

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Instagram adalah sebuah aplikasi dalam media sosial dimana media menyerupai *twitter* namun hanya memiliki perbedaan pada pengambilan foto atau berbagi informasi (Damayanti, 2018). *Explore* merupakan salah satu fitur pada platform Instagram yang memiliki fungsi untuk mencari informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Fitur yang ramai digunakan pengguna pada platform Instagram adalah *hashtag* (#) (Andini & Kurniawan, 2020). *Hashtag* dapat secara otomatis untuk menyatukan topik khusus yang sedang dibicarakan (Hayati & Afriani, 2023). Fungsi *hashtag* sendiri adalah untuk memudahkan pengguna dalam mengelompokkan kategori yang dicari oleh pengguna menjadi satu (Cintani et al., 2022).

Dari semua platform media sosial, aplikasi Instagram adalah platform yang paling sering digunakan untuk menyampaikan informasi (Prajarto et al., 2019). Pada tahun 2015, platform media sosial Instagram telah diunduh dan digunakan lebih dari 300 juta pengguna dari seluruh dunia dan hal ini mengalami peningkatan dari tahun 2010 dimana platform Instagram diunduh dan digunakan 150 juta pengguna (Schaffer & Debb, 2020). Fitur platform Instagram dimana pengguna dapat melakukan aktivitas siaran langsung / *Live* untuk *sharing* atau memberikan informasi (Undiana et al., 2022)

Dalam menggunakan media sosial memiliki manfaat tersendiri dalam memantau kehidupan masyarakat di era serba digital (Azmi et al., 2021). Media sosial memiliki fungsi yang besar untuk berinteraksi satu sama lain. Kemudahan fitur atau fasilitas dalam mendistribusikan sebuah informasi, dapat menjadi pedang bermata dua untuk masyarakat karena masyarakat dapat dengan mudah terbuka terhadap media sosial, serta mudah terpedaya dan terbawa emosi oleh informasi yang sedang hangat (Rohmiyati, 2018). Remaja di masa kini lebih banyak menggunakan media sosial dan semua informasi yang mereka peroleh berasal dari media sosial (Meilinda, 2018).

Akun Instagram @breakdown.universe merupakan akun media sosial yang bergerak di platform Instagram dengan isi konten berupa informasi seputar film, *fandom* & *fan topic*, hingga *pop culture*. Selain itu, akun ini aktif dalam membagikan konten informasi seputar film, baik film dalam negeri hingga film luar negeri, dengan berbagai genre seperti *action*, *comedy*, *misteri*, *games*, *fantasy*, *sci-fi*, *horror*, *superhero*, dan lain-lain. Pada akun ini juga mengadakan berbagai jenis kegiatan seperti *giveaway*, NonBar (Nonton Bareng), hingga diskusi dengan akun serupa untuk membahas seputar informasi film yang hangat. Kegiatan ini kemudian

dibagikan kepada *followers* melalui konten yang di unggah melalui akun Instagram @breakdown.universe. Hal ini dapat memberikan manfaat kepada para *followers* untuk lebih dapat merasakan terpenuhinya informasi yang mereka butuhkan seputar film.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terpaan dan kredibilitas juga dapat mempengaruhi pemenuhan kebutuhan informasi *trailer* pada *followers*. Dalam penelitian ini, film yang disajikan hanyalah film yang khusus tayang di Netflix (Hendarsih & Banowo, 2023). Penelitian serupa juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang disebabkan melalui konten akun Instagram @netflixid terhadap meningkatnya minat dalam menonton meskipun faktor lain juga dapat ikut serta dalam berpengaruh. Dalam penelitian ini belum menyertakan secara spesifik jenis konten yang disajikan oleh akun Instagram @netflixid dalam meningkatkan minat menonton (Joshua & Junaidi, 2022). Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terdapat pada objek dan jenis konten yang disajikan oleh objek penelitian ini, dimana jenis konten juga memiliki pengaruh terhadap *followers* dalam pemenuhan informasi film. Urgensi penelitian ini adalah penelitian ini dapat memberikan referensi, jenis dan ide konten pada akun-akun Instagram dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas pada konten yang disajikan.

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat bagaimana *followers* mendapatkan kepuasan informasi film setelah mengikuti akun Instagram @breakdown.universe. Sedangkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Terpaan Konten pada Akun Instagram @breakdown.universe Terhadap *Followers* Dalam Pemenuhan Informasi Film?. Responden pada penelitian ini adalah *followers* yang berinteraksi dengan akun Instagram @breakdown.universe. Melalui paparan tersebut, peneliti ingin meneliti dengan judul “Pengaruh Terpaan Konten Akun Instagram @breakdown.universe Terhadap *Followers* Dalam Pemenuhan Informasi Film”.

1.2 Teori *Uses and Gratification*

Teori ini menyajikan bagaimana cara memahami dan bagaimana pengguna suatu media menjadi kurang aktif, lebih aktif dan mengalami peningkatan atau penurunan konsekuensi (Arianti, 2017). Teori ini berasumsi pada pengguna media dimana mereka memiliki tujuan dan maksud yang ingin dicapai dari suatu media (Oktaviani et al., 2022). Tujuan dari Teori *Uses and Gratification* adalah mengetahui alasan seseorang memilih media, menghindari media, manfaat dari media, dan apa yang akan menjadi alasan mereka menyukai media tersebut (Saputra, 2019). Pada akhirnya, para pengguna secara aktif dalam memilih dan menggunakan media berdasarkan kebutuhan spesifik (Eginli & Tas, 2018). Dalam teori ini, masyarakat

cenderung menggunakan media yang memenuhi keperluannya dan mengabaikan media yang tidak memenuhi keperluannya (Yuwono, 2013). Teori ini menjadi landasan bagi peneliti untuk mengkaji platform Instagram sebagai media yang dibutuhkan oleh pengguna. Menurut (Nurianna & Mansur, 2022), masyarakat memiliki kebutuhan dalam penggunaan suatu media yang terdiri dari :

1. Kebutuhan Kognitif

Berisikan informasi dan pengetahuan, sehingga kebutuhan ini bertujuan untuk memahami, menguasai, dan memuaskan rasa keingintahuan pengguna.

2. Kebutuhan Afektif

Berisikan keindahan dan pengalaman suatu emosi.

3. Kebutuhan Integratif Individu

Berisikan penguatan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas & status pribadi.

4. Kebutuhan Integratif Sosial

Berisi mengenai menjalin interaksi dengan internal & eksternal suatu individu. Kebutuhan ini yang mendasari keinginan individu menjadi anggota.

5. Kebutuhan Escapism

Berisi mengenai keinginan untuk mengurangi atau meredakan ketegangan dan keinginan untuk melupakan sesuatu atau menghindari suatu masalah.

Sedangkan menurut (Haqqu, 2020) terdapat beberapa motif masyarakat dalam mengakses media, adalah sebagai berikut :

1. Informasi

- Mencari informasi mengenai tragedi atau yang memiliki kaitan dengan lingkungan sekitar.
- Memuaskan rasa keingintahuan dan minat.
- Tempat belajar.

2. Identitas Pribadi

- Menggali nilai individu
- Meningkatkan pemahaman pribadi

3. Integras dan Interaksi Sosial

- Rasa turut berduka terhadap lingkungan sosial
- Membantu dalam menjalankan peran sosial di lingkungan

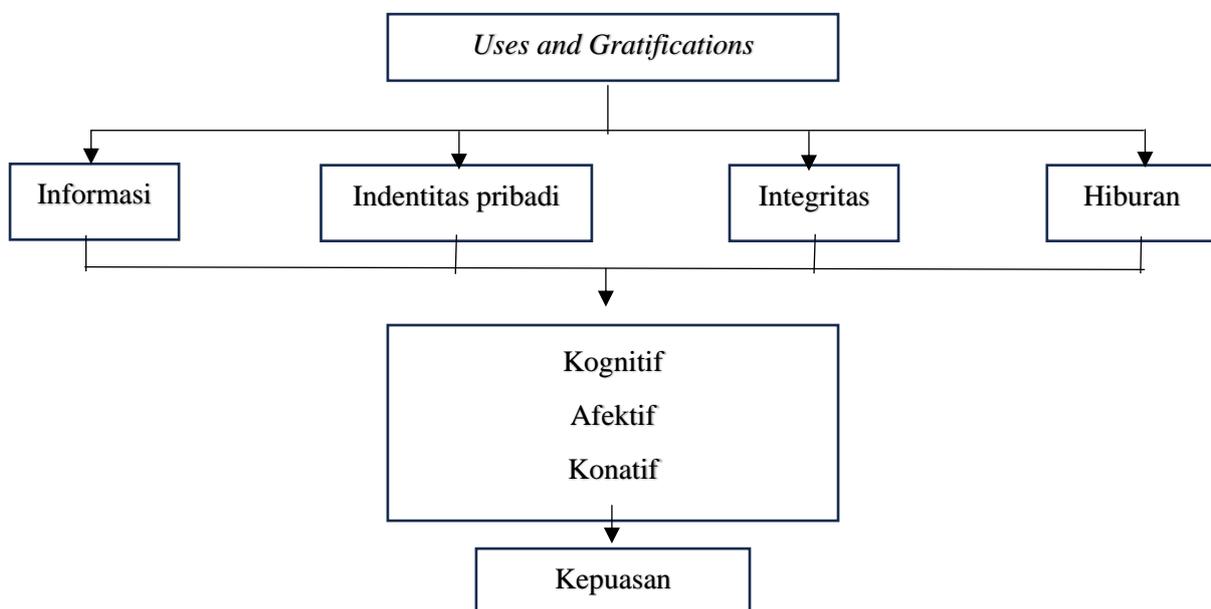
4. Hiburan

- Melarikan diri dari masalah

- Bersantai
- Mengisi waktu senggang

Pada penelitian terdahulu ditemukan bahwa penggunaan Teori *Uses and Gratification* dapat memberikan kebutuhan informasi dimasa pandemi *Covid-19* (Rohmah, 2020). Penelitian terdahulu juga ditemukan bahwa kepuasan pengguna bukan disebabkan oleh intensitas pengguna kepada media yang digunakan, tetapi disebabkan oleh seberapa besarnya motif dari informasi yang di dapatkan oleh pengguna (Haqqu, 2020).

Kaitan antara konsep dengan penelitian ini yaitu untuk memberikan kebutuhan informasi kepada para pengguna dari suatu media dan juga berkaitan dengan bagaimana sebuah informasi dalam suatu media dapat memberikan kepuasan kepada penggunanya.



Gambar 1.1 Model Teori Uses and Gratification

Sumber : (Riyanto, 2017)

Menurut (Ayuningtias, 2013), terpaan media merupakan keseluruhan informasi yang didapatkan melalui suatu media dengan interaksi melihat, membaca pesan, hingga mendengarkan suatu media. Hal ini dapat menjalin pengalaman dan perhatian terhadap pesan yang memiliki hubungan dengan frekuensi, atensi, dan durasi. Adapun tiga indikator terpaan media menurut (Kevin & Sari, 2019) adalah sebagai berikut :

1. Frekuensi

Melihat dan mengumpulkan data mengenai aktivitas individu dalam mengakses media selama durasi waktu hingga satu bulan.

2. Durasi

Lama dalam menggunakan suatu media yang didasarkan pada durasi menjalin kontak dengan media.

3. Atensi

Pengukuran tingkat perhatian pengguna terhadap konten yang disajikan oleh media.

Pada penelitian ini, akan melihat bagaimana pengaruh terpaan konten akun Instagram @breakdown.universe. Peneliti akan melihat bagaimana frekuensi *followers* dalam menggunakan akun ini. Peneliti juga akan melihat mengenai durasi yang dihabiskan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan akun ini, serta seberapa atensi yang ditimbulkan oleh konten pada akun ini terhadap pengguna.

Penelitian terdahulu ditemukan bahwa akun Instagram @motomobitv dapat memberikan pengaruh yang signifikan kepada *followers* dalam memberikan informasi seputar otomotif (Astriani & Puspita, 2023). Penelitian terdahulu juga ditemukan bahwa pengaruh terpaan konten oleh akun Instagram @pekanbarukuliner berdampak signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi (Safira & Zurani, 2022).

Kaitan antara konsep dengan penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimana sebuah terpaan dari suatu media dapat memberikan suatu pengaruh kepada pengguna dari media tersebut. Hal ini juga berkaitan dengan bagaimana suatu konten dalam sebuah media dapat memberikan sebuah pengaruh kepada pengguna yang melakukan interaksi dengan konten dari media tersebut.

Pada penelitian ini menggunakan konsep kepuasan *followers* jenis *Gratification Sought* dimana seorang individu mencari kepuasan melalui suatu motif-motif tertentu (Arifin, 2013). Kepuasan merupakan suatu tingkatan perasaan suatu individu setelah melakukan perbandingan hasil kerja dengan harapan (Rohaeni & Marwa, 2018). Kepuasan pengguna mengungkapkan kesesuaian antara harapan individu dalam pengembangan sistem informasi dan hasil yang diperoleh dari keberadaan sistem tersebut (Supriyatna, 2015). Terdapat beberapa indikator kepuasan pengguna menurut (Salsabil & Arfa, 2019) yaitu :

1. Efisiensi

Indikator ini menjelaskan mengenai seberapa efisiensi dalam pemenuhan kebutuhan informasinya.

2. Efektivitas

Indikator ini menjelaskan mengenai seberapa jauh kepuasan pengguna mengenai pemenuhan kebutuhan informasinya.

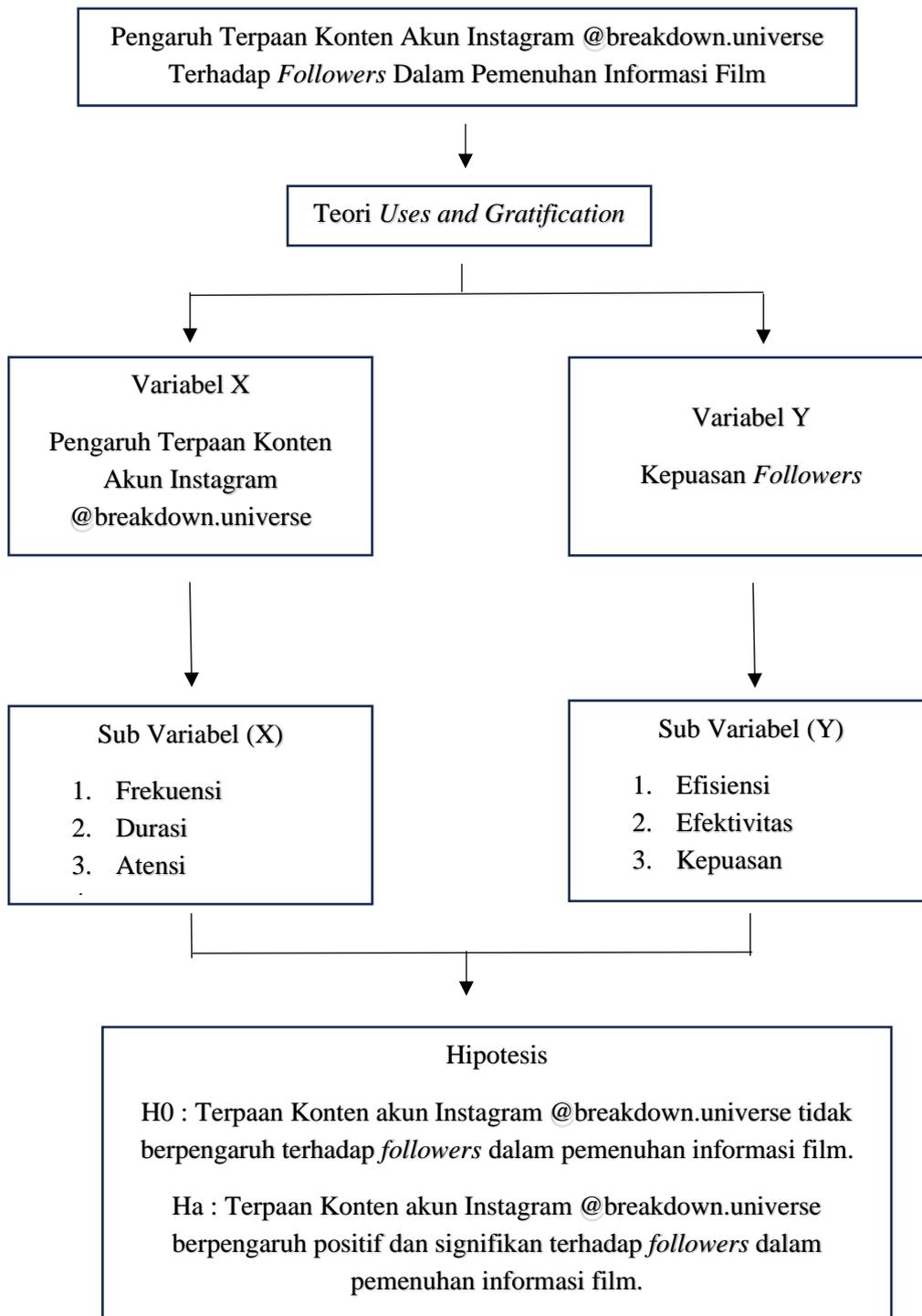
3. Kepuasan

Indikator ini menjelaskan bagaimana media dapat memberikan kepuasan bagi pengguna setelah menjalin interaksi dengan media.

Pada penelitian terdahulu ditemukan bahwa *followers* mendapatkan kepuasan pada akun Instagram @infia_fact (Fakoniko, 2016). Penelitian terdahulu juga ditemukan bahwa adanya kepuasan yang dihasilkan oleh karakteristik dan kelebihan yang disajikan oleh media sosial Instagram (Arianti, 2017).

Kaitan antara konsep dengan penelitian ini guna mengukur apakah terpaan konten pada akun Instagram @breakdown,universe dapat memberikan kepuasan informasi kepada pada *followers*. Kepuasan *followers* tentu juga bergantung terhadap jenis konten yang disajikan oleh suatu media.

Kerangka penelitian adalah gambaran proses keseluruhan dari suatu penelitian (Alim et al., 2020). Kerangka penelitian dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

Hipotesis merupakan struktur penting dalam sebuah penelitian yang harus terjawab sebagai kesimpulan dari penelitian itu sendiri (Lolang, 2014). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis pengaruh terpaan konten akun Instagram @breakdown.universe terhadap *followers* dalam pemenuhan informasi film. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H₀ : konten akun Instagram @breakdown,universe tidak berpengaruh terhadap *followers* dalam pemenuhan informasi film.

H_a : konten akun Instagram @breakdown,universe berpengaruh positif dan signifikan terhadap *followers* dalam pemenuhan informasi film.