

PENGUNAAN PATH TALK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI KALANGAN REMAJA AKHIR

Witanti Prihatiningsih
(Dosen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta)
witanti.prihatiningsih@yahoo.com

ABSTRAK

Path merupakan salah satu jejaring sosial yang digunakan oleh remaja. Mereka bisa membagikan foto dan video kegiatan sehari-hari, serta kita bisa membagi musik yang sedang didengarkan, film yang sedang ditonton, lokasi kita sedang berada dan kita bisa mengucapkan selamat malam dan selamat pagi melalui path. Path memiliki fitur pribadi untuk berkomunikasi secara personal yang dinamakan Path Talk. Melalui fitur tersebut orang bisa mengirim pesan secara personal tanpa harus dilihat oleh orang lain. Namun, bagaimana penggunaan Path Talk sebagai media Komunikasi Interpersonal di Kalangan Remaja Akhir? Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan informannya adalah remaja akhir usia 18-21 tahun yang menggunakan Path serta Path Talk sebagai media komunikasi. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa bagi remaja Path Talk bukan media komunikasi utama untuk berkomunikasi, biasanya mereka gunakan Path Talk hanya untuk menanyakan hal yang singkat atau umum bukan cerita panjang, karena percakapan di Path Talk secara otomatis akan terhapus setelah 7 hari.

Kata Kunci : Path Talk, Media Komunikasi, Remaja

ABSTRACT

Path is a social network that is widely used by teenagers. They can share daily activities photos and videos, and share the music they listened to, the film being watched, the location of where they are and say good night or good morning through the Path.

Path has privacy features to communicate personally called Path Talk. Through these features, user can send personalized messages without being seen by others. However, how to use the media as Path Talk Among Teens Interpersonal Communication? This study uses qualitative research method whose informants are teens aged 18-21 years who use Path and Path Talk as a communication medium.

The conclusion from this study is that for adolescents, Path Talk is not the main communication media to communicate. They usually use Path Talk only to ask the public not short or long story, because the conversation in Path Talk will automatically be deleted after 7 days.

Key Words : Path Talk, Communication Media, Teenager

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telepon genggam semakin pesat membuat seseorang sangat mudah untuk berkomunikasi. Dengan fasilitas jaringan internet pada telepon genggam membuat satu fenomena, dimana seseorang tidak bisa jauh dari telepon genggam. Bahkan mereka tidak segan-segan untuk membagi kegiatan atau aktifitas mereka sehari-hari melalui media sosial.

Menurut Castells, internet bukanlah samudra tanpa bentuk yang individu-individu bisa menyelam ke dalamnya, tetapi justru suatu galaksi berisi sub-sub media yang diatur. Castells menyimpulkan bahwa forum-forum pembangunan identitas online yang tersedia di internet sebagian besar terkonsentrasi pada kalangan remaja (Holmes, 2012: 102).

Internet memudahkan kita akan segala hal terutama untuk mendapatkan informasi. Menggunakan internet bukan sebuah pilihan, tetapi cara menggunakannya lah yang menjadi suatu pilihan, kita bisa menggunakan internet sesuai kebutuhan dan keinginan kita. Sebagian besar pengguna internet yakni kalangan remaja, dimana remaja memiliki peluang besar dalam kebutuhannya akan internet. Bagi pelajar internet berguna untuk mencari artikel atau informasi yang berhubungan dengan tugas mereka. Bagi seseorang yang sudah bekerja mereka cenderung membutuhkan internet untuk mengoperasikan pekerjaan melalui sistem kantor yang tersambung internet.

Media sosial awalnya bertujuan untuk membuat komunikasi lebih mudah, dimana orang berkumpul dalam satu group dan saling berkomunikasi tanpa harus saling bertemu *face-to-face*. Namun media sosial kini menjadi lebih berkembang dari fungsinya, ada yang menggunakan media sosial sebagai cara membuka diri, ada untuk bisnis, ada untuk berbagi kesenangan (hobi) dan ada pula hanya untuk mendapatkan informasi.

Path merupakan salah satu media sosial yang berfungsi untuk membagi suatu kegiatan kita sehari-hari dengan orang yang kita inginkan. Kita bisa memilih teman yang memang mau kita jadikan teman. Secara sadar atau tidak kita memiliki tipe atau ruang atau komunitas sendiri dalam bergaul atau berteman. Path memiliki aplikasi pesan terpisah untuk berkomunikasi secara personal yang dinamakan Path Talk.

Path Talk merupakan aplikasi pesan yang dimiliki oleh Path, jadi jika kita ingin berbicara secara pribadi tanpa harus dilihat dan dibaca oleh teman kita yang berteman dengan kita di Path, kita bisa menggunakan Path Talk. Namun percakapan pada Path Talk ini tidak dapat disimpan terlalu lama, pesan akan hilang atau terhapus secara otomatis dalam jangka waktu 7 hari setelah percakapan.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni, bagaimana penggunaan Path Talk sebagai komunikasi interpersonal di kalangan remaja akhir?

TINJAUAN TEORI/KONSEP

Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito (1989) komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerima pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Effendy, 2003: 30).

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses penyampaian dan penerima pesan antara pengirim pesan (sender) dan penerima (receiver) baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi dikatakan terjadi secara langsung (primer) apabila pihak-pihak yang terlibat komunikasi dapat saling berbagi informasi tanpa melalui media. Sedangkan komunikasi tidak langsung (sekunder) dicirikan oleh adanya pengguna media tertentu (Suranto, 2011:5).

Media Baru

Media baru adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama yang mana selain baru dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi (McQuail, 2011:148). Aspek paling mendasar dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah fakta digitalisasi, proses di mana semua teks (makna simbolik dalam bentuk yang telah direkam dan dikodekan) dapat dikurangi menjadi kode biner dan dapat mengalami proses produksi, distribusi, dan penyimpanan yang sama.

Internet merupakan media baru, dalam tipologi histori, periode dari sebuah 'zaman' atau era dari interaktivitas era digital, era internet atau second media age hampir selalu di kontraskan dengan zaman gelap media massa. Ini adalah ekspresi tertentu dari sebuah wacana histori tentang teknologi yang memuja the new, dan menonjolkan setiap perbedaan di sana mungkin dari the old (Holmes, 2012:21).

Tabel 1. Perbedaan Histori antara *First Media Age* dan *Second Media Age*

<i>First Media Age (Broadcast)</i>	<i>Second Media Age (Interactivity)</i>
Tersentral (sedikit berbicara pada banyak)	Tersebar (banyak berbicara pada banyak)
Komunikasi satu arah	Komunikasi dua-arah
Cenderung pada kontrol negara	Menghindari kontrol negara
Instrumen bagi rezim stratifikasi dan ketidaksetaraan	Demokratisasi: memfasilitasi kewarganegaraan universal
Peserta terfragmentasi dan dipandang sebagai suatu massa	Peserta dipandang tetap bisa mempertahankan individualitas mereka
Memengaruhi kesadaran	Memengaruhi pengalaman individu tentang ruang dan waktu

Sumber: Holmes, 2012: 21

Mengutip Poster (1997) yang bekerja dari sudut pandang luas modernis, internet berkonotasi 'demokratisasi' atas konstitusi subjek karena "aksi dari wacana adalah tidak terbatas pada penanganan satu arah dan tidak terbatas oleh jenis kelamin dan jejak etnis yang biasa tertulis dalam komunikasi *face-to-face*" (Holmes, 2012: 22).

CMC (Computer Mediated Communication)

CMC adalah serangkaian harapan baru tentang komunitas berkembang seputar komunikasi yang termediasikan komputer. Gagasan intinya adalah bahwa "komunitas virtual" yang dapat dibentuk oleh sejumlah berapapun individu melalui internet atas dasar pilihan mereka sendiri atau sebagai tanggapan suatu rangsangan (McQuail, 2011:163). Maksudnya adalah suatu komunitas online yang dibentuk melalui media internet, dimana komunitas tersebut dipilih berdasarkan kesadaran dari diri mereka sendiri dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Lindlof dan Schatzer (1998) mendefinisikan komunitas virtual sebagai komunitas yang didirikan sendiri secara sengaja oleh orang-orang yang memiliki kepentingan-kepentingan yang sama. Komunitas-komunitas online seperti ini memiliki keuntungan tambahan pada prinsipnya, terbuka, dan mudah diakses, sementara komunitas sungguhan sulit dimasuki (McQuail, 2011: 164). Maksudnya adalah jika ingin bergabung pada komunitas online itu sangat mudah, berbeda dengan komunitas offline yang biasanya ada kriteria tertentu atau harus mengisi formulir terlebih dahulu dll. CMC tidak hanya merupakan komunikasi melalui media komputer semata. Karena pada saat ini dapat dikatakan bahwa CMC telah merambah dunia media komunikasi berteknologi lainnya, yaitu mobile phone atau cell phone atau lebih dikenal sebagai handphone. Dengan munculnya berbagai fitur-fitur dalam sebuah mobile phone, telah membuat media teknologi komunikasi ini semakin menyerupai fungsi sebuah komputer.

Path merupakan salah satu media sosial dimana kita bisa memilih orang yang kita ajak gabung sebagai teman kita. Kita pun bisa menolak pertemanan jika memang kita tidak menginginkannya. Inilah yang dinamakan bahwa suatu komunitas berdiri atau terbentuk dengan sendirinya sesuai dengan yang kita inginkan.

Media Komunikasi Online

Salah satu pendekatan dalam memahami media online juga di paparkan oleh Siregar, ia melihat media online melalui kaca mata pendefinisian surat kabar digital, yakni sebuah entitas yang merupakan integrasi media massa konvensional dengan internet (Kurniawan, 2005: 20).

Karakteristik online (internet) adalah media komunikasi baru. Sebelumnya ada surat kabar, TV dan radio. Perbedaan antara *new* media dan *old* media adalah:

- a) Desentralisasi
Dapat diartikan pusat informasi tidak lagi pada pemasok komunikasi. Setiap individu, kelompok, institusi bisa menjadi pemasok komunikasi. Individu bisa membuat website sendiri, begitu pula dengan institusi.
- b) Kemampuan tinggi
Dalam arti tidak terjadi hambatan komunikasi disebabkan oleh pemancar sinyal karena lewat satelite dan cable.
- c) Timbal balik dalam arti ada interkasi langsung antar sumber dengan penerima.

- d) Kelenturan atau fleksibilitas pada bagian isi, bentuk atau penggunaan.
- e) Menyediakan fasilitas komunikasi *impersonal* dan *personal* sama baiknya. (Kriyantono, 2008: 253).

Media sosial merupakan media komunikasi yang saat ini memiliki berbagai macam jenis. Mayfield menjelaskan terdapat tujuh jenis media sosial untuk saat ini, namun inovasi dan perubahan terus terjadi. Media sosial yang ada saat ini adalah:

- a) **Jejaring Sosial**
Situs ini memungkinkan orang untuk membuat halaman *web* pribadi dan terhubung dengan teman-temannya untuk berbagi konten dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar adalah *Facebook*, *MySpace* dan *Bebo*.
- b) **Blog**
Blog merupakan bentuk terbaik dari media sosial, berupa jurnal *online* dengan pemuatan tulisan terbalik, yaitu tulisan terbaru ada di halaman terdepan.
- c) **Wikis**
Website ini memperbolehkan siapa saja untuk mengisi atau mengedit informasi di dalamnya, bertindak sebagai sebuah dokumen atau *database* komunal. Wiki yang paling terkenal adalah Wikipedia, ensiklopedia *online* yang memiliki lebih dari dua juta artikel dalam Bahasa Inggris.
- d) **Podcasts**
Menyediakan file-file audio dan video dengan berlangganan melalui layanan seperti iTunes dan Apple.
- e) **Forum**
Area untuk diskusi *online*, seputar topik dan minat tertentu. Forum sudah ada sebelum media sosial dan menjadi komunitas *online* yang kuat dan populer.
- f) **Microblogging**
Situs jejaring sosial dikombinasikan dengan *blog*, di mana sejumlah kecil konten (*update*) didistribusikan secara *online* dan melalui jaringan *mobile phone*. *Twitter* adalah pemimpin layanan ini. (Irwansyah, 2011: 133)

Media online disini bersifat cepat, aktual, interaktif dan juga bisa diakses dimana saja, kapan saja dan tidak memakan waktu lama dalam mengakses sebuah informasi dan biaya yang hemat. Pada penelitian ini Path masuk dalam jejaring sosial yang di fasilitasi fitur pesan yang berfungsi untuk berkomunikasi secara personal.

Path Talk

Path adalah sebuah aplikasi jejaring sosial pada telepon pintar yang memungkinkan pengguna untuk berbagi gambar dan juga pesan. Dave Morin, salah satu dari pendiri Path dan CEO dari perusahaan tersebut berkata: “Yang menjadi visi utama kami adalah untuk membuat sebuah jejaring dengan kualitas yang tinggi dan menjadikan pengguna nyaman untuk berkontribusi setiap waktu.

Path Talk adalah aplikasi chat khusus pengguna sosial media Path. Chat pada Path Talk mendukung untuk saling mengirim pesan berupa map/lokasi, foto, suara, lagu, sam halnya seperti kita update moment via Path. Path Talk dibekali kemampuan membuat grup chat dalam waktu yang sangat singkat. Fitur ini memungkinkan pengguna melakukan perbincangan maupun mengirim file dengan banyak teman dalam satu waktu. Pesan yang dikirim di Path Talk secara

otomatis akan dihapus dari server Path setelah 7 hari pesan terkirim. Fitur ini diharapkan bisa membuat penggunanya jadi percaya diri untuk bisa menjadi diri sendiri dalam percakapan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif, karena sumber informasi didapat dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi. Metode penelitian kualitatif metode postpositivisti karena berlandaskan dasar filsafat postpositivistik. Metode ini disebut juga sebagai metode artistic, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode interpretatif karna data hasil penelitian lebih berkenan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2008:7).

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini berdasarkan cara perolehan dan sumber data maka dibedakan menjadi :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan. Dalam hal ini peneliti memperoleh data dari hasil wawancara, dimana wawancara mendalam adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. Wawancara ini dilakukan dengan frekuensi tinggi (berulang-ulang) secara intensif (Kriyantono, 2008:100). Kemudian data di ambil berdasarkan observasi, yakni kegiatan mengamati secara langsung tanpa adanya mediator suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitiannya (Kriyantono, 2008:108)

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari buku serta materi tertulis atau dari hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan tujuan penelitian. Data sekunder ini diperoleh melalui studi kepustakaan baik berupa dokumen atau arsip-arsip tertulis lainnya maupun dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif ini, data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi). Miles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data ada tiga tahap yakni data reduction, data display, dan conclusion (Sugiyono, 2008:246).

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, karena itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya jika diperlukan (Sugiyono, 2008:247).

2. Penyajian data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Miles dan Huberman (1984) menyatakan bahwa bentuk yang paling sering digunakan untuk menyajikan data kualitatif adalah teks yang bersifat narasi (Sugiyono, 2008:249).

3. Penarikan kesimpulan (*Conclusion*) Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1984) adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat juga berupa hubungan kausal atau interaktif, dan hipotesis atau teori (Sugiyono, 2008:252).

Setelah melakukan analisis data, data diinterpretasikan dengan melakukan korelasi terhadap teori yang ada. Selama proses interpretasi data, tetap dilakukan studi kepustakaan terutama untuk melakukan konfirmasi terhadap teori.

PEMBAHASAN

Path merupakan salah satu situs jejaring sosial dimana di dalamnya terdapat fitur bertukar pesan bernama Path Talk. Fitur tersebut berfungsi untuk berkomunikasi secara personal dengan orang yang diinginkan dalam daftar pertemanan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan sejumlah remaja yang menggunakan Path, peminat Path Talk masih dibawah media komunikasi online lainnya yang sejenis karena beragam faktor. Pertama, jika ada pesan masuk, peringatan atau notifikasi tidak selalu atau terlambat muncul sehingga pengguna telat membaca dan enggan membalas pesan. Kedua, pesan yang masuk tidak bertahan lama. Sesuai kebijakan Path, pesan akan terhapus secara otomatis dalam kurun waktu 7 hari untuk alasan keamanan. Hal ini membuat para pengguna semakin enggan menggunakan Path Talk, karena ada kalanya seorang pengguna ingin melihat kembali percakapan mereka di masa lalu.

Faktor lain yang membuat Path Talk kurang begitu diminati adalah popularitas. Path Talk kalah tenar dengan fitur bertukar pesan lainnya, terutama dari Whatsapp. Saat ini, mungkin lebih dari separuh pengguna telepon seluler berbasis Android dan iOS memiliki fitur Whatsapp di dalamnya. Whatsapp jauh lebih populer karena kemudahannya. Dengan hanya menyimpan nomor telepon dalam daftar kontak, pengguna Whatsapp dapat berkomunikasi dengan pemilik nomor itu, dengan catatan orang tersebut juga sudah memasang fitur Whatsapp. Jika tidak, pesan yang dikirim akan berubah menjadi format SMS yang isinya adalah tautan untuk mengunduh Whatsapp.

Mekanisme serupa sebenarnya juga dimiliki Line. Seseorang dapat berkomunikasi dengan banyak orang dengan hanya bermodalkan nomor telepon yang dituju. Yang membedakan Line dengan Whatsapp adalah beragamnya Emoticon. Dalam Line, Emoticon dibuat seunik dan sekreatif mungkin untuk membidik pasar kalangan muda. Sementara dalam Whatsapp, Emoticon dibuat lebih netral karena ditujukan untuk pasar yang lebih luas, mulai dari remaja hingga orang lanjut usia. Dalam Path Talk, karakter Emoticon mirip dengan Line, yakni dipenuhi karakter penuh warna untuk mengekspresikan pesan yang ingin disampaikan pengguna.

Dalam hal notifikasi, Whatsapp dan Line lebih user-friendly dibanding Path Talk karena langsung muncul di layar telepon dengan suara khas (sesuai pengaturan pengguna). Jika fitur

notifikasi suara diaktifkan, pengguna Whatsapp atau Line hampir dapat dipastikan tidak akan melewatkan pesan yang masuk. Pesan juga akan tersimpan dan tidak akan terhapus secara otomatis seperti dalam Path Talk. Hingga saat ini, popularitas Path di Indonesia masih terbilang stabil dari pertama kali populer sekitar tahun 2014. Namun sebagian besar pengguna hanya menggunakan Path untuk sekadar berbagi cerita atau foto, tanpa menggunakan fitur Path Talk.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Path Talk masih diminati sebagai media komunikasi namun memang tidak sepopuler media komunikasi sejenisnya yang lebih dulu muncul. Pengguna hanya menggunakan untuk membicarakan hal, pesan atau cerita singkat yang tidak harus disimpan untuk dibaca kembali, karena sifat penyimpanan pesan nya yang hanya 7 hari dan kemudian otomatis akan terhapus. Selain Path Talk, pengguna juga memiliki aplikasi lain pada smartphonanya untuk berkomunikasi yakni WhatsApp dan Line. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa Path Talk bukan media komunikasi utama untuk berkomunikasi bagi pengguna Smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Onong U. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi, Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irwansyah. 2011. *Corporate and Marketing Communication*. Jakarta: Puskombis Universitas Mercu Buana.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Kurniawan, Agung. 2005. *Transformasi Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Pembaharuan Media Group.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.