

Makna Penggunaan Jejaring Sosial Path Bagi Mahasiswa Unesa

Merinda Novitasari

Program Studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
Merinda.novitasari@gmail.com

Pambudi Handoyo

Program Studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
Pam_pam2013@yahoo.co.id

Abstrak

Path merupakan jejaring sosial baru yang mulai banyak digemari oleh mahasiswa. Jejaring sosial ini menyuguhkan berbagai macam fitur yang berbeda dari jejaring sosial lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berbagai macam pemaknaan terhadap penggunaan jejaring sosial *Path*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Fenomenologi dimana Alfred Schutz mengklasifikasikan “*because of motive*” dan “*in order to motive*” sebagai tindakan yang dilakukan mempunyai makna yang berbeda dengan tujuan yang berbeda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, *in depth interview* dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di Unesa dengan subyek penelitian mahasiswa pengguna aktif jejaring sosial *Path*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui terdapat 5 pemaknaan dalam penggunaan jejaring sosial *Path*. Pertama, makna eksistensi diri dari berbagai kegiatan yang diunggah ke dalam jejaring sosial *Path*. Kedua, makna aktualisasi diri yang berorientasi kepada tujuan yang hendak dicapai. Ketiga, makna informasi dari berbagai aktivitas yang diunggah ke dalam jejaring sosial *Path* mampu memberikan informasi terhadap pengguna lainnya. Keempat, makna hiburan yang didapatkan dari aktivitas mengunggah berbagai macam gambar lucu serta kata-kata motivasi dan yang terakhir kelima, makna komunikasi dan menjalin silaturahmi melalui berbagai komentar dengan sesama pengguna jejaring sosial *Path*.

Kata Kunci : Path, Mahasiswa, Makna

Abstract

Path is one of so many fabulous social media which is devoted by so many university students. This social media gives numerous features which made *path* become different by other social media. This study aimed to know the meanings the use of social media *Path* in various way. The theory used in this research is phenomenology theory which classified by Alfred Schutz “*because of motive*” and “*in order to motive*” as an action that has been done have difference in meaning and goal. The researcher use qualitative method with phenomenology approach. Data collection method is using observation, in depth interview and documentation. The research is take place in Unesa and the subject of the research is Unesa college students which is an active user of social media *Path*. This research is using Qualitative method with phenomenology approach. The subject of this research were the active user of social media *Path* in Unesa and the sample taken by using snowball sampling. The data collection method by using primary and secondary technique. Primary data collection technique by using 2 ways, online observation and in depth interview. Secondary data is taken by documentation. Based on the result of the study found there was 5 meaning in using social media *Path*. First, meaning of the existence of self from various activity uploaded into social media *Path*. Second, meaning of self-actualization oriented to the goal aimed. Third, the meaning of giving information around another user. Fourth, the meaning of the entertainment obtained by uploading various funny pictures, motivation word. Fifth, the meaning of communication and establish a relationship through various comments around social media *Path* user.

Keyword : Path, University Student, Meaning

*) Terima kasih kepada Pambudi Handoyo selaku mitra bestari yang telah mereview dan memberi masukan berharga terhadap naskah ini.

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi tidak terlepas dengan adanya kemajuan dalam bidang komunikasi dan teknologi. Kemajuan komunikasi dan teknologi mampu mengubah masyarakat lokal menjadi masyarakat dunia global yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi serta teknologi yang begitu cepat dan besar yang sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan (Bungin, 2009:163). Tentunya perkembangan tersebut tidak terlepas dari berkembangnya situs internet yang membuat dunia seakan dalam genggaman tangan. Dalam perkembangan dunia internet yang sangat signifikan ini, pengguna internet seakan dimanjakan dalam berkomunikasi. Erhans dan Astrid (2010:7) menyebutkan bahwa Internet atau *International Networking* merupakan hubungan dari dua komputer bahkan lebih yang akan membentuk suatu jaringan dan dapat saling bertukar informasi oleh setiap penggunanya.

Internet membawa perubahan yang cukup signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Salah satu perubahan nyata yaitu internet semakin membuat jarak tidak terasa lagi. Membuat segalanya menjadi semakin mudah dalam mengekspresikan keinginannya melalui internet. Menurut Idi Subandy Ibrahim (2007:37) media internet memiliki *power* yang cukup kuat dalam masyarakat karena mampu memobilisasi persepsi masyarakat. Internet juga menjadi sebuah dunia baru serta terbentuk melalui jaringan global yang memungkinkan manusia saling berhubungan menebus ruang dan waktu yang tidak terbatas.

Untuk menarik simpati khalayak umum, internet menyajikan berbagai inovasi-inovasi baru mengikuti perkembangan zaman. Seperti halnya munculnya berbagai jenis media sosial di dalam situs internet yang memungkinkan masyarakat untuk menggunakannya tanpa batasan ruang dan waktu. Semakin banyak konten yang terdapat pada media sosial, semakin banyak pula peluang media sosial diminati oleh masyarakat. Fenomena kemunculan berbagai situs media sosial pada internet telah menjadi suatu hal yang sangat menarik.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia (<http://inioke.com>) mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia saat ini telah mencapai 63 juta orang telah menggunakan internet, 95% hanya digunakan untuk mengakses jejaring sosial. Internet telah menjadi media sosial untuk mengakses jejaring sosial. Media sosial disajikan dengan berbagai fitur aplikasi yang dibutuhkan. Media sosial telah memiliki andil besar dalam memberikan kemudahan bagi manusia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (<http://log.viva.co.id>). Terlebih lagi aplikasi tersebut mampu didapatkan secara mudah dalam *smarthphone* pribadi para penggunanya.

Media sosial mampu membuat kita bertukar informasi secara mudah dan cepat.

Media sosial mulai muncul sekitar tahun 1997. Diawali dengan *Sixdegrees.com* kemudian mulai bermunculan jejaring sosial lainnya seperti *lunarstorm*, *live journal*, *cyword*, *Flickr* (berbagi foto), *Youtube* (berbagi video), *Myspase*, *Friendster* serta *Facebook*. Beberapa tahun kemudian pada tahun 2009 muncullah *Twitter* yang kemudian banyak digandrungi oleh masyarakat (<http://old.tahukahkamu.com>). Dimana setiap aplikasi yang terdapat pada jejaring sosial memiliki kelebihan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, hampir seluruh aplikasi jejaring sosial berusaha mencari titik kesempurnaan masing-masing. Berbagai kelebihan pada setiap aplikasi dipercaya mampu menarik minat para khalayak.

Jejaring sosial *Path* merupakan jejaring sosial dimana para pengguna dapat mengakses berbagai fitur aplikasi seperti fitur berbagi momen, fitur mengunggah foto dan video, fitur mengunggah lokasi, fitur berbagi musik, film dan buku, fitur tidur, fitur belanja, fitur mengirim pesan pada orang lain serta fitur berbagi komentar dengan sesama pengguna *Path* yang sebagian besar adalah remaja dan mahasiswa. Pada tahun 2013 *Path* banyak digandrungi oleh anak muda. *CEO dan Co-founder Path* Dave Morin, mengatakan angka pengguna aktif *Path* di Indonesia menjadi yang terbesar di dunia dengan jumlah mencapai 4 juta pengguna (<http://teknoliputan6.com>).

Jejaring sosial digunakan para remaja untuk berlomba-lomba menjadikan identitas dirinya sebagai remaja yang "*up to date*" dengan cara menjadi pengguna aktif sosial media dengan *check in place* di tempat-tempat yang *high class*, foto-foto bersama teman-teman, *genre music*, film dan buku yang sedang populer (<http://komunikasi.us>). Penggunaan jejaring sosial *Path* telah menjadi sebuah rutinitas mahasiswa pada saat ini. Melalui jejaring sosial tersebut mahasiswa mampu berbagi mengenai segala aktivitas yang diunggahnya. Menurut Burhan Bungin (2009:166) fungsi *cyber space* telah mengembangkan dan mengacu pada pertukaran makna di dalam penggunaan media sosial. Kontak-kontak sosial yang terjadi di antara anggota masyarakat maya memiliki makna yang luas di dalam komunikasi mereka sehingga saling membangun makna dalam dunia intersubjektif mereka.

Peneliti mencoba mengidentifikasi makna penggunaan jejaring sosial *Path* melalui kacamata teori Alfred Schutz "*because of motive* dan *in order to motive*". Di dalam hubungan *in order to* motif keberadaannya merupakan sebuah harapan atau tujuan seseorang dalam melakukan tindakan tersebut, tetapi

because of motif sejatinya merupakan faktor-faktor apa saja yang mendasari tindakan tersebut.

Penelitian ini menarik untuk diteliti karena peneliti menduga ada berbagai macam pemaknaan terhadap setiap aktivitas yang telah dilakukan dalam jejaring sosial *Path*. Pemaknaan setiap individu selalu berbeda sehingga aktivitas yang dilakukan seseorang dalam jejaring sosial *Path* pun tidak sama. Disinilah keunikan dalam penelitian ini yaitu perbedaan pemaknaan setiap individu yang membuat penelitian ini menjadi lebih menarik.

Tujuan penelitian ini yakni untuk memahami makna penggunaan jejaring sosial *Path* bagi mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta memberikan informasi mengenai makna penggunaan jejaring sosial *Path* bagi mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian diskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi yang menjadi acuan dalam penelitian ini yakni fenomenologi dari Alfred Schutz. Secara singkat Alfred Schutz mengatakan bahwa interaksi sosial terjadi dan berlangsung melalui penafsiran dan pemahaman makna tindakan oleh individu (Sobur, 2013: 55).

Peneliti mengambil lokasi penelitian di Unesa. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Februari hingga April. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa pengguna aktif jejaring sosial *Path* di Unesa. Dalam pencarian subyek penelitian menggunakan sistem *snowball sampling*. *Snowball sampling* dapat diumpamakan seperti bola salju yang terus menggelinding dan menjadi semakin besar. *Snowball Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang awalnya jumlahnya sedikit lama-lama akan menjadi besar (Sugiono, 2012: 54). Pengumpulan data primer dilakukan dengan 2 cara yaitu menggunakan teknik observasi serta interview yang lebih mendalam atau *in-depth interview* dengan pengguna aktif jejaring sosial *Path*. Analisis data yang digunakan untuk menjelaskan tentang permasalahan diatas, menggunakan teknik analisis data deskriptif yang dimulai dari mengkaji data yang sebelumnya diperoleh dari informan berupa data mentah. Data mentah tersebut kemudian diolah menjadi lebih sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis ingin membahas mengenai fenomena makna penggunaan jejaring sosial *Path* berdasarkan temuan data yang didapatkan. Pada saat ini banyak mahasiswa Unesa aktif dalam penggunaan jejaring sosial *Path*. Dari realitas

yang ada penggunaan jejaring sosial *Path* tidak luput dari hubungan intersubjektifitas diri dan lingkungan. Apabila di lihat lebih dalam lagi sesuai dengan klasifikasi Alfred Schutz mengenai *Because Of Motive* dan *In Order to Motive* dapat dijelaskan bahwa tindakan yang mereka lakukan mempunyai makna yang berbeda dengan tujuan yang berbeda pula. Ketika seseorang menggunakan jejaring sosial maka pengguna akan melahirkan berbagai macam pemaknaan.

Makna Penggunaan Jejaring Sosial Path

Temuan data dalam penelitian ini pun memperkuat bahwa ketika seseorang menggunakan jejaring sosial *Path* itu mempunyai berbagai makna lebih dari apa yang terlihat dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Sesuai dengan teori yang digunakan, yaitu teori fenomenologi Alfred Schutz mengenai "*because of motive* dan *in order to motive*" peneliti mengklasifikasikan seperti berikut :

BECAUSE OF MOTIVE

Trend

Fenomena mahasiswa menggunakan jejaring sosial *Path* disebabkan jejaring sosial *Path* menjadi jejaring sosial yang sangat digemari banyak kalangan. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan masyarakat umum terhadap jejaring sosial *Path* yang menyebabkan jejaring sosial *Path* mampu menduduki peringkat ke 3. Menariknya, justru para mahasiswa menggunakannya atas dasar "*trend*" dikalangan mereka. Terutama bagi mahasiswa yang selalu ingin terlihat eksis dalam jejaring sosial. *Trend* jejaring sosial menjadi salah satu acuan mahasiswa untuk mengikuti perkembangan zaman.

Bagi mahasiswa *Path* merupakan sebuah jejaring sosial yang dirancang sedemikian rupa dengan berbagai kelebihan yang dimiliki. *Path* mampu membawa para pengguna merasa lebih dekat dengan siapa saja. *Path* juga memberikan ruang gerak yang bebas untuk para pengguna sehingga *Path* menjadi jejaring sosial yang nyaman digunakan. Dari kenyamanan tersebut membuat banyak orang berbondong-bondong menggunakan jejaring sosial *Path*, begitu pula dengan mahasiswa.

Ketertarikan mahasiswa dalam penggunaan jejaring sosial *Path* tidak terlepas berbagai alasan yang telah dipaparkan. Semakin jejaring sosial tersebut banyak digunakan oleh mahasiswa, semakin besar pula kesempatan jejaring sosial tersebut menjadi jejaring sosial yang tidak terlepas dari kehidupan mahasiswa. Ketika jejaring sosial *Path* banyak digunakan atau menjadi *trend* dikalangan masyarakat membuat mahasiswa mempunyai keyakinan akan mendapatkan respon yang cepat disebabkan banyaknya yang menggunakan jejaring sosial *Path*. Inilah yang menjadi

salah satu alasan mahasiswa menggunakan jejaring sosial *Path*.

Ikut-Ikutan Teman

Lingkungan sekitar kita berada merupakan sebuah arena interaksi sosial antar sesama. Seperti pernyataan Alfred Schutz bahwa dunia intersubjektif merupakan perpaduan dua konsep yaitu konsep sosial dan tindakan sosial. Dimana konsep sosial merupakan sebuah kehidupan sehari-hari dimana seseorang secara alamiah akan berinteraksi dengan banyak orang. Dari sebuah interaksi tersebut setiap orang akan memiliki konsep akan tindakan tersebut. Jika seseorang berada dalam lingkungan kota yang sangat erat dengan modernisasi, sebagian besar orang-orang didalamnya secara cepat dapat terpengaruh lingkungan mereka (pertemanan).

Teman membawa pengaruh besar dalam penggunaan jejaring sosial *Path*. Walaupun tidak secara terang-terangan mengajak menggunakan *Path*, apabila terus dibicarakan dan digunakan disekitar mereka mau tidak mau mahasiswa mulai terpengaruh juga.

Dinilai Menjadi Jejaring Sosial yang Elit

Jejaring sosial *Path* dianggap jejaring sosial yang dinilai elit karena dapat diakses dan digunakan oleh orang-orang yang memiliki *smarthphone* yang berbasis ios atau android saja. Dapat dilihat bawasannya *smarthphone* bukanlah barang biasa. *Smarthphone* telah menjadi sebuah barang mewah. Disinilah letak *ke-elitan* yang dimaksudkan. Selain itu juga terdapat fakta-fakta bahwa sebagian orang yang menggunakan jejaring sosial *Path* merupakan orang elit, terbukti dari foto-foto barang *branded* serta tempat-tempat yang *highclass*. Sebagian besar mahasiswa menunjukkan kemewahan seperti barang-barang mewah dan tempat makan mewah.

Berangkat dari jejaring sosial *Path* yang dinilai menjadi jejaring yang elit membuat mahasiswa tidak akan merasakan canggung apabila mereka ingin mengunggah berbagai jenis barang-barang *branded* miliknya atau hanya sekedar mengunggah *check in location* di tempat-tempat mewah.

Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang dimiliki oleh mahasiswa membuatnya mengunggah jejaring sosial *Path*. Rasa ingin tahu tersebut berlatar belakang aplikasi jejaring sosial *Path* dalam *appstore* yang dimilikinya mendapatkan banyak bintang. Arti bintang dalam jejaring sosial tersebut dapat dimaknai sebagai bentuk apresiasi pengguna atas aplikasi tersebut. Dari sinilah rasa ingin tahu terhadap jejaring sosial *Path*. Bagimanakah jejaring sosial *Path* dan seperti apakah jejaring sosial *Path*. Itulah yang menjadi salah satu alasan mahasiswa dalam menggunakan jejaring sosial *Path*.

Kegemaran mahasiswa yang selalu ingin menjelajahi berbagai macam jejaring sosial menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa. Berawal dari rasa ingin tahu terhadap jejaring sosial *Path* pada akhirnya jejaring sosial *Path* menjadi jejaring sosial yang sering digunakan.

Jejaring sosial terlengkap dan berbeda dari jejaring sosial lainnya

Path merupakan jejaring sosial yang menyuguhkan berbagai macam fitur yang lebih lengkap. Fitur pada jejaring sosial *Path* mencakup beberapa fitur jejaring sosial lainnya, sehingga *Path* memiliki kelebihan dari jejaring sosial lainnya. Sistem yang diusung oleh jejaring sosial *Path* juga memberikan fitur yang tak kalah hebat seperti adanya fitur *Music, Books, Movie, Sleep and Wake up, View, Visit dan Location*. Melalui *Path*, pengguna mampu berbagi foto, video, *check in location*, musik, film, buku, waktu bangun dan waktu tidur, pemikiran (status). Jejaring sosial *Path* juga menyediakan fitur edit foto dengan efek-efek seperti *Original, Pro, Vivid, Ansel, Instant, Diana, Holga, Midway, Luna, Dawn, Country, Overcast, Bleach, Wash, Vintage*. Selain itu, *Path* menambahkan berbagai jenis *emoticon* seperti *love*, tertawa, tersenyum, terkejut dan sedih yang dapat kita gunakan ketika berbagi komentar dengan seseorang. Dengan *design* yang simple dan elegan, jejaring sosial *Path* mampu menjadi jejaring sosial yang banyak diminati oleh para pengguna.

Batasan pertemanan juga membuat para pengguna *Path* merasa lebih aman ketika mereka *share* berbagai kegiatan. Ini merupakan satu kelebihan yang dimiliki jejaring sosial *Path*. Batasan pertemanan tersebut menjadi salah satu daya tarik pengguna. Pengguna tidak akan merasa resah ketika mendapatkan komentar dari pengguna lainnya sehingga dengan leluasa pengguna dapat *share* apa saja yang diinginkan. Salah satu kelemahan dari jejaring sosial *Path*, pengguna tidak dapat *view profile* apabila belum berteman dalam akun jejaringnya.

Jejaring sosial *Path* mampu menyuguhkan kenyamanan dalam penggunaannya. Terbukti dengan banyaknya pengguna jejaring sosial tersebut. Fitur jejaring sosial *Path* mampu memikat berbagai khalayak umum termasuk mahasiswa. Berangkat dari fitur yang disediakan oleh jejaring sosial *Path* mampu mempengaruhi para mahasiswa untuk menggunakannya. Kelengkapan fitur yang mampu disambungkan dengan jejaring sosial lainnya seperti *Twitter, Facebook, Tumblr, Foursquare* mampu menarik membuat para pengguna terlena.

IN ORDER TO MOTIVE

Eksistensi

Dari hasil penelitian yang telah ditemukan terdapat beberapa tujuan untuk mencapai eksistensi melalui kegiatan yang diunggahnya. Semakin banyak dan semakin sering mengunggah aktivitas dalam jejaring sosial *Path* maka seseorang semakin mendapat pengakuan *eksis*. Melalui berbagai fitur yang tersedia *Path* dapat meningkatkan eksistensi diri setiap pengguna. Seseorang dapat dikatakan *eksis* ketika banyak orang mengetahui berbagai aktivitas yang dilakukan. Apabila pengguna tidak aktif di sosial media makan, maka orang tersebut tidak dapat dikatakan *eksis* sosial media. *Eksis* itu membutuhkan keberanian untuk tampil totalitas di dalam akun jejaring sosial *Path*. Tindakan mengunggah berbagai aktivitas dengan jumlah momen yang mencapai ratusan merupakan satu cara untuk mencapai suatu tujuan.

Eksis sosial media merupakan kegiatan dimana seseorang dapat kita ketahui dimana saja atau bagaimana saja kegiatan mereka di dalam jejaring sosial. Dapat disebut juga terkenal karena selalu ada di setiap kegiatan yang ada dalam jejaring sosial salah satunya jejaring sosial *Path*. orang yang *eksis* sosial media adalah seseorang yang setiap saat selalu ada di *timeline* jejaring sosial itu. Dari setiap keberadaan dirinya atau kemunculan dirinya dapat dikatakan *eksis* dalam sosial media karena seseorang kerap kali menemukan akun miliknya dalam *timeline* yang ada.

Dari berbagai kegiatan yang diunggah maka semakin banyak pula seseorang mengetahui berbagai kegiatannya. Apabila dia sering diperbincangkan oleh banyak orang tentang kegiatannya di jejaring sosial *Path* berarti itu menunjukkan bahwa dirinya telah menjadi orang yang *eksis* jejaring sosial *Path*. Dari keeksisannya dalam jejaring sosial *Path* juga membawa banyak manfaat seperti mendapatkan banyak teman serta bertemu kembali dengan teman yang sudah lama tidak bertemu.

Aktualisasi Diri

Penggunaan jejaring sosial *Path* bagi mahasiswa juga mempunyai tujuan sebagai bentuk aktualisasi diri. Jejaring sosial *Path* mampu memberikan ruang gerak secara bebas bagi pengguna untuk menampilkan jati diri mereka melalui berbagai kegiatan yang dilakukan. Berbagai kegiatan dalam jejaring sosial *Path* bersama teman-teman pengguna. Melalui akun jejaring sosial yang dimiliki, pengguna bisa saling mengetahui seputar diri pemilik akun, bakat, kemampuan bahkan profesi. Bentuk aktualisasi diri yang dilakukan melalui berbagai kegiatan yang diunggahnya. Tergantung dari pengguna lebih ingin menunjukkan aktualisasi dirinya melalui kegiatan yang ditonjolkannya.

Memberikan Informasi Dalam Jejaring Sosial Path

Semua penggunaan aktivitas dalam jejaring sosial mampu memberikan informasi kepada teman. Berbagai aktivitas yang muncul dipermukaan dapat berupa sebuah informasi. Walaupun hanya melalui gambar ataupun teks. Pertama, dapat dilihat dari berbagai aktivitas pengguna. Mulai dari aktivitas foto yang diunggah, *check in location*, musik yang diunggah, pemikiran yang diunggah dan yang terakhir yaitu *sleep and wake up* yang diunggah.

Foto-foto yang diunggah mampu memberikan informasi melalui realitas yang nampak dalam foto tersebut. Bisa berupa foto makanan, foto suatu tempat, foto bersama teman, foto barang. Semua memberikan informasi tersendiri. Sebagian besar dari pengguna mampu memberikan informasi lokasi makan melalui foto yang diunggah. Foto-foto tersebut mampu menunjukkan keadaan, situasi di tempat tersebut.

Dilihat dari segi *check in location* juga mampu memberikan informasi bahwa pada saat itu pengguna benar-benar berada di tempat tersebut. Seseorang tidak akan mampu berbohong dengan fitur yang satu ini. Hal ini disebabkan *check in location* disuguhkan dengan dukungan kecanggihan jaringan GPS (*Global Positioning System*). Jaringan GPS mampu menentukan posisi kita dengan menransmisi sinyal dari satelit. Dari aktivitas musik yang diunggah pengguna juga mampu memberikan informasi *genre* musik yang disukai, musik-musik yang sedang *hitz*, musik-musik yang enak didengarkan, nyaman didengarkan.

Melalui pemikiran yang diunggah mampu memberikan informasi walaupun terkadang hanya secara tersirat. Melalui teks yang diunggah dapat mengetahui bagaimana fakta-fakta suatu keadaan yang terjadi. Ketika pengguna hanya menuangkan kesedihan itu berarti pengguna dalam keadaan sedih dan sebaliknya ketika pengguna menuangkan kesenangan berarti pengguna dalam keadaan gembira. *Sleep and wake up* juga memberikan informasi mengenai jam berapa jam pengguna tidur dan bangun. Selain itu juga mampu memberikan informasi pada saat itu pengguna sedang tidur.

Memberikan Hiburan

Hiburan yang didapatkan dari jejaring sosial *Path* dapat berupa hiburan gambar lucu, hiburan bercanda dengan teman, hiburan karena puas mengetahui kegiatan teman, hiburan dari mendengarkan musik. Pengguna mampu mengemas secara praktis melalui fitur-fitur yang telah disediakan. Jejaring sosial *Path* juga mampu menjadi tempat hiburan diri ketika sedang merasa bosan ataupun mempunyai banyak masalah. Selain itu, jejaring sosial *Path* juga dapat menjadi media penghilang rasa stress, jenuh dan galau. Jejaring sosial *Path* yang notabene dapat

diakses dimana saja melalui *smartphone* yang dimilikinya membuatnya semakin praktis ketika mahasiswa ingin menggunakannya.

Menjaga Komunikasi dan Silaturahmi

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dalam berkomunikasi dan bersilaturahmi dapat kita lakukan hanya dengan cara melalui jejaring sosial seperti *Path* tanpa harus bertatap muka langsung. Seseorang mampu berkomunikasi hanya lewat aktivitas yang telah diunggah. Komunikasi dan Silaturahmi dapat dilihat dari berbagi komentar atau *emoticon* pada setiap aktivitas yang ada bersama teman. *Emoticon* yang digunakan sebagai penegas kondisi tertentu. *Path* merupakan salah satu jejaring sosial yang banyak digunakan oleh semua orang dimana saja, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa komunikasi dan silaturahmi dapat dilakukan melalui jejaring sosial.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan jejaring sosial *Path* bagi mahasiswa terdapat berbagai macam motif dan tujuan. Berdasarkan teori fenomenologi Alfred Schutz dimana seseorang melakukan sebuah tindakan tentunya berdasarkan pada *because of motif* dan *in order to motif* menemukan beberapa alasan yang mendasari mahasiswa dalam menggunakan jejaring sosial *Path* antara lain disebabkan karena jejaring sosial *Path* dinilai menjadi jejaring sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat (*trend*), menggunakan jejaring sosial *Path* karena teman, jejaring sosial *Path* yang dinilai menjadi jejaring sosial elit, rasa ingin tahu mahasiswa kepada jejaring sosial *Path* serta jejaring sosial *Path* dianggap menjadi jejaring sosial yang lengkap.

Melalui berbagai macam aktivitas dalam penggunaan jejaring sosial *Path* membawa kesan yang berbeda pula pada setiap individu. Disini peneliti menemukan beberapa makna penggunaan jejaring sosial *Path* bagi mahasiswa. Memunculkan ragam makna yang banyak dijumpai adalah makna eksistensi diri. Dari semua kegiatan yang diunggah mempunyai tujuan untuk menjadi orang yang eksis. Seseorang dapat dikatakan eksis ketika orang tersebut aktif dalam penggunaan jejaring sosial *Path*.

Makna aktualisasi diri yang berorientasi pada tujuan yang hendak dicapai. Melalui aktivitas yang diunggah dalam jejaring sosial *Path*, pengguna berusaha menunjukkan aktualisasi dirinya melalui foto, video dan fitur musik. Dari aktivitas yang di tonjolkan berharap pengguna bisa saling mengetahui seputar diri pemilik akun, bakat, kemampuan bahkan profesi yang ditekuninya.

Mempunyai makna hiburan yang didapatkan dari foto atau kata-kata lucu yang diunggah kedalam jejaring sosial

Path. Jejaring sosial *Path* juga merupakan sebuah permainan yang menghibur ketika berada di waktu luang atau pun dalam kondisi-kondisi tertentu. Melalui gambar-gambar lucu yang diunggah diharapkan akan memberikan kesenangan antar pengguna jejaring sosial *Path*. Makna komunikasi dan menjalin silaturahmi. Melalui komentar dan *emoticon* yang disediakan oleh jejaring sosial *Path* lah komunikasi dan silaturahmi saling terjalin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anoname. 2011. *Asal-Usul dan Sejarah Perkembangan Jejaring Sosial dari Masa ke Masa*. (online) <http://old.tahukahkamu.com/2011/08/asal-usul-dan-sejarah-perkembangan.html>
- Anoname. 2013. Media Sosial diakses 95 Persen Pengguna Internet di Indonesia (artikel online) http://inioke.com/Berita/6592-Media-Sosial_Diakses-95-Persen-Pengguna-Internet-di-Indonesia.html
- Astrid & Erhans. 2010. *Internet*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali
- Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi: Teori Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Ibrahim, I. Subandy. 2007. *Budaya Populer sebagai Komunikasi: Dinamika Popscae dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra
- Iskandar. 2013. *Indonesia Adalah Pengguna Path Terbesar di Dunia*. (online) <http://tekno.liputan6.com/read/765824/indonesia-adalah-pengguna-aktif-path-terbesar-di-dunia>
- Subiarsono, Lucky. 2013. _____. (online) <http://log.viva.co.id/news/read/412502-nilai-plus-media-sosial-di-era-globalisasi>
- Subrianto, Nur Intan Prangesti. _____. *Path and Cyber Generation*. (online) <http://komunikasi.us/index.php/mata-kuliah/kmm/17-tmb-umb/6435-intansubrianto>
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sobur, Alex. 2013. *Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Emaja Rosdakarya