

Perilaku Mahasiswa Terhadap Sosial Media

Arum Wahyuni Purbohastuti

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The purpose of this study is to determine the behavior of students towards the social media they have. Where for the previous research there were more who discussed the influence of social media on consumer behavior, but in this study examined the opposite. The samples taken in this study were active students aged 18-23 years. This research is a qualitative research by conducting in-depth interviews. The results obtained are that student behavior towards social media is still reasonable because students' mindset of the negative impact of social media is very understandable but students cannot deny that when they study they often take the time to open social media due to throwing away their boredom and habits. or to seek information for the sake of smooth learning.

Keywords: Attitudes, Social Media and Student Behavior

Abstrak

Tujuan dari studi ini adalah untuk menentukan perilaku siswa terhadap media sosial yang mereka miliki. Dimana untuk penelitian sebelumnya ada lebih banyak yang membahas pengaruh media sosial pada perilaku konsumen, tetapi dalam studi ini meneliti sebaliknya. Sampel yang diambil dalam studi ini adalah siswa aktif berusia 18-23 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam. Hasil yang diperoleh adalah bahwa perilaku mahasiswa terhadap media sosial masih wajar karena siswa ' pola pikir dampak negatif dari media sosial sangat dimengerti, tetapi siswa tidak dapat menyangkal bahwa ketika mereka belajar mereka sering meluangkan waktu untuk membuka media sosial karena membuang kebosanan dan kebiasaan mereka. atau mencari informasi demi kelancaran pembelajaran.

Kata kunci: sikap, media sosial dan perilaku siswa

Corresponding Author: arum_wp@untirta.ac.id

PENDAHULUAN

Pada era teknologi dan informasi yang serba digital seperti saat ini, peran media sosial sudah menjadi candu bagi masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat khususnya kalangan remaja. Dimana saat ini remaja identik dengan smartphone di tangan hampir 24 jam. Media sosial banyak menawarkan kemudahan yang membuat remaja betah berlama-lama dalam menggunakannya. Ada berbagai macam aplikasi pada smarthphone yang memberikan

pengaruh langsung baik positif maupun negatif. Misalnya, saat mereka sedang belajar masuk pemberitahuan chat dari teman mereka. Itu dapat mengganggu proses belajar mereka. Terkadang mereka tidak memerhatikan penjelasan dosen karena sedang sibuk di dunia maya.

Penggunaan media sosial telah merambah hampir semua lapisan dan golongan, baik pejabat pemerintahan, pengusaha, pedagang, Ustas, mahasiswa, pelajar, dan lain-lain. Penggunaan media sosial pertama kali dilakukan melalui pengiriman surat elektronik pertama oleh peneliti ARPA (*Advanced Research Project Agency*) pada tahun 1971, yang berkembang melahirkan situs geocities tahun 1995 yang melayani *Web Hosting* yaitu layanan penyewaan penyimpanan data website agar halaman website bisa diakses dari mana saja. Kemudian lahir namanya situs jejaring sosial pada tahun 1997, pada tahun 1999 muncul situs untuk membuat blok pribadi, yaitu *Blogger*, yang menawarkan penggunaanya bisa membuat halaman situs sendiri yang dapat memuat hal tentang apapun termasuk hal pribadi, tanpa mengeluarkankan uang banyak dan tenaga kerja. Pengguna media sosial bebas membuat pesan, mengedit, menambahkan, memodifikasi tulisan, gambar dan video, grafis dan sebagainya. Pengertian media sosial adalah sebuah media *on line*, dimana para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial (*Facebook, Youtube, Myspace* dan *Twitter*), wiki, forum dan dunia virtual. Dalam penggunaan media sosial yang paling sering digunakan orang adalah jejaring sosial, karena situs ini memungkinkan orang untuk membuat web page pribadi, yang dapat terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi.

Keberadaan internet mampu mengubah pola interaksi masyarakat. Pola interaksi dilakukan tanpa harus dalam satu ruang dan waktu bersamaan. Internet meleburkan batas-batas yang menghambat seseorang untuk berinteraksi. Menurut Anthony Giddens dengan adanya modernitas, hubungan ruang dan waktu terputus dan kemudian ruang perlahan-lahan terpisah dari tempat. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa manusia menciptakan interaksi baru tanpa harus bertemu fisik yang salah satunya melalui internet (*social networking*). Semakin berkembangnya penggunaan internet dan tingginya kebutuhan untuk berinteraksi menjadikan *social networking* atau media sosial menjadi sesuatu yang tidak dapat ditolak terutama bagi semua kalangan khususnya generasi muda. Seiring dengan mudahnya mengakses jaringan internet, media sosial telah menjelma menjadi gaya hidup, tidak hanya bagi orang kota, tetapi sudah menjangkau masyarakat hingga pelosok desa, bahkan di daerah dengan sedikit sinyal sekalipun. Sebagai pengguna aktif media sosial terbanyak, remaja sangat cepat menerima

pesan atau informasi yang ada di media sosial. Belum sepenuhnya kematangan pemikiran remaja itu akan membawa pengaruh negatif terhadap informasi yang tidak baik melalui media sosial. Seperti yang kita ketahui, media sosial merupakan wadah bagi remaja untuk menuangkan kebebasan berekspresi, baik itu bentuk gambar ataupun pesan-pesan yang terkadang menyesatkan.

Berbagai informasi yang tersebar melalui media sosial disimak secara rutin oleh generasi muda sehingga dapat mengarahkan dalam pembentukan opini dikalangan remaja. Semua hal yang dianggap menarik akan tersebar dengan cepat di media sosial. Contoh pada kasus permainan Pokemon Go dalam sekejap menjadi viral. Permainan ini digemari tidak hanya anak-anak dan remaja, orang dewasa pun ikut larut dalam permainan ini. Bahkan permainan ini menyebar hingga ke desa-desa. Padahal pada permainan ini, membuat orang kecanduan dan pada akhirnya dapat menyebabkan korban jiwa pada permainan ini. Tiga miliar orang, sekitar 40% populasi dunia, menggunakan media sosial dengan menghabiskan rata-rata dua jam setiap hari untuk membagikan, menyukai, menulis cuitan dan memperbaharui perangkat ini. Artinya sekitar setengah juta cuitan dan foto Snapchat dibagikan setiap menit.

Penggunaan sarana media komunikasi saat ini telah berkembang begitu pesat seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi, dimana kita diperhadapkan kepada banyak pilihan untuk dapat menyampaikan atau mengakses informasi baik melalui media konvensional seperti media cetak maupun media elektronik dan yang paling berkembang adalah media sosial.

Dari sekian banyak jejaring social, penggunaan *Facebook* dan *Twitter* yang paling banyak digandrungi orang karena lebih praktis, ekonomis dan murah penggunaannya. Cukup memiliki smartphone maka kita sudah dapat mengakses informasi kapan dan dimana saja melalui media sosial, dan yang paling menarik karena kita dapat menyampaikan informasi terkait dengan kegiatan-kegiatan kita, baik yang sifatnya pribadi maupun kelompok. Dari fenomena sosial diatas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perilaku mahasiswa terhadap media sosial yang dimilikinya.

TINJAUAN LITERATUR

Menurut Philip dan Kevin Keller (2015) pengertian media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagai informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya. Sedangkan menurut Marjorie Clayman (2013) pengertian

media sosial adalah alat pemasaran baru yang memungkinkan untuk mengetahui pelanggan dan calon pelanggan dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin. Selain itu, menurut Chris Brogan (2012) pengertian media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam. Dimana, menurut M. Terry (2012) definisi media sosial adalah suatu media komunikasi dimana pengguna dapat mengisi kontennya secara bersama dan menggunakan teknologi penyiaran berbasis internet yang berbeda dari media cetak dan media siaran tradisional. Menurut Michael Cross (2011) pengertian media sosial adalah sebuah istilah yang menggambarkan bermacam-macam teknologi yang digunakan untuk mengikat orang-orang ke dalam suatu kolaborasi, saling bertukar informasi, dan berinteraksi melalui isi pesan yang berbasis web.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari beberapa definisi diatas, yaitu bahwa media sosial merupakan sarana komunikasi online dengan berbagai pihak yang dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja selama ada jaringan internet yang dapat dijangkau. Hal ini merupakan teknologi baru yang mampu merubah pola pikir dan gaya hidup masyarakat indonesia pada khususnya. Setelah memahami pengertian media sosial dan karakteristiknya, tentunya kita juga perlu tahu apa saja fungsinya. Berikut ini adalah beberapa fungsi media sosial secara umum:

1. Memperluas interaksi sosial manusia dengan memanfaatkan teknologi internet dan website.
2. Menciptakan komunikasi dialogis antara banyak audiens (many to many).
3. Melakukan transformasi manusia yang dulunya pemakai isi pesan berubah menjadi pesan itu sendiri.
4. Membangun personal branding bagi para pengusaha ataupun tokoh masyarakat.
5. Sebagai media komunikasi antara pengusaha ataupun tokoh masyarakat dengan para pengguna media sosial lainnya.

Seperti yang disebutkan pada definisi media sosial di atas, salah satu tujuannya adalah sebagai media komunikasi alternatif bagi masyarakat. Berikut ini adalah beberapa tujuan menggunakan media sosial secara umum:

1. Aktualisasi Diri

Bagi sebagian besar orang, media sosial merupakan tempat untuk aktualisasi diri. Mereka menunjukkan bakat dan keunikan di media sosial sehingga dapat dilihat banyak orang.

Tidak heran kenapa saat ini banyak artis berlomba-lomba untuk terkenal di media sosial mereka.

2. Membentuk Komunitas

Komunitas online sangat mudah ditemukan saat ini, baik itu di situs forum maupun di situs social network lainnya. Media sosial menjadi wadah tempat berkumpulnya masyarakat online yang memiliki minat yang sama untuk saling berkomunikasi dan bertukar informasi atau pendapat.

3. Menjalinkan Hubungan Pribadi

Media sosial juga berperan penting dalam aktivitas menjalin hubungan personal dengan orang lain secara pribadi. Ada banyak sekali pengguna media sosial yang menemukan pasangan hidup, sahabat, rekan bisnis, di media sosial.

4. Media Pemasaran

Pengguna media sosial yang jumlahnya sangat banyak tentu saja menjadi tempat yang sangat potensial untuk memasarkan sesuatu. Bisnis online yang banyak berkembang sekarang ini banyak dipengaruhi oleh media sosial sebagai tempat promosi.

Saat ini ada banyak sekali jenis media sosial yang bisa kita temukan di internet. Selain jenis platformnya yang berbeda, jenis konten yang ada di dalam media sosial tersebut juga sangat beragam.

Berikut ini adalah beberapa jenis media sosial tersebut:

1. Social Networks

Social Networks atau jejaring sosial merupakan jenis media sosial yang paling umum dikenal masyarakat dan paling banyak digunakan. Beberapa social network yang paling banyak digunakan saat ini antara lain YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, Google Plus, Pinterest, dan lain-lain

2. Komunitas Online (Forum)

Situs forum dan komunitas online umumnya dibangun oleh perorangan atau kelompok yang memiliki minat pada bidang tertentu. Para pengguna forum tersebut dapat melakukan diskusi, chatting, dan memposting tentang topik yang berhubungan dengan minat mereka.

Beberapa contoh komunitas online antara lain Kaskus.co.id, Ads.id, Brainly.co.id, Bersosial.com, Formaxmanroe.com, Indowebster.com, dan lain-lain

3. Situs Blog

Situs blog juga termasuk dalam kategori media sosial karena memungkinkan pemilik blog dan pembacanya untuk berinteraksi. Umumnya blog dibuat berdasarkan minat atau keahlian si pemilik blog dan konten di dalamnya dapat mempengaruhi banyak orang.

Beberapa contoh situs blog antara lain Maxmanroe.com, Sugeng.id, Bloggerborneo.com, Juragancipir.com, dan lain-lain.

4. Social Bookmark

Ide awal dari situs social bookmark ini adalah sebagai wadah bagi para pengguna internet untuk menyimpan alamat website yang mereka sukai. Namun, belakangan ini pengguna situs social bookmark mulai berkurang karena situs ini banyak digunakan untuk kegiatan spam.

Beberapa contoh situs social bookmark yang populer antara lain StumbleUpon, Reddit, Slashdot, Diigo.com, Scoop.it, dan lain-lain

PERILAKU MANUSIA

Perilaku yaitu suatu respon seseorang yang dikarenakan adanya suatu stimulus/rangsangan dari luar (Notoatmodjo, 2012). Sedangkan, menurut Solita dalam Benih (2014) mendefinisikan perilaku merupakan segala bentuk pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya, khususnya yang menyangkut pengetahuan, dan sikap tentang kesehatan, serta tindakannya yang berhubungan dengan kesehatan. Dari beberapa definisi diatas dapat diambil kesimpulan dimana perilaku merupakan tindakan seseorang karena adanya stimulus dari orang lain sehingga terciptanya suatu hubungan sosial dalam kalangan masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia

1.) Genetika (keturunan)

Perilaku manusia dipengaruhi oleh genetika atau keturunan yang dibawa dari gen-gen dari ayah dan ibu. Seperti pepatah “Buah jatuh tak jauh dari pohonnya”, maksudnya perilaku anak biasanya memiliki kemiripan dengan perilaku salah satu orang tuanya atau bahkan kedua orang tuannya.

2.) Sikap (suatu tingkat kesukaan seseorang terhadap perilaku tertentu)

Sikap juga mempengaruhi seseorang dalam berperilaku, seseorang yang menyukai sesuatu akan bersikap sangat bersemangat dalam melakukan atau memperlakukan sesuatu tersebut dengan baik, sehingga ia berperilaku sangat baik untuk melakukan atau memperlakukan sesuatu tersebut.

3.) Norma sosial (Pengaruh tekanan sosial)

Norma sosial sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang. Beberapa hal yang mengandung Norma sosial mencakup keadaan lingkungan tempat dia tinggal, pendidikan yang ia dapatkan, dan status sosialnya dalam bermasyarakat. Hal tersebut berpengaruh pada cara manusia tersebut berperilaku baik atau buruk disesuaikan dengan norma sosial yang mengenaiknya.

4.) Kontrol Perilaku Pribadi (kepercayaan seseorang mengenai sulit tidaknya melakukan suatu perilaku).

Kontrol perilaku pribadi adalah suatu yang menjadikan manusia jadi atau tidaknya dalam berperilaku, maksudnya setiap orang memiliki akal untuk berfikir, ia juga memiliki kontrol prilakunya dalam menghadapi segala sesuatu yang terjadi padanya. Sehingga dengan kontrol perilaku pribadi, seseorang dapat mengontrol perilakunya.

Macam – macam perilaku menurut bentuknya

a. Perilaku Tertutup

Adalah perilaku seseorang merespon rangsangan dan respon tersebut tidak tampak secara langsung oleh orang lain. Contoh perilaku tertutup diantaranya perhatian , presepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima rangsangan tersebut.

b. Perilaku Terbuka

Adalah perilaku seseorang yang merespon rangsangan dan respon tersebut berupa tindakan yang nyata, yang dapat dilihat oleh orang lain. Contoh perilaku terbuka diantaranya tersenyum, berbicara, menengok, dan lain-lain.

Faktor pembentukan perilaku

Proses perubahan perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor-faktor tersebut antara lain :

1. Sensasi

Sensasi adalah suatu perasaan dari dalam diri individu setelah individu menggunakan fungsi panca inderanya. Sensasi dapat mempengaruhi seseorang dalam berperilaku. Misal : seseorang yang sedang akan mencoba pete, saat ia sedang memakan pete tersebut ia merasakan rasa yang tidak enak pada mulutnya dan perilaku yang ia lakukan adalah membuang pete tersebut dari mulutnya. Maka sensasi tidak enak yang ia rasakan dimulutnya membuat dia berperilaku tidak menyukai pete.

2. Presepsi

Adalah proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancaindranya dengan menyimpulkan informasi dari hal tersebut dan menafsirkannya. Presepsi adalah hal yang sangat penting karena perilaku individu didasarkan pada presepsi tentang kenyataan dan peristiwa pribadi. Semakin tidak jelas rangsangan yang kita terima, semakin besar kecenderungan kita menafsirkannya sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan, kepentingan, dan ketertarikan seseorang saat itu.

3. Motivasi

Diartikan sebagai dorongan untuk bertindak demi mencapai suatu tujuan tertentu, hasil dari pada dorongan dan gerakan ini diwujudkan dalam bentuk perilaku.

4. Emosi

Emosi merupakan luapan perasaan yang tinggi dan kembali surut dalam waktu yang tidak lama. Emosi menjadi penyebab seseorang kadang-kadang tidak dapat menguasai diri dan terganggu penguasaannya dengan lingkungannya.

Teori-teori Emosi

1. Teori James-Lange (Teori Perifer)

Akibat reaksi dari/ terhadap perilaku dalam menghadapi stimulus.

2. Teori Canon (Teori Central)

Akibat interpretasi individu terhadap stimulus yang diterimanya.

3. Teori Scharchter & Singer (Teori Emosi berdasarkan Ekspresi Wajah)

Interpretasi individu terhadap kejadian yang dialami” marah, jijik, takut, bahagia, sedih, dan terkejut.

Emosi berhubungan erat dengan keadaan jasmani. Sedangkan keadaan jasmani merupakan hasil keturunan (bawaan). Oleh karena itu perilaku yang timbul karena emosi merupakan perilaku bawaan. Emosi dapat merangsang pikiran baru dan tingkah laku baru. Emosi tidak memaksa kita untuk bertingkah laku secara tertentu. Tetapi arti yang kita berikan kepada emosi itu dapat mengarahkan kita kepada tingkah laku tertentu. Belajar diartikan sebagai suatu pembentukan perilaku yang dihasilkan dari praktek-praktek dalam lingkungan kehidupan yaitu usaha untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman, agar seseorang dapat bertindak dan bertingkah laku lebih efektif lagi. Lalu mampu menanggapi situasi dan masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila ia mampu menunjukkan perubahan perilaku.

Dimensi-dimensi perilaku :

1. Dimensi fisik : dimensi yang dapat digambarkan, dicatat baik frekuensi, durasi, dan intensitasnya.
2. Dimensi ruang : suatu perilaku mempunyai dampak kepada lingkungan (fisik/sosial) dimana perilaku itu terjadi.
3. Dimensi waktu : suatu perilaku mempunyai kaitan dengan masa lampau maupun masa yang akan datang.

Macam- macam perilaku manusia

1. Perilaku Internal : perilaku yang tidak dapat diamati
Contoh : Degup Jantung, Fantasi
2. Perilaku eksternal : perilaku yang dapat diamati.
Contoh : Jika kita sedang membaca buku
3. Perilaku rasional : perilaku yang masuk akal
Contoh : Seseorang harus menabung agar menjadi orang kaya
4. Perilaku irasional : perilaku yang tidak masuk akal
Contoh : Seseorang yang tidak belajar bisa mendapat nilai bagus
5. Perilaku normal : perilaku yang umum di masyarakat
Contoh : Seorang anak yang berusia 7 tahun sudah bersekolah SD
6. Perilaku abnormal : perilaku yang tidak umum di masyarakat
Contoh : Seseorang yang merasa panik dan depresi apabila keluar rumah.

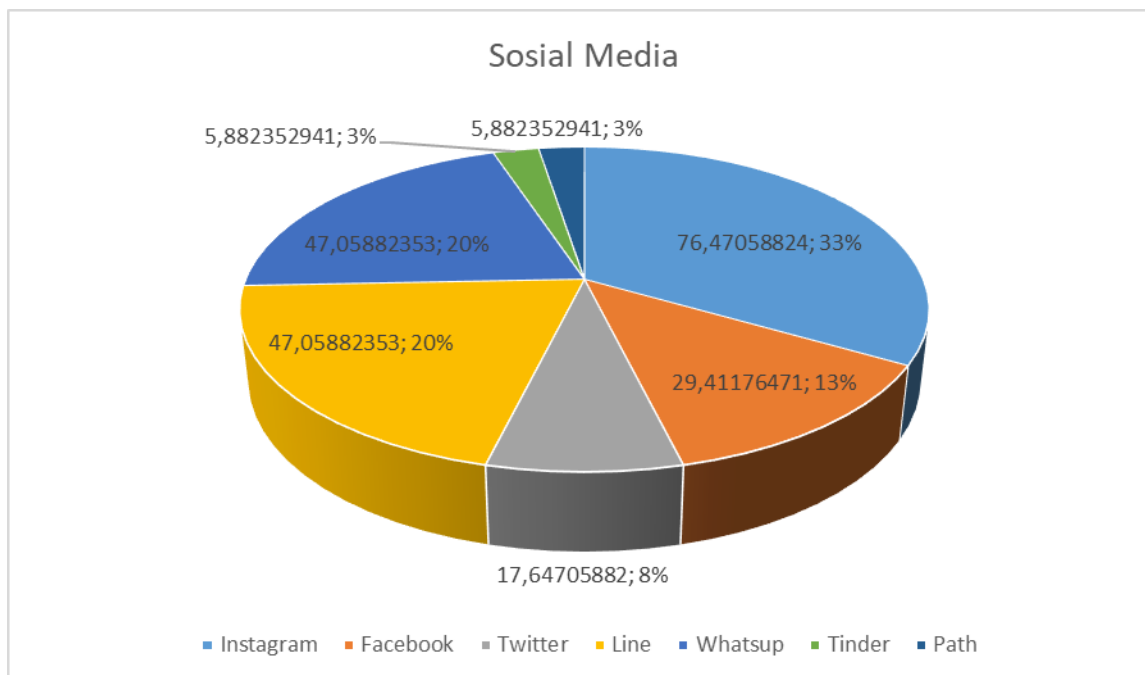
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi yaitu suatu penelitian kualitatif yang mengkhususkan pada fenomena atau realitas yang tampak untuk mengkaji penjelasan didalamnya. Fenomenologi sendiri memiliki dua makna yaitu sebagai filsafat sains dan juga metode penelitian, yang bertujuan mencari arti atau makna dari pengalaman yang ada dalam kehidupan. Sampel dalam penelitian adalah mahasiswa aktif umur 18-23 tahun. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti adalah *accidental sampling*. Dimana *accidental sampling* adalah pengambilan sampel yang dilakukan secara tidak sengaja, pemilihan anggota sampel hanya pada momen atau saat tertentu saja (penentuan sampel dilakukan dengan memilih

mereka yang pada saat dilakukan penelitian berada pada lokasi penelitian) dan berhenti pada saat titik jenuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengisian kuesioner terbuka dan wawancara, bahwa sosial media yang paling favorit antara lain :

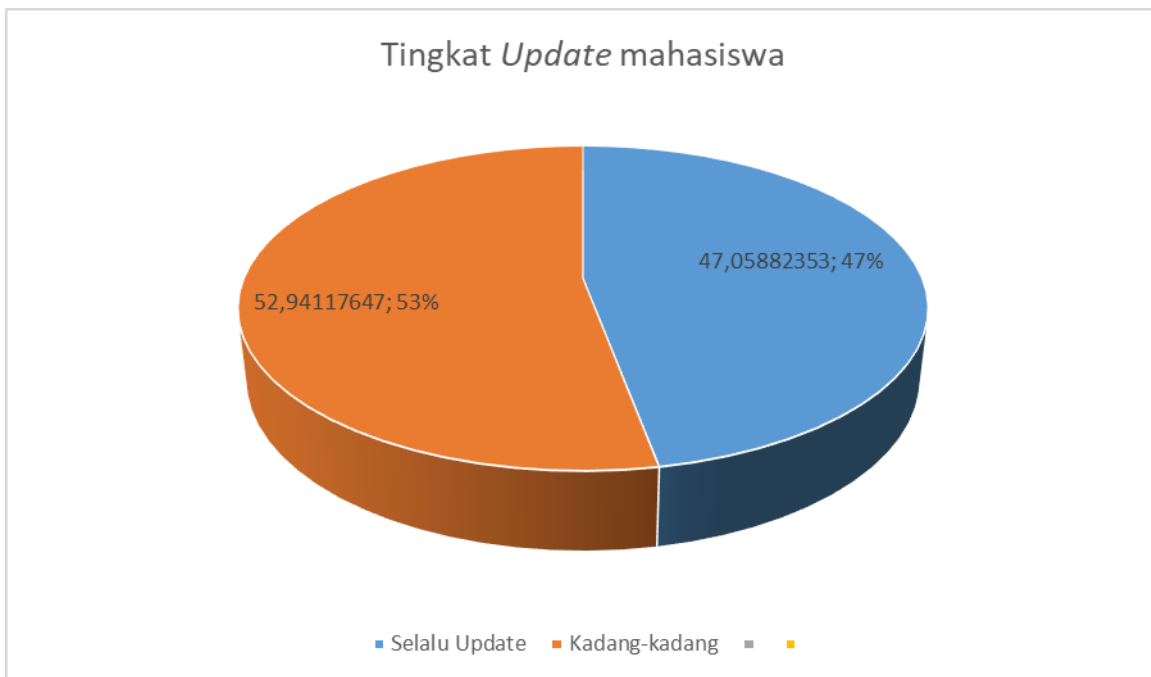


Gambar. 1. Sosial Media Favorit

Dari gambar diatas dapat disimpulkan sosial media yang paling favorit digunakan oleh kalangan mahasiswa yaitu instagram sebesar 76,47 persen. Menurut mahasiswa alasan menggunakan instagram karena yang ditampilkan di instagram berupa gambar-gambar yang menarik dan bernilai seni, dengan cepat memperoleh informasi diseluruh dunia, tampilan di instagram lebih variatif terdapat vidio yang kreatif dan lucu sehingga dapat menghibur. Dengan menggunakan instagram mahasiswa merasa lebih terhibur dan selalu up to date akan informasi sehingga tidak ketinggalan informasi yang sedang viral. Bahkan dengan menggunakan instagram, mahasiswa dapat bergaul dengan siapa saja dan memperluas jaringan. Dianggapnya instagram adalah sosial media yang paling mudah diakses karena dari kalangan apa saja menggunakan media instagram.

Sehingga menurut mereka, aplikasi ini merupakan aplikasi yang paling ngetrend. Sehingga instagram menjadi salah satu sosial media yang paling favorit dikalangan mahasiswa.

Tingkat *update* mahasiswa di media sosial, apakah mahasiswa yang mau melakukan wawancara mendalam selalu *update* status setiap waktu.



Gambar 2. Tingkat *Update* Mahasiswa

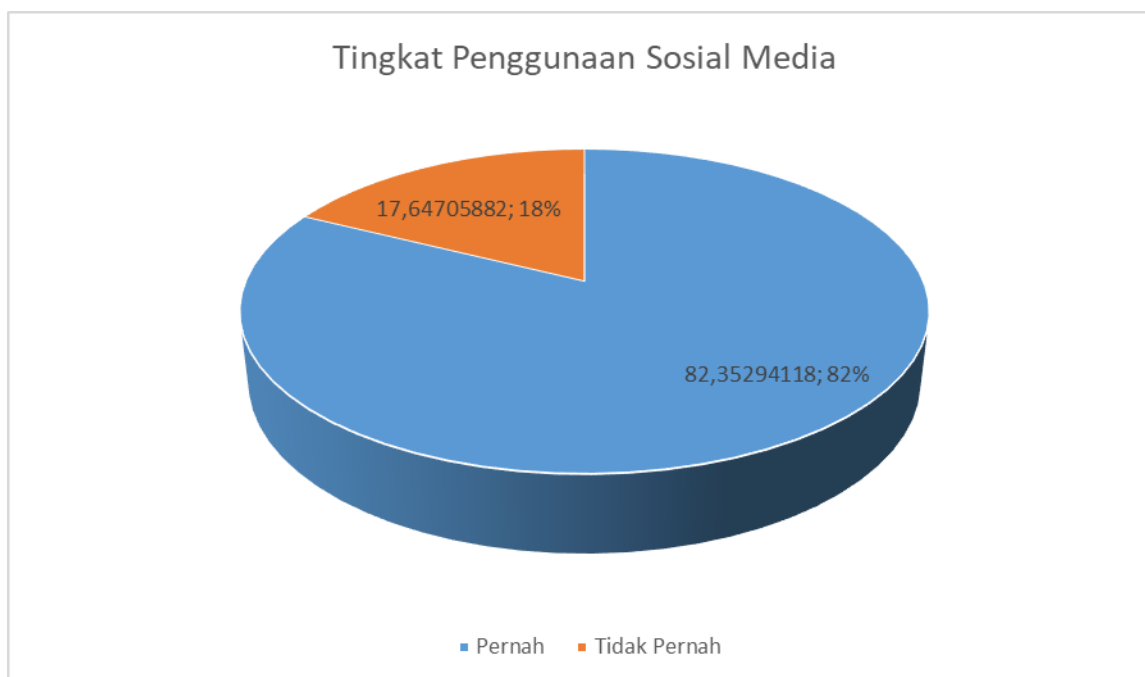
Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa, tingkat update mahasiswa sejumlah 47,05 persen mahasiswa menjawab selalu update status di sosial media. Menurut mahasiswa yang selalu update karena buat hiburan untuk menghilangkan rasa bosan, ada beberapa mahasiswa yang selalu update foto karena hoby foto dan senang saja untuk membagikan di sosial media. Selain itu, update itu untuk menunjukkan bahwa masih aktif menggunakan sosial media yang dimiliki. Dengan update di sosial media itu merupakan keseruan tersendiri karena sudah biasa.

Dari hasil wawancara ini ternyata mahasiswa yang selalu update dengan mahasiswa yang terkadang update lebih banyak yang kadang-kadang. Mahasiswa yang kadang-kadang update sejumlah 52,94 persen. Menurut pendapat mahasiswa yang kadang-kadang update, antara lain bahwa tidak penting untuk update di sosial media, ada pendapat lain karena dengan update di sosial media takutnya orang-orang akan tahu kehidupannya sehingga tidak perlu untuk sering-

sering update status. Dengan update itu ada yang menganggapnya norak dan lebay karena tidak harus kegiatan kita diketahui oleh khalayak ramai.

Jadi dapat disimpulkan ternyata mahasiswa ini sudah dapat berpikir dengan matang dan dapat membedakan mana yang pantas untuk diupdate di sosial media, mana yang tidak harus di update di sosial media. Tetapi perbedaan antara mahasiswa yang selalu update dengan mahasiswa yang terkadang update sangat tipis.

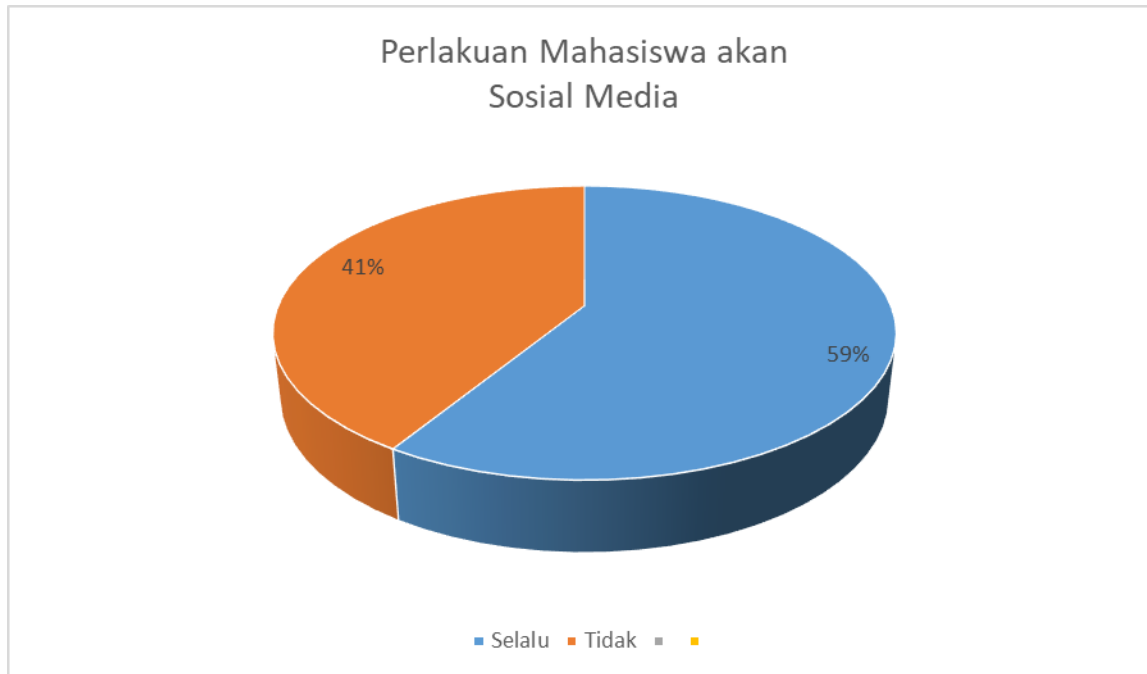
Wawancara ini mengukur tingkat penggunaan sosial media dikalangan mahasiswa



Gambar 3. Tingkat Penggunaan Sosial Media

Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sebanyak 82,35 % mahasiswa pernah sehari-hari tidak menggunakan atau tidak membuka sosial media dimana rata-rata alasannya karena tidak ada pulsa atau kuota dan tidak ada sinyal di lokasi tempat berada. Selain itu ada sejumlah mahasiswa yang menyatakan tidak membuka sosial media karena bosan dan sibuk. Jadi dapat ditarik kesimpulan alasan mahasiswa pernah sehari-hari tidak menggunakan sosial media lebih dikarenakan karena kehabisan kuota. Selain itu, pertanyaan akan perlakuan terhadap sosial media dimana ditanyakan pada mahasiswa apakah selalu menggunakan sosial media sebagai media curahan hati. Semua mahasiswa yang dijadikan sampel menjawab bahwa tidak pernah curhat di sosial media dimana alasannya karena sosial media bukan ajang untuk mengumbar masalah dan

menurut mereka apabila curhat di sosial media itu berlebihan karena tidak seharusnya masalah pribadi di umbar di khalayak ramai.



Gambar 4. Perilaku Mahasiswa Terhadap Sosial Media

Pada data diatas dapat dilihat bahwa sejumlah 59 persen mahasiswa selalu membuka sosial media pada saat belajar. Sedangkan sisanya sejumlah 41 persen tidak membuka sosial media pada saat belajar. Menurut mahasiswa yang selalu membuka sosial media pada saat belajar, karena untuk refreshing, untuk menghilangkan rasa bosan apabila belajar sudah tidak faham, membuka sosial media untuk mencari tambahan informasi agar lebih paham, ada yng menjawab karena sudah terbiasa membuka sosial media jadi pada saat belajarpun sempat membuka sosial media. Jadi dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih banyak yang membuka sosial media pada saat belajar, sehingga tidak dapat dipungkiri lagi apabila mahasiswa sedang belajar dikelas masih ada aja mahasiswa yng diam-diam membuka sosial media padahal dosen sedang menjelaskan didepan kelas. Hal ini yang menjadi fenomena zaman sekarang, sepertinya mahasiswa lebih senang belajar menggunakan alat-alat elektronik daripada belajar hanya dengan mendengarkan dosen menjelaskan.

Selain itu, ada pertanyaan tentang apakah membuka sosial media telah menjadi hoby bagi mahasiswa. Ternyata hanya sejumlah lima dari Itujuh belas mahasiswa saja yang menjawab membuka sosial media sebagai hoby. Selebihnya menjawab bahwa membuka sosial media bukanlah hoby yang utama. Karena membuka sosial media itu lebih pada kebiasaan mereka akan kebuhan informasi dari rekan sejawat maupun informasi tentang yang lain. Sehingga dari jawaban mahasiswa tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa karena pada zaman sekarang sosial media sebagai kebutuhan yang tidak dapat lepas dari kehidupan, namun tidak merupakan faktor utama bagi mahasiswa.

Sebenarnya mahasiswa ini pernah merasa bosan akan sosial media, hal ini dapat diketahui setelah melakukan wawancara secara mendalam terhadap tujuh belas mahasiswa. Dimana sejumlah 15 mahasiswa menjawab pernah merasa bosan terhadap sosial media, karena menurut mereka sosial media kontennya hanya itu saja, adanya konflik dengan kekasih ataupun teman sejawat sehingga merasa bosan untuk membuka sosial media, selain itu ada yang memberikan alasan lain karena sosial media tidak bisa menjawab pertanyaan apa yang difikirkan, karena hampir setiap hari membuka sosial media sehingga rasa bosan itu muncul dalam benak mahasiswa.

Kemudian dilakukan wawancara tentang apakah mahasiswa ini pernah berfikir untuk meninggalkan sosial media, ternyata sejumlah 11 dari 17 mahasiswa pernah berfikir untuk meninggalkan sosial media. Alasan mereka karena merasa bosan dengan sosial media, tetapi banyak yang hanya menjawab pernah saja tetapi mereka tidak tau alasannya jadi lebih pada rasa bosan akan sosial media saja.

Kemudian masih dilakukan wawancara mendalam terhadap 17 mahasiswa, dimana pertanyaan seputar dampak dari sosial media terhadap penggunaannya. Semua mahasiswa menjawab bahwa sosial media itu ada dampaknya tetapi sejumlah 14 dari 17 mahasiswa menyadari lebih banyak dampak negatif daripada dampak positifnya. Dimana menurut mereka, menggunakan sosial media seringkali menjadi candu dan lebih pada tidak peduli terhadap lingkungan sekitar karena terlalu menikmati dengan dunianya sendiri pada saat menggunakan sosial media. Selain itu sosial media membuat yang membukanya malas melakukan aktivitas, hal ini yang menyebabkan tidak semangat dalam belajar. Namun 3 dari 17 mahasiswa lebih melihat dampak positif dari menggunakan sosial media diantaranya dengan membuka sosial media informasi akan selalu

bertambah dalam segala hal, lebih fashionable dan menambah inspirasi dalam kehidupan, serta memudahkan komunikasi dimanapun kita berada.

Hasil wawancara terakhir terhadap 17 mahasiswa, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sosial media sudah menjadi bagian dari hidup namun mahasiswa tidak merasa galau apabila tidak membuka sosial media dalam sehari. Karena mahasiswa juga sering kehabisan kuota jadi seharian tidak membuka sosial media sudah menjadi kebiasaan sehingga tidak menimbulkan galau karena masih bisa berkomunikasi dengan rekan maupun keluarga.

SIMPULAN

Dari penelitian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sosial media yang paling favorit digunakan oleh kalangan mahasiswa yaitu instagram sebesar 76,47 persen. Dimana tingkat update status mahasiswa di sosial media sebanyak 47,05 persen. Tetapi pada saat tertentu sejumlah 82,35 % mahasiswa pernah seharian tidak menggunakan atau tidak membuka sosial media dimana rata-rata alasannya karena tidak ada pulsa atau kuota dan tidak ada sinyal dilokasi tempat berada. Namun perilaku mahasiswa pada saat belajar, sejumlah 59 persen mahasiswa selalu membuka sosial media pada saat belajar. Sedangkan sisanya sejumlah 41 persen tidak membuka sosial media pada saat belajar.

SARAN

Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya mengambil sampel selain mahasiswa dan dapat menambahkan variabel faktor psikologi sebagai variabel yang mempengaruhi perilaku mahasiswa terhadap sosial media.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, B. E. 2009. *Development Psychology (A Little-Span Approach)*. Fifth Edition. McGraw-Hill, Inc.
- Zulkifli, L. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Kotler, P. 2007, *Marketing Management*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.
- Kotler, P dan Kevin Lane Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. (Jilid 1, Edisi 13). Jakarta. Erlangga.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta. Bandung.

Anang Sugeng Cahyono. 2013. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia.

Fahlepi Roma Doni. 2017. Perilaku penggunaan media sosial pada kalangan remaja. Purwokerto. IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering.

Wilga Secsio Ratsja Putri, Nunung Nurwati, Meilanny Budiarti S. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja, Vol 3. No. 1 , ISSN Cetak : 2442-448X

<https://www.hipwee.com/opini/pengaruh-media-sosial-bagi-remaja-2/>. Diakses 3 Januari 2019

<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-media-sosial.html>. Diakses 3 Januari 2019

<https://sulselprov.go.id/post/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat>. Diakses 5 Januari 2019

<http://lindasukmahayati.blogspot.com/2017/03/penelitian-sosial-pengaruh-media-sosial.html>. Diakses 7 Januari 2019

<https://media.neliti.com/media/publications/123731-ID-none.pdf>. Diakses 7 Januari 2019

Halaman ini sengaja dikosongkan
(this page intentionally left blank)