

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi bermedia (*media of communication*) adalah komunikasi yang menggunakan saluran atau sarana untuk meneruskan suatu pesan kepada komunikan yang jauh tempatnya dan banyak jumlahnya. Salah satu bentuk komunikasi bermedia adalah komunikasi bermedia massa. Seringkali istilah “media massa” dan “komunikasi massa” dipergunakan untuk tujuan yang sama sesungguhnya kedua istilah tersebut adalah singkatan dari “media komunikasi massa” (*media of mass communication*). Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa, yaitu media cetak dan elektronik (Nuruddin, 2004: 2).

Masyarakat menggunakan media untuk memenuhi berbagai macam kebutuhannya, ada yang menggunakan media untuk mencari informasi, hiburan, ataupun identitas personal. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat menggunakan media massa didorong oleh motif mereka yang bermacam-macam dengan tujuan untuk memuaskan motif tersebut.

Motif dan kepuasan penggunaan media ada di dalam *teori uses and gratification*. *Uses and gratification* pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974. Teori *uses and gratification* mengatakan bahwa penggunaan media memiliki peranan aktif dalam memilih dan menggunakan media (Nuruddin, 2009: 92). Konsep *uses and gratification* dikembangkan oleh Philip Palmgreen dengan menambahkan motif tersebut dapat

dipenuhi oleh media. Konsep ini disebut GS (*Gratification Sought*) dan GO (*Gratification Obtained*). *Gratification Sought* adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan individu ketika mengonsumsi suatu jenis media, sedangkan *Gratification Obtained* adalah kepuasan nyata yang diperoleh seseorang setelah mengonsumsi suatu media (Kriyantono, 2014: 210).

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, *handphone* berkembang kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Perkembangan produk *handphone* yang cepat tersebut terutama terletak pada bentuk, ukuran, dan fasilitasnya. Perkembangan bisnis *handphone* akhir-akhir ini telah menunjukkan suatu gejala, yaitu semakin banyak dan beragamnya produk *handphone* yang semakin cepat. Saat ini *handphone* tidak hanya digunakan untuk telepon atau mengirim pesan singkat (SMS) saja. *Handphone* pada saat ini bertransformasi menjadi *smartphone* yang mempunyai aplikasi internet didalamnya seperti Blackberry yang mempunyai Blackberry Messeger. Tak ingin kalah dengan Blackberry Messeger lalu muncul aplikasi baru dalam wahana pergaulan yang sangat populer pada saat ini yakni *Line*.

Line adalah bentuk baru dari Instant Messenger yang dimana fungsinya yaitu untuk berkomunikasi dimana setiap penggunaannya tidak menggunakan pulsa, melainkan jaringan atau koneksi internet. *LINE* sendiri hadir sebagai bentuk penyempurnaan dari aplikasi *Instant Messenger* sebelumnya, yaitu *Whatsapp* & *BBM*. Beberapa fitur yang tidak ada pada dua aplikasi sebelumnya dimunculkan dalam *LINE*, antara lain *Free Call*, *Sticker*, Permainan, hingga fitur *Video Call*.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo dalam penelusuran para pengguna aktivitas online pada anak usia remaja tahun 2014, ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media sosial sangat melekat dengan kehidupan remaja sehari - hari. Dalam studi ini ditemukan bahwa dari 98 persen remaja yang di survei tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Daya tarik internet dan media sosial inilah yang kemudian memegang peranan penting dalam membangun kemampuan berkomunikasi seseorang. Remaja saat ini begitu peka dengan perkembangan yang terjadi dalam teknologi komunikasi.¹

“Hal senada juga disampaikan Line Corporation Representative Director and CEO Tekeshi Idezawa, sepanjang 2014 hingga 2016, pertumbuhan pengguna aktif perbula terbesar di Indonesia yakni lebih dari 200%”.²

Sejak kehadiran media sosial dan semakin berkembangnya teknologi yang tertanam pada sebuah *gadget*, tercipta gaya baru dalam berkomunikasi sehari – hari, komunikasi tatap muka mulai jarang terjadi. Komunikasi tatap muka mulai digeser dengan komunikasi virtual yang lebih mengedepankan kecanggihan teknologi (Maulana, 2013:144). Teknologi komunikasi dalam media sosial merupakan sesuatu yang praktis dan menarik dalam penggunaannya. Tetapi dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari media sosial, terdapat banyak dampak negatif bermunculan. Tanpa kita sadari, dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi saat ini, interaksi sosial yang biasanya terdapat kontak langsung dan komunikasi secara tatap muka, kini beralih dengan pemanfaatan penggunaan

¹ Kominfo.go.id diakses pada tanggal 4 April 2017.

² Kominfo.go.id diakses pada tanggal 4 April 2017.

media sosial khususnya *line messenger* yang disediakan dunia maya, penggunaan secara terus-menerus berdampak pula terhadap kehidupan sosial para pengguna media sosial itu sendiri.

Media sosial saat ini sangat populer di kalangan remaja khususnya siswa-siswi di Madrasah Aliyah 2 Model Pekanbaru dari hasil observasi yang peneliti lakukan sangat banyak siswa yang memiliki aplikasi media sosial *Line Messenger* dibandingkan aplikasi lainnya dan aktif menggunakan aplikasi media sosial ini sebagai alat komunikasi sehari-hari yang memudahkan mereka bertukar informasi dengan cepat dan mudah dalam penggunaannya.

Dengan adanya media baru/media sosial *Line Messenger* ini, tentunya menjawab kebutuhan siswa-siswi yang menginginkan media komunikasi yang cepat, praktis dan mudah dalam menggunakannya yang menjadi alasan remaja memilih media sosial *Line Messenger*. *Line* telah menjadi alat komunikasi serta tidak dapat terlepas dari kegiatan sehari-hari, jika diamati lebih dalam inilah yang menjadikan siswa-siswi di Madrasah Aliyah 2 Model Pekanbaru memilih media sosial karena mereka dapat dengan mudah berkomunikasi secara instan/praktis.

Penggunaan media sosial *Line Messenger*, dalam hal interaksi sosial yaitu meningkatnya ruang individual siswa-siswa karena mereka telah memperoleh informasi melalui media komunikasi yang mudah dan praktis.

Melihat fenomena seperti yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Line terhadap Kepuasan Siswa Madrasah Aliyah 2 Model Pekanbaru”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan pada latar belakang masalah, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi media sosial *Line* yang paling banyak digunakan siswa Madrasah Aliyah 2 Model Pekanbaru dibandingkan dengan aplikasi media sosial lainnya.
2. *Line* menyebabkan siswa menjadi tidak fokus dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah.
3. *Line* menyebabkan siswa menjadi boros dalam masalah keuangan dan waktu karena digunakan untuk pembelian paket data.

C. Pembatasan Masalah

Luasnya ruang lingkup permasalahan dalam kajian ini, maka penulis memfokuskan masalah pada “Pengaruh penggunaan aplikasi *line* terhadap kepuasan siswa Madrasah Aliyah 2 Model Pekanbaru”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *line* terhadap kepuasan siswa Madrasah Aliyah 2 Model Pekanbaru?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *line* terhadap kepuasan siswa Madrasah Aliyah 2 Model Pekanbaru

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara teoritis: memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu komunikasi, dan dapat dijadikan bahan bacaan dan literatur bagi penelitian selanjutnya.
- b. Secara praktis: dapat digunakan sebagai masukan yang berguna dan dapat memberikan sumbangan ide atau gagasan dan juga informasi tentang pengaruh penggunaan aplikasi *line* terhadap kepuasan siswa Pengaruh penggunaan aplikasi *line* terhadap kepuasan siswa Madrasah Aliyah 2 Model Pekanbaru.