BAB II. PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI MASALAH PENGARUH DAN DAMPAK MEDIA SOSIAL

II.1 Landasan Teori Tentang Objek

II.1.1 Pengertian Media Sosial

Media Sosial adalah aplikasi atau sarana berkomunikasi sosial yang digunakan secara *online* di dunia maya. Media sosial dapat diakses dengan sebuah uang elektronik prabayar yaitu kuota pulsa. Dengan itu para pengguna media sosial sudah dapat berkomunikasi, berinteraksi, mengirim pesan, dan saling berbagi foto, video, musik, berbagi lokasi dengan mudah, dan membangun sebuah jaringan dicakupan komunikasi dan interaksi. (Romel, 2014).

Media sosial ini pada dasarnya mempunyai pengertian yang sama namun memiliki arti yang sangat berbeda-beda tergantung dari sudut pandang mana setiap orang memandangnya. Contoh perbedaan arti dari media sosial adalah seseorang yang bekerja sebagai pedagang online bisa mengartikan media sosial adalah pasar tempat dia mempromosikan dan bertransaksi barang jualannya dengan konsumennya. Adapun sudut pandang untuk seorang yang bekerja sebagai *public figure* atau artis, maka media sosial adalah tempat untuk berinteraksi lebih dekat dengan para penggemarnya, Sedangkan untuk mahasiswa maka media sosial adalah tempat untuk berkomunikasi dengan antar mahasiswa lain, ataupun dengan dosennya untuk berbagi maupun menggali infomasi lebih banyak. (Trigonal, 2015).

Perkembangan dari media sosial yang sangat pesat ini memang tidak luput dari kemajuan zaman yang menghasilkan kecanggihan teknologi, dan salah satu teknologi yang pesat perkembangannya adalah *smartphone*. Pada saat ini, *Smartphone* sepertinya sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi setiap manusia untuk melakukan komunikasi satu sama lainnya dimulai dari jarak yang dekat hingga jarak yang cukup jauh. Kebutuhan ini dilakukan oleh manusia sebagai pengguna media sosial dengan tujuan untuk mencari informasi terbaru, membaca

berita, menyelesaikan suatu pekerjaan, berdiskusi dengan teman dan masih banyak hal lainnya yang masih berkaitan dengan media sosial.

Untuk mengakses media sosial dapat dilakukan dengan sangat mudah, dengan seiring pesatnya perkembangan teknologi, pada saat ini para pengguna media sosial dapat mengakses akunnya dengan koneksi internet *high speed* bahkan *low speed* sekalipun. Dengan kota Bandung sebagai contohnya, setiap pengguna media sosial sudah dapat mengakses internet tanpa perlu mempunyai kota karena memiliki *wifi* gratis yang disediakan walikota di berbagai sudut tempat di kota Bandung.

II.1.2 Jenis Media Sosial dan Penggunaannya

Media sosial ini memiliki banyak macam jenis berdasarkan masing-masing kegunaannya. Oleh karena itu, media sosial dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, salah satunya adalah jejaring sosial atau *social networks*. Menurut M. Kaplan, Andreas (2010) media sosial dikategorikan menjadi beberapa kelompok, yaitu sebagai berikut:

- Media sosial yang kegunaannya untuk berinteraksi *chatting* dan berbagi foto sesama antar pengguna yaitu: *Facebook, Twitter, Line, BBM, Wechat, Whatsapp*



Gambar II.1.1 *Facebook* Logo

Sumber: https://www.seeklogo.net/technology-logos/facebook-icon-vector-91510.html (Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.2 *Twitter* Logo

Sumber: http://goinkscape.com/are-you-using-the-twitter-logo-wrong/

(Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.3 *Line* Logo

Sumber: https://worldvectorlogo.com/logo/line-messenger

(Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.4 *Blackberry Messenger* Logo

Sumber: https://crackberry.com/bbm

(Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.5 *Wechat* Logo

Sumber: https://www.seeklogo.net/technology-logos/wechat-logo-vector-2-91727.html

(Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.6 *Whatsapp* Logo

Sumber : http://www.stickpng.com/img/icons-logos-emojis/tech-companies/whatsapp-logo

(Diakses pada 23 September 2017)

- Media sosial yang digunakan untuk berdiskusi yaitu: *Google Talk, Skype*



Gambar II.1.7 *Google Talk* Logo

Sumber: https://www.goandroid.co.in/google-talk-facing-outage/15580/

(Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.8 *Skype* Logo

Sumber: https://seeklogo.com/vector-logo/249372/skype-icon

(Diakses pada 23 September 2017)

- Media sosial yang digunakan untuk berbagi musik, video, foto yaitu: *Youtube, Instagram*



Gambar II.1.9 *Youtube* Logo

Sumber: https://www.theverge.com/2017/8/29/16216868/new-youtube-logo-redesign-font-color-app-design

(Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.10 *Instagram* Logo

Sumber: https://www.brandsoftheworld.com/logo/instagram-12

(Diakses pada 23 September 2013)

- Media sosial yang digunakan untuk berdiskusi lainnya adalah *Wordpress, Wikipedia, Blog*



Gambar II.1.11 *Wordpress* Logo

Sumber: https://wordpress.org/about/logos/

(Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.12 *Wikipedia* Logo

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_logo

(Diakses pada 23 September 2017)



Gambar II.1.13 *Blogger* Logo

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Blogger-logo-icon-png-3.png

(Diakses pada 23 September 2017)

Semua kelompok media yang masuk dalam kategori media sosial tersebut dapat diakses dengan mudah kapan saja dan dimana saja tanpa harus mengeluarkan banyak biaya. Cukup dengan memakai sebuah telepon genggam atau *smartphone* yang dikoneksikan pada jaringan internet, seseorang sudah dapat mengaksesnya.

Adapun riset yang telah didapat terkait dengan jumlah pengguna media sosial berdasarkan kegunaannya menurut sebuah *website* yaitu *(socialmediatoday.com)* dan *(www.sygmainnovation.com)*

Dan ini adalah statistik dari beberapa jenis media sosial berikut dengan persentase penggunaan nya:



(Gambar II.1.14 Persentase Pengguna Media Sosial Perhari)
Sumber: https://1.bp.blogspot.com/-de9tOFfED2A/WWbiA3REaSI/AAAAAAAAAB18/auB97qy8800SjHAy0UKqwlKvVNnTQ_MGACLcBGAs/s1600/Login-harian.png (diakses pada 23 september 2017)

Seseorang dapat dikatakan kecanduan media sosial, dapat dilihat dari perilaku, perilaku tersebut dilakukan secara berulang kali dan menghasilkan dampak kearah yang negatif. Dan perilaku ini disebut sebagai perilaku kompulsif

Adapun tanda dan gejala kecanduan menurut Quamila, Ajeng (2017). Bahwa ciri gejala emosional yang diperlihatkan oleh seseorang yang candu media sosial yaitu:

- Menghindari untuk melakukan kewajiban di dunia nyata
- Isolasi
- Mudah marah
- Tidak sadar akan waktu
- Merasa sangat bahagia saat *online*
- Bersikap defensive
- Tidak jujur

Adapun gejala fisik yang dihasilkan dari kecanduan media sosial, yaitu sebagai berikut:

- Gangguan tidur
- Penglihatan sering kabur, buram, karena mata lelah
- Sakit kepala

II.2 Objek Penelitian

II.2.1 Pengertian Mahasiswa

Menurut (Takwin, 2008). Mahasiswa diartikan sebagai seseorang atau individu yang sedang melakukan pendidikan lanjut setelah lulus dari sekolah menengah atas dengan status aktif di suatu universitasnya dan dengan tujuan untuk mencapai tingkat pembelajaran yang telah disepakati.

Sedangkan menurut (Siswoyo 2007: 121). Menjelaskan bahwa mahasiswa sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, mencakup perguruan negeri, swasta ataupun lembaga lainnya yang masih setara dengan perguruan tinggi. Mahasiswa sendiri dinilai mempunyai pola fikir yang matang, tingkat kecerdasan, dan intelektualitas lebih tinggi dari status peserta didik sebelumnya yaitu siswa sekolah menengah atas maupun sekolah menengah kejuruan.

Berdasarkan uraian definisi tentang mahasiswa diatas ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa adalah seorang individu yang melanjutkan pendidikan setelah lulus dari sekolah menengah (SMA) atas maupun sekolah menengah kejuruan (SMK) yang terdaftar aktif dan bertujuan untuk menuntut ilmu di suatu perguruan tinggi untuk mencapai tingkat pembelajaran yang telah disepakati guna mendapatkan gelar baik diploma maupun strata, dengan rentan usia antara 18 sampai dengan 25 tahun.

II.2.2 Psikologis Mahasiswa

Psikologi mahasiswa menurut (Gunarsa, 2001). Dikategorikan sebagai remaja akhir dengan rentang usia berkisar antara 18 tahun sampai 21 tahun. Pada definisi tersebut diuraikan bahwa psikologis remaja akhir atau mahasiswa dapat dilihat dari:

- Ciri fisiknya yang terlihat mulai dewasa
- Mempunyai pendirian yang tetap dan bertanggung jawab
- Bebas berekspresi dan bisa melepaskan ketergantungan terhadap orang dekat dalam kehidupannya
- Hubungan sosial yang mulai berkembang dilihat dari tingkat kematangan pola fikir dan sosialnya
- Dapat mengetahui dan menerima kelebihan dan kekurangan kemampuan pada dirinya
- Sudah meninggalkan karakter diri yang bersifat kekanak-kanakan karena mulai sadar sudah memasuki dunia dewasa
- Mampu menyesuaikan dan mengurus aktivitasnya sendiri.

II.3 Analisa Data

II.3.1 Analisa 5W+1H

Analisa data dilakukan berdasarkan permasalahan yang terjadi pada fenomena media sosial dikalangan mahasiswa serta beberapa data yang didapatkan berdasarkan Wawancara, Kuesioner, Artikel, jurnal penelitian, dan buku

(Tabel II.3.2.1) Hasil analisa 5W+1H

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

5W1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Faktor apa yang menyebabkan dampak negatif media sosial?	Faktor kemudahan mengakses media sosial dapat menimbulkan rasa candu dan ketidak pedulian terhadap lingkungan sekitar,
Who	Siapa yang menjadi pengguna media sosial?	Rata-rata mayoritas pengguna media sosial adalah remaja akhir
Where	Dimanakah pengguna media sosial sering mengakses media sosial?	Saat di kampus, dan berada di rumah
When	Kapan pengguna sering mengakses media sosial?	Siang dan malam hari
Why	Mengapa media sosial menjadi tidak efektif penggunaannya?	Karena secara tidak disadari media sosial membuat penggunanya menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya
How	Bagaimana cara meningkatkan kesadaran akan penggunaan media sosial berlebih karena dapat menimbulkan dampak negatif	Dengan perancangan sebuah kampanye sosial terkait informasi kembali secara edukatif dengan khususnya mahasiswa yang menjadi target *audiens*

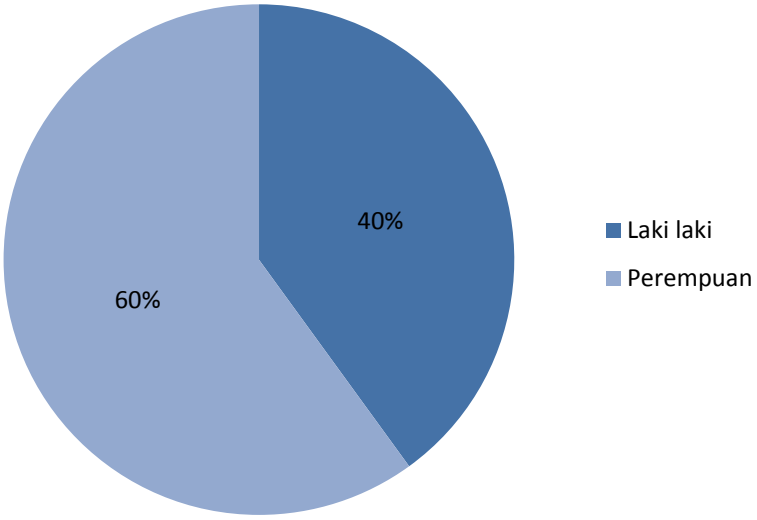
II.3.2 Data Wawancara

Wawancara ini dilakukan guna mengklarifikasikan masalah yang terjadi pada mahasiswa sehubungan dengan pengaruh dan dampak media sosial terhadap mahasiswa, wawancara ini dilakukan pada tanggal 27 September 2017 pada pukul 15.30 WIB dengan saudara Ichsan Nofian selaku mahasiswa teknik informatika disebuah universitas di kota Bandung. Kesimpulan dari hasil wawancara yang telah dilakukan, menunjukan bahwa pengguna media sosial khususnya dikalangan mahasiswa cenderung kecanduan karena media sosial memiliki ruang komunikasi

yang luas, dan memudahkan setiap penggunanya untuk mengakses dimana saja namun mengakibatkan kepada lingkungan yang ada didekatnya menjadi terabaikan.

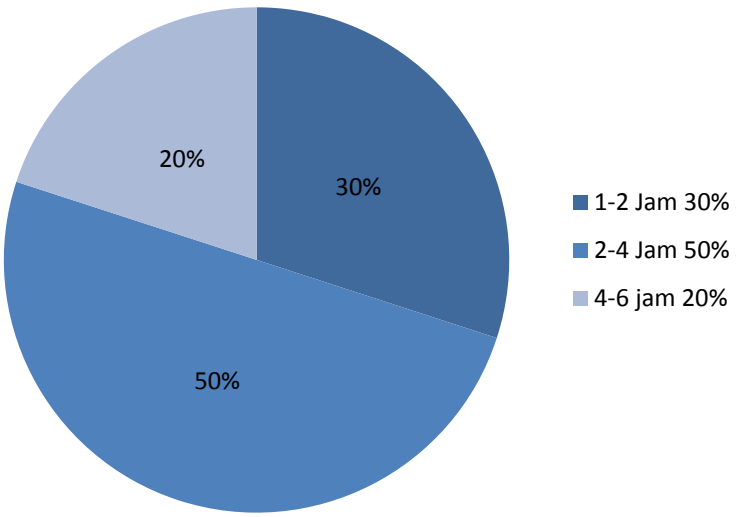
II.3.3 Data Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk melengkapi data yang diperlukan untuk memenuhi kriteria perancangan ini, berikut adalah data hasil kuesioner yang disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



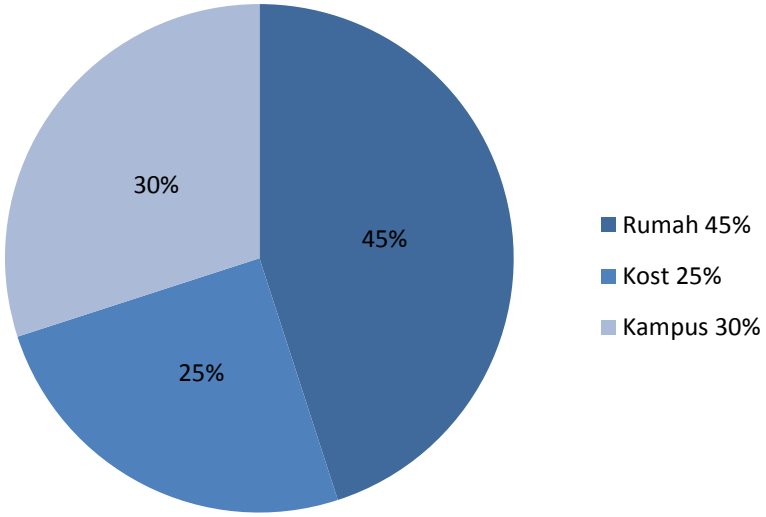
Gambar II.3.3.1 diagram jenis kelamin pengguna media sosial

Dari data yang didapat pada saat melakukan kuesioner, 60% berjenis kelamin perempuan dan 40% berjenis kelamin laki-laki



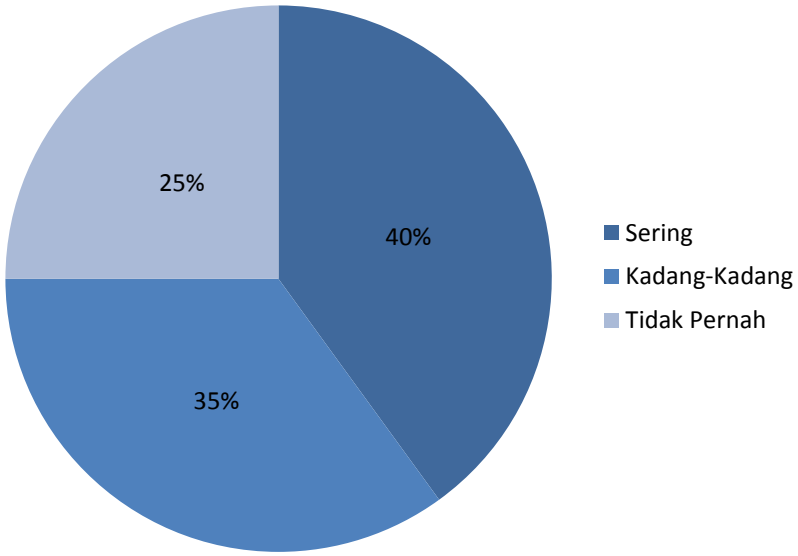
Gambar II.3.3.2 diagram penggunaan media sosial perharinya

Dari data yang didapat pada saat melakukan kuesioner estimasi waktu yang telah digunakan untuk bermain media sosial perharinya yaitu 30% telah menjawab pengguna 1-2 Jam, 50% 2-4 Jam, dan 20% 4-6 Jam



Gambar II.3.3.3 diagram penggunaan media sosial berdasarkan tempatnya

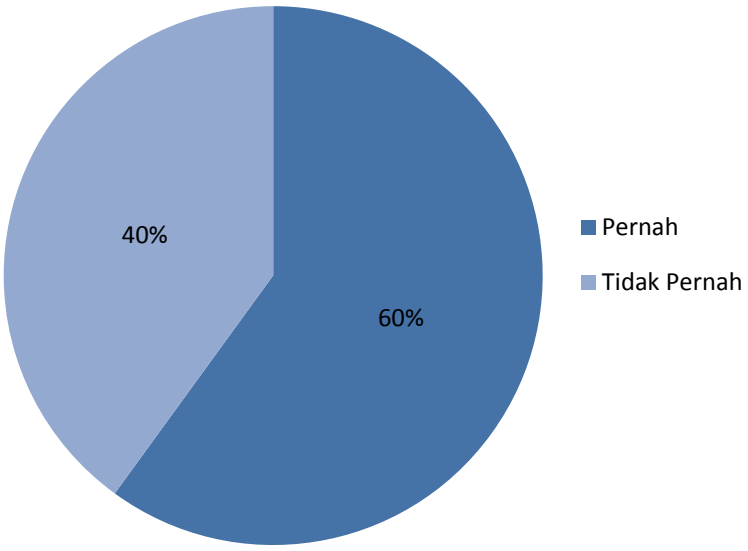
Dari data yang didapat pada saat melakukan kuesioner, menunjukan bahwa 45% pengguna bermain media sosial di Rumah, 25% di Kost, dan 30% pada saat berada di lingkungan Kampus



Gambar II.3.3.4 Diagram hasil wawancara perihal bertegur sapa saat bermain sosial media

Data yang didapat dari hasil kuesioner dengan pertanyaan “Apa anda pernah tidak bertegur sapa dengan teman dekat atau kenalan anda saat anda sedang berada di

kampus karena bermain sosial media?” telah menjawab 40% sering, 35% kadang-kadang, 25% tidak pernah



Gambar II.3.3.5 Diagram hasil wawancara perihal mengurangi penggunaan media sosial

Dari data yang didapat saat melakukan kuesioner dengan pertanyaan “Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti atau mengurangi penggunaan media sosial?” telah menjawab 60% pernah, dan 40% tidak pernah

II.3.1 Opini Mahasiswa

Dalam kehidupan nyata, para mahasiswa memiliki pandangan yang berbeda-beda mengenai apa itu media sosial. Perbedaan pandangan tersebut terjadi karena masing-masing mahasiswa mempunyai alasan tersendiri mengenai media sosial tersebut.

Ada sebagian dari mahasiswa yang menanggapinya dengan baik dan senang menggunakan media sosial tersebut, tapi disisi lain terdapat juga mahasiswa yang tidak senang dan menolaknya. Dengan demikian, menurut data yang di dapat melalui hasil survei kepada 15 orang mahasiswa di Universitas Komputer Indonesia, 5 orang mahasiswa di Universitas Bale Bandung, 15 orang mahasiswa di Universitas Islam Bandung, 10 orang mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia, 5 Orang di Universitas Pasundan, perbedaan pandangan mahasiswa tentang media sosial ini, dapat dikategorikan dalam 2 tipe yaitu :

1. Tipe mahasiswa yang senang atau menerima media sosial

2. Tipe yang kedua, yaitu mahasiswa yang kurang senang dengan keberadaan media sosial.

Dari tipe mahasiswa yang pertama ini beropini bahwa media sosial, adalah sebuah sarana informasi yang bersifat candu yang digunakan ketika ingin menemukan informasi baru, teman baru, bahkan untuk membangun dan mempertahankan relasi dengan orang yang dikenal.

Dan pada tipe mahasiswa yang kedua ini yaitu mahasiswa yang tidak senang atau menolak media sosial, karena merasa mengalami kerugian, kecanduan menggunakan media sosial, dan dianggap merugikan waktu dan memangkas waktu untuk bersosialisasi dan juga dianggap dapat menjadikan pengguna yang candu media sosial menjadi insan yang kurang bersosialis di dunia nyata.

II.4 *Resume*

Berdasarkan dari penelitian perancangan yang telah dilakukan diatas dengan data responden yang menunjukan 60% pengguna perempuan dan 40% pengguna laki-laki, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah suatu sarana berbasis *online* di dunia maya yang dilakukan oleh penggunanya baik berbayar ataupun gratis dengan menggunakan *wifi* yang ada. Keberadaan media sosial tentunya tidak selalu mendapatkan tanggapan yang positif di kalangan mahasiswa, karena media sosial memiliki dampak dan pengaruh yang negatif yang cukup besar, diantaranya adalah:

- Kurangnya kesadaran mahasiswa akan berkurangnya interaksi sosial di lingkungan nyata mereka
- Kecanduan yang dapat membuat waktu terbuang dengan percuma
- Ketidakpedulian pengguna media sosial akan lingkungan yang ada disekitarnya

II.5 Solusi Perancangan

Setelah dilakukan survey maka dapat diuraikan permasalahan yang ada yaitu, kurangnya kesadaran mahasiswa sebagai pengguna media sosial dengan dampak negatif yang ada dilingkungan sekitarnya, berkurangnya interaksi di lingkungan

keluarga menjadi salah satu dampak negatif terbesar yang dihasilkan media sosial dan media sosial ini sudah menjadi candu disebagian penggunanya karena jika tidak bermain sosial media sehari saja maka mereka seperti merasa ada yang kurang.

Maka dari itu, solusi diperlukan untuk permasalahan ini dengan dibuatnya perancangan kampanye sosial berupa iklan layanan masyarakat dan upaya persuasi untuk meningkatkan kesadaran pengguna media sosial akan pengaruh dan dampak media sosial terhadap lingkungan sekitar terutama dikalangan mahasiswa