

**PENGARUH INTENSITAS AKSES INTERNET TERHADAP
KUALITAS INTERAKSI SEBAYA
PADA MAHASISWA UNTAG SURABAYA***

Fitri Norhabiba¹

Sukma Ari Ragil Putri²

^{1,2}Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

E-mail: fitrinorhabiba@untag-sby.ac.id

Abstract: *The existence of the internet changes everything including patterns of youth interaction. Teenagers as millennials are very up to date with technology. The use of mobile phones connected to the internet is suspected to reduce the quality of interaction with the surrounding. This study uses the theory of uses gratification and computer mediated communication. Type of quantitative descriptive research. The population is Untag Surabaya students. Samples taken were 388 students with systematic random sampling. Analysis using linear regression. The results showed that there was an influence between the intensity of accessing the internet to the quality of peer interaction. Through a simple linear regression test, the intensity of internet access proved to be very significant in influencing the quality of peer interaction. The contribution of the influence of the intensity of internet access to the quality of peer interaction is 57.6%, $R^2 = 0.576$; $\beta = 0.759$; $p < 0.01$. Internet access intensity affects the quality of peer interaction. The use of the internet does not make students reduce the quality of interaction with their families. Interaction increasingly makes them solid with peers.*

Keywords: *internet access, interaction, uses gratification, computer mediated communication*

Abstrak : *Adanya internet mengubah segalanya termasuk pola interaksi remaja. Remaja sebagai generasi milenial sangat up to date dengan teknologi. Penggunaan telepon genggam yang terhubung dengan internet diduga mengurangi kualitas interaksi dengan sekitar. Penelitian ini menggunakan teori uses gratification dan computer mediated communication. Tipe penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi adalah mahasiswa Untag Surabaya. Sampel yang diambil sebanyak 388 mahasiswa dengan systematic random sampling. Analisis menggunakan regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara intensitas mengakses internet terhadap kualitas interaksi sebaya. Melalui uji regresi linear sederhana, intensitas akses internet terbukti sangat signifikan mempengaruhi kualitas interaksi sebaya. Besar kontribusi pengaruh intensitas akses internet terhadap kualitas interaksi sebaya sebesar 57,6%, $R^2=0,576$; $\beta=0,759$; $p<0,01$. Intensitas akses internet mempengaruhi kualitas interaksi sebaya. Penggunaan internet tidak menjadikan mahasiswa berkurang kualitas interaksinya dengan keluarga. Interaksi semakin membuat mereka solid dengan rekan sebaya.*

Kata Kunci : *akses internet, interaksi, uses gratification, computer mediated communication*

**Penelitian Dosen Pemula Didanai Dikti 2018*

Pendahuluan

Internet menghadirkan berbagai kemudahan bagi manusia. Kehadiran internet seolah menggeser kebiasaan mengakses media lama yang sudah ada. Namun hal itu juga sedikit dibenarkan karena dengan internet semua terasa mudah.

Internet juga mengubah pola hidup seseorang. Akses internet cepat ditambah telepon genggam yang berlayar lebar menjadikan semua mudah. Banyak hal bisa dikerjakan menggunakan telepon genggam terkoneksi internet. Aplikasi di telepon genggam menjadikan seseorang dimudahkan namun di sisi lain juga menjadi ketergantungan. Pola hidup berubah menjadi kecanduan dengan internet.

Aplikasi yang memudahkan orang bertukar pesan, menyebarkan informasi, eksistensi kadang menjadikan penggunanya kecanduan. Interaksi dengan lingkungan sekitar berubah. Interaksi tatap muka kini dimudahkan dengan adanya aplikasi yang bisa mengatasi jarak. Namun penggunaannya justru mayoritas bergeser posisinya pada interaksi menggunakan telepon genggam.

Dampak yang tidak disadari dari pengaruh penggunaan telepon genggam yang memiliki akses internet adalah

kecanduan dan berkurangnya kualitas interaksi dengan sekitar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Norhabiba (2015) di Semarang terhadap siswa SMA mendapatkan hasil bahwa semakin sering siswa mengakses internet semakin tinggi interaksi dengan lingkungan sekitarnya yakni keluarga dan teman teman.

Penelitian ini memilih mahasiswa sebagai subyek penelitian karena remaja sebagai bagian dari generasi milenial. Mereka selalu update dengan beragam informasi. Mereka pengguna terbesar dari telepon genggam dan mereka mampu mengoperasikan dengan baik. Kemampuan mereka menggunakan telepon genggam bahkan dengan melakukan beragam aktivitas lain (*multitasking*).

Menurut *survey net index* Kota Surabaya menduduki peringkat ke empat yang memiliki koneksi cepat di Indonesia setelah Tangerang, Jakarta, dan Bekasi (<http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161024161722-185-167570/pengguna-internet-di-indonesia-didominasi-anak-muda/> akses 30 Maret 2017 pukul 14.30 WIB).

Surabaya dipilih karena sebagai representasi kota besar dan memiliki akses internet cepat sebagai syarat kemajuan infrastruktur. Selain itu kota besar juga

dijadikan rujukan belajar, banyak kegiatan dilakukan di kota besar.

Teori yang digunakan adalah *uses gratification* dan *computer mediated communication*. *Uses gratification* untuk memahami motif dan dampak perilaku dari konsumsi media, sedangkan *computer mediated communication* sebagai bagian dari face to face communication.

Metode

Lokasi penelitian ini berada di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Lokasi berada di tengah kota dan untuk menggambarkan remaja di kota. Populasi adalah mahasiswa Untag Surabaya berjumlah 13849 mahasiswa. Tipe penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dengan systematic random sampling dan populasi 388 mahasiswa Untag Surabaya. Penelitian ini menggunakan teori *uses and gratification* dan *computer mediated communication*.

Hasil Penelitian

Sebanyak 58,7% responden menyatakan sangat setuju suka menggunakan internet. Sebesar 36% mahasiswa menyatakan setuju banyak emoticon social media yang

menggambarkan apa yang ingin disampaikan. Mereka justru menyatakan netral bahwa kehadiran fisik menjadi kurang penting dalam interaksi dengan teman maupun keluarga. Faktor jarak teratasi dengan hadirnya internet, 37,9% menyatakan setuju.

Sebanyak 57,7% responden menyatakan sangat setuju bahwa internet mendekatkan yang jauh. Namun sebesar 26,1% responden menyatakan setuju internet menjauhkan yang dekat.

Mayoritas responden setuju bahwa mereka bertemu dengan teman atau komunitas yang sama melalui media sosial. Mereka juga menyatakan sering lupa waktu ketika mengakses internet, sebesar 33,2% setuju. Serupa dengan pernyataan bahwa porsi penggunaan internet mereka berlebihan, 30,8% setuju.

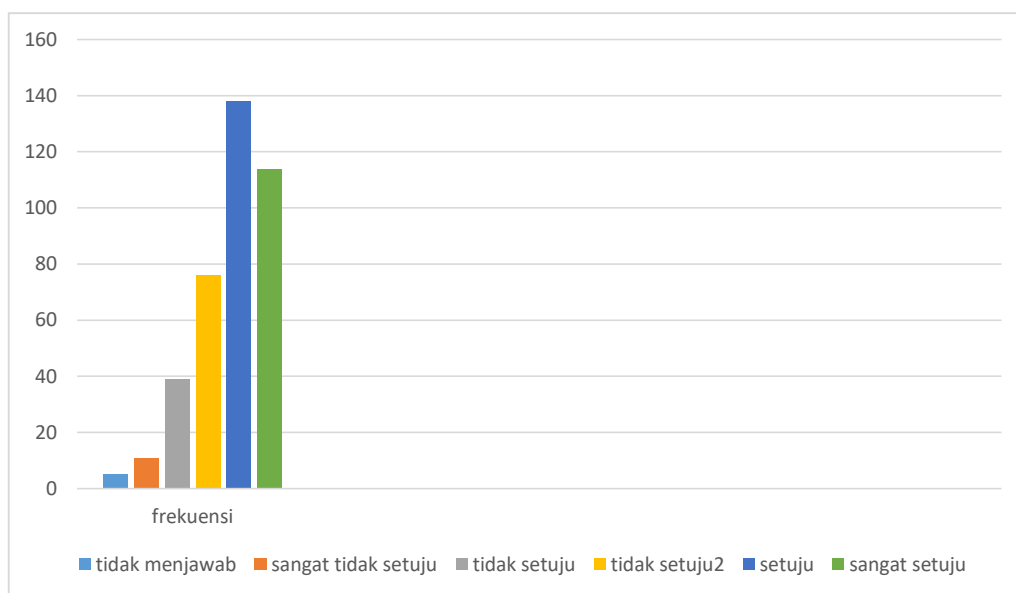
Hadirnya internet menjadikan mahasiswa uptodate berdasar informasi yang ada di internet, 41,5% setuju. Sebanyak 34,7% responden setuju bahwa media sosial sesungguhnya bersifat individual. Mereka sebanyak 38,4% setuju bahwa setiap individu menjadi lebih terbuka di media sosial.

Sebesar 40,2% mahasiswa setuju dengan hadirnya internet mereka mampu mencari banyak informasi umum bahkan

informasi individu yang sifatnya rahasia. Media sosial menghadirkan kecepatan respon penggunanya, 45,2% menyatakan demikian. Adanya internet memudahkan aktivitas mahasiswa, sebanyak 44,4% menyatakan sangat setuju. Mereka sepakat menyatakan menjadi masyarakat digital, 41% setuju.

Pada pernyataan nyaman menggunakan emoticon sebagai pengganti respon yang sebenarnya, 35,8% responden menyatakan setuju. Namun sebanyak 31,1% responden juga menyatakan setuju emoticon kurang mewakili respon yang diinginkan. Sebesar 34,2% mahasiswa setuju penggunaan emoticon sering salah tafsir.

Gambar 1. Emoticon Social Media



Pada pernyataan batasan privat dan public menjadi kabur ketika menggunakan sosial media, sebanyak 38,1% menyatakan setuju. Pada pernyataan merasa jauh lebih solid dengan teman teman dengan adanya sosial media, mayoritas menyatakan setuju atau

sebesar 35,8%. Pada pernyataan merasa jauh lebih solid dengan teman teman tanpa adanya sosial media, sebesar 35% menyatakan setuju.

Tabel 1 Variabel Penelitian
Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kualitas Interaksi Sebaya ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Intensitas Akses Internet

Tabel di atas menjelaskan variabel yang digunakan (variabel dependen) yaitu Intensitas Akses Internet dan variabel entered atau yang ingin diketahui dampaknya adalah Kualitas Interaksi Sebaya.

Tabel 2 Besar Pengaruh Variabel

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.759 ^a	.576	.575	16.899

a. Predictors: (Constant), Kualitas Interaksi Sebaya

Tabel di atas menampilkan besarnya nilai R (koefisien korelasi), R square (koefisien determinasi). R square memiliki pengertian bahwa kontribusi/sumbangan pengaruh kualitas interaksi sebaya terhadap intensitas akses internet sebesar 57,6% sedangkan sisanya 42,4% dipengaruhi oleh variabel lain.

Tabel 3. Output SPSS Signifikansi Antar Variabel

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.535	4.246		9.311	.000
	Kualitas Interaksi Sebaya	1.179	.052	.759	22.739	.000

a. Dependent Variable:
 Intensitas Akses Internet

Berdasarkan tabel diatas terbukti signifikan karena sig. lebih kecil dari 0,01 (0,000<0,01). Jadi ada pengaruh intensitas akses internet terhadap kualitas interaksi sebaya.

(abstrak) Melalui uji regresi linear sederhana, intensitas akses internet terbukti sangat signifikan mempengaruhi kualitas interaksi sebaya. Besar kontribusi pengaruh intensitas akses internet terhadap kualitas interaksi sebaya sebesar 57,6%, $R^2=0,576$; $\beta=0,759$; $p<0,01$

Pembahasan

Teori *uses gratification* memiliki asumsi bahwa seseorang mengonsumsi media untuk memenuhi kebutuhannya. Khalayak menggunakan media untuk beragam tujuan, memutuskan media yang akan dikonsumsi, dan efek apa dari media yang ingin mereka dapatkan (Griffin, 2012:357).

Alan Rubin dalam Griffin (2012) menjelaskan 8 motivasi dalam mengonsumsi media yakni untuk menghabiskan waktu, persahabatan, hiburan, kesenangan, interaksi sosial, relaksasi, informasi, dan kegembiraan. Penggunaan media menurut teori ini dapat mempengaruhi kognitif, afektif, dan perilaku seseorang.

Asumsi dari teori ini sebagai berikut (Baran&Davis, 2000: 256) yakni khalayak bersifat aktif dan memiliki tujuan menggunakan media, inisiatif dalam pemenuhan kebutuhan media yang spesifik bergantung pada audience, media bersaing dengan sumber lain dalam pemenuhan kepuasan, orang dengan sadar menggunakan media dan bisa menggambarkan dengan jelas, pesan yang sama pada suatu media tidak berarti memengaruhi seseorang dengan cara yang sama.

Menurut McKenna dan Bargh (2000) di dalam Guadagno dan Cialdini (2005),

media komunikasi berbasis internet ini mempunyai tiga faktor yang membedakannya dengan media komunikasi lain, yaitu (1) Menggunakan *text based nature* saat berinteraksi, menjadikan kehadiran fisik menjadi kurang penting serta membuat individu yang berkomunikasi tidak perlu mempertimbangkan aspek *psychical appearance* saat interaksi berlangsung; (2) Faktor jarak juga tidak lagi menjadi penghalang untuk berinteraksi sehingga media ini mampu mengumpulkan orang-orang dengan minat yang sama walaupun berasal dari lokasi yang berjauhan; (3) Individu mempunyai kontrol atas waktu dan tempat saat interaksi akan dilakukan sehingga batasan melakukan pekerjaan di rumah atau di kantor menjadi samar. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa *smartphones* telah membuat setiap orang, kapan saja dapat berinteraksi dimana saja dan dengan siapa saja (Temporal&Lee, 2002:7).

Temuan diatas menunjukkan bahwa semakin sering mengakses internet justru semakin solid dengan teman sebaya. Semakin intim sebuah kelompok teman dekat maka akan lebih dekat pada aktivitas sosial pada dunia nyata, sedangkan menggunakan media sosial dan pengaruh kontak menimbulkan rasa simpati yang lebih

sedikit pada suatu kelompok (Sutcliffe, dkk 2018).

Seorang individu seringkali menggunakan media sosial untuk mencari dan menjalin dukungan sosial. Bagaimanapun juga, dukungan yang diberikan lewat sosial media dipengaruhi oleh intensitas hubungan. Dukungan sosial yang di tampilkan oleh media sosial dapat berbeda-beda tergantung dengan intensitas dari hubungan yang ada. Tingkatan dari dukungan sosial berkaitan dengan kedekatan emosi pada suatu hubungan dan hal itu yang membuat intensitas pada media sosial berkaitan dengan tingkatan pada suatu hubungan (Sutcliffe, dkk 2018).

Mereka juga menyatakan bertemu dengan komunitas yang baru melalui media sosial. Adanya nternet menjadikan mereka mampu mencari banyak informasi individu yang sifatnya rahasia. Media sosial menghadirkan kecepatan respon penggunaanya. Sehingga memang benar bahwa internet memudahkan aktivitas mereka.

Penutup

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin sering mengakses internet semakin tinggi interaksi dengan teman sebaya. Hal ini sejalan bahwa mahasiswa masih pada

taraf eksistensi atau butuh diakui oleh sekitarnya. Penggunaan internet di telepon genggam dimana terdapat banyak aplikasi memang membuat mereka kebergantungan. Namun kebergantungan pada internet juga menjadikan mereka multitasking atau mampu mengerjakan banyak hal dalam serempak.

Adanya internet juga mengubah pola interaksi dengan sebaya dari tatap muka langsung menjadi melalui telepon genggam terkoneksi internet. Mahasiswa sebagai potret remaja yang ada di kota tetap menjalani keduanya, yakni tatap muka langsung dan tatap muka melalui telepon genggam.

Apapun yang dilakukan di dunia nyata akan menjadi hal baru yang dapat dibagi di dunia maya. Eksistensi mereka berjalan di dunia nyata dan dunia maya. Hal hal yang dibagi pun dapat dikomentari melalui aplikasi yang mereka gunakan bersama. Eksistensi merupakan hal wajib bagi mahasiswa. Oleh karena itu ketergantungan dengan gadget menjadi hal yang wajar di kalangan mereka. Internet menjadi kebutuhan pokok mahasiswa. Meskipun mengubah pola interaksi, namun kehadiran internet membuat mereka semakin solid dengan sebayanya.

Daftar Pustaka

Buku

Baran, Stanley J & Dennis K Davis. (2012). *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future*. 6th edition. USA: Wadsworth

Griffin, Em. (2012). *A First Look at Communication*. New York: Mc Graw Hill

Temporal, Paul, K.C. Lee. 2001. *Hi-Tech Hi Touch Branding*. Jakarta: Salemba Empat

Jurnal

Norhabiba, Fitri. (2015). *Akses Media Baru Oleh Remaja SMA Kota Semarang dan Hubungannya Dengan Interaksi Dengan Lingkungan Sekitar Pada Siswa Kelas X SMA 5 Kota Semarang*. Jurnal Interaksi vol 4 no 2 Juli 2015, halaman 30-40. doi.org/10.14710/interaksi,4,2,132-138

Alistair G. Sutcliffe, Jens F. Binder, Robin I.M. Dunbar. (2018). *Activity in Social Media and Intimacy in Social Relationships*. Computers in Human Behavior. doi: 10.1016/j.chb.2018.03.050

Internet

Pengguna Internet di Indonesia Didominasi Anak Muda. <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161024161722-185-167570/pengguna-internet-di-indonesia-didominasi-anak-muda/> akses 30 maret 2017 pukul 14.30 WIB

diunduh dalam <http://www.harianorbit.com/hina-orang-papua/> pada 13 Oktober 2014 pukul 21.01 WIB.

Malau, Ruth Mei. (2010). "Sosok-Sosok Etnis Minoritas dalam Iklan". *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Olivia, Firda (2011). "Representasi Etnis Papua dalam SitKom Keluarga Minus". *Skripsi*. Yogyakarta: UAJY.

Rote, Daeng L M. (2013). "Representasi Sosok Anak-Anak Pedalaman Papua dalam Film Denias: Senandung di Atas Awan". *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.

