

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU
MENGAKSES INFORMASI
(Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tribhuwana
Tungadewi Malang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi



**OLEH
CRISTIANA OSE BORO
NIM. 2016230017**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG
2022**

RINGKASAN

Ujian semacam ini merupakan semacam eksplorasi kuantitatif yang bertempat di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tunggadewi Malang. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak pelibatan hiburan berbasis web terhadap cara berperilaku mendapatkan data pada mahasiswa ilmu korespondensi di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tunggadewi Malang, dan seberapa besar dampak pelibatan hiburan virtual terhadap perilaku dalam mendapatkan data dalam surat menyurat mahasiswa IPA di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tunggadewi, Malang. Untuk menjawab definisi masalah, para ilmuwan menggunakan hipotesis tujuan dan kepuasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Studi Korespondensi di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tunggadewi Malang termasuk dalam kelas klien yang berat dengan pengulangan mencapai lebih dari 6 kali sehari, dengan lama masuk 1-3 jam per hari. Dampak pemanfaatan hiburan berbasis web terhadap cara berperilaku mendapatkan data adalah 67,20%, dimana jenis kesenangan yang didapat melalui hiburan virtual akan berupa hiburan dan konten data yang juga mempengaruhi keputusan gaya desain.

Kata Kunci : Pengaruh, media sosial, perilaku mengakses, informasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan mekanis adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam hidup ini. Karena kemajuan mekanis akan berjalan sesuai kemajuan dalam sains. Inovasi yang sesungguhnya merupakan perangkat atau perluasan kapasitas manusia, telah menjelma menjadi kekuatan mandiri yang membatasi cara berperilaku dan cara hidup manusia. Menurut Wahyuni (2018:2), kemajuan mekanik sangat dibutuhkan, setiap pengembangan dilakukan untuk memberikan manfaat positif bagi keberadaan manusia dan memberikan cara untuk melakukan latihan. Di era komputerisasi saat ini, hiburan berbasis web merupakan kebutuhan penting bagi semua orang. Kehadiran hiburan online memudahkan individu untuk mendapatkan apa saja dan di mana saja dan membuatnya lebih mudah untuk mengatasi masalah kehidupan.

Hiburan virtual adalah konten online yang dibuat dengan memanfaatkan inovasi distribusi yang tersedia dan dapat disesuaikan. Seperti yang diungkapkan oleh Mcquail (2011:17) bahwa hiburan virtual adalah kecenderungan data dan pergeseran individu selama waktu yang dihabiskan untuk membaca dan menyebarkan data yang didukung oleh inovasi web. Sementara itu, Nasrullah (2017: 6) mencirikan hiburan online sebagai dimanfaatkan untuk menampilkan diri, berkolaborasi dengan data yang berbeda satu sama lain dengan membangun koneksi antara klien dan dunia maya.

Hiburan berbasis web yang sedang diciptakan dan diminati oleh masyarakat saat ini adalah Facebook, WhatsApp, Instagram, YouTube, Google dan Twitter. Sesuai Hubungan Penyedia Akses Jaringan Indonesia (APJII) (dalam Huasini, 2018: 70) mulai sekitar tahun 2012 masyarakat Indonesia telah dikaitkan dengan web dan gerakannya membuka hiburan online. Hal ini sesuai dengan informasi dari Indonesian Computerized Report 2022 (Riyanto, 2022), klien hiburan dinamis berbasis web di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 191,4 juta orang.

Beberapa hiburan berbasis web seperti Facebook, Whatsapp, Instagram, Youtube, dan Twitter adalah media korespondensi online yang dapat diakses di mana saja selama ada asosiasi web. Untuk situasi ini, hiburan online secara efektif terbuka untuk mengatasi masalah kehidupan individu. Persyaratan ini mungkin termasuk memperoleh data atau bergaul dengan orang lain. Akibatnya, klien hiburan virtual di komunitas perkotaan besar, tetapi juga di komunitas sederhana dapat mengakses hiburan berbasis web.

Menyinggung informasi Hootsuite dan WeAreSocial mengenai jumlah pengunjung web dan virtual entertainment client di Indonesia, per Januari 2018, diperoleh informasi bahwa dari 265 juta penduduk Indonesia, 132,7 juta orang merupakan klien web dan 130 juta orang merupakan klien hiburan online. Informasi ini meningkat dibandingkan dengan informasi Januari 2017 yang menunjukkan 106 juta klien hiburan virtual dari 262 juta orang Indonesia. Dari informasi tersebut diperoleh data bahwa sekitar 49% penduduk Indonesia telah memanfaatkan hiburan virtual dan telah terjadi peningkatan sebesar 25% atau sekitar 24 juta orang

dibandingkan tahun 2017. Selanjutnya disusul oleh Whatsapp, Instagram dan LINE (Hootsuite dan WeAreSocial). , 2019).

Kehadiran hiburan berbasis web juga dapat mempengaruhi keadaan sosial mulai dari iklim unit keluarga hingga lingkungan setempat. Sebagai contoh, selama Agustus 2017 terdapat 157 perkara cerai di Pengadilan Negeri Kota Depok dan 1862 dari 2.231 perkara pisah di Pengadilan Kota Bekasi periode Januari-Oktober 2017 disebabkan oleh latihan mereka melalui web-based entertainment. Tindakan diskusi yang menyentuh hati dan mentransfer foto pribadi dengan jenis kelamin lain melalui hiburan virtual telah memperluas kecemburuan dan karenanya mengalami pertengkaran yang berakhir secara terpisah. Juga demonstrasi penganiayaan, pelecehan melalui hiburan virtual dan, yang mengejutkan, video viral para pelakunya menjadi perhatian berbeda yang sangat harus dibatasi.

Terlepas dari konsekuensi buruk yang ditimbulkan oleh hiburan berbasis web, ada juga efek baik yang dapat dirasakan saat mengakses hiburan virtual. Diumumkan dari Kemenkeu.go.id (2022), bahwa dampak positif dari pemanfaatan hiburan online adalah mempermudah kita bergaul dengan banyak individu, memperluas koneksi, jarak, dan waktu. Selain bergaul dengan orang lain, efek baik yang dirasakan sebenarnya adalah memiliki opsi untuk mengutarakan pikiran dan memiliki opsi untuk mendapatkan data dengan cepat dan efisien.

Pengaruh hiburan berbasis web juga dirasakan oleh mahasiswa. Siswa memanfaatkan hiburan virtual untuk bertukar data dan secara efektif mendapatkan tulisan online. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Safitri (2021)

bahwa siswa memanfaatkan hiburan berbasis web untuk membantu latihan skolastik. Terlebih lagi, akibat buruk yang dirasakan mahasiswa adalah membuat ketergantungan hiburan virtual. Efek ini dapat mengubah cara pandang dan perilaku individu. Perkembangan hiburan virtual telah membuat motivasinya lebih luas daripada sebagai cara untuk memberi atau mendapatkan data dan korespondensi tetapi juga menjadi gaya hidup.

Pelajar yang sebenarnya memiliki karakter mental yang goyah dan dekat dengan rumah sering salah mengecek data yang mereka dapatkan baik dari komunikasi luas maupun dari hiburan online, keadaan sekarang ini membuat para pelajar sering terpicu minat untuk mencoba hal-hal baru yang disajikan melalui media tersebut. menyebabkan perubahan perilaku baik positif maupun negatif dari dalam diri mahasiswa yang sebenarnya.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dipimpin oleh Alciano (2015:38) yang menyatakan bahwa dampak positif dan negatif dari hiburan berbasis web pada anak muda adalah dampak positif utama dimana hiburan virtual dimanfaatkan sebagai organisasi pendamping, sebagai inspirasi belajar bagi mahasiswa, yang kedua adalah efek pesimistis yang ditimbulkan oleh hiburan virtual. khususnya waktu belajar yang berkurang, fiksasi belajar yang mengganggu, merusak semangat dan tidak adanya sosialisasi dengan iklim. Hal ini juga banyak terjadi di kalangan mahasiswa di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tungadewi, Malang.

Sebagai dasar persepsi, pakar menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati pada mahasiswa Studi Korespondensi di Perguruan Tinggi Tribhuwana

Tunggadewi, Malang (UNITRI). Mahasiswa UNITRI menunjukkan bahwa kebanyakan mahasiswa saat ini tidak bisa dibedakan dengan ponsel yang memiliki banyak highlight di dalamnya, misalnya Facebook, Whatsapp, Instagram, Youtube, dan Twitter. Dalam pemahaman yang mendasari, para ilmuwan akan melihat siswa Ilmu Korespondensi dengan rentang usia 2015-2020. Alasan peneliti memilih mahasiswa Ilmu Korespondensi UNITRI ini karena spesialisnya adalah mahasiswa Ilmu Korespondensi UNITRI yang berfungsi, sehingga memudahkan untuk mendapatkan responden. Terlebih lagi, mahasiswa Studi Korespondensi dianggap memiliki informasi dalam memanfaatkan hiburan berbasis web, khususnya dalam mendapatkan data.

Hiburan berbasis web digunakan di kalangan mahasiswa Ilmu Korespondensi UNITRI dalam mengawasi data yang akurat. Misalnya, mereka dapat belajar tentang apakah guru masuk melalui hiburan online, memudahkan siswa untuk mengerjakan tugas, membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk berbicara dengan teman, anggota keluarga, keluarga, dan guru mereka. Selain itu, hiburan virtual juga dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam bisnis.

Berangkat dari permasalahan tersebut, para ilmuwan tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Hiburan Berbasis Web Terhadap Perilaku Data (Konsentrasi pada Mahasiswa Studi Korespondensi, Perguruan Tinggi Tribhuwana Tunggadewi, Malang)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengertian masalah tersebut, maka sasaran pemeriksaan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pelibatan hiburan berbasis web terhadap cara berperilaku mendapatkan data pada mahasiswa ilmu korespondensi di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tungadewi Malang.
2. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pemanfaatan web-based entertainment terhadap perilaku mendapatkan data pada mahasiswa ilmu korespondensi di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tungadewi Malang.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pengertian masalah tersebut, maka sasaran pemeriksaan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pelibatan hiburan berbasis web terhadap cara berperilaku mendapatkan data pada mahasiswa ilmu korespondensi di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tungadewi Malang.
2. Untuk mengetahui sejauh mana dampak pemanfaatan hiburan virtual terhadap perilaku pengambilan data pada mahasiswa ilmu korespondensi di Perguruan Tinggi Tribhuwana Tungadewi Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

Keuntungan dari pemeriksaan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara hipotesis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan ilmu pengetahuan, khususnya studi korespondensi dalam kehidupan tentang pemanfaatan hiburan virtual.
2. Pada dasarnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca yang membutuhkan lebih banyak informasi luar dan dalam tentang memahami dampak hiburan online, khususnya Instagram.
3. Secara skolastik, penjelajahan ini dapat menambah logis kemajuan ilmu korespondensi, khususnya bagi Divisi Ilmu Korespondensi FISIP UNITRI.

DAFTAR PUSTAKA

- Alciano, G. 2015. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak dan Remaja*. Jurnal Mitra Manajement. Vol 7 (2) : 38-39.
- Alyusi, S. D. (2016). *Media Sosial: Interaksi, Identifikasi, dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Ardianto, E. (2011). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Cetakan Ketujuh. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Effendy, Uchjana Onong. (2014). *Ilmu Komunikasi Teori dan Prkatek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Elvinaro, Ardianto. (2014). *Dasar-Dasar Public Relations*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatmawati, N. (2020). *Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Masyarakat (Online)*. <https://djkn.kemenkeu.go.id>, diakses tanggal 12 Agustus 2022.
- Ferlitasari, Reni. (2018). *Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi pada Rohis di SMA Perintis 1 Bandar Lampung)*. Jurnal Komunikasi, Vol. 1 (2) : 36 – 57.
- Husaini. (2018). *Pengaruh Media Online Terhadap Perilaku Kedisiplinan Remaja (Studi Desa Berembang Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi)*. Journal on Software Engineering, Vol. 3(2) : 67-94.
- Ifadah, Munasiatul. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 Di Mi Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurnal Komunikasi, Vol. 1 (2) : 93 – 127.
- Indriantoro, Nur. (2012). *Metodologi Penelitian dan Bisnis*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

- Ishak, Abdulhak. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jogiyanto, H.M. (2014). *Teknologi Sistem Informasi edisi tiga*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Humaizi. (2018). *Uses And Gratifications Theory*. Medan: USU Press.
- Kaplan, A. M. dan Haenlein, M. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons.
- Kominfo. (2015). *Kemkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. <http://kominfo.go.id>. (Online). (Diakses pada tanggal 29 Desember 2021).
- Kominfo. (2015). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. <http://kominfo.go.id>. (Online). (Diakses pada tanggal 26 Maret 2016).
- Kriyantono Rachmat. (2012). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana.
- Mondry. (2018). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mcquail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Humanica.
- Mulyana, Deddy. (2013). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja.
- Mondry. (2012). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nasrullah, Rulli. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Oktaviani, Dewi (2019). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa IAIN Metro*. Jurnal Komunikasi, Vol. 2 (1) : 103 – 124.
- Priyatno, Duwi. (2010). *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Buku Seru.
- Purwanto. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rahmad, Jalaluddin. (2014). *Metode Penelitian Komunikasi: dilengkapi dengan contoh Analisis Statistic*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmani, T. (2016). *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Riduwan, A. (2010). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Riyanto, A. 2022. *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022* (Online). <https://andi.link>, diakses tanggal 12 Agustus 2022.
- Ruben, B.D. (2014). *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta : Rajawali Perst.
- Safitri, N. (2021). *Penggunaan Media Sosial di Kalangan Mahasiswa* (Online). <https://www.kompasiana.com>, diakses tanggal 13 Agustus 2022.
- Sani, Achmad. (2010). *Metodologi Riset Sumber Daya Manusia*. Malang: UIN-MALIKI PRESS.
- Soraya, Ade (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Korelasional Kuantitatif tentang Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*. Jurnal Komunikasi, Vol. 10 (1) : 33 – 47.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Suprpto, Tommy. (2011). *Pengantar Ilmu Komunikasi dan Peran Manajemen Dalam Komunikasi*. Jakarta : PT. Buku Seru.
- Surip. (2011). *Teori Komunikasi, Massa Perspektif Teoritis teori Komunikasi*. Medan: UNIMED.
- Tenia. (2017). *Hubungan intensitas penggunaan situs jejaring sosial dengan insomnia pada remaja di sma muhammadiyah 7 yogyakarta*. Jurnal Kesehatan, Vol 1 (2) : 121-129.
- Usman, Husaini. (2014). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, Eka. (2018). *Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Akuntansi*. Skripsi, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.