

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

New media atau yang disebut media baru belakangan waktu ini merupakan suatu hal yang tak dapat dipisahkan dari setiap aktivitas manusia sehari-hari, segala kebutuhan manusia sangat dimudahkan dengan adanya media baru. Kemunculan teknologi baru ini memudahkan segala keperluan terutama dalam komunikasi. Karena era sebelum kemunculan teknologi, untuk menyampaikan pesan saja harus mendatangi dan bertemu secara langsung dengan lawan bicara, sedangkan sekarang hanya cukup mengirim isi pesan singkat melalui SMS (Short Message Service), telepon ataupun *chatting*, *video call* secara online saja dapat saling bertukar informasi dimanapun berada.

Menurut McQuail (2000:127) membuat pengelompokan media baru menjadi menjadi empat kategori. Pertama, media komunikasi interpersonal yang terdiri dari telepon, handphone, e-mail. Kedua, media bermain interaktif seperti computer, *videogame*, permainan dalam internet. Ketiga, media pencarian informasi yang berupa portal/*search engine*. Keempat, media partisipasi kolektif seperti penggunaan internet untuk berbagi dan pertukaran informasi, pendapat, pengalaman, dan menjalin melalui komputer dimana penggunaanya tidak semata-mata untuk alat namun juga dapat menimbulkan afeksi dan emosional.

Secara sederhana peneliti menyimpulkan, media baru merupakan segala perangkat atau media yang terhubung oleh internet. Sejak munculnya media baru ini, terdapat banyak manfaat dalam memudahkan segala urusan manusia. Sehingga banyak memunculkan hal baru di setiap bidang, informasi akan mudah didapatkan diberbagai portal/*search engine* baik itu informasi tentang sosial, politik, kesehatan, olahraga, dll. Sedangkan diranah sosial dan hiburan telah banyak ditemui situs ataupun aplikasi berbasis jejaring sosial dan berbagai game inovatif.

Era perkembangan teknologi yang kian pesat juga menawarkan akan kemudahan ini cukup membuat masyarakat Indonesia khususnya untuk

beralih menggunakan media baru. Internet sendiri jaringannya sudah tersebar diberbagai pelosok negeri. Menurut survei yang dilakukan oleh sebuah lembaga Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam website resminya di apjii.or.id, terdapat 143,26 juta jiwa pengguna internet di Indonesia atau 54,68 persen dari total populasi 262 juta orang di Indonesia. Berdasarkan komposisi, Pulau Jawa merupakan wilayah yang mendominasi penyebaran pengguna internet mencapai (58,08%), diikuti Sumatera (19%), Kalimantan (7,97%), Sulawesi (6,73%), Bali-Nusa (5,63%) dan Maluku-Papua (2,49%).

Dengan penyebaran internet tersebut, siapa saja kapan saja dapat mengakses internet. Akhir-akhir ini media sosial menjadi sebuah media fenomenal, dimana selain sebagai media untuk berinteraksi juga dapat dengan mudah mencari informasi serta sebagai media untuk bebas berekspresi. Bahkan pada salah satu pengguna media sosial Instagram dalam akunnya @mimi.peri, rela berdandan kotor, konyol dan bertingkah tidak senonoh demi mendapatkan banyak *followers* dan *like*.

Kehadiran *new media* yang memudahkan dalam pencarian segala informasi ini membawa keuntungan tersendiri khususnya dibidang pendidikan. Mencari ilmu pengetahuan yang mungkin tidak bisa didapatkan di sekolah atau kampus akan mudah dicari di dunia internet. Terutama bagi kalangan mahasiswa saat ini yang rata-rata mempunyai *smartphone* sebagai alat penunjang perkuliahan. Dalam masa perkuliahan yang pasti akan mendapatkan tugas oleh dosen sangat memerlukan bahan referensi secara cepat dan aktual, cukup dengan bantuan *smartphone* yang terkoneksi internet kemudian menuliskan kata kunci apa yang akan dicari secara otomatis sistem *online* tersebut menunjukkan deretan informasi mengenai kata kunci tersebut. Sehingga dengan begitu mahasiswa kemungkinan akan enggan jika sampai tidak menggunakan internet.

Bagi kalangan mahasiswa, *new media* merupakan alat penting yang sangat berkontribusi besar dalam pemenuhan kebutuhan pada masa perkuliahan termasuk dalam pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Febrida Yunelti, Marjohan dan Nurfarhanah (2013) dengan populasi mahasiswa Jurusan Bimbingan dan konseling angkatan 2009, 2010, 2011 di Universitas

Negeri Padang. Hasilnya internet digunakan untuk belajar 23% mahasiswa yang menjawab selalu, 36,5% kadang-kadang, 24,4% jarang dan 16,2% tidak pernah. Sedangkan jejaring sosial terdapat 21,1% mahasiswa menjawab selalu, 24,4% kadang-kadang, 23,5% jarang, dan 31,1% tidak pernah. Selanjutnya hiburan terdapat 16,9% mahasiswa menjawab selalu, 29,1% kadang-kadang, 28,1% jarang dan 26% tidak pernah.

Selain digunakan untuk penunjang pendidikan, *new media* juga banyak dimanfaatkan sebagai media penyalur ekspresi dan pendapat lewat media sosial. Bahkan hasil survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pengguna *new media* di Indonesia sebagian besar mengakses internet setiap hari dan banyak memanfaatkan *newmedia* untuk menggunakan media sosial. Tambah penelitian yang dilakukan di Universitas Negeri Padang diatas juga menunjukkan bahwa selain digunakan sebagai penunjang pendidikan mahasiswa juga banyak menggunakan *new media* untuk mengakses media sosial.

Lewat *new media* kebutuhan mahasiswa akan informasi mudah didapat, kebutuhan untuk hiburan virtual berbagai aplikasi di *smartphone* banyak tersedia, kebutuhan untuk berekspresi dan dihargai juga dapat diakses diberbagai media sosial. Maka dari itu mahasiswa perlu manajemen penggunaan *new media* dalam pemenuhan kebutuhannya, termasuk kebutuhan apa yang harusnya diprioritaskan terlebih dahulu saat masa perkuliahan.

Mengenai kebutuhan, terdapat teori oleh Abraham Maslow melalui bukunya yang berjudul *Motivation and Personality* (1954). Pada teori tersebut dijelaskan dalam memenuhi kebutuhan untuk hidup manusia memiliki lima tingkatan kebutuhan dari yang mulai dasar yakni, kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa cinta dan memiliki-dimiliki, kebutuhan penghargaan dan paling puncak adalah kebutuhan untuk aktualisasi diri yang digambarkan dalam tingkatan berbentuk piramida (Sobur, 2013).

Sehubungan dengan itu, karena subjek yang akan diteliti adalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Trunojoyo Madura yang sebelumnya juga terdapat salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan

oleh Fauziah (2010) tentang efektivitas komunikasi interpersonal bermedia dengan studi kasus Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. Dengan total populasi 4046 mahasiswa, penelitian tersebut mendapatkan hasil besarnya pengaruh penggunaan media *chatting facebook* sebesar 61,7% terhadap efektivitas komunikasi interpersonal bermedia. Hal ini media sosial sangat membantu mahasiswa dalam kebutuhan berkomunikasi

Dampak positif dalam menggunakan media sosial kebutuhan sosial memang akan terpenuhi, disisi lain juga terdapat dampak negatif yang dapat mengancam penggunaannya. Demi tampil eksis di media sosial, pengguna media sosial seringkali membuat status yang menunjukkan segala aktivitas yang sedang dilakukan serta memberitahukan keberadaannya. Secara tidak langsung hal ini menimbulkan potensi pada keamanan dan potensi paling buruk dapat memancing tindak kejahatan yang akan menimpa pengguna media sosial tersebut. Mengingat keberadaan objek merupakan wilayah dimana rawan akan begal dan pencurian.

Sehingga dari teori dan fenomena yang telah dijelaskan diatas membuat peneliti tertarik untuk mengetahui penggunaan *new media* dalam pemenuhan kebutuhan pada kalangan mahasiswa menggunakan analisis teori kebutuhan Abraham Maslow. Mengingat teori maslow kebutuhan dasar (kebutuhan dasar fisik dan kebutuhan rasa aman) harus harus lebih dulu terpenuhi sebelum beranjak pada pemenuhan kebutuhan psikologis (kebutuhan akan cinta, menjadi anggota kelompok dan harga diri).

1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang di atas mendapatkan rumusan masalah, apa saja penggunaan *new media* dalam pemenuhan kebutuhan pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura Angkatan 2015 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja penggunaan *newmedia* dalam pemenuhan kebutuhan pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura Angkatan 2015 ?

1.4 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian atau karya ilmiah diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan bagi pembaca ataupun peneliti selanjutnya. Manfaat dan kegunaanya sebagai berikut :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran atas ilmu pengetahuan terkait, baik untuk lembaga pendidikan formal, maupun non formal di Indonesia.
- b. Sebagai sumbangsih data ilmiah khususnya di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura.