

MOTIF PENGGUNAAN SITUS KASKUS DI INTERNET BAGI MAHASISWA SURABAYA

Oleh
Catur Suratnoadji
Progdi Ilmu Komunikasi FISIP-UPNV Jatim

ABSTRAKSI

Fenomena komunitas internet dan media social pada saat ini semakin marak penggunaannya, salah satunya adalah forum online kaskus yang merupakan situs forum online yang banyak diakses oleh pengguna khususnya mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang motif mahasiswa Surabaya dalam mengakses situs forum kaskus di internet. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan penelitian survey. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur motif mahasiswa dalam mengakses situs kaskus yang ada di internet. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengakses kaskus di internet. Hal ini menunjukkan bahwa situs forum online kaskus di internet mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa Surabaya tentang berbagai, identitas pribadi, integritas dan interaksi social serta hiburan.

Kata kunci : *Motif, Mahasiswa, Internet, Forum Online, Kaskus*

PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini fenomena komunitas internet dan media social semakin semarak penggunanya. Forum online kaskus merupakan salah satu situs forum online di internet paling banyak yang diakses oleh pengguna. Dalam hal ini kaskus telah memposisikan sebagai situs yang paling besar dan yang terbanyak di kunjungi di Indonesia. Penelitian ini memfokuskan pada motivasi mahasiswa dalam menggunakan situs forum kaskus di internet.

Pengguna internet di wilayah Jawa Timur menurut *surabayawebs.com*, semakin semarak dan semakin bertambah banyak. Berdasarkan data di PT Telkom Divre V Jawa Timur menyebutkan jumlah pengguna internet di Jawa Timur pada saat ini mencapai 5 juta orang atau sebesar 20 % dari total 25 juta pengguna di seluruh wilayah Indonesia. Menurut Ana dari 20% pengguna internet di wilayah Jawa Timur di dominasi oleh kalangan pebisnis dan mahasiswa. Sebagian dari sisanya dari kalangan instansi pemerintah dan

komunitas lainnya. (<http://surabayawebs.com/index.php/2009/03/16/data-statistic-menunjukkan-pengguna-internet-propinsi-jatim-meningkat/>).

Permasalahan dalam penelitian ini adalah seberapa tinggi motif mahasiswa dalam menggunakan forum online situs kaskus di internet?

Kajian Pustaka

Internet sebagai suatu singkatan dari istilah *interconnected network* merupakan suatu jaringan-jaringan yang saling terkoneksi dari system-sistem computer yang dapat saling di akses. Internet dapat juga didefinisikan sebagai suatu jaringan rangkaian computer dengan computer lain yang ada di seluruh dunia, yang bermanfaat sebagai alat komunikasi dan bertukar informasi, file, data, suara maupun gambar dan sebagainya antar-individu di seluruh dunia, (<http://www.duniacyber.com/internetbasic>)

Internet Sebagai Media Komunikasi

Sebagian buku mengelompokkan internet sebagai multimedia dan sebagai media massa, demikian juga ada yang mengkategorikan sebagai media antar pribadi. Dari kedua pendapat ini bisa dikatakan sama benarnya, tetapi juga bisa dikatakan sama kekeliruannya, karena kedua pendapat ini bertentangan, hal ini pada dasarnya mengingkari hakikat internet yang multi media. Dalam hal ini pada tataran tertentu internet adalah sebagai media massa, contohnya, ketika seseorang sedang berkunjung ke majalah elektronik tempo online atau situs berita online seperti detik.com. Pada tataran yang lain internet adalah media antar pribadi, contohnya; ketika seseorang mengirim surat elektronik kepada seorang temannya. Jadi karena memiliki sifat yang multimedia, internet bersifat massa, tetapi juga memiliki sifat antar pribadi, hal ini sangat tergantung konteksnya, bagaimana menggunakan dan mengkajinya. (Verdiansyah, 2004:106).

Teori *Uses and Gratification*

Dalam teori *uses and gratification* ini mengatakan bahwa sebenarnya khalayak merupakan sebagian pihak yang aktif. Model *uses and gratifications* tidak memiliki ketertarikan pada apa yang dilaksanakan oleh media, tetapi tertarik kepada apa yang dilaksanakan orang terhadap media. Seseorang sebagai khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan. (Rakhmat, 2002:65)

Pengertian Motif

Mcq Quial (2002) berpendapat bahwa motif adalah yang melingkupi semua pendorong, alasan-alasan maupun dorongan-dorongan dalam diri seseorang yang dapat menyebabkan orang tersebut melakukan suatu perbuatan. Motif sebagai pendorong dalam diri seseorang, untuk mencapainya tujuan yang telah dikehendaki. Sehingga dapat dikatakan bahwa manusia berbuat sesuatu karena adanya dorongan tertentu. Motif juga berkaitan sangat erat

dengan tujuan yang akan dicapai, atau cita-cita yang telah ditetapkan, semakin berharga tujuan dan cita-cita, maka semakin kuat pula motifnya.

Kategori motif menurut Mcq Quial (2002):

1. Motif berkaitan dengan informasi (*Surveillance*)
2. Motif tentang identitas pribadi (*Personal Identity*)
3. Motif tentang integrasi dan interaksi sosial (*Personal Relationship*)
4. Motif berkaitan dengan hiburan (*Diversi*)

Kerangka Berfikir

Internet sebagai media baru telah berhasil menarik perhatian pengguna. Hal ini disebabkan karena internet mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dengan cepat dan mudah. Internet juga menjadikan jarak dan waktu bukan menjadi permasalahan yang utama untuk berkomunikasi dengan orang dibelahan dunia manapun. Situs-situs di internet pun menyajikan berbagai cara untuk berkomunikasi dengan siapapun dan dimana diseluruh dunia.

Kaskus menjadi wadah berkumpulnya banyak komunitas dan saling bertukar informasi antara penggunaannya. kaskus menyatukan fungsi berkomunikasi, bersosialisasi, bertukar informasi sekaligus berbagi dalam satu wadah. Luasnya cakupan internet membantu kaskus untuk mengumpulkan banyak komunitas yang tersebar didunia. Fenomena *kaskus* ini bisa dijadikan sebagai media komunikasi baru bagi pengguna tanpa harus bertatap muka secara langsung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan penelitian survey “*Survey* adalah pengumpulan data secara sistematis dari populasi atau sampel melalui interview atau teknik pengumpulan data lainnya (Sari, 1993, p.17)”. Dalam penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan secara sistematis

mengenai motif mahasiswa Surabaya dalam menggunakan situs *kaskus* di internet.

Dalam hal ini, motif yang akan diteliti yaitu alasan-alasan atau dorongan-dorongan yang menyebabkan mahasiswa mengakses situs *kaskus* di internet. mengukur variable motif digunakan *skala Likert*. *Skala Linkert* menggunakan lima alternative jawaban. Skoring dilakukan dengan cara menentukan skor dari tiap opsi dari tiap-tiap kuisioner sehingga diperoleh skor total dari tiap kuisioner tersebut untuk masing masing responden. Selanjutnya hasil yang diperoleh akan diinterpretasikan.

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mempunyai akun dalam situs *kaskus* dan pengunjung aktif *kaskus*. dipilihnya mahasiswa Surabaya, karena Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia, dengan perkembangan situasi dan kondisi kota yang relatif stabil. Teknologi komputer dan jaringan internet bukan hal asing, terbukti dengan banyaknya warung-warung yang menyediakan fasilitas internet bermunculan dan sistem komputerisasi yang merambah segala bidang kehidupan termasuk pendidikan. Sehingga dapat diasumsikan bahwa mahasiswa disurabaya pernah menggunakan internet.

Teknik penarikan sample yang digunakan adalah teknik *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Oleh karena itu daei sekian banyak teknik sampel yang ada, maka teknik yang sesuai dengan penelitian ini adalah *Accidental Sampling*, yaitu teknik yang digunakan untuk memilih siapa saja yang kebetulan dijumpai untuk dijadikan sampel.

Untuk mengetahui jumlah sampel maka digunakan rumus *Yamane* (Rakhmat, 2005:82), dari perhitungan diperoleh 100 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data dan analisis data identitas responden

Identitas responden yang dimaksud adalah data – data yang diperoleh berdasarkan karakteristik responden yang meliputi umur, jenis kelamin, lama menggunakan *kaskus*, durasi, frekuensi dan selengkapnya terdapat pada tabel berikut :

Tabel 1
Karakteristik responden berdasarkan umur (n = 100)

No	Umur Responden	Frekuensi	Persentase (%)
1	< 19 tahun	34	34
2	20-24 tahun	44	44
3	>24 tahun	22	22
Jumlah		100	100

Suber: Data diolah

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yaitu para mahasiswa yang menggunakan situs forum *kaskus* di internet adalah mahasiswa yang berumur 20 hingga 24 tahun sebanyak 44 orang responden (44 %), sedangkan jawaban tertinggi kedua berumur < 19 tahun sebanyak 34 orang responden (34 %), sedangkan sisanya sebanyak 22 % atau 22 orang responden berada pada umur > 24 tahun.

Tabel 2
Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin (n = 100)

No.	Jenis kelamin	Frekuensi	persentase (%)
1	Laki-laki	80	80
2	Perempuan	20	20
Jumlah		100	100

Sumber: Data diolah

Sesuai dengan tabel diatas menunjukkan bahwa sebagaian besar responden pengguna *kaskus* adalah berjenis

kelamin Laki – laki yang mencapai 80 responden atau 80 % dari total responden. Sedangkan 20 responden atau 20% berjenis kelamin perempuan.

Tabel 3
Karakteristik responden berdasarkan lama mengakses kaskus (n = 100)

No	Penggunaan Situs Kaskus di Internet	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - <3Bulan	5	5
2	3 - <6ulan	4	4
3	6 - <12Bulan	25	25
4	> 1 Tahun	66	66
Jumlah		100	100

Suber: Data diolah

Tabel 3 tersebut di atas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan situs forum online kaskus diinternet selama >1 tahun sebanyak 66 orang responden (66%), sedangkan yang sudah menggunakan situs forum online kaskus di internet selama 6-12 bulan sebanyak 25 orang responden (25%) dan yang sudah menggunakan situs forum online kaskus di internet selama 0-3 bulan sebanyak 5 respoden (5%), sisanya 4 orang responden (4%) mengaku sudah menggunakan situs online forum kaskus selama 3-6 bulan.

Tabel 4
Karakteristik responden berdasarkan frekuensi mengakses situs kaskus di internet (n = 100)

No	Frekuensi Menggunakan Kaskus	Frekuensi	Persentase (%)
1	1 Hari / Minggu	7	7
2	2 - 3 Hari / Minggu	63	63
3	4 - 6 Hari / Minggu	22	22
4	Setiap Hari / Minggu	8	8
Jumlah		100	100

Sumber: Data diolah

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan situs forum online kaskus diinternet 2 - 3 Hari dalam Seminggu sebanyak 63 orang responden (63%), sedangkan yang sudah menggunakan situs forum online kaksus di internet 4 - 6 Hari dalam Seminggu sebanyak 22 orang responden (22%) dan yang menggunakan situs forum online kaskus di internet Setiap Hari dalam Seminggu sebanyak 8 respoden (8%), sisanya 7 orang responden (7%) mengaku menggunakan situs online forum kaskus 1 Hari dalam Seminggu.

Tabel 5
Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Dalam Menggunakan Situs Kaskus di Internet (n = 100)

No	Durasi Menggunakan Kaskus	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 30 Menit	8	8
2	31 - 60 Menit	44	44
3	1 - 2 Jam	46	46
4	> 2 Jam	2	2
Jumlah		100	100

Sumber: Data diolah

Tabel 5 tersebut di atas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan situs forum online kaskus diinternet selama 1-2 jam sebanyak 46 orang responden (46%), sedangkan yang sudah menggunakan situs forum online kaksus di internet selama 31-60 menit sebanyak 44 orang responden (44%) dan yang menggunakan situs forum online kaskus di internet selama 0-30 menit sebanyak 8 respoden (8%), sisanya 2 orang responden (2%) mengaku sudah menggunakan situs online forum kaskus selama >2 jam.

Penyajian data dan analisis data Motif responden

Motif Informasi

Motif Informasi merupakan motif yang berkaitan dengan keinginan individu dalam mencari berita dan informasi tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia. Pada segmen ini terdapat beberapa pertanyaan tentang motif informasi yang mendasari responden mengakses situs kaskus di internet

Tabel 6
Motif informasi responden dalam mengakses situs kaskus di internet (n = 100)

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	0	0
2	sedang	39	39
3	Tinggi	61	61
jumlah		100	100

Sumber: Data diolah

Keinginan responden pada tabel diatas dapat diketahui bahwa motif informasi reponden dalam menggunakan situs kaskus di internet pada kategori tinggi sebanyak 61 orang atau 61% responden. Kategori sedang sebanyak 39 orang atau 39% responden, sedangkan untuk kategori rendah tidak ada atau 0%.

Banyaknya responden pada kategori tinggi sebanyak 61 orang atau 61% responden dapat diartikan bahwa sebagian besar responden tersebut dalam menggunakan situs kaskus di internet bertujuan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan tentang berbagai informasi melalui fitur – fitur yang telah disediakan di situs forum kaskus.

Motif Identitas Pribadi

Motif ini

Berkaitan dengan adanya dorongan seseorang untuk memperkuat terhadap sesuatu yang dianggap penting dalam kehidupannya, dimana khalayak sendiri menemukan model perilaku yang

mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai yang dapat meningkatkan pemahaman diri..

Tabel 7
Motif identiitas pribadi responden dalam mengakses situs kaskus di internet (n = 100)

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	rendah	0	0
2	sedang	36	36
3	tinggi	64	64
Jumlah		100	100

Sumber : data diolah

Tabel diatas menunjukkan bahwa motif identitas pribadi responden dalam menggunakan situs kaskus pada kategori tinggi sebanyak 64 orang responden (64%), sedangkan yang berada pada kategori sedang sebanyak 36 orang responden (36%) dan tak ada satupun responden memiliki kategori rendah yang berarti 0%.

Motif Integrasi dan Interaksi Sosial

Motiof ini berhubungan dengan suatu dorongan sesaeorang sebagai individu dalam berhubungan dengan orang lain maupun dengan sesuatu nilai tertentu, didalam mempertahankan norma sosial.

Tabel 8
Motif integrasi dan interaksi social responden dalam mengakses situs kaskus di internet (n = 100)

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentas e (%)
1	rendah	0	0
2	eedang	40	40
3	tinggi	60	60
Jumlah		100	100

Sumber: data diolah

Tabel diatas menunjukkan bahwa motif identitas pribadi responden dalam menggunakan situs kaskus pada kategori tinggi sebanyak 60 orang responden (60%), sedangkan yang berada pada kategori sedang sebanyak 40 orang responden (40%)

dan tak ada satupun responden memiliki kategori rendah yang berarti 0%

Banyaknya responden pada kategori tinggi dapat diartikan bahwa sebagian besar responden tersebut dalam menggunakan situs kaskus di internet terdorong oleh motif integrasi dan interksi sosial.

Motif Hiburan

Motif hiburan berkaitan dengan dorongan individu untuk melepaskan diri dari permasalahan dan ketegangan. Dorongan bersantai, memperoleh kenikmatan jiwa dan penyaluran emosi dalam menggunakan situs kaskus di internet.

Tabel 9.
Motif hiburan dalam mengakses situs kaskus di internet (n = 100)

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	0	0
2	Sedang	39	39
3	Tinggi	61	61
Jumlah		100	100

Sumber: data diolah

Tabel diatas menunjukkan bahwa motif identitas pribadi responden dalam menggunakan situs kaskus pada kategori tinggi sebanyak 61 orang responden (61%), sedangkan yang berada pada kategori sedang sebanyak 39 orang responden (39%) dan tak ada satupun responden memiliki kategori rendah yang berarti 0%

Banyaknya responden pada kategori tinggi dapat diartikan bahwa sebagian besar responden tersebut dalam menggunakan situs kaskus di internet terdorong oleh motif hiburan.

Motif Keseluruhan

Berdasarkan hasil dan pembahasan setiap motif yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diketahui motif secara keseluruhan dengan cara menjumlah seluruh total item motif yang telah

dijabarkan, berikut ini akan disajikan tabel motif secara keseluruhan :

Tabel 10
Motif Keseluruhan Responden Dalam Menggunakan Situs Kaskus Di Internet (n = 100)

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	0	0
2	Sedang	37	37
3	Tinggi	63	63
Jumlah		100	100

Sumber : data diolah

Sesuai tabel diatas maka dapat diketahui bahwa banyaknya responden yang tergolong tinggi dalam semua motif yaitu sebesar 63 orang responden (63%). Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki motif yang tinggi dalam menggunakan situs kaskus di internet, sebab di situs tersebut mereka mendapatkan semua keinginannya baik motif informasi, motif identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial maupun motif hiburan. Kaskus dianggap memenuhi kebutuhan akan keinginan responden.

Sedangkan dari keseluruhan motif, motif informasi dan motif hiburan menempati urutan tertinggi dari keseluruhan motif. Masing masing memiliki 61% responden dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kaskus dianggap dapat memenuhi motif informasi dan hiburan dari pada motif motif yang lain oleh responden

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari analisis dan intepretasi data yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Motif informasi, dalam penelitian ini motif informasi mahasiswa dalam menggunakan situs kaskus di internet berada pada kategori tinggi. Motif informasi mahasiswa dalam menggunakan situs kaskus di internet disebabkan karena dorongan untuk mengetahui berbagai informasi

mengenai hal hal yang sedang hangat dibicarakan, mendapat informasi tentang komunitas maupun berita berita nasional dan internasional. Juga bisa mendapat pengetahuan tentang berbagai hal yang bisa berguna bagi kehidupan sehari hari.

2. Motif identitas pribadi, dalam penelitian ini motif identitas pribadi dalam menggunakan kaskus berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan adanya dorongan dari diri mahasiswa untuk menemukan penunjang nilai diri, mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain, memperoleh pemahaman tentang diri sendiri dan sikap terhadap suatu permasalahan serta memperoleh model perilaku pribadi.
3. Motif interaksi dan integrasi sosial, dalam penelitian ini motif interaksi dan integrasi sosial dalam menggunakan kaskus berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan sebagian besar mahasiswa menggunakan situs kaskus di internet mendapat dorongan dari dalam diri untuk berhubungan dengan orang lain dan berinteraksi sosial dengan orang lain.
4. Motif hiburan, dalam penelitian ini motif hiburan dalam menggunakan kaskus diinternet berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan dorongan mahasiswa untuk mengisi waktu luang, mendapatkan hiburan dan kesenangan, membuat perasaan terhibur, menyalurkan emosi dan bersantai sebagai upaya untuk melepaskan diri dari tekanan disaat menghadapi masalah atau mengalami kebosanan karena kegiatan sehari hari.

Berdasarkan dari hasil diatas, diketahui bahwa motif informasi dan motif hiburan mendominasi motif mahasiswa dalam menggunakan situs kaskus di internet dari pada motif lain.

Saran

Setelah melakukan penelitian dan survey pada objek yang diteliti, maka peneliti mempunyai saran yaitu bagi pengguna situs online kaskus. Disarankan agar lebih meningkatkan wawasan pengetahuannya dalam menggunakan situs online kaskus di internet dan juga mengambil sisi positif mengenai pengetahuan dan informasi yang didapat dari situs online kaskus.

Situs online kaskus merupakan situs online terbesar di Indonesia, dengan jumlah pengguna yang banyak diharapkan kaskus dapat menjadi situs forum online yang dapat menjadi media komunikasi antar pengguna di Indonesia dan menjadi tempat perkenalan budaya Indonesia diantara pengguna serta menjadi ajang promosi bagi Indonesia kepada Negara lain. Kaskus diharapkan mengembangkan fasilitas yang tersedia agar dapat terus memperbesar komunitas dan digemari penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Effendy, Onong, Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung. Citra Aditya Bakti.
- Fiddler, Roger. 2003. *Mediamorfosis : Memahami Media Baru*. Jogjakarta : Benteng Budaya
- Liliweri, Alo, 2011, *Komunikasi serba ada serba makna*, Jakarta, Penerbit Kencana
- McQuail, Dennis. 1996. *Teori Komunikasi Massa : Suatu Pengantar : Erlangga*
- McQuail, Dennis. 2002. *Mass Communication Theory. Sixth Edition*, Sage Publication
- Mulyana, Deddy. 2002. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung. PT Remaja Rosda Karya
- Rahkmat, Jallaludin. 2002. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya

Rakhmat, Jallaludin. 2005 *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
Supriyanto. A. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : Salemba Empat

<http://surabayawebs.com/index.php/2009/03/16/>
(<http://www.duniacyber.com/internetbasic>)