

Komodifikasi Estetika Tubuh Digital Dalam Jejaring Sosial: Sebuah Studi Kasus Representasi Diri Pada Pengguna Muda Path = Aesthetics Commodification of Digital Body in Social Networking: A Case Study of Self Representation on Young Path User

I Gusti Ayu Tiara Ratna Anisa, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20424119&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Path sebagai media sosial yang menarik bagi orang Indonesia menemukan bahwa platform tersebut disukai karena mendukung sirkulasi informasi aktual antarteman dan memberikan feature untuk representasi diri. Penelitian lain menjelaskan bahwa selain untuk mendapatkan informasi terbaru di lingkungan sosialnya, Path ini menarik bagi para pengguna muda karena dapat berperan dalam pengembangan konsep diri dimana mereka dengan sengaja memposting di Path untuk membentuk citra diri agar dianggap eksis dan lebih berkelas. Akan tetapi, Path sebagai jejaring sosial membuat representasi diri termodifikasi secara visual dan secara kolektif. Akibatnya, para pengguna muda Path cenderung mengeksplorasi hal-hal baru untuk memunculkan social image yang pada akhirnya membuat mereka sendiri menjadi konsumtif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode wawancara mendalam sebagai data primer. Wawancara mendalam dilakukan dengan para pengguna muda Path berusia 20-25 tahun yang aktif menggunakan jejaring sosial Path. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa estetika yang dimunculkan melalui Path telah dibentuk secara kolektif melalui fitur emoticon sehingga para pengguna muda Path menjadi termotivasi untuk mengeksplorasi hal-hal baru untuk mendapatkan kepuasan visual di Path nya.

ABSTRACT

Path as a social media that appeals to Indonesian society, found that the kind of platform is preferably supporting circulation actual information between friends and provides features for self-representation. another study explained that in addition to know the latest information in their social environment, the young Path's users found that Path is attractive for self-concept development. they could intentionally post something on Path to form a self-image that considered as 'existence' and more classy. However, Path as social network is making modified self representations collectively and visually so that the young Path's users tend to explore new things to bring social image and ultimately make themselves become consumptive. qualitative approach is used in conducting this study with interviews as the primary data. interviews conducted with 20-25 years old of young Path's users who are actively using this social networking, Path. Results of the study found that aesthetics are raised through the feature so that the young Path's users could be motivated to explore new things to get a visual satisfaction on their Path.