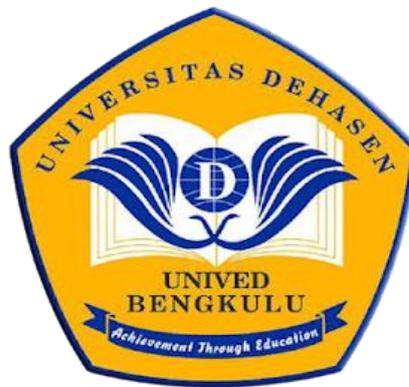


**MOTIF PENGGUNA APLIKASI *TEMPO*
DI KALANGAN IBU RUMAH TANGGA**

SKRIPSI



OLEH:

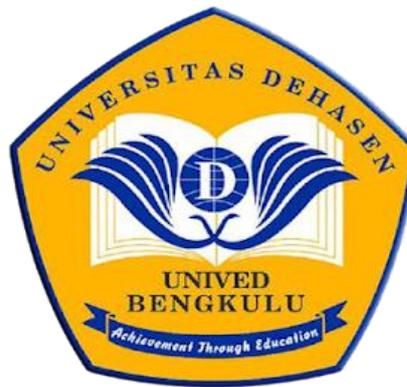
**ATINA RAMAYANTI
NPM. 18100003**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
2023**

**MOTIF PENGGUNA APLIKASI *TEMPO*
DI KALANGAN IBU RUMAH TANGGA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi*



OLEH:

**ATINA RAMAYANTI
NPM. 18100003**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
2023**

MOTIF PENGGUNA APLIKASI *TEMPO* DI KALANGAN IBU

RUMAH TANGGA

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Dehasen Bengkulu

Oleh:

ATINA RAMAYANTI
NPM: 18100003

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Sri Narti, M.I.Kom
NIDN: 0215128202



Yanto, M. Si
NIDN: 0210108701

Mengetahui
Ketua Program Studi



Vethy Octaviani, M.I.Kom
NIK: 1703056

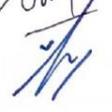
**MOTIF PENGGUNA APLIKASI *TEMPO* DI KALANGAN IBU
RUMAH TANGGA**

Skripsi Ini Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial
Universitas Dehasen Bengkulu

Skripsi Dilaksanakan Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 14 Juni 2023
Pukul : 11.00 s/d Selesai
Tempat : Ruang LAB Komunikasi Lt 3 UNIVED
Bengkulu

TIM PENGUJI

Ketua	: Sri Narti, M.I.Kom NIDN. 0215128202	()
Anggota	: Yanto, M.Si NIDN. 0210108701	()
Anggota	: Sapta Sari, M.Si NIDN . 0421098203	()
Anggota	: Vethy Octaviani, M.I.Kom NIDN. 0215108401	()

Disahkan Oleh :

Dekan Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial



Dra. Marvaningsih, M.Kom
NIP: 196905201994022001

**Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi**



Vethy Octaviani, M.I.Kom
NIK: 1703056

Motto

"Jika orang lain bisa, maka aku juga bisa."

Persembahan

seiring do'a dan puji syukur aku persembahkan skripsi ini untuk :

- Ayah dan ibuku tersayang yang dengan sabar mengasuh dan mendidikku serta senantiasa memberikan dukungan dan do'a, material dan kasih sayang selalu mengiringi langkahku dan selalu mendengarkan keluh kesahku, serta selalu ada disaat aku senang maupun dalam kesulitan. Terima kasih sudah membimbing dan merawatku dengan sabar, aku sayang kalian
- Untuk ayuku deti hesmiarti dan kakaku hengki royadi, dan depen hermanio terima kasih selalu membuat diriku tersenyum
- Untuk support system yang selalu menemani prosesku Prastyo Beviansyah terima kasih selalu membuat diriku semangat dan sudah mendukungku hingga saat ini
- Untuk para pembimbing skripsi terima kasih telah memberikan ilmu dan pengetahuan lebih dalam serta kesabaran dalam membimbingku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
- Buat keluarga besarku terima kasih telah memberi semangat untukku
- Buat sahabat-sahabatku cindy,nita,ria,rori,monik,beta,leli terima kasih atas do'a dan semangat yang telah kalian berikan
- Dan juga buat semua pihak yang pernah membantuku terima kasih banyak

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di tais pada tanggal 05 juni 1999. Penulis merupakan putri dari ayah Ramadan nawawi dan ibu yauna. Penulis merupakan putri bungsu dari empat bersaudara. Penulis menempuh pendidikan pertama yaitu ditaman kanak-kanak Dharma Wanita Pasar tais kabupaten seluma. dan selanjutnya penulis menamatkan pendidikan Sekolah Dasar di SD 16 Seluma. Penulis juga menyelesaikan pendidikan SMP di daerah yang sama yaitu SMP Negeri 05 Seluma. Pada tahun 2018 penulis menyelesaikan pendidikan SMA di SMA Negeri 01 Seluma, dan ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di bangku kuliah di Universitas Dehasen Bengkulu dengan program study yang dipilih Ilmu komunikasi.

Selama masa perkuliahan, penulis ikut aktif dalam beberapa kegiatan dan organisasi yang ada dalam didalam maupun diluar kampus. Organisasi dalam kampus yang sempat diikuti oleh penulis yaitu Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi (HIMAKSI) yang mana merupakan program yang menangungi mahasiswa ilmu komunikasi di Universitas Dehasen Bengkulu. Untuk organisasi diluar kampus yang pernah diikuti oleh penulis yaitu ikatan Mahasiswa Ilmu Komunikasi (IMIKI) yang mana organisasi ini merupakan wadah perkumpulan untuk belajar dan berproses bagi mahasiswa ilmu komunikasi diseluruh Indonesia.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya Kepada penulis dalam menyusun skripsi ini dan telah dapat menyelesaikan dengan tepat waktu. Dengan selesainya skripsi ini, penulis dapat memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana lengkap pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Dehasen Bengkulu.

Dalam rangka menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak sedikit mendapat uluran tangan dari berbagai pihak, yang memberi bimbingan, dorongan, dan segala fasilitas yang bermanfaat. Tanpa semua itu penulis tidak dapat mewujudkan skripsi ini sesuai dengan yang dikehendaki. Karenanya dengan segala kerendahan hati dan keikhlasan untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yth. Ibu Dra. Maryaningsih, M.kom.selaku dekan Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Dehasen Bengkulu
2. Yth. Ibu Vethy Octaviani, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Dehasen Bengkulu
3. Yth. Ibu Sri Narti, M.I.Kom sebagai dosen pembimbing utama yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Yth. Bapak Yanto, M.Si sebagai dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Yth. Bapak/Ibu karyawan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah membantu memberikan data-data penelitian
6. Dan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini masih sangat sederhana dan masih banyak kelemahan, tetapi penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat nantinya. Akhir kata tiada harapan penulis mengucapkan mudah-mudahan segala bantuan, bimbingan dan dorongan yang telah diberikan mendapat imbalan dan balasan dari Allah SWT, Amin.

Bengkulu, Mei 2023

Penulis

MOTIF PENGGUNA APLIKASI *TEMPO* DIKALANGAN IBU RUMAH TANGGA

Atina Ramayanti, Sri Narti, Yanto

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif pengguna aplikasi *Tempo* dikalangan ibu rumah tangga. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam pengambilan informan peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu orang yang menjadi informan adalah orang yang suka menggunakan aplikasi *Tempo* dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti. Peneliti mengambil informan sebanyak 5 orang yang berasal dari kalangan ibu rumah tangga di Kabupaten Seluma Pasar Tais. Fokus penelitian yang dilakukan adalah motif pengguna aplikasi *Tempo* dikalangan ibu rumah tangga yang dianalisis menggunakan teori motif Rachmat yang terdiri atas motif kognitif dan motif afektif. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan bahwa motif kognitif pengguna aplikasi tempo yaitu mendapatkan informasi tentang cara bermake up pengantin, berdandan dengan budaya lain, dan pengetahuan tentang make up artis masa kini, selain itu informasi tentang model pakaian serta busana pengantin. Selanjutnya motif afektif yaitu berupa perasaan senang karena bisa merasakan model pengantin masa kini, mendapatkan pengalaman baru, dan berharap bisa mendapatkan pujian dan bahagia jika konten tersebut viral. dan berharap mendapatkan respon yang positif dari khalayak.

Kata Kunci: Motif, Ibu Rumah Tangga, Aplikasi Tempo.

TEMPO APPLICATION USER MOTIVES

AMONG THE HOUSEWIFE

Atina Ramayanti, Sri Narti, Yanto

ABSTRACT

This study aims to determine the motives of using the Tempo application among housewives. This research is descriptive qualitative, with data collection techniques namely observation, interviews, and documentation. In taking informants, researchers used the Purposive Sampling technique, namely people who become informants are people who like to use the Tempo application with criteria that have been determined by the researcher. Researchers took as many as 5 informants from housewives in Seluma Pasar Tais Regency. The focus of the research conducted was the motives of using the Tempo application among housewives who were analyzed using Rachmat's motive theory which consists of cognitive and affective motives. Based on the results of the study it was found that the cognitive motives of using the tempo application were to get information about how to make up the bride, dress up in other cultures, and knowledge about the make-up artists of today, in addition to information about dress styles and wedding attire. Furthermore, affective motives are in the form of feeling happy because you can feel the current bridal model, get new experiences, and hope to get praise and be happy if the content goes viral. and hope to get a positive response from the public.

Keywords: Motives, Housewives, Tempo Application.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vi
RINGKASAN	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Teori yang Terkait dengan Variabel Penelitian.....	10
2.1.1 Motif.....	10
2.1.2 Media Sosial.....	14
2.1.3 Jenis Media Sosial.....	16
2.1.4 Aplikasi Tempo.....	18
2.3 Kerangka Pemikiran	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Informan Penelitian	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data	23
3.3.1 Observasi	24
3.3.2 Wawancara	24
3.3.3 Dokumentasi.....	25
3.4 Teknik Analisis Data	25
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	28
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	28
4.2 Visi dan Misi Kabupaten Seluma	29
4.3 Deskripsi Media Sosial.....	29
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
5.1 Profil Informan	31
5.2 Hasil Penelitian.....	33

5.3 Pembahasan		51
BAB VI PENUTUP		58
6.1 Kesimpulan.....	ix	58
6.2 Saran		58
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian Terdahulu	8
5.1 Profil Informan Penelitian.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Tampilan Aplikasi <i>Tempo</i>	3
1.2 Pengguna Aplikasi <i>Tempo</i>	4
1.3 Foto Pengantin Menikah	5
1.4 Hasil Aplikasi <i>Tempo</i>	5
2.1 Foto Hasil Aplikasi <i>Tempo</i>	19
2.21 Kerangka Pemikiran.....	21
3.1 Komponen Analisis Data Model Interaktif	26
4.1 Peta Lokasi Pasar Tais Kabupaten Seluma	28
5.1 Hasil Aplikasi <i>Tempo</i> Pengguna Fitry Sary	36
5.2 Hasil Fitur <i>AI Face</i> Aplikasi <i>Tempo</i> yang digunakan informan	37
5.3 Foto Sebelum dan Sesudah menggunakan Aplikasi <i>Tempo</i>	57
5.4 Sebelum dan Sesudah emnggunakan Aplikasi <i>Tempo</i>	40
5.5 Hasil Aplikasi <i>Tempo</i> Pengguna Tiara Martipola Tirtayos.....	45
5.6 Hasil komentar Positif Aplikasi <i>Tempo</i>	47
5. 7 Hasil komentar Negatif Aplikasi <i>Tempo</i>	48
5. 8 Sebelum dan Sesudah Aplikasi <i>Tempo</i> Pengguna Yauna	51

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi dengan manusia lainnya dengan berkomunikasi. Hal ini melekat secara alami sejak manusia dilahirkan. Komunikasi memungkinkan manusia untuk dapat bertukar informasi, pesan ataupun seputar pengetahuan sehingga tercipta hubungan yang baik antar individu. Komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian makna, komunikator menyampaikan satu pesan memiliki tujuan untuk menyampaikan makna atau arti tertentu kepada komunikan (Mudjiono, 2012). Thomas M. Scheindel mengemukakan bahwa kita melakukan komunikasi memiliki tujuan untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, serta membangun kontak sosial dengan sekitar kita, dan untuk memberikan pemahaman tentang perilaku dan pola pikir yang kita lakukan agar dapat berperilaku seperti yang kita inginkan sesuai dengan kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi berbasis komputer dan internet juga mendukung terbentuknya media baru atau yang disebut dengan *new media*. Pemanfaatan media baru bagi masyarakat untuk menunjang kebutuhan informasi, komunikasi, hiburan dan transaksi secara online dalam menggunakan media.

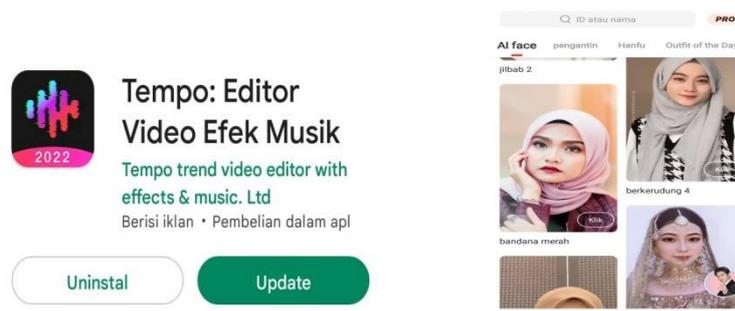
Penggunaan media, masing-masing individu memiliki motif dan keperluannya sendiri-sendiri. Motif seseorang dalam menggunakan media sosial pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk memperoleh pemuasan akan kebutuhannya melalui media. Ketika seseorang ingin menambah pengetahuan,

media dapat memberikan informasi berita atau artikel. Pada waktu seseorang merasa kesepian, media sosial dapat menginformasikan cerita-cerita, dapat memberikan inspirasi dalam mencari kesenangan dan dapat menjadi hiburan.

Penelitian yang dilakukan Prihatiningsih (2017) bahwa motif penggunaan media sosial menunjukkan adanya pemenuhan kebutuhan kognitif, afektif, integrasi personal, integrasi sosial dan kebutuhan akan hiburan. Hal ini dapat dilihat bahwa melalui media sosial mereka tidak ketinggalan informasi yang ter *up-date* yang ada di dunia, pengguna media sosial pun bisa memuaskan batin mereka sendiri dengan mencari konten-konten terkait sesuai kebutuhan batinnya.

Pada dasarnya media sosial memiliki fungsi sebagai pengatur kesediaan informasi dan sebagai alat komunikasi digital yang dapat diakses di segala penjuru dunia. Media sosial ini memberikan kemudahan kepada pengguna, yaitu masyarakat untuk berteman dan berbagi informasi dengan orang banyak. Segala sesuatu yang diunggah ke media sosial dapat dilihat dengan mudah dan bisa diikuti oleh orang lain, terutama unggahan. Unggahan dari publik figur seperti artis, penyanyi bahkan pejabat. Hal ini dapat mempengaruhi gaya hidup masyarakat, karena masyarakat cenderung mengikut apa yang sedang populer di media sosial dan tanpa sadar itu dapat mempengaruhi gaya hidup mereka, seperti mengubah gaya hidup berpakaian, mengubah kebiasaan dalam kehidupan sehari-sehari. Hal seperti ini banyak terjadi dikalangan ibu-ibu, terutama ibu rumah tangga yang lebih sering mengakses internet dalam kehidupan sehari-hari seperti media sosial. Fenomena seperti ini terjadi karena perkembangan zaman yang kian maju. Dahulu ibu-ibu rumah tangga disibukan dengan segala pekerjaan rumah,

seperti memasak, mencuci, bersih-bersih rumah, mengurus anak dan keluarga. Untuk menghibur kepenatan, biasanya ibu-ibu rumah tangga mencari hiburan dengan bermain media sosial. Salah satu media sosial yang sedang digemari dan fenomenal adalah *Tempo* yang bisa dimanfaatkan berbagai kalangan.



Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi *Tempo*
(Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, *Screenshot*)

Aplikasi *Tempo* adalah aplikasi edit video yang menyediakan berbagai fitur menarik. Aplikasi *Tempo* banyak digunakan pengguna TikTok, *Instagram*, *Facebook*, dan media sosial lainnya (<https://voi.id>, diakses 20 Juli 2022). Aplikasi *Tempo* disebut dengan aplikasi viral dan sedang naik daun dikalangan wanita, karena aplikasi *Tempo*, bisa mengubah wajah seseorang secara langsung dalam suatu foto yang disematkan mengenakan pakaian yang diinginkan lengkap dengan riasan wajah dapat dilihat digambar 1.1. Berdasarkan data pengguna *Play Store*, aplikasi *Tempo* di *unduh* sebanyak lebih dari 10 juta kali (<https://katadata.co.id>, diakses 20 Juli 2022). Seperti halnya fenomena *halu* (kependekan dari halusinasi) banyak terjadi di aplikasi *Tempo* karena bentuk motif yang ingin menampilkan diri di Media sosial dengan glamor dan mewah tetapi dengan cara salah atau tidak sebenarnya seperti yang terlihat dan diunggah ke media sosial. Pencitraan pun menjadi satu bagian yang dibangun melalui aplikasi *Tempo*, di mana citra pemilik

akun dibangun sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhannya akan motif penggunaan aplikasi *Tempo*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis di Kabupaten Seluma Kecamatan Pasar Tais banyak kalangan ibu rumah tangga menggunakan aplikasi *Tempo* dan diunggah ke media sosial, yaitu *Facebook*. Salah satu efek yang digunakan dalam aplikasi *Tempo* oleh Ibu rumah tangga yaitu efek gaun pengantin yang diunggah ke *Facebook* seperti yang terlihat pada gambar 2.2.



Gambar 1.2. Pengguna Aplikasi *Tempo*
(Sumber: Dokumen Pribadi, *Screenshot Facebook*)

Berdasarkan wawancara yang didapatkan alasan ibu rumah tangga menggunakan aplikasi tempo untuk terlihat lebih cantik dan merasa dirinya seperti pengantin masa kini pada umumnya, karena pada saat menikah menjadi pengantin hiasan dahulu tidak seperti sekarang yang terlihat mewah dan cantik (hasil wawancara Tini), gambar pengantin menikah dapat dilihat pada gambar 1.3 dan gambar menggunakan aplikasi *Tempo* dapat dilihat pada gambar 1.4.



Gambar 1.3. Foto Pengantin Menikah Gambar 1.4. Hasil Aplikasi Tempo
(Sumber: Dokumen Pribadi, *Screenshot Facebook*)

Motif pengguna aplikasi *Tempo* di kalangan ibu rumah tangga dapat memberikan gambaran mengenai apa tujuan utama dari penggunaan aplikasi *Tempo*, sehingga permasalahan-permasalahan sosial yang juga timbul dari penggunaan *Tempo* dapat diarahkan dan tidak menjadi penyimpangan sosial di masyarakat seperti penipuan, *bullyan*, bahkan pidana yang nantinya berakibat fatal merugikan diri sendiri dan oranglain. Untuk itu penting memahami motif penggunaan Aplikasi *Tempo* agar dapat menjadi kontrol diri bagi para pengguna *Tempo* bahwa apa yang ditampilkan orang lain dalam laman (*feed*) media sosial yang diunggah dari hasil aplikasi *Tempo* hanya merupakan gambaran dari motif yang dapat dipilah dan arahkan.

Sebagai seseorang yang menerima pendidikan mahasiswa dianggap dapat memanfaatkan media sosial dengan sebaik mungkin sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan fenomena diatas Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Motif Pengguna Aplikasi *Tempo* di Kalangan Ibu Rumah Tangga”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah “ Bagaimana Motif Pengguna Aplikasi *Tempo* di Kalangan Ibu Rumah Tangga“.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dimaksudkan untuk menghindari ruang lingkup yang terlalu luas. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah Kalangan ibu rumah tangga yang menggunakan media sosial aplikasi *Tempo* di Kecamatan Pasar Tais Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Motif Pengguna Aplikasi *Tempo* di Kalangan Ibu Rumah Tangga.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis merupakan perkembangan ilmu pengetahuan sedangkan manfaat praktis merupakan manfaat untuk instansi pemerintahan, ilmuwan, dan lainnya. Setiap penelitian tentunya memiliki manfaat bagi keilmuan. Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan memperluas wawasan di bidang Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi media komunikasi sebagai bagian dari Ilmu Komunikasi bagi peneliti maupun akademisi yang lain serta dapat

menjadi sumber bacaan atau referensi bagi yang tertarik dengan tema penelitian ini.

2. Secara akademis, penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaca serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya di Universitas Dehasen Bengkulu, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi mahasiswa dalam mengikuti perkembangan teknologi, terkhususnya teknologi komunikasi serta dapat menjadi bahan masukan dan inovasi di dalam lokasi penelitian.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penulis mengambil beberapa penelitian terdahulu yang gunanya untuk dijadikan sebagai referensi penulis untuk menulis penelitian tentang motif pengguna aplikasi *Tempo* kalangan ibu rumah tangga, adapun penelitian terdahulu tersebut akan diuraikan dan dipetakan pada table 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Teori	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Dosi Aprilinda	2013	<i>Motif Penggunaan Interaksi Sosial di Twitter (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISHUM UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)</i>	<i>Deskriptif Kualitatif</i>	Teori komunikasi, teori <i>new media</i> , dan teori <i>uses and gratifications</i>	Motif penggunaan media sosial <i>Twitter</i> oleh mahasiswa adalah sebagai sarana untuk mencari dan menggali informasi terkait bidang yang disukai, sebagai media hiburan dan alat untuk berinteraksi dengan teman yang berjauhan. Sebagai tambahan, pesan-pesan yang diposting di dalam akun <i>Twitter</i> mereka juga beragam. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan pencitraan positif dari pembaca, sementara pesan yang tidak disukai adalah pesan yang galau, mengeluh dan kasar.	Persamaan dalam metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif	Perbedaan dalam fokus penelitian yaitu media yang digunakan peneliti adalah aplikasi <i>Tempo</i> , teori yang digunakan adalah teori motif rakhmat
2	Syarezah & Tanjung	2018	<i>Motif dan Pola penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan UNIMED</i>	Deskriptif kuantitatif	Teori <i>uses and gratifications</i>	Pada umumnya, para mahasiswa menggunakan <i>Instagram</i> didorong motif untuk mencari kesenangan dan hiburan. Dari beberapa motif mahasiswa menggunakan <i>Instagram</i> , tidak seorang pun	Persamaan dalam metode penelitian yaitu deskriptif dan fokus yang diteliti yaitu motif	Perbedaan dalam fokus penelitian yaitu media yang digunakan peneliti adalah aplikasi <i>Tempo</i> , teori yang

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Teori	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
						memiliki motif menggunakan <i>Instagram</i> untuk mempelajari isi media <i>Instagram</i> . Setiap pengguna <i>Instagram</i> memiliki pola tertentu dalam menggunakan <i>Instagram</i> , di mana pola penggunaan <i>Instagram</i> di kalangan mahasiswa pada umumnya terlihat dari frekuensi dan durasi menggunakan <i>Instagram</i> yang sebanyak lebih dari 4 (empat) kali sehari dan durasi kurang dari 1 (satu) jam. Pola penggunaan <i>Instagram</i> di kalangan mahasiswa juga pada umumnya malam hari dan mencari foto-foto pemandangan/tempat wisata dan video tutorial. Pola penggunaan <i>Instagram</i> di kalangan mahasiswa juga terlihat dari fitur <i>Instagram</i> story yang merupakan fitur favorit merek		digunakan adalah teori motif rakhmat
3	Wulandari, dkk	2015	<i>Motif Ibu Rumah Tangga Dalam Menonton Tayangan Televisi Net86</i>	Deskriptif kualitatif	Teori motif Rakhmat	Hasil penelitian ini adalah tidak semua motif biologis dan motif sosiogenis ini dimiliki oleh informan. Dari motif biologis hanya ada kebutuhan memelihara kelangsungan hidup dengan menghindari sakit dan bahaya sedangkan dari motif sosiogenis terdapat motif ingin tahu, motif kompetensi, motif harga diri, kebutuhan pemenuhan diri dan motif cinta.	Persamaan dalam metode penelitian yaitu metode deskriptif kualitatif dan teori motif	Perbedaannya media yang dilakukan aplikasi <i>Tempo</i>

2.1 Teori-teori yang Terkait dalam Penelitian

Dalam suatu penelitian teori diperlukan sebagai landasan kerangka berpikir mendukung masalah secara sistematis. Untuk itu perlu disusun kerangka teori yang akan memuat pokok-pokok pikiran yang akan dapat menggambarkan dari sudut mana masalah peneliti akan dibahas. Teori dalam suatu penelitian berfungsi untuk membantu peneliti menjelaskan fenomena sosial atau fenomena alami yang menjadi pusat perhatiannya. Setiap penelitian memerlukan teori sebagai landasan kerangka berpikir yang mendukung masalah secara sistematis. Untuk itu perlu disusun kerangka teori yang akan memuat pokok-pokok pikiran yang dapat menggambarkan dari sudut mana masalah penelitian akan dibahas (Narawi, 1995). Teori dalam suatu penelitian berfungsi untuk membantu peneliti menjelaskan fenomena sosial atau fenomena alami yang menjadi pusat perhatiannya. Teori adalah himpunan konstruk (konsep), definisi, dan preposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi di antara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut (Kriyantono, 2010). Adapun teori yang dianggap relevan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.1.1 Motif

Pemahaman mengenai motif berkaitan dengan alasan atau sebab seseorang melakukan sesuatu yang menurut Nasution (dalam Sobur, 2003) diartikan sebagai segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif memberikan tujuan dan arah pada kepada tingkah laku seseorang.

Motive atau dalam bahasa Indonesia berarti motif berasal dari kata *movere* atau *motion* yang memiliki makna gerakan atau sesuatu yang bergerak. Dalam psikologis istilah motif erat hubungannya dengan “gerak”, yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau perilaku (Sarwono, 2009).

Motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respon dengan keadaan dorongan tertentu. Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan (Ghufron dan Risnawita, 2012).

Motif dan Motivasi mempunyai hubungan yang erat dan tidak dapat dipisahkan. Hamzah B. Uno mengatakan bahwa istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat didefinisikan sebagai sebuah kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang mendorong individu tersebut untuk berbuat atau bertindak (Hamzah, 2008). Motif merupakan dorongan dalam diri manusia yang timbul dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh seorang individu.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas motif merupakan suatu keadaan tertentu pada diri manusia yang mengakibatkan dorongan terhadap diri manusia itu untuk berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu atau bertingkah laku untuk mencapai tujuan. Motif merupakan suatu pengertian yang mencakupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Namun motif yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah alasan yang dimiliki ibu rumah dalam penggunaan aplikasi *Tempo*.

Motif sangat berkaitan dengan dorongan yang dapat berasal dari dalam maupun luar diri seseorang. Ada faktor-faktor yang menjadikan motif tersebut tumbuh yang menurut Rakhmat (Intan, 2018) diartikan sebagai kajian tentang faktor-faktor menentukan dalam proses interaksi sosial dan masyarakat karena motif yang sifatnya berpusat pada personal mempertanyakan faktor-faktor internal. Apakah baik berupa sikap, insting, kepribadian, sistem kognitif yang menjelaskan perilaku manusia. Untuk itu secara garis besar ada dua

faktor yakni faktor personal dan faktor interpersonal. Motif merupakan dorongan dalam diri manusia yang timbul dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia tersebut.

Faktor personal dan interpersonal inilah yang secara psikologis menggerakkan seseorang untuk memenuhi tujuan dari motif perilakunya. sebagai bagian dari adanya dorongan personal maupun interpersonal seperti halnya keinginan dalam menjalin komunikasi dengan teman, mendapat teman baru, aktualisasi diri dan lainnya. Dorongan yang menjadikan motif tersebut akan berkaitan dengan beberapa komponen motif dalam konteks psikologi komunikasi diungkapkan oleh Rakhmat (dalam Intan, 2018) terdiri atas:

- a. Motif kognitif, menekankan kebutuhan manusia akan informasi dan kebutuhan untuk mencapai tingkat ideasional tertentu. Motif kognitif menekankan aspek perasaan dan kebutuhan mencapai tingkat emosional tertentu.
- b. Motif afektif, berkenaan dengan ditandai oleh kondisi perasaan atau dinamika yang menggerakkan manusia mencapai tingkat perasaan tertentu. Di dalam motif afektif terdapat motif sosiogenis atau yang biasa disebut motif sekunder sebagai lawan motif primer (motif biologis) yang diklasifikasikan Thomas & Znaniecki (dalam Rakhmat, 2009) dalam beberapa bagian yakni: a) Keinginan memperoleh pengalaman baru, b) Keinginan untuk mendapat respon, dan c) Keinginan akan pengakuan.

Kedua komponen motif sebagaimana disebutkan di atas menunjukkan bahwa motif seseorang akan berkaitan dengan ranah kognitif dan afektif. Kedua komponen tersebut menunjukkan adanya dorongan-dorongan personal dan interpersonal yang menjadikan motif sebagai gambaran dari dorongan seseorang dalam mencapai tujuannya. Motif tersebut kemudian diimplementasikan melalui bentuk tindakan komunikasi yang menurut DeVito

(2011: 30-32) akan berkaitan dengan motif utama dari sekian banyaknya tujuan lainnya dari tindakan komunikasi sebagai bentuk:

- a. *Personal discovery*, belajar mengenal diri sendiri selain juga tentang orang lain, kita mendapatkan pengukuhan mengenai diri dengan berkomunikasi, kita mengevaluasi diri melalui proses perbandingan sosial, dan kita menemukan dunia luar melalui komunikasi.
- b. Untuk berhubungan, membina dan memelihara hubungan dengan orang lain.
- c. Untuk meyakinkan, berkaitan dengan dinamika sikap dan perilaku individu, yang meyakinkan diri dalam perubahan, dan kita melakukan komunikasi agar sesuatu atau seseorang berubah sesuai harapan kita.
- d. Untuk bermain, bagaimana kita mendengarkan joke, menyimak nyanyian, menonton film, dan lainnya merupakan bagian dari perilaku komunikasi kita sebagai wahana bermain.

2.1.2 Media Sosial

Media sosial ialah sebuah media *online*, yang memberikan kemudahan kepada penggunaanya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi seperti *blog*, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Media sosial merupakan media yang dapat digunakan untuk berinteraksi sosial. Dailey dalam bukunya yang berjudul *Social Media: Finding Its Way Into Your Business Strategy And Culture* menyatakan bahwa “*social media is online created by people using highly accessible and scalable publishing technologies. importantly it seems to represent a shift in how people discover, read and share news, information and content*”.(Media sosial adalah konten online yang dibuat menggunakan teknologi penerbitan yang sangat mudah

diakses dan terukur. Yang paling penting dari teknologi ini adalah terjadinya pergeseran bagaimana seseorang menemukan atau mengetahui, membaca, dan berbagi berita serta informasi dan konten) (Dayley, 2009).

Eisenberg menyimpulkan media sosial dalam definisi yang lebih efektif dan mudah dipahami sebagai *platform online* untuk berinteraksi, berkolaborasi dan menciptakan atau membagi berbagai macam konten digital (Pakuningjati, 2015).

Dari beberapa pengertian media sosial diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan sebuah media yang digunakan oleh para penggunanya untuk saling berinteraksi dengan sesama pengguna media sosial. Media sosial merupakan sebuah wadah untuk bersosialisasi dengan menggunakan teknologi berbasis *web* atau aplikasi yang dapat di unduh secara gratis yang digunakan untuk menyebarluaskan pengetahuan dan informasi secara cepat kepada seluruh pengguna media sosial lainnya. Jejaring sosial merupakan sebuah situs dimana siapapun dapat membuat *web page pribadi*, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan melakukan komunikasi. Media sosial memang dijadikan sebagai sarana untuk berinteraksi antar penggunannya untuk mempermudah mendapatkan informasi cepat dan lungkap. Dalam perkembangannya media sosial tampil sebagai media baru yang banyak diminati, sehingga menjadi sarana yang dibutuhkan oleh orang banyak dan tidak asing lagi dalam masyarakat. Media sosial merupakan sebuah konten yang dibuat menggunakan teknologi penerbitan aplikasi dan diakses dengan internet atau secara online. Munculnya media sosial telah banyak mengubah keseharian, kebiasaan dan budaya banyak orang, mulai dari cara bersosialisasi atau mengenal orang, mencari ataupun membagi informasi. Mayfield mendefinisikan bahwa media sosial mencakup karakter sebagai kelompok media berikut ini:

- a. Partisipasi Sosial, media memberikan kebebasan berekspresi, memberikan hak untuk para penggunanya berkontribusi dan memberikan umpan balik, sehingga memberikan efek batasan antara pengguna dan media itu hilang.
- b. Keterbukaan Layanan, karena keterbukaannya sosial media memberikan kesempatan untuk secara terbuka memberikan umpan balik, komentar ataupun saran komunikasi.
- c. Percakapan, dalam melakukan komunikasi atau percakapan, media sosial memiliki kemampuan untuk digunakan sebagai media komunikasi dua arah.
- d. Komunitas, karena kecepatan dan jaringan pengguna yang luas, media sosial dapat membentuk sebuah kelompok yang memiliki minat terhadap hal yang sama secara cepat.
- e. Konektivitas, disebabkan oleh internet dan media sosial yang dapat dijangkau oleh semua individu, satu media sosial dan media yang lainnya saling berkembang dan terhubung (Irwansyah, 2011).

2.1.3 Jenis Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah konten online atau teknologi informasi yang berbasis internet yang diciptakan untuk mempermudah penggunanya untuk membaca dan membagi berita, serta mencari informasi dan konten, serta bersosialisasi dan membentuk komunitas baru. Terdapat beberapa jenis media sosial (Irvi, 2019), yaitu :

a. Facebook

Facebook adalah sebuah situs jejaring sosial yang dipakai manusia untuk berinteraksi dengan manusia lain dengan jarak yang jauh. *Facebook* memiliki berbagai macam aplikasi tambahan seperti game, chatting, videochat, halaman komunal. *Facebook*

sendiri merupakan media sosial yang digunakan berbagai kalangan baik tua maupun muda.

b. *Instagram*

Instagram merupakan sebuah jejaring sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk mengambil dan membagi foto dan video. Nama *Instagram* terdiri dari dua kata yaitu “*insta*” dan “*gram*”. *Insta* berasal dari kata instan, yang dapat diartikan dengan kemudahan dalam mengambil dan melihat foto *Gram* berasal dari kata telegram, yang dapat diartikan dengan mengirim sesuatu (foto) kepada orang lain. Bahkan dalam perkembangannya *Instagram* dapat melakukan panggilan video serta memfasilitasi penggunaanya melakukan *live Instagram* atau siara langsung malalui akun *Instagram* pribadi mereka.

c. *Twitter*

Twitter merupakan salah satu layanan jejaring sosial yang dimiliki dan dioperasikan oleh *twitter.inc* yang memungkinkan para penggunaanya untuk mengirim, menerima dan membaca pesan berbasis teks yang jumlah karakternya dibatasi mencapai 140 karakter, yang dikenal oleh penggunaanya dengan sebutan kicauan atau tweet.

d. *WhatsApp*

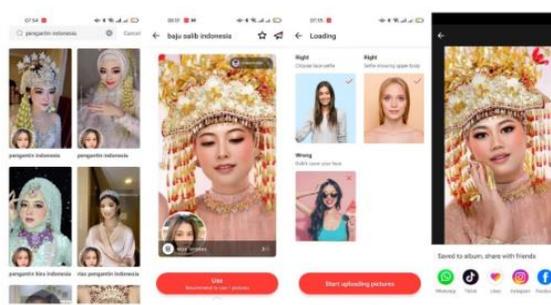
WhatsApp adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. *WhatsApp* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan untuk bertukar pesan tanpa pulsa, karena *WhatsApp* menggunakan paket data internet. Aplikasi *WhatsApp* Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*,

dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto, dan lain-lain (<https://wikipedia.org>, diakses 26 Juli 2022).

2.1.4 Aplikasi *Tempo*

Aplikasi *Tempo* adalah aplikasi edit video yang menyediakan berbagai fitur menarik. Aplikasi ini banyak digunakan pengguna tiktok, *Instagram*, *Facebook*, dan media sosial lainnya (<https://voi.id>, diakses 5 Agustus 2022). Berdasarkan deskripsi di *Play Store*, *Tempo* adalah aplikasi edit video musik dengan menggunakan efek transisi (*Google Play Store*, 2022). Aplikasi pengantin viral ini dapat digunakan secara gratis dan banyak menyediakan tema populer serta beragam musik yang bisa dipilih dengan mudah. Adapun fitur aplikasi *Tempo* diantaranya: 1) filter berkualitas dengan jumlah yang sangat banyak untuk memenuhi kebutuhan penggunanya; 2) efek transisi untuk membuat hasil video lebih unik; 3) stiker wajah yang populer; 4) Mode layar lebar; 5) fitur membagikan video atau foto hasil *editing* ke laman sosial yang dimiliki; 6) fitur menambahkan musik dengan mudah; 7) menyimpan video yang telah diedit dengan kualitas terbaik.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi *Tempo* adalah sebagai berikut: 1) Download dan install aplikasi *Tempo* - Music Video Maker di Play Store untuk pengguna Android dan App Store untuk iPhone; 2) Buka aplikasi *Tempo*; 3) Cari tema yang diinginkan; 4) Pilih template yang diinginkan, tekan *Use* pada bagian bawah; 5) Tekan *Start Uploading Picture*; 6) Pilih foto yang akan digunakan. Sebaiknya yang memperlihatkan wajah ke depan; 7) Tunggu beberapa saat foto diproses menjadi video; 8) Setelah jadi akan ada opsi share di bagian bawah, mulai *WhatsApp*, *Facebook*, *TikTok* hingga *Reels* (<https://inet.detik.com>, diakses 14 September 2022).



Gambar 2.1 Foto Hasil Aplikasi *Tempo*
(Sumber: Dokumen pribadi, Screenshot)

a. Kelebihan Aplikasi *Tempo*

Adapun kelebihan dari aplikasi *Tempo* adalah sebagai berikut: 1) Cara Aplikasi *Tempo* hampir sama dengan Adobe Photoshop, namun versi lebih mudah untuk digunakan; 2) Template yang disediakan. lengkap yang mana salah satu template yang paling populer saat ini adalah template foto pengantian dan; 3) Aplikasi *Tempo* mampu menampilkan hasil edit foto yang natural, nyata, dan mirip seperti aslinya (<https://Tempo.co.id> , diakses 5 Agustus 2022).

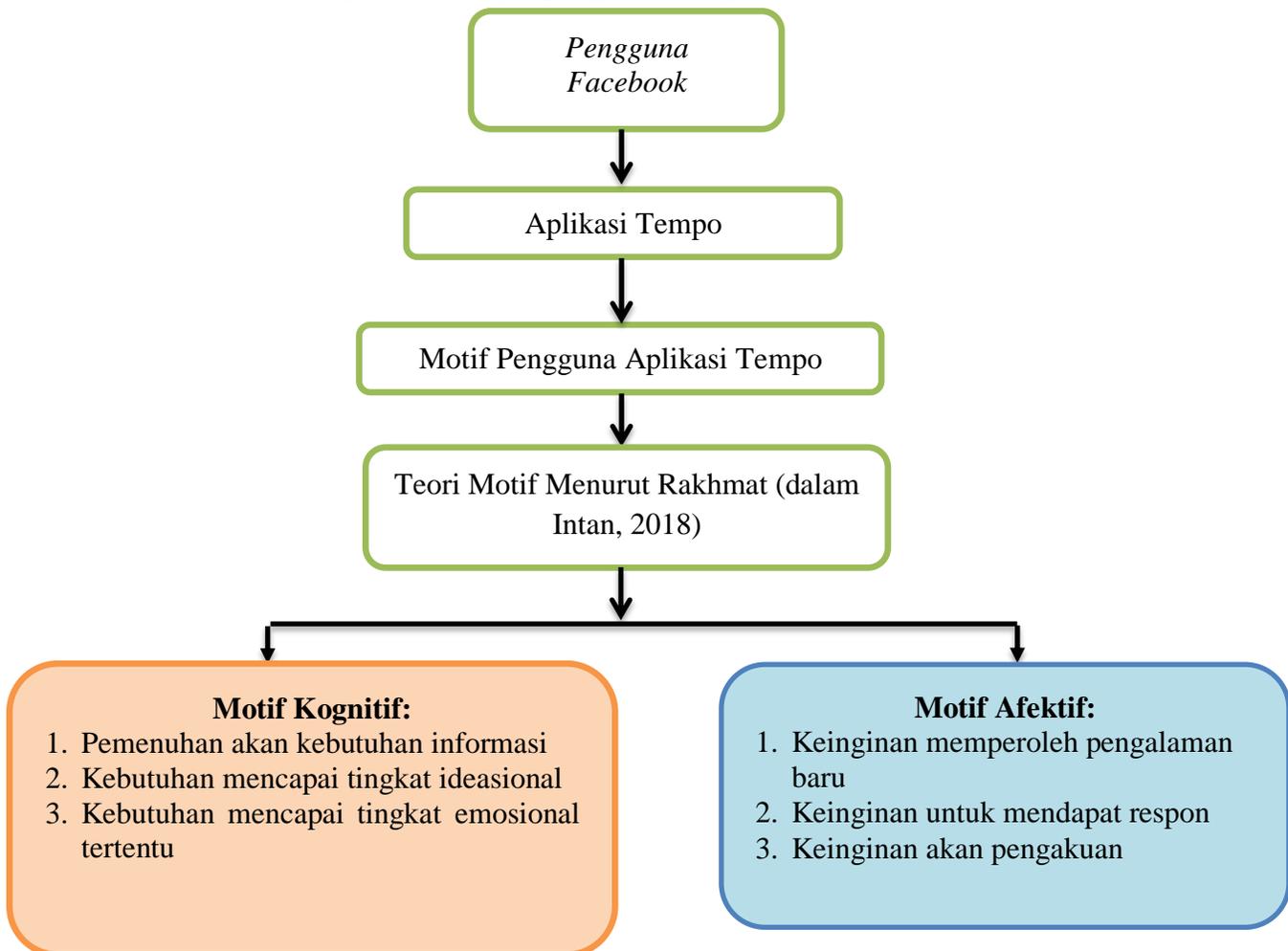
b. Kekurangan Aplikasi *Tempo*

Adapun kekurangan dari aplikasi *Tempo* adalah salah satu aplikasi yang paling sering dikeluhkan pengguna dengan munculnya iklan-iklan yang mengganggu. Munculnya iklan-iklan tersebut hanya terdapat pada versi gratis dari aplikasi *Tempo*. Aplikasi yang bebas iklan adalah aplikasi yang premium atau berbayar (<https://Tempo.co.id> , diakses 5 Agustus 2022).

2.2 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis di Kabupaten Seluma Kecamatan Pasar Tais dampak dari *new media* sendiri banyak kalangan ibu rumah tangga menggunakan aplikasi *Tempo* dan diunggah ke media sosial, yaitu *Facebook*. Salah satu efek yang digunakan dalam aplikasi *Tempo* oleh Ibu rumah tangga yaitu efek gaun

pengantin yang diunggah ke *Facebook*. Motif pengguna aplikasi *Tempo* di kalangan ibu rumah tangga memberikan gambaran mengenai apa alasan utama yang melatar belakangi ibu rumah tangga menggunakan aplikasi *Tempo*. Adapun beberapa motif yang akan diteliti oleh penulis yaitu motif kognitif dan motif afektik merujuk teori Thomas & Znaniecki (dalam Rakhmat, 2009). Sehingga penulis melakukan penelitian untuk mendeskripsikan bagaimana motif pengguna aplikasi *Tempo* di kalangan ibu rumah tangga, yang harapan nantinya akan mengarahkan pengguna aplikasi terhindar dari penyimpangan sosial seperti penipuan, bullyan, bahkan pidana yang akan merugikan diri sendiri dan oranglain. sejalan dengan kerangka berpikir yang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang bersifat kualitatif bertujuan untuk membuat paparan (deskripsi) secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat obyek tertentu (Kedi, 2013). Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa macam teknik penelitian yang digunakan untuk mempermudah penelitian.

3.2 Informan Penelitian

Menurut KBBI Informan adalah objek penting dalam sebuah penelitian. Informan adalah orang-orang dalam latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Dalam melakukan penelitian kita membutuhkan informan penelitian, pengambilan informan dalam penelitian adalah ibu rumah tangga yang menggunakan aplikasi *Tempo*.

Subjek dalam penelitian kualitatif merujuk pada pelaku atau orang dalam realitas sosial yang tengah dipelajari dalam lingkungannya. Penentuan subjek penelitian merupakan bagian dari upaya peneliti dalam memahami permasalahan para pelaku atau orang yang mengetahui permasalahan dari fenomena yang diteliti, sebagaimana diungkapkan Nasution (2006: 11) bahwa subjek adalah sumber yang dapat memberikan info, yang dipilih secara *purposif* bertalian dengan *purposif* atau tujuan tertentu yang ingin peneliti sajikan dalam penelitiannya. Penentuan subjek penelitian dalam pendekatan kualitatif digunakan sebagai informan penelitian yang menjadi narasumber penting bagi informasi penelitian. Penentuan mengenai siapa subjek dan berapa jumlahnya, dapat ditentukan berdasarkan pada pemahaman-pemahaman peneliti yang memilih

subjek berdasarkan tujuan penelitian. Pemilihan subjek dalam penelitian kualitatif tidak bergantung pada jumlahnya saja tetapi lebih difokuskan pada kualitas subjek.

3.2.1 Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, artinya bahwa peneliti memilih subjek berdasarkan kriteria yang dibutuhkan (Sugiyono, 2013). Adapun kriteria informan subjek yang diwawancara dalam penelitian ini yaitu: 1) Ibu rumah tangga yang menggunakan aplikasi *Tempo*; 2) Media sosial yang digunakan ibu rumah tangga dalam mengunggah hasil dari aplikasi *Tempo* yaitu *Facebook*; 3) Data Intensitas penggunaan aplikasi *Tempo* yang digunakan oleh ibu rumah tangga sebanyak 3 kali dalam seminggu. Peneliti kemudian dapat menentukan jumlah subjek penelitian dan subjektif yang dianggap dapat mewakili pemenuhan informasi penelitian. Peneliti mengambil sebanyak 5 orang ibu rumah tangga yang akan dijadikan sebagai informan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi, teknik yang digunakan antara lain:

3.3.1 Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktifitas seseorang untuk mengamati sebuah objek atau proses pengamatan melalui kerja panca indra mata serta dibantu dengan panca indra lainnya (Bungin, 2015). Teknik pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi, di mana menempatkan peneliti sebagai pengamat langsung di lapangan berupaya untuk dapat memanfaatkan semua panca indra dalam memaknai berbagai

gejala sosial yang diamati. Observasi adalah kegiatan keseharian manusia menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya selain panca indra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut, dan kulit untuk memahami fenomena yang ada (Bungin, 2012).

Observasi yang akan dilakukan pada penelitian ini dengan cara secara langsung ke lapangan dan melihat banyaknya ibu rumah tangga yang suka menggunakan aplikasi *Tempo*.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya (Khuriaturrosidah, 2019). Wawancara merupakan metode pengumpulan yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan dengan cara responden berhadapan langsung (tatap muka) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan mendapatkan data tujuan yang dapat menjelaskan masalah peneliti.

Pada penelitian ini, kegiatan wawancara dilakukan dengan jenis wawancara mendalam (*in-depth interview*). Dengan melakukan wawancara secara mendalam, peneliti ingin mendapatkan data dan informasi yang lebih spesifik dan detail. Wawancara dilakukan dengan mewawancarai para informan baik secara *online* maupun secara *offline* mengenai penggunaan aplikasi *Tempo*.

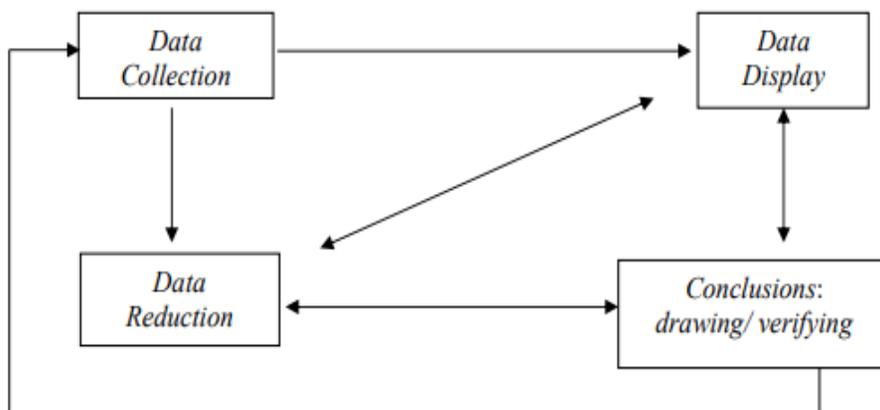
3.3.3 Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian baik dari buku, jurnal, surat kabar, majalah, foto ataupun internet. Data yang diperoleh dari metode dokumentasi diharapkan mampu mendukung proses analisis data.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pencarian dan pengaturan data hingga dapat ditampilkan sebagai hasil penelitian, sebagaimana diungkapkan Sugiyono (2013) bahwa analisis data adalah proses pencarian dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data dalam pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengelompokkan data yang berasal dari beragam data yang variatif. Variasi data yang beragam dalam penelitian kualitatif dan terus dihasilkan peneliti ketika penelitian berlangsung dapat dikelompokkan melalui teknik analisis data model interaktif sebagaimana diungkapkan Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2013) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, hingga datanya sudah jenuh.

Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.



Gambar 3.1. Komponen Analisis Data Model Interaktif

Ada tiga komponen utama yang diterapkan dalam model analisis data interaktif Miles & Huberman sebagaimana diungkapkan Sugiyono (2013: 338) sebagai berikut:

- a. *Data Reduction* (Reduksi data) diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan peneliti dilapangan. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadi tahapan reduksi selanjutnya membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan penyempitan ringkasan data lainnya. Reduksi data/proses transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun (Sugiyono, 2013).
- b. *Data Display* (Penyajian data) Digambarkan melalui rangkaian kalimat yang disusun secara logis dan sistematis agar mudah dipahami. Penyajian data ini merupakan serangkaian upaya peneliti dalam menyampaikan hasil-hasil temua dilapangan yang telah melalui tahap reduksi data. Penyajian data ini merupakan upaya peneliti dalam menampilkan hasil penelitian sebagaimana pemahamannya dalam menkonsepkan jawaban-jawaban penelitian (Sugiyono, 2013).
- c. *Conclusion Drawing/verification* merupakan hasil akhir yang ingin disampaikan peneliti mengenai hal-hal yang menjadi perhatian peneliti. Verifikasi merupakan tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan dengan peninjauan kembali berbagai upaya penyusunan data melalui berbagai penyeleksian data yang di dapat agar memenuhi unsur keseluruhan kebutuhan hasil penelitian (Sugiyono, 2013).