Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja

Niken Karmila
Universitas Riau

Nikenkarmila1@gmail.com

Abstraksi - Media sosial (social media) merupakan sesuatu yang tidak asing lagi bagi masyarakat di Indonesia, tentu masyarakat mungkin masih mengingat bahwa sebelumnya media sosial hanya untuk berkirim pesan elektronik melalui email dan chatting. Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat sekali. Adapun teknologi informasi itu seperti media sosial, yang merupakan aplikasi yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan kita sebagai penggunanya. Hasil inovasi di bidang teknologi informasi dalam mengembangkan perangkat lunak telah mempersingkat umur teknis dan umur ekonomis dari perangkat lunak maupun perangkat keras sebelumnya. Kenyataan ini membawa pengguna (end user) selalu berlomba-lomba untuk meningkatkan penggunaan teknologi terbaru tersebut. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi media sosial yang semakin pesat ini, secara perlahan membuat penggunanya semakin ketergantungan untuk menggunakan media sosial. Kenyataan ini membawa dampak positif dan dampak negatif bagi pengguna (end user). Penggunaan media sosial membawa begitu banyak kemudahan bagi penggunanya. Dengan segala fasilitas yang disediakan oleh media sosial. Namun dibalik kemudahan tersebut kehadiran media sosial juga membawa sisi buruk bagi perilaku penggunaannya. Dampak yang paling nyata dan merusak adalah dengan media sosial penggunaannya dapat langsung mengakses konten-konten asusila yang tak bermoral yang dengan mudah dapat diakses dengan melalui internet. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengkaji perilaku penggunaan media sosial pada kalangan remaja pendekatan model of Everyday life information studi kasus pada Kampus Universitas Riau, dan kemudian diuji dengan Analisis Jalur menggunakan Software Analysis of Moment Structure.

Kata kunci : Social media, Teknologi informasi, Model of Everyday life information

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi menunjukkan kemajuan yang pesat, baik di bidang perangkat keras maupun perangkat lunak, dan infrastruktur lain seperti jaringan komunikasi yang dapat mendukung terciptanya suatu sistem informasi yang handal mengalami perkembangan juga. Hasil inovasi di bidang teknologi informasi dalam mengembangkan perangkat lunak maupun perangkat keras secara berkelanjutan, telah mempersingkat umur teknis dan umur ekonomis dari perangkat lunak maupun perangkat keras sebelumnya.

Kenyataan ini membawa dampak positif dan dampak negatif bagi pengguna. Tidak dapat dipungkiri penggunaan social media membawa begitu banyak kemudahan

bagi penggunaanya. Dengan segala fasilitas yang disediakan oleh social media tersebut, social media dapat memudahkan penggunaanya untuk melakukan segala aktifitasnya mulai dari bermain game online atau game offline, dan juga dapat digunakan untuk hal yang bersifat sosial maupun bisnis. Beragam akses informasi dan hiburan dari berbagai pelosok dunia dapat diakses melalui satu pintu saja. social media yang terkoneksi dengan internet dapat menembus batas dimensi kehidupan, ruang dan waktu penggunaanya, sehingga social media dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dimanapun. Dengan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh social media penggunaanya melalui koneksi internet dapat mengakses langsung pencari informasi, pengguna social media dapat menemukan banyak sekali pilihan informasi yang diperlukan dengan mengetikan kata kunci di form yang disediakan oleh pembuat social media tersebut.

2. Penelitian

2.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

- 1) Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku penggunaan media sosial pada kalangan remaja.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana model perilaku penggunaan media sosial pada kalangan remaja.
- 3) Memberikan saran atau masukan kepada penggunaan media sosial umumnya dan khususnya kepada mahasiswa Kampus Universitas Riaul.

2.2. Tinjauan Pustaka

A. Pengertian Media Sosial (Social Media)

Media Sosial (Social media) adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Whatsapp, BBM, Facebook, Youtube, Twitter, Wikipedia, Blog, dll. Definisi lain dari social media juga di jelaskan oleh Antony Mayfield (2008). Menurutny social media adalah media dimana penggunaanya dengan mudah berpartisipasi di dalamnya, berbagi dan menciptakan pesan, termasuk blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia online, forum-forum maya, termasuk virtual worlds (dengan avatar dan karakter 3D).

B. Fungsi Media sosial (Social Media)

Social media memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Social media adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi web.
2. Social media berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience (“one to many”) menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak audience (“many to many”).
3. Social media mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu

sendiri.

2. Perilaku Penggunaan Media Sosial

Menurut Jogiyanto (2007) Perilaku adalah tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan karena individual mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu tertentu. Minat perilaku akan menentukan perilakunya. Perilaku-perilaku yang diinginkan adalah perilaku-perilaku yang kejadiannya merupakan suatu hasil langsung dari usaha-usaha di bawah sadar yang dibuat oleh seseorang individual. Perilaku adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan teknologi informasi, perilaku adalah penggunaan sesungguhnya dari teknologi.

3. Teknologi Informasi

Teknologi Informasi berkembang sedemikian pesat dengan tujuan agar dapat mempermudah kinerja manusia dalam mengolah data. Teknologi Informasi atau yang kita kenal dengan singkatan TI atau dalam bahasa asing Information Technology atau disingkat IT merupakan sebuah teknologi yang terkait dalam pengolahan informasi. Pada perkembangannya, teknologi informasi telah memiliki peranan yang sangat penting pada bidang manajemen dalam mengambil keputusan. Sistem informasi jika didukung oleh teknologi informasi yang baik dan juga benar dalam pemanfaatannya akan memberikan sumber informasi yang baik dan efektif. Sistem informasi yang dibangun dengan teknologi informasi ini yang kemudian disebut Sistem Teknologi Informasi. Menurut Nugraha (2003) Sistem Teknologi Informasi (STI) sendiri dibangun berdasar pada lima tingkatan, yakni : konsep dasar, teknologi, aplikasi, pengembangan, dan pengelolaan.

4. Model of Everyday Life Information Practices

Buente, Wayne dan Alice Robin (2000) Melakukan studi atau investigasi tentang trend aktivitas-aktivitas informasi warga Amerika antara Maret 2000 hingga Nopember 2004 dan telah berhasil mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas menjadi lima dimensi kepentingan penggunaan social media. Dimensi-dimensi ini adalah Socio Demographic Characteristics, Mass Media Consumption/Media use, Communication Practices/communication activities, Technology Use Characteristics, social media Use Activity.

Menurut mereka dimensi-dimensi tersebut pantas mendapatkan perhatian yang lebih sebab merupakan penyebab dari kebanyakan kepentingan penggunaan social media. Dimensi-dimensi kepentingan penggunaan social media yang paling populer dari usulan mereka tersebut.

Model of Everyday Life Information Practices yang diketengahkan oleh Buente dan Alice Robbin, di atas dimulai dari karakter social dan penggunaan media yang menentukan berbagai kebutuhan untuk melakukan aktivitas komunikasi. Penggunaan media ini pun banyak menentukan beragam pilihan atas media yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhannya, dalam hal ini bisa berupa pemenuhan kebutuhan yang nonmedia dan pemenuhan kebutuhan dengan media. Karakteristik penggunaan teknologi menentukan untuk melakukan aktivitas penggunaan social

media.

5. Structural Equation Modeling (SEM)

Wijaya, Toni (2009) SEM adalah model yang memungkinkan pengujian sebuah rangkaian hubungan yang relatif rumit. Model memiliki pengertian yang terkadang disamakan dengan teori, lingkupnya lebih sempit dari teori dan merupakan tipe khusus teori.

6. Analysis of Moment Structure (AMOS)

Arbuckle, J.L. (2007) AMOS 16.0 (Analysis of Moment Structures) dikembangkan oleh Arbuckle dan sejak diakuisisi oleh SPSS (Statistical Package for Social Science), software statistik paling populer di dunia, mulai banyak digunakan baik oleh kalangan peneliti, akademisi, ataupun para praktisi. Kelebihan software AMOS terutama karena user friendly, menggunakan antar muka Microsoft Windows sehingga dapat digunakan bagi para pemula sekalipun.

7. Kerangka Konsep Pemikiran

Penggunaan social media juga dipridiksi dipengaruhi oleh keterampilan untuk penggunaan komputer, atas dasar inilah menambahkan satu variabel pada Model of Everyday Life Information Practices, variabel yang ditambahkan adalah keyakinan-sendiri komputer (computer selfefficacy).

8. Hipotesis

Berikut hipotesis khusus yang diajukan dalam penelitian perilaku penggunaan social media pada kalangan remaja khususnya bagi mahasiswa di Kampus BSI :

H1 : Diduga Karakteristik Sosial Demografi (KSD) berpengaruh terhadap Pennggunaan Media (PM) dan Praktik Komunikasi (PK).

H2 : Diduga Kemampuan Diri Komputer (KDK) berpengaruh terhadap Pennggunaan Media (PM) dan Praktik Komunikasi (PK).

H3 : Diduga Pennggunaan Media (PM) berpengaruh terhadap Praktik Komunikasi (PK) dan Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT).

H4 : Diduga Praktik Komunikasi (PK) berpengaruh terhadap Pennggunaan Media (PM) dan Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT). H5 : Diduga Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT) berpengaruh terhadap Aktivitas Penggunaan Social media (APS).

9. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan bermaksud membuktikan hipotesa yang dibangun dengan pendekatan model of Everyday life information, diuji menggunakan perangkat lunak Amos. Dengan metode ini akan dilakukan analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan social media pada kalangan remaja khususnya mahasiswa dilingkungan Kampus BSI. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa di beberapa kelas dilingkungan Kampus BSI. Kuesioner diberikan kepada mahasiswa secara langsung. Mahasiswa dapat mengisinya saat istirahat atau jam kosong perkuliahan , sehingga kuesioner dapat segera dikumpulkan kembali untuk ditabulasi dan dianalisis.

Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa-mahasiswa Kampus BSI sejumlah 162. Penentuan jumlah sampel berdasarkan syarat jumlah sampel minimal untuk SEM, yaitu 100-200 (Hair et al., 1998) dengan menggunakan perbandingan jumlah sampel

A. Model Awal

Sesuai dengan model yang diajukan, meliputi beberapa variabel yaitu berupa variabel eksogen adalah Karakteristik Sosial Demografi (KSD), Kemampuan Diri Komputer (KDK), dan berupa variabel endogen adalah Penggunaan Media (PM), Praktik Komunikasi (PK), Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT), Aktivitas Penggunaan social media (APS). Variabel eksogen melibatkan 10 indikator, dan variabel endogen melibatkan 20 indikator.

B. Confirmatory Factor Analysis

Pada pengujian Confirmatory Factor Analysis ini setiap indikator dari variabel pada model pengukuran akan diukur factor loading nya. Pengujian ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu tahapan pengujian validitas dan tahapan pengujian reliabilitas. Untuk pengujian validitas, Hair, Joseph F, Rolph E. (1998) bahwa factor loading minimum adalah 0,5. Indikator yang memiliki factor loading dibawah batas minimum tersebut akan dikeluarkan dari model pengukuran.

Output lengkap dari AMOS untuk pengukuran factor loading ini dapat dilihat pada lampiran 5. Untuk pengujian reliabilitas, dari nilai factor loading pada pengujian sebelumnya, dilakukan penghitungan construct reliability, Hair, Joseph F, Rolph E. (1998) bahwa nilai dari construct reliability ini minimum adalah 0,7. Dari hasil dua pengujian diatas, maka didapatkan bahwa ada beberapa komponen model awal tidak valid dan tidak dapat diikutsertakan dalam pengujian selanjutnya. Tabel 4 dibawah ini memperlihatkan nilai factor loading dari model pengukuran pada pengujian validitas beserta nilai construct reliability dari pengujian reliabilitas.

3.3. Implikasi Penelitian

Penelitian ini berimplikasi pada 3 (tiga) aspek utama, yakni: aspek sistem, aspek manajerial dan aspek penelitian lanjutan.

1. Aspek Sistem

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa praktik komunikasi tidak berpengaruh terhadap karakteristik penggunaan teknologi maupun aktivitas penggunaan social media dapat diterjemahkan bahwa praktik komunikasi masih perlu ditingkatkan. Secara umum penggunaan social media sudah berfungsi dengan baik dan dapat menjalankan fungsinya sebagai sarana, namun beberapa aspek dari sudut pandang hardware, dan infrastruktur masih perlu ditingkatkan.

2. Aspek Manajerial

Dari sudut pandang manajerial, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan pembuatan Standard bahan pengajaran dan menjadi masukan untuk pihak sekolah untuk mengambil langkah lebih lanjut. Diharapkan pula bahwa penelitian ini dapat disebarkan kepada seluruh bagian agar dapat mengetahui faktor

yang tepat untuk menumbuhkan penggunaan social media pada kalangan remaja dan khususnya mahasiswa di Kampus BSI. Penggunaan media memang terbukti mampu secara signifikan mempengaruhi karakteristik penggunaan teknologi dan aktivitas penggunaan social media. Penggunaan media memang dinilai sangat lengkap, ditambah lagi dengan jenis tugas yang dikerjakan siswa sangat beragam dan rumit sehingga memang secara rutin membutuhkan sumber informasi yang dapat dengan mudah didapatkan, yaitu dengan menggunakan social media. Penggunaan media perlu dipertahankan dan tetap disesuaikan dengan perubahan dan kemajuan dari tugas yang dilakukan maupun yang akan dilakukan.

3. Aspek Penelitian Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dilakukan penelitian untuk beberapa Kampus atau Perguruan Tinggi di Kota. Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan cakupan untuk para pengguna social media seperti masyarakat umum.

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan model atau pendekatan yang lain dan penelitian ini dapat dimodifikasi untuk ditambahkan variabel-variabel lain yang mungkin akan mempengaruhi penggunaan social media, seperti faktor dari individu dan organisasi.

4. Simpulan

4.1. Kesimpulan

1. Model akhir yang diperoleh dalam penelitian perilaku penggunaan social media pada kalangan remaja khususnya Mahasiswa Kampus BSI adalah modifikasi dari Model of Everyday Life Information Practices oleh Buente dan Alice Robbin (2008).

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan social media pada kalangan remaja khususnya Mahasiswa Kampus BSI meliputi variabel Kemampuan Diri Komputer (computer self-efficacy), Karakteristik Sosial Demografi (Socio Demographic Characteristics), Praktik Komunikasi (Communication Practices), Penggunaan Media (Media Use), Karakteristik Penggunaan Teknologi (Technology Use Characteristics), Aktivitas Penggunaan Social media (social media Use Activity)

3. Hubungan kausal antara faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan social media pada kalangan remaja khususnya Mahasiswa Kampus BSI adalah sebagai berikut:

- a) Variabel Kemampuan Diri Komputer (KDK) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel Penggunaan Media (PM).
- b) Variabel Karakteristik Sosial Demografi (KSD) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel Penggunaan Media (PM).
- c) Variabel Penggunaan Media (PM). secara signifikan berpengaruh terhadap variabel Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT).
- d. Variabel Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT) secara signifikan berpengaruh terhadap variabel Aktivitas Penggunaan Social media (APS).

4. Dari hasil pengujian signifikansi diketahui bahwa tidak semua variabel berpengaruh secara signifikan, oleh sebab itu dinyatakan penggunaan media dipengaruhi oleh kemampuan diri komputer dan karakteristik sosial demografi. Pengaruh dari kemampuan diri komputer dan karakteristik sosial demografi juga cukup persentasenya. Karakteristik penggunaan teknologi dipengaruhi secara signifikan oleh Penggunaan Media (PM). Aktivitas Penggunaan social media (APS) dipengaruhi secara signifikan oleh Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT). Aktivitas penggunaan social media yang merupakan suatu aktivitas yang dapat mempengaruhi perilaku penggunaan social media pada kalangan remaja khususnya Mahasiswa Kampus BSI.

4.2. Saran

Selanjutnya penulis menyarankan dari hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dilakukan penelitian untuk beberapa Kampus. Mulai dari kampus atau perguruan tinggi Negeri ataupun Perguruan tinggi swasta. Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan cakupan untuk para pengguna social media seperti masyarakat umum. Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam penelitian lanjutan dengan model atau pendekatan yang lain dan penelitian ini dapat dimodifikasi untuk ditambahkan variabelvariabel lain yang mungkin akan mempengaruhi penggunaan social media, seperti faktor dari individu dan organisasi.

Referensi

- 1) AntonyMayfield.2008, apa itu sosial media? Diambil dari http://www.icrossing.com/uk/sites/default/files_uk/insight_pdf_files/What%20is%20Social%20Media_iCrossing_ebook.pdf.
- 2) Arbuckle, J.L. Amos 16.0 User's Guide. Chicago: SmallWater Corporation, 2007.
- 3) Buente, Wayne dan Alice Robbin. 2008. Trends in Information Behavior: 2000-2004. Journal of the American Society for Information Science. Diambil_dari_: <http://eprints.rclis.org/13679/1/RobbinTrends-2008Jun2-EntirePaper.pdf> (10 Juni 2016)
- 4) Hair, Joseph F., Rolph E. Anderson, Ronald L.Tatham, William C.Black, "Multivariate Data Analysis with Readings", Fourth Edition, Prentice Hall, Englewood, New Jersey. 1998.
- 5) Jogiyo. Sistem Informasi Keperilakuan. Penerbit Andi, Yogyakarta. 2007.
- 6) Nugraha, Didin. Mengenal Sistem Teknologi Informasi. 2003. Diambil dari : <http://ilmukomputer.org/2008/11/25/mengenal-sistem-teknologi-informasi/>. (18 Juni 2016)
- 7) Wijaya, Toni. Analisa Structural Equation Modelling Menggunakan AMOS. Universitas Atma Jaya. Jogjakarta. 2009.