

## **Penggunaan Internet *Mobile* di Kalangan Mahasiswa**

### ***Mobile Internet Uses among College Students***

**Siti Wahyuningsih**

Puslitbang Penyelenggaraan Pos dan Informatika  
Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia  
*e-mail* : Siti042@kominfo.go.id atau Siti\_wahyu@yahoo.com  
Jl. Medan Merdeka Barat no. 9 - Jakarta

Naskah diterima: 21 Februari 2013, direvisi: 27 September 2013, disetujui: 29 November 2013

#### **Abstrak**

Penggunaan Internet *mobile*, merupakan salah satu pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang kini semakin meningkat di Indonesia. Mengacu pada teori *uses and gratifications* yang diperkenalkan Herbert Blumer dan Elihu Katz (1974), pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Survei ini dilakukan dengan maksud untuk mendeskripsikan data tentang penggunaan Internet *mobile* di kalangan mahasiswa di Kota Yogyakarta. Hasil pengumpulan data dengan penyebaran kuesioner terhadap 100 responden mahasiswa pada April 2012 menunjukkan, sebagian besar mahasiswa setuju bahwa Internet *mobile* merupakan media untuk memenuhi kebutuhan mereka akan informasi, hiburan, dan iritasi.

**Kata kunci** : penggunaan, motif, internet *mobile*, kepuasan, mahasiswa

#### **Abstract**

*Mobile internet use represents one of the increasingly growing ICTs usages in Indonesia. Referring to Uses and Gratifications theory introduced by Herbert Blumer and Elihu Katz in 1974, media users are active actors in communication process, in which they seek out media source that best fulfills their needs. This survey aims to describe mobile internet usage patterns among college students in Yogyakarta. Involving 100 students as respondents, the study conducted in 2012 shows that most students agree that mobile internet are capable of fulfilling their needs of information, entertainment and irritation.*

**Keywords** : *uses, motive, mobile internet, gratifications, college students*

**PENDAHULUAN**

Internet seperti yang kita ketahui adalah bentuk konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer (dengan berbagai varian manfaat), televisi, radio, dan telepon. Internet telah berkembang menjadi sebuah teknologi yang tidak saja mampu mentransmisikan berbagai informasi, tetapi juga mampu menciptakan dunia baru dalam realitas kehidupan manusia, yaitu sebuah realitas materialitis yang tercipta dalam dunia maya. (Bungin, 2007).

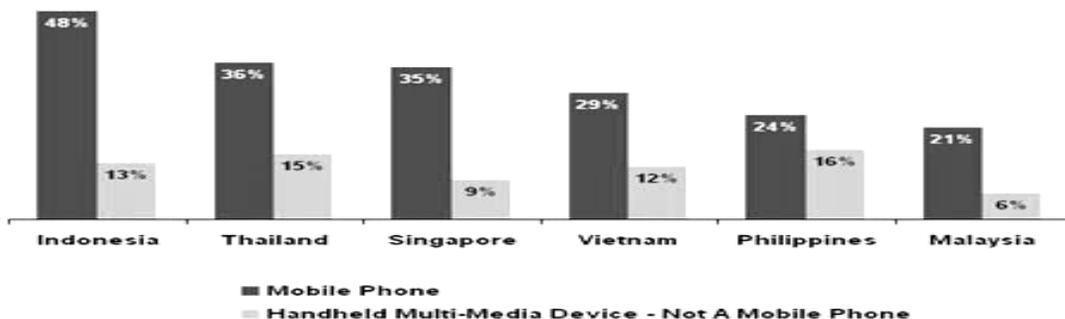
Internet sebagai salah satu produk Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kini dapat diakses melalui perangkat *mobile* seperti *handphone*, laptop (*notebook*), dan perangkat non *handphone* lainnya. Internet yang bisa diakses secara *mobile* atau lebih dikenal dengan sebutan internet *mobile* telah menjadi bagian hidup sehari-hari. Teknologi ini memungkinkan kita melakukan berbagai aktivitas seperti forum komunikasi maya atau *chatting*, mengakses jejaring sosial atau *facebook*, dan Twitter, bahkan untuk mencari atau memuat berbagai informasi dengan lebih efisien. Sebagaimana data Nielsen (2011) dalam situs [www.teknojurnal.com](http://www.teknojurnal.com) menyebutkan bahwa, Indonesia adalah negara dengan jumlah pengakses Internet via *handphone* cukup tinggi, yaitu sebesar 48%. Selain melalui *handphone*, terdapat 13% yang mengakses Internet melalui perangkat *mobile* non*handphone* (tablet). Angka yang cukup besar ini memperlihatkan tingginya akses Internet *mobile* di Indonesia,

bahkan tergolong yang paling tinggi dibandingkan negara-negara di Asia Tenggara.

Banyak faktor yang menyebabkan meningkatnya jumlah pengguna internet *mobile*. Menjamurnya peredaran *smartphone* merupakan faktor utama meningkatnya jumlah *netter* yang mengakses internet via ponsel. Disusul oleh berbagai ponsel murah yang telah memiliki fitur *web browsing*. Situs-situs *social network* sangat populer di Indonesia sehingga pengguna internet akan segera membuka akun *social network* masing-masing, dan akses via ponsel atau *mobile* menjadi pilihan utama. Ditambah lagi dengan tarif akses data internet yang semakin murah dari hari ke hari. (<http://edutechnolife.com>).

Tidak bisa dipungkiri bahwa dengan adanya perkembangan baru teknologi yang menyuguhkan khlayak dengan banyaknya pilihan media, analisa motivasi dan kepuasan menjadi komponen yang paling krusial dalam penelitian. Setiap peneliti ingin mengetahui apakah media baru dapat memenuhi kebutuhan khlayak yang sama dengan media konvensional yang telah diuji sebelumnya. Ruggerio berasumsi bahwa, dengan banyak pilihan media di masyarakat, maka perlu diteliti alasan khlayak untuk terus mengonsumsi media tertentu dan gratifikasi apa yang mereka dapatkan dari penggunaan media tersebut. (Ruggerio, 2000 dikutip dalam [meopinion.wordpress.com](http://meopinion.wordpress.com)).

Penggunaan internet *mobile* telah menjadi pilihan banyak pihak untuk berbagai



**Gambar 1:** Akses internet mobile di beberapa Negara ASEAN  
(Sumber : [www.teknojurnal.com/2011/09/16](http://www.teknojurnal.com/2011/09/16))

kepentingan. Hal yang menjadi pertimbangan diantaranya kemudahan akses komunikasi dan informasi secara *online* dengan penggunaan internet *mobile*. Namun, keputusan apakah seseorang ingin menggunakan atau tidak adalah mutlak keputusan masing-masing individu. Alasan kepuasan dalam penggunaan internet *mobile* sesuai dengan kebutuhan adalah hal utama yang menjadi pertimbangan. Pertimbangan TIK dan fenomena dalam pemanfaatannya di berbagai kalangan khususnya orang muda, menjadikan alasan penting untuk meneliti penggunaan internet *mobile* di kalangan mahasiswa di Kota Yogyakarta untuk mengetahui gambaran perilaku mahasiswa dalam penggunaannya.

Selain itu, faktor-faktor apa yang menjadi kepuasan bagi seseorang dalam menggunakan internet *mobile*. Dengan melakukan penelitian (*survei*), dapat diperoleh data representatif tentang penggunaan internet secara *mobile*, khususnya mengenai pola dan kuantitas penggunaannya. Survei terhadap mahasiswa di Kota Yogyakarta dilakukan dengan pertimbangan belum pernah dilakukan penelitian yang sama di Kota tersebut.

Kota Yogyakarta merupakan wilayah di Indonesia yang terbuka (*welcome*) dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (TIK). Dalam pandangan umum, masyarakat Indonesia sudah mengenal Yogyakarta sebagai kota pelajar atau kota pendidikan, di mana banyak lembaga pendidikan khususnya universitas ataupun perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. Dengan banyaknya mahasiswa yang menuntut ilmu (studi) di Kota Yogyakarta, otomatis konsentrasi mahasiswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar dan mencari informasi yang bisa menunjang proses belajarnya.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah "Sejauhmana penggunaan internet *mobile* di kalangan mahasiswa di Kota Yogyakarta?". Adapun tujuan penelitian ini adalah, untuk mendeskripsikan data dan informasi mengenai penggunaan internet *mobile* di

kalangan mahasiswa di kota Yogyakarta berdasarkan kuantitas dan pola penggunaannya. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi upaya mengidentifikasi kuantitas dan pola khalayak dalam penggunaan media baru. Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam pemetaan perumusan kebijakan terkait layanan Internet secara *mobile*. Karenanya batasan konsep penggunaan internet *mobile* dalam survei ini adalah, penggunaan Internet secara *mobile* oleh mahasiswa yang diakses melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone*, *handphone*, *laptop/notebook*, *modem* atau pun *tablet*.

Dalam kajian komunikasi, *teori Uses and Gratifications* membahas tentang penggunaan media oleh khalayak aktif. Dengan kata lain, penggunaan media oleh khalayak diasumsikan sebagai sebuah perilaku aktif di mana khalayak dengan sadar memilih dan mengonsumsi media tertentu sebagai suatu tindakan yang beralasan serta memiliki tujuan dan kepuasan tertentu sesuai dengan inisiatif khalayak. (Katz, Gurevitch dan Hass, 1974; McQuail, 2005). Inti dari teori *uses and gratification* adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media berdasarkan motif-motif tertentu. Media dianggap berusaha memenuhi motif khalayak. Jika motif terpenuhi, maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Pada akhirnya media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak akan disebut sebagai media yang efektif. (Kriyantono, 2006).

Menurut Gayatri (2006), Xueming Luo pada tahun 2002 menjabarkan teori *uses and gratifications* dengan melakukan penelitian eksplorasi mengenai pengaruh anggapan terhadap *web* sebagai sumber informasi, hiburan, dan iritasi pada perilaku pengguna *web*. Dalam penelitiannya, Luo menempatkan penggunaan *web* dan kepuasan terhadap *web* sebagai konsekuensi sikap konsumen terhadap *web*, dan menempatkan anggapan terhadap *web* sebagai sumber informasi, hiburan, dan iritasi sebagai *antecedent* dari

sikap terhadap *web*. Dengan pengujian *structural equation modeling (SEM) approach*, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna internet yang menganggap *web* konsumen sebagai sumber informasi dan hiburan umumnya menunjukkan sikap positif terhadap *web* tersebut. Sebaliknya, pengguna Internet yang menganggap Internet sebagai sumber iritasi menunjukkan sikap negatif terhadap *web* tersebut. Penelitian Luo juga menemukan bahwa, para pengguna Web dengan sikap positif terhadap *web* konsumen melakukan *browsing* di Internet lebih sering dan merasa puas terhadap *web* dibanding pengguna yang memiliki sikap negatif.

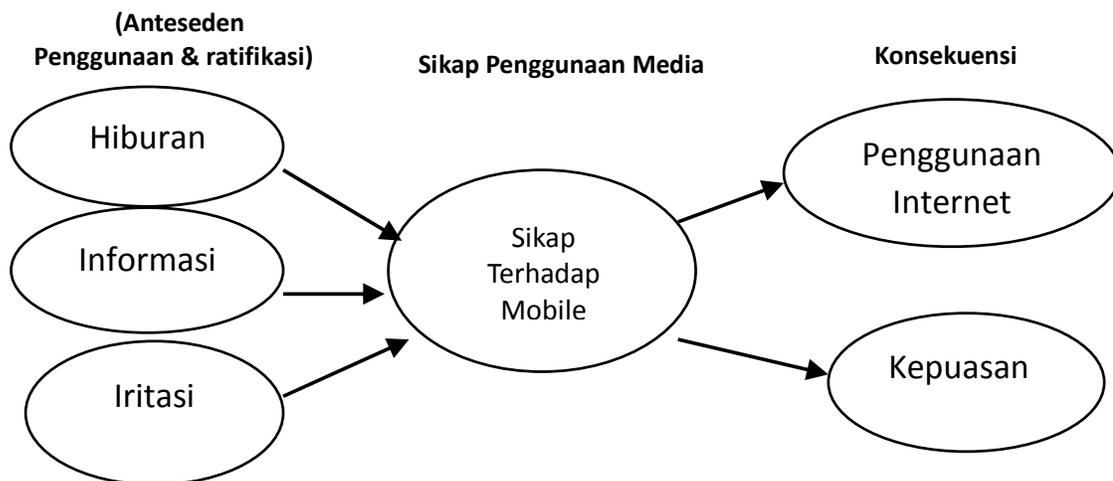
Mengacu pada temuan Luo, penelitian ini berupaya mendeskripsikan penggunaan internet *mobile* dan kepuasan yang diperoleh sebagai konsekuensi sikap mahasiswa dalam menggunakan internet *mobile* untuk mengakses informasi dan hiburan, serta iritasi sebagai *antecedent* dari sikap terhadap internet *mobile*. Pengguna internet *mobile* yang menganggap internet sebagai sumber informasi dan hiburan menunjukkan sikap positif. Sebaliknya, pengguna yang menganggap internet sebagai sumber iritasi menunjukkan sikap negatif terhadap internet *mobile*.

Pola dan alur berpikir berdasarkan teori *uses and gratification* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.

**METODE**

Mengacu pada Bungin (2007), penelitian ini bertujuan mendeskripsikan data tentang penggunaan internet *mobile* di kalangan mahasiswa. Untuk itu, pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan metode survei ke lokasi penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan penyebaran instrumen (kuesioner) kepada responden.

Populasi dalam penelitian ini, adalah mahasiswa di Kota Yogyakarta khususnya yang menggunakan internet *mobile* dengan perangkat *laptop/notebook*, komputer, *handphone*, modem, dan tablet. Mengingat banyaknya jumlah universitas dan perguruan tinggi di Kota Yogyakarta, sehingga tidak memungkinkan untuk menjangkau seluruh populasi, karenanya teknik penarikan sampel dalam penelitian ini ditentukan secara kluster (*cluster sampling*) satu tahap (*single stage*), karena tidak mungkin untuk menghimpun semua mahasiswa dalam daftar. Untuk penarikan sampel dilakukan secara *purposive*, dipilih 5 (lima) titik Perguruan Tinggi yang ada di Kota Yogyakarta, yaitu Universitas Ahmad Dahlan (UAD), Institut Sains dan Teknologi AKPRIND (IST AKPRIND), Akademi Pembangunan Masyarakat Daerah (APMD), Akademi Manajemen Administrasi Yogyakarta (AMA), dan Akademi Akutansi YKPN (AA YKPN) masing-



**Gambar 2:** Alur Pikir Penelitian berdasarkan teori *Uses and Gratification* (Sumber : Luo, 2002)

masing 20 orang. Perlu diketahui bahwa sejumlah perguruan tinggi negeri dan swasta yang terkemuka seperti UGM, UNY, UII, UAJY, UMY, dan ISI keberadaannya di luar wilayah administratif Kota Yogyakarta.

Dengan teknik sampling seperti tersebut di atas, sudah tentu hasil survei ini tidak dapat dipakai untuk generalisasi, melainkan hanya menggambarkan kecenderungan dari responden penelitian. Adapun pengolahan data dalam penelitian ini, dilakukan melalui proses *entry data* dan tabulasi dengan bantuan perangkat komputer dan menggunakan program *SPSS 17.0 for windows* dan *Microsoft Excel 2007*. Kemudian dengan penghitungan berdasarkan persentase untuk melihat kecenderungan hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif, yaitu data hasil survei diolah dan dianalisa berdasarkan tabel frekuensi dan persentase untuk mengetahui kecenderungan sifat data secara kuantitatif tanpa menyertakan pengambilan keputusan melalui hipotesis, sehingga diperoleh informasi yang komprehensif. Dalam survei ini, deskriptif statistik digunakan untuk menganalisis kuantitatif

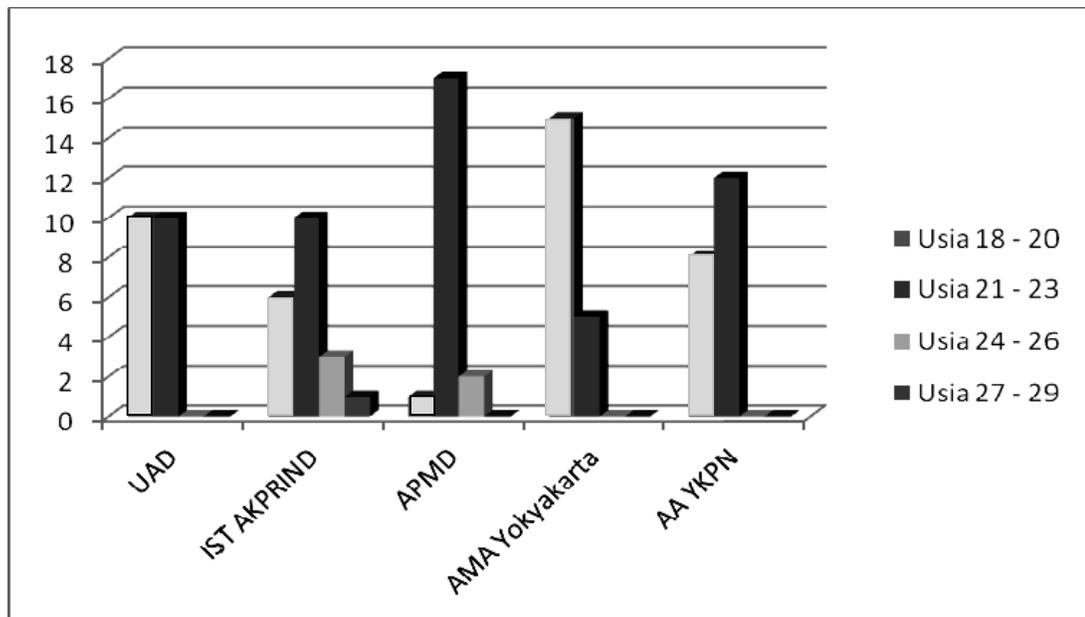
dan pola penggunaan internet mobile oleh mahasiswa di Kota Yogyakarta dengan menyajikan data dalam bentuk tabel dan, gambar berupa diagram dan grafik.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

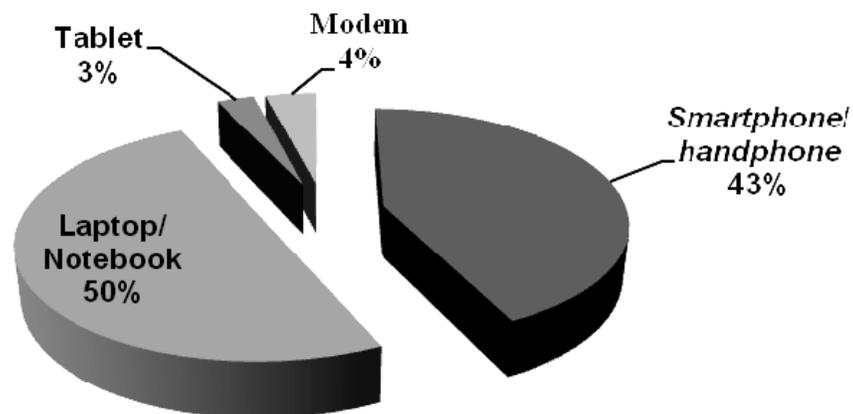
Obyek penelitian ini adalah penggunaan Internet dengan perangkat *mobile* oleh mahasiswa di Kota Yogyakarta. Untuk itu, unit analisis dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengakses internet dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone, handphone, laptop, notebook, modem, dan tablet*.

**Identitas Responden**

Hasil penelitian yang dilakukan pada 10-14 April 2012 di Kota Yogyakarta, menunjukkan, ditinjau dari aspek gender responden dalam penelitian ini lebih banyak berjenis kelamin perempuan (56%) dibanding responden laki-laki (44%). Sedangkan ditinjau dari aspek usia, responden yang paling banyak berkisar pada usia 21-23 tahun, lainnya berusia antara 24 - 26 tahun dan 27- 29 tahun sebagaimana terlihat pada gambar 3.



**Gambar 3** : Jumlah Responden Berdasarkan Usia (n = 100)



**Gambar 4:** Perangkat Internet *Mobile* yang sering digunakan untuk akses  
(n = 100)

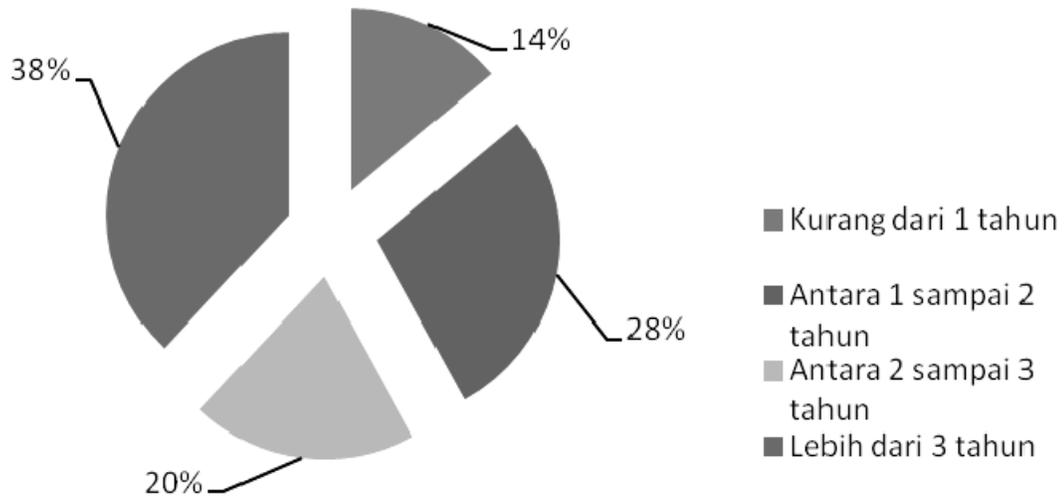
### Penggunaan Internet

Seiring dengan perkembangan TIK, realitas penggunaan internet *mobile* di kalangan mahasiswa khususnya di Kota Yogyakarta tergolong tinggi. Indikasinya, untuk mendapatkan responden yang menggunakan internet *mobile* di lokasi penelitian tidak sulit. Berdasarkan data yang berhasil dijangkau melalui kuesioner menunjukkan bahwa dari 100 responden yang diwawancarai, sebagian besar mengakses internet *mobile* menggunakan laptop (50%), kemudian *smartphone* (43%), menggunakan modem (4%), dan tablet (3%). Hal ini membuktikan bahwa, kecenderungan penggunaan internet *mobile* di kalangan mahasiswa di Kota Yogyakarta lebih banyak mengaksesnya dari laptop atau *computer notebook* (Gambar 4).

Kecenderungan mengakses internet *mobile* lebih banyak menggunakan laptop secara sosio ekonomi dapat dijelaskan alasannya. Pertama, laptop mempunyai multi fungsi seperti untuk menulis, mengolah, dan menyimpan dan kalau terkoneksi dengan

internet dapat dipakai untuk mengirim data. Untuk kepentingan mendukung kegiatan perkuliahan, mahasiswa sekarang banyak yang telah memiliki laptop. Kedua, harga laptop semakin hari semakin murah dan terjangkau oleh kalangan mahasiswa. Ketiga, kampus-kampus di Yogyakarta umumnya sudah menyediakan jaringan internet berupa WIFI yang mudah diakses menggunakan laptop.

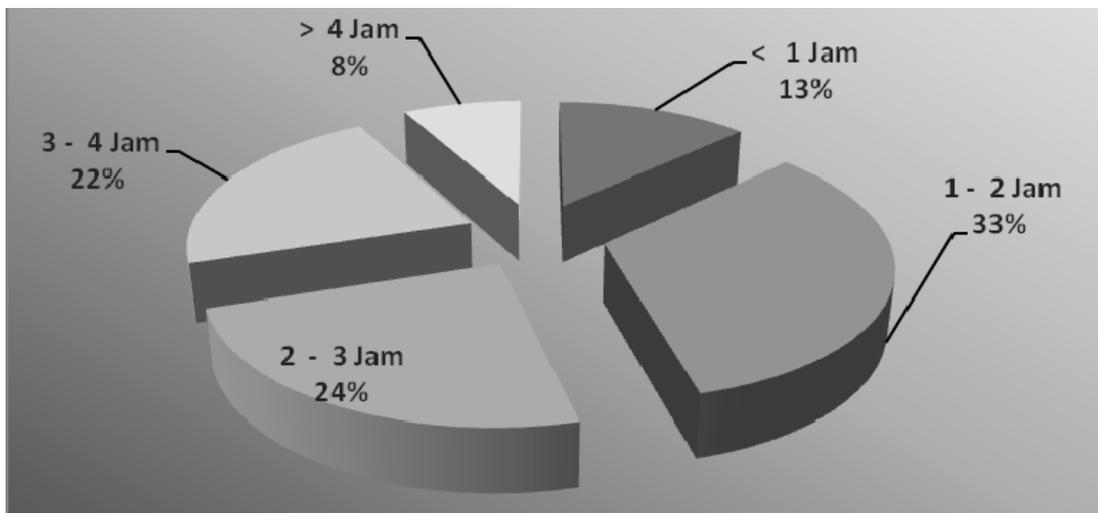
Kuantitas penggunaan internet *mobile* di kalangan mahasiswa yang dilihat dari lamanya waktu yang sudah mereka jalani, ternyata bervariasi. Terdapat 38% responden yang menyatakan sudah menggunakan layanan internet *mobile* lebih dari 3 tahun, sementara 28% menggunakan layanan internet *mobile* antara 1-2 tahun, tetapi ada juga mahasiswa yang mengaku menggunakan Internet *mobile* kurang dari 1 tahun (14%) seperti terlihat pada Gambar 5. Dalam survei ini mahasiswa mengaku tetap menggunakan internet *mobile*, meskipun akses layanan internet *mobile* sampai kini masih sering mengalami kendala.



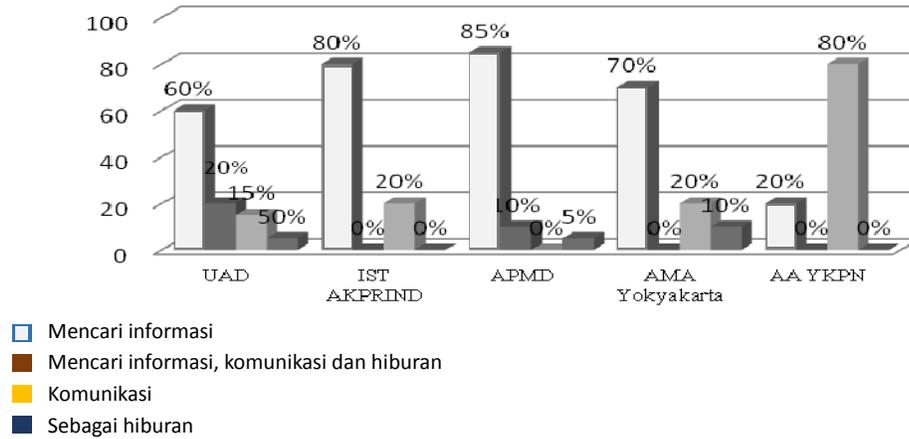
**Gambar 5:** Rentang Tahun Penggunaan Layanan Internet *Mobile* (n = 100)

Kuantitas penggunaan internet dapat pula dilihat dari intensitas pemakaian setiap harinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase terbesar (33%), mahasiswa memanfaatkan internet *mobile* setiap hari berkisar antara 1-2 jam, sedangkan sisanya

bervariasi. Ada mahasiswa yang menggunakan internet *mobile* antara 3-4 jam per hari, Jumlah mereka ini mencapai 22%. Adapun mereka yang memanfaatkan internet lebih dari dari 4 jam per hari ada 8% (Gambar 6).



**Gambar 6:** Jumlah Jam Pemanfaatan Internet *Mobile* dalam Satu Hari (n =100)



Gambar 7: Pemanfaatan Internet mobile sesuai kebutuhan (n = 100)

Berkaitan dengan kebutuhan mahasiswa di Kota Yogyakarta, pencarian Informasi melalui internet *mobile* efektif lebih banyak untuk mencari informasi dari pada untuk hiburan, dan komunikasi (Gambar 7). Kecenderungan responden memanfaatkan internet *mobile* untuk mencari informasi sangat tinggi (85%), dibanding mahasiswa yang memanfaatkan internet *mobile* untuk hiburan dan komunikasi *online* (15%). Tingginya persentase penggunaan internet *mobile* untuk mencari informasi sesuai dengan status responden yang tengah mencari ilmu.

Menurut responden, pencarian informasi melalui internet *mobile*, terutama dengan menggunakan *notebook* lebih mudah dilakukan dari pada harus mencarinya ke toko buku atau perpustakaan. Di samping itu, mencari informasi dengan membaca buku, cenderung menyita waktu. Dengan demikian, inter-

net *mobile* sangat membantu mahasiswa dalam mengakses informasi yang mereka butuhkan. Responden mengaku bahwa mereka mencari informasi melalui internet *mobile* tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan kuliah, tetapi juga untuk keperluan lainnya.

**Penggunaan Internet *Mobile* sebagai Hiburan**

Sesuai *A Model of Attitude toward the web* yang dirancang Xeming Luo (2002), kuantitas dan pola penggunaan Internet *mobile* adalah sebagai hiburan, informasi, dan iritasi.

Gambar 8 memperlihatkan tingginya tingkat persetujuan responden bahwa internet *mobile* merupakan media hiburan. Dari seratus responden ternyata ada 90% yang menyatakan setuju bahwa internet *mobile* sebagai media hiburan, meskipun dengan gradasi yang berbeda, yaitu 51% menyatakan setuju, 34%



Gambar 8: Penggunaan Internet *Mobile* sebagai Hiburan (n = 100)

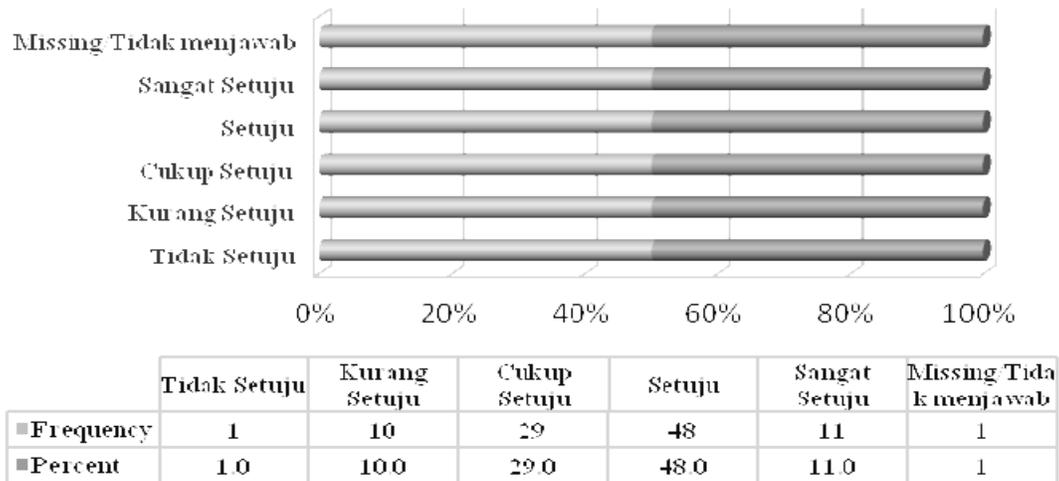
cukup setuju, dan 5 % menyatakan sangat setuju. Hanya sedikit responden yang menyatakan kurang setuju, dan tidak setuju, atau bahkan tidak berpendapat. Responden sangat menikmati ketika menjelajahi dunia maya menggunakan Internet *mobile*, bahkan sering lupa waktu dan menganggap Internet sebagai layaknya teman yang baik.

penggunaan internet *mobile* sebagai hiburan, merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang memberikan kesenangan

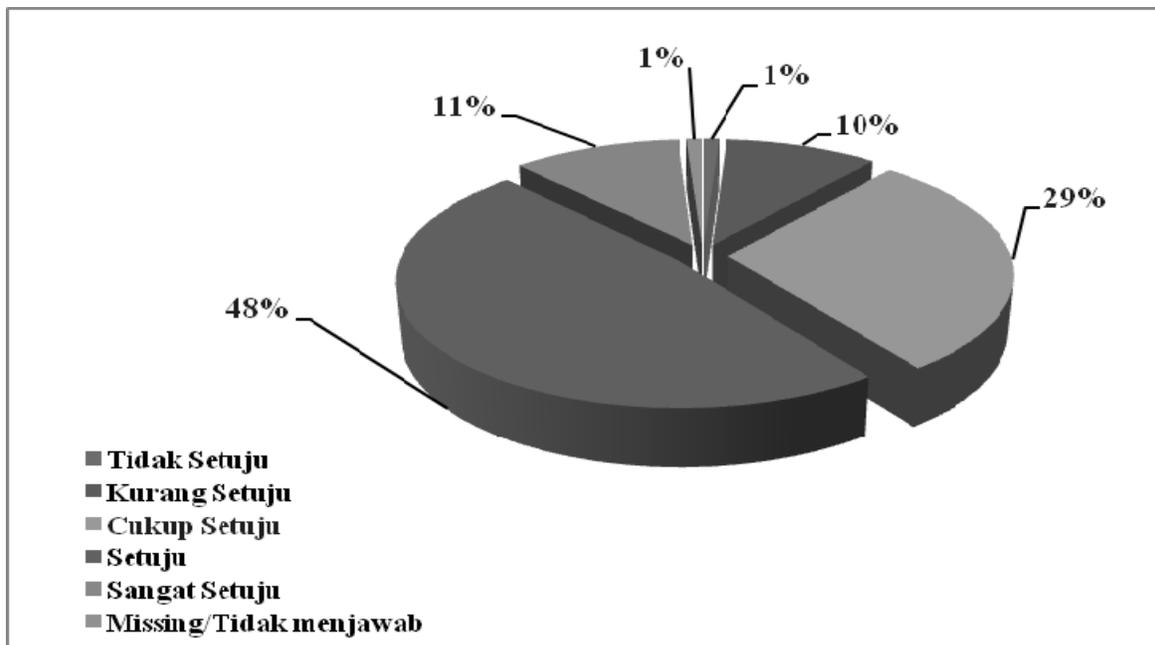
bagi kehidupan setiap individu. Sebagian besar responden mengaku, sangat menikmati ketika menjelajahi dunia maya dengan menggunakan Internet *mobile*. Indikasinya, mereka sering lupa waktu bila sudah menjelajahi dunia maya.

**Internet *Mobile* sebagai Sumber Informasi**

Seperti juga media lainnya, internet memiliki fungsi informatif. Artinya, dengan internet orang dapat memperoleh informasi



**Gambar 9:** Penggunaan Internet *Mobile* sebagai Sumber Informasi (n = 100)



**Gambar 10:** Penggunaan Internet *Mobile* sebagai Iritasi (N = 100 Orang)

yang mereka butuhkan. Bahkan lebih dari itu orang dapat mengunggah dan mengunduh informasi sesuai dengan kepentingannya. Hal yang demikian itu tidak ditemukan dalam jenis media massa cetak dan elektronik yang menempatkan khalayak lebih banyak sebagai obyek, bukan subyek yang menentukan jenis informasi yang akan diakses.

Fungsi informatif dari internet *mobile* diakui oleh mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini. Menurut mereka, informasi yang diperoleh melalui Internet *mobile* sangat beragam dan mampu memenuhi kebutuhan. Pemanfaatan informasi yang diperoleh dari internet (dunia maya) juga bermacam-macam, ada yang mereka manfaatkan untuk kepentingan studi, mendukung pekerjaan, dan bahkan ada yang menjadikannya sebagai bahan pembelajaran dalam banyak hal. Responden menganggap bahwa memanfaatkan internet *mobile* sebagai sumber informasi memiliki kelebihan, yakni biaya jauh lebih murah dibandingkan dengan penggunaan media surat kabar, majalah, dan buku.

Hasil pengumpulan data di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa internet *mobile* merupakan sumber informasi. Hanya sedikit responden yang menyatakan tidak setuju dengan pernyataan bahwa internet *mobile* sebagai sumber informasi (Gambar 9).

### **Penggunaan Internet Mobile Sebagai Iritasi**

Telah dijelaskan dalam bab pendahuluan bahwa yang dimaksud dengan iritasi adalah sikap negatif responden terhadap penggunaan internet *mobile* karena dianggap menimbulkan ketidaknyamanan. Secara operasional, penggunaan internet *mobile* dianggap tidak memuaskan, karena sebagian informasi yang ada di internet tidak sesuai dengan kebutuhannya. Responden merasa

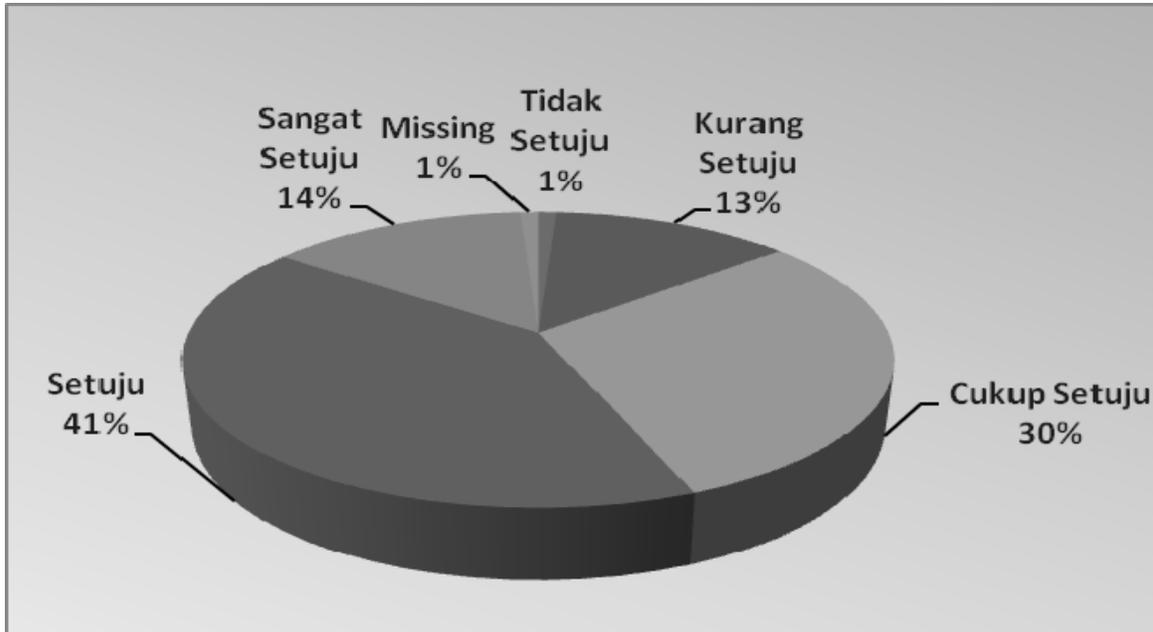
informasi di internet hanya membingungkan, menjengkelkan, mengecoh dan bahkan menipu baginya.

Internet *mobile* sebagai iritasi lebih banyak ditunjukkan oleh responden yang mempunyai pengalaman tidak memuaskan dan tidak menyenangkan (menjengkelkan), ketika mengakses internet *mobile*.

### **Sikap Mahasiswa terhadap Penggunaan Internet Mobile**

Sikap Mahasiswa terhadap penggunaan Internet *mobile* dapat dikelompokkan menjadi dua kategori. Pertama, mereka yang merasa senang mencoba hal-hal baru dan berpendapat bahwa teknologi membuat hidup mereka lebih mudah, lebih menyenangkan, dan lebih terbantu. Kelompok pertama ini memandang teknologi dengan sisi yang positif dan sikap optimistik. Kedua, adalah kelompok yang memiliki sikap sebaliknya. Mereka berpendapat bahwa teknologi menyebabkan segala sesuatu berubah dengan cepat, menimbulkan banyak kebingungan, dan cenderung mempersulit kehidupan mereka sehingga sulit untuk mengikutinya.

Kecenderungan yang sama ditunjukkan pula oleh mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini terhadap penggunaan internet *mobile*. Sebagaimana terlihat pada Gambar 10, persentase tertinggi responden menyatakan dukungan terhadap pernyataan bahwa internet *mobile* mendorong mereka mencoba hal-hal baru, dan membuat hidup mereka lebih mudah meskipun segala sesuatunya berubah dengan cepat, dan kadang merasa sulit untuk mengikutinya. Namun, terdapat pula sebagian kecil responden yang kurang atau tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. Artinya, masih ada responden yang berpendapat bahwa internet *mobile* justru cenderung menambah sulitnya kehidupan mereka.



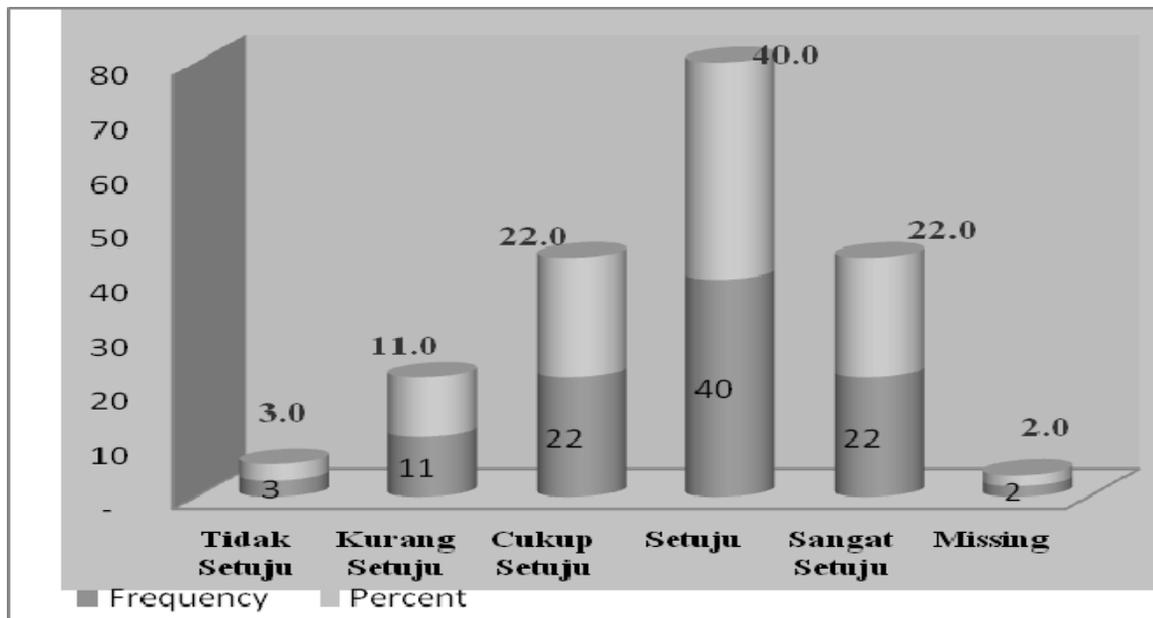
Gambar 11: Dukungan Responden Terhadap Penggunaan Internet Mobile (n = 100)

**Kepuasan Mahasiswa dalam Penggunaan Internet Mobile**

Kepuasan responden dalam Penggunaan Internet *mobile*, merupakan manfaat atau *reward* yang diperoleh individu (responden) dari penggunaan Internet *mobile* setiap harinya. Secara operasional, responden merasa puas terhadap kemudahan dalam peng-

gunaan internet *mobile*, merasa puas terhadap informasi yang dapat diakses melalui internet *mobile*, merasa puas terhadap tarif/harga yang dibebankan untuk penggunaan fasilitas internet *mobile*. Secara keseluruhan responden merasa puas dengan layanan internet *mobile* (Gambar 12).

Realitas tarif akses data Internet saat ini



Gambar 12: Kepuasan Responden dalam Penggunaan Internet Mobile (n = 100)

semakin murah, belum lagi mahasiswa dapat memperoleh berbagai ponsel dengan harga yang murah, lengkap dengan fitur *web browsing* situs-situs *social network* yang populer di Indonesia. Otomatis, hal ini menjadikan pengguna internet (responden) ingin segera membuka akun *social network* masing-masing, dan mengakses Internet secara *mobile* menjadi pilihan utama.

Sebagaimana terlihat pada gambar, responden yang menyatakan setuju terhadap pernyataan bahwa layanan internet *mobile* saat ini memuaskan jumlahnya mencapai 40%. Jika responden yang menyatakan cukup setuju dan sangat setuju digabungkan dengan yang menyatakan setuju, jumlahnya mencapai 84%. Artinya, secara keseluruhan responden yang merasa puas mengakses internet *mobile* tergolong tinggi. Kepuasan itu mencakup aspek kemudahan akses informasi dan tarif/harga yang dibebankan bagi pengguna Internet *mobile*. Hanya sedikit responden yang kurang atau tidak merasa puas dengan layanan internet *mobile*.

## PENUTUP

Survei tentang penggunaan internet *mobile* yang dilakukan di wilayah administrasi Kota Yogyakarta (bukan DIY) pada April 2012 dengan responden 100 mahasiswa yang dijangkau dari 5 perguruan tinggi di Kota Yogyakarta menghasilkan beberapa simpulan. Pertama, sebagian besar responden mengakses internet *mobile* dengan menggunakan perangkat laptop dan handphone. Durasi yang mereka butuhkan untuk mengakses internet *mobile* rata-rata 3-4 jam per hari. Kedua, motif mereka mengakses internet *mobile* adalah untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dan hiburan. Jenis informasi yang lebih banyak mereka akses adalah yang berkaitan dengan tugas-tugas kuliah, mendukung pekerjaan, dan bahan pembelajaran lainnya. Selain untuk kepentingan akan informasi, responden juga memanfaatkan internet *mobile* untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Ketiga, penggunaan internet

*mobile* di kalangan mahasiswa pada umumnya cenderung memuaskan, baik dari segi kemudahan akses, kemampuan memenuhi kebutuhan akan informasi dan hiburan, maupun dari aspek keterjangkauan anggaran. Berdasarkan persentase kecenderungan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap penggunaan internet *mobile* sebagai sumber informasi dan hiburan cenderung menunjukkan sikap positif dan memuaskan. Kelima, mahasiswa yang menganggap penggunaan internet sebagai sumber iritasi menunjukkan sikap negatif terhadap penggunaan internet *mobile*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di masyarakat*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007.
- Gayatri, Gati. "Dinamika Penelitian dan Pengembangan Komunikasi Sosial". Dalam *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika*, Edisi Khusus, Badan Litbang SDM-Depkominfo RI, 2006.
- Katz, E, Blumer, Jay G, Gurevitch dan Hass. *Utilization of Mass Communication by the Individual, "The Uses of Mass Communication: Current Perspective on Gratification Research*. Beverly Hills-London: Sage Publications, 1974.
- Kriyantono. *Teknis praktis riset komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2006.
- Luo, Xueming. *Uses and Gratifications Theory and E-Consumer Behaviors: A Structural Equation Modeling Study*, *Journal of Interactive Advertising*, Vol 2 No 2 Spring 2002.
- McQuail, Denis. *Model-Model Komunikasi*, Jakarta: Uni Primas, 2005.
- *Teori komunikasi massa suatu pengantar (2nd ed)*. Penerbit Erlangga: PT. Gelora Aksara Pratama. 1987.

Nielsen, *Hampir Setengah Pengguna Internet di Indonesia mengakses Internet via Handphone, 2011*, [http://www. Teknojurnal.com/2011/09/16/](http://www.Teknojurnal.com/2011/09/16/).

Ruggerio. *Uses and Gratifications Theory in the 21st Century, Mass Communication and Society*, <https://umdrive.memphis.edu/cbrown14/public/MassCommunicationTheory/UsesandGratifications/Ruggiero.pdf>. 2000.

**Sumber Lain (Internet):**

<http://edutechnolife.com/>, diakses pada 3 Februari 2012, Jm 10.00 pagi

<http://meopinion.wordpress.com>, diakses *Posted on September 27, 2010*

<http://www.teknojurnal.com/2011/09/16/hampir-setengah-pengguna-internet-di-indonesia-mengakses-internet-via-handphone/>. Diakses Maret 2012



*antecedent*, 173, 174  
*Audit*, 171  
*browsing*, 174  
*chatting*, 172  
*cluster sampling*, 174  
*computer notebook*, 176  
*Excel*, 175  
*Governance*, 171  
*handphone*, 172, 173, 174, 175, 182, 183  
*iritasi*, 171, 173, 174, 178, 180, 182  
*konvergensi*, 172  
*kuesioner*, 171, 174, 176  
*laptop*, 172, 173, 174, 175, 176, 182  
*meopinion*, 172, 183  
*Microsoft*, 175  
*mobile*, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182  
*modem*, 173, 174, 175, 176  
*netter*, 172  
*notebook*, 172, 173, 174, 175, 178  
*purposive*, 174  
*single stage*, 174  
*smartphone*, 172, 173, 176  
*social network*, 172, 181  
*tablet*, 172, 173, 174, 175, 176  
*Twitter*, 172  
*uses and gratification*, 173, 174  
*Uses and Gratifications*, 171, 173, 182  
*web browsing*, 172, 181  
*WIFI*, 176