

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Konteks Penelitian

Perkembangan penggunaan Iphone dirasakan oleh sebagian besar kalangan pelajar SMA di kota Bandung. Perkembangan yang begitu marak ini membuat sebagian besar kalangan pelajar tersebut untuk segera memiliki Iphone. Untuk itu sebagai penulis tertarik untuk meneliti bagaimana sebuah *Smartphone* seperti *Iphone* ini dapat membentuk citra diri di kalangan pelajar SMA di Kota Bandung.

*Iphone* adalah salah satu *smartphone* yang banyak digunakan oleh masyarakat kalangan menengah atas. Saat ini penggunaan *smartphone* dikalangan remaja sangat marak sekali, berkorelasi dengan banyak sosial media yang muncul sehingga tidak bisa dipungkiri keberadaan *smartphone* semakin diminati karena dengan penggunaan *smartphone* dapat mempermudah untuk mengakses sosial media tersebut. Pada awalnya hanya sedikit orang yang menggunakannya, semakin lama semakin banyak yang memakainya. Dengan pengaruh adanya lingkungan sekitar, pada akhirnya membuat *Iphone* menjadi hal yang lumrah untuk digunakan oleh kalangan remaja sekalipun, lingkungan sekitar dapat membuat gaya hidup para remaja berubah. Gaya hidup pada remaja sesungguhnya didasari pula dengan kebutuhan remaja yang semakin meningkat dan tidak pernah merasa puas.

Sampai tahun 2016 ini masih belum ada perusahaan telepon genggam lain yang berhasil menirukan *Iphone*, baik dengan perangkatnya yang biasa dikenal dengan IOS (Iphone operating system). Maupun *designnya* yang selalu berbeda dari produsen-produsen handphone lainnya. Hal tersebut membuat *iphone* terlihat lebih istimewa di banding dengan merek smartphone lainnya. *Iphone* merupakan *Smartphone* yang dibuat oleh perusahaan bernama Apple yang menggunakan sistem operasi iOS pada perangkatnya. iOS (Iphone operating system) adalah sistem operasi perangkat bergerak yang dikembangkan dan didistribusikan oleh perusahaan Apple Inc.

Pada era teknologi saat ini, sudah sangat biasa bahwa hampir semua orang menggunakan telepon genggam atau yang biasa disebut dengan handphone. Mulai dari orang dewasa, remaja, anak sekolah bahkan hingga anak kecil yang bersekolah SD pun, saat ini bukan hal yang aneh untuk memiliki handphone. Bahkan baru disebut aneh atau ketinggalan zaman apabila tidak menggunakan alat untuk berkomunikasi seperti handphone. Dengan adanya teknologi, manusia dimudahkan dalam setiap kegiatan yang dilakukan sehari-hari, khususnya menggunakan handphone.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak sekali cara untuk berkomunikasi. karena manusia semakin pintar, sehingga mampu membuat sebuah inovasi-inovasi baru untuk memudahkan berkomunikasi dengan sesamanya, lalu mereka menciptakan alat komunikasi bernama handphone. Handphone adalah alat

komunikasi selular dua arah yang mudah dibawa kemana saja oleh penggunanya yang dapat menjangkau komunikasi dengan orang lain, sekalipun orang yang berkomunikasi dengan menggunakan handphone tersebut sedang berada di dua tempat yang berbeda dan jauh serta berbeda waktu, namun dengan adanya handphone hal tersebut tidak menjadi masalah, dan komunikasi pun menjadi lebih mudah.

Apabila dilihat dari perkembangannya, manusia zaman dahulu hanya mengenal surat-menyurat untuk berkomunikasi dengan sesamanya yang berjarak jauh, namun semakin lama semakin canggih. Kemudian munculah alat yang bernama handphone yang pada mulanya hanya memiliki kecanggihan untuk menelfon dan menerima telepon, seperti halnya zaman, tidak mau kalah, handphone pun semakin canggih, tidak hanya bertelepon dengan orang yang sangat jauh yang hanya bisa didengar suaranya seperti dahulu kala. Sekarang, masyarakat bisa bertatap muka dengan orang yang berbeda Negara sekalipun, dengan adanya teknologi terbaru dari handphone yang bisa disebut dengan “video call”.

Sampai saat ini, sudah bermunculan berbagai macam merk handphone terkemuka didunia yang tiap tahun meng-*upgrade* produk telepon genggamnya menjadi semakin canggih. Sampai pada akhirnya masyarakat menyebut nya dengan “telepon pintar” atau biasa dikenal dengan *smartphone*, sehingga membuat masyarakat tidak dapat lepas dari *smartphone* yang mereka miliki.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dan mempunyai fungsi yang mirip dengan komputer. Belum ada

standar pabrik yang mendefinisikan *smartphone*, namun sebagian orang menganggap *smartphone* merupakan telepon yang mempunyai fitur canggih dan bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi.<sup>1</sup>

Ada berbagai macam jenis *smartphone* yang dikenal oleh masyarakat dunia, namun ada dua yang sangat terkenal diantaranya yaitu seri *galaxy* dengan vendor dari merek Samsung, dan juga *Iphone* dari merk *Apple*. Namun jika dilihat-lihat semakin bermunculan perusahaan handphone yang menirukan Samsung dengan *smartphone* androidnya tersebut, sehingga tidak jarang masyarakat terkecoh dengan *tittle* “android” tersebut padahal sudah banyak masyarakat yang terkecoh dan tertipu bahwa android yang mereka beli adalah android dengan kualitas yang buruk. Dengan harga yang murah, masyarakat awam mudah terkecoh dengan maraknya merek-merek android yang bermunculan.

Apabila disinggung mengenai keistimewaan *Iphone* dibandingkan dengan *smartphone* lainnya. Semakin hari semakin canggih, contohnya saja saat ini, disaat *smartphone* lain hanya menggunakan kode angka maupun tulisan untuk mengunci telepon genggamnya, saat ini teknologi terbaru dari telepon genggam keluaran apple ini sudah membuat “kunci” dengan menggunakan sidik jari atau *fingerprint*, yang membuat pemiliknya lebih merasa aman. Namun terlepas dari segala bentuk kecanggihan yang dimiliki oleh *Iphone*, dengan segala keistimewaannya, alangkah wajar apabila *Iphone* menjadi salah satu *smartphone* termahal yang dijual di Indonesia. Sampai saat ini, di awal tahun 2016 saja, tipe *Iphone* keluaran terbaru

---

<sup>1</sup> id.wikipedia.org

yaitu *Iphone 6S*, mencapai harga jual 18 Juta Rupiah. Sungguh harga yang sangat fantastis apabila dilihat dari barangnya yang terlihat kecil seperti itu.

Menurut Maslow, manusia mempunyai kecenderungan-kecenderungan untuk mencapai kebutuhan-kebutuhan sehingga penuh makna dan memuaskan. Manusia adalah makhluk yang tidak pernah berada dalam keadaan sepenuhnya puas. Jika suatu kebutuhan telah terpenuhi, maka kebutuhan-kebutuhan yang lain akan muncul dan menuntut pemuasan. Hal ini berlangsung terus menerus sepanjang rentang kehidupan manusia (Dalam Desmita : 2010:60)

Dari penjelasan teori diatas dapat diketahui bahwa kebutuhan tidak akan ada habisnya terutama di kalangan remaja, sehingga hal tersebut menuntut remaja untuk memenuhi kepuasan yang lainnya.

Dapat diketahui remaja masa kini terutama pelajar SMA memiliki gaya hidup yang nyaris berlebihan. Pergaulan yang semakin banyak tuntutan, hingga pengaruh teknologi yang semakin canggih pula menuntut mereka untuk memiliki suatu barang yang mereka butuhkan. Dengan fitur dan aplikasi yang dapat mempermudah seluruh akses yang akan dituju, membuat *smartphone* berada dalam posisi kebutuhan premier para remaja khususnya di kalangan pelajar SMA di Kota Bandung.

Dalam hal pengambilan keputusan ini, remaja yang lebih tua ternyata lebih kompeten daripada remaja yang lebih muda, sekaligus lebih kompeten dibandingkan anak-anak. Dibandingkan dengan anak-anak, remaja yang lebih muda cenderung menghasilkan pilihan-pilihan, menguji situasi dari berbagai perpektif, mengantisipasi akibat dari keputusan-keputusan, dan mempertimbangkan kredibilitas sumber-sumber. Akan tetapi, apabila dibandingkan dengan remaja yang lebih tua, remaja yang lebih muda memiliki kemampuan yang kurang dalam keterampilan pengambilan keputusan (Santrock dalam Desmita, 2013:198)

Pada penelitian ini peneliti mengambil 10 orang *key informan* yang dianggap sesuai dengan kebutuhan peneliti. Pengambilan ini diperoleh dari *purposif sampling* dimana peneliti mewawancarai salah satu guru SMAN 8 Bandung lalu kemudian, merekomendasikan 4 orang siswa yang dianggap pas dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

## 1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

### 1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

“Bagaimana realitas pengguna *Iphone* dikalangan pelajar SMA Kota Bandung?”

### 1.2.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana Realitas penggunaan *Iphone* dikalangan Pelajar SMA di Kota Bandung jika dikaitkan dengan status sosial?
2. Bagaimana lingkungan sosial mengkaitkan pemakaian *Iphone* sebagai citra diri dikalangan Pelajar SMA di Kota Bandung?
3. Bagaimana Realitas penggunaan *Iphone* sebagai citra diri Pelajar SMA di Kota Bandung?

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Realitas penggunaan *Iphone* dikalangan Pelajar SMA di Kota Bandung jika dikaitkan dengan status sosial.
2. Untuk mengetahui lingkungan sosial mengkaitkan pemakaian *Iphone* sebagai citra diri dikalangan Pelajar SMA di Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui Realitas penggunaan *Iphone* sebagai citra diri Pelajar SMA di Kota Bandung.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan tercipta keselarasan antara teori yang diperoleh pada saat kuliah dengan praktek-praktek lapangan. Adapun kegunaan ini adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bahan evaluasi bagi yang bersangkutan yaitu mahasiswa dan juga praktisi di bidang komunikasi. Dan juga memperkaya kajian keilmuan khususnya di bidang citra diri.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan inspirasi, menambah referensi serta sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu komunikasi yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* dan citra diri. Serta membantu orang tua dalam pemilihan *gadget* yang akan digunakan untuk anak-anaknya.

## 1.5 Setting Penelitian

### 1.5.1 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang ada, peneliti memberikan batasan-batasan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini adalah pelajar kelas 10 di SMAN 8 Bandung yang menggunakan *Iphone*.
2. Fokus dalam penelitian ini adalah realitas pengguna *Iphone* di kalangan SMA di Kota Bandung khususnya untuk kelas 10 di SMAN 8 Kota Bandung.
3. Responden yang diteliti adalah 4 orang pelajar kelas 10 di SMAN 8 Kota Bandung yang menggunakan *Iphone*.
4. Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif dengan Pendekatan Interaksi Simbolik.



## **1.5.2 Pengertian Istilah (kata bu nova gausah pake ini)**

### **1. Definisi Citra**

Citra adalah kesan yang diperoleh seseorang berdasarkan pengetahuan dan pengertiannya tentang fakta-fakta atau kenyataan. Untuk mengetahui citra seseorang terhadap suatu obyek dapat diketahui dari sikapnya terhadap obyek tersebut. Citra terbentuk berdasarkan pengetahuan dan informasi-informasi yang diterima seseorang. Komunikasi tidak secara langsung menumbulkan perilaku tertentu, tetapi cenderung mempengaruhi cara kita mengorganisasikan citra kita tentang lingkungan. (Danasaputra, 2001:34-35)

### **2. Definisi Diri**

Diri adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah objek. Diri adalah kemampuan khusus untuk menjadi subjek maupun objek. Diri mensyaratkan proses sosial yakni komunikasi antar manusia. Diri muncul dan berkembang melalui aktivitas dan atara hubungan sosial. Diri adalah di mana orang memberikan tanggapan terhadap apa yang ia tunjukan kepada orang lain dan dimana tanggapannya sendiri menjadi bagian dari tindakannya, di mana ia tidak hanya mendengarkan dirinya sendiri, tetapi juga merespons dirinya sendiri, berbicara dan menjawab dirinya sendiri sebagaimana orang lain menjawab kepada dirinya, sehingga kita mempunyai perilaku di mana individu menjadi objek untuk dirinya sendiri. (Nurhadi, 2015: 48)

### 3. Pelajar SMA

Menurut para ahli memandang seorang pelajar adalah peserta didik yang memiliki potensi dasar, yang penting di kembangkan melalui proses belajar mengajar, yang baik di lakukan secara fisik maupun secara mental. Pelajar menurut Soekirno (dalam murdaningsih, 2008: 14) adalah individu yang tercatat sebagai siswa disuatu sekolah. Aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar melakukan kewajibannya sebagai peajar dan mengikuti peraturan-peraturan yang ada di sekolah.

Sedangkan SMA atau sekolah menengah atas menurut kamus besar bahasa indonesia departemen pendidikan Indonesia adalah sekolah umum selepas sekolah menengah pertama sebelum perguruan tinggi.

### 4. Definisi Penggunaan

Penggunaan dari segi bahasa ialah guna atau pakai, sementara dari segi istilah adalah perlakuan mengguna barang dan perkhidmatan bagi memenuhi keperluan semasa. Konsep tersebut juga telah diutarakan oleh Donald W. Moffat, sebagai penggunaan barang bagi memuaskan kehendak-kehendak pengguna.

### 5. Definisi *Iphone*

*Iphone* adalah salah satu jajaran telepon pintar / *smartphone* yang dirancang serta dipasarkan oleh *Apple Inc.* *Iphone* menggunakan sistem operasi telepon genggam *IOS* Apple atau yang dikelnal dengan nama “ *Iphone OS*”. *Iphone* pertama diluncurkan tanggal 29 juni 2007 dan hingga sekarang memiliki 8 generasi. *Iphone*

terbaru yang diluncurkan akhir 2014 yaitu Iphone6 dan Iphone6 Plus. *Iphone* memiliki konektivitas Wi-Fi dan seluler (2G, 3G, dan 4G). *Iphone* juga dapat merekam, mengambil foto, memutar musik, mengirim dan menerima surel, menjelajah web, mengirim SMS, mengirim dan menerima surat suara visual. Adapun sejumlah fungsi yang lain seperti permainan, referensi, navigasi GPS, jejaring sosial dan lain-lain.

### 1.6 Kerangka Pemikiran

Pada dasarnya kerangka pemikiran di dalam penelitian ini bukanlah untuk menguji teori, melainkan untuk dijadikan panduan atau landasan, agar penelitian dapat lebih terarah dan fokus pada masalah yang akan diteliti, yaitu citra diri pelajar sma pengguna *Iphone* di Kota Bandung.

Dalam penelitian ini penulis berpedoman pada Teori Interaksi Simbolik yang dikemukakan oleh Herbert Blumer,

Interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek manusia. Artinya, perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang terbentuk dan diatur dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka (Mulyana, 2013: 70)

Interaksi simbolik yang merupakan cara pandang yang memperlakukan individu sebagai diri sendiri dan diri sosial. Interaksi simbolik memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Proses atau kehidupan sosial membentuk perilaku manusia sebagai subjek. Esensi dasar interaksionisme simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang di beri makna. (Mulyana, 2013:68)

Blumer mengatakan, pokok pikiran interaksi simbolik ada tiga, yaitu: (1) bahwa manusia bertindak (*act*) terhadap sesuatu (*thing*) atas dasar makna (*meaning*), (2) makna itu berasal dari interaksi sosial seseorang dengan sesamanya, (3) makna itu diperlakukan atau diubah melalui suatu proses penafsiran (*interpretative process*), yang digunakan orang dalam menghadapi sesuatu yang dijumpainya. (Blumer dalam Sukidin, 2002:118).

Kemudian, Margaret M. Poloma (1984) mencatat, perspektif interaksionisme simbolik yang dikemukakan Blumer setidaknya mengandung beberapa ide dasar sebagai berikut:

1. Masyarakat terdiri dari manusia yang berinteraksi melalui tindakan bersama dan membentuk organisasi (struktur sosial).
2. Interaksi terdiri atas berbagai tindakan manusia yang berhubungan dengan kegiatan manusia lain. Interaksi simbolik mencakup “penafsiran tindakan”, sedangkan interaksi non-simbolik mencakup *stimulus-respons* yang sifatnya sederhana.
3. Objek-objek tidak memiliki makna yang intrinsik. Makna lebih merupakan produk interaksi simbolik.
4. Manusia tidak hanya mengenal objek eskternal (di luar dirinya), tapi bisa juga melihat dirinya sebagai objek.
5. Tindakan manusia adalah tindakan interpretatif yang dibuat manusia itu sendiri.
6. Tindakan tersebut saling terkait dan disesuaikan oleh anggota-anggota kelompok. Tindakan ini disebut tindakan bersama. Yang dibatasi sebagai

“organisasi sosial dan perilaku tindakan-tindakan berbagai manusia”  
(dalam Sukidin, 2002: 199).

Interaksi serta tindakan yang dijelaskan diatas, secara sadar maupun tidak sadar, dapat mempengaruhi tindakan manusia. Peneliti pun lebih mendalam kepada subjek yang ditelitinya. Seolah-olah peneliti berada di dalam diri subjek penelitiannya dan memahami apa yang dirasakan olehnya. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, objek yang dimaksud adalah tindakan untuk membeli serta menggunakan *Iphone*.

Kata Blumer (1953), orang menimbang perbuatan masing-masing orang secara timbal-balik, dan hal ini tidak hanya merangkaikan perbuatan yang satu dengan perbuatan orang yang lain, melainkan menganyam perbuatan-perbuatan mereka menjadi apa yang barangkali boleh disebut suatu transaksi, dalam arti bahwa perbuatan-perbuatan yang diasalkan dari masing-masing pihak diserasikan, sehingga membentuk suatu aksi sama yang menjembatani mereka (Veeger dalam Sobur, 2009: 195).

Penggunaan *Iphone* sudah sangat marak dikalangan masyarakat pada saat ini. Khususnya kalangan remaja, yaitu kalangan pelajar SMA, sesuai dengan penelitian ini. Namun hal yang ingin mereka tunjukan saat menggunakan *Iphone* tersebut lah yang ingin peneliti gali lebih lanjut. Yaitu citra diri kalangan pelajar tersebut. Citra itu sendiri, di definisikan sebagai kesan yang diperoleh seseorang berdasarkan pengetahuan dan pengertiannya tentang fakta-fakta atau kenyataan. Untuk mengetahui citra seseorang terhadap suatu obyek dapat diketahui darri sikapnya terhadap obyek tersebut. Citra terbentuk berdasarkan pengetahuan dan informasi-informasi yang diterima seseorang. Komunikasi tidak secara langsung menumbulkan

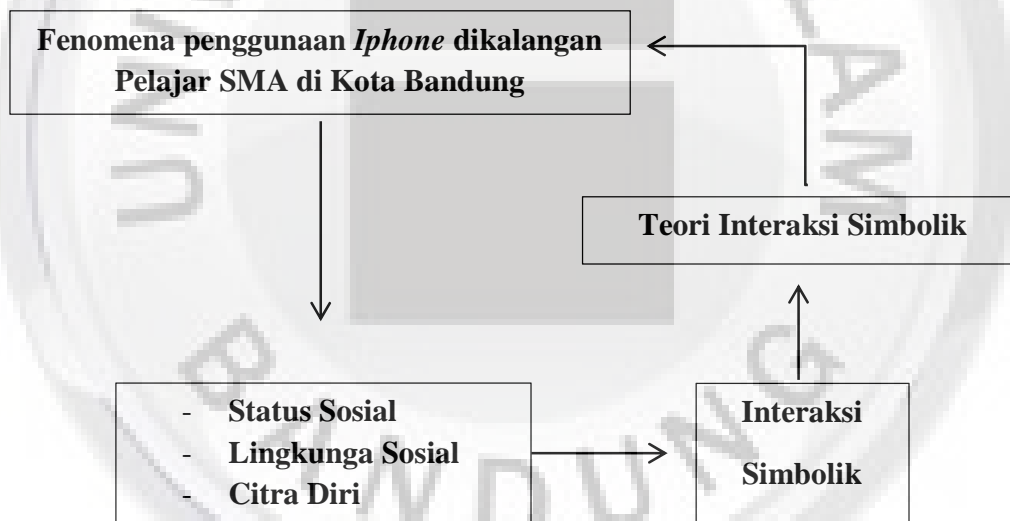
perilaku tertentu, tetapi cenderung mempengaruhi cara kita mengorganisasikan citra kita tentang lingkungan. (Danasaputra, 2001:34-35)

Citra dapat diartikan: (a) kata benda: gambar, rupa, gambaran; (b) gambar yang dimiliki orang banyak mengenai pribadi, perusahaan, organisasi atau produk; (c) kesan mental atau tayangan visual yang ditimbulkan oleh sebuah kata, frase atau kalimat dan merupakan unsur dasar yang khas dalam karya prosa atau puisi. (Ardianto, 2011:98).

Dari citra diri tersebut, peneliti ingin menggali bagaimana pelajar mempertimbangkan status sosial dalam menggunakan *Iphone*. Karena status sosial di kalangan pelajar SMA sangat penting untuk menunjang pergaulan mereka di kalangan teman-teman sekitarnya. Kemudian peneliti juga ingin menggali, bagaimana lingkungan sosial memaknai pemakaian *Iphone* tersebut. Seperti apa lingkungan sosial dari kalangan pelajar yang menggunakan *Iphone* berpendapat mengenai lingkungan sekitarnya yang menggunakan *Iphone*. Dan yang terakhir, peneliti ingin menggali keputusan saat pelajar SMA memutuskan untuk menggunakan *Iphone* dalam membangun citra dirinya.

Peneliti menyimpulkan bahwa metode penelitian yang cocok untuk judul penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif, karena peneliti akan mewawancarai secara mendalam informan-informan yang sudah ditentukan. Sedangkan implementasi dari teori penelitian interaksi simbolik, peneliti ingin melihat secara mendalam makna dari seseorang saat menggunakan *Iphone*. Karena makna muncul dari proses interaksi sosial yang telah dilakukan antara pengguna

*Iphone* dengan lingkungannya yang sudah terlebih dahulu menggunakan *Iphone*. Jadi, interaksi simbolik itu mencari makna dari simbol-simbol yang dilahirkan manusia di setiap perilaku mereka yang berasal dari interaksi sosial kepada objek-objek di sekeliling mereka. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, simbol yang dimaksud adalah tindakan untuk membeli serta menggunakan *Iphone*. Apabila kerangka pemikiran diatas dapat dijabarkan menjadi tabel ialah sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Kerangka pemikiran**

Sumber: Modifikasi Penulis

Pada penelitian ini, peneliti akan menjelaskan mengenai fenomena pengguna *Iphone* dikalangan pelajar SMA Kota Bandung. Pada penelitian ini peneliti akan menjelaskan mengenai fenomena pengguna *iphone* dikalangan Pelajar SMA Kota Bandung dari sisi status sosial, lingkungan sosial, dan citra diri. Status sosial disini merujuk kepada ekonomi dari kedua orang tua siswa tanpa bermaksud meremehkan, para pelajar memiliki keinginan untuk diakui setara atau “gaul” dngan temen-teman setaranya yang sebelumnya telah menggunakan *iphone*, sehingga mereka tidak lagi menggubris latar belakang ekonomi mereka namun mereka mngkedepankan kepuasan dan rasa ingin diakui dilingkungan sosial dikalangan Pelajar SMA Kota Bandung, lingkungan sosial yakni lingkungan sekitar para pelajar yang sedikit banyaknya berpengaruh terhadap keinginan menggunakan *iphone* dikegiatan sehari-hari para pelajar, ditambah lagi rasa ingin diakui oleh lingkungan semakin menggebu yang nantinya akan berpengaruh terhadap pencitranaan diri mereka di lingkungan tersebut yaitu dikalangan Pelajar SMA Kota Bandung dan citra diri, dimana para pelajar sma ini merasakan kepuasan tersendiri ketika mereka meggunakan *iphone* tersebut. Mereka merasa memiliki citra diri yang lebih tinggi dari pada para pelajar yang tidak menggunakan *iphone*, dan mereka juga menganggap bahwa mereka memiliki pergaulan atau pengetahuan yang setara dengan para pengguna *iphone* sebelumnya.

Sehingga dari kerangka pemikiran diatas menunjukan bahwa Fenomena penggunaan *Iphone* dikalangan Pelajar SMA Kota Bandung, diteliti dengan



menggunakan teori Interaksi simbolik, citra diri tersebut dapat dilihat dari status sosial dalam menggunakan *Iphone*, pemaknaan dari lingkungan sosial terhadap seorang pengguna *Iphone* dan juga pengambilan keputusan seseorang menggunakan *Iphone*.

## 1.7 Reabilitas dan Validitas Penelitian

### 1.7.1 Reabilitas Penelitian

Dalam riset, kualitatif yang menjadi instrument utama adalah penulis sendiri, itu sebabnya riset yang telah dibuat tidak pernah sepenuhnya konsisten dan dapat direpleksikan (diulang) (Dayon & Holoway, 2008:139). Salah satu cara untuk mengetahui sejauh mana data yang dikumpulkan reliable adalah dengan melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Mempelajari rekaman vidio yang dilakukan beberapa kali oleh yang berbeda atau sama.
2. Mendengarkan selama beberapa kali rekemana audio oleh yang berbeda atau sama.
3. Mempelajari traskripsi hasil rekaman berulang-ulang yang dilakukan oleh yang sama atau berbeda.

Dengan cara tersebut diharapkan peneliti dapat mengemukakan hal-hal yang paling utama yang dicari. Sekalipun demikian sesuai sifat dasarnya, yaitu kenyataan bersifat dinamis sehingga sulit untuk mendapatkan hal-hal yang bersifat konsisten (Sarwono,2006:246:247).

Apabila hasil penelitian dipublikasikan maka penulis akan menyajikan data transkripsi wawancara untuk meyakinkan pembaca. Selain itu dengan cara menggunkan lebih dari sumber data untuk mendapatkan data yang sama mengenai Citra Diri Pelajar SMA pengguna *Iphone* di Kota Bandung.

### **1.7.2 Validitas Penelitian**

Masswell, dalam Daymon & Holoway mengungkapkan bahwa validitas merupakan “Kredibilitas uraian ,kesimpulan, penjelasan, penafsiran atas bentuk pembahasan lain”. Validitas terbagi menjadi tiga aspek yaitu (1) validitas internal, (2) validitas generalizability (3) relevansi.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, peneliti menggunakan aspek validitas internal. Dimana apabila penelitian mengenai citra diri pelajar SMA pengguna *Iphone* ini telah rampung dikerjakan, peneliti akan meminta pihak dari perwakilan sekolah tersebut untuk mereview hasil wawancara yang telah dikerjakan seperti masalah data, teknik analisis dan hasilnya.