

**KECENDERUNGAN MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS
HASANUDDIN DALAM MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL
SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN**

NUR AINI FEBRIANI PUTRI

E021201010



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

**KECENDERUNGAN MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS
HASANUDDIN DALAM MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL
SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN**

OLEH:

NUR AINI FEBRIANI PUTRI

E021201010

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Kecenderungan Mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin
Dalam Memanfaatkan Media Sosial Sebagai Sumber
Pembelajaran**

Nama Mahasiswa : Nur Aini Febriani Putri

Nomor Pokok : E021201010

Makassar, 25 Maret 2024

Menyetujui,

Pembimbing I,



Prof. Dr. Jeanny Maria Fatimah, M.Si.
NIP. 195910011987022001

Pembimbing II,



Dr. Mursalim, M.Si.
NIP. 196004201989031001

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Sudirman Karnay, M.Si.
NIP. 196410021990021001

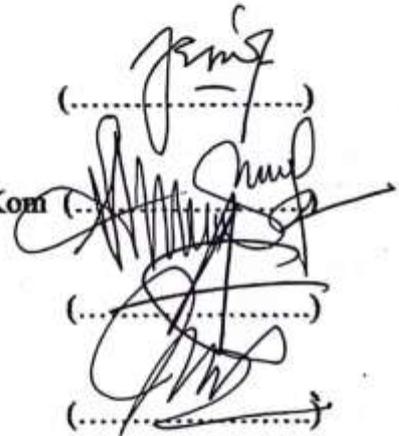
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi, Konsentrasi *Public Relations* pada Hari Kamis, Tanggal Dua Puluh Satu Maret Tahun Dua Ribu Dua Puluh Empat.

Makassar, 25 Maret 2024

TIM EVALUASI

Ketua	: Prof. Dr. Jeanny Maria Fatimah, M.Si.	(.....)
Sekretaris	: Dr. Sitti Murniati Mukhtar, S.Sos., M.I.Kom	(.....)
Anggota	: 1. Prof. Dr. H. Muh. Akbar, M.Si.	(.....)
	: 2. Dr. Mursalim, M.Si.	(.....)



PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Aini Febriani Putri

NIM : E021201010

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Saya menyatakan bahwa skripsi komunikasi yang berjudul **“Kecenderungan Mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin Dalam Memanfaatkan Media Sosial Sebagai Sumber Pembelajaran”** ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan duplikasi dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar, 25 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,


Nur Aini Febriani Putri

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Kecenderungan Mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin Dalam Memanfaatkan Media Sosial Sebagai Sumber Pembelajaran sebagai tugas akhir sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin. Tidak lupa pula selawat serta salam penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, utusan Allah yang telah membawa cahaya petunjuk bagi umat manusia hingga saat ini.

Selanjutnya, penulis menyadari banyaknya kekurangan, kesukaran, serta hambatan yang penulis hadapi pada proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini, akan tetapi doa, dukungan, motivasi, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak akhirnya berhasil mendorong penulis hingga ke tahap ini. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis Bapak Syarifuddin dan Mama Rosni yang senantiasa mengusahakan berbagai hal sehingga penulis bisa berada di titik ini. Terima kasih atas setiap doa-doa yang terus dilangitkan untuk kejayaan penulis, serta dukungan materiil maupun non-materiil yang selalu diberikan. Tidak ada kata-kata yang akan mampu mewakili rasa syukur dan terima kasih penulis terhadap kasih sayang yang penulis terima selama ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan segala

kebaikannya dari segala sisi untuk kalian dan penulis selalu berdoa agar di kehidupan yang abadi kelak, kalian akan tetap menjadi orangtua penulis, aamiin.

2. Saudara-saudara penulis, khususnya kepada kakak sekaligus idola penulis yakni Nur Aima Febriana Putri yang selalu ada di setiap fase dalam kehidupan penulis. Terima kasih atas semua doa, dukungan, perhatian, dan apresiasi yang terus disampaikan kepada penulis. Terima kasih telah menemani hari-hari penulis, walaupun terpisah jarak, nyatanya kehadiran Aima tetap bisa menyembuhkan sepi yang penulis rasakan di kota besar ini. Untuk adek Bintang Anugrah yang selalu diam-diam memperhatikan, terima kasih sudah menjadi adek yang perhatian dengan caranya sendiri. Kita usahakan kesuksesan dan kebahagiaan keluarga bersama!
3. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si dan Sekretaris Departemen Ilmu Komunikasi, Bapak Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom., beserta seluruh dosen pengajar dan *staff* Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, terima kasih atas setiap ilmu, bantuan, dukungan, serta nasehat yang diberikan selama proses perkuliahan penulis.
4. Ibu Prof. Dr. Jeanny Maria Fatimah, M.Si., selaku pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik (PA) penulis yang dengan penuh kesabaran membimbing dan memberikan ilmu hingga motivasi kepada penulis dari penulis masih menyangang status mahasiswa baru hingga demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Terima kasih atas setiap

keramahan dan kata-kata baik yang selalu disampaikan pada setiap pertemuan dengan penulis yang akhirnya berhasil mendorong penulis untuk tetap semangat untuk menyelesaikan perkuliahan dan meraih gelar sarjana.

5. Bapak Dr. Mursalim, M.Si., selaku pembimbing II yang dengan murah hatinya bersedia meluangkan waktunya untuk mendampingi dan membimbing penulis guna menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa pula atas semua ilmu, nasehat, dan motivasi yang diberikan kepada penulis agar penulis bisa menjadi manusia yang berkualitas, baik dalam urusan dunia maupun akhirat. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan memberikan kesehatan kepada Bapak.
6. Ninexcellent, terima kasih sudah hadir dalam kehidupan penulis dan membuat penulis paham dengan sangat, serta percaya dengan sadar pada istilah “saudara tak sedarah”. Mari terus tumbuh dan sukses bersama!
7. Dita Rahmawati dan Agza Abighael yang meramaikan Makassar dengan ragam ceritanya yang selalu berhasil membuat perasaan penulis campur aduk.
8. Nur Aenum, teman TK yang akhirnya jadi teman cerita di kamar Ramsis. Terima kasih sudah mau mendengar semua keluh kesah dan cerita penulis yang sangat *random* setiap harinya. Terima kasih juga karena sudah jadi manusia baik, berwawasan luas, dan penuh perhatian. Semoga kesuksesan menghampirimu dengan segera.

9. TripleBevent, terima kasih kebersamaannya yang ternyata sangat amat unik dan seru. Sangat bersyukur bisa bertemu dengan teman-teman di TripleBevent yang punya cara bersinarnya masing-masing, terima kasih sekali lagi atas pengalaman dunia profesional tipis-tipisnya. Semoga ke depan profesionalnya bisa lebih “tebal” lagi hehehe. Sukses untuk kita semua.
10. Lintas Kabupaten, terima kasih Sasa untuk setiap bantuan tanpa pamrihnya, terima kasih Fera untuk setiap pelajaran “pengalaman kerjanya”, terima kasih Mala untuk semangat membaranya. Anak kabupaten bisa tonji!.
11. Kepada Eca, Inaya, Widy, Ratri, terima kasih karena sudah sangat amat baik dengan membantu penulis ketika penulis sedang dalam kekalutan. Terima kasih juga sudah jadi manusia yang sangat ramah kepada penulis. Sehat-sehat yah orang baik!
12. Keluarga besar Nalendra (*Nationhood of Leal Unique and Radical*), terima kasih untuk kisah di bangku kuliah yang penuh dengan “*online – offline*”nya. Semoga sukses selalu Nalendra!
13. Keluarga besar KOSMIK-UH, terima kasih telah menjadi jembatan pertama bagi penulis dengan dunia perkuliahan. Semoga tetap unik dan radikal!
14. Keluarga besar PRISMA FISIP UNHAS, terima kasih untuk kebersamaan, kerja sama dan setiap pengalaman berharganya. Tiada akhir untuk prestasi, semangat berkreasi!

15. Teman-teman KKN Tematik Perkebunan Kopi Enrekang, khususnya posko 3 di To' Uwe. Terima kasih untuk cerita 45 hari bersama Batara yang pastinya akan kekal di ingatan penulis.
16. Kepada seluruh responden, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin angkatan 2020, 2021, 2022, dan 2023 yang dengan baiknya membantu penyebarluasan kuesioner hingga berpartisipasi dengan mengisi kuesioner penelitian penulis guna penyelesaian skripsi ini.
17. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.
18. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri yang sudah bekerja keras dan bertahan hingga hari ini. Semoga bahagia dan kesuksesan senantiasa menghampiri.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, penulis selalu berusaha agar penyusunan skripsi tetap dilakukan dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu, penulis berharap semoga skripsi ini tetap bisa memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, hingga masyarakat. Aamiin.

Makassar, 29 Februari 2024

Nur Aini Febriani Putri

ABSTRAK

NUR AINI FEBRIANI PUTRI, *The Preference of FISIP Hasanuddin University Students to Utilizing Social Media as a Source of Learning. (Supervised by Jeanny Maria Fatimah and Mursalim).*

The aims of this research are : (1) To know the preference of FISIP Hasanuddin University students and the utilization of social media as a source of learning, (2) To explore the factors that influence the preference of FISIP Hasanuddin University students and the utilization of social media as a source of learning.

The research uses quantitative methods with data collection techniques using questionnaires. The population of this study were undergraduate students of the Faculty of Social and Political Sciences (FISIP) Hasanuddin University class of 2020, 2021, 2022, 2023. The number of samples was determined using the Isaac and Michael table. The number of research respondents was obtained through probability sampling, namely proportional stratified random sampling. This study applies a correlational approach to determine the relationship between two variables.

The result showed that the preference of FISIP Hasanuddin University students to use social media as a source of learning in this research is quite useful as evidenced by the level of use which is included in the very high or very active category. The more active it is, the more useful it is. Therefore, it can be said that there is a significant relationship between the preference of FISIP Hasanuddin University students and the use of social media as a learning of source. Several factors that can influence the preference of FISIP Hasanuddin University students and the utilization of social media as a source of learning: social media can be accessed anywhere, can be a way of providing and obtaining information that has a relationship with learning activities, courses, and lecturer assignments, as well as beneficial tool when looking for the latest news.

Keywords: Preference, Students, Media Social, Learning

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
D. Kerangka Konseptual.....	11
E. Hipotesis Penelitian	14
F. Definisi Operasional	14
G. Metode Penelitian	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Konsep Dasar New Media	20
B. Media Sosial.....	24
C. Sumber Belajar.....	34
D. Teori <i>Uses and Gratifications</i>	37
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	43
A. Sejarah FISIP Universitas Hasanuddin	43
B. Visi dan Misi FISIP Universitas Hasanuddin	45
C. Struktur Organisasi FISIP Universitas Hasanuddin.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan.....	70

BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin Berdasarkan Program Studi.....	17
Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	48
Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Umur.....	49
Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Program Studi.....	50
Tabel 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Akun Media Sosial yang Dimiliki	51
Tabel 4.5 Distribusi Responden Berdasarkan Mengakses Media Sosial Setiap Hari	52
Tabel 4.6 Distribusi Responden Berdasarkan Mengakses Media Sosial Dalam Sehari	53
Tabel 4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Durasi Waktu Mengakses Media Sosial	54
Tabel 4.8 Distribusi Responden Berdasarkan Tempat Mengakses Media Sosial .	55
Tabel 4.9 Distribusi Responden Berdasarkan Media Sosial yang Sering Diakses	56
Tabel 4.10 Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Kecenderungan Penggunaan Media Sosial.....	57
Tabel 4.11 Distribusi Responden Berdasarkan Manfaat Informasi yang Diperoleh	58
Tabel 4.12 Distribusi Responden Berdasarkan Tujuan Mengakses Media Sosial	59
Tabel 4.13 Distribusi Responden Berdasarkan Ada Hubungannya dengan Kegiatan Pembelajaran	60
Tabel 4.14 Distribusi Responden Berdasarkan Ada Hubungannya dengan Mata Kuliah	61
Tabel 4.15 Distribusi Responden Berdasarkan Ada Hubungannya dengan Tugas Dosen	62
Tabel 4.16 Distribusi Responden Berdasarkan Relevansi Informasi dengan Kegiatan Pembelajaran	63
Tabel 4.17 Distribusi Responden Berdasarkan Kepuasan yang Diperoleh.....	64

Tabel 4.18 Tabel Silang Frekuensi Penggunaan Media Sosial Disilangkan dengan Kecenderungan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sumber Pembelajaran	65
Tabel 4.19 Tabel Silang Durasi Waktu Penggunaan Media Sosial Disilangkan dengan Kecenderungan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sumber Pembelajaran	66
Tabel 4.20 Tabel Silang Tingkat Penggunaan Media Sosial Disilangkan dengan Kecenderungan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sumber Pembelajaran	67
Tabel 4.21 Tabel Silang Relevansi Informasi Disilangkan dengan Kecenderungan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sumber Pembelajaran.....	68
Tabel 4.22 Tabel Silang Kepuasan Disilangkan dengan Kecenderungan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sumber Pembelajaran.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Perkembangan Pengguna Internet Periode 2013-2023	2
Gambar 1.2 Pengguna Media Sosial Indonesia 2017-2026	5
Gambar 1.3 Kerangka Penelitian	13
Gambar 1.4 Tabel Isaac dan Michael.....	18
Gambar 2.1 Elemen-Elemen Teori <i>Uses & Gratifications</i>	38
Gambar 2.2 Model <i>Uses & Gratifications</i>	39
Gambar 3.1 Struktur Organisasi FISIP Universitas Hasanuddin	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini teknologi tidak lagi menjadi sesuatu yang asing bagi masyarakat. Perkembangan teknologi tidak dapat terbendung karena didorong dengan ilmu pengetahuan yang juga secara terus menerus dikembangkan oleh manusia. Keinginan terhadap pembaharuan dari setiap aspek kehidupannya menjadi salah satu pendorong utama yang mendukung terjadinya perkembangan teknologi dari masa ke masa. Perkembangan teknologi yang terjadi dapat dilihat dari peningkatan arus informasi dan komunikasi. Informasi sendiri merupakan salah satu kebutuhan pokok yang dibutuhkan manusia untuk menambah pengetahuan. Perkembangan teknologi dan informasi juga nyatanya telah mengubah sistem informasi dan komunikasi dari media konvensional ke media digital. Hal ini menyentuh berbagai aspek dalam kehidupan manusia termasuk di dalamnya proses interaksi yang dilakukan.

Perkembangan ini juga berhasil menciptakan media baru yang saat ini lebih kita kenal dengan istilah 'internet'. Kehadiran internet memberikan banyak kemudahan dalam keseharian masyarakat. Dengan adanya internet, masyarakat dapat memperoleh, mengelola, dan menyebarkan informasi dengan mudah. Selama masyarakat sudah terhubung pada jaringan tertentu maka internet sudah dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Kemudahan yang ditawarkan berupa akses informasi dan komunikasi ini ternyata menjadi daya tarik tersendiri dari internet

yang kemudian mendorong peningkatan pengguna internet di tengah masyarakat era sekarang ini.

Dibuktikan dengan data perkembangan pengguna internet yang terus mengalami peningkatan dari tahun 2013 hingga tahun 2023. Data menunjukkan jumlah pengguna internet di dunia tahun 2023 sudah mencapai angka 5,16 juta yang nilainya melonjak lebih dari 2 kali lipat dibandingkan pengguna internet tahun 2013 yang hanya mencapai 2,5 juta pengguna. Adapun jika ditinjau dari pengguna internet tahun 2022 tetap mengalami peningkatan walaupun memang tidak sejauh tahun-tahun sebelumnya.



(Sumber: *data.goodstas.id*)

Gambar 1.1 Perkembangan Pengguna Internet Periode 2013-2023

Begitu pula data dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan data bahwa di Indonesia pengguna internet juga meningkat sebanyak 2,67% dibandingkan periode sebelumnya. Pada tahun 2022 pengguna internet di Indonesia ada sebanyak 210,03 juta sedangkan pada tahun 2023 meningkat menjadi 215,63 juta pengguna.

Penggunaan internet sebagai perantara untuk menyampaikan kegiatan komunikasi dilakukan oleh masyarakat melalui berbagai jenis media. Salah satu media yang sering digunakan yaitu media sosial. Media sosial merupakan media yang memungkinkan penggunanya untuk merepresentasikan dirinya dalam berinteraksi, membangun kerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dalam membentuk hubungan sosial secara virtual. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Retpitasari & Oktavia (2020) yang melihat bahwa saat ini masyarakat mengalami perubahan sosial dalam hal berperilaku dan bisa dilihat dari cara berkomunikasi yang awalnya dilakukan secara tatap muka langsung berubah menjadi komunikasi dalam media sosial. Media sosial juga disebut-sebut sebagai wadah layaknya internet dan berbagai aplikasi yang saat ini dapat digunakan untuk membuat atau membagikan konten atau berbagai hal yang berkaitan dengan jejaring sosial.

Kemunculan Six Degrees pada tahun 1997 menjadi pintu pembuka dari setiap media sosial modern yang ada saat ini. Media sosial semakin berkembang pesat ketika pada tahun 2004 Facebook berhasil diluncurkan dan menarik banyak perhatian dunia begitu pula di Indonesia. Setelahnya, berbagai macam *platform* media sosial pun bermunculan seperti Twitter, Instagram, Pinterest, Telegram, TikTok, dan masih banyak lagi.

Perkembangan teknologi yang menghadirkan perangkat berupa *smartphone* dengan kemunculan berbagai media sosial ini membuat masyarakat dimudahkan untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan. Lebih dari itu masyarakat saat ini cenderung menggunakan beberapa *platform* media sosial yang disesuaikan

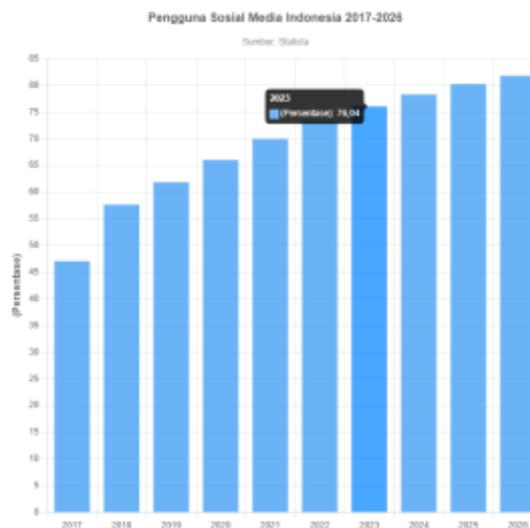
dengan kebutuhan yang akan dipenuhinya saat itu. Penentuan penggunaan media sosial ini dapat berdasar dari kebutuhan, minat, dan tujuan pribadi masyarakat. Berbagai fitur yang ditawarkan media sosial memungkinkan pengguna untuk memenuhi berbagai kebutuhannya. Kebutuhan tersebut antara lain kebutuhan informasi, pendidikan, sosial, hiburan, profesional, ekspresi diri, pengembangan pribadi, pemberian dukungan, membangun identitas *online*, hingga kebutuhan berbagi dan kolaborasi. Dalam penggunaan media sosial, masyarakat seringkali menggabungkan beberapa kebutuhan yang sesuai dengan preferensi pribadi. Sifat media sosial yang fleksibel dan memiliki keragaman fitur memungkinkan pengguna untuk melakukan penyesuaian pengalaman dengan sesuatu yang dibutuhkan dan diinginkan pada saat tertentu.

Dalam dunia pendidikan, media sosial dapat menjadi wadah yang ideal bagi pengajar dan pelajar. Dalam hal ini para pengajar bisa lebih fleksibel dalam proses mengajar sedangkan untuk pelajar dimudahkan untuk lebih berpartisipasi dan berperan aktif dalam menciptakan konten yang akan mereka sesuaikan dengan ruang dan gaya belajar mereka sendiri. Hal ini juga memungkinkan berbagai alat pembelajaran dapat berfokus pada pelajar dan bukan hanya pada pengajar. Media sosial sebagai media pembelajaran memungkinkan peningkatan pemahaman bagi pelajar karena memiliki tampilan yang menarik sehingga memudahkan pelajar dalam menyerap informasi.

Berbicara mengenai media sosial, di era globalisasi ini, media sosial memiliki kegunaan yang cukup beragam di tengah masyarakat seperti yang telah disinggung sebelumnya. Selain untuk mencari dan bertukar informasi media sosial juga dapat

dijadikan sebagai hiburan yang dengan mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Lebih dari itu, media sosial dapat membantu efektifitas seorang pelajar dalam proses belajarnya. Hal ini dapat terjadi karena media sosial mampu memperluas sistem belajar yang tidak terbatas pada ruang kelas, jarak, dan waktu. Salah satu fitur yang paling menarik dari media sosial untuk dunia pendidikan adalah sifat sosialnya yang memungkinkan terpecahnya paradigma pembelajaran monolitik menjadi lebih aktif.

Media sosial merupakan media online yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi (Retpitasari & Oktavia, 2020). Media baru berbasis internet yang biasa dikenal dengan istilah media sosial telah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan masyarakat begitu pula yang dirasakan masyarakat Indonesia.



(Sumber: *data.goodstas.id*)

Gambar 1.2 Pengguna Media Sosial Indonesia 2017-2026

Dari data reportal terlihat bahwa tahun 2017 penggunaan media sosial Indonesia mengalami peningkatan dan diprediksikan akan terus mengalami

peningkatan hingga tahun 2026. Pada tahun 2023 penggunaan media sosial di Indonesia mencapai 76,04 % dengan total 167 juta pengguna, persentase penggunaan ini meningkat dari tahun sebelumnya yang hanya mencapai 73,29 % pengguna. Data tersebut membuktikan bahwa kegandrungan masyarakat Indonesia terhadap media sosial terbilang cukup tinggi. Kecepatan arus informasi serta kemudahan akses yang tidak terbatas ruang dan waktu yang ditawarkan oleh media sosial menjadi salah satu kelebihan yang banyak menarik minat masyarakat khususnya mahasiswa.

Dilansir dari *databoks.katadata.co.id*, berdasarkan laporan Statista pada tahun 2020 penggunaan media sosial Indonesia paling banyak berasal dari pengguna berusia 25-35 tahun. Posisi kedua diduduki oleh pengguna pada rentang usia 18-24 tahun. Adapun pada tahun 2023 sendiri dari total 167 juta pengguna media sosial, 153 juta di antaranya merupakan pengguna di atas usia 18 tahun. Data ini juga mengungkapkan bahwa pengguna aktif media sosial di Indonesia didominasi dengan pengguna usia produktif yang salah satu di antaranya berasal dari kalangan mahasiswa.

Universitas Hasanuddin merupakan salah satu perguruan tinggi yang mahasiswanya aktif dalam bermedia sosial. Salah satu fakultas dengan program studi terbanyak di dalamnya yaitu Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dengan 7 program studi yang diisi oleh mahasiswa aktif sebanyak 2.474 orang. (Apriansyah & Antoni, 2018) menyatakan bahwa pendidikan tinggi telah memasuki fase baru yang berdasarkan fakta pengguna internet dan media sosial di Indonesia maka pembelajaran harus memprediksi perkembangan internet dan mahasiswa

yang menggunakan media sosial. Peran media sosial sebagai sumber pembelajaran dalam dunia pendidikan nyatanya sudah menjadi hal umum. Peran ini tentunya sangat bergantung dari cara setiap pengguna dalam mengakses media sosialnya. Selain itu, mahasiswa terutama strata 1 penting untuk memiliki pengetahuan akan ketersediaan sumber informasi dan kemampuan mengakses, serta menggunakan sumber informasi atau pembelajaran guna memudahkan proses perkuliahannya.

Keberadaan media sosial dalam dunia pendidikan akan memudahkan seorang mahasiswa dalam menerima informasi, mengakses berbagai situs pendidikan, hingga mempermudah komunikasi dengan seorang pengajar. Media sosial dapat menjadi alat yang menyediakan peluang baru bagi pelajar untuk lebih mandiri dalam mencari ilmu. Seorang mahasiswa juga harus mampu dalam melihat setiap kelebihan dari media sosial yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya. Kedekatan mahasiswa dengan media sosial saat ini membuat mahasiswa sebagai seorang pelajar lebih mudah untuk terikat dengan media sosial. Penggunaan media sosial oleh mahasiswa dalam konteks pendidikan modern memang penting karena media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa sehari-hari dan dapat memiliki dampak yang signifikan pada pengalaman belajar mahasiswa.

Media sosial memungkinkan penggunaannya untuk saling berbagi informasi yang dapat bermanfaat bagi proses belajar seorang mahasiswa. Di dalam proses ini tentunya seorang mahasiswa juga ditantang untuk melatih kemampuan dalam mengolah berbagai informasi yang didapatkan dalam media sosial yang dimanfaatkan sebagai wadah pencarian informasinya. Oleh karena itu, mahasiswa

juga harus memiliki kebijakan dalam memanfaatkan media sosialnya agar kebutuhannya dapat terpenuhi dengan optimal.

Adapun penelitian terdahulu dilakukan oleh Muhammad Hasruddin (2021) yang berjudul Pemanfaatan Akun Media Sosial dalam Menunjang Proses Belajar di Kalangan Siswa SMP Negeri 4 Alla di Kabupaten Enrekang. Penelitian ini berfokus kepada alasan siswa menggunakan jenis media tertentu dalam proses pembelajarannya dan pemanfaatan media sosial yang dilakukan oleh siswa dalam menunjang proses pembelajarannya.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Dwinta Herliana Patricia Pattiselanno, dkk (2023) dengan judul penelitian *Analisis Uses and Gratification* Mahasiswa 7 dalam Mencari Sumber Pembelajaran di Media Sosial. Penelitian ini menitikberatkan penelitiannya pada analisis motif dan kepuasan mahasiswa di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya saat menggunakan media sosial untuk mencari sumber pembelajaran.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Muhammad Abdul Ghofur dan Wahjoedi (2018) yang mengangkat judul penelitian *Preferensi Sumber Belajar Online* Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Penelitian ini memfokuskan pada preferensi dan kemampuan mahasiswa dalam memilih sumber belajar yang tepat.

Dari hasil penelitian yang mengaitkan media sosial dengan sumber pembelajaran tersebut, membuat peneliti juga tertarik untuk ikut serta dalam mengungkapkan fenomena tersebut dari sudut pandang yang berbeda. Penelitian ini juga menjadi penting mengingat besarnya potensi ketergantungan mahasiswa

terhadap media sosial. Selain itu, melihat semakin besarnya peran media sosial saat ini dalam kehidupan masyarakat terutama mahasiswa dalam lingkup pendidikan.

Perubahan paradigma pendidikan yang sekarang ini telah mengubah cara seseorang belajar dan mengakses informasi, ketersediaan konten edukasi yang berlimpah di media sosial yang dikemas dalam berbagai bentuk konten, serta pertumbuhan media sosial yang akan terus berkembang dan berubah. Pengidentifikasian terhadap pemanfaatan media sosial sebagai sumber pembelajaran ini akan mendukung proses belajarnya. Mahasiswa seringkali tidak mampu memilih secara tepat sumber belajar yang bermanfaat bagi pembelajarannya.

Berdasarkan beberapa alasan tersebut maka peneliti merasa penelitian ini penting untuk dilakukan dan cukup mendasari peneliti menetapkan judul penelitian yakni **“Kecenderungan Mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin dalam Memanfaatkan Media Sosial sebagai Sumber Pembelajaran”** agar dunia pendidikan tetap mengikuti tren dan perubahan teknologi yang terjadi di sekitarnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana kecenderungan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin dengan pemanfaatan media sosial sebagai sumber pembelajaran?
- b. Apa saja faktor-faktor yang memengaruhi kecenderungan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin dalam memanfaatkan media sosial sebagai sumber pembelajaran?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Atas dasar permasalahan yang ingin diteliti maka tujuan dan kegunaan dari penelitian ini, yaitu :

1. Tujuan Penelitian

- a) Untuk mengetahui kecenderungan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin dengan pemanfaatan media sosial sebagai sumber pembelajaran.
- b) Untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi kecenderungan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin dalam memanfaatkan media sosial sebagai sumber pembelajaran.

2. Kegunaan Penelitian

- a) Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat untuk pembaca terutama yang membutuhkan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan media sosial sebagai sumber pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan membahas tema serupa.

- b) Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa dalam memanfaatkan media sosialnya untuk keperluan akademik serta dapat memberikan gambaran peran media sosial dalam dunia pendidikan, sedangkan bagi peneliti berguna sebagai wadah menerapkan ilmu yang telah didapatkan penulis selama menjadi mahasiswa Ilmu

Komunikasi serta menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komunikasi.

D. Kerangka Konseptual

1. Media Sosial

Media sosial merupakan *platform* atau sarana media *online* yang digunakan untuk berpartisipasi, berbagi, menciptakan isi dalam dunia virtual. Media sosial sudah menjadi bagian dari kebutuhan manusia saat ini. Penggunaan media sosial ini berbeda-beda untuk setiap pribadi tergantung dari kebutuhan yang ingin dipenuhi dalam kehidupan sehari-harinya. Media sosial adalah gabungan dari saluran komunikasi *online* yang didasarkan dari kegiatan berbagi konten untuk tujuan tertentu seperti komunitas interaksi, dialog, dan kolaborasi (Breen, 2015: 360).

Keberadaan media sosial sebagai media komunikasi memungkinkan seorang individu untuk membagikan perspektif, pengalaman, opini dan pengetahuannya melalui akun media sosial pribadinya. Dalam hal ini, setiap interaksi dari komunitas online telah memberikan dorongan terhadap pemenuhan kebutuhan yang diinginkan, bahkan lebih jauh dari pemenuhan kebutuhan tersebut, penggunaan media sosial ini dapat membentuk jaringan media sosial yang lebih luas lagi.

2. Sumber Pembelajaran

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Sanjaya, 2008: 174). Menurut Asosiasi

Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) dalam buku *Media dan Sumber Pembelajaran* oleh Nizwardi Jalmur (2016) disebutkan bahwa sumber belajar merupakan berbagai sumber berupa data, orang, maupun benda yang keberadaannya dapat dijadikan sebagai fasilitas yang akan memudahkan siswa untuk belajar.

Di era modern saat ini proses pembelajaran dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi terutama yang berkaitan dengan teknologi informasi. Oleh karena itu, pemanfaatan sumber pembelajaran di luar media tradisional seperti buku penting untuk diketahui agar pengetahuan yang didapatkan siswa semakin luas dan tidak terbatas.

3. Teori *Uses and Gratifications*

Penelitian ini menggunakan Teori *Uses and Gratifications* yang pendekatannya berfokus kepada konsumen serta perilaku komunikasi yang dalam hal ini berkaitan dengan pengalaman langsung pengguna dengan suatu media. Pendekatan ini melihat individu atau konsumen sebagai pengguna yang aktif (Littlejohn, 2011). Teori Kegunaan dan Gratifikasi (*Uses and Gratifications*) dikembangkan oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch yang menyatakan bahwa khalayak bersifat aktif karena mereka mampu untuk mempelajari dan mengevaluasi setiap media yang akan digunakan untuk mencapai tujuannya (West & Turner, 2008).

Untuk mempermudah melihat kerangka konsep penelitian, maka peneliti menyajikan dalam bentuk bagan kerangka penelitian yang dijelaskan dalam 3

variabel. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi, kemudian ditarik kesimpulan.

- Variabel Independen (Bebas)

Variabel ini memengaruhi atau menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel Independen dalam penelitian ini yaitu:

X = Penggunaan Media Sosial oleh Mahasiswa FISIP Universitas

Hasanuddin

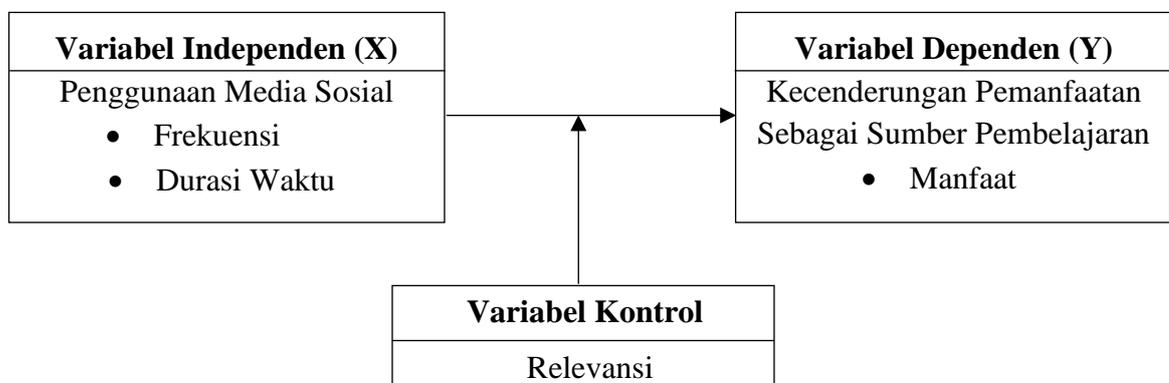
- Variabel Dependen (Terikat)

Variabel ini dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel independent (bebas). Variabel Dependen dalam penelitian ini yaitu:

Y = Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sumber Pembelajaran

- Variabel Kontrol

Variabel yang dikendalikan sehingga pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi pengaruh luar. Variabel Kontrol dalam penelitian ini yaitu **Relevansi**



Gambar 1.3 Kerangka Penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak ada hubungan yang signifikan antara kecenderungan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin dengan pemanfaatan media sosial sebagai sumber pembelajaran.

Ha : Ada hubungan yang signifikan antara kecenderungan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin dengan pemanfaatan media sosial sebagai sumber pembelajaran.

F. Definisi Operasional

1. Media Sosial

Media berbasis online yang memungkinkan penggunaanya melakukan interaksi (berkomunikasi, berbagi, dan bekerja sama) tanpa dibatasi ruang dan waktu. Medium di internet yang digunakan untuk membagikan konten berupa foto video, ataupun tulisan.

2. Penggunaan

Penggunaan yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu pilihan seorang mahasiswa sebagai pelajar terhadap cara mereka mengakses suatu informasi dengan menentukan media yang akan digunakan sebagai sumber pembelajaran. Adapun indikator dari kecenderungan ini yaitu:

1) Frekuensi

- 1 s/d 2 kali dalam sehari akan dikategorikan kurang aktif
- 3 s/d 4 kali dalam sehari akan dikategorikan cukup aktif
- 5 s/d 6 kali dalam sehari akan dikategorikan aktif

- Lebih dari 6 kali dalam sehari akan dikategorikan sangat aktif

2) Intensitas

- Kurang dari 1 jam dalam sehari akan dikategorikan kurang aktif.
- 1 s/d 2 jam dalam sehari akan dikategorikan cukup aktif.
- 3 s/d 4 jam dalam sehari akan dikategorikan aktif.
- Lebih dari 4 jam dalam sehari akan dikategorikan sangat tinggi.

3. Pemanfaatan/Manfaat

Pemanfaatan/manfaat yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sebuah aktivitas atau proses memanfaatkan sesuatu dengan tujuan untuk mencapai suatu harapan yang akan diukur melalui 4 kategori yaitu:

- Tidak bermanfaat.
- Kurang bermanfaat.
- Cukup bermanfaat
- Sangat bermanfaat.

4. Relevansi

Relevansi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kesesuaian informasi yang didapatkan mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin dengan kegiatan pembelajarannya yang diukur melalui 4 kategori yaitu:

- Tidak relevan
- Kurang relevan
- Cukup relevan
- Sangat relevan

G. Metode Penelitian

1. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 bulan yang dimulai pada bulan November 2023 hingga bulan Januari 2024. Lokasi penelitian yang akan dilakukan peneliti bertempat di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, Jalan Perintis Kemerdekaan KM. 10, Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Tipe Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat statistik agar dapat menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data sebagai penunjang utama dalam penelitian ini, maka dibutuhkan teknik pengumpulan data yang akan mendapatkan dua jenis data yaitu sebagai berikut:

a. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan untuk responden jawab. Teknik pengumpulan data ini dipilih karena jumlah responden yang cukup banyak (Sugiyono, 2019). Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data tentang kecenderungan mahasiswa FISIP

Universitas Hasanuddin dalam memanfaatkan media sosial sebagai sumber pembelajaran.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pencarian data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia. Studi kepustakaan ini digunakan untuk mempelajari sumber bacaan yang dapat memberikan informasi yang memiliki hubungan dengan masalah yang sedang diteliti peneliti.

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin yang memiliki akun media sosial. Mahasiswa yang dimaksud adalah mahasiswa aktif.

Tabel 1.1 Jumlah Mahasiswa FISIP Universitas Hasanuddin Berdasarkan Program Studi

No.	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Total
1.	Ilmu Politik	286
2.	Ilmu Pemerintahan	328
3.	Ilmu Administrasi	387
4.	Ilmu Komunikasi	436
5.	Hubungan Internasional	508
6.	Sosiologi	301
7.	Antropologi	228
TOTAL		2.474

Dari tabel di atas maka diketahui jumlah populasi yang merupakan mahasiswa aktif FISIP Universitas Hasanuddin dari angkatan 2020-2023 yaitu berjumlah 2.474 mahasiswa.

c.

d. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini sampel diambil dari seluruh mahasiswa aktif FISIP Universitas Hasanuddin angkatan 2020-2023 yang di antaranya berasal dari program studi Ilmu Politik, Ilmu Pemerintahan, Ilmu Hubungan Internasional, Ilmu Administrasi, Ilmu Komunikasi, Sosiologi, dan Antropologi. Adapun untuk menentukan jumlah sampel keseluruhan dari populasi yang berjumlah 2.474, peneliti melakukan penarikan sampel berdasarkan tabel Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan 5 % maka didapatkan sampel sebanyak 304 mahasiswa di FISIP Universitas Hasanuddin.

N	s			N	s			N	s		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	653	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
								∞	664	349	272

Gambar 1.4 Tabel Isaac dan Michael

Jadi, jumlah sampel keseluruhan yang diperlukan dalam penelitian ini sebanyak 304 responden. Selanjutnya yaitu penentuan anggota sampel berstrata yang dilakukan dengan cara pengambilan

sampel secara *Proportionate Stratified Random Sampling* dengan rumus berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan:

n_i : Jumlah sampel setiap program studi

N_i : Jumlah populasi setiap program studi

N : Total populasi keseluruhan mahasiswa FISIP Unhas

n : Total sampel berdasarkan Tabel Isaac & Michael

Berdasarkan Tabel 1.1, maka penarikan sampel menurut stratanya dapat dibuat gambaran sebagai berikut:

$$\text{Ilmu Politik} = \frac{286}{2.474} \times 304 = 35,14 \quad = \mathbf{35}$$

$$\text{Ilmu Pemerintahan} = \frac{328}{2.474} \times 304 = 40,30 \quad = \mathbf{40}$$

$$\text{Ilmu Hubungan Internasional} = \frac{508}{2.474} \times 304 = 62,47 = \mathbf{62}$$

$$\text{Ilmu Administrasi Negara} = \frac{387}{2.474} \times 304 = 47,55 \quad = \mathbf{48}$$

$$\text{Ilmu Komunikasi} = \frac{436}{2.474} \times 304 = 53,57 \quad = \mathbf{54}$$

$$\text{Sosiologi} = \frac{301}{2.474} \times 304 = 36,98 \quad = \mathbf{37}$$

$$\text{Antropologi} = \frac{228}{2.474} \times 304 = 28,01 \quad = \mathbf{28}$$

Jumlah = 304

5. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang didapatkan akan dianalisis menggunakan metode statistik yaitu Chi Kuadrat/Chi-Square dan Tabel Silang dengan menggunakan fasilitas program SPSS versi 26.0

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar *New Media*

1. Pengertian *New Media*

New media hadir sebagai keluaran dari kemajuan teknologi yang terjadi pada sekitar abad ke-20 dan terus berkembang hingga di era globalisasi ini. Keberadaan *new media* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah media baru ini dirasakan oleh berbagai lapisan masyarakat karena memberikan dampak yang signifikan dalam setiap aspek kehidupan masyarakat khususnya dalam proses komunikasi sehari-hari. Kehadiran media baru juga menjadi salah satu ciri yang dapat menggambarkan dimulainya era baru dalam berinteraksi (Ananda, 2021).

New media atau media baru adalah serangkaian teknologi baru berupa sistem transmisi yaitu kabel dan satelit, miniaturisasi, penyimpanan, pencarian informasi, penyajian gambar dengan kombinasi gambar dan grafik, serta sistem pengendalian komputer yang dapat memperluas penyebaran informasi bagi masyarakat (McQuail dalam Habibah & Irwansyah, 2021). Terdapat pula pengertian lain dari media baru yang diungkapkan oleh Raharjo yaitu sebuah jenis media yang tercipta sebagai hasil dari proses digitalisasi dari perkembangan teknologi dan sains. Sehingga mengakibatkan berubahnya sistem manual menjadi otomatis serta sesuatu yang rumit berubah menjadi sederhana dan ringkas. Sedang Castells melihat melihat media baru sebagai kekuatan pendorong

munculnya jaringan sosial kontemporer yang sebagian besar bersifat '*me-centered*' dibandingkan bentuk-bentuk komunal yang erat.

Media baru dapat digambarkan sebagai teknologi yang bersifat digital, interaktif, dan tidak memihak. Namun media baru dapat memiliki potensi dimanipulasi karena sifatnya yang bebas untuk digunakan oleh individu. *New media* memiliki banyak fungsi yang dapat dimanfaatkan oleh setiap penggunanya. Adapun beberapa diantara fungsi dari media baru ini yaitu sebagai sarana untuk mencari informasi, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, sarana mencari hiburan hingga pekerjaan dan masih banyak lagi. Media baru yang semakin multifungsi ini tentunya mendorong peningkatan jumlah pengguna dari media baru.

2. Karakteristik *New Media*

New Media akan selalu berkaitan dengan berbagai bentuk komunikasi digital yang kemunculannya diperkirakan pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21. Pengetahuan tentang karakteristik *new media* akan membantu individu dalam memahami sifat dari media baru yang transformatif serta dampaknya pada proses komunikasi, penyebaran informasi, serta interaksi sosial yang terjadi di dalamnya.

Dalam karya "What is *New Media*?" setidaknya terdapat tiga media komunikasi yaitu media interpersonal, media massa, dan *new media*. Media pertama yaitu media interpersonal yang digunakan oleh setiap individu untuk saling bertukar pesan dengan individu lainnya (*one to one*). Media selanjutnya yakni media massa yang dapat dijadikan sarana

penyebarluasan informasi dari satu individu ke banyak individu (*one to many*). Media terakhir dikenal dengan istilah *new media*. Media ini disebut-sebut sebagai hasil dari perkembangan dan penyempurnaan kedua media sebelumnya. *New Media* memiliki keunggulan dibandingkan media interpersonal dan media massa karena media ini memungkinkan individu untuk memilih jangkauan penyebarluasan pesan yang akan dilakukannya, baik berupa *one to one*, *one to many*, bahkan *many to many*.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik garis besar bahwa karakteristik dari *new media* yaitu memberikan kemudahan akses untuk setiap individu baik dalam prosesnya menyebarluaskan, mencari, hingga menemukan suatu informasi. Setiap individu berkesempatan untuk berpartisipasi secara aktif untuk menyampaikan pesan yang dikemas dalam bentuk konten kreatif di manapun dan kapanpun. Selain itu, pesan individual dapat disebarluaskan ke sejumlah orang secara bersamaan yang kemudian membuka akses untuk setiap pengguna media dalam mengelola respon terhadap pesan yang disebarluaskan tersebut.

Memahami karakteristik dari *new media* akan membantu individu untuk lebih mengetahui dan memahami pemanfaatan dari media secara efektif. Hal ini tentunya akan berujung pada keterampilan bermedia yang lebih berkualitas. Selain itu, melalui pemahaman karakteristik yang baik maka pemilihan media dan inovasi dalam penggunaan media juga dapat dicapai. Ada banyak pendapat tentang karakteristik *new media*, namun

berikut 5 karakteristik *new media* yang telah dirangkum dari beberapa sumber.

1. Digitalisasi

New media bersifat digital artinya seluruh data dikelola dalam bentuk angka yang keluarannya disimpan dalam bentuk digital. Setiap informasi diproses melalui perangkat yang memungkinkan akses dan penyimpanan informasi cepat. Arus perpindahan data biasanya terjadi melalui jaringan internet.

2. Konvergensi

New media mendorong terjadinya penggabungan berbagai bentuk media yang memuat berbagai informasi ke dalam suatu sistem dengan proses pengaksesan yang lebih mudah dan cepat.

3. Interaktivitas

New media memberikan kesempatan bagi setiap pengguna media untuk melakukan interaksi yang bersifat dua arah.

4. Hiperteks

New media memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu topik ke topik lainnya karena konten dalam *new media* biasanya saling terhubung dengan konten lain yang bahkan dapat berupa informasi yang tersedia di situs berbeda.

5. Virtual

Karakteristik virtual yang dimiliki *new media* artinya pengguna media dapat berinteraksi dan hadir walaupun tidak secara fisik.

B. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Perkembangan komunikasi tentunya juga tidak lepas dari perkembangan teknologi yang terus bergulir hingga saat ini. Oleh karena itu, kehadiran media sosial sebagai hasil dari perkembangan teknologi itu pula banyak membawa perubahan pada cara berkomunikasi manusia saat ini khususnya dalam hal interaksi sosialnya. Bahkan media sosial bisa merubah ruang-ruang privat seseorang menjadi ruang publik. Hal ini dapat terjadinya karena pergeseran interaksi dan budaya yang memungkinkan setiap individu membagikan segala bentuk kegiatan yang bersifat pribadi ataupun tidak pribadi untuk disampaikan kepada pengguna media sosial lainnya.

Saat ini media sosial tidak hanya identik dengan media komunikasi tetapi media sosial juga sebagai wadah mengakses sumber pembelajaran yang lebih luas dan lebih mudah diakses. Interaksi yang terjadi dalam media sosial dapat berwujud dalam berbagai bentuk baik berupa tekstual, visual, maupun audiovisual. Pujiono (2021) berpendapat bahwa media dalam berbagai bentuk dan tujuannya telah membawa manusia pada peradaban yang maju dari sudut ilmu pengetahuan dan teknologi, begitu pula media sosial saat ini. Van Dijk (Setiadi, 2016) mendefinisikan media sosial sebagai *platform* media yang memfasilitasi penggunaannya untuk menciptakan eksistensi diri sehingga penggunaannya bisa melakukan aktivitas hingga berkolaborasi dengan pengguna lainnya. Boyd

menyatakan bahwa media sosial merupakan sekumpulan perangkat lunak yang dapat memudahkan penggunanya untuk berkomunikasi, berbagi, hingga berkolaborasi melalui konten yang dibuat sendiri (*user-generated-content*) (Setiadi, 2016).

Dari berbagai pengertian media sosial tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media sosial merupakan media dalam jaringan yang memungkinkan setiap penggunanya untuk melakukan representasi diri hingga interaksi kerja sama, berbagi dan mencari informasi, serta berkomunikasi dengan pengguna lain.

Media sosial dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk mempromosikan berbagi pengetahuan dan meningkatkan motivasi serta kinerja mahasiswa. Media sosial juga dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang berguna bagi mahasiswa. Peran media sosial sebagai sumber belajar akan semakin berdampak dalam peningkatan pengetahuan mahasiswa ketika digunakan bersamaan dengan sumber belajar lainnya. Namun, penting untuk terus diingat bahwa media sosial harus digunakan secara bertanggung jawab dan mendukung tujuan akademik yang diinginkan.

2. Karakteristik Media Sosial

Media sosial saat ini sudah menjadi wadah manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Media sosial tentunya memiliki batasan-batasan tertentu yang menjadi ciri khas dari media sosial itu sendiri. Berikut beberapa karakteristik dari media sosial.

a. Jaringan

Istilah jaringan (*network*) biasa digunakan dalam bidang ilmu komputer. Terminologi ini dalam bidang teknologi diartikan sebagai infrastruktur yang menghubungkan setiap komputer maupun perangkat keras lainnya. Koneksi atau keterhubungan ini sangat penting karena sebuah komunikasi hanya akan berlangsung ketika komputer yang satu terhubung dengan komputer lainnya, termasuk di dalamnya terjadi proses perpindahan data.

Karakter media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Kehadiran media sosial harus bisa menjadi wadah penghubung bagi individu yang menggunakannya dalam mekanisme teknologi. Jaringan yang saling terhubung ini akan mendorong terbentuknya komunitas virtual yang secara sadar ataupun tidak akan menciptakan suatu nilai-nilai tertentu di tengah masyarakat.

b. Informasi

Informasi disebut-sebut sebagai elemen terpenting dari media sosial. Sebuah informasi menjadi penting karena setiap aktivitas dalam media sosial dilakukan berdasarkan informasi. Setiap pengguna bisa mengolah sebuah informasi untuk melakukan representasi identitas, membuat konten, hingga melakukan interaksi sesama pengguna. Saat ini informasi dilihat sebagai bentuk baru dari kapitalisme karena menjadi semacam komoditas bernilai bagi masyarakat informasi yang dalam perkembangannya diproduksi,

dipertukarkan, kemudian dikonsumsi yang saat ini sering diistilahkan dengan sebutan *informational* serta *knowing* (pengetahuan).

Karakter media sosial adalah medium yang dapat bekerja atau berproses berdasarkan informasi. Jika dilihat dari sisi institusi, maka media sosial dapat terbentuk berdasarkan informasi yang sedemikian rupa diolah ke dalam bentuk kode yang kemudian ditransmisikan atau didistribusikan melalui perangkat hingga dapat diakses oleh pengguna. Sedangkan dari sisi konsumen, informasi menjadi faktor yang menggerakkan pengguna untuk melakukan interaksi dan membentuk masyarakat berjejaring di Internet. Selanjutnya karakter informasi sebagai suatu komoditas dalam media sosial. Setiap individu yang akan melakukan akses terhadap suatu media sosial harus menyertakan sebuah informasi. Informasi tersebut selanjutnya akan menjadi sebuah komoditas.

c. Arsip

Arsip merupakan karakter dari media sosial yang menandakan sebuah informasi dalam bentuk data telah disimpan dan dapat diakses kembali melalui perangkat hingga waktu yang berbeda. Karakter ini menjadi kekuatan yang dimiliki oleh media sosial sebagai salah satu bagian dari media baru karena kerja media sosial menjadi tidak terbatas hanya pada jaringan dan informasi, tetapi juga terdapat arsip di dalamnya. Kemunculan teknologi komunikasi tentunya membawa perubahan terhadap arsip yaitu seperti kemampuan pengguna internet

untuk mengakses hingga mengubah arsip yang tersimpan, serta arsip akan terus berkembang karena lingkungan dan distribusi yang dilakukan oleh setiap penggunanya. Gudang data yang diciptakan melalui pengarsipan ini akan terus diisi dan memungkinkan pengguna lain juga ikut melihat data yang disimpan tersebut.

d. Interaksi

Interaksi menjadi suatu kelanjutan dari jaringan yang telah terbentuk antar pengguna media sosial. Jaringan yang telah tercipta tidak cukup untuk memperkuat hubungan yang terjalin, oleh karena itu interaksi sangat diperlukan. Interaksi melalui media sosial dapat dilakukan melalui pemberian komentar, *like*, dan banyak lagi fitur yang memungkinkan setiap pengguna melakukan interaksi satu sama lain. Dalam kajian media, interaksi menjadi salah satu karakter yang sangat penting karena karakter ini dapat memperlihatkan dengan jelas perbedaan antara *old media* (media lama) dengan *new media* (media baru). Interaksi dari media baru berlangsung lebih cepat daripada media lama

e. Simulasi Sosial

Kehadiran media sosial di tengah masyarakat telah menciptakan sebuah dunia baru di luar dunia nyata. Dunia baru ini seringkali disebut sebagai dunia virtual yang di dalamnya masyarakat melakukan interaksi. Pada umumnya, interaksi dalam media sosial seringkali melibatkan interaksi yang terjadi di dunia nyata, namun

terkadang kenyataan yang terjadi di dunia virtual (media sosial) berbeda dengan realitas yang terjadi di dunia nyata,

Fenomena ini dapat terjadi karena media sosial sebagai medium kehidupan penggunaannya dapat digunakan sesuai dengan keinginan pribadi setiap pengguna. Artinya dalam media sosial setiap individu diberikan kesempatan untuk menjadi siapa saja dan apa saja, media sosial tidak menuntut penggunaannya untuk menjadi diri yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan seringkali didapatkan seorang individu memiliki kepribadian yang berbeda ketika dilihat dari media sosialnya dan ketika bertemu secara langsung. Oleh karena itu, media sosial dapat dikatakan sebagai suatu simulasi sosial yang dilakukan melalui dunia virtual.

f. Pembuatan Konten

Setiap konten yang didapatkan di media sosial merupakan sebuah informasi yang telah diolah oleh seorang pengguna media sosial. Konten oleh pengguna juga sering diistilahkan dengan *user-generated-content* (UGC) yang akan dengan jelas menunjukkan bahwa media sosial memberikan kebebasan kepada penggunaannya untuk menciptakan sebuah konten untuk disebarluaskan.

3. Jenis-Jenis Media Sosial

Perkembangan teknologi komunikasi yang terus berjalan tentunya juga mendorong terciptanya berbagai macam media sosial yang dapat dimanfaatkan oleh individu untuk memenuhi kebutuhannya. Dari proses

perkembangan yang terjadi saat ini setidaknya ada 6 kategori besar yang dapat dijadikan landasan untuk melihat pembagian media sosial, yaitu:

a. Media Jejaring Sosial

Media jejaring sosial (*social networking*) menjadi media yang paling populer dalam kategori media sosial. Di dunia virtual, media ini adalah sarana yang paling sering digunakan untuk melakukan interaksi sosial. Ciri khas yang dimiliki media jejaring sosial yaitu setiap pengguna membentuk jejaring sosial melalui hubungan pertemanan dengan pengguna yang sudah dikenal atau diketahui. Bahkan media ini juga memungkinkan penggunanya untuk menciptakan hubungan pertemanan baru dengan orang asing yang juga menggunakan media jejaring sosial. Contohnya Facebook dan Instagram.

b. Jurnal *Online*

Jurnal *online* (*blog*) merupakan media sosial yang penggunanya dapat melakukan aktivitas saling berbagi cerita sehari-hari, saling mengomentari hingga berbagi informasi lainnya. Blog pada awalnya hanya berupa situs pribadi yang memuat berbagai tautan ke situs lain yang dianggap unik dan menarik. Setiap tautan yang dimuat juga dapat diperbaharui setiap harinya. Namun seiring perkembangannya, blog berubah menjadi media sosial yang memuat jurnal atau tulisan keseharian pengguna yang juga memungkinkan untuk dikomentari oleh pengguna lain yang mengunjungi tulisannya. Perkembangan

selanjutnya yaitu jurnal *online* yang awalnya hanya dikelola oleh individu untuk mempublikasikan konten pribadinya ternyata juga menarik perhatian institusi bisnis. Alasannya karena perusahaan melihat bahwa perkembangan jangkauan khalayak dari media ini terbilang cukup luas. Contohnya Blogspot dan Wordpress.

e. Jurnal *Online* Sederhana atau *Microblog*

Jurnal *online* sederhana/*microblog* sejatinya tidak jauh berbeda dengan jurnal *online* (*blog*) yang memuat tulisan tentang keseharian penggunanya namun bentuknya lebih sederhana. Jenis media ini juga memfasilitasi pengguna untuk membagikan aktivitas dan pendapatnya ke dalam bentuk tulisan sederhana. Contohnya Twitter.

f. Media Berbagi

Media berbagi (*media sharing*) merupakan kategori media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk membagikan konten dalam berbagai macam bentuk, baik berupa tulisan, dokumen, gambar, audio, hingga video. Situs media sosial satu ini memfasilitasi penggunanya dengan fitur-fitur untuk menciptakan, membagikan dan menyimpan konten secara *online*. Contohnya Youtube.

g. Penanda Sosial

Penanda sosial (*social bookmarking*) dimanfaatkan untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi secara *online*. Informasi pada media ini hanya berupa informasi pengantar sebelum pengguna diarahkan pada tautan sumber utama

informasi itu berada. Media sosial satu ini memiliki cara kerja yang hampir mirip dengan lemari katalog di perpustakaan yang hanya memberikan informasi singkat mengenai buku yang telah disesuaikan dengan bidang ilmu atau karakter buku tersebut. Seperti halnya penyusunan informasi buku di lemari katalog perpustakaan yang dilakukan oleh pustakawan, maka pada media ini, peran pengguna juga penting untuk menyusun dan mengkategorikan berbagai informasi dengan memberikan label atau tanda tagar (*hashtag*) pada informasi tersebut yang selanjutnya akan dimasukkan ke dalam situs *social bookmarking*. Contohnya Delicious.com, Reddit.com, dan LintasMe.

h. Media Konten Bersama

Media konten bersama (*Wiki*) adalah media yang setiap konten di dalamnya merupakan hasil cipta dari kolaborasi setiap penggunanya. Media sosial ini menyediakan informasi mengenai pengertian hingga sejarah yang disertakan dengan berbagai rujukannya. Informasi yang tersedia di dalam media sosial ini dapat diubah dan ditambahkan oleh setiap pengguna yang dalam hal ini merujuk kepada pengunjung media sosial. Contohnya yaitu Wikipedia.

4. Fungsi Media Sosial

Media sosial telah menjadi salah satu aplikasi yang mendapatkan perhatian lebih oleh masyarakat saat ini. Media ini sudah menjadi

kebutuhan penting masyarakat dalam proses komunikasinya. Kini pertukaran informasi yang dilakukan dan dengan dukungan perkembangan teknologi akhirnya telah banyak menciptakan berbagai macam saluran komunikasi. Namun, McQuail (dalam Karunia H et al., 2021) memaparkan bahwa ada 5 fungsi utama dari keberadaan media ditengah kehidupan masyarakat, yaitu:

- a. Informasi yaitu media sebagai pusat informasi berperan untuk menyediakan dan menyampaikan informasi mengenai berbagai macam hal dan fenomena yang terjadi di kehidupan masyarakat.
- b. Korelasi yaitu media sebagai alat untuk menjelaskan, menafsirkan setiap peristiwa yang terjadi yang diikuti dengan kemungkinan hubungannya dengan peristiwa lain yang berkaitan di tengah masyarakat.
- c. Kesenambungan yaitu media sebagai wadah mengekspresikan budaya dominan sekaligus mengakui keberadaan budaya khusus, atau membantu dalam perkembangan budaya baru.
- d. Hiburan yaitu media sebagai sarana reklaksasi yang menyediakan berbagai jenis hiburan untuk mengalihkan perhatian masyarakat dari ketegangan sosial yang terjadi di masyarakat.
- e. Mobilisasi yaitu media sebagai alat untuk menyebarluaskan informasi serta mengkampanyekan berbagai tujuan masyarakat baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial, agama, dan lain sebagainya.

C. Sumber Belajar

1. Hakikat Sumber Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh seorang individu yang akan membawa perubahan bagi individu tersebut dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Sanjaya (2008) memandang bahwa belajar bukan hanya sekadar proses mengumpulkan pengetahuan, tetapi pada hakikatnya belajar merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Proses belajar bersifat individual yang artinya proses ini terjadi dalam diri mahasiswa sekaligus bersifat kontekstual karena mahasiswa akan terus melakukan upaya penyesuaian dengan perkembangan dan lingkungan di sekitarnya (Prastowo, 2018). Kegiatan belajar memerlukan sumber belajar yang tidak hanya bisa didapatkan dari seorang pendidik atau guru saja, tetapi seorang mahasiswa harus bisa memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai sumber pembelajaran. Keberhasilan dari proses ini juga sangat bergantung kepada sumber pembelajaran yang dipilih sebagai penyedia informasi (Munawaroh, 2009).

Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) dalam buku *Media dan Sumber Pembelajaran* oleh Jalinus & Ambiyar (2016) disebutkan bahwa sumber belajar merupakan berbagai sumber berupa data, orang, maupun benda yang keberadaannya dapat dijadikan sebagai fasilitas yang akan memudahkan siswa untuk belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Sanjaya mengungkapkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapainya melalui proses belajar tersebut. Mudhofir berpendapat bahwa sumber belajar hakikatnya merupakan sebuah komponen yang terdiri dari sistem pembelajaran yang di dalamnya terdapat pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Sedangkan Edgar Dale menyatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses belajar seseorang (Akrim, 2020). Sumber belajar dapat mencakup berbagai materi, media, dan alat yang akan membantu seorang individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman mengenai suatu hal. Pemilihan dan penentuan sumber pembelajaran akan berbeda sesuai dengan tujuan, preferensi, dan kebutuhan pembelajaran masing-masing individu. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu baik berupa data, manusia, lingkungan sekitar dan setiap bahan dengan berbagai wujud tertentu yang akan memudahkan seorang individu untuk mencapai tujuan belajarnya sekaligus meningkatkan mutu pembelajarannya.

Adapun, menurut Perceival dan Ellington (dalam Prastowo, 2018) menyatakan ada 3 persyaratan yang harus dipenuhi sebuah sumber belajar yaitu: 1) dapat tersedia dengan cepat; 2) dapat memacu diri pelajar; 3) dapat memenuhi kebutuhan pelajar selama proses belajar mandiri. Fatah Syukur NC (dalam Prastowo, 2018) menambahkan syarat sumber

belajar yang efektif yaitu: 1) sumber belajar harus mampu mendorong proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal; dan 2) sumber belajar harus memiliki nilai-nilai edukatif sehingga dapat mengubah perilaku sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2. Jenis-Jenis Sumber Belajar

Jenis sumber belajar pada dasarnya sangat beragam, manfaat dari sumber pembelajaran pun biasanya tergantung kepada motivasi dan kemampuan pengguna dalam menggunakan sumber pembelajarannya. Pemanfaatan sumber belajar yang tepat akan mendorong peningkatan efektivitas dan efisiensi dari aktivitas belajar seorang individu. Keberagaman sumber belajar dapat dilihat sebagai segala hal yang ada di luar diri seseorang individu sebagai pelajar yang memiliki potensi memudahkan terjadinya proses belajar. Secara garis besar, jenis sumber belajar dapat dibagi menjadi dua yaitu:

a. Sumber Belajar yang Dirancang (*Learning Resources by Design*)

Sumber belajar ini dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk menjadi komponen dengan sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang bersifat formal dan lebih terarah.

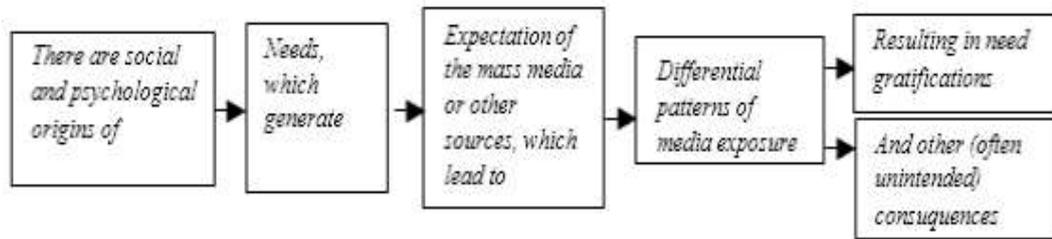
b. Sumber Belajar yang Dimanfaatkan (*Learning Resources by Utilization*)

Sumber belajar ini tidak melalui perancangan khusus tetapi pemanfaatannya ditemukan dan diterapkan untuk keperluan pembelajaran.

D. Teori *Uses and Gratifications*

Teori *Uses and Gratifications* memandang seorang individu melakukan pemilihan terhadap suatu media berdasarkan gratifikasi yang ingin diperoleh dari penggunaan media yang dipilih tersebut. Penggunaan media selalu bertujuan untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan saat itu. Teori *Uses and Gratifications* dalam terjemahan Bahasa Indonesia biasanya disebut dengan Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kebutuhan. Teori ini menekankan objek analisisnya pada kegiatan yang dilakukan oleh seseorang terhadap media. Teori ini melihat konsumen media memiliki semacam kebebasan dalam memutuskan penggunaan media dan dampak media terhadap dirinya (Nurudin, 2009).

Menurut Jay G. Blumler, Michael Gurevitch, dan Elihu Katz sebagai pendiri teori *Uses and Gratifications*, konsep dasar dari teori ini yaitu menilik lebih jauh asal mula kebutuhan manusia secara psikologis dan sosial yang akan menimbulkan berbagai harapan terhadap media massa atau sumber-sumber lainnya, yang akan membawa pada pola terpaan media berlainan sehingga menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat lainnya. Terpaan dilihat tidak hanya sekadar aktivitas mengakses media tetapi sebagai kegiatan mendengar, melihat, dan membaca berbagai pesan media massa hingga memiliki pengalaman dan perhatian terhadap pesan, baik dialami oleh individu maupun kelompok (Kriyantono, 2008).



Gambar 2.1 Elemen-Elemen Teori *Uses & Gratifications*

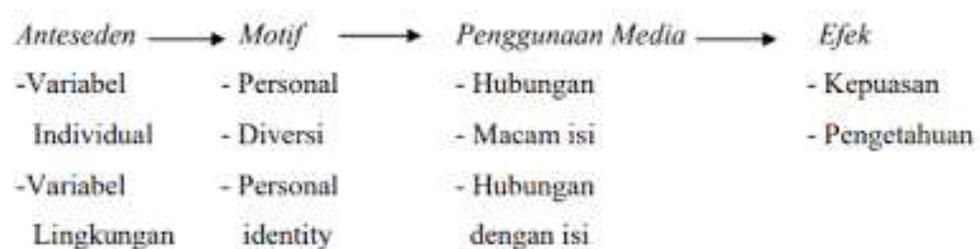
Menurut Jay G. Blumler (dalam West & Turner, 2008) menyampaikan ada beberapa jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh khalayak sebagai konsumen media. Adapun beberapa jenis aktivitas tersebut yang termasuk di dalamnya yaitu kegunaan, kesengajaan, selektivitas, dan kesulitan untuk memengaruhi.

Asumsi dasar dari teori ini yaitu bahwa setiap anggota masyarakat yang juga biasa disebut sebagai khalayak memiliki sifat aktif memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Fenomena ini tidak dapat dilepaskan dengan keberadaan media baru yang pada perkembangannya memunculkan media sosial.

Keberadaan media sosial sebagai suatu media yang digunakan masyarakat untuk melakukan aktivitas nyatanya membawa pengaruh besar bagi masyarakat saat ini. Hal ini juga berkaitan dengan sebuah teori yang dikenal dengan sebutan Teori Dependensi atau Teori Ketergantungan yang dikemukakan oleh Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach yang memiliki pandangan terhadap sifat masyarakat modern saat ini yaitu mereka menganggap bahwa media massa merupakan media yang digunakan sebagai sistem informasi. Media ini tentunya memiliki peran yang penting dalam kehidupan individu atau kelompok masyarakat dalam aktivitas sosialnya.

Oleh karena itu, teori ini memiliki asumsi bahwa semakin tinggi ketergantungan individu terhadap pemenuhan kebutuhan melalui penggunaan media, maka semakin penting pula peran media tersebut dalam kehidupan individu.

Media sosial juga memiliki pengaruh terhadap industri media karena saat ini industri ataupun perusahaan media tidak lagi memiliki kuasa yang mutlak terhadap aktivitas khalayak, tetapi sebaliknya, setiap proses yang dulunya hanya bisa dilakukan oleh industri media atau perusahaan-perusahaan terkait sudah mulai bisa dilakukan juga oleh khalayak secara mandiri. Media sosial menjadikan sebuah konten sebagai komoditas digital yang dalam hal ini merupakan informasi yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat diakses oleh khalayak luas. Di era digital ini, sebuah konten telah berpusat ke arah khalayak yang berperan sebagai produsen sekaligus konsumen.



Gambar 2.2 Model *Uses & Gratifications*

Dari model ini dapat kita amati bahwa anteseden meliputi variabel individual (usia, jenis kelamin, faktor-faktor psikologis), serta variabel lingkungan (organisasi, sistem sosial, dan struktur sosial). Kemudian

berangkat pada motif yang sebenarnya tidak terbatas, namun Blumler (dalam Rakhmat,2005) menyebutkan ada tiga orientasi motif yakni orientasi kognitif, orientasi diversifikasi, dan orientasi identitas personal. Selanjutnya yaitu penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang dihabiskan ketika mengakses suatu media serta berbagai hubungan yang terjadi antara pengguna dengan isi media. Terakhir yaitu efek yang ditimbulkan dari penggunaan media yang juga dijadikan sebagai evaluasi kemampuan media dalam memberikan kepuasan dari penggunaan yang dilakukan oleh khalayak.

Teori *Uses and Gratifications* yang dikemukakan oleh Blumler, Gurevitch, dan Katz ini berorientasi kepada tujuan pengguna saat mengakses sebuah media. Khalayak sebagai individu aktif yang memiliki tujuan serta akan bertanggung jawab terhadap pilihan yang telah diambil yang dalam hal ini berupa kegiatan memilih media serta cara memanfaatkan media tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

Dari penjelasan teori *Uses and Gratifications* maka dapat diambil kesimpulan bahwa setiap individu dalam hal ini mahasiswa memiliki kesempatan untuk memilih media komunikasi yang akan digunakan. Pemilihan tersebut dapat didasari dengan berbagai motif, alasan, atau tujuan dari individu karena seperti yang telah diketahui bersama bahwa salah satu alasan seseorang dalam menggunakan media yaitu untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut McQuail, ada empat motif kebutuhan yang biasanya menjadi pendorong seorang individu untuk mengakses sebuah media yaitu *information* yang dorongan dari kebutuhan individu akan sebuah informasi dari lingkungan hidup sehari-hari, *personal identity* yaitu dorongan kebutuhan terhadap identitas pribadi sebagai ciri khas dari masing-masing individu, *integration and social interaction* yaitu dorongan individu atas kebutuhan terhadap hubungan sosial dengan individu lainnya, dan yang terakhir yaitu *entertainment* berupa dorongan akan kebutuhan untuk mendapatkan hiburan dan melepaskan diri dari tekanan dan ketegangan kehidupan sehari-hari.

Menurut Katz, Blumler, & Gurevitch (2008) asumsi dari kegunaan dan gratifikasi (*uses and gratifications*) secara jelas dinyatakan bahwa ada 5 asumsi dasar, yaitu:

1. Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan.
2. Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak.
3. Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan kebutuhan.
4. Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat, dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut kepada para peneliti.

5. Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak.

Adapun beberapa tipe kebutuhan individu yaitu kognitif yang di dalamnya termasuk kebutuhan memperoleh informasi, pengetahuan, dan pemahaman, tipe kebutuhan afektif berupa kebutuhan akan pengalaman emosional, menyenangkan, atau estetis, tipe kebutuhan integrasi personal yang dimaksudkan untuk meningkatkan kredibilitas dan rasa percaya diri dari seorang individu, kemudian ada tipe integrasi sosial yaitu kebutuhan untuk meningkatkan hubungan dengan manusia lain, serta tipe pelepasan ketegangan yaitu kebutuhan terhadap media sebagai tempat pelarian atau alat pengalihan.