbagai objek dan hingga akhirnya ditemukan pula subjek penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian. Hingga kemudian peneliti menyusun proposal penelitian lapangan sebagai kerangka rancangan awal penelitian.

[31] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* 127-148.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap pekerjaan lapangan, peneliti melakukan observasi lebih lanjut terhadap lokasi dan subjek penelitian serta melakukan pemahaman mengenai situasi dan latar penelitian berlangsung. Kemudian, setelah memasuki lapangan (observasi), peneliti mengumpulkan data dengan menerapkan teknik pengamatan (*observation*), wawancara (*interview*), dengan menggunakan alat bantu seperti *tape recorder*, pulpen, buku tulis dan sebagainya serta menggunakan dokumentasi berupa bukti penggunaan media sosial sebagai ruang diskusi bersama.

Pada tahap kedua ini, peneliti mulai menggali data-data yang dibutuhkan dengan melakukan observasi terhadap setiap aktivitas mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya, melakukan wawancara kepada beberapa informan yang dianggap sesuai dan memenuhi kriteria dari beberapa fakultas, serta mengumpulkan beberapa bukti-bukti pendukung lainnya. Setelah data terkumpul, kemudian data tersebut diolah dan disusun menjadi sebuah laporan hasil penelitian dan menganalisis data-data tersebut menggunakan teori yang dianggap relevan.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap analisis data, peneliti mengumpulkan kembali data untuk kemudian mengkatagorikan data tersebut menjadi bagian-bagian yang serupa atau mengorganisasikan serta mengurutkan data ke dalam pola atau satuan uraian dasar. Sehingga ditemukan relevansi antara realitas dan teori yang ada serta membuktikan ketajaman analisis teori terhadap realitas di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat. Dengan analisis data, diharapkan mampu memberikan dan menyajikan informasi yang lebih valid dan deskriptif dari hasil penelitian.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam sebuah penelitian, maka diperlukan adanya teknik-teknik untuk mengumpulkan data selama proses penelitian berlangsung. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap suatu gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi ini biasanya diawali dengan pemilihan *setting*.[32] Observasi adalah proses mengumpulkan data atau keterangan melalui pengamatan langsung di lapangan. Observasi atau pengamatan langsung ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi kehidupan dan aktivitas subjek yang diteliti. Tujuan data observasi adalah untuk mendeskripsikan latar objek serta orang-orang yang terlibat di dalamnya. Observasi ini dilakukan dengan mengutamakan keaslian data yang didapat, dengan kata lain data yang didapat bukan sepenuhnya merupakan hasil penafsiran peneliti.

Pada tahap awal ini peneliti melakukan pengamatan terhadap beberapa mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Peneliti melakukan observasi pada setiap aktivitas mahasiswa di kampus dan mengamati secara langsung

[32] Agus Salim, *Teori & Paradigma Penelitian Sosial, Edisi Kedua* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perilaku-perilaku objek penelitian secara umum. Barulah setelah melakukan observasi lebih lanjut peneliti memilih beberapa mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang akan dijadikan sebagai informan. Peneliti mengamati beberapa mahasiswa yang dianggap cocok dan sesuai untuk menjadi informan maupun narasumber. Observasi dilakukan pula pada setiap aktivitas mahasiswa di luar ruangan, ketika mahasiswa berkumpul bersama maupun sedang asyik duduk sendirian. Peneliti juga melakukan pengamatan pada setiap akun media sosial yang dimiliki oleh informan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu elemen penting dalam proses penelitian. Wawancara dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi (data) dari informan dengan cara bertanya langsung secara bertatap muka (*interface*). Namun demikian, teknik wawancara ini dalam perkembangannya tidak harus dilakukan dengan berhadapan langsung, melainkan dapat saja dengan memanfaatkan sarana komunikasi lain, misalnya melalui telepon ataupun sarana internet.[33]

Pada tahap kedua ini peneliti melakukan wawancara lebih mendalam terhadap informan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disusun berdasarkan pedoman wawancara, agar proses penelitian tetap berjalan sesuai dengan alur yang diinginkan di awal. Wawancara tambahan

[33] Bagong Suyanto & Sutinah, *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan, Edisi Ketiga* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2005), 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan jika dirasa perlu dan tidak harus sesuai dengan pedoman wawancara melainkan mengikuti alur wawancara yang berlangsung.

Model wawancara yang dilakukan peneliti ialah dengan membiarkan informan tetap berada di wilayah alamiahnya tanpa mengetahui jika sedang diwawancara. Agar wawancara tetap mengalir dengan baik, maka dilakukan teknik wawancara informal dan tidak ketat. Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang melibatkan berbagai fakultas dengan kriteria-kriteria tertentu yang dianggap sesuai. Proses wawancara berlangsung ketika peneliti selesai melakukan observasi dan menentukan narasumber yang hendak dijadikan informan.

Pada tahap wawancara ini peneliti melakukan dua tahap wawancara yakni tahap wawancara awal dan tahap wawancara lanjutan. Tahap wawancara awal ini peneliti lakukan terhadap beberapa mahasiswa yang ditemui, peneliti menanyakan beberapa hal yang nantinya akan memudahkan peneliti dalam mengklasifikasikan informan yang benar-benar dianggap sesuai untuk dijadikan informan pokok. Kemudian, setelah menemukan beberapa informan pokok yang dianggap sesuai, barulah peneliti melakukan wawancara lanjutan yang lebih dalam dengan mengajukan beberapa pertanyaan lanjutan. Dari hasil wawancara tersebut diharapkan mampu memberikan informasi dan data yang dapat dipahami secara objektif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil beberapa literatur, catatan, buku, jurnal, majalah, foto maupun video yang dianggap relevan dengan penelitian. Dokumentasi dilakukan dengan tujuan agar dapat menggambarkan eksistensi informan secara visual. Dengan adanya dokumentasi ini dapat dijadikan sebagai alat untuk memperkuat kevalidan sebuah penelitian. Pada bagian dokumentasi ini, peneliti mengambil beberapa data dokumentasi yang dirasa sesuai dan relevan dengan topik penelitian.

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini ialah dengan mencari berbagai informasi tambahan maupun arsip-arsip sebagai bukti media sosial pernah dan dapat dijadikan sebagai media ruang publik virtual bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Bukti-bukti tersebut dapat berupa hasil *screenshot* media sosial yang dijadikan mahasiswa sebagai ruang publik virtual. Serta beberapa referensi buku maupun jurnal pendukung yang dapat ditemukan di perpustakaan.

## F. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan beberapa data yang diperlukan dalam penelitian, kemudian peneliti mengolah dan menganalisis data tersebut menggunakan teknik analisis agar dapat menggambarkan situasi yang sebenarnya di lapangan baik itu proses maupun gejala sosialnya. Selain itu, analisis data dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan data, kemudian menyusun laporan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam bentuk deskriptif. Menurut Patton analisis data dapat dilakukan dengan mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola dan satuan uraian dasar, sehingga dapat dirumuskan dalam bentuk kesimpulan.[34]

Pada dasarnya, teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh, baik dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan ulang, dipilih maupun difilter kembali berdasarkan kebutuhan data. Data-data yang didapat dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi diolah dan dianalisis, sehingga memperoleh data yang akurat. Setelah data dianalisis dengan baik, maka barulah dapat diambil beberapa kesimpulan.

Dalam proses analisis data kualitatif dapat digunakan tiga komponen utama yaitu: [35]

1. Reduksi Data.

   Reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokusan dan penyederhanaan. Reduksi data juga dapat diartikan sebagai bagian yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, meringkas hal-hal penting untuk kemudian dapat diambil kesimpulan. Reduksi data ini bermaksud untuk menggali, mengumpulkan informasi dan memilih data-data yang diperlukan. Reduksi data dilakukan berlanjut terus-menerus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir penelitian tersusun dengan baik.

---

[34] Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Renika Cipta, 2008), 91.
[35] Moh. Soehada, *Metode Penelitian Sosial Kualitatif untuk Studi Agama* (Yogyakarta: SUKA Press, 2012), 130-133.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Reduksi data yang dapat dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan membuat transkip hasil wawancara untuk kemudian disortir dan difilter sesuai dengan kebutuhan data, kemudian membuat *mapping* sesuai dengan topik kajian yang diangkat peneliti serta melihat temuan-temuan yang didapat dari hasil wawancara. Dalam reduksi ini, data yang sudah didapatkan, ditulis dalam bentuk laporan kemudian disusun berdasarkan kebutuhan dan kepentingan dengan merangkum maupun mengfokuskan hasil sesuai kebutuhan pokok penelitian.

2. Sajian Data.

Di dalam sajian data, peneliti mengkaitkan antara data satu dengan yang lainnya agar informasi yang dihasilkan dapat dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan maupun hubungan antarkategori. Dalam penelitian ini disajikan data-data hasil penelitian mengenai proses-proses media sosial dapat menjadi ruang publik virtual bagi mahasiswa serta dampak maupun perubahan yang mungkin diakibatkan.

Selain itu, peneliti mencoba pula untuk menyajikan hasil penelitian mengenai adanya proses simulasi yang terjadi di dalam media sosial sehingga memungkinkan mahasiswa memilih media sosial sebagai ruang publik virtualnya. Serta data hasil lapangan tersebut kemudian dikaitkan dengan beberapa teori yang dianggap relevan dan dikaitkan pula dengan beberapa referensi lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Penarikan Kesimpulan.

Data-data yang telah dikumpulkan mulai dari awal sampai akhir, kemudian diverifikasi agar mendapatkan hasil riset yang baik dan mampu menjawab rumusan permasalahan yang telah disusun serta menghasilkan kesimpulan yang akurat. Data hasil penelitian disimpulkan sementara demi menunjang kevalidan data dan temuan-temuan baru yang mungkin dihasilkan. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek dapat berupa kasual atau interaktif maupun hipotesis suatu teori.

## G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data ini dilakukan dengan tujuan agar memperoleh temuan dan interpretasi data yang valid serta untuk menguji standar keabsahan dalam data. Tujuan dari adanya teknik pemeriksaan keabsahan data ini adalah untuk mengukur keabsahan data, sehingga data atau informasi yang didapatkan memiliki derajat kepercayaan dan dapat dipertanggungjawabkan. Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan peneliti ialah sebagai berikut:

1. Perpanjangan Waktu Penelitian dengan Tekun

Perpanjangan ini dilakukan peneliti dengan keikutsertaan di lapangan dalam rentang waktu yang panjang. Sebuah penelitian yang bertujuan untuk menguji kepercayaan terhadap data yang telah dikumpulkan dari informan utama, maka perlu mengadakan keikutsertaan dalam rentang waktu yang panjang. Adapun maksud utama adanya perpanjangan di lapangan ini untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengecek kebenaran data yang diberikan baik dari informan utama maupun informan penunjang.

Selama perpanjangan waktu, peneliti melakukan penelitian dengan tekun agar data yang diperoleh juga lebih mendalam. Peneliti melakukan penggalian data secara perlahan dan teliti, memeriksa kembali data yang telah digali dengan menguji kembali di lapangan.

2. Triangulasi data.

Triangulasi data dilakukan dengan mencari informasi tambahan dari narasumber lainnya yang bertujuan untuk membandingkan dan memastikan ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai dengan jalan:

a. Membandingkan data hasil observasi dengan data hasil wawancara untuk kemudian mendapatkan sebuah kesimpulan.
b. Membandingkan data hasil informan utama (primer) dengan informasi yang diperoleh dari informan lainnya (sekunder).
c. Membandingkan hasil wawancara dari informan dengan didukung dokumentasi sewaktu penelitian berlangsung, sehingga informasi yang diberikan oleh informan utama pada penelitian dapat mewakili validitas dan mendapatkan derajat kepercayaan yang tinggi.[36]

[36] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 326.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB IV
# MEDIA SOSIAL SEBAGAI RUANG PUBLIK VIRTUAL DALAM TINJAUAN ANALISIS TEORI SIMULASI JEAN BAUDRILLARD DAN TEORI RUANG PUBLIK JURGEN HABERMAS

## A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

### 1. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

Dilihat dari aspek istilah dan kedudukan secara umum, mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya merupakan suatu kelompok orang dalam masyarakat dari berbagai wilayah, status, budaya, ras dan etnik yang berbeda dan sedang belajar atau mengejar status sarjana di Perguruan Tinggi Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, serta terikat dalam berbagai norma-norma moral sosial yang berlaku. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya terdiri dari orang-orang dari berbagai latar belakang yang berbeda, tetapi memiliki tujuan dan wadah perguruan tinggi yang sama dan telah menempuh studinya lebih lanjut sebagai bentuk upaya dalam menuntut ilmu.

Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya merupakan bagian dari berbagai mahasiswa di seluruh dunia yang memiliki status dan kedudukan yang dianggap sama oleh berbagai kalangan masyarakat. Status mahasiswa dianggap sebagai salah satu sarana atau alternatif bagi manusia dalam melakukan mobilitas sosial, dengan kata lain mahasiswa dianggap sebagai *agent of changes.* Mahasiswa dijadikan sebagai ujung tombak perubahan masyarakat untuk menjadi lebih baik, memperbaiki dan memperjuangkan hak-hak rakyat.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu, tidak heran bila muncul beberapa *stereotype* dalam masyarakat yang menganggap bahwa mahasiswa merupakan bentuk perwujudan manusia dengan berbagai visi-misinya untuk mengentaskan kesukaran-kesukaran hidup dalam masyarakat. Meskipun dalam realitasnya tidaklah selalu berjalan demikian. Terlepas dari *stereotype* tersebut, yang paling penting dari kata mahasiswa ialah bagian kelompok masyarakat yang nantinya diharapkan mampu memimpin dan membawa arah kehidupan menjadi lebih baik, entah dalam hal pendidikan, ekonomi, teknologi maupun aspek kehidupan lainnya.

Jika dilihat dari aspek sosial dan budaya, mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya merupakan kumpulan dari berbagai manusia yang berasal dari berbagai wilayah berbeda serta memiliki budaya yang berbeda. Berbagai keragaman budaya mulai dari bahasa, busana, tradisi dan berbagai budaya lainnya tidak mendorong mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya untuk bergaul dengan teman yang memiliki asal dan budaya yang sama saja, melainkan telah mampu bersosialisasi dengan teman yang memiliki budaya dan latar belakang yang berbeda.

Dalam artian bahwa, secara umum mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya telah memiliki sikap toleransi terhadap perbedan yang ada. Sehingga memudahkan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya untuk dapat berkomunikasi dengan teman yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang berbeda. Jika dilihat dari aspek sosial dan budaya yang berbeda, tetapi secara umum mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya memiliki kesamaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam hal penggunan *smartphone* maupun media sosial. Pasalnya hampir semua mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya miliki *smartphone* dan media sosial masing-masing. Bahkan terkadang setiap mahasiswa memiliki lebih dari satu akun media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa dalam aspek budaya komunikasi, mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya memiliki kesamaan.

Adanya tuntutan zaman, mendorong mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya untuk memiliki *smartphone* dan media sosial masing-masing. Mengingat bahwa perkembangan teknologi juga mendorong perubahan pada budaya pembelajaran dan pendidikan di era digital ini, maka hal ini menuntut mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dari berbagai kalangan untuk memiliki media sosial. Karena saat ini, berbagai aktivitas penunjang kebutuhan belajar mengajar mahasiswa juga membutuhkan bantuan media sosial. Media sosial memiliki peran cukup penting dalam membantu kebutuhan mahasiswa era digital.

Kemudian, jika dilihat dari aspek ekonomi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya memiliki tingkat perekonomian yang bervariasi, mulai dari tingkat ekonomi mahasiswa golongan bawah, golongan menengah sampai pada ekonomi tingkat atas. Hal ini dibuktikan dengan adanya penerapan Uang Kuliah Tunggal (UKT) mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang juga bervarian, sesuai dengan kemampuan ekonomi masing-masing keluarga. Akan tetapi, perbedaan latar ekonomi mahasiswa tidak mengurangi batas kemampuan seluruh mahasiswa untuk memiliki *smartphone* dan media sosial. Mengingat hal tersebut seakan merupakan kebutuhan wajib bagi mahasiswa, sehingga jika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak memiliki *smartphone* maupun media sosial maka akan dianggap ketinggalan zaman.

Jika dilihat dari aspek kemampuan penggunaan media sosial, hampir seluruh mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dapat menggunakan media sosial dengan baik, serta menggunakan media sosialnya untuk berbagai hal. Di era ini, mahasiswa dituntut untuk mampu dan memiliki keterampilan dalam berbagai bidang termasuk dalam hal teknologi. Saat ini, media sosial tersedia dengan berbagai kemudahan untuk mengakses serta berbagai tutorial penggunaan media sosial juga sudah tersebar luas dan dapat pula diakses dari media sosial. Sehingga tidak jarang mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang tidak dapat menggunakan media sosial dengan baik. Perkembangan media sosial, mendorong setiap kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya untuk terus memperbaiki kemampuannya dalam menggunakan media sosial. Sehingga pada perkembangannya, mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya kini telah mampu menggunakan media sosial sebagai ruang publik virtual.

Jika dilihat dari sisi perkembangannya, mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya merupakan golongan remaja lanjut atau remaja akhir (Usia 18 sampai 21 tahun) yang memiliki sisi perkembangan berbeda dengan fase sebelumnya. Pada tahap ini, mahasiswa cenderung telah mengalami perubahan fisiologi dan organis, memiliki tingkat kebebasan emosional yang lebih karena perlahan mulai terlepas dari ketergantungan terhadap orang tua, mampu bergaul dan bersosialisasi dengan lingkungan sosial, serta telah mengalami proses pematangan pribadi yang lebih baik. Hal ini menunjukkan pula adanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebebasan bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam menggunakan *smartphone* dan media sosial. Sehingga tidak heran bila mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya saat ini hampir dari seluruh kalangan memiliki *smartphone* dan media sosial masing-masing.

**2. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (UINSA)**

Sejarah singkat berdirinya Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya bermula dari perubahan nama Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Ampel Surabaya menjadi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (UINSA). Terhitung sejak tanggal 01 Oktober 2013 IAIN Sunan Ampel Surabaya berubah menjadi UIN Sunan Ampel Surabaya (UINSA) berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 458a/E/O2013 tanggal 27 September 2013 dan Keputusan Presiden No. 65 Tahun 2013.

Kemudian bertepatan pada Rabu, 04 Desember 2013 pergantian nama tersebut secara resmi disahkan pada *launching* yang ditandai dengan pemukulan bedug oleh Menteri Agama RI Surya Dharma Ali. Serta secara resmi disahkan sebagai perguruan tinggi yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama RI dan berada di bawah naungan langsung Menteri Agama serta bertanggung jawab kepada Menteri Agama RI.

UIN Sunan Ampel Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi Islam di Surabaya yang memiliki letak geografis cukup strategis, karena berada di tengah Kota Surabaya paling selatan. Dapat dikatakan lokasinya tepat berada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di pintu gerbang Kota Surabaya bagian selatan yang secara tidak langsung menghubungkan Kota Surabaya dengan kota-kota di sekitarnya yaitu Sidoarjo, Mojokerto dan juga Pasuruan.

Secara geografis, UIN Sunan Ampel Surabaya terletak di sebuah bidang tanah dengan luas ± 8 hektar yang berada di Jalan Ahmad Yani No. 117 Surabaya dan dikelilingi pagar tembok yang dibatasi oleh Jalan Frontage dan Jalan Ahmad Yani di sebelah barat, berbatasan dengan pabrik kulit, Jatim Expo dan perkampungan penduduk di sebalah utara serta di sebelah timur berbatasan langsung dengan perkampungan penduduk Wonocolo, Kelurahan Jemur Wonosari.

Secara administratif, UIN Sunan Ampel Surabaya memiliki sembilan fakultas yang tersebar di berbagai jurusan dan program studi sebagai berikut:

a. Fakultas Adab dan Humaniora

   Terdiri dari tiga program studi yaitu: Bahasa dan Sastra Arab, Sejarah Peradaban Islam dan Sastra Inggris.

b. Fakultas Dakwah dan Komunikasi

   Terdiri dari lima program studi yaitu: Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Pengembangan Masyarakat Islam, Bimbingan Konseling Islam, Manajemen Dakwah dan Ilmu Komunikasi.

c. Fakultas Syari'ah dan Hukum

   Terdiri dari enam program studi yaitu: Hukum Keluarga Islam (Ahwal al-Syakhshiyah), Hukum Tatanegara dan Hukum Pidana Islam (Siyasah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jinayah), Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah), Perbandingan Madzhab dan Ilmu Falak.

d. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Terdiri dari tujuh program studi yaitu: Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Bahasa Arab, Manajemen Pendidikan Islam, Pendidikan Matematika, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Guru MI dan Pendidikan Islam Anak Dini (PIAUD).

e. Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

Terdiri dari enam program studi yaitu: Aqidah dan Filsafat Islam, Studi Agama-agama, Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Filsafat Politik Islam, Ilmu Hadits serta Studi Tasawuf dan Psikoterapi.

f. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Terdiri dari lima program studi yaitu: Ilmu Ekonomi, Akuntansi, Manajemen, Ekonomi Syari'ah, Manajemen Zakat dan Wakaf.

g. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Terdiri dari tiga program studi yaitu: Sosiologi, Ilmu Politik dan Hubungan Internasional.

h. Fakultas Sains dan Teknologi

Terdiri dari enam program studi yaitu: Arsitektur, Sistem Informasi, Ilmu Kelautan, Studi Matematika, Teknik Lingkungan dan Studi Biologi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Fakultas Psikologi dan Kesehatan

Terdiri dari satu program studi yaitu Studi Psikologi

Selain itu, UIN Sunan Ampel Surabaya telah mengalami masa pergantian jabatan kepemimpinan selama Sembilan kali semenjak berdiri hingga kini, yaitu sebagai berikut:[37]

a. Prof. H. Tengku Ismail Ya'qub, SH, MA (1965 – 1972)
b. Prof. KH. Syafi'I A. Karim (1972 – 1974)
c. Drs. Marsekan Fatawi (1975 – 1987)
d. Prof. Dr. H. Bisri Affandi, MA (1987 – 1992)
e. Drs. KH. Abd. Jabbar Adlan (1992 – 2000)
f. Prof. Dr. H. M. Ridlwan Nasir, MA (2000 – 2008)
g. Prof. Dr. H. Nur Syam, M. Si (2009 – 2012)
h. Prof. Dr. H. Abd. A'la, M. Ag (2012 – 2018)
i. Prof. Dr. Masdar Hilmy (2019-Selesai)

[37] http://www.uinsby.ac.id diakses dari laman resmi UIN Sunan Ampel Surabaya pada 28 Januari 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Terbentuknya Ruang Publik Virtual di dalam Media Sosial beserta Proses Pemanfaatanya bagi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

### 1. Proses Terbentuknya Ruang Publik Virtual di dalam Media Sosial beserta Analisis Teori Simulakra Jean Baudrillard

Di era digital seperti saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Hampir setiap individu di dunia ikut terkena dampak dari adanya perubahan industri digital, mulai dari balita, anak-anak, remaja, dewasa sampai lanjut usia. Arus revolusi industri digital yang cukup pesat kini tidak mampu untuk dicegah maupun dihindari. Masyarakat mau tidak mau harus dihadapkan dengan kenyataan canggihnya teknologi yang berkembang setiap saat.

Dalam hal ini, Baudrillard menyatakan bahwa di era ini suatu era di mana terjadi percepatan perkembangan teknologi dan komunikasi kehidupan masyarakat akan semakin membingungkan. Kondisi di mana terjadi percampuran antara fakta (realitas yang sesungguhnya) dengan citra (realitas semu). Masyarakat semakin terjebak dalam ruang realitas yang dianggap nyata, padahal sesungguhnya semu dan penuh rekayasa. Baudrillard menyebut era ini sebagai era simulasi. Era di mana segala kehidupan manusia dipenuhi dengan percepatan teknologi dan perkembangan internet.[38]

Pesatnya perkembangan teknologi mendorong kemajuan internet sebagai alat komunikasi menjadi semakin diminati oleh berbagai kalangan

[38] Akhyar Yusuf Lubis, *Postmodernisme: Teori dan Metode* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), 180

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

termasuk mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Media sosial sebagai fasilitas pendukung internet pun menjadi bagian terpenting guna mendukung komunikasi mahasiswa di era digital. Saat ini media sosial merupakan salah satu media alternatif utama berbasis internet yang dapat tersedia di berbagai *smartphone* mahasiswa. Setiap mahasiswa dapat dengan mudah mengunduh aplikasi media sosial melalui *Play Store* yang sudah tersedia dari *smartphone* masing-masing.

Media sosial memungkinkan penggunanya untuk dapat berkomunikasi dengan lawan komunikannya yang lebih jauh bahkan memungkinkan bertemunya kawan lama yang sudah jauh terpisah dan berada di wilayah geografis yang berbeda. Media sosial juga dapat mempertemukan berbagai opini mahasiswa di dalam suatu ruang virtual yang sama. Selain itu, dengan kemudahan yang ditawarkan internet melalui media sosial setiap mahasiswa dapat pula merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi dan juga membentuk ikatan sosial dengan individu lainnya secara virtual.

Lebih jauh Baudrillard menyatakan bahwa internet (*cyberspace*) kini tidak hanya mampu memperpanjang badan manusia, tetapi juga mampu memperpanjang sistem saraf manusia.[39] Dapat dipahami bahwa, seiring dengan kemajuan teknologi kita dapat melihat bahwa media sosial saat ini tidak hanya mampu mempertemukan suara antar suara yang jauh saja. Melainkan telah mampu menjadi ruang di mana manusia dapat mencurahkan

[39] Medhy Aginta Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard* (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemikiran maupun idenya serta mampu mempertemukan berbagai pemikiran menjadi satu wadah di dunia maya.

Sebagai contoh, media sosial saat ini telah mampu membawa arah perubahan baru bagi cara komunikasi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Cara komunikasi dengan mengirimkan sms yang pada masanya pernah menjadi fasilitas paling diminati, kini perlahan sudah mulai ditinggalkan oleh mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dan berganti menuju cara komunikasi baru yang lebih virtual yakni menggunakan media sosial. Selain itu setiap mahasiswa saat ini telah mampu menuangkan berbagai ide maupun perasaanya melalui berbagai pilihan yang disediakan media sosial.

Selain itu, media sosial mampu menjembatani proses berlangsungnya interaksi tatanan masyarakat di dunia virtual dan merupakan tempat interaksi kedua selain di dunia nyata. Dalam hal ini, media sosial mampu menjadi tiruan dari adanya kehidupan dan tatanan masyarakat dunia nyata, bahkan menjadi lebih unik dan berbeda yang justru tidak pernah dijumpai dalam tatanan masyarakat yang *real.*

Di era ini manusia menggunakan teknologi modern yang mampu memproduksi ruang virtual dan menciptakan realitas baru di dalamnya. Sebagai contohnya, berkomunikasi virtual melalui media sosial baik melalui *WhatsApp* maupun *Facebook* mahasiswa dapat dengan mudah mengakses media sosialnya dan melakukan berbagai perbincangan, bahkan setiap mahasiswa dapat dengan mudah melakukan diskusi dengan berbagai lawan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikan yang lebih banyak. Saat ini manusia dimudahkan oleh adanya media sosial yang mampu menjadi mediasi ruang diskusi bersama secara kolektif. Yang lebih menarik lagi, media sosial telah dilengkapi dengan berbagai menu pilihan yang memungkinkan setiap penggunannya untuk dapat dengan mudah mengupload identitas maupun menunjukkan eksistensinya.

Kehadiran media sosial menjadikan batas ruang wilayah personal dan kolektif menjadi semakin sengkarut dan tidak terdeteksi. Sehingga sulit dibedakan antara ranah publik maupun ranah privat. Berbagai hal dapat dengan mudah diunggah dan dipublikasikan di dunia maya. Tidak sedikit mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang menjadikan akun media sosialnya sebagai sarana untuk mempublikasikan eksistensi dirinya. Bahkan cenderung menjadikan media sosialnya sebagai tempat untuk mencurahkan isi hati, kondisi dan apapun yang sedang dilakukan. Media sosial seakan-akan mampu mewakili kehidupannya di dunia nyata. Kegiatan-kegiatan tersebutlah yang kemudian menjadikan wilayah personal mahasiswa dan wilayah publik bercampur menjadi satu. Sehingga kedua realitas tersebut kemudian sama-sama dipercaya oleh para pengguna media sosial bahkan mahasiswa sendiri sebagai fakta.

Kondisi inilah yang disebut Baudrillard sebagai simulakra, kondisi di mana ruang simulasi sedang berlangsung. Ruang di mana segala sesuatu di dunia nyata direproduksi ulang oleh para pengguna media sosial di dalam ruang virtual. Kondisi simulakra ini hadir sebagai akibat dari adanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan teknologi yang semakin cepat dengan menghadirkan berbagai media sosial yang memungkinkan terjadinya proses reproduksi realitas.

Segala sesuatu yang ada dan terjadi di dunia nyata mulai dipublikasikan dan disimulasikan ke dalam dunia maya baik informasi pribadi maupun informasi publik. Segala sesuatu yang ada di dalam realitas *real* sebisa mungkin untuk direproduksi ulang ke dalam media-media maya. Seperti halnya penggunaan media sosial untuk mereproduksi eksistensi diri. Di mana di ruang media tersebut para pengguna dapat menceritakan apapun tentang dirinya. Realitas *real* yang ada di dalam diri pengguna kemudian direproduksi dan disimulasikan ke dalam media sosial.

Media sosial saat ini cenderung digunakan sebagai penunjuk informasi pribadi dari penggunanya, misalnya media sosial kerap digunakan untuk upload status tentang kehidupan pribadi, kehidupan asmara serta berbagai aktivitas pribadi lainnya. Melihat kondisi demikian, secara perlahan dunia *real* yang ada di dalam masyarakat perlahan akan kehilangan eksistensinya, karena semakin berbaurnya realitas di dunia nyata dan di dunia maya. Sehingga sekat di antara keduanya semakin kabur.

Kondisi demikian dapat terjadi karena semakin banyak pengguna media sosial terutama mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang menjadikan media sosialnya sebagai tempat curhat, berkeluh kesah maupun menjadikannya sebagai pengganti buku harian (*dairy*). Maka yang terjadi adalah bercampurnya hal-hal privasi dengan hal-hal yang sifatnya publik. Sehingga akan sulit dibedakan antara ranah pribadi maupun ranah umum,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antara yang seharusnya dilihat dan ketahui khalayak umum dengan hal-hal yang seharusnya menjadi informasi pribadi.

Secara perlahan apapun yang sifatnya rahasia kini bukanlah menjadi rahasia, bahkan sesuatu yang sifatnya publik menjadi hal yang biasa. Hal ini dapat terjadi karena proses pembiasaan dan rasa nyaman yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial, sehingga kondisi ini menimbulkan mahasiswa terobsesi dan larut dalam ekstasi media. Perkembangan teknologi inilah yang secara perlahan akan menimbulkan ekstasi-ekstasi informasi bagi manusia. Hingga pada akhirnya mahasiswa menjadi semakin larut dalam realitasnya di dunia maya.

Tanpa disadari segala sesuatu yang dilakukan mahasiswa era digital ini melibatkan layar kaca media. Semua interaksi, informasi, komunikasi, maupun berbagai kehidupan dibatasi oleh layar media. Segala aktivitas memungkinkan untuk dapat disimulasikan ke dalam layar media. Batas-batas ruang, waktu saat ini tergantikan oleh layar kaca yang seolah-olah batas tersebut lenyap. Berbagai informasi dari segala penjuru dunia juga dapat diakses dengan mudah. Kehidupan mahasiswa seakan-akan menjadi lebih luas dan segala informasi dapat tersedia. Apapun yang dibutuhkan telah disediakan media. Kehidupan seolah mengecil, rentang geografis perlahan mulai tidak terlihat.

Dengan media sosial, semua orang dapat terhubung dengan mudah dan cepat tanpa menyita waktu dan tidak membutuhkan tempat, karena interaksi yang terjadi di dalamnya dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun. Dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sinilah media sosial membuka peluang bagi terbentuknya ruang-ruang diskusi bersama. Di mana ruang yang terdapat di dalamnya bersifat lebih terbuka dan bebas. Tawaran media yang lebih bebas dan terbuka, memungkinkan mahasiswa memilih tempat diskusi di media sosial. Dengan membuat grup-grup di media sosial dan mengundang siapapun yang ingin berpartisipasi untuk ikut masuk di dalamnya, menjadikan ruang publik di dunia virtual lebih banyak diminati oleh mahasiswa. Pasalnya selain berbagai informasi bisa didapatkan, di dalam ruang diskusi tersebut akan dapat ditemukan banyak pembelajaran serta perdebatan yang sifatnya lebih bebas dan tidak terikat.

Media sosial sebagai perwujudan konsep ruang virtual perlahan akan mengalahkan ruang tatap muka dan menggantikan posisinya sebagai dunia dominan yang menguasai kehidupan manusia. Secara tidak langsung cara komunikasi yang terjadi antar mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya perlahan akan berubah. Posisi tatap muka semakin berkurang dan intensitas di media sosial akan semakin meningkat. Perubahan inilah yang membawa gaya baru pada cara komunikasi mahasiswa di era digital seperti saat ini.

Interaksi langsung dan bertatap muka perlahan berkurang dan posisinya akan tergantikan oleh media sosial karena interaksi langsung dianggap membutuhkan waktu khusus dan tempat untuk bertemu. Sedangkan, media sosial semakin hadir dengan menawarkan berbagai kemudahan yang cenderung membuat manusia semakin terlena dan lebih memilih sesuatu yang simple dan cenderung menolak hal-hal yang dianggap rumit. Dari sinilah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media sosial mampu menarik minat mahasiswa dan menciptakan ruang baru yakni ruang virtual dengan realitas baru yang lebih asik.

Seperti yang diungkapkan Annisa salah satu mahasiswa Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, ia mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial cenderung lebih mudah dan fleksibel, tanpa harus bertemu langsung dengan lawan bicaranya. Media sosial juga memungkinkan pengguna dapat bertatap muka langsung dengan lawan bicaranya dengan menggunakan fitur video *call* secara *online* yang telah disediakan media sosial seperti halnya WA. Lebih lanjut ia mengungkapkan bahwa:

> "Menggunakan media sosial lebih enak daripada kita harus bertemu langsung. Kalau di media sosial seperti WA kita kan dapat mengirimkan pesan kapan saja, misalnya saat sedang sibuk tapi tidak sempat bertemu atau mungkin tidak sedang di kampus, biasanya saya ya kirim *voice note* atau WA ke teman saya langsung mbak. Jadi tidak perlu bertemu lagi, ya meskipun sebenarnya tidak seperti kalau bertemu secara langsung……enaknya WA itu misalnya kita mendadak ada kepentingan lain kita masih bisa komunikasi lewat WA. Jadi gak perlu nunggu esok harinya".[40]

Hal serupa juga diungkapkan oleh Wildan mahasiswa Hubungan Internasional UIN Sunan Ampel Surabaya:

> "Kita bisa memanfaatkan media sosial itu dalam banyak hal. Media sosial bisa kita jadikan sebagai pengganti buku dairy. Kenapa kok buku dairy? Karena bagiku media sosial itu multifungsi, kita dapat menuliskan apapun di media sosial kita, terserah apapun itu. Kita bisa menuliskan isi hati kita, aktivitas kita, upload foto kegiatan kita dan sebagainya. Di media sosial kan bebas, kita bebas mengekspresikan diri seperti apapun itu,, yaa tergantung kita PD nya atau tidak see.,, trus yang membuat aku suka media sosial itu, kita bisa membuat atau bergabung dengan grup-grup apapun itu, seperti contoh gabung di banyak hal nih yaa,, ada grup IPNU, AMBISI, grup RGP2019 JATIM I,

[40] Annisa, wawancara oleh penulis, 12 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> Sarjana Sosialita, SGUAD ANU, Panitia PLM dan grup-grup lainnya di luar kampus juga. Jadi enak ada grupnya di WA, FB, misalnya ada informasi apapun kita tinggal nyimak dan kalau penting dan sekiranya butuh komentar gitu ya aku ikut berpendapat,,,".[41]

Layaknya yang diugkapkan mahasiswa tersebut, media sosial menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan setiap pengguna dapat membuat grup maupun bergabung dengan grup-grup yang diminatinya. Media sosial hadir dengan menjembatani bertemunya insan-insan yang memiliki kesamaan dalam satu ruang media. Media sosial mampu menjadi ruang komunikasi yang tidak hanya bersifat dua arah saja, tetapi juga lebih banyak arah. Media sosial mampu menampung pengguna dalam jumlah yang lebih banyak dan tidak terbatas pada tempat.

Ditambah lagi dengan segala kebutuhan manusia yang semakin hari semakin bertambah justru memicu penggunaan alat yang cepat dan efisien. Dalam hal inilah media sosial memainkan perannya sebagai media alternatif utama dalam menopang segala kebutuhan hidup manusia. Proses interaksi cepat, segala informasi tersedia dan berbagai kebutuhan konsumsi sehari-sehari sudah dapat tersedia di media sosial dengan berbagai penawaran dan pilihan yang bervarian.

Misalnya saja, mahasiswa ingin bertemu dengan temannya tetapi tidak punya waktu, hingga akhirnya memilih mengirimkan pesan maupun audio visual kepada temannya melalui akun media. Dalam kondisi yang lain,

[41] Wildan Jundullah, wawancara oleh penulis, 13 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mahasiswa dapat dengan mudah mencari kebutuhan bahan materi kuliahnya hanya dengan selancar *online* di media.

Seperti halnya yang diungkapkan Maftuhah salah satu mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora:

> "Kalau menurut aku sosial media penting banget mbak, karena selain kita bisa mengakses informasi, memberikan kabar kepada teman, atau juga mau mencari informasi, *somethings* kita juga bisa langsung akses menggunakan sosial media. Media sosial memberikan berbagai informasi, sehingga kita bisa lebih *update* terhadap berbagai informasi dan tidak ketinggalan informasi maupun berita terkini yang sedang berkembang. Trus untuk meghubungi teman, maupun koneksi, komunikasi juga lebih mudah apalagi kalau untuk keperluan kerja, karena saat ini tidak semua orang menggunakan via sms".[42]

Tingkat ketergantungan tinggi akan media sosial menjadikan mahasiswa senantiasa menggunakan media sosial dalam berbagai hal sebagai penunjang kebutuhan hidupnya. Sehingga baik disadari maupun tidak, mahasiswa akan terjebak dalam media sosial dan membentuk kehidupan baru di dalamnya. Sehingga secara perlahan tidak akan dapat dibedakan antara ruang kehidupan yang *real* dengan ruang kehidupan yang semu dan hanya bentuk simulasi. Dapat dikatakan bahwa mahasiswa hampir tidak bisa lepas bahkan jauh dari media sosialnya. Media sosial seakan-akan menjadi menu wajib yang harus selalu ada di sisinya. Bahkan tidak jarang mahasiswa yang hampir setiap hari selalu aktif *online* di akun media sosialnya. *Smartphone* dan media sosial yang ada di dalamnya telah menjadi candu tersendiri bagi manusia di era digital seperti sekarang ini.

[42] Maftuhah, wawancara oeh penulis, 17 Desember 2018

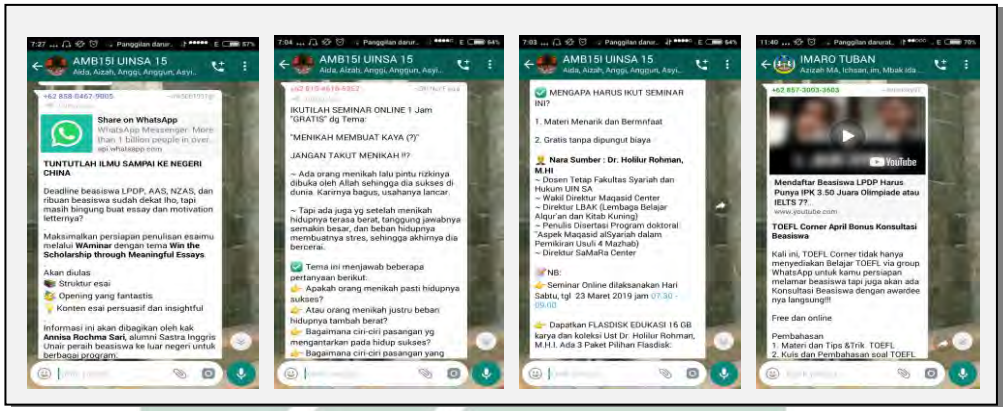
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sehingga tanpa disadari, mahasiswa akan semakin menjauh dari lingkungannya serta asik dengan dunia mayanya sendiri. Media sosial akan menjadi ekstasi bagi mahasiswa dan ruang maya di dalamnya akan semakin berkembang menghantui kehidupan manusia. Realitas sosial dalam kehidupan yang real akan semakin kabur dan bercampur baur dengan realitas sosial di dunia virtual. Kondisi inilah yang disebut Baudrillard sebagai dunia simulakra dan proses simulasi itu terjadi, di mana manusia hidup dalam era hiperrealitas, dunia yang melampaui realitas *real* di kehidupan sesungguhnya.

Hal yang paling menarik lagi adalah ketika mahasiswa memilih berdiskusi berbagai persoalan baik akademik maupun non akademik di media sosial. Saat ini juga dapat dijumpai seminar-seminar *online* di media sosial yang diikuti oleh mahasiswa. Media sosial memungkinkan semua hal dapat terjadi di dalamnya. Perkuliahan *online*, seminar *online*, kursus *online*, rapat *online* dan lain sebagainya yang serba *online*. Ruang di dalam realitas masyarakat yang real sekalipun dapat terjadi di dalam media sosial. Seperti contoh beberapa forum-forum yang telah disebutkan.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa aktivitas mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam media sosial di bawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id




Gambar 4.1 Kumpulan gambar media sosial sebagai media diskusi *online*[43]

Dari beberapa akun grup media sosial di atas dapat dilihat bahwa media sosial mampu menjembatani berbagai informasi untuk tersampaikan dan menjadi ruang bertukar pemikiran menyerupai ruang-ruang diskusi, ruang rapat maupun ruang-ruang umum lainnya di mana setiap individu dapat mengemukakan pendapatnya. Bahkan media sosial cenderung memberikan kebebasan yang lebih daripada media-media diskusi formal di dalam dunia nyata. Hal itu dapat dilihat dari bagaimana media sosial juga mampu menyediakan seminar dan diskusi *online* via *WhatsApp*.

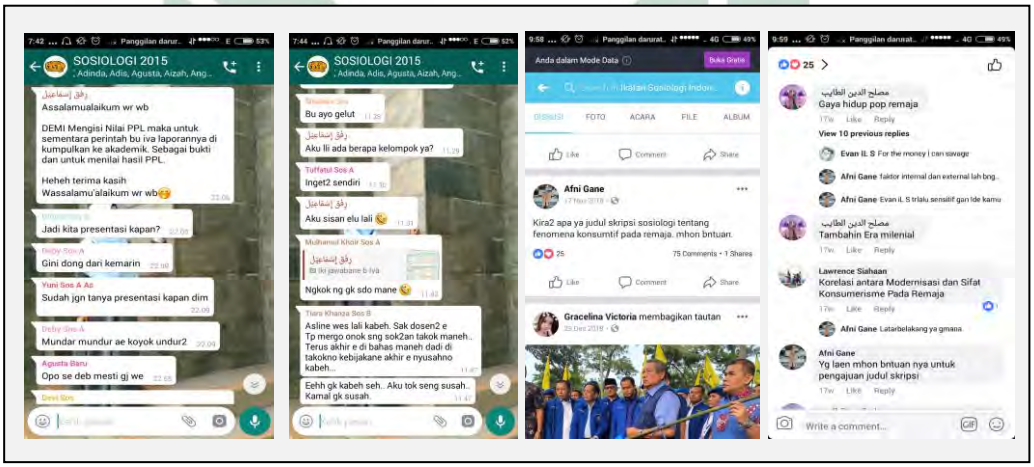
Dapat dipahami bahwa, media sosial kini telah mampu menawarkan ruang publik *online* yang menyerupai ruang publik di dunia nyata, bahkan bersifat lebih bebas dan lebih terbuka. Setiap peserta grup bebas berpartisipasi dengan memberikan respon terhadap teman grup lainnya. Setiap peserta grup dari berbagai wilayahpun dapat bergabung dalam satu ruang diskusi bersama tanpa ada batasan status sosial dan wilayah.

[43] Gambar tersebut merupakan bukti pendukung bahwa di dalam media sosial dapat dijadikan sebagai diskusi *online*, seminar *online* maupun rapat *online* yang didapatkan dari grup AMBISI 2015 dan grup IMARO Tuban. Di mana di dalamnya salah satu dari anggota grup memberikan link tautan undangan maupun informasi berkaitan dengan akan diadakannya seminar *online*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ruang publik di dunia nyata mampu berada di dalam media sosial, kehidupan di dunia nyata juga mulai terserap ke dalamnya. Informasi, interaksi maupun aktivitas apapun di dunia nyata telah mampu dilakukan di dalam media sosial. Realitas masyarakat di dunia *real* mulai bermigrasi menuju media sosial secara perlahan dan bahkan realitas di dunia maya terlihat lebih mendominasi dan terlihat lebih nyata daripada realitas di dunia nyata.

Tidak hanya itu, proses terbentuknya media sosial sebagai ruang publik virtual juga dapat dilihat dari adanya grup-grup akun media sosial yang digunakan sebagai media berdiskusi seperti yang dipaparkan sebelumnya. Mahasiswa cenderung berdiskusi dan merundingkan persoalan-persoalan tertentu di dalam grub media sosial seperti halnya *WhatsApp* dan juga *Facebook*. Seperti yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa berikut ini:




Gambar 4.2 Kumpulan gambar media sosial sebagai ruang diskusi publik[44]

[44] Grup tersebut merupakan grup *WhatsApp* (WA) Sosiologi 2015 dan grup *Facebook* (FB) Sosiologi di mana di dalam grup tersebut masing-masing anggota grup saling berdiskusi memberikan tanggapan atas pesan yang disampaikan oleh anggota grup lainnya. Di dalam grup WA tersebut mahasiswa mendiskusikan mengenai tugas PPK (Praktik Penelitian Kolektif) yang diberikan oleh masing-masing dosen pembimbing. Sedangkan di dalam grup FB tersebut salah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbagai kegiatan dapat dilakukan oleh mahasiswa karena media sosial bersifat lebih bebas, terbuka dan tidak mengenal sekat-sekat di dalamnya. Di dalam media sosial semua batas, strata, status, ruang, waktu maupun perbedaan wilayah bukanlah suatu permasalahan. Mahasiswa dapat berinteraksi dengan siapapun, dari golongan manapun dan berasal dari negara manapun. Semua sekat yang ada di dalamnya lenyap dan tidak memiliki arti, semua orang adalah sama dan memiliki kesempatan yang sama di dalam media sosial.

Dapat disimpulkan bahawa proses terbentuknya ruang publik virtual di dalam media sosial ialah bermula dari munculnya media sosial sendiri yang menawarkan berbagai kemudahan dan kecepatan. Dengan berbagai pilihan fitur yang ditawarkan media sosial mendorong penggunannya untuk semakin memanfaatkan media sosial dalam berbagai hal. Pada akhirnya media sosial tidak dapat terlepas dari kehidupan para penggunanya termasuk mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Secara perlahan para pengguna terobsesi dan kecanduan akan media sosial. Media sosial akan menjadi ekstasi bagi para penggunanya, sehingga tanpa disadari mereka terdorong untuk mentransformasikan dan mensimulasikan apapun yang dialami di kehidupan nyata ke dalam kehidupan maya yang ada di media sosial.

Selain itu, media sosial semakin memperbaharui dirinya dengan menyediakan kolom-kolom komentar yang membuka kesempatan bagi antar pengguna untuk dapat terlibat interaksi maya di dalamnya. Seperti halnya

---

satu anggota grup menanyakan mengenai kesulitannya dalam menentukan judul penelitian dan kemudian setiap anggota grup saling memberikan komentar satu sama lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang terdapat dalam *WhatsApp* dan *Facebook.* Jika kita melihat gambar-gambar sebelumnya, maka kita akan dapat melihat bagaimana media sosial menjembatani terjadinya interaksi dan perdebatan di dalam ruang maya. Sebagaimana yang diasumsikan Baudrillard bahwa, media sosial menawarkan simulakra yang begitu mempengaruhi kehidupan manusia. Sehingga tanpa disadari kehidupan manusia perlahan mulai terbawa perkembangan media. Pada giliranya manusia akan terbiasa dengan interaksi di dunia maya dan hidup dalam dimensi layar media yang penuh dengan fantasi dan citra.

**2. Pemanfaatan Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual bagi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya beserta Analisis Teori Ruang Publik Habermas**

Media sosial memainkan peran yang cukup signifikan dalam kehidupan manusia. Media sosial dengan segala fasilitas dan fitur yang ditawarkannya turut memiliki andil dalam menyediakan ruang baru dan pembentukan dunia virtual yang dijadikan sebagai ruang interaksi masyarakat di dunia maya. Dapat dikatakan bahwa saat ini media sosial merupakan media alternatif utama bagi masyarakat digital untuk bersama-sama terlibat di dalamnya secara bebas dan terbuka serta dalam waktu yang cepat.

Media sosial memiliki ruang lingkup yang berbeda dan pola yang unik, di mana dalam banyak hal bisa berbeda dan tidak dijumpai dalam tatanan masyarakat yang *real*. Media sosial mampu memainkan peran yang vital dalam mengubah gaya hidup manusia masa kini, karena hadirnya media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial menjadi komponen penting bagi penunjang kehidupan mulai dari dunia bisnis, pendidikan sampai pada dunia industri.

Media sosial merupakan bentuk perkembangan internet yang sudah tidak dapat dihindari lagi. Dari masa perkembangannya, media sosial selalu memperbaharui fitur-fitur dan fasilitas yang ditawarkan setiap saat. Bahkan posisinya saat ini telah mampu mendominasi kebutuhan manusia. Mulai dari cara mengirimkan pesan yang dulu menggunakan via SMS (Media Pesan Singkat) dapat dikatakan praktis dan cepat, ternyata kini realitas tersebut tidak dapat dibenarkan lagi. Saat ini media sosial lebih cepat dan lebih praktis daripada sms. Proses pengiriman pesan yang dulunya selalu menggunakan sms kini telah beralih menggunakan media sosial.

Sebagaimana yang dipaparkan Nur KHolifah salah satu mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya bahwa kebutuhan akan media sosial menuntut mahasiswa untuk lebih menggunakan media sosial daripada via sms. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa:

> "„dulu waktu saya masih SMA masih sering menggunakan sms, kalau pingin apa-apa sama temen kirim sms kalau gak gitu ya telfon. Tepi semenjak saya kuliah ini jarang sekali saya menggunakan sms, bahkan hampir tidak pernah, karena temen-temen juga semuanya jarang yang menggunakan sms, semuanya menggunakan media sosial. Ya,, mungkin karena tuntutan kebutuhan serta lingkungan juga menjadikan saya menggunakan media sosial, karena saat ini juga apa-apa media sosial, butuh apa WA, FB, kyk gitu mbak. Jadi ya kyk tuntutan tersendiri, selain itu juga kuliah butuh banget media sosial. Karena sekarang kan juga butuh cepet mbak, semuanya menggunakan internet. Kalau ada media sosial kan kita tinggal cari informasi atau tugas kuliah yang kita butuhkan,,,,,".[45]

[45] Siti Nur Kholifah, wawancara oleh penulis, 23 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media sosial sudah menjelma menjadi sebuah kebutuhan hidup manusia zaman sekarang. Kebutuhan terhadap media sosial menjadi sangat utama dan penting, bahkan ketika tidak memiliki media sosial akan dianggap *kudet* (kurang *update*) dan ketinggalam zaman. Penggunaan media sosial yang semakin tinggi dapat memicu media sosial semakin berkembang dan menjadi media komunikasi dominan dalam kehidupan mahasiswa.

Mahasiswa merupakan salah satu manusia era digital, di mana segala aktivitas yang dilakukan disuplai oleh adanya teknologi dan mesin-mesin modern. Hampir dapat dipastikan semua mahasiswa memiliki media sosial, karena sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting guna mendukung aktivitas sehari-hari. Sebagian besar kegiatan mahasiswa tidak luput dari informasi media sosial.

Media sosial menjadi kebutuhan yang tidak dapat terelakkan di era digital seperti saat ini. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya menggunakan media sosial sebagai sarana berinteraksi dengan sesamanya, mendukung probabilitas perkuliahan, berkomunikasi dengan dosen, kebutuhan organisasi dan masih banyak lainnya. Semua kegiatan tersebut berujung pada perlunya komunikasi yang dapat terjalin dengan baik, guna memecahkan dan menemukan solusi dari setiap kebutuhan yang hendak dicapai.

Mahasiswa menggunakan media sosialnya sebagai penunjang kebutuhan dan kemudahan dalam mencapai jejaring lainya yang tidak selalu bisa berada dalam satu tempat yang sama. Mahasiswa seringkali memanfaatkan media sosial yang tersedia di dalam *smartphone* mereka untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat terus menjalin komunikasi dan terhubung dengan lawan komunikannya dimanapun berada. Media sosial memungkingkan mahasiswa untuk dapat tetap menjalin komunikasi meski berada dalam satu dimensi ruang dan waktu yang berbeda. Mahasiswa juga dapat memanfaatkan media sosialnya sebagai media untuk bertukar pikiran, berdiskusi maupun menyelesaikan problematika yang dimilikinya.

Tanpa disadari, media sosial yang selama ini digunakan mahasiswa pada umumnya telah mampu menjadi ruang diskusi bersama dan terciptanya demokrasi seperti yang dimaksud Habermas. Ia berasumsi bahwa seiring dengan adanya perkembangan teknologi dan komunikasi, ruang publik telah merambah pada media maya atau dunia siber. Dunia siber (*cyberspace*) merupakan ruang di mana di dalamnya dapat terjadi diskusi bersama sebagaimana di dunia nyata. Di dalam dunia siber pula ruang publik baru dapat terbentuk dan bahkan menjadi ruang diskusi egaliter yang lebih bebas.

Media sosial sebagai salah satu bentuk turunan dari dunia siber ini mampu merubah dan membawa arah baru pada cara berinteraksi manusia era digital ini. Dalam hal ini juga termasuk bagaimana menemukan dan membentuk ruang publik baru yaitu ruang publik virtual di dalam media sosial. Bahkan saat ini penggunaan ruang publik virtual di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya sudah sering terjadi, tetapi bentuk ruang publik virtual itu sendiri belum disadari sepenuhnya oleh sebagian besar mahasiswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tidak jarang mahasiswa menggunakan media sosialnya tidak hanya sebatas untuk berselancar *online* di *google, searching* dan mencari bahan-bahan perkuliahan lainnya, tetapi juga menggunakan media sosialnya sebagai ruang bercakap bersama dengan membuat grup-grup di akun media sosial seperti halnya di *WhatsApp* dan *Facebook*. Di dalam media sosial tersebut mereka mendiskusikan hal-hal yang dianggap menjadi persoalan dan kepentingan bersama. Dari sinilah sebenarnya dapat dilihat bagaimana ruang publik virtual sebenarnya telah dibentuk dan dimanfaatkan oleh mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

Peneliti mengamati proses pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual yang dilakukan oleh Maftuhah. Di dalam media sosialnya ia bergabung dengan berbagai grup-grup tertentu yang di dalamnya ia bersama anggota grup lainnya saling berdiskusi satu sama lain. Lebih detail ia menjelaskan bahwa:

> "„banyak banget grupku mbak, smpai rasanyanya kayaknya chat pribadi dari temen-temen bisa tenggelam karena chat-chat dari grup. Soalnya banyak sekali grupnya mbak, ada grup relawan, grup organisasi kampus dan luar kampus juga, grup organisasi desa serta grup konsultasi. Kalau saya kan disuruh ngisi jadi kaya pembicara mengenai PTKIN dan beasiswa. Jadi kayak gitu aku dimasukkan grup-grup konsultasi gitu buat jadi pembicara. Kemudian untuk grup organisasi biasanya juga digunakan untuk membahas agenda-agenda acara organisasi gitu mbak, tapi kalau biasanya kita ada agenda, kita buat grup lagi, grup kecil gitu mbak buat panitia. Nah, disitulah tempatnya diskusi, bukan tempat grup umum tadi."[46]

Di dalam media sosial pula mahasiswa juga mampu menggunakannya sebagai agen untuk bersosialisasi mengenai intensitas dirinya pribadi maupun

[46] Matuhah, wawancara oleh penulis, 17 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenai hal-hal lainnya. Secara tidak langsung mahasiswa telah mampu membentuk ruang publiknya di dunia maya. Mahasiswa menggunakan media sosialnya untuk berinteraksi dengan sesamanya, menyelesaikan persoalan bersama, membentuk grup-grup tertentu seperti halnya grup jurusan, fakultas maupun grup-grup di luar kampus lainya. Di mana di dalamnya memungkikan terjadi banyak pemberian informasi, berdiskusi bersama, saling memberikan komentar, terjadi pertukaran pendapat dan lain sebagainya.

Tidak hanya itu, dengan memanfaatkan media sosial mahasiswa mampu memposting status, *story,* profil maupun kolom-kolom lainnya yang memungkinkan antar mahasiswa dapat melihat dan mengetahui identitas sesamanya. Melalui kolom-kolom komentar yang disediakan dalam media sosial juga sangat memungkinkan mahasiswa lainnya menanggapi apapun postingan mahasiswa. Dari sinilah akan terjadi interaksi, perbincangan bahkan perbedatan antar mahasiswa yang secara tidak langsung menggiring mahasiswa membentuk ruang publik virtual di dunia maya.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya menggunakan media sosial untuk berbagai hal seperti halnya untuk media komunikasi maupun sosialisasi sebagaimana fungsi semestinya media. Selain itu media sosial seringkali digunakan untuk mencurahkan isi hati atau media curhat. Dalam hal ini media sosial telah mampu menggantikan posisi buku *dairy* yang dulu kerap dijadikan sebagai tempat mencurahkan isi hati, namun saat ini sebagian besar mahasiswa mencurahkan isi hatinya ke dalam media sosial.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagaimana yang diungkapkan Wildan pada uraian sebelumnya bahwa menurutnya media sosial memiliki fungsi yang beragam, tergantung dari bagaimana kita memanfaatkannya. Media sosial dapat menjadi tempat mencurahkan isi hati maupun sebagai tempat berdiskusi bersama di grup-grup tertentu. Hal serupa juga diungkapkan oleh Annisa, bahwa media sosial tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dengan teman saja, tetapi juga dapat dijadikan sebagai penunjuk eksistensi diri dari penggunanya. Menurut mereka penggunaan media sosial bergatung pada setiap individu yang memilikinya.[47]

Mahasiswa dengan leluasa dapat menulis dan mengupload perasaanya di media, bahkan tidak jarang juga mendapatkan komentar atau balasan atas postingannya tersebut. Meskipun peluang status di media sosial sebagai ruang diskusi terlalu kecil, tetapi juga tidak dapat disangkal bahwa kolom-kolom komentar maupun fitur "balas" dalam media sosial memungkinkan pengguna lainnya untuk dapat bertukar pembicaraan di dalamnya.

Pemanfaaatan media sosial sebagai media berdiskusi maupun sebagai ruang publik merupakan hal yang tergolong sudah berjalan lama, tetapi pemanfaatannya sebagai ruang publik sendiri belum sepenuhnya diketahui oleh sebagian besar mahasiswa. Mahasiswa menganggap proses terbentuknya grup-grup di media sosial merupakan hal yang biasa dan belum menyadari bahwa sebenarnya itulah yang disebut sebagai ruang publik di dunia virtual. Di mana pada penjelasan sebelumnya Habermas berasumsi bahwa media

[47] Wildan Jundullah dan Annisa, Kesimpulan peneliti berdasarkan hasil wawancara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial memiliki andil yang cukup besar dalam membentuk ruang publik di dunia maya.

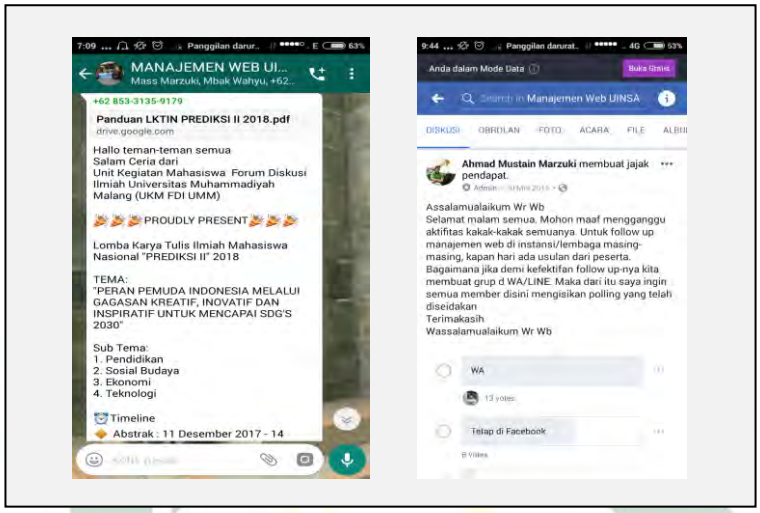
Pembentukan ruang publik di dunia maya sendiri dapat terjadi ketika para pengguna bersama-sama membentuk sebuah keterikatan. Keterikatan-keterikatan tersebut seringkali dilatarbelakangi oleh beberapa hal seperti halnya bakat yang sama, kesukaan maupun hobi yang sama, tujuan yang sama, tugas yang sama sampai pada kepentingan yang sama.

Berawal dari berbagai kesamaan-kesamaan tersebutlah terbentuk sebuah kesepakatan untuk membentuk sebuah ruang yang bisa menyatukan mereka. Mahasiswa seringkali membentuk grup-grup di media sosialnya berdasarkan kesamaan dan kesepatan tertentu. Mahasiswa kerap membentuk grup kampus, fakultas, jurusan, program studi, grup angkatan, grup kelas, grup kelompok, sampai pada grup-grup yang didasarkan pada hobi. Seperti contoh grup Manajemen Web UINSA yang dibentuk oleh salah satu pihak yang bertanggung jawab di bagian web UINSA. Di mana di dalamnya terdapat anggota yang berasal dari berbagai fakultas di UIN.

Grup tersebut dibuat dengan tujuan untuk mensinkronkan web-web yang terdapat di setiap fakultas agar terkoneksi langsung dengan web universitas yang pada saat itu terdapat pembaharuan sistem web kampus. Grup tersebut digunakan untuk mendiskusikan hal-hal yang menjadi kesulitan bersama dalam menangani web di masing-masing fakultas, membahas cara-cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki dan mengelola web masing-masing. Selain itu di grup tersebut juga terdapat banyak informasi yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebarkan oleh berbagai anggota kelompok sebagai informasi tambahan. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:




Gambar 4.3 Kumpulan gambar grup Menejemen Web UINSA[48]

Kemudian juga terdapat grup-grup fakultas seperti contoh grup Keluarga Besar Sosiologi UINSA. Di dalam grup tersebut terdiri dari beberapa mahasiswa Sosiologi UINSA yang masih aktif maupun para alumnus Sosiologi dari tahun-tahun sebelumnya. Yang paling menarik lagi ialah di dalam grup tersebut juga terdapat beberapa dosen Sosiologi dan dosen-dosen yang bertugas di bagian akademik prodi seperti halnya Kaprodi, Sekprodi dan sejajarnya yang juga dilibatkan di dalamnya.

Dalam hal ini, Rika mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik menjelaskan bahwa

> "Kalau grup di dalam media sosial ya banyak sekali mbak yang saya ikuti, mulai dari grup angkatan ada, grup fakultas ada, grup organisasi sama organisasi desa gitu mbak bahkan grup kos juga ada. Jadi ya lumayanlah menurut saya, karena adanya grup di media sosial itu

[48] Grup Manajemen Web UINSA merupakan grup yang terdiri dari mahasiswa berbagai fakultas dan di dalamnya mereka bersama-sama mendiskusikan berbagai persoalan yang berkaitan dengan web yang dikelola oleh masing-masing mahasiswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

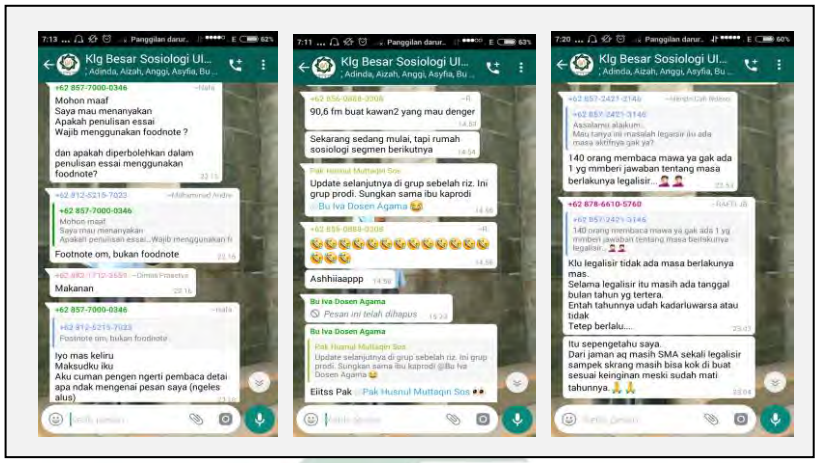
> mempermudah dalam menyampaikan dan menerima informasi. Seperti grup Keluarga Besar Mahasiswa Sosiologi itu sangat penting sekali mbak, karena di dalamnya kan anggotanya tidak hanya mahsiswa yang masih aktf saja, tapi juga ada kakak alumni. Jadi lebih enak gitu mbak, ada dosen juga kan,, di sana juga sering *dishare* info-info penting gitu kayak info kerja, beasiswa banyak lah mbak pokoknya dan itu sangat membantu sekali. Terkadang kan di sana juga dijadikan diskusi kakak-kakak senior untuk membahas teori atau permasalahan lingkungan gitu. Jadi meskipun kita gak ikut berdiskusi tapi kita bisa membaca dan yang paling penting kita mendapatkan informasi dan pengetahuan baru".[49]

Dari grup tersebut dapat dipahami bahwa, ruang publik yang terjadi di dalam media sosial membuka kesempatan bagi siapapun yang ingin terlibat di dalamnya tanpa memandang status maupun kedudukan. Media sosial tidak memberikan sekat maupun strata di dalamnya. Diskusi maupun perdebatan di dalam media sosial pun cenderung lebih bebas dan terbuka. Ketika salah satu anggota grup menyampaikan pendapatnya, siapapun yang berada di dalam grup media sosial tersebut dapat melihat dan juga menerima pesan yang disampaikan.

Seperti grup-grup pada umumnya, di dalam grup Keluarga Besar Sosiologi UINSA tersebut juga melakukan diskusi-diskusi bersama yang tidak hanya melibatkan antarmahasiswa maupun alumnus, tetapi juga melibatkan dosen yang ada di dalamnya. Di dalam grup tersebut mereka membahas berbagai hal, baik yang berkaitan dengan konsentrasi Sosiologi maupun informasi-informasi lainnya. Beberapa bentuk interaksi yang dilakukan di dalam grup tersebut dapat dilihat dari beberapa contoh pada gambar berikut:

[49] Rika, wawancara oleh penulis, 26 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id




Gambar 4.4 Kumpulan gambar grup Keluarga Besar Sosiologi UINSA

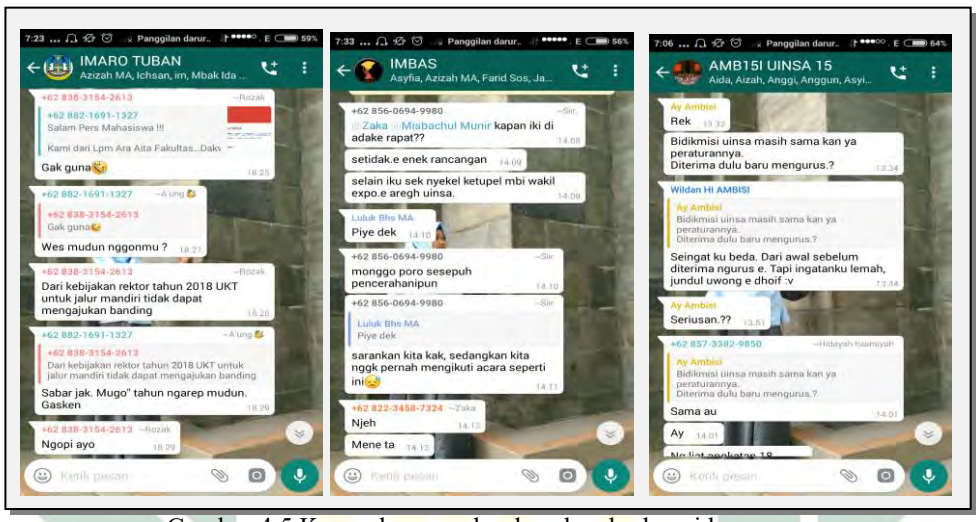
Di dalam grup tersebut terjadi pertukaran pesan melalui kolom-kolom pesan yang disediakan media sosial, sehingga baik dosen, alumni maupun mahasiswa yang masih aktif dapat pula ikut berpartisipasi di dalamnya. Selanjutnya, pemanfaatan media sosial oleh kalangan mahasiswa UINSA juga tidak sampai pada grup universitas maupun grup fakultas saja, tetapi juga membuat grup-grup berdasarkan kesukaan, hobi maupun minat bakatnya. Seperti halnya salah satu mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora satu ini yakni Bayu Kurniawan. Selain memiliki grup-grup fakultas maupun universitas, ia juga banyak memiliki grup-grup yang didasarkan pada hobi. Ia menjelaskan bahwa:

> "Banyak sekali grup yang saya ikuti, tidak hanya grup angkatan kelas, prosi, fakultas maupun universitas saja, tetapi juga grup-grup hobi saya seperti halnya grup Seni Bela Diri, grup Sepak Bola Unit Kegiatan Olahraga UINSA, grup Keluarga Futsal UINSA dan lain sebagainya. Karena saya orangnya suka olahraga jadi kebanyakan grupnya yaa olah raga seperti itu. ,,, Seperti halnya grup-grup yang lain, di sana kami juga membahas berbagai hal seperti halnya tentang latihan futsal, turnamen-turnamen, proses seleksi dan lain sebagainya".[50]

[50] Bayu Kurniawan, wawancara oleh penulis, 28 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu, bahkan tidak jarang mahasiswa yang berasal dari daerah yang sama maupun asal sekolah yang sama juga membentuk grup-grup berdasarkan asalnya maupun berdasarkan persamaan latar belakang. Seperti contoh grup IMARO, grup IMBAS, AMBISI dan lain sebagainya.




Gambar 4.5 Kumpulan grup berdasarkan berbagai kesamaan

Grup-grup tersebut mereka buat berdasarkan beberapa kesamaan dan tujuan yang sama guna memperoleh informasi dan dapat berdiskusi maupun berbincang bersama lebih mudah di dalamnya. Mereka mengisi grup-grup tersebut dengan berbagai informasi, berita, pertanyaan sampai pada esai-esai yang mendorong terjadinya berbagai respon dari anggota grup lainnya. Proses-proses di dalamnya itulah yang membentuk ruang publik di media sosial. Ruang publik yang dijadikan sebagai tempat berkumpul bersama dalam wadah grup yang sama, tempat berbincang bersama mengenai berbagai hal yang dianggap menjadi persoalan bersama dan berbagai interaksi-interaksi lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## C. Dampak Pemanfaatan Media Sosial sebagai Ruang Publik Virtual

Perubahan cara komunikasi yang semakin virtual tentunya juga berdampak pada berbagai sisi kehidupan mahasiswa termasuk dalam hal interaksi, komunikasi dan juga cara bersosialisasi. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana komunikasi merupakan suatu hal yang wajar dan sudah sesuai dengan fungsinya. Akan tetapi pemanfaatan media sosial bukan berarti tidak membawa perubahan bagi sisi kehidupan lainnya. Semakin maraknya penggunaan media sosial akan membawa perubahan terhadap berbagai sisi kehidupan manusia termasuk juga mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa yang semakin masif akan menjadikan mahasiswa semakin tergantung dengan media sosialnya.

Dampak yang dapat ditumbulkan dari pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual oleh mahasiswa, baik positif maupun negatif dapat dilihat dari uraian berikut ini:

1. Mendapatkan kemudahan dalam hal interaksi dan komunikasi

Dilihat dari sisi interaksi dan komunikasi, pemanfaatan media sosial memberikan kemudahan. Pasalnya dengan menggunakan media sosial interaksi antarmahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya menjadi lebih cepat dan tidak terhambat oleh faktor geografis. Selain itu, komunikasi yang terjadi dengan menggunakan media sosial dapat dilakukan dengan lokasi yang berbeda, tidak terikat oleh waktu dan juga dapat dilakukan kapanpun. Mahasiswa merasa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih terbantu menggunakan media sosial sehingga komunikasi yang diharapkan dapat lebih efisien dan lebih cepat, tidak terikat waktu dan tempat.

Seperti halnya yang diungkapkan Annisa, ia menilai bahwa:

> "Komunikasi menggunakan media sosial misalnya WA itu sangat membantu, kalau emang sedang berjauhan dan nggak bisa ketemu. Selain itu juga diskusi di WA sangat membantu, dengan kondisi anggota sedang berjauhan dan ggak bisa ketemu. Dengan begitu suara anggota tetap dapat tersalurkan. Tetapi beberapa diskusi tertentu juga akan lebih maksimal jika dilakukan dengan tatap muka langsung. Karena tingkat kefektifannya harus diatur sedemikian rupa, biar semua anggota aktif terlibat. Selain itu juga kan menghemat waktu, tenaga buat anggota grup-grup juga yang jaraknya jauh".[51]

Selain itu, mahasiswa juga dapat menerima informasi lebih banyak dan tidak ketinggalan informasi. Mahasiswa menilai bahwa menggunakan media sosial lebih memudahkan mereka dalam melakukan berbagai aktivitas. Berkenaan dengan hal ini Fauzi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi juga turut memberikan pendapatnya, ia menilai bahwa:

> "Kalau saya pribadi, lebih suka menggunakan media sosial untuk menjelajahi informasi terkini, sehingga saya tidak ketinggalan berita serta juga dapat memperluas pengetahuan juga. Karena saya sendiri tidak begitu suka upload-upload foto, status dan lain sebagainya, saya sangat jarang sekali. Saya lebih memilih itu tadi searching, menjelajahi info-info update terhangat sehingga itu akan membantu pemikiran saya juga".[52]

Membentuk ruang publik media sosial juga tidak membutuhkan persewaan tempat dan juga biaya. Selain itu, interaksi ruang publik di dalam media sosial juga sangat memungkinkan untuk dilakukan kapanpun dan dimanapun. Sehingga waktu yang dibutuhkan lebih fleksibel daripada ruang

[51] Annisa, wawancara oleh penulis, 12 Desember 2018
[52] Muhammad Fauzi, wawancara oleh penulis, 03 Januari 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

publik di dalam dunia nyata, karena ruang publik di dalam media sosial tidak terbatasi oleh sekat ruang dan waktu.

2. Jaringan pertemanan yang lebih luas

Jika dilihat dari daya jangkauannya, media sosial mampu menjangkau jaringan pertemanan yang lebih luas. Pasalnya media sosial dapat terhubung dengan berbagai media sosial lainnya dengan perantara internet. Internet mampu menghubungkan berjuta pengguna dalam satu jaringan media sosial. Sehingga dengan keberadaan yang jauh sekalipun dapat terjangkau oleh media sosial. Semakin luasnya jaringan yang dapat dijangkau media, tentunya membuka kesempatan bagi pengguna untuk dapat menambah jaringan pertemanan di media sosial. Bahkan media sosial dapat mempertemukan jaringan pertemanan yang telah lama hilang. Media sosial mampu menjadi perantara komunikasi para pengguna dari berbagai wilayah dan budaya.

Seperti halnya yang terdapat di dalam *facebook.* Di sana kita dapat menambah pertemanan kita dari berbagai negara. Kita hanya perlu memasukkan nama sesuai dengan yang kita inginkan ke dalam kolom pencarian yang sudah disediakan *facebook.* Maka dengan sendirinya akan muncul berbagai nama yang kita cari dari berbagai wilayah. Kita tinggal memilih dan menentukan sendiri dengan siapa kita akan berteman dan menerima pertamanan di dalamnya.

Selain itu, adanya grup-grup di akun *WhatsApp* juga mampu mendorong mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya untuk memperbanyak pertemanan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan sesama anggota grup lainnya. Seperti halnya yang dilakukan Wildan, ia menjelaskan bahwa adanya grup *WhatsApp* membuat ia memiliki teman lebih banyak. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa:

> "Aku pribadi menggunakan media sosial *WhatsApp, Facebook, Instagram, Line* dan Blog. Tetapi yang lebih sering aku gunakan ya *WhatsApp* sama *Instagram*. Di dalam WA banyak sekali grup-grup yang aku ikuti, seperti halnya grup RGP2019 JATIM I, Sarjana Sosialita, SGUAD ANU, grup panitia PLM 9, serta grup-grup relawan dan grup game *online* lintas pulau. Dengan begitu kan ontomatis aku bisa kenal banyak teman bahkan beda pulau lho, selain itu juga enak dapat pengalaman yang beda gitu, tapi ya mendengar bahasa yang kadang bukan Bahasa Inggris dan gak ada *translation* nya jadi agak kurang paham gitu,". [53]

3. Penyerapan informasi yang lebih beragam.

Jika dilihat dari penyampaian informasi, media sosial mampu menyampaikan informasi yang lebih beragam dan cepat. Sebagaimana fungsinya media sosial merupakan media di mana orang-orang dapat bersosialisasi, berkomunikasi maupun berinteraksi. Luasnya jangkauan media sosial menjadikan informasi yang akan didapatkan juga semakin banyak, karena pada dasarnya media sosial mampu menyediakan informasi yang lebih beragam dan lebih cepat. Sehingga informasi yang akan didapatkan juga lebih banyak dan lebih beragam. Apapun yang terjadi di dalam realitas nyata kini telah hadir di media sosial. Bahkan media sosial menjadi media yang lebih cepat dalam menyampaikan dan menyerap informasi.

Sejalan dengan hal ini, Muhammad Fauzi juga mengatakan bahwa adanya media sosial memberikan informasi yang lebih banyak. Kita dapat

[53] Wildan Jundullah, wawancara oleh penulis, 13 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengakses lebih banyak informasi dari media sosial. Pasalnya berbagai hal baik itu persoalan akademik maupun non akademik saat ini sudah banyak dipublikasikan di dalam media sosial. Hal tersebut juga didukung dengan ungkapan Atik salah satu mahasiswa Tarbiyah, ia memaparkan bahwa:

> "Adanya media sosial memberikan banyak kemudahan bagi saya sendiri khsususnya *WhatsApp,* karena saat ini hampir bahan kuliah yang saya butuhkan harus diakses melalui media sosial dan bahkan berbagai informasi perkuliahan saat ini juga di share lewat WA. Jadi menurut saya adanya WA sendiri sangat penting, guna memudahkan proses belajar saya tentunya".[54]

4. Memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses

Dengan media sosial setiap pengguna dapat merasakan banyak kemudahan, komunikasi berjalan lancar, cepat dan lebih mudah. Informasi yang tidak didapatkan dari kehidupan nyata dapat diperoleh dari media. Seiring perkembangannya pun media sosial telah mampu menjembatani pemanfaatan ruang publik di dunia maya. Ruang yang berjalan di dalamnya bersifat bebas dan terbuka. Selain itu, semua pengguna di ruang media sosial memiliki kesempataan yang sama, tidak adanya kelas sosial maupun kedudukan yang perlu dipertimbangkan. Masyarakat dari berbagai tingkatan strata sosial dapat berpartisipasi bersama-sama, memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat serta siapapun berhak mengeluarkan pendapat, berpartisipasi aktif maupun terlibat di dalam media sosial.

[54] Atik, wawancara oleh penulis, 07 Januari 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Bergesernya ruang publik di dunia nyata ke dalam dunia maya

Semakin mudah, fleksibel, terbuka dan bebas merupakan beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari menggunakan media sosial, baik sebagai sarana komunikasi maupun sebagai ruang diskusi *online*. Di dalam media sosial, batas-batas geografis maupun batas-batas lainya lenyap dan tergantikan. Semua pengguna dari wilayah yang berbeda dapat bertemu dan berinteraksi di media sosial, kapanpun dan dimanapun berada. Akan tetapi, terlepas dari semua kemudahan dan efisiensi yang disediakan media sosial membuat keberadaan ruang publik di dunia yang sesungguhnya akan semakin terkalahkan dan tergantikan. Pasalnya semua hal yang terjadi di era saat ini selalu melibatkan mesin digital dan semuanya serba digital.

Kondisi yang semakin dipenuhi oleh digitalisasi akan menjadikan ruang kehidupan semakin sempit dan dapat dengan mudah dikendalikan. Dunia perlahan akan mengecil menjadi sebuah dunia layar yang dibatasi oleh layar media dan jaringan internet. Pada akhirnya, mahasiswa akan semakin jauh dengan lingkungan sosial sekitar mereka, karena sibuk dengan media sosial dan *smartphone* masing-masing. Mereka terjebak dalam pencitraan di dunia virtual, baik dalam menciptakan citranya sendiri maupun dalam memandang manusia lain. Dengan demikian perlahan dunia virtual yang telah dibentuk akan menjadi ekstasi tersendiri bagi penggunanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk menggunakan media sosial

Media sosial yang semakin berkembang dengan berbagai fitur dan aplikasi yang selalu diperbaharui menjadikan mahasiswa semakin tertarik dengan media sosial. Media sosial mampu mendorong mahasiswa untuk senantiasa menggunakan media sosial dalam segala aktivitasnya. Penggunaan media sosial yang berlebihan oleh mahasiswa mengakibatkan mahasiswa akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan media sosial. Sehingga tanpa disadari lebih banyak waktu yang terbuang untuk berselancar *online* menikmati media sosial.

7. Berkurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar secara langsung

Penggunaan media sosial yang berlebihan akan mendorong mahasiswa semakin terobsesi dengan akun-akun media sosialnya. Mahasiswa akan semakin terlena dengan berbagai tampilan di ruang maya yang penuh dengan citra. Media sosial akan menjadi ekstasi tersendiri dan pada akhirnya mahasiswa akan semakin kecanduan dan bahkan sulit untuk terlepas dari media sosialnya. Pada gilirannya nanti semakin sering mahasiswa menggunakan media sosial, maka semakin sering pula dirinya akan terus berada dalam layar media. Dengan demikian, secara perlahan interaksi yang dilakukan secara langsung oleh mahasiswa akan semakin berkurang dan tatap muka yang terjadi di dalam lingkungan sekitarnya pun akan semakin berkurang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB V
# PENUTUPAN

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan, penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dengan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. a. Proses terbentuknya ruang publik virtual di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dilatarbelakangi oleh adanya perkembangan teknologi, informasi dan juga komunikasi yang semakin pesat. Hingga pada akhirnya perkembangan tersebut mendorong internet beserta media perantaranya yakni media sosial semakin berkembang dan digemari oleh berbagai kalangan termasuk mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Disamping itu, adanya tuntutan dan perkembangan zaman menjadikan media sosial sebagai salah satu alternatif penting bagi penunjang kebutuhan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Karena mahasiswa merupakan bagian dari kelompok masyarakat yang paling melek terhadap teknologi didukung dengan kebutuhannya akan media sosial, sehingga lebih memilih media sosial sebagai pendukung probablitasnya di perkuliahan.

   Selain itu, media sosial memiliki konstribusi yang besar bagi segala ativitas mahasiswa. Hampir setiap aktivitas mahasiswa ditopang oleh media sosial. Mulai dari persoalan individu sampai pada persoalan kampus, organisasi maupun berbagai kebutuhan mahasiswa lainnya. Pasalnya dengan menggunakan media sosial mahasiswa merasa kebutuhan interaksi dan komunikasi mereka dapat dilakukan dengan lebih mudah. Selain itu, mereka



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyatakan bahwa penggunaan media sosial dapat membantu memperlancar proses interaksi mereka antar mahasiswa lainnya maupun dengan lawan komunikan lainnya.

Situasi inilah yang kemudian mendorong mahasiswa untuk selalu memanfaatkan media sosial, sehingga pada akhirnya menjadi terobsesi dan media sosial menjadi ekstasi komunikasi bagi mahasiswa. Tanpa disadari dengan sendirinya mahasiswa tidak mampu terlepas dari media sosialnya, sehingga pada kondisi demikianlah tanpa disadari mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya juga turut serta mentrasformasikan ruang-ruang diskusinya maupun ruang belajarnya ke dalam media sosial. Perlahan segala bentuk ruang diskusi mereka digiring menuju media sosial. Seperti halnya grup diskusi kelas, grup angkatan, fakultas, organisasi maupun grup-grup lainnya. Konsep diskusi yang terbiasa berlangsung di dalam kelas-kelas maupun tempat-tempat tertentu secara perlahan dialihakan menjadi diskusi media sosial. Dengan demikianlah mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya akan mampu membentuk ruang publiknya di dalam media sosial.

b. Pemanfaatan media sosial sebagai ruang publik virtual bagi mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dapat dilihat dari pemanfaatan mereka dalam kegiatan sehari-hari. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya menjadikan media sosial mereka sebagai tempat diskusi, mereka membentuk grup-grup di media sosial masing-masing berdasarkan kepentingan dan kesamaan tertentu. Seperti halnya grup organisasi, grup berdasarkan hobi, minat bakat maupun berdasarkan latar belakang sosial dan daerah yang sama. Ada pula

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

grup kelas, angkatan, jurusan, fakultas sampai pada grup universitas. Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya menjadikan grup-grup tersebut sebagai tempat berkumpul bersama atau menjadikan grup tersebut sebagai ruang publik mereka di dunia virtual.

Di dalam ruang publik media sosial, mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya melakukan berbagai diskusi maupun perbincangan layaknya di ruang publik fisik mereka. Segala hal yang dianggap penting dan layak dijadikan perbincangan mereka tuangkan dalam grupnya. Mereka berdiskusi dan bertukar pikiran mengenai berbagai hal melalui berbagai pilihan kolom balas dan komentar yang tersedia di dalam media sosial.

2. Mahasiswa secara perlahan mulai mengalihkan berbagai bentuk interaksinya di dalam media sosial, meskipun tidak menutup kemungkinan masih terdapat mahasiswa yang lebih kerap interaksi langsung. Pemanfaatan media sosial yang terus-menerus dapat membawa perubahan dalam berbagai hal seperti mulai berkurangnya intensistas tatap muka dan interaksi langsung, mulai bergesernya interaksi-interaksi di dalam media sosial termasuk mulai beralihnya ruang-ruang diskusi, ruang publik fisik ke dalam ruang publik virtual. Sehingga dengan perlahan interaksi mahasiswa secara langsung akan semakin berkurang dan akan mulai menjauh dari interaksi di lingkungan sosialnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan dan penyajian data penelitian, sekiranya penulis dapat menyampaikan beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan perbaikan dikemudian hari dalam penelitian selanjutnya.

1. Bagi Mahasiswa

   Bagi mahasiswa agar lebih mampu memanfaatkan media sosial dengan baik dan bijak. Hendaknya mampu menjadikan media sosial sebagai media ruang publik virtual sebagaimana mestinya. Sehingga ruang publik di dunia virtual dapat berjalan dengan benar-benar bebas, terbuka dan mampu menjadi ladang demokratisasi yang sesungguhnya tanpa mengesampingkan realitas sosial di dalam masyarakat yang sesunggunya.

2. Bagi Pembaca

   Bagi pembaca pada umumnya dan secara keseluruhan, peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan sumbangsih bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi pembaca secara umum khususnya dalam kajian ilmu sosiologi. Karena ilmu pengetahuan terus berkembang mengikuti pergerakan zaman, maka kajian sosiologi hendaknya juga dapat diperluas dan dikembangkan. Sebagai bentuk kepedulian atas perkembangan ilmu pengetahuan dan perbaikan dalam penelitian selanjutnya, peneliti berharap mendapatkan kritik dan saran yang konstruktif demi perkembangan penelitian dikemudian hari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## DAFTAR PUSTAKA


A'la, Abdul, *et*. Al. *UINSA Emas: Menuju Word Class University*. Surabaya: UINSA Press, 2016.

Antonius, Reza A, "Ruang Publik dan Peran Para Penyair Menurut Richard Rorty," dalam *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokratis dari Polis sampai Cyberspace,* Editor F. Budi Hardiman. Yogyakarta: Kanisius, 2010.

Badri, Muhammad dan Titi Antin, *Adopsi Inovasi Media Sosial Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FDK UIN SUSKA Riau (Studi Kasus Konsentrasi Publik Relations).* Jurnal Dakwah RISALAH Vol. 26 No. 4 Desember 2015. http://ejournal.uin-suska.ac.id>article>view diakses pada 02 Desember 2018.

Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Renika Cipta, 2008.

Baudrillard, Jean, *Galaksi Simulacra.* Editor M. Imam Aziz. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta, 2001.

Buick, Joanna dan Zoran Jevtic, *Mengenal Cyberspace for Beginners.* Bandung: Mizan, 1997.

Bungin, M. Burhan, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi.* Jakarta: Prenada Media Group, 2013.

----------, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat, Edisi Pertama.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2006.

Creswell, John W, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed, Edisi Ketiga*. Yogyakarta Pustaka Pelajar, 2009.

Hadi, Astar, *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya*. Yogyakarta: LKIS, 2005.




digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hardiman, F. Budi, "Komersialisasi Ruang Publik Menurut Hannah Arendt dan Jurgen Habermas," dalam *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokratis dari Polis sampai Cyberspace,* Editor F. Budi Hardiman. Yogyakarta: Kanisius, 2010.

----------, *Demokrasi Deliberatif: Menimbang Negara Hukum dan Ruang Publik dalam Teori Diskursus Jurgen Habermas.* Yogyakarta: Kanisius, 2009.

Hidayat, Medhy Aginta, *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard.* Yoyakarta: Jalasutra, 2012.

http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial diakses pada 02 Desember 2018.

http://www.uinsby.ac.id diakses dari laman resmi UIN Sunan Ampel Surabaya pada 28 Januari 2019

Jati, Wasisto Raharjo, *Cyberspace, Internet dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia*. Jurnal Pemikiran Sosiologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta Vol. 3 No. 1 Januari 2016. http://jurnal.ugm.ac.id>jps>download diakses pada 02 Desember 2018.

Junaedi, F, *Komunikasi 2.0, Teoritisasi dan Implikasi*. Yogyakarta: ASPIKOM**,** 2011.

Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an & Tafsirnya, Edisi yang Disempurnakan, Jilid 5.* Jakarta: Widya Cahaya, 2011.

Lubis, Akhyar Yusuf, *Pemikiran Kritis Kontemporer: Dari Teori Kritis, Culture Studies, Feminisme, Postkolonial, Hingga Multikulturalisme.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.

----------, *Postmodernisme: Toeri dan Metode.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.

Melati, Sari, *Mahasiswa Pengguna Media Sosial: Studi Tentang Fungsi Media Sosial bagi Mahasiswa FISIP Universitas Riau.* Jurnal Penelitian Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau Oktober 2015. http://download.portalgaruda.org diakses pada 02 Desember 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Moleong, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.

----------, *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

Nasrullah, Rulli, *Internet dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi atas Toeri Ruang Publik Habermas.* Jurnal Komunikator Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Vol. 4 No.1 Mei 2012, Hal 33. http://jurnal.umy.ac.id>jkm>article>view diakses pada 05 Desember 2018

Nasrullah, Rulli, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi.* Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2015.

----------, *Toeri dan Riset Media Siber (Cybermedia).* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

Nugroho, Garin, *Republik Tanpa Ruang Publik*. Yogyakarta: IRE Press, 2005.

Piliang, Yasraf Amir, *Dunia Yang Dilipat.* Yogyakarta: Jalasutra, 2004.

Ritzer, George dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern.* Jakarta: Kencana, 2007.

Roikan M.A, *Forum Internet sebagai Cyber Public Space: Analisa Komparasi Kaskus, Adsense-Id dan Semprot.Com.* Jurnal Pemikiran Sosiologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta Vol. 3 No. 1 Januari 2016. http://jurnal.ugm.ac.id>jps>download diakses pada 02 Desember 2018

Salim, Agus, *Teori & Paradigma Penelitian Sosial, Edisi Kedua.* Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006.

Soehada, Moh, *Metode Penelitian Sosial Kualitatif untuk Studi Agama.* Yogyakarta: SUKA Press, 2012.

Suyanto, Bagong & Sutinah, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial.* Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2010.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

----------, *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan, Edisi Ketiga.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2005.

UIN Sunan Ampel Surabaya, *Panduan Penyelenggaraan Pendidikan Program Strata Satu Tahun 2014.* Surabaya: UINSA Press, 2015

Wibowo, A. Setyo, "Kepublikan dan Keprivatan di Dalam Polis Yunani Kuno," dalam *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokratis dari Polis sampai Cyberspace,* Editor F. Budi Hardiman. Yogyakarta: Kanisius, 2010.

Zaleski, Jeff, *Spiritualitas Cyberspace: Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Keberagamaan Kita.* Bandung: Mizan, 1999.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### A. Pedoman Wawancara

1. Apakah Anda menggunakan media sosial untuk menunjang kehidupan sehari-hari?
2. Bagaimana pendapat Anda mengenai media sosial/apa arti media sosial bagi Anda?
3. Bagaimana Anda memanfaatkan media sosial dalam kehidupan sehari-hari?
4. Bagaimana dengan intensitas penggunaan media sosial dalam setiap harinya?
5. Bagaimana Anda menggunakan dan memanfaatkan media sosial sebagai ruang kehidupan kedua atau ruang publik virtual?
6. Apakah Anda menggunakan media sosial sebagai ruang berdiskusi bersama kawan Anda?
7. Bagaimana proses berlangsungnya interaksi sosial Anda dengan lingkungan sekitar, apakah melalui media atau tatap muka, mohon dijelaskan?
8. Bagaimana pendapat Anda mengenai realitas di media sosial? Apakah lebih nyaman daripada realitas di dunia nyata ataukah sebaliknya?
9. Bagaimana menurut Anda jika terdapat kehidupan di media sosial?
10. Bagaimana dengan kondisi sosial Anda, apakah terdapat pengurangan intensitas untuk tatap muka setelah menggunakan media sosial? Jelaskan!



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Biodata Peneliti

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Siti Nur Hidayatur Robi'ah |
| NIM | : | I73215043 |
| Tempat/Tgl. Lahir | : | Tuban, 23 Nopember 1996 |
| Jenis Kelamin | : | Perempuan |
| Alamat Rumah | : | Dusun Gayu, RT 16, RW 06, Desa Wanglu Kulon, Kecamatan Senori, Kabupaten Tuban |
| Agama | : | Islam |
| Nama Ayah | : | Abdul Khoir |
| Nama Ibu | : | Siti Junairoh |
| No. Telp/HP | : | 085817885913 |
| Prodi/Semester | : | Sosiologi/ VIII |
| Riwayat Pendidikan | : | SDN 1. Wanglu Kulon<br>MTs. Hidayatus Shibyan Wanglu Kulon<br>MA. Islamiyah Sunnatunnur Senori |



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## C. Jadwal Penelitian

| No. | Kegiatan | Waktu Pelaksanaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **1** | **Persiapan** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Penyusunan Proposal Penelitian | | √ | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Revisi Proposal | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pencarian Referensi/Literatur | | | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | | | | | | | | | | | | |
| **2** | **Penelitian Lapangan** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pengumpulan Data | | | | | | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | | | | | | | | | | |
| | Pengolahan Data | | | | | | | | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | | | | | | | | |
| | Analisis Data | | | | | | | | | | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | | | | | | |
| **3** | **Penyusunan Laporan Penelitian** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Penulisan Laporan Penelitian dan Bimbingan | | | | | | | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| | Revisi Hasil Penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |