

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang selalu bersosialisasi dan tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain, karena itu manusia selalu berusaha untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain untuk mencari informasi tentang keadaan di sekitarnya. Manusia selalu berupaya untuk berinteraksi dengan menggunakan tanda sebagai alat untuk berbagai tujuan, salah satu tujuannya adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain sebagai bentuk adaptasi dengan lingkungan. Komunikasi digunakan untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, membangun kontak sosial dengan orang di sekitar, dan untuk mempengaruhi orang lain agar berperilaku seperti yang diharapkan. Komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi akan dapat berhasil apabila sekiranya timbul saling pengertian (W. Wijaya 2000 : 15).

Menurut Everett Kleijens mengungkapkan dalam karangannya yang diterbitkan oleh *Asian Mass Communication Research and Information* bahwa “komunikasi dimungkinkan oleh adanya masyarakat sedangkan masyarakat memiliki tumpunya pada komunikasi”. Manusia tidak mungkin hidup terisolasi, kecuali mereka yang tinggal di daerah yang amat sukar dimasuki. Setiap negara dalam selalu berhubungan dengan negara lain. walaupun mereka mungkin tidak menyadari perlunya saling membutuhkan. komunikasi adalah suatu proses sosial, suatu kelangsungan yang berkesinambungan. Thomas M.

Scheindel1976 dalam buku tentang Speech Communication And Human Interaction Glenville, III Scott, Foresman dan CO mengemukakan bahwa kita melakukan komunikasi memiliki tujuan untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, serta membangun kontak sosial dengan orang sekitar kita, dan untuk memberikan pemahaman tentang perilaku dan pola pikir yang kita lakukan agar dapat berperilaku seperti yang kita inginkan (Mulyana 2007 : 4).

Seiring berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi masa kini, teknologitelah memberikan kemudahan berkomunikasi antar manusia. Berkomunikasi tidak lagi memiliki batasan ruang dan waktu. Semakin mudahnya akses untuk menjangkau internet dan kecanggihan teknologi yang terjadi sekarang, banyak sekali *platform* yang bermunculan dan digunakan secara aktif. Menurut Kemkominfo, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 82 juta orang yang berada pada peringkat ke-8 dunia, dari jumlah tersebut 80 % diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Untuk pengguna facebook. Indonesia berada di peringkat 4 dunia dengan jumlah pengguna internet yang mayoritas menggunakan jejaring sosial dan berbagai informasi maka sangat diperlukan edukasi yang tepat mengenai internet itu sendiri (Kominfo, 2021).

Internet menjadikan dirinya sebagai media komunikasi baru dimana mampu untuk menyampaikan dan menyediakan pesan maupun informasi secara lebih luas dan dalam waktu yang singkat. Dengan kemudahan dalam mengakses internet pada zaman ini, menyebabkan kemudahan dalam penggunaan media sosial, sehingga media sosial menjadi sebuah *trend* yang

digandrungi oleh banyak masyarakat. Media sosial merupakan media yang berbasis pada web atau aplikasi yang digunakan untuk bersosialisasi dan menyebarkan informasi atau pengetahuan dengan khalayak atau pengguna media sosial lainnya secara cepat. Laju perkembangan informasi dan teknologi dalam bingkai globalisasi yang semakin pesat turut berpengaruh pada meningkatnya penggunaan media sosial dalam masyarakat. Dengan menggunakan media sosial, seseorang dapat menjalin pertemanan dan saling berinteraksi dengan siapapun, kapanpun, dan di mana saja (Mansyur, 2016 ; 145- 155).

Dalam menggunakan media, masing-masing individu memiliki motif dan keperluannya sendiri-sendiri. terdapat empat indikator motif penggunaan media menurut McQuail yakni informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial serta hiburan. “Dapat ditambahkan bahwa semua hal dalam urusan tersebut (informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, hiburan) dapat dikatakan sama dengan pernyataan motif dan tujuan yang disadari”. Dalam memilih motif seorang individu dalam menggunakan media tidak lepas dari pengaruh lingkungan sosial atau psikologisnya yang dirasakan sebagai sebuah kebutuhan dan media dipilih untuk memenuhi kebutuhan tersebut (McQuail, 1987 : 217).

Ometv atau *Omegle* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial yang berbasis android pada telepon pintar yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang asing tanpa mendaftar. Layanan secara acak pasangan pengguna dalam satu – satu sesi chat di mana mereka chatting anonim menggunakan

pegangan seseorang yang mungkin kenal. Aplikasi ini dibuat oleh Leif K-Brooks berasal dari negara Amerika Serikat tanggal 25 Maret 2009 melalui Omegle merupakan situs Obrolan Online secara gratis seseorang dapat bertemu dan dapat berkomunikasi dengan orang – orang walaupun itu berjauhan. aplikasi Ome TV menyediakan layanan pemutar *live streaming* video secara langsung melalui protokol *Real-time Transport Protocol*(RTP), dimana data hasil *capture* atau tangkapan kamera dikompresi dan data berupa RAW atau format murni yang dikirim langsung kepada pengguna nantinya dapat langsung dilihat oleh pengguna melalui aplikasi tersebut (Ryan Ari Setiawan,dkk., 2018 : 187).

Selain itu juga di dalam aplikasi ini pun ada yang namanya sistem mengawasi pelanggaran aturan obrolan secara otomatis. Tugas dari aplikasi ini untuk *me-report* atau *mem-banned* secara otomatis bilamana ada salah seorang yang melanggar aturan seperti berkata kasar atau hal negatif lainnya akan terkena *banned*. Dengan kemudahan seperti ini semua pengguna harus lebih berhati-hati kembali ketika saat sedang melakukan obrolan dengan orang yang kita tidak kenal. *Video Call* adalah telepon menggunakan ponsel dengan layar video dan mampu menangkap video (gambar) sekaligus suara yang ditransmisikan. Fungsi telepon video sebagai alat komunikasi antara satu orang dengan orang yang lainnya secara waktu nyata (*realtime*) (Jurnal Mukhlis Hadi Lubis dan Arman Sani, 2014:76).Berdasarkan fenomena ini peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai motif penggunaan media

sosial aplikasi *OmeTV* pada mahasiswa di Kos Indri yang akan dipilih secara acak oleh peneliti..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apa saja motif penggunaan media sosial aplikasi *OmeTv* pada Mahasiswa di Kos Indri?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif penggunaan *OmeTv* di Kalangan mahasiswa di Kos Indri.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat merupakan keuntungan atau potensi yang dapat diperoleh pihak-pihak tertentu setelah suatu penelitian diselesaikan. Oleh karena itu, dalam manfaat penelitian ini harus diuraikan secara terperinci mafaat dari penelitian ini yaitu;

1.4.1 Manfaat Akademis

Dengan penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat untuk digunakan dalam pengembangan keilmuan ilmu komunikasi dalam kajian penggunaan media sosila sebagai salah satu bentuk teknologi komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Peneliti berharap agar hasil dari penelitian yang sudah dicoba ini bisa membagikan masukan untuk pengguna yang berkaitan dengan motif serta penggunaannya dalam aplikasi *Ome Tv*.

1.5. Kerangka Berpikir Asumsi dan Hipotesis

Bagian ini menjelaskan tentang pegangan-pegangan penulis sebelum melakukan penelitian. Pegangan-pegangan ini terdiri atas tiga bagian : kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

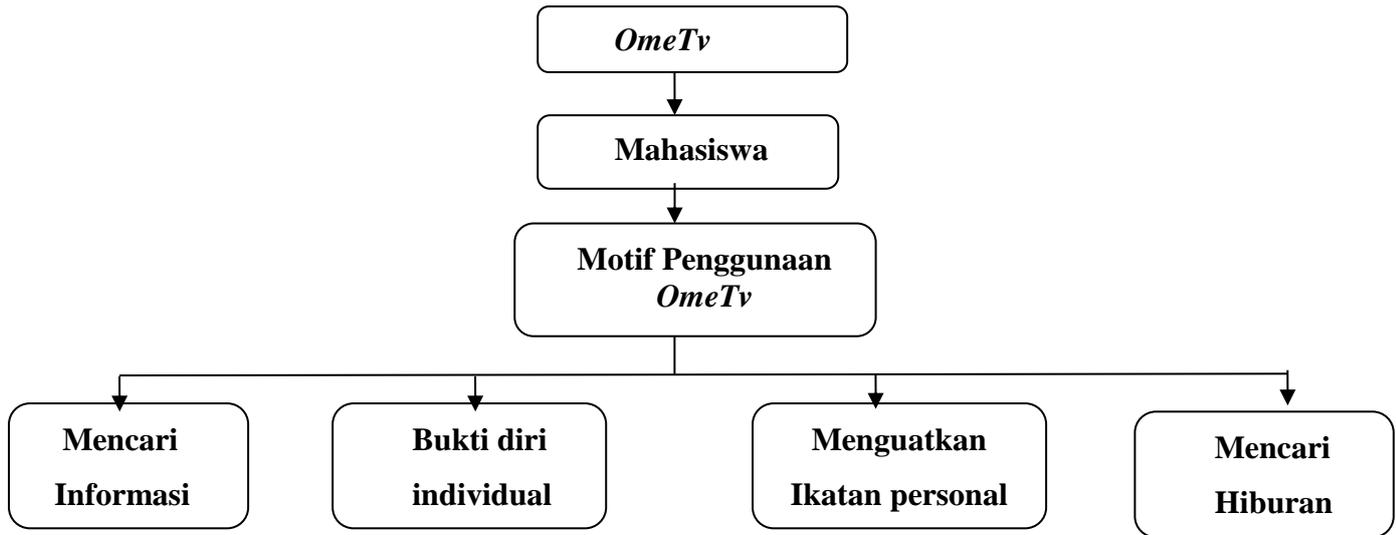
1.5.1 Kerangka Pemikiran

Fenomenologi yang digunakan dalam penelitian ini dalam perspektif Alfred Schutz yang lebih menekankan pada pentingnya subjektivitas. Inti dari fenomenologi Schutz adalah memandang bahwa pemahaman atas tindakan, ucapan, dan interaksi merupakan prasyarat bagi eksistensi sosial apapun dan sementara metode digunakan penelitian kualitatif sebagai proses penelitian yang mengeksplorasi masalah sosial dan manusia. Dimana peneliti membangun sebuah gambaran mengenai penggunaan motif media sosial pada aplikasi *OmeTv* dikalangan mahasiswa di kos indri dapat menentukan prepektif seseorang dalam menggunakan aplikasi *OmeTv* sebagai media hiburan (Mulyana, 2007:62).

Dari uraian atas maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 1.1

Kerangka Pemikira



(Olahan peneliti, 2021)

1.5.2 Asumsi

Asumsi merupakan anggaran dasar yang ditetapkan peneliti yang penulis dalam penelitian ini adalah arannya sudah diterima secara umum (Jusuf Soewandi, 2012 :9394).Asumsi yang ditetapkan penulis dalam penelitian ini Motif Penggunaan Aplikasi *OmeTv* di Kalangan Pada Mahasiswa di Kos Indri.

1.5.3 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti kebenarannya melalui data yang terkumpul. Dengan kata lain suatu pendapat yang digunakan untuk

mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang belum terbukti kebenarannya (Amiruddin, 2016 :69).

Berdasarkan pengalaman mula pengamat terhadap pengguna *Ome Tv* di kos indri bisa dikenal mereka memakai aplikasi ome tv digunakan secara umum hampir tiap harinya, dikala berkumpul dengan sahabat, dikala sendirian, dikala terletak di kampus yang cocok kepuasan konsumen sendiri diartikan selaku tingkatan perasaan konsumen sehabis membandingkan apa yang diterima dan harapannya motif: Data, Fakta diri individual, Hubungan personal maupun intergrasi , Hiburan.