

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**PEMANFAATAN *INSTAGRAM* DALAM MEMBANGUN EKSISTENSI
KOMUNITAS PEKANBARU *SKATEBOARD***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau

AL FIKRI

NPM : 159110132
KONSENTRASI : HUMAS
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya yang selalu menyertai penulis selama pengerjaan skripsi dan memberikan kelancaran kepada penulis dengan judul “**PEMANFAATAN INSTAGRAM DALAM MEMBANGUN EKSISTENSI KOMUNITAS PEKANBARU SKATEBOARD**”

Tidak lupa bersholawat beserta salam kepada junjungan al nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita umat manusia dari zaman kegelapan dan penuh ketidak tahuan, menuju zaman yang terang benderang dan penuh ilmu pengetahuan.

Selain itu penulis juga berterimakasih kepada beberapa pihak yang turut berpartisipasi dalam mendukung penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik, beberapa pihak tersebut diantaranya :

1. Kepada Allah SAW yang selalu menyertai dan memberkati penulis selama menyelesaikan skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik.
2. Kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam proses pengerjaan skripsi.
3. Dr. Abdul Aziz, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Sekaligus sebagai pembimbing I yang telah banyak memberikan motivasi bimbingan dalam penelitian.

4. Bapak Eko Hero, M.soc, Sc yang mengarahkan penulis pada sistematika penulisan saat proses pengerjaan skripsi. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang membantu penulis berkaitan dengan segala hal administrasi terkait kebutuhan usulan penelitian.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis selama ini. Demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna yang pasti tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan masukan dari semua pihak, saran yang mendukung untuk kebaikan pada skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca Terima Kasih.

Pekanbaru, 04 Desember 2019

Alfikri

Daftar Isi

Judul (Cover)	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Persetujuan Tim Penguji Skripsi	
Berita Acara Komprehensif	
Lembaran Pengesahan	
Lembaran Pernyataan	
Lembaran Persembahan	ii
Halaman motto	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar Dan Lampiran	ix
Abstrak.....	x
Abstract.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	13
C. Fokus Penelitian	13
D. Perumusan Masalah	13
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur	15
1. Media Sosial.....	15
2. Pemanfaatan media sosial	18
3. <i>Instagram</i>	19
4. Konsep.....	25
5. Eksistensi.....	29
6. <i>Skateboard</i>	32
7. Komunitas	39
B. Definisi Operasional.....	41
1. Pengertian Media Sosial.....	41
2. Pengertian pemanfaatan media sosial	41
3. Pengertian <i>Instagram</i>	41
4. Pengertian Eksistensi	41
5. Pengertian <i>Skateboard</i>	42
6. Pengertian Komunitas	42
C. Penelitian terdahulu.....	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	45
B. Subjek dan Objek Penelitian	46
1. Subjek.....	46
2. Objek.....	46
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
1. Lokasi penelitian	47
2. Waktu penelitian	48
D. Jenis dan Sumber Data	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	52

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambar Umum Lokasi Penelitian	55
1. Sejarah komunitas Pekanbaru <i>Skateboard</i>	55
2. Visi Dan Misi	60
B. Hasil Penelitian	61
C. Pembahasan Penelitian.....	73

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82

Daftar Pustaka Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Postingan Foto Pada Akun <i>Instagram</i> Pekanbaru <i>Skateboard</i> 2018 ...	10
Tabel 1.2 Postingan Video Pada Akun <i>Instagram</i> Pekanbaru <i>Skateboard</i> 2018.	10
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	42
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	48
Tabel 4.1 Struktur Komunitas Pekanbaru <i>Skateboard</i>	61
Tabel 4.4 Jumlah Postingan <i>Instagram</i> Pekanbaru <i>Skateboard</i>	72

DAFTAR GAMBAR DAN LAMPIRAN

Gambar

Gambar 1.1 Grafik Pengguna Jejaring Sosial Teratas 2016.....	4
Gambar 1.2 Grafik Pengguna Jejaring Sosial Teratas 2017	4
Gambar 1.3 Grafik Pengguna Jejaring Sosial Teratas 2018	5
Gambar 1.4 Akun <i>Instagram</i> Pekanbaru <i>Skateboard</i>	8
Gambar 1.5 Prestasi Komunitas Pekanbaru <i>Skateboard</i>	12
Gambar 2.1 Logo Lama dan Logo Baru	21
Gambar 3.1 Komponen Analisis Data Model Interaktif	54
Gambar 4.1 Logo Komunitas Pekanbaru <i>Skateboard</i>	55
Gambar 4.2 Kunjungan <i>instagram</i> pekanbaru <i>skateboard</i>	77
Gambar 4.2 <i>Screenshot</i> komentar <i>Instagram</i> Pekanbaru <i>Skateboard</i>	79

Lampiran

Lampiran 1 : SK Pembimbing
Lampiran 2 : Dokumentasi Wawancara
Lampiran 3 : Daftar Pertanyaan Penelitian
Lampiran 4 : Identitas Penulis

Abstrak

Pemanfaatan *Instagram* Dalam Membangun Eksistensi Komunitas Pekanbaru *Skateboard*

Alfikri
159110132

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*. Penelitian ini menggunakan konsep Nasrullah dan Tarel Patel. Pemanfaatan *instagram* harus dapat dimaksimalkan oleh komunitas pekanbaru *skateboard* gunanya untuk membangun eksistensi komunitas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana admin dan ketua sebagai informan inti dan juga dua anggota senior, junior dan pengikut *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard*, dengan melalui proses wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard* dan faktor penghambat postingan *instagram* pekanbaru *skateboard* sehingga intensitasnya menurun. Fitur yang menjadi indikator keberhasilan dan pemanfaatan *instagram* (1) mendapatkan informasi (2) menjalin hubungan (3) kegiatan sosial. Konsep dari tarel patel mengukur keberhasilan media sosial (a) jangkauan (b) keterlibatan. Pemanfaatan *instagram* oleh komunitas belum maksimal di jika kaitkan dengan konsep dan juga intensitas postingan *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* mengalami pasang surut stiap bulannya karena admin *instagram* jarang melihat anggota bermain *skateboard* dan juga admin *instagram* ada pekerjaan di luar komunitas, jika postingan meningkat berarti komunitas pekanbaru *skateboard* mengadakan kegiatan. Disimpulkan bahwa admin *instagram* sudah memanfaatkan *instagram* dengan baik meskipun belum sepenuhnya maksimal. komunitas pekanbaru *skateboard* di *instagram* menggunakan komunikasi 2 arah yang terjadi antara admin *instagram* dan *follower* terhadap pertanyaan di komentar dan DM (*direct massanger*).

Kata kunci: Pemanfaatan, *Instagram*, *Skateboard*

Abstract

The Use Of Instagram In Building The Existence Of Skateboarding Skateboard Communities

Alfikri

159110132

This study aims to analyze the use of Instagram in building the existence of skateboarding skateboard communities. This study uses the concept of Nasrullah and Tarel Patel. Utilization of Instagram should be maximized by skateboard new communities to use to build community existence. This study uses a descriptive qualitative method in which the admin and chairperson are core informants as well as two senior members, juniors and Instagram followers of the skateboard Pekanbaru community, through an interview and documentation process. Researchers use source triangulation. The results of this study indicate the use of Instagram in building the existence of the skateboard Pekanbaru community and the inhibiting factors of the Instagram skateboard Instagram posting so that its intensity decreases. Features that are indicators of success and utilization of Instagram (1) getting information (2) establishing relationships (3) social activities. The concept of the Tarel Patel measures the success of social media (a) reach (b) involvement. Utilization of Instagram by the community has not been maximized if it is associated with the concept and also the intensity of Instagram posting. Skateboard Pekanbaru community experiences ups and downs every month because Instagram admin rarely sees members playing skateboarding and also admin Instagram there is work outside the community, if posts increase means the skateboard Pekanbaru community is holding a the activities. It was concluded that the Instagram administrator has made good use of Instagram even though it's not fully maximized. skateboarding Pekanbaru community on Instagram uses 2-way communication that occurs between Instagram administrators and followers of questions in comments and DM (direct massanger).

Keywords: Usage, Instagram, Skateboard

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Defenisi komunikasi dapat berbeda-beda antara para ahli satu dengan ahli yang lainnya. Dalam garis besar dapat disimpulkan bahwa komunikasi ialah penyimpanan informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi akan berhasil apabila sekitarnya timbul saling pengertian, yaitu jika kedua belah pihak, pengirim dan penerima informasi dapat memahaminya. Hal ini berarti bahwa kedua belah pihak harus menyetujui sesuatu gagasan tersebut. namun yang penting adalah kedua belah pihak sama-sama memahami gagasan tersebut. Dalam keadaan seperti inilah baru dapat dikatakan komunikasi telah berhasil (komunikatif).

Komunikasi adalah suatu proses yang membuat sesuatu dari semula yang dimiliki oleh seseorang (monopoli seseorang menjadi dua orang atau lebih- Gode, 1959. *Claude E. Shannon* dan *Warren Weaver* (1949), dua orang insinyur listrik menyatakan bahwa terjadinya proses komunikasi memerlukan lima unsur yang mendukungnya, yakni pengirim, transmitter, signal, penerima, dan tujuan. (Cangara.2008.23).

Jadi, komunikasi ialah pernyataan manusia, sedangkan pernyataan tersebut dapat dilakukan dengan kata-kata tertulis ataupun lisan di samping itu dapat dilakukan juga dengan isyarat-isyarat atau simbol-simbol. (Widjaja, 2000: 15).

Dengan berkembang dan Kemajuan teknologi telah mengantarkan manusia untuk menciptakan bentuk baru dalam berinteraksi dan bersosialisasi, salah satunya ialah inovasi teknologi komunikasi berupa media sosial. Sebagai sarana komunikasi yang efektif, media sosial sangatlah berperan dalam aktifitas keseharian bersosial di masyarakat. Ketika memilih gaya hidup yang hedonis sesungguhnya tidak akan pernah membawa kebahagiaan dan kepuasan dalam hidup.

Teknologi komunikasi saat ini sangat penting dalam masyarakat informasi, karena dengan adanya teknologi ini memudahkan orang untuk saling bertukar informasi dengan orang lain melalui sistem komunikasi yang berbasis komputer. Maka dari itu sistem komunikasi tersebut ada yang menamakan sebagai teknologi komunikasi baru, media baru dan komunikasi interaktif. Media baru ini sering dihubungkan dengan internet, karena internet dianggap meliputi banyak hal yang tidak bisa dilakukan oleh media cetak dan elektronik. Keberadaan sarana komunikasi ini memberikan sebagian dampak yang signifikan di berbagai bidang seperti ekonomi, sosial, pendidikan, dan bidang-bidang lainnya.

Griggs (dalam mahendra:151) Komunikasi tidaklah hanya dilakukan secara fisik, namun dapat dilakukan dengan cara berbagai media sosial seperti dunia maya. Dengan cepat dan pesatnya perkembangan *new media*, memberikan dampak terhadap situs-situs komunikasi, dari dulunya sekedar *email* dan *chatting*, menjadikan media sosial atau jejaring sosial seperti

Facebook, Instagram, Twitter dan Snapchat. Salah satu media sosial yang saat ini sedang banyak digunakan oleh pengguna *gadget* adalah *Instagram*.

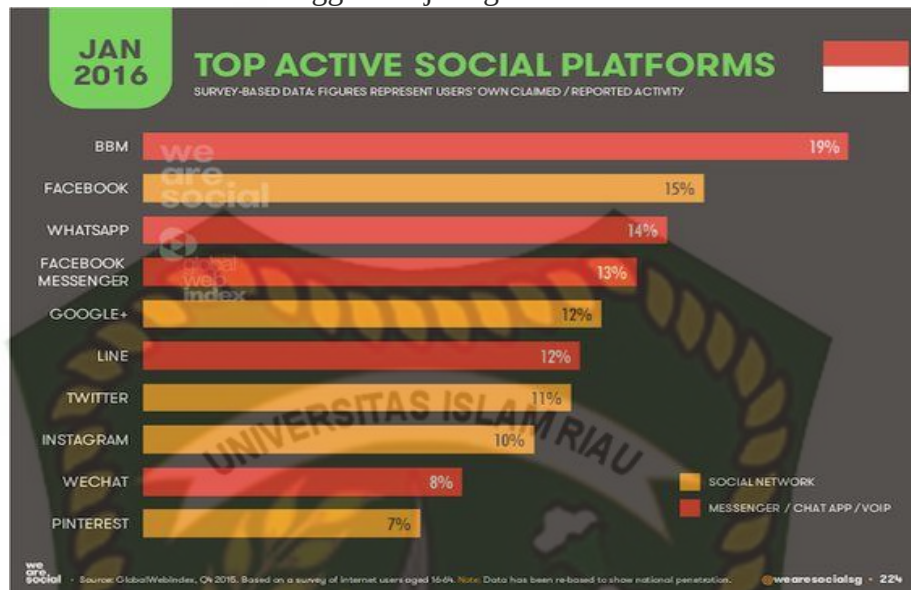
Instagram adalah aplikasi layanan berbagi foto yang memungkinkan pengguna untuk berfoto dan memberi filter lalu menyebarkannya di jejaring sosial, termasuk milik *instagram* itu sendiri.

Pada saat itu para *surfer* sedang maraknya menggunakan media sosial *Instagram*. Pada awalnya *Instagram* sendiri berkembang dari aplikasi *iphone* untuk berbagi foto hingga sekarang menjadi sebuah perusahaan sosial internet yang berkembang. *iphone* merupakan telepon genggam pintar yang dikeluarkan oleh *Apple Inc.* Dari awal Steve Jobs, CEO *Apple Inc.*, ingin memberikan warna baru pada telepon genggam. Pada presentasi *iphone* pertama kali orang dibuat terkesima oleh kemampuan telepon genggam ini karena seluruh pengoperasiannya hanya dengan menggunakan sentuhan. Tidak ada tombol, tidak ada *keypad qwerty* yang umum digunakan pada telepon genggam. Selain *Instagram* pada *iphone*, *Instagram* juga dapat digunakan pada *ipad*, *iPod Touch* dan *Android*, yang banyak beredar di pasaran, sehingga mudah para pengguna *smartphone* selain *iphone* menggunakan media *Instagram* ini.⁶

Maka dari itu perkembangan media sosial khususnya *instagram* dapat dilihat pada grafik pengguna jejaring sosial di Indonesia.

⁶ <http://eprints.upnjatim.ac.id/5020/1/file1.pdf> (diunduh pada rabu 9 januari 2019)

Gambar 1.1
 Grafik Pengguna Jejaring Sosial Teratas 2016



(Sumber: *Top Active Social Platforms*)⁷

Gambar 1.2
 Grafik Pengguna Jejaring Sosial Teratas 2017

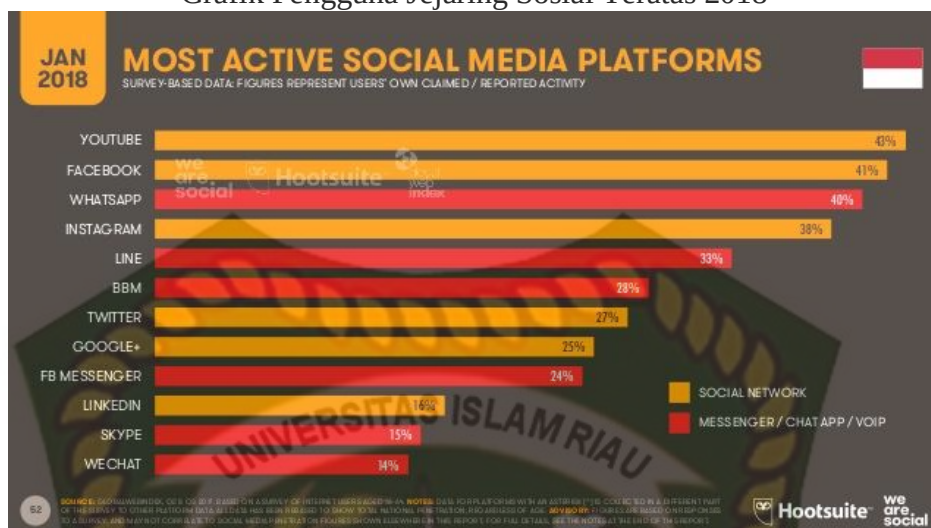


(Sumber: *Top Active Social Platforms*)⁸

⁷ <https://www.google.co.id/search?q=Top+Active+Social+Platforms+2016&oq>. (diunduh pada senin 29 april 2019)

⁸ https://www.google.co.id/search?safe=strict&ei=er_GXJGJOP7Xz7sP9siZuA8&q (diunduh pada senin 29 april 2019)

Gambar 1.3
Grafik Pengguna Jejaring Sosial Teratas 2018



(Sumber: Top Active Social Platforms)⁹

Dari grafik yang telah dipaparkan diatas, media jejaring sosial *instagram* mengalami kenaikan pengguna aktifnya dan menjadi salah satu media sosial teratas. Ditahun 2016 tingkat pengguna media sosial *Instagram* ialah 10% dan pada tahun 2017 tingkat pengguna aktif media sosial naik drastis menjadi 39%. Pada tahun 2018 media sosial *Instagram* turun 1% menjadi 38% pengguna aktif.

Maka dari itu peneliti tertarik mengambil media sosial *instagram*, karena *instagram* merupakan media sosial yang banyak dikunjungi oleh pengguna media sosial dan juga fitur yang dimiliki oleh *instagram* tidak selengkap media sosial lainnya. Di dalam komunitas pekanbaru *skateboard* hanya menggunakan media sosial *instagram*.

⁹ <https://www.google.co.id/search?safe=strict&ei=z8HGXJvPLJmb9QPcsLCICw&q> (diunduh pada senin 29 april 2019)

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, pemanfaatan diartikan sebagai guna, cara, perbuatan yang dilakukan seseorang. Pemanfaatan media adalah perbuatan yang dilakukan seseorang pada sumber informasi untuk mendapatkan nilai guna dari informasi yang didapatkan. Dalam penelitian ini orientasi pemanfaatan pada sebuah media sosial. Media sosial dapat diartikan sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk memperoleh suatu informasi sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Dengan terpenuhi kebutuhan informasi pengguna maka menimbulkan suatu nilai guna terhadap proses pemanfaatan media tersebut.

Maka pemanfaatan *instagram* oleh komunitas pekanbaru *skateboard* dapat memperkenalkan kegiatannya agar dapat diketahui oleh pengguna media sosial *instagram* dan juga masyarakat. Dalam pemanfaatan *instagram* perlu membangun eksistensi supaya ada keaktifan menggunakan sosial media *instagram* tersebut oleh komunitas *skateboard*.

Skateboard merupakan sebuah olahraga menggunakan papan luncur yang semakin digemari oleh kalangan anak muda. *Skateboard* juga bisa dikategorikan sebagai aktivitas rekreasi, bentuk dari seni, sebuah profesi, dan juga alat transportasi. *Skateboard* mulai diperkenalkan sekitar akhir tahun 1940 atau awal tahun 1950. *Skateboard* berasal dari California, Amerika Serikat yang terkenal dengan olahraga selancarnya. Pada jaman dahulu, disaat para peselancar di Amerika sudah bosan dan tidak sabar menunggu datangnya ombak besar, mereka pun mencari akal bagaimana caranya agar mereka tetap berseluncur pada saat ombak laut sedang surut. Akhirnya, mereka melakukan

suatu eksperimen yang tak terduga. Mereka memasang komponen roda dari sepatu roda ke papan *surf* mereka sehingga mulai lahir permainan *skateboard*.¹⁰

Di Indonesia sendiri olahraga *skateboard* telah berkembang begitu cepat, dengan banyaknya komunitas *skateboard* di Indonesia sehingga banyak melahirkan *skatepark* di kota-kota yang ada di Indonesia, guna *skatepark* ialah sebagai sarana tempat bermain *skateboard*.

Dengan berkembangnya olahraga *skateboard*, komunitas *skateboard* yang ada di Indonesia sering mengadakan *event-event* kejuaraan, yang dimana *event* tersebut bisa diikuti oleh *skaters* dari manapun dia berada. Tujuan tersebut ialah untuk melahirkan banyaknya atlet *skateboard*. Dengan ikut sertanya olahraga *skateboard* di *asian games* 2018, *skateboard* mampu menyumbangkan medali perak dan perunggu untuk Indonesia.

Di kota Pekanbaru sendiri terdapat suatu komunitas *skateboard* yang beroperasi di Jalan Jendral Sudirman dilapangan MTQ Pekanbaru, yang cukup digemari kalangan muda, yaitu komunitas Pekanbaru *skateboard*.

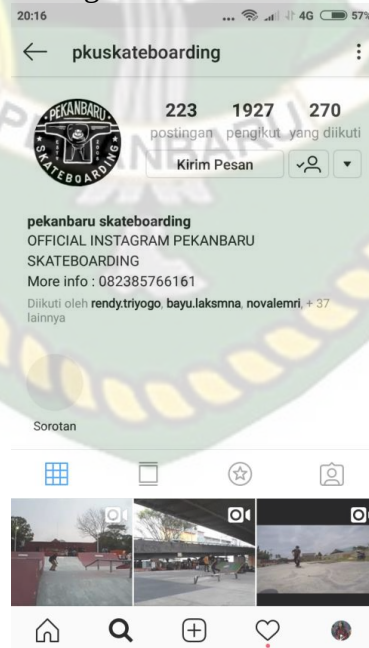
Keunikan *Skateboard* ialah Olahraga *Extreme* yang paling banyak diminati karena *Skateboard* tidak sesulit olahraga *extreme* lainnya dan juga *Skateboard* bisa dimainkan dimana saja. Di dalam komunitas Pekanbaru *Skateboard*, manfaat dan keunikan yang paling menarik ialah sesama pemain *Skateboard* akan meningkatkan rasa solidaritas pertemanan, sampai-sampai setiap anggota menganggap semua anggota adalah saudara.

¹⁰ <http://eprints.perbanas.ac.id/949/3/BAB%20I.pdf> (diunduh pada Rabu 9 Januari 2019)

Di dalam komunitas Pekanbaru *Skateboard* juga mengajarkan kerendahan hati dan etika karena olahraga *Skateboard* menjadikan *Skater* tampak lebih keren dan apalagi *Skater* menguasai banyak trik. Oleh karena itu para *Skater* harus memiliki sifat kerendahan hati dan etika yang baik agar selalu fokus bermain *Skateboard*. Pastinya olahraga *Skateboard* akan menyehatkan tubuh karena seluruh anggota badan akan bergerak dan juga olahraga *Skateboard* akan melatih keberanian.

Di kota pekanbaru sendiri hanya ada 1 komunitas *skateboard*, dalam komunitas *skateboard* ini menggunakan salah satu media sosial yaitu *instagram* yang bernama *@pkuskateboarding*.

Gambar 1.4
Akun Instagram Pekanbaru *Skateboard*



(Sumber: Screenshoot *instagram* pekanbaru *skateboart* pada tanggal 31 Desember 2018)

Berdasarkan pada akun instagram pekanbaru *skateboard* jumlah followers saat ini ialah sebanyak seribu sembilan ratus duapuluh tujuh (1927). *Followers* akun *instagram* pekanbaru *skateboard* tidak hanya dari anggota atau pemain *skateboard*, melainkan ada juga beberapa orang *followers* yang di luar anggota atau pemain *skateboard*, maka yang lebih dominannya *followers* akun tersebut mereka yang ikut tergabung dalam komunitas *skateboard*, baik itu dari komunitas *skateboard* pekanbaru itu sendiri maupun dari komunitas *skateboard* luar pekanbaru.

Dengan adanya postingan foto dan video di akun *instagram* pekanbaru *skateboard*, maka *followers* bisa mengomentari foto dan video tersebut. Namun pada postingan akun *instagram* pekanbaru *skateboard* tidak semua foto dan video terdapat komentar. Jika ada komentar admin *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* jarang membalas komentar dari *followers* nya.

Di dalam akun *instagram* pekanbaru belum terdapat postingan yang *informatif* yaitu tentang postingan yang menerangkan informasi tentang *skateboard* sehingga mereka di luar anggota *skateboard* bisa mengetahuinya. Jadi pemanfaatan *instagram* oleh komunitas *skateboard* ini dinilai masih kurang eksis dalam mengelola *instagram*.

. Maka dapat di lihat intensitas postingan akun *instagram* pekanbaru *skateboard* pada tabel keaktifan phostingan foto dan video *instagram* komunitas pekanbaru *Skateboard*.

Tabel 1.1
Phosting photo pada akun *instagram* pekanbaru skateboard 2018

Bulan	Jumlah Phosting
Januari	1 kali
Februari	Tidak ada
Maret	1 kali
April	6 kali
Mei	7 kali
Juni	4 kali
Juli	6 kali
Agustus	3 kali
September	5 kali
Oktober	2 kali
November	Tidak ada
Desember	5 kali

(Sumber: *Instagram* pekanbaru skateboard)

Tabel 1.2
Phosting video pada akun *instagram* pekanbaru Skateboard 2018

Bulan	Jumlah Phosting
Januari	3 kali
Februari	4 kali
Maret	Tidak ada
April	1 kali
Mei	Tidak ada
Juni	Tidak ada

Juli	2 kali
Agustus	5 kali
September	Tidak ada
Oktober	5 kali
November	3 kali
Desember	12 kali

(Sumber: *Instagram* pekanbaru *Skateboard*)

Berdasarkan tabel postingan foto dan video di akun *instagram* pekanbaru skateboard terdapat intensitas postingan yang turun naik di setiap bulannya, seperti tabel di atas akun *instagram* pekanbaru *skateboard* tidak menetapkan postingannya di setiap bulannya. Sehingga pemanfaatan *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* saat ini belum bisa di kelola dengan baik.

Meskipun saat ini *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* belum bisa di kelola dengan baik, namun anggota komunitas pekanbaru *skateboard* juga memiliki prestasi, prestasi yang sangat baik dimiliki oleh komunitas pekanbaru *skateboard* ialah di ajang IOXC (Indonesia Open *X-sport championship*) dimana salah satu anggota komunitas pekanbaru *skateboard* sukses mendapatkan peringkat ke 5 kelas junior. Dapat dilihat di akun *instagram* @pkuskateboarding.

Gambar 1.5
Prestasi komunitas pekanbaru *skateboard*



(Sumber: Screenshoot instagram pekanbaru *skateboart* pada tanggal 31 Desember 2018)

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk dijadikan dengan judul Pemanfaatan *Instagram* Dalam Membangun Eksistensi Komunitas Pekanbaru *Skateboard*.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dari judul yang di ambil yakni Pemanfaatan *Instagram* dalam membangun eksistensi komunitas Pekanbaru *Skateboard*.

1. Media sosial yang ada saat ini khususnya *instagram* belum bisa di kelola dengan baik oleh komunitas pekanbaru *skateboard*.
2. Belum terdapat postingan yang informatif pada *instagram* pekanbaru *skateboard*
3. Waktu unggahan di *instagram* belum maksimal

C. Fokus Penelitian

Salah satu hal penting dalam penelitian ini adalah menentukan identifikasi masalah. Di dalam penelitian ini topik yang di kaji peneliti di fokuskan pada Pemanfaatan *Instagram* dalam membangun Eksistensi komunitas Pekanbaru *Skateboard*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan tersebut, maka dapat di rumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana pemanfaatan *Instagram* dalam membangun eksistensi komunitas Pekanbaru *Skateboard*?
2. Apa faktor-faktor yang menghambat postingan di *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* sehingga intensitasnya mengalami pasang surut?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan perumusan masalah yang telah di jelaskan di atas, maka penulis menetapkan tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui:

1. Pemanfaatan *Istagram* dalam membangun eksistensi komunitas Pekanbaru *Skateboard*.
2. Faktor-faktor yang menghambat postingan di *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* sehingga intensitasnya mengalami pasang surut.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Seandainya tujuan penulis dalam meneliti ini dapat tercapai dan rumusan masalah dapat terpecahkan maka hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan, yang berkaitan dengan ilmu komunikasi khususnya dalam pemanfaatan *Instagram*.

b. Manfaat Praktis

Memberikan jawaban serta masukan kepada komunitas terkait Pemanfaatan *Instagram* dalam membangun eksistensi komunitas Pekanbaru *Skateboard*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Media Sosial

(Nasrullah, 2017: 11). Media sosial ialah sebagai kumpulan perangkat lunak yang mungkin bisa memfokuskan pada eksistensi penggunaan yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai media *online* yang menggunakan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai ikatan sosial.

(Dalam Puspita, 2006: 20) Adapun definisi media sosial menurut beberapa para ahli antara lain yaitu:

1. Haelelin dan Kaplan dalam Abbas (2014: 26) mendefinisikan bahwa media sosial ialah sebuah kelompok aplikasi menggunakan basis internet dan teknologi *web.2.0* yang memungkinkan pertukaran dan penciptaan *user-generated content*.
2. Utari (2011: 51) ialah sebuah media *online* dimana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi. Yaitu berpartisipasi dalam arti seseorang akan dengan mudah berbagi informasi, menciptakan *content* atau isi yang diterimanya dan seterusnya. Semua dapat dilakukan dengan cepat dan tak terbatas.

3. Aer (2014: 107). Media sosial ialah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, *wiki*, forum dan dunia *virtual*.

Maka dari itu jejaring sosial merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Berdasarkan berbagai definisi media sosial maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media online berbasis internet untuk memudahkan penggunanya dalam berpartisipasi dengan cepat melalui bentuk-bentuk media sosial, seperti *blog*, *wiki* dan jejaring sosial.

(Dalam Rulli Nasrullah, 2015: 15) Karakteristik Media Sosial memiliki karakteristik yang khusus dan tidak dimiliki oleh beberapa media siber lainnya. Ada batasan-batasan dan ciri khusus tertentu yang hanya dimiliki oleh media sosial dibanding dengan media lainnya. Adapun karakteristik media sosial yaitu:

a. Jaringan (*network*).

Media sosial ini memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*users*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi saat ini, seperti komputer, telepon genggam atau *tablet*. Jaringan yang terbentuk antar pengguna

ini pada akhirnya membentuk komunitas, contohnya seperti *Facebook*, *twitter* dan lain-lain.

b. Informasi (*information*).

Di dalam media sosial ini informasi menjadi komoditas yang dapat dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antar pengguna itu sendiri. Dari kegiatan konsumsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat.

c. Arsip (*archive*).

Bagi setiap pengguna media sosial arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi dan data telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apa pun. Setiap informasi apa pun yang diunggah di *Facebook* informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan bahkan sampai tahun.

d. Interaktif (*interactivity*).

Merupakan karakter dasar dari media sosial ialah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut di

internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi sesama antara pengguna tersebut.⁶

McQuail (dalam Laksono, 2018: 22) Karakteristik yang telah disebutkan dapat diketahui bahwa media sosial mempunyai peran penting dalam kehidupan masyarakat. Peranan tersebut tidak lepas dari pertukaran informasi dan pada akhirnya memberikan fungsi-fungsi bagi penggunanya, dimana fungsi media sosial antara lain yaitu:

- 1) Memberikan informasi tentang peristiwa dan kondisi dalam masyarakat.
- 2) Memberikan informasi tentang korelasi yang bersifat menjelaskan, mengomentari makna peristiwa dan informasi.
- 3) Dapat memberikan hiburan untuk meredakan ketegangan sosial, mengalihkan perhatian dan sarana relaksi.
- 4) Mobilisasi untuk mengkampanyekan tujuan masyarakat untuk bidang politik, pembangunan pekerjaan dan agama.

2. Pemanfaatan media sosial

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pemanfaatan diartikan sebagai guna, cara, perbuatan yang dilakukan seseorang (KKBI, 2002:750). Pemanfaatan media sosial adalah perbuatan yang dilakukan seseorang pada sumber informasi untuk mendatangkan nilai guna dari informasi yang

⁶ <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1085/1/FULL%20SKRIPSI.pdf> (diunduh pada rabu 9 januari 2019)

didapatkan. Dalam penelitian ini orientasi pemanfaatannya pada sebuah media sosial khususnya *instagram*. Media sosial dapat diartikan sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk memperoleh suatu informasi sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Dengan terpenuhi kebutuhan informasi pengguna maka menimbulkan suatu nilai guna terhadap proses pemanfaatan media tersebut.

3. *Instagram*

a. Pengertian *Instagram*

(Atmoko, 2012: 4) Pengertian *Instagram* dalam bukunya *Instagram Handbook* adalah *Instagram* merupakan sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik *Instagram* sendiri.

Bambang (dalam lestari, 2018: 25) *Instagram handbook* mengatakan media sosial *instagram* merupakan media sosial yang memiliki layanan hanya menggunakan gambar/foto dan pengunggahan video untuk dipublikasikan kepada akun media sosial *instagram* itu sendiri ataupun media sosial lainnya seperti *Facebook*, *Twitter* dan lain sebagainya.

Eryta (2013: 5-6) *Instagram* merupakan salah satu dari media baru yang dirilis pada 6 Oktober 2010. *Instagram* ialah aplikasi yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga

informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah *instagram* berasal dari “*insta telegram*”. *Instagram* sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan *filter digital*, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial.

Dapat disimpulkan bahwa *instagram* ialah sebuah aplikasi yang menggunakan jaringan internet dan di dalam aplikasi *instagram*, pengguna dapat mengunggah foto, video dengan menerapkan filter digital dan membagikannya kepada public atau warga net.

Instagram merupakan salah satu media sosial yang dapat digunakan sebagai media promosi suatu produk atau jasa. Menurut Salamoon (2013) media sosial *Instagram* diciptakan sehingga para pemilik *smartphone* akan merasa bahwa kamera yang terpasang di *gadget* nya tidak sia-sia. *Instagram* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk berbagi-bagikan foto dan video. *Instagram* sendiri masih merupakan bagian dari *Facebook* yang memungkinkan teman *Facebook* kita mengikuti akun *Instagram* kita. *Instagram* juga mampu melakukan proses edit terhadap foto sebelum foto diunggah ke jaringan. Foto-foto yang akan diunggah melalui *Instagram* memiliki keterbatasan ukuran untuk foto, dan durasi untuk video maksimal 60 detik.

b. Sejarah *Instagram*

Nama *instagram* berasal dari pengertian keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata “*Insta*” yaitu berasal dari kata “*Instan*”, seperti kamera *polaroid* yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “foto *instan*”. *Instagram* juga bisa menampilkan foto-foto secara *instan*, seperti *polaroid* di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata “*gram*” berasal dari kata “*telegram*”, dimana cara kerja *telegram* sendiri ialah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan *Instagram* yang dapat mengunggah foto dan video dengan menggunakan jaringan *internet*, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah *Instagram* berasal dari kata *Insta telegram*.

Instagram berdiri pada tahun 2010 perusahaan *Burbn, Inc.*, merupakan sebuah teknologi *start-up* yang hanya berfokus kepada pengembangan aplikasi untuk telepon genggam. Pada awalnya *Burbn, Inc.*, ini memiliki fokus yang terlalu banyak di dalam *HTML5 mobile*, namun kedua CEO Kevin Systrom dan juga Mike Krieger memutuskan untuk lebih fokus kepada satu hal saja. Setelah satu minggu mereka mencoba untuk membuat sebuah ide yang bagus, dan pada akhirnya mereka membuat sebuah versi pertama dari *Burbn*, namun di dalamnya masih ada beberapa hal yang belum sempurna. Versi *Burb* yang sudah final, aplikasi tersebut sudah dapat digunakan di dalam *Iphone*, yang dimana isinya terlalu banyak dengan fitur-fitur

yang ada dan memulai lagi dari awal, namun akhirnya mereka hanya memfokuskan pada bagian foto, komentar, dan juga kemampuan untuk menyukai sebuah foto, itulah yang akhirnya menjadi *Instagram*.

c. Lambang *Instagram*



Hampir lima tahun *Instagram* memiliki logo kamera *polaroid*. Setelah lima tahun berselang logo *instagram* mengalami perubahan yang drastis. Aplikasi yang sekarang milik *facebook* ini, sekarang melakukan perombakan pada desainnya. Hampir 80 juta foto serta video dibagikan melalui *instagram* setiap harinya, menurut *instagram*, pembaharuan tampilan mencerminkan bagaimana bersemangat dan beragam.

Adapun makna dari logo *Instagram* yaitu, seperti yang sudah disinggung sebelumnya jika logo kamera *polaroid* yang sudah kita

⁷ <https://www.google.com/search?q=logo+lama+dan+logo+baru+instagram&oq> (diunduh pada senin 29 april 2019)

dikenal warnah putih coklat mulai diganti total. Logo baru *Instagram* yang mencerminkan (bagaimana bersemangat dan beragam) menggunakan desain yang lebih dengan komposisi warna *orange*, putih, dan ungu.

Akan tetapi perubahan pada *Instagram* tidak hanya pada logo saja, tetapi juga pada tampilan antar muka di aplikasi. Tampilan dalam dari *Instagram* diberi warna *monochrome*, perpaduan hitam dan putih. Peringatan notifikasi yang lama *orange* diganti warna merah.

Dengan itu arti warna hitam dan putih menurut *instagram* menekankan pada konten foto dan video yang di posting oleh pengguna. Menurut Spalter jika logo *color full* maka didalamnya juga beda. Mungkin kita mengenal tentang *instagram* dan tidak tahu siapa pendesain logo pertama seperti kamera polaroid dia adalah *Cole Rise*, seorang *desainer* dan *fotografer profesional*. Cole mendesain logo *instagram* berdasarkan permintaan temannya Kevin Systrom selaku pendiri *Instagram* pada tahun 2010. *Instagram* pertama kali rilis khusus *smartphone* berbasis iOS maka dari itu *Instagram* hanya tersedia di toko aplikasi *App Store* selama dua minggu, tetapi *Apple* berpandangan jika logo *Instagram* kurang bagus karena pihak *Apple* ingin memajang *instagram* di *homepage App Store* nya. Desain awal dari *Instagram* mirip dengan kamera *polaroid* didesain sendiri oleh *Systrom*. Melihat permintaan dari *Apple* dan *Systrom* berpandangan kalau logo itu tidak unik maka kepada *Cole Rise*, *Systrom* mengajukan

ide menggunakan logo yang berbasis kamera merek *Bell* dan *Howell* yang keluar tahun 1940an. (Hadiantiningih, 2017: 39-42)

d. Fitur-fitur *Instagram*

Dalam Betari (2014) menyebutkan bahwa *Instagram* memiliki sejumlah fitur yang dapat digunakan, antara lain:

- 1) *Square cropping*, merupakan salah satu fitur unik yang dimiliki oleh *Instagram* adalah memotong foto berbentuk kotak persegi dengan rasio 4:4. Foto yang diunggah pun haruslah berbentuk kotak persegi sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak *Instamatic* atau *Polaroid*.
- 2) *Gallery*, merupakan ruang untuk memasang foto, di dalam situs *Instagram*, para pengguna dapat mengunggah foto dan memasang foto. Selain foto, pengguna juga dapat mengunggah video.
- 3) *Like*, pengguna *Instagram* juga bisa memberi apresiasi terhadap foto yang diunggah dengan tombol *like* berbentuk hati.
- 4) *Comment*, pengguna *Instagram* juga bisa mengomentari foto yang diunggah dan mendapatkan *feedback* dari pemilik akun.
- 5) *Home*, adalah halaman utama saat membuka aplikasi *Instagram*, yang berupa rangkaian berita mengenai foto-foto terbaru yang baru saja diunggah oleh akun-akun yang diikuti oleh pengguna.

- 6) *Direct*, fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah foto secara pribadi ke akun yang diinginkan. Dengan fitur ini foto atau video yang diunggah hanya bisa dilihat oleh akun yang dipilih oleh pengguna.
- 7) *News Bar*, fitur ini memberitahu pengguna mengenai aktivitas terbaru yang ada di fotonya dan foto yang dikomentari oleh pengguna (komentar, *like*, *follower* baru, *mention*, dan lain sebagainya).
- 8) *Explore*, ialah bar berisi kumpulan foto populer yang banyak mendapat like di *Instagram*.
- 9) *Search*, merupakan *fitur* untuk pencarian tagar maupun akun. (Nurchayani, 2018: 10).

4. Konsep Keberhasilan Pemanfaatan Media Sosial

a. Mengukur Keberhasilan Pemanfaatan Media Sosial

(Castells, 2004: talalay et al, 1997: Thurlow, Lengel dan Tomic, 2004) dalam Nasrullah (2017:5). Pemanfaatan media sosial dalam berbagai kepentingan di karenakan kelebihan media sosial yang banyak dan juga media sosial merupakan salah satu *platform* yang muncul di media siber. Karena itu melihat media sosial yang tidak jauh beda dengan pemanfaatan yang tidak dimiliki oleh media siber, namun media sosial

memiliki pemanfaatan khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media siber lainnya.

Bagaimana media sosial itu bisa dimanfaatkan untuk bidang seperti jurnalisme, hubungan masyarakat, pemasaran, politik serta dapat memberikan dampak positif atau negatif tergantung dari kebijakan pengguna dalam memanfaatkannya. adapun pemanfaatan media sosial, yaitu:

1) Mendapatkan informasi

Banyak memperoleh informasi melalui media sosial, sumber dan berbagi informasi dari media sosial sangat banyak.

2) Menjalin hubungan

Melalui media sosial pengguna dapat menjalin hubungan dengan orang yang jaraknya jauh maupun keluarga atau teman lain. Orang-orang yang sudah lama saling tidak berkomunikasi akhirnya bertemu di media sosial.

3) *Branding*

Branding merupakan kegiatan komunikasi untuk memperkenalkan merk perusahaan dikenal oleh masyarakat luas dan memiliki nilai tersendiri dipikiran konsumen atau calon konsumen.

4) Promosi

Kehadiran media sosial mempermudah kegiatan promosi produk atau jasa sebelumnya adanya media sosial kegiatan promosi

membutuhkan biaya dan waktu, dengan adanya media sosial promosi jauh lebih efisien dan cukup efektif.

5) Kegiatan sosial

Melalui media sosial mempermudah kegiatan sosial seperti halnya penggalangan dana bantuan korban bencana alam melalui media sosial memungkinkan banyak pengguna yang berpartisipasi dengan menyumbangkan bantuan baik berupa materi ataupun hal lainnya.

Dan juga menurut Tarel patel seorang eksekutif *Public Relations* (PR) india dan seorang pemasar digital bersertifikat mengemukakan konsep tentang mengukur efektivitas kampanye humas start-up melalui media online, adanya beberapa indikator yang menjadi ukuran keberhasilan pemanfaatan media *online* yaitu:

1) Jangkauan (*Reach*)

Fungsi dari jangkauan (*reach*) ialah untuk melihat seberapa banyak khalayak melihat postingan atau pesan di media *online*. *Reach* dapat menjadi alat ukur bagi admin mengenai konten yang di buat dan sejauh mana konten itu menyebar. *Reach* juga membantu melihat perkembangan jumlah khalayak, cara menghitung *reach* dengan menggunakan fitur yang disediakan oleh media *online* itu sendiri, seperti halnya *website* yang memiliki *tool google analytics, facebook, instagram*, yang

memiliki *tool insights* di dalamnya. Lalu *youtube analytics* dan *twitter* dapat melihat *snapshot* dari setiap unggahan di *tool analytics*.

2) Keterlibatan (*Engagement*)

Fungsi dari keterlibatan untuk melihat ketertarikan khalayak berinteraksi pada setiap unggahan di media *online*. Keterlibatan ini di ukur dengan cara melihat tindakan yang dilakukan para pengguna pada tiap unggahan. *Enggagemen* atau keterlibatan ini membantu humas dalam memahami apakah unggahan admin diterima baik oleh khyalajak atau tidak. Lalu *engagement* juga memberikan gambaran tentang para khalayak terhadap layanan, produk, atau instansi terkait. Indikator utama dari *engagement* sebagai berikut:

- a) Penyebutan nama merek di media *online*, baik positif atau negatif
- b) Khalayak membaca postingan atau email dan *newsletter*
- c) Jumlah *like*, *comment*, dan *share* di media online
- d) Khalayak mengklik iklan *online*
- e) Khalayak melihat *postingan*.⁸

⁸ <https://id.techinasia.com/talk/mengukur-efektifitas-kampanye-humas-startup> (Di unduh pada selasa 3 september 2019)

5. Eksistensi

Eksistensi berasal dari bahasa latin *existere* yang artinya muncul, ada, timbul, memiliki keberadaan aktual. *Existere* disusun dari *ex* yang artinya keluar dan *sistere* yang artinya tampil atau muncul. Terdapat beberapa pengertian tentang eksistensi yang dijelaskan menjadi 4 pengertian yaitu Pertama, eksistensi ialah apa yang ada. Kedua, eksistensi ialah apa yang memiliki aktualitas. Ketiga, eksistensi merupakan segala sesuatu yang dialami dan menekankan bahwa sesuatu itu ada. Keempat, eksistensi adalah kesempurnaan.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia Eksistensi adalah keberadaan, kehadiran yang mengandung unsur bertahan. Artinya, eksistensi menjelaskan tentang penilaian ada atau tidak adanya pengaruh terhadap keberadaan seseorang tersebut. Apabila orang lain menganggap kita mempunyai sebuah eksistensi, maka keberadaan kita sudah dianggap dan dapat diperhitungkan oleh orang-orang di sekeliling kita. Eksistensi biasanya dijadikan sebagai acuan pembuktian diri bahwa kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan seseorang dapat berguna dan mendapat nilai yang baik di mata orang lain. Selain itu, eksistensi juga dianggap sebagai sebuah istilah yang bisa diapresiasi kepada seseorang yang sudah banyak memberi pengaruh positif kepada orang lain.

Menurut seorang ahli filsafat bernama Karl Jaspers memaknai eksistensi sebagai pemikiran manusia yang memanfaatkan dan mengatasi seluruh pengetahuan objektif. Eksistensi seorang manusia dapat dibuktikan

oleh cara berpikir dan tindakannya. Hal tersebut dengan tujuan supaya semua orang paham dan sadar bahwa setiap orang memiliki keunikan yang berbeda satu dengan yang lain. Sebab, eksistensi merupakan sesuatu yang sifatnya individual sehingga bisa ditentukan oleh masing-masing individu. Dan menurut Jaspers, semua orang memiliki cara keberadaan yang khas dan unik, itulah yang dinamakan sebagai eksistensi seorang individu. Sehingga setiap orang yang dapat menentukan jati diri atas keberadaannya dan mampu berdiri diantara eksistensi orang lain maka mereka akan mendapatkan eksistensi yang sejati.

Menurut Abidin Zaenal (2007: 16) Eksistensi merupakan suatu proses yang dinamis, suatu, menjadi atau mengada. Sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, yakni *exsistere* yang artinya keluar dari, melampaui atau mengatasi. Jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensinya.

Eksistensi bisa kita kenal dengan satu kata yaitu keberadaan. Dimana keberadaan yang di maksud adalah adanya pengaruh atas ada atau tidak adanya kita. Eksistensi ini perlu diberikan orang lain kepada kita, karena dengan adanya respon dari orang di sekeliling kita ini membuktikan bahwa keberadaankita diakui. Tentu akan terasa sangat tidak nyaman ketika kita ada namun tidak satupun orang menganggap kita ada, oleh karena itu pembuktian akan keberadaan kita dapat dinilai dari berapa orang yang

menanyakan kita atau setidaknya merasa sangat membutuhkan kita jika kita tidak ada. Masalah keperluan akan nilai eksistensi ini sangat penting, karena ini merupakan pembuktian akan hasil kerja kita (*performa*) kita di dalam suatu lingkungan. Misalnya perkuliahan, dosen akan lebih mengenal dan mengetahui keberadaan kita setelah dosen tahu *performa* kita baik (dengan nilai yang bagus, aktif, dan komunikatif) dan cenderung sedikit memperhatikan orang-orang yang pasif. Dalam suatu keorganisasian eksistensi hanya perlu dilakukan dengan sebuah apresiasi terhadap kinerja seseorang. apresiasi yang sangat sederhana, yaitu ucapan terima kasih. Hanya sebuah ucapan terima kasih yang mampu membuat seseorang yang merasakan keberadaannya, merasakan eksistensinya.

Di dalam konsep eksistensi, satu-satunya faktor yang membedakan setiap hal yang ada adalah fakta. Setiap hal yang ada itu mempunyai eksistensi atau ia adalah suatu eksisten. Menurut Bapak Gerakan Eksistensialis Kierkegaard, menegaskan bahwa yang penting bagi keadaan manusia yakni keadaannya sendiri atau eksistensinya sendiri. Ia menegaskan bahwa eksistensi manusia bukanlah ada yang statis, melainkan 'ada' yang 'menjadi'. Dalam arti yang terjadi perpindahan dari 'kemungkinan' ke 'kenyataan'. Apa yang semula berada sebagai kemungkinan berubah menjadi kenyataan. Gerak ini adalah perpindahan yang bebas, yang terjadi dalam kebebasan dan keluar dari kebebasan. Ini terjadi karena manusia mempunyai kebebasan memilih. Dengan demikian eksistensi manusia ialah suatu eksistensi yang dipilih dalam kebebasan.

Bereksistensi berarti muncul dalam suatu perbedaan, yang harus dilakukan tiap orang bagi dirinya sendiri.

Menurut Zainal Abidin (2008) Eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti, tetapi melainkan lentur dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, namun tergantung pada kemampuan individu dalam mengaktualisasikan potensipotensinya. Oleh sebab itu, arti istilah eksistensi analog dengan ‘kata kerja’ bukan ‘kata benda’. Eksistensi ialah milik pribadi. Tidak ada dua individu yang identik. Oleh sebab itu, eksistensi adalah milik pribadi, yang keberadaannya tidak bisa disamakan satu sama lain (Hadi, 2015: 10-13)

6. *Skateboard*

a. Pengertian *Skateboard*

(Hidayat, 2011: 8-22) *Skateboard* bisa dikatakan olahraga juga bisa dikatakan sebagai permainan, sebab di dalam *skateboard* hampir tidak ada peraturan, yang ada hanya petunjuk cara bagaiman memainkannya yang kemudian dikembangkan oleh masing-masing individu dan juga komunitas sehingga menjadi beberapa variasi yang atraktif dan sifatnya menghibur. Hal tersebut merupakan ciri khas dari permainan *skateboard* yang lebih kearah menghibur penonton.

- 1) *Skateboard* merupakan sebuah mainan yang terdiri dari, papan melengkung dengan sepasang roda di setiap ujungnya, dikendarai pada jalan datar, turunan dengan bidang miring, biasanya dengan posisi berdiri.
- 2) *Skateboard* merupakan papan triplek yaitu dengan desain spesial, yang dikombinasikan dengan roda dengan pola segi empat, desain “*truck*” ganda untuk memudahkan pergerakan dan atraksi, digunakan terutama untuk aktivitas *Skateboarding*.
- 3) *Skateboard* merupakan sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktivitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki dan sementara kaki yang satunya berada di atas papan. Bisa juga sang pengguna berdiri di atasnya sementara papan ini meluncur ke bawah pada sebuah turunan yang curam dan dengan ini menggunakan gaya gravitasi sebagai pemacu.
- 4) *Skateboard* adalah kegiatan mengendarai dan melakukan trik-trik menggunakan papan luncur (*skateboard*). Orang yang sering melakukannya disebut *skateboarder* atau *skater*.

b. Sejarah Perkembangan

Permainan *skateboard* berawal pada tahun 1950an, ketika para *surfer* diseluruh *California* mencoba melakukan *surfing* di jalanan. Tidak diketahui pasti siapa yang menemukan *skateboard* pertama kali, bahkan mungkin ide ini muncul dari beberapa orang pada saat yang

sama. Beberapa orang mengaku menjadi penemu yang pertama dari *skateboard* ini namun tidak ada bukti yang kuat yang dapat membuktikannya.

Pada tahun 1963, *skateboard* semakin memuncak popularitasnya, dan beberapa perusahaan seperti Jack's Hobie dan Makaha mengadakan kompetisi *skateboard*. Pada tahun 1965, Popularitas *skateboard* menurun drastis, karena banyak orang berpendapat bahwa *skateboard* hanyalah sekedar permainan, seperti *hula hop*. Akibatnya perusahaan-perusahaan *skateboard* mulai tutup, dan para *skater* mulai mencoba membuat papannya sendiri dari roda tanah liat. Hal ini membuat papan sulit untuk dikendalikan dan berbahaya bagi para *skater*. Tetapi kemudian di balik peristiwa tersebut, pada tahun 1972 Frank Maceworthy menemukan bahan untuk roda *skateboard*, dimana bahan tersebut mirip dengan yang digunakan sekarang ini. Perusahaannya disebut roda *Cadillac*, dan penemuannya kembali membangkitkan semangat para *skater* dan anak muda lainnya.

Pada tahun 1975, olahraga *skateboard* menjadi populer kembali. Di *Del Mar, California* perlombaan *slalom* dan gaya bebas diadakan kembali pada Festival pantai. Saat itu, grup *Zephyr* membuktikan bahwa *skateboard* bukan sekedar permainan biasa. Mereka mengendarai *skateboard* seperti yang belum pernah dilihat sebelumnya. Para *skater* dan anak muda pada saat itu mulai terpengaruh, dan ingin menjadi seperti tim *zephyr*, namu kegiatan

mereka ini kurang mendapat simpati dari masyarakat hingga saat ini. Pada 1978, hanya beberapa tahun di saat popularitasnya, *peskater* Alan Gelfand (dengan *nick Ollie*) menemukan *manuver–manuver* baru. Dia melompat dengan mengangkat *skateboard* nya dan terbang diangkasa. Melalui trik-trik yang telah diperlihatkannya dia masuk dalam daftar *hall of fame* 2002.

Pada era 90an dunia *skateboard* kembali bangkit. Adalah Mike Vallely dan Natas Kaupas yang berperan dibelakang layar sehingga *skateboard* menjadi berkembang lagi. Tahun 90an gerakan-gerakan yang dilakukan lebih gila dan berbahaya. Perkembangan ini bertepatan dengan berkembangnya musik-musik *punk*. Pada tahun 2000, media dan produk-produk seperti video *game*, iklan dan *skateboard* untuk anak-anak benar-benar membantu perkembangan dunia *skateboard* ini. Keuntungan lainnya dunia *skateboard* sudah mulai dapat diterima dan pendapat bahwa *skater* adalah pelaku kriminal semakin berkurang. Kemudian mulai banyak perusahaan yang mendukung *skateboard*, banyak berdiri taman *skater* dan mulai banyak uang mengalir di dalam olahraga *Skateboard* ini. Bagaimanapun juga ada beberapa orang yang merindukan saat-saat gerakan bawah tanah. Yang menjadi daya tarik dari *skateboard* adalah kebebasan untuk berkreasi tanpa adanya aturan-aturan. Tidak ada yang benar dan salah dalam bermain *skateboard*. Dan hingga saat ini olahraga terus berkembang baik dalam gaya-gaya

yang semakin menarik dan unik yang didukung juga oleh perusahaan-perusahaan besar.

Seiring berjalannya waktu olahraga asal Amerika Serikat ini mulai masuk dan berkembang di Indonesia, awalnya di Kota Bandung sekitar tahun 1975, dan berkembang pesat ketika pada 1978, *skatepark* disediakan di Taman Lalu Lintas, Jln. Belitung, Bandung. Sejak pagi hingga malam hari, para *skater* berkumpul dan bermain di *skatepark* Taman Lalu Lintas, tempat yang bisa dikatakan sebagai legenda *skateboard* Bandung. Tak heran jika kemudian, banyak komunitas *skateboard* mulai bermunculan. Beberapa pertandingan seperti liga *skateboard* juga mulai diselenggarakan pada 1984. *Skateboard* mulai menebarkan virus di Indonesia, melalui media video dan majalah luar negeri. Hal ini disebabkan terbatasnya informasi tentang dunia *skaterboard* di dalam negeri. Majalah yang kerap mendapat perhatian para *skater* misalnya *Action Sport*, dan berkembang menjadi majalah *skateboard* lain. Cara mendapatkannya pun tak mudah. Biasanya, mereka menitip dari teman atau keluarga yang tinggal atau bekerja di luar negeri.

c. Perlengkapan dan peralatan *skateboard*

1) Papan / *deck*

Sebuah benda yang berbentuk persegi empat, lonjong dan datar dan terbuat dari lapisan-lapisan kayu yang dibawahnya diletakkan *truck* dan atasnya menggunakan lapisan *griptape*.

mounting holes adalah 8 lubang yang terdapat pada *decks* dan berfungsi sebagai tempat menaruh *trucks*.

2) Roda / *wheels*

Roda adalah yang terdapat pada *skateboard* ukuran *wheel* bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan:

- a) *Street*: Ukuran 48-55 mm dengan tingkat kekerasan 97-101. Biasa digunakan untuk bermain di *skatepark*.
- b) *vert*: ukuran 55-65 mm dengan kekerasan 95-100a
slalom: 60 sampai 75 milimeter, dengan ukuran tersebut memungkinkan pemain menahan kecepatan maksimum untuk jarak yang jauh. Ukuran *wheel* ini bisa digunakan di *skatepark* dan di jalanan aspal.
- c) *longboard*: Ukuran dari 65-100mm memungkinkan papan menjadi stabil dan nyaman untuk dikendarai saat kecepatan tinggi. Biasa digunakan di jalanan aspal.

3) klahar / *Bearings*

Bearing skateboard merupakan benda kecil seperti cincin yang ada di dalam *wheels*. *Bearing* biasanya diukur dengan sistem ABEC dengan skala ukuran 1,3,5,7,9. *Bearing skateboard* biasanya menggunakan ABEC atau ABEC *Delrin Crown*: adalah sebuah tempat untuk menaruh bola *bearing*,

berfungsi menjaga *bearing* bersih dan tahan lama dan juga meningkatkan kecepatan *wheel*.

4) *Trucks*

Ada berapa hal yang perlu diperhatikan dari *truck* :

- a) *Bushings*: didalam *truck* ada benda kecil terbuat dari karet dan berbentuk seperti donat. Benda ini yang membuat *truck* dapat dibelokan.
- b) *Axle*: ialah besi yang menonjol di kedua sisi *trucks* yang berfungsi untuk meletakkan roda.
- c) *Axle nuts*: ialah mur yang berfungsi untuk menahan *wheel* agar tidak lepas.
- d) *Baseplate*: ialah bagian terbawah *truck*, berfungsi untuk meletakkan *hanggar* dan *kingpin*.
- e) *Hanger*: ialah bagian *truck* yang dikencangkan dengan *kingpin* yang dilettakan dilubang *pivot* di *baseplate*. *hanger* berfungsi untuk alat *grind* di *truck*.
- f) *Pivot*: ialah plastik berbentuk cangkir dan terletak di *baseplate*. digunakan untuk menyangga *hanger*.
- g) *Kingpin*: ialah baut yang menyangga *hanger* dan *bushing*. *truck* bisa dikencangkan atau dikendorkan melalui *mur kingpin*. Guna untuk menyetel *truck* sesuai dengan keinginan.

5) *Griptape*

Ialah benda seperti ampelas, *Griptape* ditempelkan di bagian atas dan menutupi seluruh bagian atas *deck*. Guna *Griptape* ialah supaya kaki di atas papan tidak licin.

6) *Risers*

Diletakkan antara *truck* dengan *deck*. *Risers* membantu dalam mengurangi efek hentakan *truck* terhadap *deck*, juga menjaga roda untuk tidak menggesek *deck* ketika menikung dan membuat papan berhenti mendadak. Gunanya untuk mengurangi benturan atau getaran,

7) Baut diperlukan untuk menggabungkan *deck* dengan *truck*. Jumlahnya ada 8 baut gunanya untuk mengunci supaya *deck* dan *truck* tidak lepas ataupun posisinya bergeser.

8) *Pad up* bantalan untuk pelindung untuk mengurangi efek benturan, dan melindungi dari cedera akibat gesekan. Digunakan pada siku dan lutut, bahan ini tidaklah berat dan mudah untuk bergerak tanpa menghalangi kita bermain.

9) *Helmet* Berfungsi melindungi bagian kepala. Merupakan perlengkapan yang sangat penting, karena *skateboard* termasuk olahraga *exstreame*. Jatuh dalam resiko bermain *skateboard* maka dari itu *helm* sangat berguna.

10) *Skateboarding shoes* berfungsi melindungi bagian kaki, dan membantu dalam keseimbangan, dengan bagian sol yang tebal

untuk ketahanan dalam aksi-aksi yang berat dan juga menghindari cedera yang kuat.

- 11) *Wirst guard* Berfungsi melindungi bagian pergelangan tangan karena bermain *skateboard* bertantangan dengan jatuh maka dari itu antisipasi perlindungan harus di taati.

7. Komunitas

Menurut Rizani (2012: 56) Dalam Komunitas adalah individu-individu yang berkumpul dan membentuk suatu kelompok dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saja ketika beberapa orang membicarakan suatu hobi yang sama, disadari atau tidak hal itu adalah ciri-ciri sebuah komunitas, didalamnya mereka membicarakan hobi dan kesukaannya yang sama yang tentu saja mencari tujuan-tujuan bersama melalui kebersamaan yang terungkap lewat pengalaman-pengalaman yang mereka ceritakan.

Dalam Rahmadhani (2013: 13) menurut Vania Delobelle definisi komunitas adalah group beberapa orang yang berbagi minat yang sama, yang terbentuk oleh 4 faktor , yaitu:

- a. Komunikasi dan keinginan berbagi (*sharing*) para anggota saling menolong satu sama lain.
- b. Tempat yang disepakati bersama untuk bertemu.
- c. Ritual dan kebiasaan: Orang-orang datang secara teratur dan periodic

- d. *Influencer*: *Influencer* merintis sesuatu hal dan para anggota selanjutnya ikut terlibat.

B. Defini Operasional

1. Pengertian Media Sosial

Berdasarkan berbagai definisi media sosial maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media *online* berbasis internet untuk memudahkan penggunaanya dalam berpartisipasi dengan cepat melalui bentuk-bentuk media sosial, seperti *blog*, *wiki*, jejaring sosial, forum dan dunia *virtual*.

2. Pengertian pemanfaatan media social

Pemanfaatan media sosial adalah perbuatan yang dilakukan seseorang pada sumber informasi untuk mendatangkan nilai guna dari informasi yang didapatkan.

3. Pengertian Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang digunakan oleh Individu, Kelompok untuk mengirim informasi kepada orang lain. Dengan tujuan untuk memberi orang lain informasi dengan cepat melalui *instagram*.

4. Pengertian Eksistensi

Eksistensi ialah muncul, ada, timbul dengan adanya keberadaan yang aktual. Dengan itu Eksistensi tentang persoalan sesuatu ada atau

tidak. Menurut kamus besar bahasa Indonesia Eksistensi adalah keberadaan, kehadiran yang mengandung unsur bertahan.

5. Pengertian *Skateboard*

Skateboard adalah olahraga yang menggunakan papan yang sudah dibentuk dan memiliki empat roda, dengan cara bermain mendorong dengan satu kaki dan kaki satunya lagi berada di atas papan dan ketika papan sudah berjalan kedua kaki kembali ke atas papan.

Skateboard merupakan olahraga yang tidak banyak aturan melainkan kreatifitas untuk menciptakan *trick*.

6. Pengertian Komunitas

Komunitas adalah kumpulan individu-individu yang mempunyai kepentingan atau hobi yang sama dan memiliki struktur. serta individu didalamnya memiliki maksud dan tujuan yang sama.

C. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Masalah	Konsep Atau Teori Dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Yosieana Duli Deslima Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018	Pemanfaatan <i>Instagram</i> Sebagai Media Dakwah Bagi Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Uin Raden Intan Lampung	1. Bagaimana pemanfaatan <i>instagram</i> oleh Mahasiswa KPI sebagai media dakwah? 2. Bagaimana Mahasiswa KPI mengakses <i>instagram</i> yang berkonten dakwah?	<i>Uses and gratifications</i> Metode kualitatif	Hasil penelitian ini yaitu pemanfaatan <i>Instagram</i> bagi masing-masing mahasiswa komunikasi dan penyiaran islam fakultas dakwah dan ilmu komunikasi dari hasil wawancara dengan mahasiswa kpi, hampir semuanya mengungkapkan bahwa <i>instagram</i> adalah media yang efektif untuk menyebarkan pesan dakwah karena bisa dipastikan banyak yang menonton dan melihat pesan dan isi dakwah yang disampaikan melalui <i>instagram</i> .
Khoirunnisa Syawitri Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019	Efektifitas Pemanfaatan Media Sosial <i>Instagram</i> Sebagai Eksistensi Diri Oleh Santriwati Asrama Al-Hikmah Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta	Bagaimana efektifitas pemanfaatan media sosial oleh santri di asrama al-hikmah pp. wahid asyim Yogyakarta dalam membentuk eksistensi diri.	<i>Uses and gratifications</i> Metode kualitatif	Hasil penelitian dalam pembentukan eksistensi diri, responden memanfaatkan sosial media <i>instagram</i> termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal tersebut terlihat dari hasil rata-rata efektifitas seseorang dalam membentuk eksistensi diri memperoleh angka sebesar 3,21. Eksistensi diri dapat terbentuk apabila seseorang individu dapat memahami kemampuan diri, seperti ciri dalam membentuk eksistensi diri yaitu adanya keyakinan dalam diri, bebas dalam berekspresi, setelah bertanggung jawab atas tindakan diri dan percaya diri tampil seperti aktor dihadapan khalayak.
Muhammad safrianto	Pemanfaatan <i>Instagram</i> Dalam	Berdasarkan uraian latar belakang di	<i>The eight law of personal branding</i>	Hasil penelitian yaitu dengan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa setiap

jurusan ilmu komunikasi, fakultas ilmu sosial dan politik, Universitas Halu Oleo	Membentuk Personal Branding Duta Bahasa Sulawesi Tenggara	atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana Pemanfaatan Instagram dalam Membentuk Personal Branding Duta Bahasa Sulawesi Tenggara ?	Metode kualitatif	tahunnya melakukan program pemilihan Duta Bahasa yang tujuannya membangkitkan minat generasi muda untuk menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, menambah wawasan generasi muda tentang Bahasa Indonesia, mencari tunasmuda yang mampu berbahasa Indonesia, Bahasa Daerah dan Bahasa Asing dan diharapkan duta yang terpilih dapat memengaruhi lingkungannya untuk dapat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Duta yang terpilih nantinya dapat menjadi mitra kerja Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa dalam memasyarakatkan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar diseluruh lapisan masyarakat.
--	---	--	-------------------	---

Perbandingan penelitian terdahulu dan penelitian penulis:

1. Yosieana Duli Deslima Universitas Islam Raden Intan Lampung.

Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang ialah penelitian sebelumnya adalah pemanfaatan instagram sebagai media dakwah, Sedangkan penelitian saat ini adalah membahas tentang pemanfaatan instagram dalam membangun eksistensi. Sedangkan persamaan 2 penelitian ini ialah sama-sama meneliti tentang pemanfaatan *instagram* dan penelitian kualitatif dan sama-sama menggunakan teori *uses and gratifications*.

2. Khoirunnisa Syawitri Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pebandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang ialah penelitian sebelumnya adalah efektifitas pemanfaatan media sosial *instagram* sebagai eksistensi diri oleh santriwati asrama al-hikmah pondok pesantren wahid hasyim yogyakarta sedangkan penelitian ini adalah membahas pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*.

Sedangkan persamaan 2 penelitian ini ialah sama-sama meneliti tentang pemanfaatan *instagram* dan eksistensi. Kedua penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan sama-sama menggunakan teori *uses and gratifications*.

3. Muhammad syafrianto universitas halu oleo

Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang ialah sebelumnya Pemanfaatan Instagram Dalam Membentuk Personal Branding Duta Bahasa Sulawesi Tenggara sedangkan penelitian ini adalah membahas pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard* Dan konsep atau teori yang berbeda.

Sedangkan persamaan 2 penelitian ini ialah sama-sama meneliti pemanfaatan *instagram* dan menggunakan metode penelitian kualitatif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti melakukan pendekatan penelitian melalui wawancara dan observasi langsung. Artinya data yang di kumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara catatan lapangan. Dokumen pribadi, catatan, memo dan dokumentasi resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita empirik dibalik fenomena secara mendalam, rinci, dan tuntas.

Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan mencocokkan realita empirik dengan teori yang berlalaku dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Keirl dan miller dalam maleong yang di maksud dengan penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara *fundamental* bergantung kepada pengamatan, manusia, kawasan sendiri, dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. (Noor, 2011: 34)

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian sebagaimana yang dikemukakan spradley (1979) merupakan sumber informasi, sedangkan moleong (1989) mengemukakan bahwa subjek penelitian merupakan orang dalam pada latar penelitian. Secara lebih tegas moleong mengatakan bahwa mereka itu adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian (suwardi, 2008: 188)

Subjek penelitian ini adalah komunitas pekanbaru *skateboard* yang ada di kota pekanbaru beralamat di jalan jendral sudirman, lapangan purna MTQ. Dalam penelitian ini diambil sebagai narasumber dari komunitas pekanbaru *skateboard* yaitu:

- a. Ketua komunitas pekanbaru *skateboard* karena ketua yang memimpin dan melihat perkembangan komunitas.
- b. Admin instagram pekanbaru *skateboard* karena admin inilah yang mengelola akun *instagram* pekanbaru *skateboard*,
- c. 1 orang senior aktif, maksud dari kata senior di sini adalah mereka yang telah lama bergabung di komunitas pekanbaru *skateboard* lebih dari 5 tahun, sehingga umur tidak menjadi patokannya. Mereka yang senior ini telah memiliki perkembangan bermain dan berprestasi.
- d. 1 orang junior aktif, yang di maksud junior dipenelitian ini ialah mereka yang baru tergabung dalam komunitas pekanbaru

skateboard dan junior ini telah memiliki perkembangan bermain dan berprestasi.

- e. 1 orang *follower instagram* pekanbaru *skateboard*, *follower* yang aktif menggunakan *instagram*.

Berdasarkan kriteria yang disebutkan diatas dan hasil *prasurvei* yang peneliti lakukan, maka yang menjadi subjek penelitian ini adalah 5 informan.

2. Objek Penelitian

Mengemukakan pengertian objek penelitian sebagai variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari masalah *problematika* penelitian (Arikunto, 2010: 29) Objek pada penelitian ini ialah pengelola admin *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* dalam meningkatkan eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dalam upaya menyelesaikan penelitian ini yang terutama untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam proses penelitian. Penelitian ini berlokasi di tempat komunitas pekanbaru *skateboard* latihan di *skatepark* arena loop lapangan purnama MTQ, yang beralamat di jalan jendral sudirman pekanbaaru.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1
Rencana Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	2018				2019																								K e t
		Bulan dan Minggu																												
		Des-Jan				Feb-Mart				April-Mei				Juni				Juli-Agst				Sept-Okt				Nov-Des				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Persiapan dan Penyusuna UP	x	x	x	x						x		x																	
2	Seminar UP														x															
3	Riset																		x	x										
4	Penelitian Lapangan																				x	x								
5	Pengelolaan Data dan Analisis Data																					x	x				x	x		
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi																										x	x		
7	Revisi dan Pengesahan Skripsi Penggandaan Serta Penyerahan																											x		
8	Skripsi																												x	

D. Jenis dan Sumber Data

1. Data primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan, Data primer dapat berupa Hasil wawancara subjek (orang) secara individual atau kelompok, dalam hal ini sumber data primer diperoleh dengan observasi langsung kepada komunitas pekanbaru *Skateboard*.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara untuk menambah dan melengkapi data primer (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter).

E. Teknik Pengumpulan Data

Sehubung dengan masalah penelitian maka peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan :

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. (Meleong, 2013: 186).

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang di gunakan untuk menjawab persoalan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, sumber-sumber yang terkait dalam penelitian ini adalah ketua komunitas pekanbaru *skateboard* yaitu Andrian Ngadiman Pawiro, admin *instagram* pekanbaru *skateboard* yaitu julpri, 2 orang senior yaitu Tivano dan Bayu Sono dan 2 orang junior yaitu Rangga Putra Ramadhan dan Rafli yang memiliki perkembangan bermain dan berprestasi.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengambilan data yaitu dokumen internal dan dokumen eksternal. Dokumen internal dapat berupa catatan, seperti memo, pengumuman, instruksi, aturan suatu lembaga, system yang diberlakukan, hasil notulensi rapat keputusan pimpinan, dan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial, seperti majalah, Koran, buletin, surat pernyataan, dan lain sebagainya (moleong: 2008). Dalam buku (Herdiansyah, 143-144: 2010).

Dalam penelitian ini pengumpulan bahan dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat pernyataan mengenai penelitian yang penulis ambil sesuai fakta dan fenomena. Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa *screenshot*, foto,

video, respond dan catatan yang di miliki komunitas pekanbaru skateboard.

F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Pada penelitian ini peneliti mengandalkan hasil wawancara dan observasi, agar data yang di peroleh bersifat relevan penelitian menentukan beberapa cara memperkuat keabsahan data Triangulasi.

Teknis triangulasi lebih mengutamakan efektivitas proses dan hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, triangulasi dapat dilakukan dengan menguji apakah proses dan hasil metode yang digunakan sudah berjalan dengan baik.

Dalam penelitian ini peneliti memasukkan metode wawancara dan observasi dalam proses triangulasi untuk memperkuat keabsahan data. (Bungin, 2007: 261). Uji keabsahan triangulasi ini dilakukan karena dalam penelitian kualitatif, untuk menguji keabsahan informasi tidak dapat dilakukan dengan alat-alat uji statistik. Adapun jenis triangulasi yang digunakan peneliti ialah :

1. Triangulasi Kejujuran Peneliti

Triangulasi ini dilakukan untuk menguji kejujuran, subjektivitas, dan kemampuan merekam data oleh peneliti di lapangan. Pada penelitian ini peneliti bertanggung jawab langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data dari informan.

2. Triangulasi dengan sumber data

Triangulasi sumber data juga memberi kesempatan untuk dilakukannya hal-hal sebagai berikut:

- a. penilaian hasil penelitian dilakukan oleh responden.
- b. mengoreksi kekeliruan oleh sumber data.
- c. menyediakan tambahan informasi secara sukarela.
- d. memasukkan informan dalam kancah penelitian, menciptakan kesempatan untuk mengikhtisarkan sebagai langkah awal analisis data.
- e. menilai kecukupan menyeluruh data yang dikumpulkan (Moleong dalam Bungin, 2007: 265).

G. Teknik Analisis Data

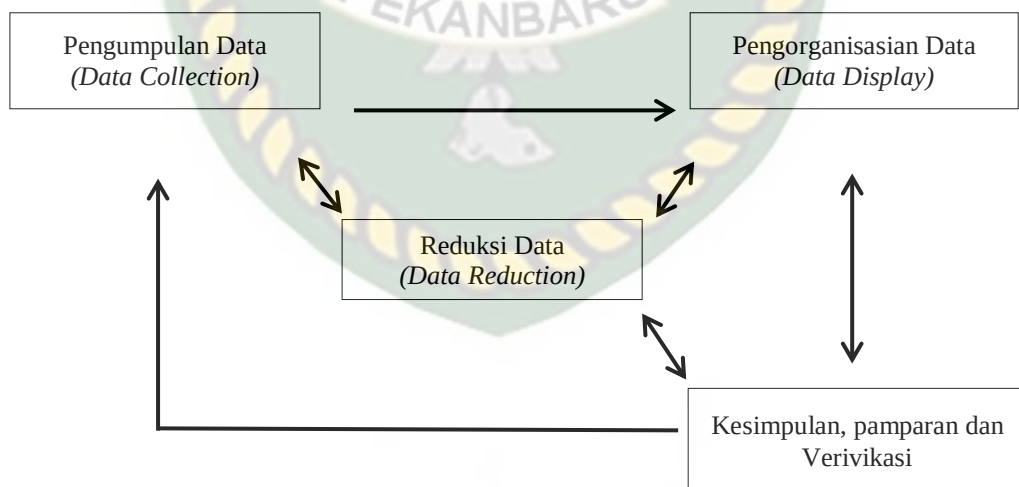
Analisis data kualitatif digunakan bila data-data yang terkumpul dalam riset adalah data kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kalimat, kata-kata, atau narasi, maupun dokumen baik yang di peroleh peneliti dari wawancara maupun observasi. Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data yang terkumpul melalui wawancara dan artikel-artikel yang berkaitan dengan objek penelitian yang di anggap bersifat relevan.

Analisis data kualitatif pada penelitian ini cenderung menggunakan pendekatan logika induktif, di mana silogisme di bangun berdasarkan pada hal-hal khusus atau data di lapangan dan bermuara pada kesimpulan-

kesimpulan umum. Pendekatan ini menggunakan logika berpikir menyerupai piramida duduk. sangat di perlukan dalam rangka mencapai tujuan akhir penelitian yaitu memperoleh gambaran yang jelas tentang masalah yang dikemukakan. (Bungin, 2007: 147)

Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, yang digunakan untuk menganalisa data, baik data dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi, dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari lapangan guna memperoleh bentuk nyata dari hasil tersebut. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan komunitas pekanbaru skateboard.

Gambar 3.1
Komponen Komponen Analisis Data Model Interaktif



Sumber: Miles dan Huberman (dalam Nasution, 2003: 126)

Kegiatan pertama dalam proses ini adalah pengumpulan data. Data ini berupa data kualitatif maka data yang dikumpulkan adalah data yang berupa kata-kata, fenomena, sikap, dan perilaku keseharian yang diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara.

Tahap selanjutnya adalah reduksi data yang merupakan bagian dari kegiatan analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sehingga peneliti mudah untuk melakukan penarikan kesimpulan yang kemudian dilanjutkan dengan proses verifikasi.

Langkah selanjutnya adalah penyajian data yang dimaknai oleh miles dan huberman sebagai sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan data pengambilan tindakan.

Tahap terakhir dari kegiatan analisis interaktif ini adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Dengan menggunakan verifikasi peneliti kualitatif dapat mempertahankan data menjamin validas dan realibilitas hasil temuannya.

Proses analisis interaktif ini merupakan proses siklus dan interaktif, yang artinya peneliti harus siap bergerak diantara empat sumbu yaitu pengambilan data, penyajian data, reduksi data dan kesimpulan atau verifikasi. Dengan begitu analisis merupakan sebuah proses yang berulang-ulang dan berlanjut secara terus menerus dan saling susul-menyusul (Nasution, 2004: 127).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambar Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Komunitas Pekanbaru *Skateboard*

Hasil wawancara dengan Andrianto selaku ketua komunitas pekanbaru *skateboard* mengatakan: Pada tahun 2002 di pekanbaru belum ada komunitas *skateboard* yang resmi, hanya saja ada beberapa orang yang hobi bermain *skateboard*, dengan seiring berjalannya waktu mereka mulai merintis mencari anggota *skateboard* untuk menjadikan suatu komunitas. Pada saat itu hanya ada 5 orang atau *skater* yang bermain *skateboard* di pekanbaru yaitu:

1. Bachrizal
2. Irwansyah
3. Arfia Irwanda
4. Dhani Rianto
5. Arief Yogi

Meskipun anggota *skateboard* hanya berlima orang namun tidak mematahkan semangat mereka untuk bermain, seiring berjalannya waktu sampailah pada tahun 2004 para *skater* ini masih aktif bermain dan dengan aktif nya mereka bermain *skateboard* di Pekanbaru maka mulailah masyarakat atau remaja mengenal *skateboard* dan merekapun

mulai tertari dengan olahraga skateboard dan seiringnya waktu anggota *skateboard* pekanbaru mulai bertambah sekitar 30 orang.

Pada tahun 2008 terbentuklah sebuah komunitas yang resmi yaitu komunitas pekanbaru *skateboard*, dengan terbentuknya komunitas skateboard maka ada ketua yang memimpin komunitas *skateboard* tersebut. Di komunitas pekanbaru *skateboard* yang pertama diketuai oleh Dhani Rianto yang dimana ia adalah orang yang merintis pekanbaru *skateboard* dari tahun 2002. Setelah terbentuknya komunitas pekanbaru *skateboard* mereka mulai membuat alat-alat untuk bermain *skateboard* seperti rel dan *box*, lalu komunitas pekanbaru *skateboard* juga meluncurkan logo nya.

Gambar 4.1

Logo komunitas pekanbaru skateboard



(sumber pekanbaru skateboard)

Untuk membuat alat-alat bermain *skateboard* komunitas pekanbaru mulai membuat uang kas, tujuannya untuk keperluan-keperluan yang dibutuhkan oleh komunitas baik itu untuk membuat peralatan bermain *skateboard* maupun untuk sosial. Setelah terbentuknya alat-alat *skateboard* mereka mulai menetapkan lokasi bermain di MTQ, supaya mereka bisa berkumpul di setiap harinya untuk bermain *skateboard*.

Pada pertengahan bulan juli 2009 terjadilah pergantian ketua komunitas *skateboard* pekanbaru, yang dimana ketua pertama ialah Dhani rianto dan ketua kedua di ketuai oleh Febrionaldi. Setelah lamanya komunitas pekanbaru *skateboard* main di lapangan purna MTQ maka ada beberapa hal yang tidak mendukung untuk mereka bisa bermain disana lagi, akhirnya mereka pindah ke stadion panam pada akhir tahun 2014. Dengan berpindahnya tempat bermain *skateboard* maka masyarakat atau remaja yang berada di selingkungan stadion panam mulai tertarik, sehingga anggota komunitas pekanbaru *skateboard* mulai bertambah

Dengan seiringnya berjalannya waktu ketua komunitas pekanbaru *skateboard* juga berganti, ketua yang ditunjuk ialah Misdar syahril, dengan tujuan di tunjuk ketua baru ini agar bisa melanjutkan visi dan misi komunitas pekanbaru *skateboard*, dengan membawa harapan agar komunitas pekanbaru *skateboard* ini dapat membantu para *skater* untuk bermain dan saling berbagi ilmu serta ajang sharing bagi siapapun yang ingin belajar.

Pada pertengahan tahun 2015 ketua *skateboard* pekanbaru yaitu Misdar syahril tidak bisa lagi melanjutkan tugasnya sebagai ketua komunitas *skateboard* dikarenakan ada pekerjaan diluar pekanbaru, sehingga ketua komunitas pekanbaru *sakateboard* di ganti lagi. Setelah komunitas *skateboard* mengadakan rapat maka Febrionaldi di tunjuk lagi menjadi ketua komunitas pekanbaru *skateboard*, dimana sebelumnya Febrionaldi juga pernah menjadi ketua *skateboard* pada tahun 2009-2014.

Pada bulan Juni 2015 dengan kembalinya Febrionaldi menjadi ketua *skateboard*, maka febrionaldi mengajak anggotanya untuk berpindah tempat bermain di jalan riau yaitu di area tempat bermain tenis. Dengan bertepatan acara *skateboarding day* sedunia pada tanggal 21 juni mereka merayakan dengan peralatan yang seadanya yang telah mereka buat, dan mereka berkeliling di sepanjang jalan Riau dengan menggunakan *skateboard* mereka masing-masing.

Setelah satu tahun komunitas pekanbaru *skateboard* main di lapangan tenis jalan riau, akhirnya mereka pindah karena ada konflik dengan pengurus lapangan tenis dan akhirnya komunitas pekanbaru *skateboard* bermain di Stadion Rumbai.

Pada awal tahun 2017 ketua komunitas pekanbaru *skateboard* berganti yaitu Andrio husein. Dengan ketua baru komunitas pekanbaru *skateboard* mulai lagi membuat alat-alat untuk bermain *skateboard*,

karena peralatan mereka yang lama sudah rusak. Dengan berjalannya waktu anggota komunitas pekanbaru *skateboard* terus bertambah sehingga pada *skateboarding day* 21 juni 2017 anggota *skateboard* pekanbaru berjumlah sekitar 80 orang. Dengan aktifnya komunitas pekanbaru *skateboard* bermain akhirnya mereka dipandang atau dilirik oleh pengurus simpati Loop dan komunitas pekanbaru *skateboard* mengadakan *event* open *skateboard* yang di sponsori oleh simpati loop. Merasa puas dengan antusias komunitas pekanbaru *skateboard* membuat pengurus simpati loop berencana membuat *skatepark* di pekanbaru untuk tempat bermain *skateboard*.

Pada awal desember 2017 komunitas pekanbaru *skateboard* resmi mempunyai *skatepark* permanen yang di buat oleh simpati loop yang beralamat di jalan sudirman tepatnya di lapangan purna MTQ. Dengan adanya *skatepark* baru, ketua komunitas pekanbaru *skateboard* juga berganti pada awal tahun 2018 yaitu andrianto. Seiring berjalannya waktu pada bulan mei 2018 komunitas pekanbaru membuka sekolah *skateboard* baik untuk laki-laki maupun perempuan. Komunitas pekanbaru *skateboard* mempunyai anggota sekitar 200 orang dan sampai saat ini pekanbaru *skateboard* masih bermain di *skatepark* loop lapangan purna MTQ.

2. Visi, Misi dan Tujuan Komunitas Pekanbaru *Skateboard*

a. Visi Komunitas Pekanbaru Skateboard

Menjadikan komunitas pekanbaru *skateboard* tempat belajar dan berbagi pengalaman serta mewujudkan bahwa pekanbaru mempunyai *skater* yang mampu bersaing dengan *skater* di luar riau.

b. Misi Komunitas Pekanbaru Skateboard

1. Meningkatkan persaudaraan dalam suatu komunitas.
2. Menjadikan wadah untuk berkumpul, bermain dan menyalurkan kreatifitas bermain *skateboard*.
3. Menjadi tempat berbagi ilmu menambah ilmu dalam bidang *skateboard*.
4. Menciptakan *skater* yang bisa bersaing masuk Asian games.
5. Mengadakan event-event *skateboard* dipekanbaru.

Tabel 4.1
Struktur Komunitas Pekanbaru *Skateboard* Tahun 2019

JABATAN	NAMA
PEMBINA	BACHRIZAL
PENESEHAT	DIKA SETIAWAN
KETUA	ANDRIANTO
SEKETARIS	ANDRA ARDA
BENDAHARA	TIVANO
HUMAS	YOGI TRI WIBOWO
DOKUMENTASI DAN ADMIN INSTAGRAM	JULFRI

(Sumber: Data Lapangan pada tanggal 15 Oktober 2019)

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang penelliti dapatkan, maka dalam bab ini penulis akan memaparkan hasil penelitian yang berjudul pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*. Tetapi sebelum peneliti membahas lebih jauh mengenai hasil-hasil penelitian, terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan secara umum identitas subjek penelitian dan memaparkan hasil penelitian, sebagai berikut:

1. Daftar Nama Informan/Subjek

- a. Nama : Andrianto
Sebagai : Ketua
Umur : 24 Tahun
- b. Nama : Julfri
Sebagai : Admin Instagram
Umur : 24 Tahun
- c. Nama : Tivano
Sebagai : Anggota Senior
Umur : 23 Tahun
- d. Nama : Rangga Putra Ramadhan
Sebagai : Anggota Junior
Umur : 14 Tahun
- e. Nama : Alpizano
Sebagai : *Follower Instagram Pekanbaru Skateboard*
Umur : 23 Tahun

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada informan mengenai pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*. Peneliti menemukan bahwa media sosial merupakan tempat di mana setiap orang dapat berkomunikasi dan berinteraksi tanpa dibatasi oleh tempat, ruang dan waktu di dalam dunia maya seperti kehidupan nyata, para pengguna di media sosial dapat menciptakan sebuah konten atau postingan yang informatif sehingga bisa dinikmati pengguna lain. Menurut meike dan young dalam Nasrullah (2017: 11) mengartikan media sosial sebagai konvergensi komunikasi

pribadi dan media publik untuk dapat berbagi hal pada siapa saja tanpa ada pengkhususan individu.

Berdasarkan data yang penulis dapatkan, dalam bab ini penulis dapat memaparkan hasil penelitian yang berjudul, pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*.

Pada bagian ini peneliti juga memaparkan hasil wawancara menjadi beberapa bagian untuk mendapatkan hasil wawancara yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut adalah hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari informan.

2. Pemanfaatan *Instagram* dalam Membangun Eksistensi Komunitas Pekanbaru *Skateboard*

Pemanfaatan *instagram* yang digunakan oleh admin komunitas pekanbaru *skateboard* salah satunya untuk membangun eksistensi yang dilakukan oleh komunitas pekanbaru *skateboard*, yaitu memberikan informasi berupa kegiatan yang dilakukan oleh komunitas pekanbaru *skateboard*, serta untuk memperkenalkan komunitas pekanbaru *skateboard* yang selama ini kurang diketahui publik. Karna menurut admin komunitas pekanbaru *skateboard* itu sendiri dalam membangun eksistensi yang efektif dan efisien adalah melalui media yang sudah tersedia dan media yang populer di kalangan masyarakat, karna hampir setiap orang memiliki media sosial dan mengetahui media tersebut salah satunya *instagram*,

dalam penggunaan pun cukup mudah. Menggunakan *instagram* informasi jadi lebih muda untuk di sebar luaskan, kapan saja dan dimana saja.

Seperti hasil wawancara dengan Andrianto selaku ketua komunitas pekanbaru *skateboard* yang memanfaatkan media sosial *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard* yaitu:

“karena menurut kami *instagram* saat ini media sosial yang lagi trend dan juga digunakan oleh semua kalangan umur dan hampir semua para pemain *skateboard* dan masyarakat menggunakan *instagram*. Komunitas pekanbaru *skateboard* ini juga hanya menggunakan *instagram* sebagai tempat berbagi kegiatan” (Wawancara pada 14 Oktober 2019)

Dari paparan wawancara dengan informan mengenai pemanfaatan media sosial *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*. Dapat di simpulkan bahwa *instagram* menjadi *trend* dan sangat cocok di jadikan media dalam membangun eksistensi terutama dalam memperkenalkan komunitas pada masyarakat.

Admin pekanbaru *skateboard* memanfaatkan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard* jauh lebih efisien dan cukup efektif, sebagai media yang relatif muda di gunakan, fitur-fitur yang dimiliki oleh *instagram* terutama untuk membangun eksistensi. Seperti yang diutarakan oleh Julfri selaku admin *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* yaitu:

“saat ini komunitas pekanbaru *skateboard* hanya memakai *instagram* untuk memposting video, foto atau kegiatan komunitas karena *instagram* sangat mudah di pakai, ibaratnya hampir sempurna fitur- fitur yang ada di *instagram* dan jika kami memposting video atau foto bisa dilihat oleh kawan-kawan dan juga oleh masyarakat” (wawancara pada 11 Oktober 2019)

Dengan pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard* yang dilakukan oleh admin adalah untuk memperkenalkan komunitas pekanbaru *skateboard* kepada masyarakat dengan memposting yang berkaitan tentang kegiatan komunitas. Dari salah satu pertanyaan peneliti kepada anggota senior dan junior yaitu, bagaimana menurut anda admin *instagram* pekanbaru *skateboard* memanfaatkan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*?

Jawaban dari pertanyaan di atas, menurut Tivano selaku anggota senior mengatakan:

“menurut saya admin *instagram* pekanbaru *skateboard* ini tidak terlalu memanfaatkan *instagram*, buktinya jarang memposting video atau foto waktu kami main di setiap sore harinya. Memposting video atau foto tu ada tapi jarang, seharusnya admin *instagram* ini harus lebih rajin lagi memposting kegiatan-kegiatan komunitas.” (wawancara pada 10 Oktober 2019)

Sedangkan menurut Rangga Putra Ramadhan anggota junior mengatakan:

“menurut rangka adminnya ada memposting video-video *skateboard* tapi enggak setiap hari. Adminnya gak tiap hari juga main *skateboard*. Kalau menurut rangka harus selalu update memposting video-video bermain *skateboard*” (wawancara pada 10 oktober 2019)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard* belum dilakukan secara maksimal. Admin *instagram* pekanbaru *skateboard* belum memanfaatkan *instagram* sebagai media untuk membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*. Unggahan yang ada pada pekanbaru *skateboard* belum bisa dikatakan maksimal.

Demi untuk mengetahui lebih dalam tentang bagaimana admin memanfaatkan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*, peneliti bertanya lebih dalam seputar yang sedang dilakukan oleh komunitas pekanbaru *skateboard* untuk melihat indikator keberhasilan dan bagaimana memanfaatkan *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*.

a. Bagaimana memanfaatkan *instagram*

Bagaimana komunitas pekanbaru *skateboard* memanfaatkan *instagram* dan sebagai apa *instagram* oleh komunitas, jawaban menurut Andrianto selaku ketua komunitas pekanbaru *skateboard* adalah:

“kita memanfaatkan *instagram* sebagai silaturahmi sesama kawan-kawan dan juga sesama komunitas *skateboard* lainnya dan juga kita memanfaatkan untuk mempublikasikan kegiatan-kegiatan komunitas terus menunjukkan kepada follower bahwa komunitas pekanbaru *skateboard* mempunyai *skater* yang berprestasi di riau dan siap bersaing di tingkat nasional” (wawancara pada tanggal 15 November 2019).

Sedangkan menurut Julfri selaku admin *instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* adalah:

“kita memanfaatkan *instagram* ini untuk memberikan informasi kegiatan-kegiatan komunitas kepada khalayak *instagram* ataupun kita mencari informasi misalnya tentang *event-event* turnamen *skateboard*, juga kita memanfaatkan *instagram* ini sebagai arsip dari semua kegiatan-kegiatan komunitas jadi kita lebih transparan” (wawancara pada tanggal 15 November 2019)

Sedangkan menurut Alpizano selaku *follower instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* adalah:

“saya melihat *instagram* pekanbaru *skateboard* memanfaatkannya untuk memposting foto atau video kegiatan mereka kalau saya melihat masalah postingannya belum begitu bagus karna foto dan video mereka belum bagus dalam pengambilannya, saya rasa itu perlu supaya ada keunikan di dalam foto maupun video”

Dari hasil wawancara di atas dapat di simpulkan bahwa komunitas pekanbaru *skateboard* memanfaatkan *instagram* sebagai bentuk silaturahmi sesama kawan-kawan atau komunitas baik yang dekat maupun yang jauh dan juga memanfaatkan *instagram* sebagai mempublikasikan atau mencari informasi. Komunitas pekanbaru *skateboard* siap bersaing dengan *skater-skater* di luar riau ataupun siap bersaing ditingkat nasional.

b. Mengenai konten dan *follower*

Keberhasilan untuk melihat efektifitas konten postingan di *instagram*, untuk menjadi pendukung dari upaya admin melakukan postingan yang informatif dan lebih dikenal secara luas, juga untuk membangun eksistensi komunitas. Jawaban menurut Andrianto selaku ketua komunitas pekanbaru *skateboard* adalah:

“*instagram* pekanbaru *skateboard* Alhamdulillah pengikutnya udah lebih kurang 2000-an dan paling banyak itu dari Pekanbaru, mungkin yang dari luar pekanbaru bisa hitung 5% lah, kalau ditanya soal berhasil atau enggak, ya kita sadar kalau kita jarang *update* di *Instagram*, tapi Alhamdulillah setiap tahunnya anggota selalu bertambah” (wawancara pada tanggal 14 Oktober 2019).

Sedangkan menurut Julfri selaku admin *instagram* mengatakan:

“saya memposting di *instagram* berupa konten yang biasa komunitas lakukan misalnya video dan foto biar *follower* di *instagram* tau semua kegiatan komunitas pekanbaru *skateboard*, kalau di bilang berhasil ya rasa saya masih kurang, ibaratnya seimbang gitulah, saat ini belum ada postingan yang memberikan informasi yang lebih kepada *follower* yang tidak bermain *skateboard*, tetapi mereka tetap *follow instagram* kita ” (wawancara pada tanggal 10 Oktober 2019)

Sedangkan menurut Alpizano selaku *follower instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* adalah:

“saya melihat konten *instagram* pekanbaru *skateboard* masih acak acakan, belum tersusun rapi, kalau masalah *follower* itu saya tidak tau pasti tetapi kalau saya nilai *follower* nya lumayan banyak”

Hasil dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan pemanfaatan *instagram* yaitu postingan kegiatan-kegiatan sudah digunakan pada *instagram* pekanbaru *skateboard*. Namun admin *instagram* menyadari bahwasanya belum memposting konten yang informatif yaitu sifatnya memberikan informasi kepada masyarakat diluar pemain *skateboard*. Hanya saja belum terdapat postingan yang informatif.

c. Mengenai interaksi pengguna dengan pengunjung

Ketertarikan berinteraksi yang terjadi antar pengguna dengan pengunjung menjadi indikator untuk melihat sejauh mana ketertarikan khalayak pada setiap postingan. Jawaban menurut Andrianto selaku ketua adalah:

“meskipun saya tau *ID* dan *password intagram* pekanbaru *skateboard* jujur saja saya enggak pernah balasin komen-komen *followers* di *instagram* tapi kalau misalnya ada yang mau gabung ada nomor *whatshap* di bio *instagram* pekanbaru *skateboard*” (wawanca pada tanggal 14 Oktober 2019)

Berbeda dengan pemaparan Julfri selaku admin *instagram*, yaitu:

“kalau saya lebih sering balasin *DM (direct message) follower-follower* yang bertanya, kalau dikomentar postingan jarang saya balas, kalau sifat komentar bertanya itu baru saya balas juga” (wawanca pada tanggal 10 Oktober 2019)

Sedangkan menurut Alpizano selaku *follower instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* adalah:

“kalau masalah interaksi dengan pengunjung admin *instagram* pekanbaru *skateboard* ada membalas komennya si pengunjung ada yang tidak di balas”

Hasil wawancara di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketua dan admin *instagram* juga memperhatikan interaksi yang terjadi di *instagram*. Interaksi yang terjadi karena unggahan postingan yang belum informatif sehingga *follower* jarang berkomentar. Sehingga admin hanya sebatas mempublikasikan atau memposting kegiatan-kegiatan yang biasa saja. Hasil dokumentasi ini peneliti menemukan bahwa ketertarikan interaksi yang terjadi belum cukup baik dikarenakan postingan pada *instagram* pekanbaru *skateboard* belum bisa memancing *follower* untuk bertanya.

3. Faktor yang menghambat postingan instagram sehingga intensitas mengalami pasang surut

Admin menggunakan *instagram* untuk membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*. Dari keseluruhan unggahan di *instagram* mengalami pasang surut. Menurut wawancara dengan wawancara denan Andrianto selaku ketua:

“kalau saya melihat mungkin admin jarang memposting di *instagram* bisa dihitung seminggu sekali, karna itulah jadi

pasang surut postingan kami, tapi bukan berarti kami tidak aktif dalam komunitas dan juga bukan anggota yang tidak ada bermain *skateboard*, kalau anggota pekanbaru *skateboard* mereka setiap hari latihan” (wawancara pada tanggal 14 Oktober 2019)

Sedangkan menurut pemaparan Julfri selaku admin *instagram* yaitu:

“saya berusaha memposting kegiatan komunitas setidaknya satu bulan itu selalu update tapi karna banyak kendala seperti saya kerja jadi saya jarang megang *instagram* dan juga jarang melihat kawan-kawan main *skateboard*. Ada beberapa postingan *instagram* sering kami posting dalam seminggu itu, itu dikarenakan karena ada event-event” (wawancara pada tanggal 10 Oktober 2019).

Sedangkan menurut Alpizano selaku *follower instagram* komunitas pekanbaru *skateboard* adalah:

“kalau saya melihat postingan *instagram* pekanbaru *skateboard* tidak selalu update setiap hari, artinya tidak ditargetkan kapan mereka memposting”

Dari hasil wawancara di atas didapatkan disimpulkan bahwa instensitas unggahan mengalami pasang surut karena kesibukan pribadi

dan jarang nya melihat anggota bermain *skateboard*, namun bukan berarti komunitas tidak aktif, kalau ada event-event mereka rajin memposting .

Dari hasil dokumentasi peneliti di dapatkan:

Tabel 4.2

Jumlah Postingan Instagram Pekanbaru Skateboard

Media Sosial	Jumlah Postingan Instagram Pekanbaru Skateboard 2019											Total jumlah pengikut
	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agst	Sept	Okt	Nov	
Instagram	10	4	2	9	4	22	29	22	1	1	-	2.081

Hasil dokumentasi diperoleh bahwa intensitas unggahan keseluruhan dari bulan Januari hingga November 2019 di *Instagram* pekanbaru *skateboard* memang mengalami pasang surut, itu disebabkan karena karena kesibukan pribadi dan jarang nya melihat anggota bermain skateboard. Jika postingan naik di setiap bulannya berarti pekanbaru *skateboard* melakukan kegiatan atau event-event. Sesuai yang dikatakan oleh Julfri selaku admin pekanbaru *Skateboard*.

Oleh karena itu hasil wawancara sesuai dengan hasil dokumentasi yang ada, unggahan *instagram* pekanbaru *Skateboard* intensitasnya mengalami pasang surut disetiap bulannya dan belum dimanfaatkan secara berkala.

C. Pembahasan Penelitian

Media sosial merupakan tempat dimana setiap orang dapat berkomunikasi dan berinteraksi tanpa dibatasi oleh tempat, ruang dan waktu di dalam dunia maya seperti kehidupan nyata, para pengguna di media sosial dapat menciptakan sebuah konten untuk dinikmati pengguna lain. Menurut meike dan young dalam Nasrullah (2017: 11) mengartikan media sosial sebagai konvergensi komunikasi pribadi dan media publik untukk dapat berbagi hal pada siapa saja tanpa ada pengkhususan individu.

Karakteristik media sosial yang unik memungkinkan pengguna media sosial untuk memanfaatkannya dalam berbagai kepentingan, seperti kepentingan bisnis dan pendidikan. Pemanfaatan berarti memaksimalkan semua fasilitas yang disediakan, adapun media sosial sendiri memiliki fitur untuk mengukur keberhasilan dari pemanfaatannya.

1. Pemanfaatan media sosial *instagram* dalam membangun eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*

Media sosial merupakan media informasi yang sifatnya mudah diigunakan, interaktif, meiliki pengaruh besar dalam pengetahuan,

teknologi terbaru, tempat pengembangan kreatifitas. media sosial dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi secara serentak dalam waktu yang sangat singkat memudahkan upaya dalam posting kegiatan-kegiatan.

Sifat dari media sosial tidak terbatas oleh ruang dan waktu membuat kinerja pengguna lebih mudah. Terutama untuk kinerja admin yang salah satunya adalah publikasi, menggunakan media sosial jauh lebih efisien dari pada media lainnya. Dengan begitu menurut (Castells, 2004: talalay et al, 1997: Thurlow, Lengel dan Tomic, 2004) dalam Nasrullah (2017:5). Pemanfaatan media sosial dalam berbagai kepentingan di karenakan kelebihan media sosial yang banyak dan juga media sosial merupakan salah satu *platform* yang muncul di media siber. Namun media sosial memiliki pemanfaatan khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media siber lainnya, adapu pemanfaatan media sosial yaitu:

a. Mendapatkan informasi

Banyak memperoleh informasi melalui media sosial, sumber dan berbagi informasi dari media sosial sangat banyak. Berdasarkan hasil di lapngan, komunitas pekanbaru memanfaatkan *instagram* sebagai media untuk mendapatkan informasi dan juga komunitas memanfaatkan *instagram* sebagai memberikan informasi kepada *follower* atau khalayak di media sosial khususnya *instagram*.

b. Menjalin hubungan

Melalui media sosial pengguna dapat menjalin hubungan dengan orang yang jaraknya jauh maupun keluarga atau teman lain.

Orang-orang yang sudah lama saling tidak berkomunikasi akhirnya bertemu di media sosial. Berdasarkan hasil dilapangan, komunitas pekanbaru *skateboard* tidak menutup diri untuk menjalin hubungan dengan siapa saja dan dimana saja, komunitas pekanbaru *skateboard* memanfaatkan *instagram* sebagai talisilaturahmi sesama anggota *skateboard* dan juga komunitas-komunitas yang ada.

c. Kegiatan sosial

Melalui media sosial mempermudah kegiatan sosial seperti halnya penggalangan dana bantuan korban bencana alam melalui media sosial memungkinkan banyak pengguna yang berpartisipasi dengan menyumbangkan bantuan baik berupa materi ataupun hal lainnya. Berdasarkan hasil dilapangan, komunitas pekanbaru saat ini jika ada bencana alam komunitas belum turun untuk membantu kalau untuk kegiatan sosial komunitas pekanbaru *skateboard* jarang melakukannya bukan berarti tidak pernah. Kalau untuk kebersihan lingkungan komunitas turun kelapangan seperti CFD (*car free day*).

Juga menurut Tarel patel seorang eksekutif *Public Relations* (PR) india dan seorang pemasar digital bersertifikat mengemukakan konsep tentang mengukur efektivitas kampanye humas start-up melalui media

online, adanya beberapa indikator yang menjadi ukuran keberhasilan pemanfaatan media *online*⁹

1) Jangkauan (reach)

Menurut Tarek Patel seorang eksekutif *public relations*, dalam pemanfaatan media sosial *instagram*, indikator untuk mengukur keberhasilan salah satunya adalah jangkauan. Jangkauan merupakan dimana pengguna akun dapat melihat berapa banyak orang yang berkunjung untuk melihat postingan. Memanfaatkan fitur jangkauan ini memudahkan untuk melihat unggahan postingan, seperti waktu yang ramai dikunjungi, berapa banyak orang yang melihat suatu unggahan, unggahan seperti apa yang menarik khalayak.

Berdasarkan hasil dilapangan, *instagram* pekanbaru *skateboart* sudah menggunakan fitur jangkauan. Pengunjung pada *instagram* pekanbaru *skateboard* lebih dominan pengunjung dari Riau yaitu dengan persentase Pekanbaru 56% sedangkan pengunjung dari daerah lain seperti Jakarta 4%, Padang 2%, Bandung 2%, Batam 2%. Meskipun telah menggunakan fitur jangkauan tetapi belum maksimal *pekanbaru skateboart* sudah dilakukan namun masih belum maksimal.

⁹ <https://id.techinasia.com/talk/mengukur-efektifitas-kampanye-humas-startup> (Di unduh pada Selasa 3 September 2019)

Gambar 4.2
Kunjungan *instagram* pekanbaru skateboard



(sumber: foto dari akun *instagram* pekanbaru skateboard tanggal 14 Oktober 2019)

b) Keterlibatan (engagement)

Keterlibatan merupakan interaksi yang terjadi di akun *instagram*, melihat keterlibatan para pengunjung dari setiap unggahan berarti memperhatikan ketertarikan pengunjung terhadap sesuatu yang dipublikasikan. Komponen seperti *like*, *comment*, and *share* merupakan sebuah konektivitas yang dapat dilihat, adapun jumlah khalayak menyebut merk atau menggunakan *hashtag* dapat dilihat sejauh mana keterlibatan khalayak dalam upaya publikasi.

Dari hasil dokumentasi keterlibatan yang terjadi pihak admin dengan para *followers* di *instagram*, admin tidak melayani *comment followers* jika sifat *comment* bertanya atau menarik baru admin membalas, tapi jika ada *follower* yang bertanya melalui DM (*direct massanger*) baru akan dibalas oleh admin, seperti berikut:

Gambar 4.3
Sreenshot komentar *instagram* pekanbaru skateboard





(Sumber: Screenshoot *instagram* pekanbaru *skateboart* tanggal 12 November 2019)

Keterlibatan yang terjadi merupakan komunikasi 2 arah yang dilakukan admin dengan *followers* yang bersifat pribadi, jika ada *comment* yang sifatnya tidak bertanya maka admin tidak merespon. Hasil dari wawancara dengan dokumentasi sesuai, karena komunikasi 2 arah memang terjadi di *instagram* pekanbaru *skateboart* tetapi melalui DM (*direct messenger*).

2. Faktor yang menghambat postingan *instagram* sehingga intensitas mengalami pasang surut

Memanfaatkan *instagram* sebagai media untuk membangun eksistensi berarti mengunggah informasi secara berkala pada akun *instagram* yang digunakan, untuk selalu *update* kegiatan-kegiatan terbaru yang

dilakukan yang nilainya positif terhadap komunitasnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan Andrianto selaku ketua komunitas pekanbaru *skateboart* sesuai dengan hasil wawancara dengan Julfri selaku admin *instagram* pekanbaru *skateboart* dan Alpizano selaku *follower* , bahwa intensitas unggahan di *instagram* pekanbaru *skateboart* mengalami pasang surut karena kesibukan pribadi dan jarang nya melihat anggota bermain *skateboard*. Jika postingan *instagram* pekanbaru *skateboard* meningkat, berarti itu menandakan komunitas lagi mengadakan kegiatan atau event-event.

Sehingga unggahan yang ada di *instagram* pekanbaru *skateboart* yang dimanfaatkan oleh admin tidak setiap hari *update*. Perbedaan setiap unggahan di *instagram* juga beragam ada yang 3 hari, seminggu, bahkan ada yang sampai 1 bulan tidak *update*, untuk setiap bulan unggahan mengalami pasang surut. Namun, admin berusaha untuk tetap aktif di *instagram* agar *followers* dapat melihat aktivitas yang mereka lakukan.

Seharusnya akun *instagram* tidak hanya di pegang oleh ketua dan admin, tetapi juga ada beberapa anggota yang rajin datang setiap latihan, agar upaya dalam membangun eksistensi jauh lebih maksimal dan intensitas unggahan akan terus meningkat, sehingga menimbulkan ketertarikan *follower* dan khalayak *instagram* untuk terlibat dalam setiap unggahan *instagram* pekanbaru *skateboart*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari kesimpulan peneliti mengenai Pemanfaatan *Instagram* Dalam Membangun Eksistensi Komunitas Pekanbaru *Skeatboard* yang telah dijelaskan diatas bahwa pemanfaatan *instagram* pekanbaru *skeatboard* belum dimanfaatkan dengan baik.

1. Pemanfaatan *instagram* pada komunitas pekanbaru *skateboard* ialah menjalin talisilaturahmi antara anggota dan komunitas baik dekat maupun yang jauh juga memanfaatkan untuk mencari dan mempublikasikan kegiatan-kegiatan yang ada dan komunitas pekanbaru *skateboard* dan sebagai arsip dokumen yang berbentuk video dan foto kegiatan komunitas pekanbaru *skateboard* dan siap bersaing di tingkat nasional untuk meningkatkan eksistensi komunitas pekanbaru *skateboard*. Namun fakta di lapangan komunitas belum bisa memanfaatkan *instagram* dengan mendukung upaya keberhasilan *postingan* yang informatif atau belum dimanfaatkan dengan maksimal. pihak admin sendiri juga menjalin komunikasi 2 arah di *instagram* tetapi lebih aktif di *direct messenger* jika di komentar admin hanya membalas kalau sifat komentarnya bertanya atau menarik.
2. Mengenai intensitas *postingan* di *instagram* pekanbaru *skeatboard* mengalami pasang surut disetiap bulannya, jika *posting* mengalami penurunan dikarenakan kesibukan pribadi dan jarang nya melihat anggota saat

latihan *skateboard*. Dan jika postingan meningkat berarti komunitas pekanbaru *skateboard* lagi mengadakan kegiatan atau event-event.

B. Saran

Berdasarkan hasil dokumentasi komunitas *instagram* pekanbaru *skeatboard* serta wawancara terhadap admin maka peneliti merekomendasikan beberapa hal berikut:

1. Hal-hal yang terlihat sepele di *instagram* harus diperhatikan, seperti fitur keterlibatan yaitu *like, comment, and share* agar *Followers* senang berkunjung ke *instagram* Pekanbaru Skeatboard, karena *comment*-nya di balas.
2. Admin harus mengunggah postingan yang informatif sehingga *follower* mendapatkan informasi yang lebih dalam mengenai *skateboard* dan juga dapat memancing *follower* untuk berkomentar.
3. Admin harus menambah anggota yang aktif atau yang rajin datang latihan dalam menggunakan *instagram* Pekanbaru Skeatboard agar *instagram* selalu *update*. Sehingga *posting-an* di *instagram* akan tetap stabil dan bertambah naik dalam unggahan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Alyusi, Shiefty Dyah. 2016. *Media sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*.

Kencana: Jakarta

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*.

Rineka Cipta: Jakarta

Atmoko Dwi, Bambang. 2012. *Instagram Handbook*. Media Kita, Jakarta.

Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif Edisi Kedua*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta

Cangara, Hafield. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi 1*. PT. Raja Grafindo

Persada: Jakarta

Fiske, Jhon. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Ketiga*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta

Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-ilmu sosial*. Penerbit. Selemba Humanika Jagakarsa: Jakarta Selatan

Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. PT. Kencana Prenada: Jakarta

_____ 2014. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. PT. Kencana Prenada:
Jakarta

Kuswaro, Engkus. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi:*

Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung.

Widya Padjajaran: Bandung

Moleong, J.lexy. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja

Rosdakarya: Bandung

Nasrullah, Rully. 2017. *Media Sosial*. PT Prenada Media Group: Jakarta

_____ 2014. *Cyber media*. PT Prenada Media Group: Jakarta

Nasution. 2004. *Metode Reearch: Penelitian Ilmiah*. Bumi Aksara: Jakarta

Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Tesis, Disertasi, dan Karya*

Ilmiah Edisi Pertama. Kencana Prenada Media Group : Jakarta

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV.Afabeta:
Bandung.

Suwardi dan Basrowi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. PT. Rineka
Cipta : Jakarta

Widjaja, A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. PT. Rineka Cipta: Jakarta

Zarella, 2010. *The Sosial Media Marketing Book*. Serambi Ilmu Semesta: Jakarta

SKRIPSI / JURNAL

Ayu Widya Puspita 2006. Jurusan Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, *Analisis Penggunaan Media Sosial Twitter Oleh Pejabat Publik Dalam Penerapan Good Governance (Studi Terhadap Akun Gubernur Lampung, Gubernur Jawa Tengah Dan Wali Kota Bandung)*

Andi Taufiq Hidayat M. 2011. Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin Makasar *Pusat Olahraga Papan Luncur Di Makasar*

Enny Nurcahyani. 2018. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung, *Pengaruh Fitur Instagram Stories Terhadap Kepuasan Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bandar Lampung Angkatan 2015 dan 2016)*

Handoko Wibowo. 2017. Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau, *Eksistensi Radio An-nur dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Rohani Islam Bagi Masyarakat Kelurahan Rejosari Kelurahan Kota Pekanbaru*

Irfan Ariffianto Hadi. 2015. Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, Dan Musik, Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang, *Eksistensi Komunitas Waroeng Keroncong Di Kota Semarang*

Khoirunnisa Syawitri. 2019. Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, *efektifitas pemanfaatan media sosial instagram sebagai eksistensi diri oleh santriwati asrama al-hikmah pondok pesantren wahid hasyim Yogyakarta*

Mahendra, Bimo. 2017. *Eksistensi Sosial Remaja Dalam Instagram (Sebuah Perspektif Komunikasi)* Volume 16 Nomor 01 Halaman 151-160

Muhammad Ibnu Laksono. 2018. Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, *Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Sarana Dakwah Ukmi AL-KAHFI UIR (Studi Pada Departemen Syiar UKMI AL-KAHFI UIR)*

Novi HadianTINGSIH. 2017. fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas pasundan bandung, *Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan*

Silvi Ayu Rahmadhani. 2013. Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, *gubuk jazz kota pekanbaru*

Yosieana Duli Deslima. 2018. Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, *Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Dakwah Bagi Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Uin Raden Intan Lampung*

INTERNET:

<http://eprints.upnjatim.ac.id/5020/1/file1.pdf> (diunduh pada rabu 9 januari 2019)

<https://www.google.co.id/search?q=Top+Active+Social+Platforms+2016&oq>.
(diunduh pada senin 29 april 2019)

https://www.google.co.id/search?safe=strict&ei=er_GXJGJOP7Xz7sP9siZuA8&q
(diunduh pada senin 29 april 2019)

<https://www.google.co.id/search?safe=strict&ei=z8HGXJvPLJmb9QPcsLCICw&q>
(diunduh pada senin 29 april 2019)

<http://eprints.perbanas.ac.id/949/3/BAB%20I.pdf> (diunduh pada rabu 9 januari 2019)

<http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1085/1/FULL%20SKRIPSI.pdf> (diunduh pada rabu 9 januari 2019)

<https://www.google.com/search?q=logo+lama+dan+logo+baru+instagram&oq>
(diunduh pada senin 29 april 2019)