

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada abad ke-21 ini, perbedaan generasi menjadi isu yang menarik untuk didiskusikan. Karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing generasi menentukan berbagai aspek pada proses sosial yang berlangsung dalam berbagai konteks. Pengelompokan generasi tersebut muncul karena adanya perbedaan karakteristik dan kebutuhan sumber daya manusia. Pengelompokan generasi dapat dikategorikan dari umur/pengalaman dalam membentuk konstruksi sosial, sehingga masing-masing generasi memiliki perbedaan karakteristik dengan mengikuti perkembangan zamannya masing-masing.

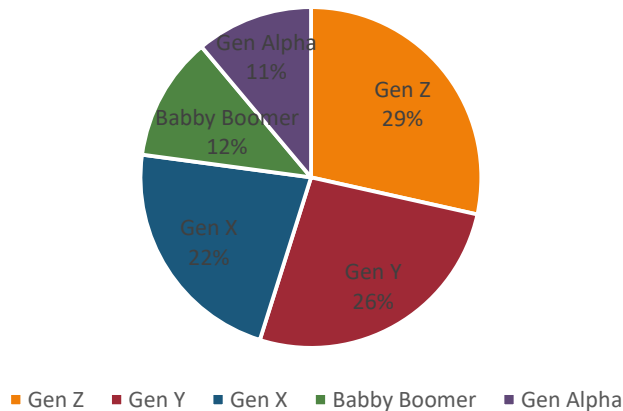
Menurut Manheim dalam jurnal among makarti (2016) Generasi adalah suatu konstruksi sosial dimana di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Lebih lanjut Manheim menjelaskan bahwa individu yang menjadi bagian dari satu generasi, adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama. Dalam beberapa tahun terakhir definisi generasi telah berkembang, generasi dapat dijelaskan adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, umur, lokasi, dan kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok individu tersebut yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan mereka. (Putra, 2016)

Melihat dari masa berkembangnya teknologi, pengelompokan generasi dimulai dari generasi X yang lahir pada tahun sekitar 1965-1980. Tahun-tahun ketika generasi ini lahir merupakan awal dari penggunaan PC (*Personal Computer*), *video games*, TV Kabel, dan internet. Kemudian generasi Y atau *millennials* yang lahir pada tahun sekitar 1981-1994. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, *Instant messaging*, dan media sosial seperti *facebook* dan *twitter*. Lalu generasi Z yang lahir sekitar pada tahun 1995-2010. Biasa disebut *igeneration*, generasi net atau generasi internet. Generasi ini memiliki banyak kesamaan dengan generasi Y, tetapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti *browsing* dengan PC dan mendengarkan music menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget* yang canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Adapun yang terbaru generasi Alpha yang lahir antara 2011 hingga sekarang. (Yustisia, 2016)

Jika melihat kondisi demografi Indonesia saat ini, penduduk Indonesia didominasi oleh generasi Z. Hal ini sejalan dengan hasil sensus penduduk 2020 yang

dirilis Badan Pusat Statistik (BPS), komposisi penduduk Indonesia berdasarkan generasi sebagai berikut:

Persentase penduduk berdasarkan generasi



Gambar 1. Sensus Penduduk BPS berdasarkan generasi

Sumber: Badan Pusat Statistik 2020 (diakses pada maret 2024)

Berdasarkan data di atas, generasi Z menjadi yang paling banyak dengan persentase 29% atau sebanyak 74,93 juta jiwa. Diikuti generasi Y dengan persentase 26% atau sebanyak 69,38 juta jiwa. Lalu generasi X dengan persentase 22% atau sebanyak 58,65 juta jiwa. Kemudian baby boomer dengan persentase 12% atau sebanyak 31,01 juta jiwa. Adapun generasi Alpha dengan persentase 11% atau sebanyak 29,17 juta jiwa (Rainer, 2023). Dari hal itu, dapat dilihat bahwa generasi Z adalah generasi yang paling banyak sehingga dapat diperkirakan bahwa generasi ini akan mempengaruhi segala aspek kehidupan sosial.

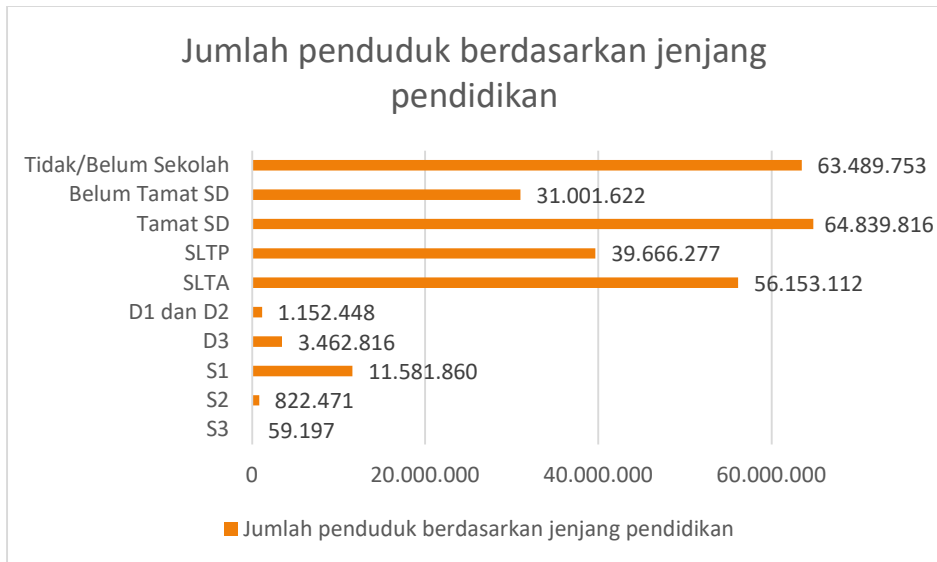
Merujuk dari tahun lahirnya, diperkirakan generasi Z berusia 15-30 tahun. Hal ini menunjukkan peran demografis penting dalam struktur populasi di kota-kota besar termasuk Makassar. Berdasarkan data dari BPS Kota Makassar, penduduk yang berumur di rentang 7-30 tahun kurang lebih sekitar 503.024 penduduk. Adapun data jumlah penduduk Kota Makassar berdasarkan Umur dan jenis kelamin sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Penduduk berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin di Kota Makassar

Kelompok Umur	Penduduk (Laki-Laki) (Ribu)	Penduduk (Perempuan) (Ribu)	Penduduk (Laki-Laki + Perempuan) (Ribu)
0-4	46.995	43.598	90.593
5 - 9	67.673	62.832	130.505
10 - 14	68.702	64.158	132.860
15-19	70.264	65.539	135.803
20-24	66.361	63.722	130.083
25-29	60.521	59.365	119.886
30-34	58.863	58.389	117.252
35-39	55.178	54.802	109.980
40-44	51.597	54.357	105.954
45-49	45.906	48.961	94.867
50-54	40.333	44.495	84.828
55-59	34.029	38.794	72.823
60-64	25.376	29.552	54.928
65-69	18.171	21.303	39.474
70-74	11.608	14.545	26.153
75+	12.431	19.441	31.872
Jumlah/Total	734.008	743.853	1.477.861

Sumber : Badan Pusat Statistik, 2024

Karena generasi Z diperkirakan berusia 7-30 tahun (Jayani, 2021), Artinya generasi Z duduk di bangku sekolah, kuliah dan ada pula yang sudah bekerja atau baru menikah. Adapun data jumlah penduduk berdasarkan jenjang pendidikan Direktorat Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) pada tahun 2021 sebagai berikut:



Gambar 2. Data jumlah penduduk berdasarkan jenjang Pendidikan

Sumber: Dukcapil 2021 (diakses pada maret 2024)

Berdasarkan data di atas, sebanyak 59,19 ribu jiwa atau 0,02% penduduk Indonesia yang berpendidikan hingga jenjang S3. Kemudian sebanyak 822,47 ribu jiwa atau 0,03% penduduk Indonesia yang berpendidikan hingga S2, Lalu, sebanyak 11,58 juta jiwa atau 4,25% berpendidikan hingga S1. Selanjutnya, penduduk yang berpendidikan hingga D3 sebanyak 3,46 juta jiwa atau 1,27%, serta berpendidikan D1 dan D2 mencapai 1,15 juta jiwa atau 0,42%. Total, sebanyak 17,08 juta jiwa atau 16,7% penduduk Indonesia yang berpendidikan hingga ke perguruan tinggi.

Sementara itu, total penduduk yang berpendidikan hingga sekolah lanjutan pertama dan atas sebanyak 95,82 juta jiwa atau 35,2%. Secara rinci, penduduk yang berpendidikan hingga sekolah lanjutan tingkat atas (SLTA) sebanyak 56,15 juta jiwa atau 20,63% dan yang berpendidikan sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) sebanyak 39,67 juta jiwa atau 14,57%. Sedangkan yang tamat sekolah dasar (SD) sebanyak 64,84 juta jiwa atau 23,82%. Sebanyak 31 juta jiwa atau 11,39% penduduk belum tamat SD, serta 63,49 juta jiwa atau 23,32% yang tidak/belum sekolah. (Kusnandar, 2021). Dari hal itu, dapat dikatakan jenjang pendidikan yang paling banyak ditempuh setelah bangku sekolah adalah jenjang S1.

Jenjang S1 adalah salah satu program sarjana yang ada di perguruan tinggi. Menurut UU No. 12 Tahun 2012 tentang perguruan tinggi, program sarjana merupakan pendidikan akademik yang diperuntukkan bagi lulusan pendidikan menengah atau sederajat sehingga mampu mengamalkan ilmu dan pengetahuan dan teknologi melalui penalaran ilmiah. Dalam program sarjana tersebut ada aktivitas perkuliahan yang berlangsung. Aktivitas perkuliahan adalah proses pembelajaran

yang meliputi kegiatan tatap muka di kelas, praktikum, penyelenggaraan percobaan dan pemberian tugas akademik lain.

Universitas Hasanuddin (Unhas) merupakan salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia. Perguruan tinggi ini berada di kota Makassar provinsi Sulawesi Selatan. Unhas salah satu perguruan tinggi yang masih aktif dan tiap tahun masih menerima mahasiswa. Mahasiswa yang aktif sekarang adalah mahasiswa angkatan 2018-2024 yang berjumlah kurang lebih 37.198 orang, di mana angkatan ini masih mengikuti kegiatan perkuliahan secara rutin maupun yang Cuma ditahap penyelesaian tugas akhir studi. Sebagai perguruan tinggi yang paling diminati di Indonesia timur, mahasiswa Universitas hasanuddin menjadi salah satu hal yang menarik diteliti untuk melihat perkembangan generasi Z di Indonesia.

Pemaknaan terhadap generasi Z ini berbeda-beda tergantung dari kondisi sosial dan sudut pandang. Banyaknya keberagaman yang menggambarkan seperti apa itu generasi Z. Maka dari itu penelitian ini akan berusaha mencari tahu bagaimana pembentukan generasi Z dari konstruksi realitas sosial khususnya dalam konteks aktivitas perkuliahan yang berlangsung pada mahasiswa Universitas Hasanuddin. Karena aktivitas perkuliahan sendiri dapat menggambarkan peran dan identitas diri individu.

1.2. Deskripsi Konsep, Teori, dan Penelitian Terdahulu

1.2.1. Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa Universitas Hasanuddin

Aktivitas perkuliahan merupakan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa di lingkungan akademik sebagai bagian dari proses Pendidikan di perguruan tinggi. Aktivitas ini mencakup perkuliahan tatap muka, tugas individu atau kelompok, partisipasi diskusi, proyek penelitian, praktikum, serta evaluasi pembelajaran seperti ujian dan presentasi. Aktivitas perkuliahan dirancang sedemikian rupa untuk mendukung keterampilan intelektual, analisis kritis, kolaborasi, dan pengembangan profesionalisme mahasiswa.

Beberapa aspek utama dalam perkuliahan antara lain:

1. Interaksi di kelas

Interaksi antar mahasiswa dengan dosen, serta mahasiswa dengan mahasiswa sangat penting dalam aktivitas perkuliahan. Kegiatan ini mendorong pemahaman konsep, memperkuat diskusi kritis, dan mengembangkan keterampilan komunikasi. Kelas tatap muka, diskusi kelompok, serta seminar atau lokakarya adalah bentuk interaksi yang umum dalam perkuliahan (Djojonegoro, 1998).

2. Pembelajaran mandiri

Aktivitas perkuliahan juga mencakup pembelajaran mandiri, di mana mahasiswa mengelola waktu dan sumber belajar mereka sendiri untuk memperdalam materi. Pembelajaran mandiri meliputi membaca bahan referensi, menyelesaikan tugas, dan mengeksplorasi sumber belajar daring atau perpustakaan (Sanjaya, 2008).

3. Praktikum dan proyek

Di beberapa bidang studi, aktivitas perkuliahan juga mencakup praktikum di laboratorium atau proyek penelitian, yang memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan teori ke dalam praktik. Melalui praktikum dan proyek, mahasiswa bisa mengembangkan keterampilan teknis serta kemampuan analisis dan penyelesaian masalah yang kompleks (Sudjana, 2005).

4. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi merupakan bagian penting dari aktivitas perkuliahan yang melibatkan tes, ujian, serta tugas akhir yang mengukur pencapaian mahasiswa terhadap tujuan pembelajaran. Evaluasi memberikan umpan balik bagi mahasiswa dan dosen untuk mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan dalam proses belajar mengajar (Purwanto, 2006).

5. Pengembangan *soft skill*

Dalam aktivitas perkuliahan, mahasiswa juga diajak untuk mengembangkan *soft skill* seperti kemampuan berpikir kritis, Kerjasama tim, dan kepemimpinan melalui diskusi kelompok, organisasi kemahasiswaan, dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya yang diselenggarakan kampus. Pengembangan *soft skills* ini menjadi penting karena keterampilan ini mendukung mahasiswa dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari (Nasution, 2011).

1.2.2. Generasi Z

Generasi Zillennial (Gen Z) atau yang biasa disebut *iGeneration*, generasi net atau generasi internet. Generasi ini lahir sekitar pada tahun 1995-2010. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti *nge-tweet* menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget yang canggih secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.

Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, berikut ini karakteristik generasi Z:

1. Fasih teknologi, *tech-savoy*, *web-savoy*, *appfriendly generation*.
Generasi Z adalah generasi digital yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat mengakses berbagai teknologi informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya.
2. Sosial. Generasi Z sangat intens berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan. Mereka sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring seperti *facebook*, *twitter*, atau

melalui SMS. Melalui media ini, mereka bisa mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikrannya secara spontan.

3. Ekspresif. Generasi Z cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan.
4. Multitasking. Generasi Z terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan music dalam waktu yang bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatunya dapat dilakukan dan berjalan serba cepat, mereka tidak menginginkan hal-hal yang bertele-tele dan berbelit-belit.
5. Cepat berpindah dari satu pemikiran/pekerjaan ke pemikiran/pekerjaan lain (*fast switcher*).
6. Senang berbagi. (Hadion Wijaya, 2020)

Berdasarkan riset agen periklanan Spark & Honey (2014) dalam "*Meet generation Z: Forget Everything You Learned About Millenials*" menunjukkan bahwa generasi Z memiliki karakteristik tersendiri jika dibandingkan generasi millennial seperti :

1. Generasi Z memiliki rentang perhatian yang sangat pendek rata-rata hanya delapan detik.
2. Generasi Z merupakan komunikator yang lebih interkatif, mereka bisa berkomunikasi menggunakan emoji, gambar, *video call*, dan bentuk inreaksi lainnya.
3. Generasi Z terbiasa melakukan banyak tugas di berbagai aplikasi dan *platform* pekerjaan lainnya sekaligus.
4. Generasi Z memiliki semangat berwirausaha. Generasi ini ingin bekerja untuk dirinya sendiri dan ikut serta membantu memecahkan berbagai masalah.
5. Generasi Z adalah generasi yang mencintai keberagaman karena mereka terbiasa untuk berinteraksi secara global dengan siapapun tanpa dibatasi lokasi.
6. Generasi Z adalah generasi yang pragmatis dalam hal pekerjaan. Dibandingkan dengan milenial yang menginginkan kebebasan dan fleksibilitas, generasi Z lebih menyukai stabiilitas dan fleksibilitas.
7. Generasi adalah generasi yang menginginkan hak privasi. Berbeda dengan pendahulu mereka yaitu generasi milenial, generasi Z sangat hati-hati mengumbar sesuatu di *platform* media sosial milik mereka.

Karakter tersebut sangat melekat pada generasi Z hari ini. Karakter generasi Z dibentuk hasil didikan orang tua mereka. Bila merujuk pada David Stillmandan Jonah Stillman (2017) penulis "*Gen Z at Work: How The Next Generation Is Transforming the Workplace*" ada beberapa sifat khas generasi Z antara lain:

1. **Figital:** Remaja generasi Z menganggap dunia nyata dengan dunia virtual merupakan sesuatu yang terintegrasi. Karena dunia virtual sendiri merupakan realitas bagi generasi Z. Generasi Z mampu beradaptasi dengan berbagai perkembangan digital terbaru bahkan mereka mampu memecahkan solusi atas permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi dengan menggunakan teknologi.
2. **Hiper-Kustomisasi:** Remaja generasi Z sangat berupaya keras agar dikenal dunia sebagai individu yang beda, menarik dan unik. Mereka adalah generasi yang memiliki kemampuan untuk mengustomisasi segala hal mulai dari selera musik, makanan, *fashion*, pekerjaan dan hal lainnya untuk menjadi identitas yang memiliki ciri khas mereka sendiri.
3. **Realistik:** Remaja generasi Z sangat praktis dan pragmatis dalam berkarir. Ketidakstabilan politik dan ekonomi membentuk generasi Z berpikir lebih sederhana dalam menjalani hidup juga menyiapkan masa depannya. Generasi Z hanya ingin menjalankan sesuatu yang memang sesuai keinginannya, kemampuan dan kebutuhan mereka tanpa ada tantangan yang memberatkannya.
4. **FOMO (*Fear Of Missing Out*):** Remaja generasi Z yang selalu dibanjiri informasi menjadi sangat takut jika melawan tren atau tertinggal sesuatu yang baru.

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dari itu peneliti disini membatasi karakteristik generasi Z. Hal ini dilakukan untuk memberikan focus untuk melihat karakteristik seperti apa yang ditunjukkan oleh generasi Z dalam aktivitas perkuliahan. Karakteristik yang dimaksud sebagai berikut:

1. Fasih Teknologi
2. Multitasking
3. Generasi yang pragmatis

1.2.3. Teori Konstruksi Sosial

Teori konstruksi sosial pertama kali diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann (1996). Berger dan Luckmann menyatakan bahwa institusi masyarakat tercipta dan dipertahankan atau diubah melalui Tindakan dan interaksi manusia serta setiap realitas sosial dibentuk dan dikonstruksi oleh manusia. Proses terciptanya konstruksi realitas sosial melalui tiga tahap, yakni eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Proses ini terjadi sebagai akibat adanya dialektika antara individu yang menciptakan masyarakat dan masyarakat yang menciptakan individu.

Eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi adalah dialektika yang berjalan secara simultan, artinya ada proses menarik keluar (eksternalisasi) sehingga seakan-akan hal itu berada di luar (objektivasi) dan kemudian terdapat proses penarikan Kembali ke dalam (internalisasi) sehingga sesuatu yang

berada di luar tersebut seakan-akan berada dalam diri atau kenyataan subjektif. Pemahaman akan realitas yang dianggap objektif pun terbentuk melalui proses eksternalisasi dan objektivasi, individu dibentuk sebagai produk sosial. Sehingga dapat dikatakan, setiap individu memiliki pengetahuan dan identitas sosial sesuai dengan peran institusional yang terbentuk atau yang diperankannya.

1. Internalisasi

Internalisasi ialah proses penyesuaian diri dengan dunia sosiokultural sebagai produk manusia. Tahap ini merupakan bagian yang penting dan mendasar dalam satu pola interaksi individu dengan produk-produk sosial masyarakatnya. Maksudnya, dalam proses ini ketika produk sosial telah menjadi sebuah bagian penting dalam masyarakat yang setiap saat dibutuhkan oleh individu, maka produk sosial itu menjadi bagian penting dalam kehidupan seseorang untuk melihat dunia luar. Pada tahap ini masyarakat menciptakan dan menyebarkan pengetahuan tentang karakteristik generasi Z dalam perkuliahan. Pengetahuan ini dapat terbentuk melalui lingkungan social di dalam perguruan tinggi.

2. Objektivasi

Objektivasi ialah tahap di mana interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi. Pada tahap ini, sebuah produk sosial berada pada proses institusionalisasi, sedangkan individu memmanifestasikan diri dalam produk-produk kegiatan manusia yang tersedia, baik bagi produsen-produsennya maupun bagi orang lain sebagai unsur dari dunia bersama. Objektivasi ini bertahan lama sampai melampaui batas tatap muka di mana mereka bisa dipahami secara langsung. Dengan demikian, individu melakukan objektivasi terhadap produk sosial, baik penciptanya maupun individu lain. Kondisi ini berlangsung tanpa harus mereka saling bertemu. Artinya proses ini bisa terjadi melalui penyebaran opini sebuah produk sosial yang berkembang di masyarakat melalui diskursus opini masyarakat tentang produk sosial tanpa harus terjadi tatap muka antarindividu dan pencipta produk sosial. Pada tahap ini, pengetahuan karakteristik generasi Z yang melekat pada mahasiswa dianggap normal dan menjadi realitas di masyarakat secara luas.

3. Eksternalisasi

Eksternalisasi ialah proses di mana individu mengidentifikasi dirinya dengan Lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial tempat individu menjadi anggotanya. Sederhananya tahap ini merupakan penyerapan Kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa, sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur sosial. Berbagai macam unsur dunia yang telah terobjektifikasi akan ditangkap sebagai gejala realitas diluar kesadarannya, sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran. Melalui eksternalisasi manusia menjadi hasil masyarakat. Pada tahap ini,

individu menyerap kembali hal yang dianggap objektif oleh masyarakat. Dari hal ini dapat dilihat bagaimana mahasiswa mengaktualisasikan karakter generasi Z pada aktivitas perkuliahan yang berlangsung.

1.3. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. Penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Temuan Penelitian
1.	Nur Annisa, Siti Nursanti, Muhammad Ramdhani	Pemaknaan Generasi <i>Sandwich</i> Dalam Perspektif Generasi Z (Studi Fenomenologi Pada Generasi Z Di Kabupaten Kuningan)	Metode Penelitian Kualitatif dengan desain fenomenologi	Temuan penelitian ini memahami bagaimana makna <i>sandwich</i> generation mengkonstruksi peran individu berdasarkan pengalaman pribadi individu.
2.	Rosy Ayu Sulistianti, Nugraha Sugiarta	Konstruksi Sosial Konsumen <i>Online Shop</i> Di Media Sosial Tiktok (Studi Fenomenologi Tentang Konstruksi Sosial Konsumen Generasi Z Pada <i>OnlineShop SmileGoddess</i> Di Media Sosial Tiktok)	Metode Penelitian Kualitatif dengan desain fenomenologi	Temuan penelitian ini berusaha memahami bagaimana <i>onlineshop</i> di sosial media Tiktok dapat mengkonstruksi perilaku konsumtif generasi Z
3.	Damas Rambatan Rakanda	Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Generasi Z Atau IGeneration Di Desa Cawas	Metode Penelitian Kualitatif	Temuan dari penelitian ini menunjukkan bagaimana penggunaan media sosial Instagram membentuk dan mengkonstruksi identitas diri generasi Z

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, terdapat satu kesamaan yaitu bagaimana dari suatu kondisi tertentu dapat mengkonstruksikan identitas bahkan sampai menggambarkan perilaku generasi Z. Hal ini yang menjadi rujukan untuk pengembangan penelitian ini selanjutnya. Adapun kebaruan dari penelitian yaitu:

1. Kebaruan Lokasi:
Penelitian ini dilakukan di Universitas Hasanuddin Kota Makassar. Jika melihat penelitian sebelumnya dilakukan di sekitar Jawa dan sosial media.
2. Kebaruan Metode:
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jika melihat penelitian sebelumnya cenderung menggunakan Kualitatif.
3. Kebaruan Fokus:
Penelitian ini lebih berfokus pada karakteristik aktivitas generasi Z secara aktual dalam hal ini aktivitas perkuliahan. Jika melihat penelitian sebelumnya lebih fokus kepada karakteristik identitas generasi Z tetapi tidak melihat aktivitasnya secara aktual.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana pola aktivitas perkuliahan generasi Z yang terbangun di kalangan mahasiswa Unhas?
2. Bagaimana konstruksi aktivitas perkuliahan generasi Z pada mahasiswa Unhas?

1.5. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

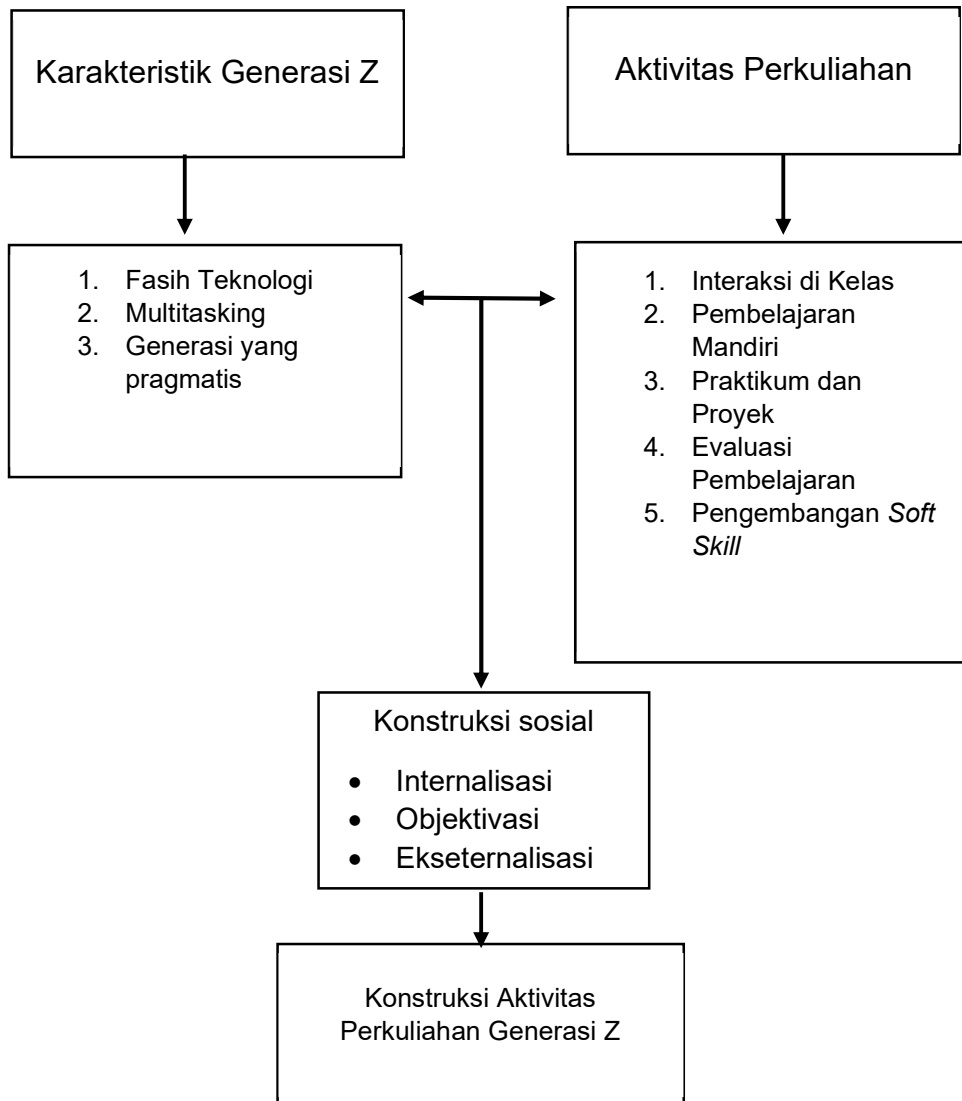
1. Untuk mengetahui pola aktivitas perkuliahan generasi Z yang terbangun di kalangan mahasiswa Unhas.
2. Untuk mengetahui konstruksi aktivitas perkuliahan generasi Z pada mahasiswa Unhas.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan hasil kajian yang dilakukan dapat bermanfaat sebagai bahan atau referensi bagi masyarakat, akademisi atau peneliti selanjutnya terlebih untuk generasi Z dalam mempertimbangkan, menganalisis dan mengidentifikasi karakteristik generasi Z dan juga mampu memberikan sumbangan pemikiran dan wawasan keilmuan dalam dunia pendidikan.
2. Manfaat Praktis
Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan terhadap generasi Z untuk menyadari perannya dalam ranah pendidikan dan diharapkan memberikan masukan kepada institusi pendidikan dalam menghadapi karakteristik generasi Z.

1.7. Kerangka Konseptual

Agar penelitian dapat terarah, sistematis dan fokus, maka perlu dihadirkan kerangka konseptual sebagai pedoman yang membatasi ruang lingkup penelitian. Oleh karena itu, dengan hadirnya kerangka konseptual diharapkan dapat membantu nantinya dan mengkaji permasalahan penelitian.



Gambar 3. Kerangka konseptual

Dari gambar diatas, dapat diamati bahwa penelitian ini melihat karakteristik Generasi Z yang nantinya akan ditabrakkan dengan aktivitas perkuliahan. Penelitian ini dianalisis dengan pendekatan teori konstruksi sosial Peter L. Berger dan Thomas

Luckman (1996) yang di mana aktivitas perkuliahan ini yang menggambarkan konstruksi sosial yang terjadi.

Karakteristik Generasi Z dalam penelitian ini dibatasi menjadi tiga bagian yaitu fasih teknologi, *multitasking*, dan generasi yang pragmatis. Ketiga hal ini merupakan karakteristik yang dapat diamati jika kita melihat aktivitas perkuliahan. Fasih teknologi mencakup tentang Kemahiran mahasiswa Universitas Hasanuddin terhadap penguasaan teknologi, *multitasking* mencakup terhadap kemampuan mahasiswa Universitas Hasanuddin dalam mengerjakan sesuatu di saat yang bersamaan, dan generasi yang pragmatis mencakup sifat mahasiswa Universitas Hasanuddin yang menggambarkan jika dalam mengerjakan sesuatu ingin menyelesaikannya dengan cepat dan tidak bertele-tele.

Aktivitas perkuliahan merupakan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa di lingkungan akademik sebagai bagian dari proses Pendidikan di perguruan tinggi. Aktivitas ini mencakup interaksi di kelas, pembelajaran mandiri, praktikum dan proyek, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan *soft skill*. Dalam penelitian ini, aktivitas perkuliahan juga merupakan alat analisis yang digunakan untuk melihat konstruksi sosial yang ada.

Dalam penelitian ini, kita melihat konstruksi aktivitas perkuliahan generasi Z pada mahasiswa Universitas Hasanuddin. Seperti interaksi di kelas nantinya akan dilihat penguasaan terhadap teknologi mempengaruhi interaksi di kelas mahasiswa. Dari penelitian ini juga dapat melihat dalam melakukan pembelajaran mandiri akan dikerjakan secara *multitasking* dengan kegiatan lain mahasiswa. Begitupun dengan karakteristik generasi Z yang lain akan dikaitkan dengan aktivitas perkuliahan. Pada dasarnya penelitian ini berusaha mengaitkan kelima aktivitas perkuliahan tersebut dengan ketiga karakteristik generasi Z.

1.8. Matriks Pengembangan Indikator

Matriks pengembangan indicator dalam penelitian ini akan memperjelas pengukuran variabel-variabel. Adapun variabel dependen dari penelitian ini generasi Z dan variabel independent dari penelitian ini aktivitas perkuliahan.

Tabel 3. Matriks pengembangan indikator

No.	Variabel	Sub- Variabel	Indikator	Parameter Ukur
1	Aktivitas perkuliahan	Interaksi di kelas	1. Pembelajaran tatap muka dengan dosen 2. Diskusi Kelompok	Skala Likert
		Pembelajaran mandiri mahasiswa	1. Pengerjaan tugas harian matakuliah	Skala Likert

			2. Mencari bahan bacaan atau bahan referensi	
		Praktikum dan proyek	1. Kegiatan penelitian 2. Kegiatan Praktikum	Skala Likert
		Evaluasi pembelajaran	1. Pengerjaan ujian tes mid maupun final tes 2. Pengerjaan tugas akhir bagi mahasiswa semester akhir	Skala Likert
		Pengembangan <i>soft skill</i>	1. Kegiatan ekstrakurikuler 2. Kegiatan organisasi kemahasiswaan	Skala Likert
2.	Generasi Z	Fasih Teknologi	1. Penggunaan gadget 2. Penggunaan AI	Skala Likert
		<i>Multitasking</i>	1. Mengerjakan dua hal atau lebih dalam waktu yang bersamaan	Skala Likert
		Generasi yang pragmatis	1. Rasa ingin menyelesaikan sesuatu dengan serba cepat	Skala Likert

1.9. Definisi operasional

1. Karakteristik generasi Z merupakan ciri ciri yang menggambarkan khas dari generasi Z.
2. Aktivitas perkuliahan merupakan segala aktivitas mahasiswa universitas Hasanuddin
3. Interaksi di kelas merupakan aktivitas mahasiswa dalam bentuk kelas tatap muka dan diskusi antar mahasiswa dengan dosen maupun mahasiswa dengan mahasiswa.
4. Pembelajaran mandiri merupakan aktivitas mahasiswa yang menunjang proses belajar seperti mencari bahan bacaan dan pengerjaan tugas.

5. Praktikum dan proyek merupakan aktivitas di luar kelas yang mencakup praktikum laboratorium dan proyek penelitian.
6. Evaluasi pembelajaran merupakan aktivitas untuk mengukur kemampuan mahasiswa seperti dalam bentuk ujian tes dan ujian tugas akhir.
7. Pengembangan *soft skill* merupakan kegiatan lain diluar kuliah wajib untuk menambah kemampuan mahasiswa seperti kegiatan organisasi kemahasiswaan atau kegiatan ekstrakurikuler.
8. Fasih teknologi merupakan karakteristik generasi Z yang menggambarkan kemampuan terhadap penguasaan teknologi.
9. *Multitasking* merupakan karakteristik generasi Z yang menggambarkan kemampuan dalam mengerjakan dua hal atau lebih dalam waktu yang bersamaan.
10. Generasi yang pragmatis merupakan karakteristik generasi Z yang menggambarkan sifat untuk menyelesaikan sesuatu dengan serba cepat.

BAB II METODOLOGI

2.1. Pendekatan, Tipe dan Strategi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe studi deskriptif. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa angka, atau data berupa kata-kata yang dikonversi menjadi data yang berbentuk angka. Data yang berbentuk angka tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan informasi ilmiah dibalik angka-angka tersebut. Metode penelitian kuantitatif sendiri memiliki empat variasi yaitu penelitian survei, eksperimen, analisis isi (*content analysis*), analisis data sekunder (*secondary data analysis*) (Martono, 2019).

Strategi dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan model survei. Model survei ini menggunakan kuesioner atau angket sebagai sumber data utama. Dalam penelitian survei, responden diminta untuk memberikan jawaban singkat yang sudah tertulis di dalam kuesioner atau angket. Jawaban dari semua responden nantinya akan diolah menggunakan Teknik tertentu. (Creswell, 2019) mendefinisikan penelitian survei sebagai usaha untuk memaparkan deskripsi kuantitatif atau deskripsi numerik kecenderungan, sikap, atau opini dari suatu populasi tertentu dengan meneliti satu sampel dari populasi tersebut.

Penggunaan metode penelitian kuantitatif adalah upaya dari peneliti untuk menggambarkan konstruksi sosial aktivitas perkuliahan terhadap generasi Z pada mahasiswa Universitas Hasanuddin.

2.2. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Hasanuddin yang berada di kota Makassar provinsi Sulawesi Selatan dengan fokus sasaran penelitian pada mahasiswa S1 Universitas Hasanuddin. Dalam penelitian ini berfokus pada 5 Fakultas antara lain Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Fakultas Ilmu Budaya (FIB), Fakultas Kesehatan Masyarakat (FKM), Fakultas Pertanian (Faperta), Fakultas Ilmu Kelautan dan Perikanan (FIKP). Pertimbangan penentuan lokasi ini berdasarkan fokus keilmuan dari rentang fakultas tersebut. Ada yang dari Ilmu sosial, ilmu alam yang berfokus pada Kesehatan dan agrokompleks.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini berlangsung dari bulan Februari sampai pada bulan Juni 2025. Dalam rentang waktu ini peneliti fokus untuk mempersiapkan segala keperluan penelitian dan pengambilan data serta Menyusun hasil dari penelitian ini. Berikut merupakan tabel jadwal penelitian ini:

Tabel 4. Waktu penelitian

No	Kegiatan	Feb- Nov 2024	Des 2024	Jan 2024	Feb- Jun 2025	Juli 2025	Agu 2025
1	Penyusunan proposal						
2	Seminar proposal						
3	Pengurusan izin penelitian						
4	Pengumpulan data						
5	Pengolahan data						
6	Pengerjaan hasil penelitian						
7	Bimbingan laporan penelitian						
8	Seminar hasil penelitian						

2.3. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan

Adapun menurut (Martono, 2019) populasi dapat juga didefinisikan sebagai keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa S1 Universitas

Hasanuddin yang berjumlah 37.198 orang dari 15 Fakultas. Berikut merupakan tabel jumlah mahasiswa Universitas Hasanuddin

Mahasiswa Aktif Semester Ganjil 2024/2025 (2024 1)				
No.	Jenjang	Kode Fak.	Fakultas	Jumlah Mahasiswa
1	S1	A	Ekonomi dan Bisnis	2.916
2	S1	B	Hukum	2.717
3	S1	C	Kedokteran	2.335
4	S1	D	Teknik	6.653
5	S1	E	ISIPOL	3.198
6	S1	F	Ilmu Budaya	3.028
7	S1	G	Pertanian	3.667
8	S1	H	MIPA	3.018
9	S1	I	Peternakan	1.547
10	S1	J	Kedokteran Gigi	881
11	S1	K	Kesmas	1.684
12	S1	L	IKP	2.321
13	S1	M	Kehutanan	1.673
14	S1	N	Farmasi	669
15	S1	R	Keperawatan	891
TOTAL:				37.198

Gambar 4. Jumlah mahasiswa Unhas berdasarkan Fakultas

Sumber : Subdirektorat Informasi dan Data Akademik Universitas Hasanuddin

(Diambil pada tanggal 21 November 2024)

Dalam menentukan populasi penelitian ini menerapkan *multistages cluster random sampling*. Teknik ini digunakan jika sifat/ karakteristik kelompok pada populasi cenderung heterogen (Priyono, 2008).

Pada tahap pertama peneliti menentukan 5 fakultas secara acak. Peneliti menggunakan aplikasi *Random Number Generator* yang disesuaikan dengan urutan fakultas di atas. Adapun fakultas yang terpilih adalah fakultas FISIP, FIB, FIKP, FKM, dan Pertanian

Pada tahap selanjutnya kita akan menentukan jurusan dari masing-masing fakultas terpilih. Jurusan ini akan ditentukan secara acak menggunakan *Random Number Generator*. Adapun jumlah jurusan masing-masing fakultas terpilih sebagai berikut

MAHASISWA AKTIF FAKULTAS ILMU KELAUTAN DAN PERIKANAN UNHAS
SEMESTER AWAL 2024-2025

Prodi	Angkatan																								Jumlah		
	2017			2018			2019			2020			2021			2022			2023			2024			L	P	J
	L	P	J	L	P	J	L	P	J	L	P	J	L	P	J	L	P	J	L	P	J						
Ilmu Kelautan			0	3	8	11	9	9	18	30	28	58	43	74	117	51	76	127	83	100	183	75	110	185	294	405	699
MSP			0	0	1	1	3	5	8	9	9	18	9	66	75	9	72	81	16	78	94	23	91	114	69	322	391
PSP			0	2	2	4	9	5	14	10	8	18	19	58	77	35	52	87	38	56	94	19	39	58	132	220	352
BDP			0	1	0	1	2	1	3	5	22	27	31	45	76	32	45	77	15	45	60	17	49	66	103	207	310
AGRO			0	2	2	4	8	2	10	15	5	20	19	40	59	29	45	74	33	67	100	24	61	85	130	222	352
THP			0			0			0			0	11	20	31	11	23	34	19	28	47	12	32	44	53	103	156
Jumlah S1	0	0	0	8	13	21	31	22	53	69	72	141	132	303	435	167	313	480	204	374	578	170	382	552	781	1479	2280
Ilmu Perikanan S2			0			0			0			0	3	0	3	7	27	34	19	37	56	20	24	44	49	88	137
Ilmu Kelautan S2			0			0			0			0	5	3	8	2	2	4	1	2	3	1	3	4	9	10	19
Ilmu Perikanan S3			0			0			0	1	2	3	8	3	11	5	2	7	4	5	9	7	5	12	25	17	42
Jumlah S2 & S3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	16	6	22	14	31	45	24	44	68	28	32	60	83	115	198
Total FIKP																											2458

Gambar 5. Jumlah mahasiswa Fakultas Ilmu Kelautan dan Perikanan Unhas
Sumber : Dekanat FIKP Unhas (diambil pada tanggal 5 februari 2025)

Berdasarkan data tersebut, terdapat 6 program studi pada fakultas Ilmu kelautan dan perikanan antara lain Ilmu Kelautan, Manajemen Sumber daya perikanan (MSP), Pemanfaatan Sumber daya perikanan (PSP), Budidaya Perairan (BDP), Agrobisnis perikanan (Agro), dan Teknologi hasil perikanan (THP). Dari 6 program studi tersebut, akan dipilih satu program studi secara acak yang nantinya akan menjadi objek dari penelitian ini. Adapun program studi yang terpilih adalah program studi Teknologi hasil perikanan (THP).

**REKAPITULASI MAHASISWA S1, S2 DAN S3 YANG AKTIF PADA SEMESTER AWAL 2024/2025
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS HASAHUDDIN**

NO	FAKULTAS	Strata/Program	TAHUN ANGGKATAN																								JUMLAH				
			2017			2018			2019			2020			2021			2022			2023			2024			L	P	TOTAL		
			L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML	L	P	JML								
1	2	3	5	6	7	8	9	10	10	10	11	12																			
A. Program Srata Satu (S1)																															
1	ISIPOL	1 Ilmu Politik	5	0	5	7	2	9	9	16	25	23	43	69	29	39	68	40	41	81	23	48	71	136	189	325					
		2 Ilmu Pemerintahan	1	6	7	5	3	8	6	9	15	39	38	77	43	38	81	51	44	95	33	68	101	178	206	384					
		3 Ilmu Hub Internasional	7	4	11	14	12	26	16	36	52	52	77	129	60	68	128	49	64	133	41	93	134	239	374	613					
		4 Administrasi Publik	3	2	5	6	7	13	7	28	35	27	62	89	33	68	101	13	90	103	18	82	100	107	339	446					
		5 Ilmu Komunikasi	2	9	11	10	5	15	11	27	38	44	47	91	77	41	118	42	82	124	26	95	121	212	306	518					
		6 Sosiologi	5	3	8	7	8	15	4	18	22	18	25	43	49	68	117	22	52	74	35	68	103	140	242	382					
		7 Antropologi	3	3	6	8	5	13	2	18	20	12	29	41	12	37	49	20	61	81	20	68	88	77	221	298					
		Jumlah	0	0	0	26	27	53	57	42	99	55	152	207	215	321	536	303	359	662	237	454	691	196	522	718	1089	1877	2966		
B. Program Magister (S2)																															
2	ISIPOL	1 Administrasi Publik									1	1	0	1	3	4	10	12	22	30	36	66	6	14	20	48	66	114			
		2 Ilmu Komunikasi									3	1	4	6	5	11	13	12	25	40	60	100	29	31	60	91	109	200			
		3 Sosiologi									1	0	1	0	3	3	6	7	13	17	12	29	8	4	12	32	26	69			
		4 Antropologi									1	1	2	2	2	4	21	9	30	6	9	15	4	8	10	34	27	61			
		5 Ilmu Politik									1	1	2	7	4	11	4	6	10	10	8	18	10	5	15	32	24	56			
		6 Ilmu Pemerintahan										2	1	3	3	0	3	1	0	1	5	10	15	12	1	13	23	12	36		
Jumlah										9	5	12	19	17	36	55	46	101	108	135	243	68	61	130	260	264	524				
C. Program Doktor (S3)																															
3	ISIPOL	1 Administrasi Publik									0	0	0	3	2	5	10	4	14	44	7	51	43	17	60	9	4	13	109	34	143
		2 Ilmu Antropologi									4	1	5	2	0	2	2	0	2	7	0	7	11	3	14	3	2	5	29	6	35
		3 Ilmu Komunikasi									0	1	1	7	4	11	7	8	15	9	3	12	6	12	18	4	6	10	33	34	67
		4 Sosiologi									0	0	0	5	0	5	0	1	1	5	1	6	2	1	3	1	5	6	13	8	21
		5 Ilmu Politik																													
Jumlah																															
Jumlah Keseluruhan			0	0	0	26	27	53	61	44	105	81	183	242	234	338	672	433	422	855	419	623	1042	286	601	887	1559	2231	3790		

Gambar 6. Jumlah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unhas
Sumber : Dekanat FISIP Unhas (diambil pada tanggal 5 februari 2025)

Berdasarkan data di atas, Terdapat 7 program studi pada fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik yaitu Ilmu politik, Ilmu pemerintahan, Ilmu hubungan internasional, Ilmu administrasi publik, Ilmu komunikasi, Sosiologi, dan Antropologi. Dari 7 program studi tersebut akan dipilih secara acak yang nantinya menjadi objek dari penelitian ini. Adapun program studi yang terpilih adalah program studi sosiologi.

ANGKATAN 2018		
NO	PROGRAM STUDI	Terdaftar
1	AGROTEKNOLOGI	33
2	AGRIBISNIS	26
3	ILMU & TEKNOLOGI PANGAN	7
4	KETEKNIKAN PERTANIAN	7
JUMLAH		73

ANGKATAN 2019		
NO	PROGRAM STUDI	Terdaftar
1	AGROTEKNOLOGI	61
2	AGRIBISNIS	25
3	ILMU & TEKNOLOGI PANGAN	10
4	KETEKNIKAN PERTANIAN	19
JUMLAH		115

ANGKATAN 2020		
NO	PROGRAM STUDI	Terdaftar
1	AGROTEKNOLOGI	91
2	AGRIBISNIS	72
3	ILMU & TEKNOLOGI PANGAN	44
4	KETEKNIKAN PERTANIAN	36
JUMLAH		243

ANGKATAN 2021		
NO	PROGRAM STUDI	Terdaftar
1	AGROTEKNOLOGI	140
2	AGRIBISNIS	159
3	ILMU & TEKNOLOGI PANGAN	77
4	KETEKNIKAN PERTANIAN	73
5	ILMU TANAH	73
6	PROTEKSI TANAMAN	68
JUMLAH		590

ANGKATAN 2022		
NO	PROGRAM STUDI	Terdaftar
1	AGROTEKNOLOGI	170
2	AGRIBISNIS	189
3	ILMU & TEKNOLOGI PANGAN	86
4	KETEKNIKAN PERTANIAN	82
5	ILMU TANAH	83
6	PROTEKSI TANAMAN	78
JUMLAH		688

ANGKATAN 2023		
NO	PROGRAM STUDI	Terdaftar
1	AGROTEKNOLOGI	207
2	AGRIBISNIS	192
3	ILMU & TEKNOLOGI PANGAN	110
4	KETEKNIKAN PERTANIAN	114
5	ILMU TANAH	115
6	PROTEKSI TANAMAN	106
JUMLAH		844

ANGKATAN 2024		
NO	PROGRAM STUDI	Terdaftar
1	AGROTEKNOLOGI	211
2	AGRIBISNIS	174
3	ILMU & TEKNOLOGI PANGAN	115
4	KETEKNIKAN PERTANIAN	114
5	ILMU TANAH	103
6	PROTEKSI TANAMAN	78
7	TEKNOLOGI INDUSTRI PERTANIAN	48
8	PEMBANGUNAN PERTANIAN	8
JUMLAH		851

Gambar 7. Jumlah mahasiswa Fakultas Pertanian Unhas

Sumber : Dekanat Faperta Unhas (diambil pada tanggal 5 februari 2025)

Berdasarkan data di atas, terdapat 8 program studi pada fakultas pertanian tetapi jika dilihat berdasarkan angkatan terdapat perbedaan jumlah program studi. Program studi pada fakultas pertanian antara lain Agroteknologi, Agribisnis, Ilmu dan Teknologi Pangan, Keteknikan Pertanian, Ilmu Tanah, Proteksi tanaman, Teknologi Industri Pertanian, dan pembangunan pertanian. Program studi tersebut akan dipilih satu program studi yang nantinya akan menjadi objek penelitian ini. Adapun program studi yang terpilih adalah program studi Agribisnis.

REKAP JUMLAH MAHASISWA AKTIF PROGRAM SARJANA (S1), MAGISTER (S2) & DOKTOR (S3)										
SEMESTER AWAL TAHUN AKADEMIK 2024/2025										
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS HASANUDDIN										
No.	Jenjang/Program Studi	Angkatan								Jumlah
		2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	
SARJANA										
1	Sastra Indonesia	-	3	27	49	47	45	73	143	387
2	Sastra Inggris	-	9	25	46	88	92	123	100	483
3	Sastra Prancis	-	13	13	30	34	43	41	32	206
4	Sastra Arab	-	10	16	34	45	51	71	88	315
5	Sastra Daerah	-	8	14	33	41	40	32	22	190
6	Arkeologi	-	5	20	40	45	51	70	82	313
7	Sejarah	-	8	28	44	48	52	67	86	333
8	Sastra Jepang	-	8	14	40	48	51	71	134	366
9	BMKT	-	-	11	21	49	50	68	55	254
10	Pariwisata	-	-	-	-	-	5	65	93	163
JUMLAH										3010

Gambar 8. Jumlah mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Unhas

Sumber : Dekanat FIB Unhas (diambil pada tanggal 5 Februari 2025)

Berdasarkan data di atas, terdapat 10 program studi pada fakultas Ilmu Budaya yaitu, Sastra Indonesia, Sastra Inggris, Sastra Prancis, Sastra Arab, Sastra Daerah, Arkeologi, Sejarah, Sastra Jepang, Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok (BMKT), dan pariwisata. Program studi tersebut nantinya akan dipilih satu secara acak yang akan menjadi objek penelitian. Adapun program studi yang terpilih yaitu program studi Sastra Indonesia.

REKAP MAHASISWA AKTIF FAKULTAS KESEHATA MASYARAKAT								
TAHUN AJARAN 2024/2025 PADA JENJANG SARJANA(S1)								
	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	Total
Ilmu Gizi	4	1	33	75	83	110	115	421
Kesmas	19	35	77	247	225	268	301	1172

Gambar 9. Jumlah mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat

Sumber : Dekanat FKM Unhas (diambil pada tanggal 5 Februari 2025)

Berdasarkan data di atas, terdapat 2 program studi pada fakultas kesehatan masyarakat yaitu program studi Ilmu Gizi dan Kesehatan Masyarakat (Kesmas). Program studi tersebut nantinya akan dipilih satu secara acak yang nantinya menjadi objek penelitian ini. Adapun program studi yang terpilih yaitu program studi kesehatan masyarakat.

Berikut merupakan tabel program studi/ fakultas yang terpilih beserta angkataannya.

Tabel 5. program studi terpilih beserta angkataannya

Program studi/fakultas	Angkatan	Jumlah mahasiswa
Teknologi Hasil Perikanan (THP)/ FIKP	2021	31
	2022	34
	2023	47
	2024	44
Sosiologi / FISIP	2021	43
	2022	117
	2023	76
	2024	103
Agribisnis / Pertanian	2021	159
	2022	189
	2023	192
	2024	174
Sastra Indonesia / FIB	2021	47
	2022	45
	2023	73
	2024	143
Kesehatan Masyarakat / FKM	2021	75
	2022	83
	2023	110
	2024	115
Total		1842

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. mendefinisikan sampel sebagai anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi. (Martono, 2019)

Setelah menentukan fakultas dan program studi yang terpilih, maka tahap selanjutnya akan menentukan sampel yang menjadi representasi dari dari populasi di atas. Cara menentukannya dengan menggunakan rumus *slovin* (Sugiyono, 2010). Adapun hasil perhitungan tersebut sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

di mana :

- n = ukuran sampel yang ditentukan
- N = Jumlah Populasi
- e = *margin of error*

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{1842}{1+1842(0,1)^2} \\
 &= \frac{1842}{1+1842(0,01)} \\
 &= \frac{1842}{1+18,42} \\
 &= \frac{1842}{19,42}
 \end{aligned}$$

$$n = 94,85 \approx 95$$

Setelah menentukan jumlah responden, tahap selanjutnya menentukan persebaran responden dengan menggunakan teknik *proportional random sampling*. Adapun persebaran responden tersebut sebagai berikut.

Tabel 6. Sebaran responden terpilih

Program studi/fakultas	Angkatan	Jumlah mahasiswa	Jumlah Sampel
Teknologi Hasil Perikanan (THP)/ FIKP	2021	31	$\frac{31}{1842} \times 95 = 1$
	2022	34	$\frac{34}{1842} \times 95 = 1$
	2023	47	$\frac{47}{1842} \times 95 = 2$
	2024	44	$\frac{44}{1842} \times 95 = 2$
Sosiologi / FISIP	2021	43	$\frac{43}{1842} \times 95 = 2$
	2022	117	$\frac{117}{1842} \times 95 = 6$
	2023	76	$\frac{76}{1842} \times 95 = 4$
	2024	103	$\frac{103}{1842} \times 95 = 5$

Agribisnis / Pertanian	2021	159	$\frac{159}{1842} \times 95 = 8$
	2022	189	$\frac{189}{1842} \times 95 = 10$
	2023	192	$\frac{192}{1842} \times 95 = 10$
	2024	174	$\frac{174}{1842} \times 95 = 9$
Sastra Indonesia / FIB	2021	47	$\frac{47}{1842} \times 95 = 2$
	2022	45	$\frac{45}{1842} \times 95 = 2$
	2023	73	$\frac{73}{1842} \times 95 = 4$
	2024	143	$\frac{143}{1842} \times 95 = 7$
Kesehatan Masyarakat / FKM	2021	75	$\frac{75}{1842} \times 95 = 4$
	2022	83	$\frac{83}{1842} \times 95 = 4$
	2023	110	$\frac{110}{1842} \times 95 = 6$
	2024	115	$\frac{115}{1842} \times 95 = 6$
Total		1842	95

Dalam menemukan responden, peneliti menjadikan responden siapapun yang berada di lapangan pada saat penelitian ini berlangsung atau yang biasa disebut *accidental random sampling*. Di sisi lain, peneliti juga menemukan responden dari rekomendasi responden sebelumnya atau biasa disebut *snowball sampling*.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan suatu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan atau pertanyaan tertulis yang ditanyakan langsung kepada responden agar dijawab. Kuesioner memuat berbagai jenis pertanyaan yang berkorelasi dengan permasalahan penelitian.

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan :

1. Data Primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Data primer secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data primer dapat berupa pendapat subjek penelitian (orang) dari kuesioner penelitian.

2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mengumpulkan data-data atau dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian. Data atau dokumen tersebut dapat berupa hasil penelitian, foto-foto atau gambar, dan sebagainya. Data tersebut dapat menjadi sumber data pokok, dapat pula hanya menjadi data penunjang dalam mengeksplorasi masalah penelitian.

2.5. Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data dengan mudah dipahami dan dimanfaatkan untuk menjawab rumusan masalah. Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan bantuan program *statistical product and service solution* (SPSS) 27. Adapun prosesnya mencakup data *coding*, data *entering*, data *cleaning*, data *output*, dan data *analyzing* (Martono, 2019).

1. *Editing Data*

Editing data adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah peneliti selesai mengumpulkan data di lapangan. Hal ini menjadi penting karena seringkali data yang terkumpul kadang kala belum memenuhi harapan peneliti, diantaranya ada pertanyaan yang kurang atau terlewatkan, berlebihan atau terlupakan. Oleh karena itu, diperlukan proses editing sebelum mengolah data.

2. *Data Coding*

Setelah tahap *editing* selesai dilakukan, kegiatan berikutnya adalah mengklasifikasikan data-data melalui tahapan *coding*. *Coding* dilakukan dengan memberikan identitas sehingga data mentah secara sistematis tersusun ke dalam bentuk yang mudah dibaca oleh mesin pengolah data (komputer)

3. *Data Entering*

Data *entering* merupakan proses pemindahan data yang telah diubah dalam kode angka ke dalam komputer.

4. *Data Cleaning*

Data *cleaning* atau membersihkan data merupakan proses pengecekan untuk memastikan bahwa seluruh data yang telah dimasukkan ke computer sudah sesuai dengan informasi yang sebenarnya.

5. *Data Analyzing*

Data *Analyzing* atau menganalisis data mengharuskan peneliti menginterpretasikan data yang sudah diperoleh selama pengumpulan data di lapangan.

6. *Data Output*

Data *output* atau mengeluarkan data merupakan tahap menyajikan hasil pengolahan data dengan bentuk yang mudah dibaca dan lebih menarik.

2.6. Teknik Penyajian Data

Data yang didapatkan kemudian disajikan dalam berbagai bentuk dan narasi sesuai dengan tujuan dari penelitian. Adapun Teknik penyajian data dalam penelitian ini adalah table distribusi frekuensi, diagram batang, dan pie chart.

1. Tabel distribusi frekuensi

Tabel distribusi frekuensi merupakan tabel yang digunakan untuk menampilkan persebaran data dalam suatu distribusi. Penyusunan tabel distribusi frekuensi bermanfaat untuk memudahkan kita dalam penyajian data sehingga mudah dipahami dan mudah dibaca sebagai bahan informasi.

2. Diagram Batang

Diagram batang merupakan suatu diagram yang menggambarkan suatu distribusi frekuensi dengan bentuk beberapa segi empat.

3. *Pie Chart*

Pie chart merupakan sebuah diagram yang berbentuk lingkaran. Lingkaran tersebut dibagi menjadi beberapa bagian atau daerah yang menunjukkan presentase masing-masing kelas.