

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi dan manusia adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena komunikasi menjadi dasar bagi seluruh aktivitas manusia dalam kehidupan sosial. Melalui komunikasi, manusia menyampaikan gagasan, mengekspresikan perasaan, membangun hubungan, serta menciptakan makna bersama untuk memahami dunia di sekitarnya. Tanpa komunikasi, manusia tidak mungkin berinteraksi secara efektif, tidak dapat bekerja sama, dan tidak mampu membentuk struktur sosial maupun budaya yang teratur. Oleh sebab itu, komunikasi dipahami sebagai kebutuhan fundamental manusia dalam menjalani kehidupannya.

Menurut Paul Watzlawick (1976), komunikasi merupakan proses yang tidak dapat dihindari karena setiap perilaku manusia pada dasarnya menyampaikan pesan, baik secara verbal maupun nonverbal. Ia menegaskan bahwa “*one cannot not communicate*”, yang berarti bahwa individu selalu terlibat dalam komunikasi selama ia berinteraksi dengan orang lain. Perspektif ini menempatkan komunikasi sebagai aktivitas yang berlangsung terus-menerus, dipengaruhi konteks, hubungan antarpartisipan, serta makna yang dibangun bersama.

Sementara itu, menurut Wilbur Schramm (1954) komunikasi adalah proses berbagi makna antara pengirim dan penerima pesan melalui saluran tertentu. Schramm melihat komunikasi sebagai aktivitas dua arah yang menekankan peran umpan balik dalam membangun pemahaman bersama. Kedua pandangan ini

menegaskan bahwa komunikasi adalah proses timbal balik yang membangun kesepahaman dan pengetahuan bersama.

Aktivitas komunikasi dapat terjadi pada tingkat intrapersonal, interpersonal, kelompok, organisasi, budaya, dan komunikasi massa, yang masing-masing memiliki ciri dan pola interaksi yang unik, menurut studi komunikasi. Setiap jenis komunikasi mencerminkan proses penyampaian pesan yang dipengaruhi oleh tujuan, keadaan, dan interaksi interpersonal (DeVito, 2019). Variasi ini juga dapat dilihat pada media yang digunakan, mulai dari percakapan tatap muka hingga platform berbasis teknologi yang memperluas komunikasi.

Manusia dapat menciptakan makna, memelihara hubungan sosial, dan menegosiasikan realitas melalui proses komunikasi simbolik (Dedy Mulyana, 2018). Ia menggarisbawahi bahwa interpretasi audiens terhadap komunikasi sangat dipengaruhi oleh lingkungan, budaya, dan persepsi. Baik pesan disampaikan dalam lingkungan pribadi, kelompok, atau publik, audiens juga sangat penting. Karena adanya media digital, yang memungkinkan komunikasi untuk melampaui lokasi fisik dan menyatukan komunikator dan penerima komunikasi dalam dunia virtual yang tidak lagi dibatasi oleh jarak, garis antara waktu dan ruang menjadi semakin kabur di era modern.

Pola komunikasi manusia telah mengalami perubahan signifikan sebagai akibat dari revolusi informasi dan teknologi, dengan media tradisional memberi jalan kepada ekosistem digital yang serba cepat (Castells, 2010). Surat kabar, radio, dan televisi berfungsi sebagai sumber informasi utama, satu arah, dan terbatas bagi masyarakat pada masa-masa awal. Ketika mesin pencari seperti

Google pertama kali muncul pada akhir tahun 1990-an, proses pencarian informasi mengalami perubahan dramatis. Google membuat jutaan kumpulan data dapat diakses secara instan, memungkinkan orang untuk secara mandiri menemukan informasi dalam hitungan detik. Karena kemudahan ini, pengetahuan kini dapat diakses oleh siapa pun yang memiliki koneksi internet, alih-alih terkonsentrasi di lembaga-lembaga tertentu. Ini adalah awal dari era baru demokratisasi informasi yang meningkatkan kesempatan pendidikan bagi orang-orang di seluruh dunia.

Kemajuan kecerdasan buatan telah menghadirkan model interaksi manusia-teknologi baru setelah masa dominasi mesin pencari, terutama melalui sistem yang dapat memahami dan menghasilkan bahasa alami (Russell, 2016). Salah satu perkembangan yang paling terkenal adalah ChatGPT, yang memberikan jawaban cepat dan kontekstual untuk berbagai pertanyaan. Keberadaannya menciptakan jalan baru untuk pendidikan, penelusuran pengetahuan, dan pemecahan masalah sehari-hari. Mereka berfungsi sebagai asisten virtual bagi banyak pengguna, membantu mereka dalam menyusun argumen, memproses pemikiran, dan memberikan penjelasan yang jelas. Fenomena ini menunjukkan bagaimana proses berpikir manusia berubah dan bagaimana teknologi digital semakin banyak digunakan dalam lingkungan akademis dan profesional. Pada akhirnya, kecenderungan ini membuat proses penalaran dan pengambilan keputusan saat ini semakin bergantung pada sistem AI.

Menurut Brown dkk. (2020), ChatGPT adalah sistem berbasis kecerdasan buatan yang dibuat oleh OpenAI yang menghasilkan respons berbasis teks yang

menyerupai percakapan manusia. Arsitektur jaringan saraf transformer yang digunakan dalam sistem ini memungkinkan model untuk memahami pola bahasa secara mendalam. ChatGPT mampu memahami konteks komunikasi pengguna melalui pelatihan dengan miliaran kumpulan data teks dari berbagai sumber daring. Berkat kemampuan ini, ChatGPT dapat menghasilkan respons yang relevan, logis, dan fleksibel untuk berbagai macam pertanyaan.

Berbagai alasan dan dampak penggunaan ChatGPT dalam lingkungan pendidikan tinggi telah ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya. Menurut Fu dkk. (2024), ChatGPT dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap informasi dengan memberikan respons yang dianggap lebih terorganisir dan mudah dipahami. Dengan menggunakan metodologi Technology Acceptance Model (TAM), Suryantari dkk. (2025) menekankan dampak motivasi intrinsik terhadap adopsi fitur ChatGPT. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan ChatGPT dalam tugas akademik dipengaruhi oleh aspek psikologis.

Menurut studi berbeda oleh Sodik dan Rokib (2024), mahasiswa menggunakan ChatGPT untuk meningkatkan logika dan organisasi esai mereka. Di sisi lain, Aditya dan Muharrom (2024) menggunakan pendekatan PIECES untuk mengukur kepuasan mahasiswa terhadap ChatGPT dan menemukan bahwa faktor terpenting adalah efektivitas dan kemudahan penggunaannya. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan tingkatnya konsisten. Berbagai penelitian ini mendukung gagasan bahwa ChatGPT kini menjadi komponen penting dalam proses pemenuhan informasi akademik mahasiswa.

Di kalangan mahasiswa, penggunaan ChatGPT menjadi bagian dari aktivitas akademik sehari-hari, terutama ketika menghadapi tantangan yang membutuhkan pemahaman cepat. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk produksi teks tetapi juga untuk analisis dokumen, membaca panjang, dan penjelasan interaktif konsep perkuliahan. Fleksibilitas ini membuat mahasiswa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka menganalisis informasi dan memecahkan masalah yang kompleks. Selain itu, ChatGPT membantu siswa menghemat waktu belajar sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada diskusi atau analisis yang lebih mendalam. Menurut penelitian Yassin dan Bashir (2024), siswa melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi sebagai hasil dari kemampuan teknologi untuk mempercepat proses akademik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa ChatGPT merupakan media yang meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran bagi generasi digital di samping menjadi alat teknologi.

Menurut penelitian, siswa dapat menggunakan ChatGPT selama dua hingga empat jam setiap hari untuk tugas-tugas non-akademik seperti mencari hiburan dan tugas-tugas akademik seperti memahami konsep (D., Srinivasan, & Dhanunjay, 2023). Lamanya penggunaan ini menunjukkan bahwa AI kini menjadi komponen penting dalam kehidupan sehari-hari mereka. Karena aplikasi ini merespons dengan cepat dan disesuaikan dengan kebutuhan proyek yang sedang dikerjakan, banyak siswa merasa nyaman menggunakannya dalam jangka waktu yang lama. Keinginan akan strategi pengajaran yang lebih bermanfaat dan mudah beradaptasi juga tercermin dalam tingkat interaksi yang tinggi. Kondisi ini

menunjukkan kemungkinan ketergantungan pada teknologi AI sebagai sumber informasi utama untuk pembelajaran. Secara keseluruhan, kejadian ini menunjukkan bagaimana kebiasaan akademis siswa telah berubah secara signifikan sebagai akibat dari meningkatnya ketergantungan mereka pada bantuan teknologi pintar.

Penggunaan ChatGPT juga merupakan fenomena di wilayah Nusa Tenggara Timur (NTT), khususnya di Kota Kupang, di mana penerimaan mahasiswa terhadap teknologi digital meningkat pesat. Meningkatnya penggunaan teknologi berbasis AI ini dicontohkan oleh dua kampus penting: Universitas Nusa Cendana (Undana) dan Universitas Katolik Widya Mandira (Unwira). Mahasiswa di kedua universitas tersebut menunjukkan keinginan yang kuat untuk menggunakan ChatGPT sebagai alat pendukung akademik. Mahasiswa terbiasa menggunakan AI untuk memvalidasi fakta, mengajukan pertanyaan tentang materi kuliah, dan bahkan memproses ide. Perubahan kebiasaan belajar ini menunjukkan bagaimana AI telah meresap ke dalam budaya akademik yang berkembang di wilayah tersebut. Secara keseluruhan, peningkatan penggunaan teknologi ini menunjukkan betapa siapnya mahasiswa Kupang menghadapi revolusi digital di bidang pendidikan.

Para siswa yang tinggal di kos Kas Penfui, Distrik Maulafa, memberikan ilustrasi nyata dari demografi kaum muda yang dapat dengan cepat beradaptasi dengan perkembangan berbasis kecerdasan buatan. Mereka menggunakan ChatGPT untuk berbagai tugas sekolah, seperti memahami teori perkuliahan yang kompleks dan meringkas isi bacaan. Selain itu, ChatGPT digunakan sebagai alat

kreatif untuk menghasilkan ide atau inspirasi untuk menulis. Pola penggunaan ini menunjukkan bahwa siswa melihat AI sebagai alat yang mendorong pertumbuhan kemampuan berpikir kritis di samping menawarkan dukungan teknis. Pada kenyataannya, seiring siswa memperoleh kemahiran dalam mengatur dan menilai informasi, teknologi ini juga meningkatkan literasi digital mereka. Fenomena ini menunjukkan bagaimana mahasiswa kos Kas Penfui telah bergabung dengan generasi digital yang memanfaatkan teknologi secara efektif dan fleksibel.

Mereka menggunakan ChatGPT karena berbagai alasan, seperti aksesibilitas, waktu respons yang cepat, dan kemampuan sistem untuk menjelaskan konsep-konsep rumit dengan cara yang mudah dipahami. Tetapi ada juga alasan yang lebih pribadi, termasuk kepuasan yang didapat dari mendapatkan informasi yang spesifik untuk kebutuhan akademis seseorang.

Dua mahasiswa, Ori (Universitas Katolik Widya Mandira/Unwira) dan Sandro (Universitas Nusa Cendana/Undana), yang tinggal di kos Kas Penfui, Distrik Maulafa, Kota Kupang, diwawancarai. Keduanya aktif menggunakan ChatGPT untuk kegiatan akademik mereka sehari-hari.

Ori mengungkapkan bahwa ia menggunakan ChatGPT hampir setiap hari, terutama ketika ia kesulitan memahami materi kuliah atau mencari referensi untuk tugas. "Ia menyatakan bahwa ChatGPT memberikan jawaban yang cepat dan mudah dipahami."

Kepuasan yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT mencakup beberapa aspek: kepuasan informasi, kepuasan efisiensi waktu, serta kepuasan emosional karena merasa terbantu dalam memahami materi. Hal ini

menunjukkan adanya bentuk “gratifikasi” dalam penggunaan teknologi, di mana pengguna memperoleh pemenuhan kebutuhan tertentu melalui interaksi dengan media digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memahami bagaimana **“Gratifikasi Dan Expectancy Value Dalam Penggunaan Chat Gpt Sebagai Media Pemenuhan Informasi Akademik (Studi Kasus pada Mahasiswa Kos Kas di Kelurahan Penfui, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang)”**. Penelitian ini penting karena berupaya mengisi kesenjangan (*research gap*) dalam studi-studi sebelumnya yang lebih banyak menyoroti aspek penerimaan teknologi dan kepuasan pengguna secara umum, tetapi belum mendalami konteks gratifikasi akademik di tingkat lokal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian komunikasi digital, khususnya terkait hubungan antara kebutuhan informasi, kepuasan pengguna, dan perubahan perilaku komunikasi mahasiswa dalam era kecerdasan buatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian fenomena penggunaan ChatGPT sebagai media pemenuhan informasi akademik di kalangan mahasiswa kos Kas di Kelurahan Penfui, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk kebutuhan informasi akademik yang mendorong mahasiswa kos Kas di Kelurahan Penfui menggunakan ChatGPT dalam kegiatan belajar mereka?

2. Motif gratifikasi apa saja yang diperoleh mahasiswa kos dari penggunaan ChatGPT sebagai media pemenuhan informasi akademik?
3. Bagaimana pengalaman mahasiswa kos dalam memaknai penggunaan ChatGPT sebagai bagian dari proses komunikasi dan pemenuhan kepuasan akademik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk kebutuhan informasi akademik yang mendorong mahasiswa kos Kas di Kelurahan Penfui menggunakan ChatGPT dalam proses belajar mereka.
2. Menganalisis motif *gratifikasi* yang diperoleh mahasiswa kos dari penggunaan ChatGPT sebagai media pemenuhan informasi akademik, baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun instrumental.
3. Menggali dan memahami pengalaman mahasiswa kos dalam memaknai penggunaan ChatGPT sebagai bagian dari proses komunikasi akademik serta bagaimana teknologi ini berkontribusi terhadap kepuasan dan pola belajar mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian hendaknya dapat memberikan manfaat tertentu, demikian pula manfaat yang dapat diperoleh dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam pengembangan Teori *Uses and Gratifications* (U&G) dalam konteks pendidikan digital. Dengan menelaah bagaimana mahasiswa kos menggunakan ChatGPT untuk memenuhi kebutuhan informasi akademik, penelitian ini dapat memperluas pemahaman mengenai bentuk gratifikasi yang muncul ketika individu berinteraksi dengan media berbasis kecerdasan buatan. Temuan penelitian ini juga berpotensi memberikan perspektif baru mengenai bagaimana teknologi AI memainkan peran sebagai media belajar sekaligus sarana pemenuhan kebutuhan psikologis dan kognitif mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai hubungan antara perilaku pengguna, motivasi pemilihan media, dan proses pemakaian teknologi dalam aktivitas pembelajaran

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Mahasiswa: Memberikan pemahaman mengenai penggunaan ChatGPT secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam mendukung proses belajar tanpa mengurangi kemampuan berpikir mandiri dan reflektif.
2. Bagi Perguruan Tinggi dan Lembaga Akademik: Menjadi masukan dalam merumuskan kebijakan literasi digital serta pedoman etika penggunaan AI dalam lingkungan kampus, sehingga pemanfaatan teknologi dapat diarahkan secara positif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menyediakan rujukan konseptual dan empiris dalam pengembangan studi komunikasi dan teknologi, khususnya terkait pemanfaatan media berbasis AI dalam konteks pembelajaran dan perilaku informasi mahasiswa.

1.5 Kerangka Berpikir, Asumsi serta Hipotesis

Pada aspek ini ialah dasar yang menjadi landasan peneliti dalam sebelum melakukan penelitian. Bagian ini terdiri dari kerangka berpikir, asumsi serta hipotesis.

1.5.1 Kerangka Berpikir

Menurut Kerlinger (1973) Kerangka berpikir adalah model konseptual yang menjelaskan bagaimana peneliti menalar secara logis hubungan antarvariabel yang dianggap penting dalam suatu masalah penelitian. Penelitian ini berjudul: “*Gratifikasi dalam Penggunaan ChatGPT sebagai Media Pemenuhan Informasi Akademik: Studi Kasus pada Mahasiswa Kos Kas di Kelurahan Penfui, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang.*”

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini berfokus pada fenomena gratifikasi dalam penggunaan ChatGPT sebagai media pemenuhan informasi akademik oleh mahasiswa kos Kas di Kelurahan Penfui, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang. Fenomena ini muncul karena mahasiswa kos menghadapi berbagai keterbatasan, seperti minimnya pendampingan belajar, tekanan akademik, dan kebutuhan akan sumber informasi cepat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yang berarti peneliti berupaya memahami fenomena secara mendalam melalui perspektif dan

pengalaman subjektif responden. Penelitian kualitatif tidak bertujuan mengukur angka atau statistik, tetapi menafsirkan makna, motif, *gratifikasi*, dan pengalaman individu berdasarkan cerita langsung, interaksi, serta konteks sosial tempat mereka berada.

Metode yang digunakan adalah studi kasus, karena penelitian ini ingin menelaah fenomena secara mendalam pada konteks yang spesifik, yaitu mahasiswa kos Kas di wilayah Penfui. Studi kasus memungkinkan peneliti memahami konteks kehidupan mahasiswa secara langsung melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Metode yang diterapkan adalah studi kasus, yakni strategi penelitian yang memusatkan perhatian pada satu kelompok atau fenomena secara mendalam dalam konteks nyata yang spesifik.

Teori *Uses and Gratifications* yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974) berangkat dari asumsi bahwa individu adalah pengguna media yang aktif, bukan sekadar penerima pesan yang pasif. Teori ini menyatakan bahwa seseorang mengonsumsi media karena memiliki kebutuhan tertentu yang ingin dipenuhi, sehingga pilihan media didasarkan pada motif dan tujuan yang bersifat personal. Media dianggap menyediakan beragam fungsi dan manfaat (*gratifications*) yang dapat dipilih secara bebas oleh individu sesuai kebutuhan mereka.

Asumsi dasar Teori *Uses and Gratifications* dalam penelitian ini adalah bahwa mahasiswa kos bertindak sebagai pengguna media yang aktif dan memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan atas media yang mereka gunakan. Mereka

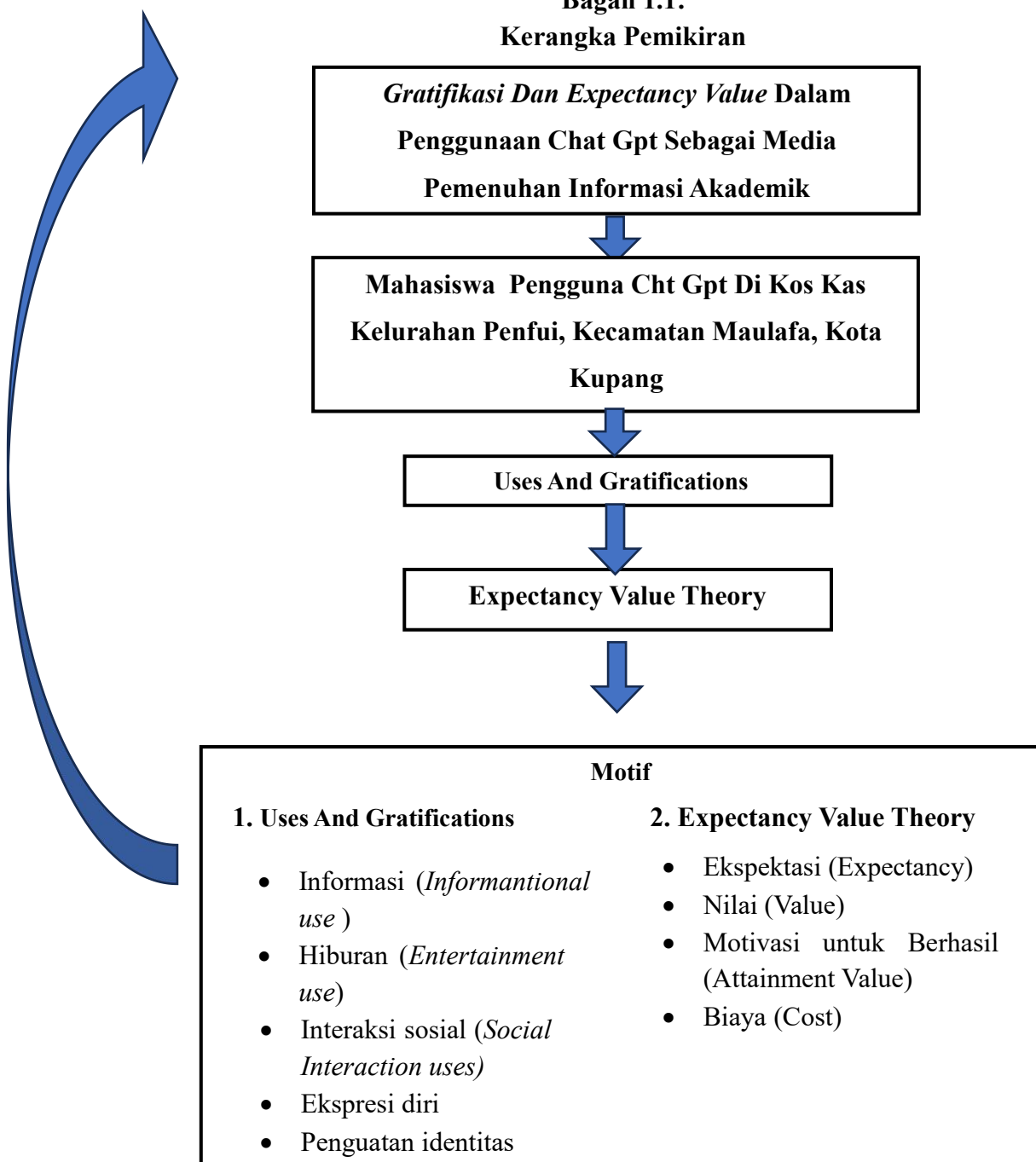
tidak menerima informasi secara pasif, melainkan melakukan seleksi terhadap media yang dianggap paling sesuai untuk memenuhi kebutuhan akademik mereka. Dalam konteks ini, ChatGPT dipilih karena dianggap mampu memberikan kemudahan akses, kecepatan, serta penjelasan yang lebih ringkas dan mudah dipahami dibandingkan sumber lain.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan *Expectancy Value Theory*, yaitu teori yang menyatakan bahwa perilaku seseorang dalam memilih dan menggunakan suatu media ditentukan oleh dua faktor utama: harapan (*expectancy*) dan nilai (*value*). Harapan merujuk pada keyakinan individu mengenai sejauh mana suatu media mampu memberikan hasil yang diinginkan, sedangkan nilai berkaitan dengan seberapa penting, bermanfaat, atau relevan hasil tersebut bagi individu. Semakin tinggi keyakinan bahwa media tersebut dapat memenuhi kebutuhan (*expectancy*), dan semakin besar nilai atau manfaat yang dirasakan (*value*), maka semakin besar pula kecenderungan seseorang untuk menggunakan media tersebut.

Asumsi dari teori *Expectancy Value Theory* ini bahwa individu mengambil keputusan menggunakan suatu media berdasarkan pertimbangan rasional mengenai harapan dan nilai manfaat yang akan diperoleh. Teori ini menyatakan bahwa seseorang cenderung memilih media yang diyakini mampu memberikan hasil yang diinginkan (*expectancy*) dan sekaligus dianggap memiliki manfaat penting bagi dirinya (*value*). Semakin tinggi keyakinan terhadap efektivitas media serta semakin besar nilai atau relevansi manfaat yang ditawarkan, maka semakin kuat kecenderungan individu untuk menggunakannya. Dalam konteks penelitian

ini, mahasiswa kos menggunakan ChatGPT karena mereka percaya bahwa aplikasi tersebut dapat memberikan informasi akademik dengan cepat dan akurat, serta menilai bahwa informasi tersebut sangat bermanfaat untuk membantu memahami materi dan menyelesaikan tugas

Bagan 1.1:
Kerangka Pemikiran



1.5.2 Asumsi

Creswell (2014) mengemukakan bahwa asumsi merupakan keyakinan filosofis yang mendasari pendekatan penelitian, terutama terkait cara peneliti memahami realitas, data, dan hubungan antarvariabel. Dengan demikian maka asumsi dari penelitian ini adalah ada *Gratifikasi dan Expectancy Value* dalam penggunaan Chat Gpt Sebagai Media pemenuhan informasi akademik.

1.5.3 Hipotesis

Menurut Kerlinger (1973) Hipotesis adalah pernyataan tentatif mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang dapat diuji secara empiris. Kerlinger menekankan bahwa hipotesis harus dapat diuji dan mendasarkan diri pada teori yang sudah ada.

Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah *gratifikasi* dan *expectancy value* dalam penggunaan ChatGPT sebagai media pemenuhan informasi akademik di kalangan mahasiswa kos Kas di Kelurahan Penfui, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, dapat diketahui dari penerapan informasi, hiburan, interaksi sosial, ekspresi diri dan penguatan identitas dari teori *Uses and Gratifications* menurut (Blumler dan Katz, 1974) dan ekspektasi, nilai, motivasi, serta biaya dari teori *Expectancy Value Theory* menurut (Victor Vroom dan Martin Fishbein, 1964).