

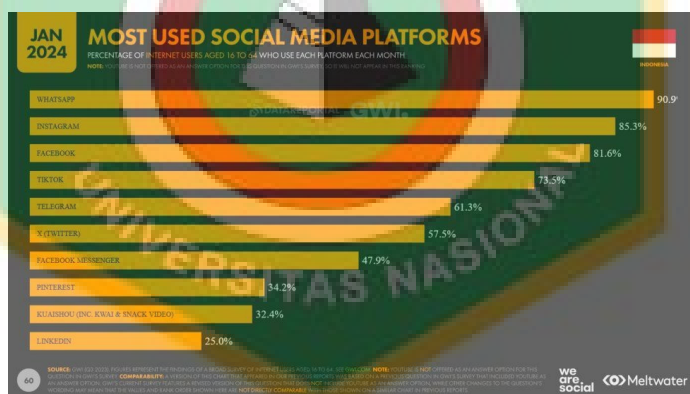
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet membuat media sosial bermunculan sehingga bisa dikatakan internet telah melahirkan new media atau media baru yang membuat proses komunikasi menjadi semakin mudah dan efisien dengan menggunakan media sosial. Berkat media sosial, gaya komunikasi orang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Saat ini, di era digital, media sosial dapat dengan mudah diakses oleh banyak orang dan fitur-fiturnya yang beragam dan menarik membuatnya menjadi platform populer yang terasa penting bagi sebagian besar orang.

Mengikuti hasil vote yang dilaksanakan We Are Social dan Kepios, sampai bulan Februari tahun 2024, penggunaan media sosial terbanyak adalah sebanyak 139 juta pengguna aktif, yang setara dengan 49,9% dari total populasi di Indonesia. Dari hasil survei tersebut terlihat jelas bahwa media sosial memegang peran penting pada era digital ini. Berdasarkan riset We Are Social dan Kepios, X berada di peringkat keenam di antara platform media sosial yang ada di Indonesia.

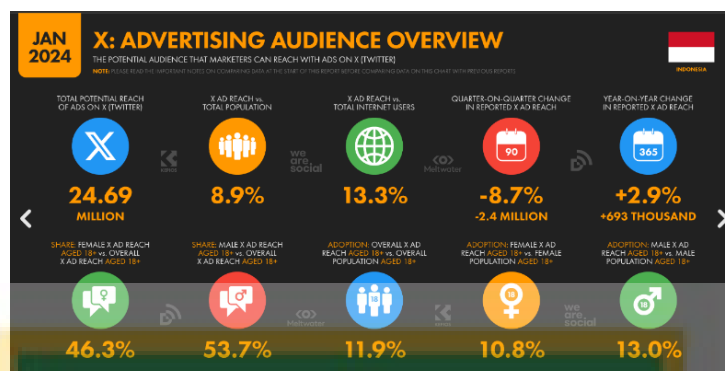


Gambar 1. 1 Presentase Media Sosial yang sangat sering digunakan di Indonesia

Sumber: datareportal.com

Gambar 1.1 di atas, X berada di posisi 6 besar dalam hal persentase iklan yang paling sering digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial X masih populer di kalangan masyarakat Indonesia sebagai platform media sosial. Data berikut ini juga menyatakan pada bulan februari 2024, Indonesia memiliki pengguna aktif X sekitar 8,9% dari total populasi Indonesia. Seperti yang dapat dipahami dari

informasi ini, X dapat dan akan terus eksis seiring dengan pertumbuhan media sosial di era digital.



Gambar 1. 2 Pengguna internet di Indonesia yang menggunakan X

Sumber: datareportal.com

X menjadi sebuah platform media sosial yang populer di dunia. Seperti Media sosial lainnya, X merupakan media komunikasi yang memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi. Para pengguna X juga terus bertambah seiring berjalannya waktu, dan berasal dari berbagai kalangan dan usia. Konsep yang digunakan X adalah pengguna yang dapat mengirimkan pesan singkat atau bisa dikenal dengan sebutan tweet. Pengguna X sering berbagi informasi pribadi seperti pemikiran, cerita, dan aktivitas lainnya. Dapat kita ketahui, penggunaan internet menyebabkan sosial khususnya X memiliki pengguna yang cukup tinggi.

Tidak hanya itu, kini X juga digunakan sebagai media hiburan, media bisnis, sharing dan motivasi, juga sebagai media informasi. Tentunya sebagai media informasi menjadi media untuk berbagi berita yang terjadi di berbagai belahan dunia, mulai dari berita olahraga, politik, bencana alam hingga kasus-kasus kriminal. Informasi berita yang muncul biasanya mengikuti topik yang sedang ramai diperbincangkan oleh masyarakat secara umum, baik itu remaja, dewasa hingga orang tua, biasanya para penggunaanya akan dengan senang hati mengikuti topik tersebut jika sedang dibahas.

Setiap pengguna X harus tertarik pada topik yang relevan dengan minat pengguna. Hal ini dibuktikan dengan adanya dana yang secara khusus dibuat untuk menyediakan informasi tentang topik tertentu. Akibatnya, banyak akun bermunculan untuk memenuhi minat yang berbeda ini dengan menggunakan akun-akun khusus topik yang didedikasikan untuk kepentingan pengguna X. Di antara akun-akun fanbase yang ada, beberapa yang terkenal untuk penggemar Manchester

United adalah @ManUtd, @utdfocusid, @unitedabout, dan @poroshalang_id. Namun, akun @utdfocusid dipilih karena fokusnya yang khusus pada informasi seputar Manchester United, termasuk berita terkini, analisis, dan rumor yang relevan. Akun ini dikenal aktif dalam berinteraksi dengan followers, menciptakan komunitas yang dinamis di antara penggemar.

Salah satu akun yang menyediakan layanan tersebut adalah akun informasi @utdfocus_id. Akun informasi @utdfocusid merupakan akun yang menyediakan layanan untuk mengirim informasi dengan topik yaitu sepakbola khususnya informasi seputar klub Manchester United.



Gambar 1. 3 Akun X @utdfocusid

Sumber: X @utdfocusid

Salah satu akun terpopuler yang sering dimanfaatkan warga X di Indonesia agar mengetahui informasi seputar sepak bola (khususnya Manchester United) adalah @utdfocusid. Hingga saat ini per-November 2024, akun @utdfocusid telah 39,6 ribu kali dan mempunyai 204,8 ribu *followers* sejak di buat pada Januari 2021. Melalui akun ini para pengguna dapat melihat informasi dan berdiskusi mengenai seputar sepakbola khususnya klub Manchester United kepada pengikut yang lain, dari informasi yang bersifat khusus untuk klub tertentu, terkadang memberikan informasi lainnya.

Namun, fenomena yang menarik di akun @utdfocusid adalah adanya dua kelompok followers, yaitu fans dan haters. Followers fans adalah penggemar setia yang aktif berinteraksi dengan konten yang dibagikan, memberikan dukungan, dan terlibat dalam diskusi positif. Sebaliknya, followers haters cenderung skeptis atau kritis terhadap konten yang disajikan, yang dapat mempengaruhi dinamika interaksi

di akun tersebut. Persoalan ini menjadi penting untuk dipahami, karena kritik dan komentar negatif dapat memengaruhi persepsi dan kepuasan followers lainnya.

Ketika melihat banyak X yang meliput berita terkait sepak bola, @utdfocusid menonjol dalam persaingan karena liputannya tentang Manchester United Football Club. Tidak hanya informasi populer yang sedang dibicarakan, maupun memberikan konten-konten yang lucu, akun X @utdfocusid juga memberikan informasinya dengan rumor-rumor yang berhubungan dengan Manchester United, dengan memberikan sumber media luar Indonesia yang sudah terpercaya. Informasi yang diberikan persis seperti yang diinginkan oleh para penggemar Manchester United; mereka menginginkan informasi yang tepat waktu dan akurat, baik itu gosip mengenai Manchester United maupun bukan.



Gambar 1. 4 Salah satu tweet dari akun X @utdfocusid

Sumber: Platform media sosial X @utdfocusid

Berdasarkan dari screenshot dari akun @utdfocusid diatas, maka terlihat bagaimana akun ini memberikan informasi terkait dengan Manchester United sehingga muncul keinginan untuk melihat dan berdiskusi. Jika dilihat dari screenshot tweet dari akun @utdfocusid maka di akun tersebut terjadi kegiatan saling berbagai informasi, pendapat, dan kritik sesuai dengan informasi yang terkirim. Jika ingin merespon informasi yang terkirim bisa dengan cara memberikan komentar pada kolom komentar maupun bisa dengan cara melakukan Retweet.



Gambar 1. 5 Kolom komentar dari tweet akun X @utdfocusid

Sumber: Platform media sosial X @utdfocusid

Gambar 1.5 merupakan balasan tweet dari informasi pada gambar 1.4 yang terlihat bagaimana para pengguna X berupaya untuk memberikan saran maupun pendapatnya terkait dengan informasi yang telah dikirim. Seperti yang dapat dilihat dari aktivitasnya, akun @utdfocusid telah menjadi akun pintar bagi pengguna X, yang digunakan untuk berbagi dan berkomunikasi tentang Manchester United.

Seperti yang kita ketahui bersama, dunia olahraga khususnya sepak bola selalu menjadi topik yang hangat diperbincangkan, terutama bagi para penggemar sepak bola. Seseorang akan lebih terhibur jika melakukan kegiatan olahraga seperti sepak bola. Maka dari itu, permasalahan yang dialami oleh individu mengenai perolehan informasi menjadi langkah awal pada riset. Dengan melihat banyaknya informasi yang dikirim ke akun tersebut menjadi bukti bahwa banyak berita atau konten dari klub Manchester United. Tak hanya itu saja, bagi seseorang yang penggemar Manchester United tentunya mempunyai rasa ketertarikan dan keingintahuan yang tinggi terhadap informasi dan dapat menimbulkan motif.

Ketertarikan dan keingintahuan ini berarti bahwa postingan @utdfocusid lebih sering dilihat oleh para pengikutnya, sehingga meningkatkan interaksi pengguna seperti informasi yang menarik.

Permasalahan pemenuhan motif followers dalam mengonsumsi informasi tentang Manchester United menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Followers memiliki berbagai motif, seperti kebutuhan untuk mendapatkan informasi terkini mengenai hasil pertandingan, berita transfer, analisis performa pemain, serta keterlibatan emosional dengan klub. Selain itu, mereka juga mencari interaksi sosial

dengan penggemar lain dan hiburan melalui konten yang menarik. Ketertarikan dan keingintahuan ini berarti bahwa postingan @utdfocusid lebih sering dilihat oleh para pengikutnya, sehingga meningkatkan interaksi pengguna. Dengan demikian, pemenuhan motif ini tidak hanya berkontribusi pada kepuasan followers, tetapi juga pada loyalitas mereka terhadap akun tersebut.

Pemenuhan Motif juga dapat dipengaruhi informasi yang akurat, relevan, dan tepat waktu yang akan meningkatkan motif pengguna. Agar dapat meningkatkan motif *followers* untuk melihat informasi dari @utdfocusid, akun X @utdfocusid harus membangun kualitas informasi yang informasinya harus benar dan dapat dipercaya. Kualitas informasi adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi motif pengguna. Ketika seseorang ingin mengetahui informasi tentang Manchester United di akun X @utdfocusid maka akun ini harus memberikan informasi yang akurat dan relevan.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi motif *followers* adalah kesesuaian dengan kebutuhan *followers*. Seberapa baik informasi yang disediakan @utdfocusid memenuhi harapan dan kebutuhan spesifik *followers*, memungkinkan dapat memberikan kebutuhan yang berbeda seiring waktu, dan meningkatkan kepuasan. Informasi yang sesuai dapat juga memberikan ruang diskusi dari pengguna tentang informasi yang disediakan, dari itu juga dapat meningkatkan kesesuaian dan pemenuhan motif.

Informasi menjadi hal yang utama bagi kebutuhan manusia khususnya penggemar sepakbola yang sedang mencari informasi yang sesuai keinginan. Seiring perkembangan zaman, kebutuhan akan sebuah informasi menjadi semakin besar. Kita perlu melakukan penyesuaian diri untuk dapat bertahan, termasuk dunia digital. Informasi saat ini sangat mudah diakses, kita hanya perlu memikirkan dan memilih sumber informasi yang sesuai dengan tujuan kita. Dengan begitu informasi yang ingin kita peroleh dapat tercapai dengan baik.

Penggunaan fitur X @utdfocusid setiap hari dapat menciptakan terpaan media yang konsisten bagi para pengguna, terutama para penggemar. Media sosial adalah tentang mengomunikasikan pesan melalui sebuah media kepada khalayak. Terpaan media juga mengacu pada bagaimana konten publikasi berdampak pada audiensnya. Pengulangan informasi, hubungan jangka panjang, dan bukti yang kuat

membantu mengubah opini publik dalam jangka panjang, dan dalam banyak kasus, proses ini membantu mengubah sikap dan perilaku.

Korelasi latar belakang di atas dengan teori *uses and gratification* yang berarti bahwa para penggemar juga bisa mendapatkan informasi mengenai Manchester United dari pilihan media lain. Ide-ide dari perspektif ini dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Peneliti juga tertarik untuk meneliti dan mengetahui besar pengaruh dari terpaan media sosial X terhadap pemenuhan motif *followers* dalam mengkonsumsi informasi Manchester United pada akun @utdfocusid. Peneliti ini mengetahui motif informasi pada *followers* akun X @utdfocusid, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Terpaan Media X Akun @utdfocusid Terhadap Motif Informasi *Followers* Mengenai Manchester United”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dijabarkan, rumusan masalah dapat dikemukakan sebagai berikut. Seberapa besar pengaruh terpaan media akun X @utdfocusid terhadap tingkat pemenuhan motif *followers* dalam mengkonsumsi informasi Manchester United?

1.3 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terpaan media akun X @utdfocusid terhadap tingkat pemenuhan motif *followers* dalam mengkonsumsi informasi Manchester United.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan edukasi kepada penulis dan pembaca mengenai terpaan media sosial, terutama terpaan media sosial terhadap interaksi sosial. Media X terdiri dari informasi yang mungkin menarik bagi para pengikut akun X @utdfocusid

1.4.2 Manfaat Praktis

Tujuan penelitian agar dapat memberikan beberapa ide bagi para pemangku kepentingan, seperti administrator akun media sosial X dan administrator situs media sosial lainnya, untuk memahami dampak media sosial Nature X terhadap informasi minat penggemar.

1.4.3 Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya pemilik dan *followers* akun X @utdfocusid mengenai seberapa besar pengaruh terpaan media sosial X terhadap tingkat pemenuhan motif *followers* akun X @utdfocusid.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah pengertian kepada keseluruhan penelitian ini, penulis menyusun sistematika penulisan penelitian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah yang membahas masalah penelitian yaitu terkait penggunaan media sosial untuk mencapai misi akun X @utdfocusid dalam meningkatkan pemenuhan motif *followers* dengan mengunggah informasi Manchester United guna menambah dan wawasan peneliti mengenai terhadap motif informasi. Latar belakang masalah tersebut pun membawa pada rumusan masalah dan tujuan penelitian ialah untuk memahami apakah ada pengaruh dari akun X @utdfocusid terhadap tingkat pemenuhan motif *followers* dalam mengkonsumsi informasi Manchester United.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Di bab ini penulis menjabarkan lima penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian dan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori Used and Gratifications. Selain itu, penulis juga menjabarkan kerangka konseptual mulai dari X (X), Motif, dan

informasi. Penulis juga menyusun kerangka pikir penelitian serta merumuskan hipotesis alternatif dan hipotesis nol.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan pendekatan serta metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode survey eksplanasi. Penulis juga merumuskan populasi penelitian yang adalah pengikut akun X @utdfocus_id dengan teknik *sampling* yang digunakan yaitu teknik *random sampling*. Penulis juga merumuskan operasionalisasi variabel pada penelitian ini di mana variabel X terdiri dari 3 dimensi dan begitu juga dengan variabel Y. Penulis juga menjabarkan instrumen penelitian dan skala yang digunakan yakni kuesioner dan skala *likert*, cara mengolah data dengan analisis deskriptif juga inferensial, dan lokasi serta tabel jadwal penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis memaparkan hasil penelitian yang berisi data diri responden, jawaban responden terhadap alat ukur penelitian, dan hasil uji. Hasil uji yang akan penulis paparkan merupakan hasil perhitungan melalui program SPSS versi 27 yang menunjukkan ada atau tidaknya pengaruh dari variabel x terhadap variabel y dan seberapa besar pengaruh yang diberikan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis akan memberi kesimpulan dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan. Selain itu penulis juga akan memberikan beberapa saran kepada perusahaan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu akun X @utdfocus_id serta bagi peneliti selanjutnya.