

# KONSEP DIRI PENGGUNA AKTIF JEJARING SOSIAL PATH

(Studi Deskriptif Kualitatif Terhadap Konsep Diri Siswa SMA Santo  
Bellarminus Bekasi Sebagai Pengguna Aktif Jejaring Sosial Path)

**Febry Vinnessa Putri**  
**Desideria Cempaka Wijaya Murti**  
Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Jl. Babarsari No. 6, Yogyakarta 55281  
[febryvinnessa@gmail.com](mailto:febryvinnessa@gmail.com)

## Abstrak:

Konsep diri merupakan pandangan atau penilaian kita sendiri tentang diri kita baik secara fisik, psikologis, dan sosial. Pandangan akan diri sendiri dapat diwujudkan melalui aktivitas yang kita lakukan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan Path sebagai obyek untuk diteliti, dimana jejaring sosial seperti Path memiliki peran penting dalam kegiatan berkomunikasi sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan memahami konsep diri yang ditunjukkan siswa SMA St. Bellarminus Bekasi sebagai pengguna aktif jejaring sosial Path. Penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan menggunakan metode wawancara, pengamatan selama aktivitas di sekolah, dan *media uses diaries* pada akun Path kedua belas narasumber. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah Path dijadikan *channel* untuk menunjukkan konsep diri narasumber. Narasumber memposting apa yang mereka lihat, dengarkan, tonton, dan aktivitas lainnya yang tanpa disadari turut membentuk citra diri yang mereka inginkan. Path juga dijadikan tempat untuk melampiaskan perasaan dan isi hati yang tidak bisa mereka ungkapkan di dunia nyata. Aktivitas di Path berefek pada keterbukaan diri narasumber, mengungkap *hidden area* menjadi *open area*. Selain itu, aktivitas di Path juga mendorong narasumber untuk mencoba hal baru karena postingan teman mereka seperti lagu, film, lokasi, buku, dan juga foto ataupun gambar yang mereka anggap menarik. Hal ini menunjukkan bahwa teman, keluarga, atau yang biasa disebut dengan *reference group* berperan dalam pemilihan dan penggunaan Path. Dari dua belas narasumber yang diwawancarai, hanya didapatkan tujuh tipe pengguna Path yaitu yaitu 1 tipe *the ranters*, 2 tipe *the lurkers*, 3 tipe *the dippers*, 1 tipe *the virgins*, 1 tipe *the ultras*, 3 tipe *the deniers*, dan 1 tipe *the approval seekers*. Terdapat lima tipe pengguna Path yang tidak ditemukan yaitu *the peacocks*, *the ghosts*, *the changelings*, *the quizzers*, dan *the informers*.

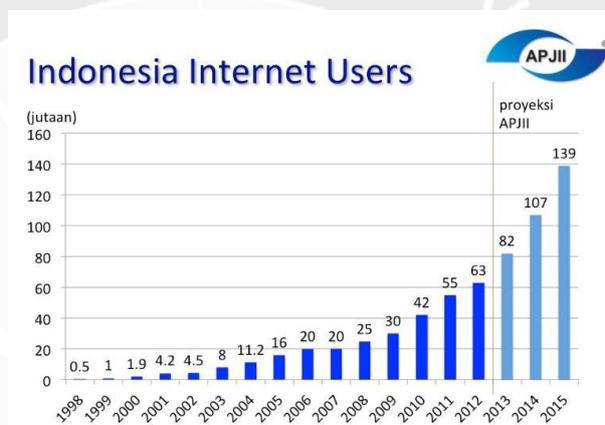
**Kata kunci: konsep diri, SMA St. Bellarminus Bekasi, Path**

## 1. Latar Belakang

Jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat dari tahun-tahun, dimulai dari tahun 2007 jumlah pengguna internet 20 juta orang, lalu meningkat menjadi 25 juta pada 2008, 30 juta pada 2009, 42 juta pada 2010, 55 juta pada 2011, hingga mencapai 63 juta tahun 2012 (Apjii.or.id, 2012).

GAMBAR 1.1

Grafik Jumlah Pengguna Internet di Indonesia



Sumber: (Apjii.or.id, 2012)

Jumlah pengguna internet pada tahun 2012 mencapai 63 juta orang dengan 95% pengguna internet mengakses jejaring sosial setiap harinya (Kominfo.go.id, 2013). Total akhir pengguna internet pada tahun 2013 sebesar 71,19 juta orang, hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 13% (Merdeka.com, 2014).

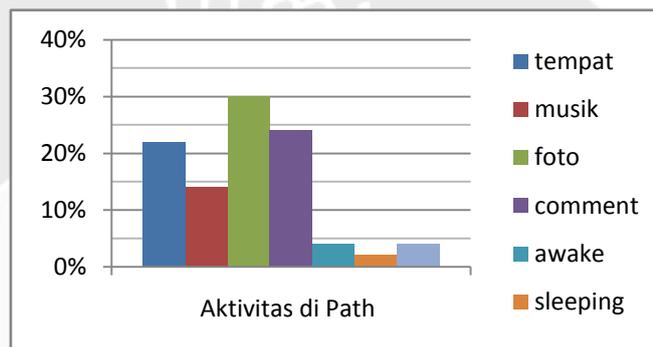
Penggunaan internet yang meningkat memacu perkembangan munculnya jejaring sosial seperti Path. Path adalah situs jejaring sosial berupa jurnal pribadi yang menekankan pada hubungan dengan orang-orang terdekat saja (Ciricara.com, 2014). Tercatat bahwa Path diunduh oleh satu juta orang setiap minggunya dan memiliki jumlah pengguna sebanyak sembilan juta orang serta berhasil menduduki jejaring sosial top di *web store* Android dan iOS (Merdeka.com, 2013).

Peneliti melakukan pra-riset untuk mengetahui pesan apa saja yang muncul di penggunaan Path. Pra-riset dilakukan dengan melakukan

observasi pada 25 pesan yang telah diposting di akun Path dua mahasiswa UAJY berusia 22 tahun. Pre-riset ini dilakukan pada tanggal 13 Mei 2013, dari jam 16.00 hingga 17.00. Hasil yang ditemukan dari dua narasumber mahasiswa berusia 22 tahun yang adalah sebagai berikut.

GAMBAR 1.4

Aktivitas Penggunaan Path Dua Mahasiswa



Hasil yang didapatkan mengenai pesan yang dipasang pada Path oleh kedua mahasiswa itu didominasi dengan memposting foto maupun gambar, baik foto mereka sendiri, gambar-gambar lucu dan berbagai hal yang menggambarkan suasana hati mereka saat itu, yakni sebanyak 30% pesan ( $n=15$ ). Kedua adalah *comment*, yaitu perkataan yang mereka tuangkan di dalam Path. Biasanya diisi dengan ungkapan hati baik curhatan, sindiran, maupun hal-hal yang menggembirakan, yakni sebanyak 24% ( $n=12$ ). Ketiga adalah tempat mereka berada, seperti mall, rumah sakit, kampus, dan lain-lain. Kafe atau restoran adalah destinasi utama yang mereka posting, yakni sebanyak 22% ( $n=11$ ).

Keempat adalah lagu yang mereka dengarkan. Kebanyakan lagu yang didengarkan adalah lagu barat yang menjadi top hits 14 % ( $n=7$ ), sedangkan yang kelima adalah film. Berdasarkan hasil penelitian mereka memposting film barat yang mereka tonton, namun tidak menutup kemungkinan juga adanya film Indonesia, yakni sebanyak 4% ( $n=2$ ). Terakhir ada *awake* dan *sleeping*, peneliti menemukan narasumber jarang memposting kapan mereka tidur dan bangun pagi. Total 50 posting, hanya 2 *posting awake* dan 1 *sleeping*. Hasil penelitian awal ini peneliti

menemukan bahwa Path unik untuk diteliti karena seseorang menunjukkan aktivitas kesehariannya di Path dan melihat bagaimana orang lain merespon keseharian yang mereka tunjukkan di dalam Path.

Berdasarkan hasil pra riset inilah peneliti tertarik untuk meneliti tentang konsep diri seseorang yang ditunjukkan di Path. Seperti yang dikutip dari Psikologi Komunikasi (Rakhmat, 1991), konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Konsep diri dibentuk karena adanya pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Pengalaman dan interaksi yang akan membentuk persepsi diri baik secara psikologis, sosial, dan fisis (Rakhmat, 1991). Pembentukan konsep diri secara bertahap terjadi dari kecil hingga dewasa.

Subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah pengguna aktif Path berusia 14-17 tahun dengan SES A dan B. Kelompok usia ini disebut sebagai masa kanak-kanak akhir yaitu antara usia 11-19 tahun. Pada kelompok usia ini terjadi maturasi biologik dan kepribadian disertai dengan gejala emosi dan fisik yang tidak menentu, dan terdapat redefinisi konsep diri (Wong, 2002). Lokasi penelitian yang ingin diteliti adalah SMA Santo Bellarminus Bekasi yang merupakan SMA swasta yang terletak di Jalan Kemangsari IV, Bekasi.

## **2. Rumusan Masalah**

Bagaimana konsep diri pengguna jejaring sosial Path khususnya di SMA Santo Bellarminus Bekasi?

## **3. Tujuan**

- a. Mengetahui konsep diri siswa/i SMA Santo Bellarminus Bekasi
- b. Memahami konsep diri siswa/i SMA Santo Bellarminus Bekasi yang ditunjukkan dalam aktivitas di jejaring sosial Path

#### 4. Kerangka Teori

Kerangka teori dimulai dari adanya komunikasi karena manusia tidak bisa lepas dari berkomunikasi, dan difokuskan pada komunikasi interpersonal karena dianggap paling berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri. Adanya *feedback* dan interaksi antarpribadi seperti orang lain dan *reference group* menjadi faktor yang mempengaruhi konsep diri. Selain karena adanya interaksi simbolik yang membentuk konsep diri, konsep akan diri sendiri memberikan motif penting terhadap perilaku yang dilakukan seorang individu di dalam kehidupannya.

Model komunikasi menurut Berlo terdiri dari *Source* (sumber), *Message* (pesan), *Channel* (saluran), dan *Receiver* (penerima) (Mulyana, 2007). *Source* atau komunikator yang dimaksud adalah pengguna aktif Path yaitu yang berusia 14-17 tahun dengan SES A dan B. *Message* atau pesan merupakan apa saja yang diposting oleh *source* di akun Path miliknya. Path menjadi *channel* antara *source* dan *receiver* dimana *receiver* merupakan *friends on Path* akun tersebut.

Peneliti menggunakan komunikasi interpersonal sebagai salah satu dasar teori karena ketika beraktivitas di dalam Path, tanpa disadari kita menjalani komunikasi interpersonal. Adanya *feedback* ketika memposting sesuatu di Path, terjadinya interaksi ketika saling berbalas *comment*, bahkan adanya *personal message* antar pengguna menjadikan aktivitas komunikasi di Path termasuk dalam komunikasi antarpribadi.

Adanya *feedback*, terjadinya interaksi di Path membuat peneliti lebih memfokuskan pada teori interaksi simbolik. Di dalam teori interaksi simbolik terdapat teori yang sesuai dengan apa yang ingin peneliti teliti. Peneliti ingin mengetahui bagaimana aktivitas dan interaksi di jejaring sosial Path yang menunjukkan konsep diri remaja berusia 14-17 tahun dengan SES A dan B. Peneliti sengaja memilih remaja kelas 12 SMA karena dianggap dapat mewakili kelompok usia remaja dan lokasi yang dipilih adalah SMA Santo Bellarminus Bekasi karena dianggap memiliki siswa dengan status ekonomi A dan B.

Dalam teori interaksi simbolik terdapat tiga tema besar yaitu pentingnya makna bagi perilaku manusia, pentingnya konsep diri, dan hubungan antara individu dan masyarakat (West & Turner, 2008). Interaksi yang terjadi antara komunikator dengan teman di Path baik teman sekelas, kakak kelas, keluarga, maupun kekasih diasumsikan dapat mengembangkan konsep diri sehingga komunikator menunjukkan bagaimana konsep dirinya di Path.

Pemahaman akan konsep diri sendiri yang terbentuk dan dikembangkan terus menerus nantinya akan mempengaruhi bagaimana komunikator berperilaku. Konsep diri mempengaruhi komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan diri yaitu *open area*, *blind area*, *hidden area*, dan *unknown area*. Namun harus diperhatikan mungkin adanya hambatan ataupun beberapa faktor lain yang membuat komunikator tidak menunjukkan konsep dirinya seperti aktivitas yang kurang di Path dan keterbukaan diri sebagai seorang pengguna Path dimana *unknown area* adalah area yang subjek sendiri tidak ketahui.

## 5. Hasil Penelitian

Peneliti mendapatkan dua belas narasumber terdiri dari siswa/i kelas 12 IPA dan IPS, dengan jumlah perempuan sebanyak 7 orang narasumber dan laki-laki sebanyak 5 narasumber dengan kisaran usia 16-17 tahun. Peneliti mendapati penggunaan Path dari yang paling sebentar sampai yang lama, pengguna paling baru yaitu SO baru seminggu menggunakan Path sedangkan terlama yaitu setahun telah dijalani oleh MP, JK, JN, dan DF. Walaupun lama penggunaan Path mereka sama yaitu selama setahun namun jumlah *moments* yang mereka miliki berbeda. MP sebanyak 408 *moments*, JK sebanyak 782 *moments*, JN sebanyak 429 *moments*, dan DF hanya 153 *moments*. *Moments* terbanyak selama setahun adalah JK dan yang paling sedikit selama setahun adalah DF dengan 153 *moments*.

Jumlah penggunaan Path selanjutnya adalah 11 bulan, 8 bulan, 7 bulan, 5 bulan, 3 bulan, bahkan 1 minggu. SO yang baru menggunakan

Path selama 1 minggu memiliki *moments* yang berselisih sedikit dengan DF yang telah menggunakan Path selama 1 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa SO jauh lebih aktif dalam menggunakan Path dalam kehidupan sehari-harinya dibandingkan dengan DF. Narasumber GM dan DC yang sama-sama sudah menggunakan Path selama 5 bulan memiliki jumlah *moments* yang hampir sama yaitu 191 dan 190 *moments*.

Narasumber yang memiliki jumlah *moments* paling sedikit adalah KK dengan 42 *moments* selama 3 bulan, sedangkan GA yang sama lama penggunaannya yaitu 3 bulan sudah mencapai 157 *moments*. Jumlah *moments* di Path ditentukan oleh aktif atau tidaknya seseorang di Path dalam memposting sesuatu, dan salah satu alasan mereka kurang aktif atau bahkan tidak aktif di Path dikarenakan mereka menganggap bahwa Path bukanlah jejaring atau media sosial yang primer dibandingkan media sosial lain seperti Twitter dan Instagram.

Peneliti mengamati selama proses wawancara dan observasi, narasumber memiliki dua tipe yaitu ada yang lebih terbuka dalam menjawab pertanyaan dan ada pula yang menjawab dengan tertutup dan malu-malu. Narasumber yang lugas dan cenderung menjawab pertanyaan yang peneliti sampaikan dengan lebih terbuka terutama mengenai konsep diri biasanya menilai diri mereka dengan lebih positif dibanding yang menjawab malu-malu dan tertutup.

Hasil pengamatan selama berada di sekolah menunjukkan bahwa yang menjawab pertanyaan dengan lebih terbuka tergabung dalam kelompok yang lebih aktif di sekolahnya dibandingkan dengan yang menjawab dengan malu-malu. MP, YN, MS, KK, dan YK termasuk dalam kelompok yang menjawab pertanyaan mengenai konsep diri mereka dengan malu-malu dan tertutup. SO, JK, GM, JN, DF, DC, dan GA termasuk dalam narasumber yang dapat menjawab dengan lugas dan terbuka mengenai apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka. Jika pada narasumber yang pemalu, pendiam dan agak tertutup Path dijadikan sarana untuk melampiaskan apa yang ada di dalam hati dan diri mereka sedangkan pada

narasumber dengan karakter terbuka, Path dijadikan sebagai sarana untuk membentuk dan menunjukkan karakter eksis dan *update*.

Peneliti mendapatkan pula bahwa beberapa pengguna merasa terpersuasi setelah menggunakan Path. Mereka terpersuasi karena beberapa hal seperti lagu, tempat makan, tempat jalan-jalan, dan film. aktivitas mereka di Path sebagai komunikasi membuat mereka terpersuasi dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator yaitu teman-teman mereka di Path. Pemilihan dan penggunaan Path dipengaruhi oleh adanya *reference group*, yaitu kelompok yang secara emosional mengikat dan mendukung terbentuknya konsep diri. Contoh dari *reference group* adalah kelompok teman sekolah, teman main, teman gereja, teman les, dan keluarga.

Peneliti juga melakukan penelitian tentang tipe pengguna Path dengan mewawancarai secara langsung dengan menjelaskan kedua belas tipe yang terdapat di Path maupun melihat *moments* mereka. Hasil yang didapatkan terdapat 1 tipe *the ranters*, 2 tipe *the lurkers*, 3 tipe *the dippers*, 1 tipe *the virgins*, 1 tipe *the ultras*, 3 tipe *the deniers*, dan 1 tipe *the approval seekers*. *The Ultras*, memiliki jejaring sosial di seluruh *gadget* yang dimiliki, memantaunya setiap hari, bahkan terlalu aktif dan terkadang mengganggu pengguna lain. *The Deniers*, tidak menganggap jejaring sosial adalah sesuatu yang penting namun merasa cemas jika sulit mengakses jejaring sosial. *The Dippers*, seseorang yang memiliki akun jejaring sosial di *gadget* nya, namun jarang digunakan. *The Virgins*, seseorang yang baru saja aktif bergabung ke dunia jejaring sosial. *The Lurkers*, sangat aktif memantau status atau *posting* milik orang lain namun sangat jarang *update* status di akunnya sendiri. *The Ranters*, seseorang yang sangat aktif, terbuka dan supel di jejaring sosial namun sangat pendiam di dunia nyata dan *the Approval Seekers*, selalu memantau posting yang baru di *update* oleh dirinya sampai ada seseorang yang merespon.

## 6. Pembahasan

Path sebagai *channel* bagi narasumber untuk menunjukkan konsep diri termasuk dalam yang dijelaskan oleh Berlo (dalam Mulyana, 2007) bahwa *channel* berhubungan dengan panca indera yaitu melihat, mendengar, menyentuh, membaui, dan mencicipi. Path menjadi tempat bagi narasumber untuk menyampaikan apa yang ia dengar, lihat, rasakan, abadikan dan juga menjadi sarana untuk menunjukkan konsep dirinya. Selain sebagai *channel* untuk mengkomunikasikan apa yang mereka rasakan, Path juga dijadikan sebagai ajang untuk menunjukkan bakat dan kesukaan narasumber seperti YK yang memiliki bakat menggambar, MP yang ingin menjadi model, dan GM yang suka menonton film.

Menurut Richard L. Weaver II (1993) (dalam Budyatna & Ganiem, 2011), terdapat delapan karakteristik dalam komunikasi interpersonal yaitu, melibatkan paling sedikit dua orang, adanya umpan balik atau *feedback*., tidak harus tatap muka bagi komunikasi interpersonal yang sudah terbentuk, tidak harus bertujuan, komunikasi interpersonal yang terjadi tidak harus selalu disengaja atau dengan kesadaran, menghasilkan beberapa pengaruh atau *effect*, komunikasi interpersonal yang dianggap benar adalah komunikasi yang pesannya harus menghasilkan efek atau pengaruh bagi penerimanya biarpun tidak langsung terjadi.

Komunikasi interpersonal juga tidak harus melibatkan kata-kata yaitu dengan menggunakan komunikasi nonverbal dan dipengaruhi oleh konteks.. Konteks meliputi jasmaniah seperti lokasi dan kondisi lingkungan, sosial yaitu bentuk hubungan yang mungkin sudah ada di antara para partisipan, historis merupakan latar belakang yang diperoleh melalui peristiwa sebelumnya antara para partisipan, psikologis meliputi suasana hati dan perasaan dimana setiap orang membawakannya kepada pertemuan antarpribadi, dan dipengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*, yaitu setiap rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam proses pembuatan pesan. Kegaduhan dapat bersifat eksternal, internal, maupun semantik. Komunikasi yang terjadi di Path antara narasumber dan teman

mereka di Path memiliki karakteristik yang termasuk dalam komunikasi interpersonal seperti yang sudah dijelaskan di atas. Komunikasi di Path melibatkan paling sedikit dua orang dengan gabungan dari kelompok-kelompok seperti teman SMP, teman SMA, keluarga, teman gereja, dan teman main. Umpan balik atau *feedback* yang terjadi di Path dapat terjadi langsung maupun tidak langsung. Ketika kita memposting aktivitas di Path, ada teman yang akan langsung merespon dengan memberikan *emotions* dan *comment*, namun ada juga yang setelah beberapa saat baru mereka merespon, hal ini dikarenakan komunikasi di Path dilakukan tanpa bertatap muka langsung namun melalui *gadget* yang dimiliki oleh pengguna Path.

Komunikasi yang dilakukan di Path tidak harus disengaja, karena narasumber mengakui juga bahwa mereka tidak memiliki tujuan menggunakan Path selain ikut-ikutan teman dan memposting sesuatu terkadang tanpa tujuan, hanya agar Path mereka tidak sepi. Ketika ditanya mengapa ia memposting di Path, YN mengaku, “Biar Path nya engga sepi, jadi ada aktivitasnya gitu”. Jadi YN melakukan komunikasi interpersonal di Path tanpa memiliki tujuan khusus ataupun sengaja berkomunikasi dengan komunikasi di Path.

Komunikasi interpersonal di Path menghasilkan pengaruh bagi narasumber, salah satunya adalah terpersuasi untuk mencoba hal baru. Terlihat bagaimana komunikasi interpersonal yang narasumber lakukan di Path membuatnya terpersuasi untuk mencoba hal baru. Path dijadikan tempat referensi bagi narasumber untuk mendengarkan lagu, menonton film, membaca buku, bahkan mengetahui lokasi yang sebelumnya belum pernah mereka ketahui. Path menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal, contoh komunikasi verbal yang dilakukan adalah dengan menggunakan kata-kata di *comment* maupun *quote*, sedangkan komunikasi nonverbal dapat berupa *emotions* seperti *love*, *gasp*, *laugh*, dan *sad* untuk menunjukkan kepada yang memposting apa yang kita turut rasakan ketika mereka memposting dan juga gambar yang menunjukkan apa yang ingin kita sampaikan. Pengaruh kekaduan pada komunikasi di Path dapat terjadi

karena gangguan secara eksternal dan internal, eksternal dapat berupa susah sinyal pada saat ingin memposting ataupun membalas *feedback* di Path dan internal dapat berupa pikiran menimbang apakah benar mau memposting ataukah tidak perlu.

Di dalam konsep diri terdapat dua komponen yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif dalam psikologi sosial disebut dengan citra diri (*self image*) sedangkan komponen afektif merupakan harga diri (*self esteem*). Menurut William D. Brooks dan Philip Emmert, komponen kognitif dan afektif berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal (Rakhmat, 1991, hal.99-100). Citra diri yang dibentuk oleh narasumber melalui Path terlihat pada narasumber GM dan JK. Mereka sengaja memposting di Path untuk membentuk citra diri eksis dan *update* di depan teman-teman Path.

Komponen kognitif yaitu citra diri berpengaruh pada komunikasi interpersonal yang dialami oleh narasumber dimana anggapan orang lain tentang diri mereka menentukan bagaimana narasumber harus bersikap dan merespon setiap proses komunikasi yang dilakukan dengan partisipan. Misal citra diri GM dan JK adalah seseorang yang eksis dan *update*, maka dalam kehidupan kesehariannya GM dan JK harus dapat bertanggungjawab pada citra yang telah terbentuk pada dirinya dengan menunjukkan citra eksis dan *update* pada saat bersosialisasi dengan teman-teman baik di kehidupan nyata maupun di Path.

Konsep diri dipengaruhi oleh dua faktor yaitu orang lain dan kelompok rujukan (*reference group*). Tidak semua orang lain mempunyai pengaruh yang sama terhadap diri kita. Ada yang paling berpengaruh, yaitu orang-orang yang paling dekat dengan kita. George Herbert Mead menyebut mereka *significant others* atau orang lain yang sangat penting meliputi semua orang yang mempengaruhi perilaku, pikiran, dan perasaan kita. Richard Dewey, W. J. Humber (dalam Rakhmat, 1991) menamainya *affective others* yaitu orang lain yang memiliki ikatan emosional dengan kita. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan *significant others*

mendorong pemilihan dan penggunaan Path. Kedua belas narasumber mengaku bahwa mereka terpengaruh oleh *significant others* atau orang yang paling dekat dan berpengaruh dalam hidup kita untuk membuat akun Path. Narasumber mengaku bahwa mereka hanya sekadar ikut-ikutan orang terdekat mereka yang telah terlebih dahulu membuat Path.

Kelompok rujukan (*reference group*) mempengaruhi konsep diri karena setiap kelompok mempunyai norma-norma tertentu, adapula yang secara emosional mengikat kita dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri kita. Orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya (Rakhmat, 2001). *Reference group* yang dimiliki oleh tiap narasumber berbeda, namun kelompok rujukan yang paling utama mendorong mereka untuk membuat akun Path adalah teman sekolah. Kelompok rujukan yang mengikat narasumber secara emosional dan berpengaruh terhadap konsep diri mereka adalah kelompok teman sekolah, kelompok teman gereja, kelompok teman les, teman band, dan keluarga. Kelompok rujukan juga berperan dalam aktivitas narasumber di Path, contohnya adalah pada saat mereka sedang bersama-sama beraktivitas maka narasumber akan memposting aktivitas tersebut di Path.

Konsep diri memiliki pengaruh terhadap komunikasi interpersonal yaitu membuka diri. Hubungan antara konsep diri dan keterbukaan diri dijelaskan dengan Johari Window (Rakhmat, 2001). Johari Window dibagi menjadi empat ruang yang berkaitan dengan tingkat keterbukaan dan tingkat kesadaran tentang diri kita. Keempat ruang atau yang disebut dengan jendela terbagi menjadi terbuka (*open*), buta (*blind*), tersembunyi (*hidden*), dan tidak diketahui (*unknown*) (Rakhmat, 2001).

Daerah terbuka (*open area*) meliputi perilaku dan motivasi yang kita ketahui dan juga diketahui oleh orang lain. Daerah tersembunyi (*hidden area*) adalah perasaan dan perilaku yang kita ketahui namun orang lain tidak mengetahuinya. Sedangkan daerah buta (*blind area*) merupakan area dimana kita tidak mengetahui atau tidak menyadarinya namun orang lain

mengetahuinya. Terakhir adalah daerah yang tidak dikenal (*unknown area*). *Unknown area* merupakan ruang di dalam diri kita baik kita sendiri maupun orang lain tidak mengetahuinya (Rakhmat, 2001).

Peneliti menemukan bahwa narasumber menunjukkan perilaku dan motivasi di Path pada *open area* dan *hidden area*. *Open area* dimana mereka menunjukkan apa yang orang lain sudah tahu dan mereka juga mengetahuinya seperti SO yang menunjukkan di Path bahwa ia hobi menonton film dengan *genre* horor, *action* dan suka mendengarkan lagu yang berirama cepat. Selain itu ia juga mengaku bahwa *hidden area* dalam dirinya sekarang ia tunjukkan dan berubah menjadi *open area*. SO mengaku bahwa tadinya teman-temannya tidak mengetahui kebiasaan SO yang menyukai *quotes-quotes* yang agak nyeleneh dan nyentrik, ia juga suka mendengarkan lagu-lagu yang jarang didengarkan. SO membuka *hidden area* dalam dirinya menjadi *open area* karena aktivitasnya di Path. Aktivitas komunikasi interpersonal di Path berperan dalam keterbukaan diri SO, dimana SO pada akhirnya menunjukkan bagaimana ia menyukai hal-hal yang tadinya teman-temannya tidak tahu.

## **7. Kesimpulan**

Penelitian mengenai Konsep Diri Pengguna Aktif Jejaring Sosial Path dengan dua belas narasumber yang peneliti lakukan di SMA St. Bellarminus Bekasi bertujuan untuk mengetahui konsep diri yang ditunjukkan oleh pengguna Path dan memahami konsep diri yang narasumber tunjukkan.

Peneliti mendapatkan bahwa konsep diri narasumber terbagi menjadi dua kelompok. Pertama adalah kelompok yang pada saat wawancara menjawab pertanyaan dengan tertutup dan malu-malu cenderung menyebutkan konsep diri mereka sebagai orang yang pendiam, pemalu, dan kurang percaya diri. Namun berdasarkan hasil pengamatan di Path, konsep diri yang berbeda terlihat pada saat narasumber beraktivitas di Path karena

mereka menjadikan Path sebagai *channel* untuk menunjukkan *hidden area* dalam diri narasumber.

Kedua, kelompok narasumber yang menjawab pertanyaan peneliti dengan terbuka dan lugas cenderung memandang diri mereka dengan lebih positif seperti ramah, ceria, dan pemberani serta membuktikan bahwa apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sesuai dengan kehidupan nyata sehari-hari dan di Path. Peneliti juga menemukan bahwa Path turut berperan dalam pengembangan konsep diri narasumber dimana mereka sengaja memposting atau beraktivitas di Path untuk membentuk suatu citra diri seperti yang dilakukan narasumber GM, sengaja memposting film dan lagu baru agar dianggap eksis dan *update*, serta JK yang memilih-milih lokasi yang diposting agar terlihat lebih *high class*.

Peneliti telah menjawab rumusan masalah yakni mengenai bagaimana konsep diri pengguna aplikasi Path khususnya di SMA St. Bellarminus Bekasi. Hasil yang didapatkan bahwa konsep diri pengguna Path di SMA St. Bellarminus Bekasi ditunjukkan dengan menjadikan Path sebagai *channel* untuk menunjukkan konsep diri. Narasumber menjadikan Path sebagai *channel* untuk menunjukkan apa yang sedang mereka rasakan, lihat, dan dengarkan serta membentuk citra diri yang mereka inginkan.

Narasumber memiliki ketertarikan untuk mencoba hal baru karena adanya komunikasi interpersonal yang terjadi di Path. Ketertarikan pada hal baru terjadi karena apa yang mereka lihat di *timeline* Path seperti lagu, film, lokasi, buku, dan foto atau gambar yang diposting menarik perhatian. *Reference group* yaitu kelompok-kelompok yang terdekat dan berpengaruh secara emosional terhadap pembentukan konsep diri mendorong pemilihan dan penggunaan Path. *Reference group* dapat berupa teman sekolah, teman main, teman gereja, teman les, teman band, dan juga keluarga.

Terakhir adalah karakteristik dua belas narasumber pengguna Path di SMA St. Bellarminus Bekasi termasuk dalam tujuh tipe pengguna Path yaitu 1 tipe *the ranters*, 2 tipe *the lurkers*, 3 tipe *the dippers*, 1 tipe *the virgins*, 1 tipe *the ultras*, 3 tipe *the deniers*, dan 1 tipe *the approval seekers*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apjii.or.id.* (2012, Desember 12). Retrieved Maret 30, 2014, from Apjii.or.id:  
<http://www.apjii.or.id/v2/index.php/read/page/halaman-data/9/statistik.html#>
- Ciricara.com.* (2014, Maret 11). Retrieved Maret 18, 2014, from Ciricara.com:  
[www.ciricara.com/Path](http://www.ciricara.com/Path), Media Sosial yang Semakin Digemari di Indonesia
- Kominfo.go.id.* (2013, November 7). Retrieved Maret 30, 2014, from  
Kominfo.go.id:  
[http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker#.UzUeBKVxAd](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker#.UzUeBKVxAd)
- Merdeka.com.* (2013, April 28). Retrieved Maret 29, 2014, from Merdeka.com:  
<http://www.merdeka.com/teknologi/pengguna-path-bertambah-1-juta-orang-tiap-minggunya.html>
- Merdeka.com.* (2014, Januari 15). Retrieved September 04, 2014, from  
Merdeka.com: <http://www.merdeka.com/teknologi/jumlah-pengguna-internet-indonesia-capai-7119-juta-pada-2013.html>
- Rakhmat, J. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Wong, D. L. (2002). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong Vol. 1*. Jakarta: EGC.