BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada saat sekarang ini semakin pesat. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, secara tidak langsung manusia diharuskan mempertimbangkan penggunaan teknologi. Kata "teknologi" secara harfiah berarti semua seni dan kerajinan. Teknilogi berasal dari bahasa Yunani "techne" dan "logos", keduanya berarti "kata" dan "seni atau kerajinan". Orang Yunani kuno mendefinisikan teknologi adalah "seni memproduksi dan menggunakan alat-alat produksi".

Teknologi juga bisa dipahami sebagai pengetahuan tentang bagaimana menciptakan sesuatu (*know-how of production things*) ataupun sebagai pengetahuan tentang bagaimana melakukan suatu tindakan *(know-how of doing action*) yang berarti memiliki kapasitas untuk melakukan suatu tindakan dengan tingkat kemampuan yang tinggi termasuk nilai manfaat dan nilai jual (Martono, 2012, hal. 276).

Kemajuan teknologi informasi telah merubah cara orang menjalani hidup dari hal yang mendasar seperti menggunakan *smartphone.* Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi dan meningkatnya kompleksitas informasi. Karena manusia saat ini memerlukan cara yang lebih mudah dan efisien untuk mempersingkat waktu dalam beraktivitas, baik dalam pembelajaran, bisnis, politik, dan lain-lain, teknologi modern semakin memudahkan manusia memperoleh informasi.

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

Menurut Ellul (dalam Miarso, 2007: 131), teknologi merupakan semua metode yang terarah dan memberikan efisiensi pada semua bidang kehidupan manusia. Teknologi adalah suatu wujud kebudayaan yang bersifat fisik (material). Kebudayaan material ini mencakupi berbagai macam benda telah yang ditemukan oleh manusia. Pada definisi yang sederhana, kebudayaan ini terwujud pada bemacam bentuk peralatan hidup manusia. Peralatan hidup yang diciptakan ini dapat dimaknai sebagai konsep teknologi. Seperti berkembangnya pengaplikasian dari peralatan, mesin, dan material yang bermanfaat untuk menyelesaikan masalah hidup manusia.

Inovasi di bidang teknologi komunikasi dan informasi mengubah kehidupan masyarakat secara signifikan. Pemanfaatan internet yang sebelumnya tidak aktif menjadi individu yang pengguna aktif internet, menunjukkan adanya perubahan perilaku masyarakat. Hal ini menunjukkan pola sikap manusia yang menggunakan banyak waktu untuk online. Artinya, dengan adanya internet, teknologi tersebut berdampak langsung pada perubahan sosial bagi masyarakat.

Menurut Allan (2005) internet merupakan sekumpulan jaringan komputer dengan koneksi fisik antara yang satu dengan yang lainnya dan kemampuan untuk membaca dan memahami berbagai protokol komunikasi tertentu, seperti Internet Protocol (IP) dan Transmisi Control Protocol (TCP). Allan menggambarkan protokol sebagai penjelasan langsung tentang bagaimana dua komputer atau lebih bisa berkomunikasi antar satu dan lainnya. Internet adalah sekelompok jaringan komputer yang menghubungkan berbagai situs web seperti situs web pemerintah, akademik, komersial, pribadi, dan lainnya.

Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022 menurut jasa Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) adalah sebanyak 210 juta jiwa. Dengan kata lain, sebanyak 73,7% dari penduduk Indonesia yang totalnya 273 juta jiwa. Menurut data statistik pengguna internet paling banyak terdapat di Pulau Jawa, yaitu sebesar 55,7%. Pulau Sumatera berada di urutan kedua dengan 22,4% pengguna. Sementara Sulawesi sebesar 7% pengguna, Kalimantan 6,4% pengguna, Bali dan Nusa Tenggara 5,3% pengguna, dan urutan terakhir Maluku dan Papua sebesar 3%. Survei menunjukkan bahwa Sumatera Barat berada di urutan keempat pengguna internet di Pulau Sumatera yaitu sebanyak 84,2% pengguna. (apjii.or,id diakses pada 30 Juli 2023).

Gambar 1.
Pengguna Internet Berdasarkan Pekerjaan

Sumber: APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia)

Berdasarkan grafik di atas yang menunjukkan pengguna internet berdasarkan pekerjaan, mahasiswa merupakan 89,7% dari pengguna internet di Indonesia. Jika dibandingkan dengan tingkat ketenagakerjaan lainnya, mahasiswa merupakan kelompok yang dominan atau tertinggi. Hal ini disebabkan karena mahasiswa lebih banyak memanfaatkan internet untuk melakukan penelitian untuk tugas kuliah, memanfaatkan media sosial, membaca artikel dan jurnal, bermain game online, dan melakukan aktivitas lainnya.

Semua kalangan dapat dengan mudah memanfaatkan internet, termasuk mahasiswa. Tentu saja permasalahan akses informasi online sangat erat kaitannya dengan pelajar yang tergabung dalam masyarakat. mahasiswa menggunakan internet untuk mengakses buku online, publikasi ilmiah, artikel, dan sumber pengetahuan lainnya. atau sekedar menggunakan internet untuk menelusuri situs online (Hasugian, 2005).

Menurut Hartaji (2012), mahasiswa adalah seseorang yang mengikuti suatu program studi pada perguruan tinggi, yang meliputi universitas, perguruan tinggi, sekolah menengah atas, dan institut. Mahasiswa diartikan sebagai orang yang terdaftar pada perguruan tinggi baik negeri ataupun swasta, dan lembaga-lembaga lain yang sederajat, menurut Siswoyo (2007:121).

Mahasiswa pegiat media sosial didefinisikan sebagai mahasiswa yang aktif dalam mengunggah konten di media sosial, menghasilkan uang, dan orang yang menggunakan media sosial sebagai alat gerakan sosial. Mahasiswa merupakan seorang individu dan juga makhluk sosial. Sebagai seorang individu masing-masing mahasiswa memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, dan sebagai makhluk

sosial mahasiswa membutuhkan orang lain dalam memenuhi dan menyelesaikan keperluannya. Saat berinteraksi dengan orang lain, mahasiswa sebagai individu yang melek akan teknologi tak jarang memanfaatkan media sosial untuk sarana berkomunikasi (Wenny, dkk 2018).

Media sosial merupakan sebuah platform online dimana penggunanya dapat untuk berbagi, berinteraksi, dan berkomunikasi satu sama lain serta menjalin ikatan sosial virtual (Hanafi, 2016). Media online digunakan tidak hanya untuk komunikasi dan kerja tim tetapi juga untuk artikulasi diri dan penandaan diri (Andereas et al, 2010). Meskipun ada kemajuan teknologi, masih ada berbagai media yang bisa difungsikan individu sebagai bentuk korespondensi. Misalnya, media online yang digabungkan untuk memberikan pesan kepada banyak pengguna media, terutama berita (data), gambar (foto), dan antarmuka (video) (Susilowati, 2018).

Akses terhadap media sosial telah menjadi salah satu tuntutan utama setiap orang sebagai akibat dari tuntutan akan informasi, pendidikan, hiburan, dan keahlian dari berbagai belahan dunia. Dunia ini dapat diakses karena pesatnya kemajuan teknologi dan informasi, serta semakin kompleksnya perangkat yang dibuat oleh industri teknologi (Rulli, 2017).

Mahasiswa adalah kalangan yang melek dengan teknologi, dekat dan mudah dalam mengakses internet sehingga menggunakan media sosial mudah untuk diakses. Mahasiswa juga salah satu kalangan yang berpotensi aktif untuk mengakses media sosial sebagai sarana berkomunikasi. Terkadang tidak ada perbedaan antara kehidupan nyata dan kehidupan online karena media sosial kini

lebih sering digunakan untuk menunjukkan eksistensi seseorang. Penggunaan media sosial kini bisa diperluas. Media sosial dapat digunakan lebih dari sekedar menyebarkan berita ini juga bisa menjadi cara untuk menggantikan kehidupan nyata kita dengan kehidupan virtual dan bisa juga sebagai cara untuk menghasilkan uang.

Gambaran hidup mahasiswa yang diharapkan yaitu sekelompok anak muda yang menghabiskan waktunya belajar untuk meningkatkan pengetahuannya. Selain itu, dengan mengikuti berbagai kegiatan kampus, mengikuti perkuliahan atau kelompok, dan kegiatan lainnya, mahasiswa dapat mengisi jadwalnya dengan berbagai kegiatan konstruktif untuk mengembangkan kemampuannya dan memberikan orientasi masa depan yang bermanfaat bagi masyarakat dan negara. Berpikir secara rasional dengan segala perkembangan media sosial yang ada, memprioritaskan kebutuhan dari pada keinginan. Tidak goyah dengan pengaruh negatif yang ada diluar sana dan tetap fokus pada masa perkuliahannya (Nurul, 2013).

Sementara dengan maraknya kemajuan teknologi saat ini membuat mahasiswa semakin aktif dalam menggunakan sosial media. Hadirnya media sosial bagi mahasiswa sangatlah penting karena media sosial telah berubah tidak hanya sebagai wadah untuk mencari informasi menarik, tetapi sebuah gaya hidup. Dalam membagikan aktifitas kesehariannya berupa konten yang dalam bentuk *video* atau *foto* yang mana dalam proses pembuatan dan *editing* nya menyita waktu dan tenaga dari mahasiswa tersebut, sehingga kegiatan mereka sebagai pegiat media sosial itu bisa mempengaruhi studi mereka sebagai mahasiswa.

Berdasarkan observasi partisipatif yang peneliti lakukan, mahasiswa sebagai individu yang aktif bermain media sosial sering kali mengunggah konten-konten berupa video atau foto mereka ke media sosial. Isi konten tersebut beragam, seperti kegiatan sehari-hari seperti membuat tugas di *cafe* dan sebagainya. Hal yang dianggap memiliki nilai estetika tentu saja menjadi poin untuk diunggah. Di media sosial TikTok banyak unggahan konten dari mahasiswa seperti kegiatan sehari-hari mereka atau biasa disebut konten "*a day in my life".*

Setelah ditelusuri banyak mahasiswa Universitas Andalas yang membuat konten di media sosial. Isi kontennya beragam, seperti membuat tugas kuliah di *cafe.* Sudah menjadi kebiasaan mahasiswa gemar membuat tugas di *cafe* dan *coffee shop*. Saat ini banyak *cafe* dan *coffee shop* yang estetik, sehingga makin mendorong minat mahasiswa untuk mengambil foto ataupun merekamnya sebagai konten. Di sekitar Universitas Andalas sendiri terdapat banyak *cafe* dan *coffee shop*. Bahkan di dalam lingkungan kampus Universitas Andalas terdapat *coffee shop* estetik yakni "Coffeenary" dan terdapat bank dengan konsep *cafe* pertama di Kota Padang yakni "Wondrus Coffee" dari bank BNI.

Kegiatan lain yang terdapat dalam konten *"a day in my life"* dari mahasiswa Universitas Andalas yaitu jogging di lingkungan kampus Universitas Andalas. Lingkungan kampus Universitas Andalas yang masih asri dan rute jalan yang panjang sering dijadikan sebagai tempat jogging bagi mahasiswa ataupun bukan mahasiswa Univesitas Andalas. Terdapat banyak konten di media sosial tentang jogging di kampus Universitas Andalas. Selain itu, kegiatan lainnya seperti kegiatan pergi kuliah, mulai dari persiapan hingga setibanya di kampus.

Pada dasarnya kegiatan utama mahasiswa yaitu belajar dan mengikuti kegiatan non akademik lainnya seperti berorganisasi, akan tetapi dengan perkembangan teknologi dan munculnya media sosial, membuat mahasiswa yang kreatif ini menyalurkan bakat kreatifnya untuk aktif bermedia sosial dalam bentuk membuat konten media sosial. Apalagi aktifitas sebagai pegiat media sosial ini tidak terikat ruang dan waktu.

B. Rumusan Masalah

Pada saat sekarang ini seiring berkembangnya teknologi dan informasi, dengan muculnya beragam aplikasi media sosial seperti Youtube, WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, dan lainnya telah menarik banyak perhatian di segala kalangan. Pada media sosaial ini, sebagai pengguna kita bisa menikmati berbagai video konten yang tersaji di dalamnya. Tak hanya sebagai penikmat video konten, tetapi pengguna juga bisa membuat berbagai video sesuai dengan kreatifitas masing-masing.

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penetrasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan pekerjaan pengguna internet yang paling banyak ada dikalangan mahasiswa sebanyak 89,7% (apjii.or.id). Artinya mahasiswa lebih unggul dalam menggunakan internet baik dalam kebutuhan mencari tugas maupun bermedia sosial. Umumnya mahasiswa memiliki smartphone dan aktif bermedia sosial, Sebagai pengguna biasanya aktivitas yang dilakukan dalam menggukan media sosial adalah menonton konten berupa video atau pun membuat konten video di sosial media.

Selain itu para mahasiswa yang aktif sebagai pegiat media sosial juga dapat membuat konten berupa video atau foto yang mana dalam proses pembuatan dan editing nya menyita waktu, tenaga, dan budget dari mahasiswa tersebut. Mahasiswa sebagai pegiat media sosial ini menyalurkan ke kreatifitasannya dalam bentuk konten media sosial, yang berusaha semaksimal mungkin membagi waktunya antara aktif bermedia sosial dengan mengikuti dan menyelesaikan masalah akademiknya.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka yang menjadi pokok perumusan masalahdalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah:

1. Bagaimana mahasiswa pegiat media sosial ini mengatur waktunya untuk mengikuti dan menyelesaikan masalah pendidikannya dan impikasinya terhadap prestasi akademiknya?
2. Apa yang melatarbelakangi mahasiswa menjadi pegiat media sosial dan apa fokus tema kontennya?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pengaturan waktu oleh mahasiswa pegiat media sosialuntuk mengikuti dan menyelesaikan masalah pendidikannya dan implikasinya terhadap prestasi akademiknya
2. Mendeskripsikan hal yang melatarbelakangi mahasiswa menjadi pegiatmedia sosial dan fokus tema kontennya.

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara akademis : Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber bagi peneliti lain yang tertarik dengan topik ini, khususnya mereka yang karyanya berfokus pada mahasiswa pegiat media sosial
2. Manfaat secara teoritis : Penelitian ini diharapkan bisa memberikan wadah bagi penerapan ilmu-ilmu hayat sosial dan perluasan wawasan untuk mengembangkan pengetahuan penelitian.

E. Tinjauan Pustaka

Untuk menambah pengetahuan dan pemahaman serta pedoman dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan bacaan literatur yang telah dibaca sebagai berikut :

Pertama, dikemukakan dalam penelitian Elma Mardelina, dkk. (2017) dengan judul "Mahasiswa Bekerja dan Dampaknya pada Aktifitas Belajar dan Prestasi Akademik" bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kerja paruh waktu mempengaruhi kinerja akademik dan aktivitas belajar mahasiswa. Partisipan pada penelitian ini adalah mahasiswa S1 Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2013. Sampel penelitian pada penelitian ini berjumlah 205 partisipan yang menggunakan metode proporsional random sampling. Kuesioner dan dokumentasi digunakan dalam metode pengumpulan data. Teknik analisis data Manova.

Temuan penelitian ini menunjukkan bagaimana bekerja paruh waktu mempengaruhi pembelajaran dan prestasi akademik siswa. Dibandingkan dengan pelajar penuh waktu, pekerja paruh waktu biasanya menghabiskan lebih sedikit

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

waktu untuk belajar. Siswa yang bekerja paruh waktu juga sering kali mendapatkan hasil prestasi akademis yang lebih buruk dibandingkan siswa yang tidak bekerja paruh waktu dibandingkan dengan siswa penuh waktu. Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang kegiatan mahasiswa yang bekerja. Namun perbedaannya pada penelitian ini pekerjaan mahasiswa sebagai pegiat media sosial dimana itu tidak terikat ruang dan waktu.

Kedua, dalam penelitian yang dibahas oleh Sukardi, dkk (2023) yang berjudul "Dampak Kuliah Sambil Bekerja Terhadap Aktifitas Belajar Mahasiswa di Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri" menunjukan bahwa bukan hal yang aneh bagi siswa untuk bekerja sambil belajar. Motivasi utamanya berkaitan dengan uang, yaitu bagaimana mendapatkan uang untuk menutupi pengeluaran sehari-hari seperti sewa atau biaya kuliah. Namun, ada situasi di mana bekerja sambil kuliah mungkin berdampak pada prestasi akademis mahasiswa, seperti IPK rendah dan penurunan motivasi belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak terhadap kebiasaan belajar dan kerja mahasiswa di Politeknik TMKM. 27 siswa yang rutin kuliah reguler ataupun belajar sambil bekerja mengisi kuesioner sebagai bagian dari pengumpulan data kuantitatif penelitian ini.

Hasil penelitian ini mendukung anggapan bahwa bekerja sambil belajar dapat menurunkan motivasi belajar siswa sebesar 59,26%. Dengan nilai persentase sebesar 76,85%, siswa yang setuju bahwa belajar sambil bekerja dapat menghambat penyelesaian tugas karena tidak mempunyai waktu luang yang cukup. Menerima kemungkinan bahwa bekerja sambil belajar dapat berdampak

pada seringnya siswa tidak masuk kelas sehingga menyebabkan mereka tertinggal dalam mata kuliah dengan persentase skor 80,56%. Setuju bahwa dengan persentase skor sebesar 68,51%, indeks prestasi siswa yang bekerja bisa lebih rendah dibandingkan indeks prestasi siswa yang tidak bekerja karena intensitas belajar siswa yang bekerja berada di bawah ideal. Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang kegiatan mahasiswa yang bekerja. Namun perbedaannya pada penelitian ini pekerjaan mahasiswa sebagai pegiat media sosial dimana itu tidak terikat ruang dan waktu.

Ketiga, pada penelitian yang dibahas oleh Muhammad Dominique Mendoza, dkk (2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial dalam Pendidikan terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa" menunjukkan bahwa penekanan utama dari penelitian ini adalah bagaimana kemajuan akademis siswa dalam lingkungan akademis dipengaruhi oleh penggunaan media sosial, termasuk situs-situs seperti Instagram, Facebook, dan YouTube. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer (PTIK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yang berjumlah 216 orang.

Menurut penelitian, variabel komunikasi media sosial tidak mempunyai pengaruh nyata terhadap prestasi akademik mahasiswa. Kolaborasi mempunyai dampak yang besar terhadap kemajuan akademik mahasiswa, dan pengaruh tersebut dapat ditemukan pada variabel Kolaborasi. Berbagi informasi dan konten di media sosial merupakan faktor yang secara signifikan mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa.

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

Penelitian ini menunjukkan bagaimana kemajuan teknologi saat ini telah berkontribusi pada pengembangan berbagai alat dan layanan komunikasi elektronik. Pada bidang pendidikan media sosial bermanfaat untuk memfasilitasi untuk berkomunikasi. Jurnal ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang sosial media dan implikasinya dengan prestasi akademik mahasiswa. Perbedeannya pada jurnal ini mengacu kepada mahasiswa sebagai pengguna media sosial. Sedangkan pada penelitian ini mengacu pada mahasiswa sebagai pegiat ataupun pelaku media sosial.

Keempat, dalam penelitian yang dibahas oleh Marinna Harahap, dkk (2021) yang berjudul "Penggunaan Social Media dan Perubahan Sosial Budaya Masyarakat" menunjukkan bahwa Media sosial adalah alat yang memungkinkan pengguna berkomunikasi satu sama lain dengan lebih mudah dan terjangkau tanpa dibatasi oleh batasan waktu, lokasi, atau jarak. Penggunaan media sosial masyarakat modern semakin bergantung pada teknologi canggih, yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif, khususnya dalam hal pergeseran sosiokultural di dalam masyarakat. Media sosial telah berkembang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat karena media sangat penting bagi masyarakat modern.

Pergeseran sosial dan budaya dalam masyarakat mudah terlihat dengan munculnya media sosial ini. Norma, perilaku, dan sikap lambat laun memburuk seiring berjalannya waktu dan semakin dilupakan oleh masyarakat dan bertukar dengan rutinitas baru. Setiap tahunnya, terjadi peningkatan nyata dalam kecanggihan kemajuan teknologi. Khususnya masyarakat harus sadar akan konsekuensi kemajuan media sosial, khususnya dalam hal kekurangan dari

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

penggunaan platform jejaring sosial ini tidak membuat penggunanya merasa bosan.

Hasil dari penelitian ini adalah kehidupan budaya masyarakat telah berubah secara signifikan akibat penggunaan media sosial. Penggunaan media sosial memajukan kehidupan masyarakat dan memperbaiki masyarakat dengan menjadikannya lebih bergantung pada media. Pergeseran sosial dalam suatu budaya menyebabkan hal tersebut rumit ketika melakukan interaksi sosial tanpa dibatasi oleh waktu, tempat, biaya, atau jarak. Tapi secara di kehidupan nyata sebaliknya, media sosial menyebabkan orang menjadi terputus dari lingkungannya sendiri. Hal ini telah mempengaruhi banyak hal yang erat kaitannya dengan pergeseran budaya di masyarakat. Individu lebih memilih berkomunikasi secara online dibandingkan tatap muka secara fisik. Namun, masyarakat masih semakin bergantung pada media sosial dalam kehidupan sehari-hari karena diduga mampu meringankan pekerjaan manusia dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Kesamaan pada penelitian ini ialah sama membahas penggunaan media sosial dan perubahan sosial yang ditimbulkannya. Perbedaannya penelitian ini membahas penggunaan biasa media sosial, bukan masyarakat yang menjadi pegiat media sosial tersebut.

Kelima, dalam penelitian yang dibahas oleh Andi Saputra (2019) yang berjudul"Survei Penggunaan Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori *Uses and Gratifications*" menguraikan bagaimana teori *Uses and Gratifications* diterapkan pada penelitian ini untuk menguji bagaimana mahasiswa menggunakan media sosial. Tiga perguruan tinggi negeri di Kota

Padang menjadi informan. Menggunakan wawancara dan penyebaran kuesioner untuk metode pengumpulan data. Data yang dikumpulkan menjalani analisis statistik.

Berdasarkan penelitian tersebut, 97% mahasiswa mengaku sering menggunakan media sosial. Aplikasi obrolan lebih populer daripada jejaring sosial. Aplikasi yang paling populer adalah *WhatsApp* hingga 96% dari informan yang disurvei melaporkan menggunakan *WhatsApp.* Hanya 36% informan yang menggunakan Facebook, aplikasi yang paling banyak digunakan secara global.

Sebagian besar responden yakni sebanyak 87% menggunakan media sosial untuk sarana berkomunikasi, disamping untuk pencarian informasi, serta media interaksi sosial. Kesamaan dengan jurnal ini sama-sama membahas penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa. Sedangkan perbedaannya jurnal ini mengkaji sebagai pengguna bukan pegiat.

Keenam, dalam penelitian yang dibahas oleh Bianca Virgiana yang berjudul "Studi Etnomedia Pada Media Sosial dan Budaya Lokal" membahas tentang penggunaan media sosial oleh remaja menyebabkan ruang privat dan ruang publik seseorang menyatu. Budaya remaja telah berubah mereka tidak lagi ragu untuk memposting detail kehidupan pribadi mereka di platform media sosial agar dapat dilihat oleh teman-teman mereka, sehingga membantu mereka membangun identitas. Penelitian ini di Suku Lampung Buay Pernong yang mendiami wilayah Lampung Barat, masyarakat suku ini masih memelihara ikatan yang kuat dan cara hidup yang harmonis sehingga membentuk nilai-nilai budaya dan interaksi yang solid dengan masyarakat. Oleh karena itu, menarik untuk

mengamati bagaimana perkembangan budaya dan identitas berinteraksi pada remaja pengguna Facebook di Suku Lampung Buay Pernong, khususnya di Desa Pekon Balak Kecamatan Batu Brak, Kabupaten Lampung Barat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses interaksi budaya yang membentuk identitas remaja suku Lampung Buay Pernong yang menggunakan media sosial khususnya Facebook di Desa Pekon Balak Kecamatan Batu Brak dan Kabupaten Lampung Barat. Teori Identitas Sosial merupakan teori yang diterapkan dalam penelitian ini, teknik mendalam Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dalam Ethnomedia, dengan mengutamakan wawancara mendalam sebagai sarana pengumpulan data penelitian. Temuan penelitian menunjukkan bahwa identitas remaja suku di Lampung cenderung berkembang menjadi eksistensi diri yang pada akhirnya mengabaikan fungsi grup Facebook sebagai wadah komunikasi interaksi budaya. Kesamaan pada penelitian ini adalah sama membahas media sosial sebagai salah satu media untuk eksistensi diri. Perbedaannya adalah penelitian ini dilakukan pada remaja bukan kepada mahasiswa.

F. Kerangka Pemikiran

Menurut Spradley (2006), budaya adalah sistem pengetahuan yang didapatkan individu melalui pembelajaran dan digunakan untuk memahami lingkungannya, dan untuk membangun sikap dalam berperilaku untuk menghadapi dunia sekelilingnya. Orang-orang yang beraliran kognitif memiliki anggapan jika setiap masyarakat memiliki suatu sistem yang unik untuk menafsirkan suatu fenomena material, misalnya suatu kejadian, perilaku, benda-

benda, dan emosi. Oleh sebab itu, studi antropologi bukanlah terfokus tentang fenomena material itu, akan tetapi bagaimana fenomena tersebut diorganisasikan ke dalam pikiran (mind) manusia. Budaya itu adalah yang ada di dalam pikiran manusia dan wujudnya merupakan organisasi pikiran tentang fenomena material.

Kebudayaan menurut Goodenough adalah suatu sistem yang terdiri dari pengetahuan informasi, kepercayaan, dan nilai-nilai yang ada dalam pemikiran seseorang di masyarakat dan bertindak sebagai pedoman terwujudnya tingkah laku. Menurut Goodenough kebudayaan adalah keseluruhan pemikiran, sikap, dan perilaku, serta hasil kerja manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang diperoleh manusia melalui pembelajaran (Koetjaraningrat, 2009: 144).

Budaya kognitif akan melahirkan sistem pengetahuan dalam masyarakat, dalam hal ini adalah pengetahuan tentang suatu aplikasi media sosial yang bisa digunakan sebagai sarana berinteraksi dengan orang lain melalui pembuatan konten bisa berupa tulisan, foto, ataupun video. Pengetahuan baru tersebut akan mempengaruhi kehidupan seseorang yang mana akan terjadinya perubahan akibat dari pengaruh penggunaan media sosial tersebut.

Menurut Coleman (2010), etnografi mengenai media digital dan kaitan antara teknologi media digital (komputer dan telepon pintar) sebagian besar bicara mengenai konsep-konsep yang sudah mapan dalam kajian ilmu Antropologi atau ilmu sosial secara luas. Konsep-konsep tersebut meliputi identitas, representasi budaya, komunitas, indigenitas, dan juga politik kebudayaan.

Salah satu kajian Antropologi yang berkenaan dengan persoalan tempat dan kaitannya dengan transformasi sosial yang dibawa oleh internet adalah Daniel

Miller. Ia pertama kali mengembangkan program pascasarjana khusus di University College of London dengan peminataan *Digital Anthropology.* Miller pun sudah lama mengetnografikan internet sejak monografi pertamanya yaitu *Internet: An Ethnographic Approach* (Miller dan Slater, 2000).

Sejak tahun 2000 Miller mengembangkan berbagai kajian khususnya bagaimana Facebook dilihat sebagai situs baru penelitian. Ia mengembangkan kerangka analisis yang mengedepankan bagaimana teknologi tersebut bekerja dalam sebuah proses subjektivikasi dan objektivikasi seseorang dalam melihat dirinya dan kaitannya dengan pertalian sosial dengan orang lain (Miller, 2011). Lebih lanjut lagi, ia juga membahas bagaimana pentingnya memahami internet dalam konteks hubungan antar *platform* media, dengan membahas hal-hal tersebut isu-isu sosial bisa bisa dikemukakan, misalnya dalam persoalan migrasi dan rasa memiliki (Madianou dan Miller, 2013).

Landasan teori yang digunakan untuk memahami masalah penelitian adalah Teori Perubahan Sosial oleh William F. Ogburn (1964) yang mengemukakan bahwa ruang lingkup perubahan sosial meliputi unsur-unsur kebudayaan baik yang material ataupun immaterial, yang ditekankan disini ialah besarnya pengaruh perubahan kebudayaan material terhadap unsur-unsur immaterial. Perubahan sosial menekankan pada kondisi teknologis yang menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek-aspek di kehidupan sosial, seperti berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan yang bisa mempengaruhi pola pikir masyarakat.

Menurut William F. Ogburn perubahan sosial terjadi karena dorongan dari inovasi teknologi. Ketika terjadinya inovasi teknologi, maka akan memicu perubahan dalam aspek lainnya di kehidupan masyarakat. Contohnya dalam aspek organisasi ekonomi, stuktur politik, dan sistem budaya. Hal ini dapat disebut sebagai penemuan budaya. Sebagai ilustrasinya, William memberikan contoh revolusi industri. Dengan adanya penemuan mesin uap dan teknologi baru lainnya telah mengakibatkan perubahan besar di bidang organisasi ekonomi dan kehidupan sosial.

Istilah "perubahan" berasal dari kata "ubah" yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti "berbeda" atau "berbeda dengan asal". Istilah Arab tagyir untuk "perubahan" sama dengan kata bahasa Inggris *change.* Perubahan bisa didefinisikan sebagai peralihan dari sebuah keadaan ke keadan lainnya (kondisi sebelum ke kondisi sesudahnya) (Winardi, 2005). Membuat sesuatu yang berbeda dalam hal lokasi, ukuran, sifat, dan faktor lainnya adalah definisi lain dari perubahan. Perubahan tentu saja menghasilkan perbedaan, namun ada dua bentuk perubahan, perubahan yang diinginkan dan perubahan yang tidak diinginkan.

Aplikasi teori ini ke dalam penelitian ini adalah perubahan sosial akibat dari bertambah majunya teknologi yang menyebabkan terjadinya revolusi budaya. Semula kegiatan mahasiswa belajar dan berorganisasi, semenjak adanya perubahan teknologi dengan munculnya berbagai macam media sosial membuat kultur dari mahasiswa berubah menjadi pegiat dan pengguna media sosial.

Ketika dihadapkan dengan perubahan sosial di bidang teknologi berupa munculnya beragam aplikasi media sosial, seperti membuat perilaku baru di

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA

masyarakat karena dengan adanya media sosial ini dapat memudahkan dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan mengakses berbagai informasi dan hiburan. Semula masyarakat mengirim surat untuk berkomunikasi sekarang bisa menggunakan fitur *chating* yang tersedia di hampir seluruh sosial media. Begitupun juga dalam hal mengakses informasi dan hiburan beragam topik tersaji di media sosial, berupa konten *video*. Hal ini juga yang menyebabkan perubahan di masyarakat yang membuat masyarakat aktif bermain media sosial untuk sekedar mencari eksistensi ataupun keuntungan materi. Media sosial juga sebagai media untuk mengasah keterampilan dalam bidang *editing* dan konten.

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan orang berkomunikasi satu sama lain dan berbagi konten tertulis, visual, atau audio. Platform digital lain yang memberikan kemampuan kepada masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas sosial adalah media sosial. Media sosial adalah cara lain bagi orang-orang untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya secara online, sehingga mereka dapat melakukannya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Thaib (2001) mendefinisikan media sosial sebagai ruang di mana orang dapat berpartisipasi dengan menciptakan, berbagi, memperdagangkan, dan mengubah ide melalui komunikasi virtual atau jaringan. Media sosial juga bisa membantu penggunanya berkomunikasi dan berbagi informasi dalam berbagai cara. Berbagai kemudahan ditawarkan oleh media sosial, sehingga konsumen dapat dengan nyaman menggunakannya dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Atmoko (2012:3) Instagram merupakan sebuah platform media sosial yang terfokus dalam fotografi. Kevin Systrom dan Mike Krieger

meluncurkan jejaring sosial ini pada 6 Oktober 2010, dan mereka mampu mendaftarkan 25.000 pengguna pada hari pertama. Selain itu, Instagram menurut Atmoko (2012:8) merupakan gabungan dari kata “instant-telegram”. Instagram adalah aplikasi unik dan menghibur untuk memposting gambar yang diambil dengan ponsel untuk berbagi kehidupan dengan teman-teman.

Media digital yang memiliki tujuan seperti Twitter adalah Instagram, sebuah program media sosial. Bedanya, Instagram memungkinkan penggunanya berkomunikasi informasi satu sama lain melalui penggunaan gambar. Instagram mempunyai fitur yang bisa merubah gambar jadi lebih menarik dan artistik, sehingga dapat menginspirasi penggunanya sekaligus menumbuhkan kreativitas (Atmoko, 2012:10).

Aplikasi TikTok adalah aplikasi media sosial dan platform video musik asal China. Di rilis pada september 2016 oleh developer ByteDance Inc yang sudah diunduh sebanyak 196 juta kali pada kuartal III/2022. Program ini memungkinkan penggunanya membuat video singkat yang menghibur dan disukai semua grup yang diiringi musik. Pengguna aplikasi ini dapat menggunakan beberapa fitur khas dan menarik dari aplikasi ini untuk menghasilkan konten video (Wisnu, 2020).

Pengguna aplikasi ini dapat menonton video singkat yang diunggah pengguna lain, yang masing-masing memiliki ekspresi unik. Pengguna juga dapat menyalin film buatan pengguna lain, seperti membuat video dengan soundtrack goyang dua jari yang populer. Pengguna dapat dengan cepat menghasilkan berbagai macam konten video berbeda di aplikasi TikTok. Mereka mampu

membuat video dengan gaya unik mereka sendiri selain menonton dan menyalin. Pengguna dapat membuat berbagai video orisinal berdasarkan idenya. Penggunanya bisa ikut serta pada tantangan yang di unggah oleh pengguna TikTok lainnya dan juga menonton tayangan yang menghibur seperti menari, *lipsync*, dan lainnya (Nisa, 2016).

YouTube adalah situs yang diluncurkan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Situs web ini memungkinkan penggunanya mengunggah video untuk didistribusikan secara online kepada pemirsa. Ini berisi video yang telah diposting dan dapat dilihat secara instan. Siaran langsung adalah fitur lain yang ditawarkan YouTube. Berbeda dengan televisi, pemirsa dapat langsung memberikan komentarnya di kolom komentar yang disediakan. YouTube telah berkembang menjadi platform media sosial yang sering digunakan masyarakat umum karena menawarkan beragam video, termasuk berita, hiburan, dan video petunjuk.

Pegiat media sosial atau *influencer* dapat disebut sebagai aktivis karena mereka berpengaruh, berdampak, proaktif, dan menciptakan tren bagi pengikutnya. Orang-orang yang dianggap sebagai pemimpin opini di platform media sosial dalam topik tertentu misalnya kecantikan, makanan, gaya hidup, atau mode dikenal sebagai *influencer* media sosial (Bruns 2018).

Pada saat ini, para *influencer* telah bekerja sama dengan agensi pemasaran jauh lebih sering. Sebagian besar *influencer* termasuk dalam salah satu kelompok berikut: pemimpin pemikiran dan pakar industri, blogger atau penyedia konten, selebritas, dan mikro *influencer*. Khususnya mikro *influencer*, media sosial adalah

tempat sebagian besar pemasaran *influencer* media sosial berlangsung. *Influencer* adalah orang-orang yang memegang posisi penting untuk liputan merek dan merupakan pemimpin pemikiran dan spesialis industri, seperti jurnalis. Lalu ada selebritas *influencer* pertama yang masih memiliki suara, meskipun dampak mereka sebagai *influencer* telah menurun. Hubungan yang paling tulus dan dinamis antara *influencer* dan penggemar mereka adalah mereka yang aktif di media sosial, khususnya mikro blogger (Holiencinova dan Kadekova 2018).

Influencer di media sosial memberi merek cara baru untuk menjangkau pelanggan dengan cara yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, lebih alami, dan lebih langsung. Ledbetter mendefinisikan *influencer* sebagai seseorang yang mencoba membujuk orang lain untuk melakukan sesuatu, sebuah dinamika yang kemudian mengubah sifat dan lintasan koneksi mereka.

Influencer adalah saluran terbaik untuk menghubungkan merek dengan pelanggan. Keberhasilan fenomena influencer dapat dikaitkan dengan tingkat pengaruh sosial dan reputasi *influencer* yang tinggi, yang mereka peroleh dari keterbukaan dan transparansi mereka dengan konsumen. Berbeda dengan pemasaran tradisional, yang bertujuan untuk menjangkau khalayak yang besar, *Influencer* memiliki kapasitas khusus untuk menjangkau audiens yang sebelumnya tidak dapat dijangkau (Ledbetter, 2017).

Strategi komunikasi media sosial saat ini telah memudahkan orang untuk berkomunikasi dan memberi setiap orang kepercayaan diri untuk membagikan konten, ide, dan opini yang mereka miliki, yang membuat *influencer* menjadi lebih khas dan unik. *Influencer* media sosial adalah istilah yang menggambarkan

kemampuan seseorang untuk menyebarkan informasi kepada orang lain melalui media sosial (Elli, 2017). *Influencer* ini bisa berasal dari siapa saja, termasuk selebriti, atlet, atau bahkan profesional.

Istilah "*influencer* media sosial" diciptakan sebagai hasil dari media sosial. Menurut De Veirman et al. (2017), merek dan perusahaan telah menemukan bahwa berkolaborasi dengan *influencer* media sosial dan pemasaran *influencer* dapat memberikan keuntungan seperti dampak berkelanjutan dan kemungkinan perluasan viral. Lebih jauh lagi, karena pemasaran *influencer* memungkinkan bisnis untuk berkonsentrasi pada demografi target tertentu, pemasaran ini mungkin dianggap lebih berhasil dalam beberapa hal daripada pemasaran tradisional (Weiss, 2014).

Influencer media sosial yang paling efektif dalam menarik pelanggan adalah mereka yang mendukung perusahaan gaya hidup karena materi mereka nyata, meyakinkan, dan menarik. Melalui konten media sosial, merek, pengikut, dan pelanggan menjadi lebih dekat melalui penggunaan *influencer* media sosial. Pelanggan hanya dapat melihat produk melalui iklan cetak, papan reklame, iklan radio, dan iklan televisi sebelum munculnya media sosial. Media sosial kini memungkinkan pelanggan untuk berkomunikasi dengan produk. Setelah evaluasi *influencer,* pelanggan dapat merasa seolah-olah mereka membuat pilihan yang lebih tepat saat melihat influencer memanfaatkan produk. Kenyataannya, *influencer* media sosial telah memberikan dampak positif pada cara perusahaan berkomunikasi dengan pelanggan. (Glucksman, 2017).

Influencer adalah orang-orang yang memiliki dampak langsung pada masyarakat, yang menjadikan mereka sumber daya yang berharga untuk membangun merek karena mereka sering dipandang sebagai panutan. *Influencer* menghasilkan promosi dari mulut ke mulut secara elektronik yang dapat mereka sebarkan kepada pengikut mereka, mempercepat dan meningkatkan proses pertukaran informasi produk (Liu et al., 2015). *Influencer* merupakan komponen yang berharga dari kampanye merek karena mereka dapat meningkatkan jangkauan, kesadaran, dan keterlibatan. Sangat penting untuk menempatkan *influencer* dalam gaya pribadi mereka sehingga pesan yang disampaikan tampak kredibel (Kulmala, Mesiranta, & Tuominen, 2012).

Di media sosial, *influencer* dikenali berdasarkan jumlah pengikutnya. Seseorang yang telah menjadi terkenal dan memperoleh pengaruh disebut sebagai *influencer* selebriti. Karena daya tariknya yang luas, influencer semacam ini biasanya mengenakan biaya premium untuk menggunakan kekuasaannya terhadap orang lain (Senft, 2008). Selain itu, *influencer* dipisahkan menjadi tiga kelompok berdasarkan jumlah pengikut dan status media sosialnya, yaitu :

1. Mega *Influencer*

Mega *Influencer* biasanya adalah tokoh masyarakat, atlet, aktris, aktor, dan selebritas. Melalui media, selebritas mewakili sebuah merek atau penggemarnya. Dengan pengikut hingga satu juta orang, organisasi pemasaran *influencer* memiliki jangkauan yang sangat luas, tetapi tingkat keterlibatan mereka yang rendah berkisar antara 2% hingga 5%. Mereka menawarkan relevansi merek yang rendah tetapi relevansi topik yang kuat. Meskipun menjadi yang terbaik untuk

impresi dan eksposur, mereka juga memiliki potensi terendah untuk mendorong audiens mengambil tindakan yang diperlukan atas nama bisnis (Mavrck, 2016).

2. Makro *Influencer*

Blogger dan jurnalis yang sudah memiliki hubungan dekat dengan pengikut mereka dianggap sebagai makro *influencer*. Mereka memiliki resonansi dan kapasitas untuk mendapatkan respons dari pengikut mereka di media sosial, yang berdampak signifikan pada kecenderungan pengikut mereka untuk melakukan pembelian produk yang mereka dukung (Mavrck, 2016). Rekomendasi pemimpin opini menurunkan kemungkinan pelanggan akan membeli sesuatu yang tidak mereka kenal saat mereka ingin membeli sesuatu yang baru untuk pertama kalinya (Hsu, Lin, & Chiang 2015).

3. Mikro *Influencer*

Mikro *influencer*, berbeda dengan selebritas konvensional, memiliki pengikut kecil yang sengaja mereka tingkatkan melalui komunikasi rutin (Pedroni, 2016). Orang-orang yang digambarkan sebagai orang yang sukses, berbakat, dan menarik serta yang menginspirasi kekaguman, sosialisasi, dan aspirasi dikenal sebagai mikro *influencer*. Kemampuan mereka untuk menarik kebutuhan pelanggan dan secara positif memengaruhi sikap dan loyalitas merek sangat luar biasa, karena mereka dapat menyebarkan rekomendasi kepada sejumlah besar pengikut mereka. Mereka dapat mendorong tingkat keterlibatan yang tinggi (26–60%) di antara pengikut mereka karena mereka sendiri adalah konsumen tetap (Mavrck, 2016).

Prestasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018) adalah hasil yang telah diperoleh sebagai akibat dari tindakan yang dikerjakan sebelumnya. Prestasi, sebagaimana didefinisikan oleh Sardiman (2001), adalah kemampuan sejati yang dihasilkan dari kombinasi berbagai keadaan yang mempengaruhi pembelajaran seseorang baik internal maupun eksternal.

Prerestasi akademik menurut Hipjillah (2015) merupakan evaluasi yang berasal dari hasil pendidikan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, evaluasi, daya analisis, dan penerapan. Hasil penilaian diberikan berdasarkan hasil tes dan evaluasi setiap mata kuliah, yang kemudian ditafsirkan dan diterapkan secara obyektif dalam bentuk angka dan kalimat sesuai dengan pencapaian masing-masing mahasiswa dalam kurun waktu tertentu. Pada hakikatnya tes dapat digunakan sebagai alat ukur, dan dari evaluasi tersebut diperoleh data berupa rentang nilai. Ukuran yang diwakili oleh Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) ini dikenal dengan prestasi belajar mahasiswa.

G. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Pasar Baru, Kecamatan Pauh, Kota Padang dan Kampus Universitas Andalas yang terletak di lingkungan Limau Manis, keduanya berada di wilayah Kecamatan Pauh, Kota Padang. Pemilihan mahasiswa Universitas Andalas dipilih berdasarkan pengamatan bahwa mahasiswa Universitas Andalas banyak yang membuat konten media sosial apalagi ditunjang dengan hal yang menarik untuk dijadikan konten yang terdapat di kampus Universitas Andalas seperti adanya *coffee shop* yakni Coffeenary dan Wondrus

Coffee yang merupakan bank pertama di Kota Padang dengan konsep cafe dari bank BNI. Adanya *coffee shop* tersebut tentunya menunjang kebiasaan mahasiswa yang gemar mengerjakan tugas di *cafe* dan *coffee shop.* Faktor lainnya seperti lingkungan kampus yang asri kerap dijadikan sebagai rute jogging, dan konten jogging di kampus Universitas Andalas itu sendiri banyak diunggah di media sosial.

2. Pendekatan Penelitian

Metodologi kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Suatu jenis penelitian ilmu sosial yang dikenal sebagai metode kualitatif mengumpulkan dan menganalisis data dalam bentuk kata-kata (lisan atau tertulis) dan tindakan atau perilaku manusia. Peneliti tidak mencoba mengukur atau menghitung data kualitatif yang telah dikumpulkannya, sehingga ia tidak melakukan analisis angka (Afrizal, 2015: 13). Pokok masalah atau topik perlu diselidiki maka dilakukan penelitian kualitatif. Pada dasarnya, penyelidikan ini diperlukan untuk mengkaji komunitas atau kelompok tertentu dan mengidentifikasi variabel-variabel yang sulit diukur. Tak hanya itu, pemanfaatan teknik penelitian kualitatif dihasilkan dari kebutuhan akan pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai permasalahan tersebut (Creswell, 2015: 63-64)

Penerapan metodologi penelitian kualitatif ini dilatarbelakangi dari sejumlah faktor, salah satunya adalah kebutuhan metodologi ini untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian pada penelitian ini. Selain itu, pendekatan ini membuat peneliti menganalisis isu penelitian dalam lingkungan alaminya dan menyampaikan topik secara lebih rinci (Herdiansyah, 2011:15–16). Teknik

penelitian kualitatif membuat gambaran yang lebih menyeluruh tentang mahasiswa sebagai pegiat media sosial.

Pendekatan studi kasus dan studi naratif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian studi kasus adalah pemeriksaan suatu kasus dunia nyata pada latar atau konteks modern (Yin, 2009, dalam Creswell, 2015: 135). Studi kasus dapat meningkatkan pemahaman khusus kita tentang fenomena pribadi, organisasi, politik, dan sosial sebagai upaya penelitian (Yin, 2005: 4). Menurut Czarniawska (2004) dalam Creswell (2015:96) penelitian naratif adalah suatu jenis desain kualitatif tertentu di mana narasi dianggap sebagai catatan tertulis atau lisan yang menceritakan urutan kronologis suatu peristiwa, rangkaian peristiwa terkait, atau keduanya (Czarniawska 2004, dalam Creswell, 2015:96).

3. Matriks Data

No	Tujuan Penelitian	Pertanyaan	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
1.	Mendeskripsikan pengaturan waktu oleh mahasiswa pegiat media sosial untuk mengikuti dan menyelesaikan masalah pendidikannya dan implikasinya terhadap prestasi akademiknya	1. Bagaimana cara dalam membagi waktu antara membuat konten media sosial dengan mengikuti dan menyelesaikan masalah perkuliahan? 2. Bagaimana implikasinya terhadap prestasi akademik?	Mahasiswa pegiat media sosial	Wawancara dan observasi

2.	Mendeskripsikan hal yang melatarbelakangi mahasiswa menjadi pegiat media sosial dan fokus tema kontennya	1. Apa yang melatarbelakangi mahasiswa menjadi pegiat media sosial? 2. Apa fokus tema kontenyang dibuat?	Mahasiswa pegiat media sosial	Wawancara dan observasi

4. Informan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan informan yang berada dan melakukan hal yang menjadi pokok kajian dari topik penelitian. Informan merupakan pelaku yang telah diwawancarai untuk dimintai informasi terkait suatu fenomena yang sesuai dengan penelitian oleh peneliti melalui dialog yang mendalam, Afrizal (2014:139). Informan pelaku merupakan seseorang yang memberi keterangan secara rinci tentang perbuatan, kegiatan dan pengetahuan dirinya sendiri. Penelitiannya sendiri difokuskan pada informan pelaku sebagai subjek penelitian.

Pada penelitian ini peneliti memilih informan melalui metode "*purposive sampling"* yaitu teknik informan penelitian yang mengambil beberapa orang dari masyarakat yang dinilai bisa memberikan informasi kepada peneliti terkait persoalan yang tengah diteliti (Creswell, 2015: 207). Metode*purposive sampling* dipilih karena cocok dengan tujuan penelitian. Mekanisme penelitian ini dikerjakan dengan cara disengaja, yang mana sebelum dilakukannya penelitian peneliti telah menentukan suatu kriteria tertentu yang dapat dijadikan informan penelitian, yang ditetapkan sebelum terjun ke lapangan.

Informan yang dipilih pada penelitian ini, peneliti memilih mahasiswa Universitas Andalas yang sebagai pegiat media sosial. Dipilihnya mahasiswa

Universitas Andalas dikarenakan para mahasiswa sekarang ini aktif dalam mengakses internert untuk belajar dan menyelesaikan tugasnya. Namun tak hanya itu saja, dengan berkembangnya media sosial saat ini membuat mahasiswa juga gemar mengakses media sosial.

Kriteria informan pada penelitian ini adalah :

1. Mahasiswa Universitas Andalas yang aktif memposting konten di media sosial.
2. Mahasiswa Universitas Andalas yang sudah menghasilkan uang melalui media sosial.
3. Mahasiswa Universitas yang menggunakan media sosial sebagai alat gerakan sosial.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini dibutuhkan dua jenis data yang berbeda, yang disebut data primer dan data sekunder, diperlukan untuk melengkapi penelitian ini. Peneliti yang mengumpulkan data primer melakukannya langsung dari lapangan. Untuk mengatasi masalah studi tertentu, data primer dikumpulkan. Wawancara dan observasi merupakan dua metode yang dapat digunakan untuk memperoleh data primer. Selain itu, peneliti dapat memperoleh klarifikasi dan rincian yang diperlukan dari narasumber dalam bentuk data primer.

Data sekunder merupakan sumber informasi penelitian yang didapatkan peneliti melalui perantara. Peneliti mengumpulkan data sekunder untuk penelitian ini dari sumber-sumber yang terkait dengan penelitian.

Teknik penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah:

a. Observasi atau pengamatan

Observasi langsung adalah kegiatan peneliti mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan perilaku dan kejadian di lapangan. Observasi salah satu metode penting untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif. Peneliti dapat meningkatkan kualitas penelitiannya dengan melakukan observasi yang mempertimbangkan informasi yang mereka perlukan untuk memahami perilaku mahasiswa penggiat media sosial.

b. Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari masyarakat mengenai sebuah permasalahan tertentu dengan menggunakan pertanyaan terbuka tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi, bukan ide atau reaksi. Artinya informan adalah orang yang menyampaikan informasi (Danim, 2002: 129). Wawancara pada penelitian yang berguna untuk mengetahui kehidupan orang-orang pada suatu masyarakat dan sudut pandangnya adalah wawancara (Koentjaraningrat, 1997: 129).

Taylor menjelaskan bahwa wawancara mendalam dan sering antara pewawancara dan informan diperlukan agar pewawancara dapat memperoleh informasi rinci dari informan. Pengulangan bertujuan untuk menanyakan berbagai pertanyaan kepada informan yang sama dengan tujuan untuk menjelaskan informasi dari wawancara sebelumnya atau menggali lebih lanjut tentang informasi pada wawancara sebelumnya (Afrizal, 2015: 136).

Melalui wawancara mendalam, informasi yang diberikan para informan diyakini akan akurat dan mencerminkan kebenaran yang terjadi pada mahasiswa pegiat media sosial. Peneliti berharap datanya akurat dan komprehensif, berdasarkan fakta yang diketahui, sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan kegiatan mengumpulkan materi dan penelaahan terhadap bahan atau literatur yang berkaitan dengan persoalan yang ditelti. Tujuannya untuk mengumpulan sumber data sekunder yang dapat membantu mengetahui hal penting terkait persoalan yang diteliti agar penelitian bisa lebih terfokus (Nazir, 111-112 dalam Lasmi, 2011). Studi pustaka ini dapat juga dimanfaatkan untuk sumber yang mendukung dan menghimpun data dan informasi terkait persoalan pada penelitian ini. Peneliti memperolehnya melalui bermacam sumber, contohnya dari jurnal, buku ataupun sumber lainnya.

d. Dokumentasi

Selain memakai alat tulis seperti buku dan pulpen selama penelitian untuk mendokumentasikan hasil wawancara bersama informan, peneliti juga memanfaatkan alat perekam ponsel untuk melakukannya. Selain itu, peneliti juga mengambil informasi berupa gambar dan video yang diambil pada saat observasi dan wawancara di lokasi penelitian yang diyakini akan mendukung dan memperbanyak data yang telah dikumpulkan.

6. Analisis Data

Analisis data yang terdapat pada penelitian kualitatif diawali dengan penyiapan data, pengelompokan untuk analisis, dan reduksi tema melalui proses

coding, meringkas kode, dan penyajian data pada bentuk bagan, tabel, dan percakapan, analisis data untuk memulai penelitian kualitatif (Creswell, 2015: 251). Huberman & Miles menyatakan bahwa analisis data yang dihasilkan, diubah, dan "dikoreografikan" daripada sekadar mengikuti apa yang tersedia (off-the-shelf) (dalam Creswell, 2015: 254).

Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif adalah proses reduksi dan menyajikan data serta menarik kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemisahan informasi yang paling penting dari data yang diperoleh. Sementara proses penyajian data yang terorganisasi dikenal dengan istilah penyajian data. Pada hakekatnya, interpretasi data oleh Miles dan Huberman merupakan interpretasi atas informasi yang telah diberikan (Afrizal, 2014: 174).

Pada penelitian ini data yang didapatkan dari wawancara dan observasi serta studi dokumentasi bertujuan untuk mencari alasan mengapa mahasiswa aktif menggunakan media sosial. Informasi yang dihasilkan dari wawancara dan observasi diperiksa kembali oleh penulis. Penulis kemudian menggunakan pendekatan metodis untuk mengolah semua data lapangan untuk mengidentifikasi tema-tema yang terhubung di akhir. Bab ini kemudian akan dibagi menjadi subjudul berdasarkan masing-masing kualifikasinya, yang memungkinkan ditemukannya konsep dan kesimpulan yang bisa menjawab persoalan yang dihadapi.

7. Proses Jalannya Penelitian.

Peneliti melakukan penelitian ini dengan tiga tahap, yaitu tahap pra penelitian, tahap penelitian dilapangan, dan yang terakhir tahap pasca atau setelah

penelitian. Pada tahap awal, yakni pra penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana atau rancangan penelitian berupa proposal penelitian yang dibimbing langsung oleh dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II. Setelah proposal disetujui, peneliti melaksanakan ujian seminar proposal.

Setelah melaksaksanakan ujian seminar proposal, peneliti melakukan perbaikan pada proposalnya atas dasar masukan dosen penguji. Kemudian peneliti mengumpulkan data sekunder terkait lokasi geografis dan gambaran umum lokasi penelitian. Peneliti lalu melakukan wawancara kepada informan yang sudah ditentukan. Hasil data yang didapatkan berbentuk tulisan kemudian peneliti olah dan diharapkan menjadi sebuah skripsi yang dapat diujikan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial.

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA