

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peningkatan teknologi yang cepat dalam beberapa dekade terakhir telah berdampak signifikan pada sejumlah bidang, termasuk pendidikan, perawatan kesehatan, hiburan, komunikasi, dan transportasi (Fricticarani, et al., 2023: 57). Teknologi mempermudah komunikasi dengan berbagai cara, contohnya dengan adanya penggunaan *smartphone*, internet dan media sosial. Semakin banyak teknologi yang terus berkembang, semakin mudah manusia untuk berkomunikasi dan mengakses informasi (Nurfaidah, 2022).

Internet adalah singkatan dari jaringan yang saling berhubungan, yang mengacu pada berbagai jenis hubungan komputer yang bekerja sama untuk menciptakan jaringan komputer global yang terhubung melalui telepon, tautan radio, satelit, dan jalur telekomunikasi lainnya. Kata Latin "*inter*" (yang berarti "antara") adalah tempat kata "Internet" berasal. Dalam bidang beragam sistem operasi dan aplikasi, Internet berfungsi sebagai jembatan antara berbagai sistem komputer dan jaringan, memanfaatkan perkembangan baru dalam teknologi komunikasi satelit dan telepon dan protokol standar untuk memfasilitasi interaksi (Gani, 2018: 71-72).

Dengan pesatnya perkembangan internet, media sosial telah menjadi wahana utama bagi pengguna online. Media sosial termasuk dalam kategori media komunikasi. Media sosial umumnya merupakan media komunikasi pengguna-ke-pengguna. Social Network, SNS (Social Networking Sites), dan

Communication Network adalah beberapa istilah media sosial. Secara umum, media online yang terhubung ke internet adalah mekanisme yang sama yang digunakan media sosial dan jejaring sosial. Banyak orang terhubung satu sama lain melalui media sosial dan jejaring sosial, melampaui waktu, geografi, dan bahkan batasan fisik, dengan tujuan mengobrol, bertukar ide, dan membentuk persahabatan (Fitriansyah, 2018: 175).

Munculnya platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram serta aplikasi pesan singkat seperti WhatsApp, Telegram, Line, MeChat, dan WeChat yang sering digunakan sebagai alat komunikasi adalah salah satu contoh inovasi teknis. Siapa pun yang tertarik dipersilakan untuk bergabung di media sosial dengan memposting konten dengan cepat dan tanpa batas, meninggalkan komentar, dan memberikan umpan balik terbuka. Tidak dapat diragukan lagi bahwa media sosial sangat memengaruhi kehidupan seseorang (Yunita, 2023: 124).

Salah satu perangkat lunak obrolan berbasis pesan adalah Telegram, yang memiliki lambang pesawat kertas putih dalam lingkaran biru. Namun, karena Telegram juga dapat membentuk grup komunikasi yang eksklusif untuk anggota atau kontak, Telegram juga dapat dianggap sebagai media sosial. Aplikasi Telegram masih merupakan platform jejaring sosial yang relatif muda di Indonesia. Karena Telegram sekarang menjadi layanan pesan instan berbasis cloud, Telegram dapat dengan mulus mentransfer percakapan antara platform desktop, browser, tablet, dan smartphone sambil menekankan kecepatan dan keamanan (Nova & Firdaus, 2018: 3).

Telegram merupakan aplikasi baru yang diluncurkan pada tahun 2013 oleh Pavel dan Nikolai Durov (Alakrash, 2020). Dengan fitur pesan instan yang responsif dan kemampuan untuk membentuk grup diskusi dapat memudahkan penggunaannya dalam berkomunikasi. Telegram juga sering digunakan sebagai wadah hiburan, dengan kemampuannya menyediakan berbagai jenis film, series, dan game yang dapat diakses secara gratis yang dapat menghibur dan memperkaya interaksi mahasiswa dalam dunia maya. Menurut temuan jajak pendapat oleh CNNIndonesia.com, pengguna dapat mencari saluran dalam program obrolan yang menampilkan film drama barat, Indonesia, dan Korea. Menurut studi CNNIndonesia, pedoman Telegram sangat longgar, memungkinkan pengguna untuk mengunduh film langsung dari aplikasi dan berpartisipasi dalam pertemuan (Samyiah, 2022: 465). Telegram merupakan aplikasi pesan instan, namun seiring perkembangannya, Telegram dapat dimanfaatkan juga sebagai media hiburan, hal ini yang menjadikan Telegram lebih menarik dibandingkan dengan aplikasi pesan instan lainnya, karena selain dapat mengirim pesan, Telegram mampu menyediakan beberapa jenis hiburan yang dapat diakses oleh penggunanya.

Berkaitan dengan hal ini, berdasarkan hasil observasi awal pada 3 Februari 2024, penulis menemukan bahwa mahasiswa angkatan 2020 Ilmu Komunikasi UNWIRA sudah mengenal dan pernah menggunakan aplikasi Telegram. Bila dibandingkan dengan aplikasi media sosial lainnya seperti WhatsApp dan Instagram, hanya beberapa mahasiswa saja yang aktif menggunakan Telegram.

Kemudahan dalam mengakses film dan game di Telegram merupakan nilai tambah yang bisa didapatkan oleh mahasiswa sebagai hiburan. Berdasarkan hasil wawancara awal pada 6 Desember 2023 dengan mahasiswa angkatan 2020 ilmu komunikasi UNWIRA yang hingga saat ini aktif menggunakan Telegram mengatakan:

“saya pakai Telegram dari tahun 2020, biasanya untuk chat teman, dan saya juga sering pakai untuk main beberapa game di Telegram”

“saya pakai Telegram untuk nonton film, series, atau drama, sudah dari tahun 2019 karena saat itu covid, jadi sering menonton lewat Telegram.”

Dari pernyataan di atas, terlihat bahwa informan menggunakan Telegram sebagai media hiburan. Mahasiswa menggunakan media sosial Telegram sebagai media hiburan karena mahasiswa yakin bahwa platform tersebut dapat memberikan konten yang menarik dan sesuai dengan preferensi mereka. Teori Pengharapan Nilai (*Expectancy Values Theory*) dapat diaplikasikan dalam konteks ini, di mana mahasiswa memiliki kepercayaan tentang nilai atau manfaat yang mereka dapatkan saat menggunakan Telegram sebagai sarana hiburan, berdasarkan evaluasi mahasiswa atas media sosial Telegram.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Motif Penggunaan Media Sosial Telegram Sebagai Media Hiburan” (Studi Kasus pada Mahasiswa Angkatan 2020 Prodi Ilmu Komunikasi UNWIRA Kupang).**

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana motif penggunaan media sosial Telegram sebagai media hiburan pada mahasiswa angkatan 2020 Ilmu Komunikasi UNWIRA?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini mempunyai batasan masalah yang berfokus tentang analisis motif penggunaan media sosial Telegram, sebagai media hiburan pada mahasiswa angkatan 2020 Ilmu Komunikasi UNWIRA. Berdasarkan ruang lingkup penelitian, penulis membuat batasan yaitu berdasarkan motif penggunaan: fokus penulis yaitu pada motif penggunaan Telegram sebagai media hiburan. Aspek lain dari penggunaan Telegram (misalnya, untuk komunikasi bisnis atau pendidikan) tidak dibahas secara mendalam. Berdasarkan populasi: penelitian ini akan melibatkan pengguna Telegram yang aktif. Pengguna pasif atau yang jarang menggunakan Telegram tidak akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui motif penggunaan media sosial Telegram sebagai media hiburan oleh mahasiswa angkatan 2020 ilmu komunikasi UNWIRA.

1.5. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat untuk penelitian ini: teoritis dan praktis. Kemajuan ilmu pengetahuan dalam kaitannya dengan topik studi manfaat dari kegunaan teoritis. Di sisi lain, mereka yang membutuhkannya sebagai referensi dan untuk penelitian tambahan dapat mengambil manfaat dari aplikasi praktisnya. Kedua manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Studi ini secara teoritis harus mendukung ide-ide dan penelitian yang ada tentang penggunaan media sosial Telegram oleh mahasiswa dan berfungsi sebagai panduan untuk studi lebih lanjut di bidang ini.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan peneliti tentang penggunaan media sosial Telegram.

2. Bagi Program Studi Ilmu Komunikasi

Untuk melengkapi referensi kepustakaan tentang penggunaan media sosial Telegram.

3. Bagi Peneliti Lain

Diantisipasi bahwa temuan penelitian ini akan memberi para peneliti lain yang melakukan penelitian lebih banyak pengetahuan dan referensi.

1.6. Kerangka Pemikiran

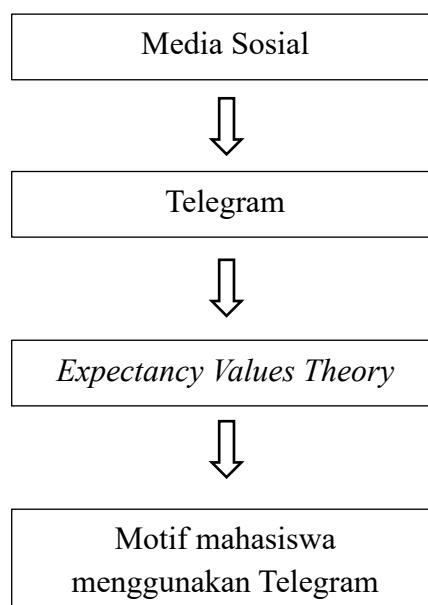
Menurut Uma Sekaran (dalam Nifita & Arisontha, 2018: 171) Representasi konseptual dari hubungan antara teori dan faktor-faktor yang telah ditentukan untuk menjadi signifikan disebut kerangka pikiran. Penulis penelitian ini memberikan uraian kerangka pemikiran sebagai berikut: berkembangnya media sosial yang begitu cepat, menciptakan berbagai aplikasi media sosial, salah satunya aplikasi Telegram. Mahasiswa menggunakan Telegram sebagai media sosial dengan motif untuk mencari hiburan.

Mahasiswa percaya bahwa mereka akan mendapatkan nilai atau manfaat dari Telegram sebagai media hiburan, berdasarkan evaluasi mereka terhadap platform tersebut menggunakan Teori Pengharapan Nilai.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Gagasan Philip Palmgreen tentang teori penggunaan dan kepuasan diperluas menjadi Teori Pengharapan Nilai (*Expectancy Values Theory*). Teori ini menyatakan bahwa keyakinan dan penilaian individu membentuk pilihan mereka tentang media dan aspek lain dari kehidupan mereka. Gagasan ini menyatakan bahwa orang mengarahkan diri mereka pada media sesuai dengan persepsi dan penilaian mereka terhadap media tersebut (Ayu, 2022: 1).

Dari penjelasan di atas, peneliti ingin mengetahui motif mahasiswa angkatan 2020 Prodi Ilmu Komunikasi menggunakan media sosial Telegram sebagai media hiburan. Dengan demikian, pola pikir peneliti, yang dapat disimpulkan sebagai berikut, membantu memperjelas:

Bagan 1.1. Kerangka Penelitian Penulis





Penggunaan Telegram:

- Menyediakan fitur hiburan
- Kemudahan mengakses
- Menyediakan ruang/group
- Praktis

Sumber: Hasil Abstraksi Penulis, 2024

1.7. Asumsi

Asumsi, dalam kata-kata Joanne Marchione, adalah pernyataan yang dibuat tanpa data pendukung yang diambil pada nilai nominal. Asumsi dalam penelitian ini yaitu ada motif penggunaan media sosial Telegram sebagai media hiburan pada mahasiswa angkatan 2020 ilmu komunikasi UNWIRA.

1.8. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang akan diuji menggunakan teknik atau statistik yang sesuai dan didasarkan pada norma-norma yang relevan dengan suatu fenomena atau kasus studi (Yam & Taufik, 2021: 97). Dengan demikian hipotesis penelitian ini adalah, motif penggunaan media sosial Telegram sebagai media hiburan pada mahasiswa angkatan 2020 Ilmu Komunikasi UNWIRA karena kemudahan mengakses, praktis, dan menyediakan ruang atau grup untuk mempermudah memilih jenis hiburan.