

**MOTIF PENGGUNAAN APLIKASI NGL - ANONYMOUS Q&A**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**SALISA RIZKY PERMATA**

**NPM 1946031014**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### MOTIF PENGGUNAAN APLIKASI NGL – ANONYMOUS Q&A

Oleh

**SALISA RIZKY PERMATA**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya minat pengunduhan aplikasi yang bersifat anonim yaitu NGL di Indonesia. Mengirim pesan secara anonim bertujuan untuk mengungkapkan perasaan atau pesan dengan jujur tanpa rasa takut atau khawatir akan terungkap identitasnya. Douglas dan McGarty dalam Chang (2008), menemukan bahwa orang tak dikenal (anonim) cenderung bertindak lebih 'frontal', termasuk mengirim pesan berbahaya dan mengancam orang lain secara langsung, *online* di forum diskusi atau melalui pesan. Motif penggunaan media/aplikasi adalah faktor yang memengaruhi preferensi dan frekuensi penggunaan aplikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, jenis penelitian kualitatif deskriptif, dan menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang mendorong seseorang untuk menggunakan aplikasi NGL. Teori yang digunakan adalah teori motif penggunaan media oleh McQuail, yang merupakan pengembangan dari teori *Uses and Gratifications* oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz. Menurut McQuail, penggunaan media dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu hiburan, interaksi sosial, identitas pribadi, dan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi kelima informan sesuai dengan teori motif penggunaan media oleh McQuail yaitu motif informasi, motif identitas pribadi, motif interaksi sosial, dan motif hiburan saat menggunakan aplikasi NGL. Motif yang paling dominan dari seluruh informan yang terdapat dalam menggunakan aplikasi NGL adalah motif identitas diri. Hal ini dipengaruhi oleh rasa FoMO seperti takut tertinggal dari tren, ingin melakukan hal-hal yang sama dengan orang lain, dan ingin dilihat oleh masyarakat sebagai orang yang modern atau tidak tertinggal zaman. Selain itu, pengguna NGL ingin mencari jati dirinya dengan menanyakan pendapat orang lain tentang dirinya sehingga pendapat tersebut dapat digunakan untuk refleksi diri dan membantu mereka menjadi diri yang lebih baik.

**Kata kunci:** Motif Penggunaan Media, Anonim, Aplikasi NGL.

## **ABSTRACT**

### **MOTIVES FOR USING NGL – ANONYMOUS Q&A APPLICATION**

**By**

**SALISA RIZKY PERMATA**

*This research was motivated by the high interest in downloading anonymous applications, namely NGL in Indonesia. Sending messages anonymously aims to express feelings or messages honestly without fear or worry about being revealed. Douglas and McGarty in Chang (2008), found that unknown (anonymous) people tend to act more 'frontally', including sending malicious messages and threatening others directly, online in discussion forums or through messages. Media/app usage motives are factors that influence app preferences and frequency of use. This study used qualitative methods, descriptive qualitative research types, and used data collection techniques such as semi-structured interviews, observation, and documentation. The purpose of this study was to find out what drives someone to use the NGL app. The theory used is McQuail's theory of motivational use of media, which is an evolution of the theory of Uses and Gratifications by Herbert Blumer and Elihu Kartz. According to McQuail, media use can be grouped into four categories, namely entertainment, social interaction, personal identity, and information. The results showed that the motivation of the five informants was in accordance with McQuail's theory of motivation for media use, namely information motives, personal identity motives, social interaction motives, and entertainment motives when using NGL applications. The most dominant motive of all informants found in using the NGL application is the self-identity motive. This is influenced by FoMO feelings such as fear of being left behind by trends, wanting to do the same things as others, and wanting to be seen by society as a modern person or not outdated. Moreover, NGL users want to find their identity by asking other people's opinions about themselves so that these opinions can be used for self-reflection and help them become better selves.*

**Keywords:** Media Use Motives, Anonymous, NGL Applications.

**MOTIF PENGGUNAAN APLIKASI NGL - ANONYMOUS Q&A**

**Oleh**

**SALISA RIZKY PERMATA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

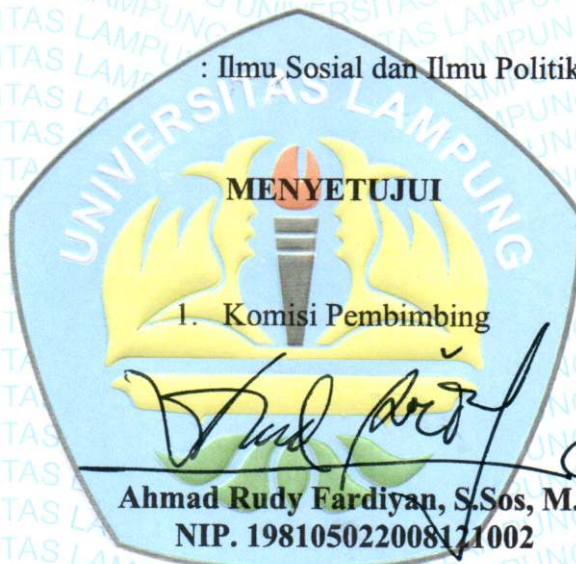
Judul Skripsi : **MOTIF PENGGUNAAN APLIKASI NGL – ANONYMOUS Q&A**

Nama Mahasiswa : **Salisa Rizky Permata**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1946031014**

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Ahmad Rudy Fardiyan, S.Sos, M.Si.**  
**NIP. 198105022008121002**

2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

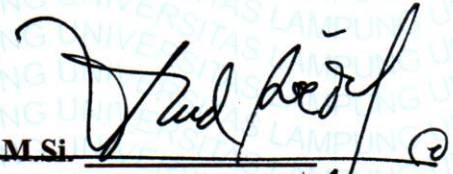
**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.**  
**NIP. 198007282005012001**



**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Ahmad Rudy Fardiyana, S.Sos., M.Si**



Anggota : **Toni Wijaya, S.Sos., M.A.**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**  
**NIP.196108071987032001**



Tanggal Lulus Skripsi: **20 Juli 2023**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salisa Rizky Permata  
NPM : 1946031014  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Alamat : Jl. Merica 1 No.8 15a Iring Mulyo, Metro Timur.  
No. Handphone : 081373041925

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Motif Penggunaan Aplikasi NGL – Anonymous Q&A**” adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggungjawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 20 Juli 2023  
nembuat pernyataan,



Salisa Rizky Permata  
NPM. 1946031014



## RIWAYAT HIDUP



Skripsi ini ditulis oleh seorang perempuan yang bernama Salisa Rizky Permata, nama yang cantik sekaligus doa yang baik. Dilahirkan di Bandar Lampung pada 09 Maret 2001, anak ketiga dari lima bersaudara, juga merupakan anak dari pasangan H. Ir. Dr. David Ariswandy, M.M. dan Hj. Rina Yuniawati, S.E.

Penulis mengawali pendidikannya di Taman Kanak-kanak Pertiwi Kota Metro dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan Pendidikan Dasar di SD Petiwi Teladan Metro dan lulus pada tahun 2013. Penulis melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama di SMPN 2 Metro dan lulus pada tahun 2016, dan melanjutkan Pendidikan Menengah Akhir di SMAN 5 Metro, aktif mengikuti kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), lulus pada tahun 2019. Penulis tercatat sebagai mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung pada tahun 2019.

Semasa menjadi mahasiswa Ilmu Komunikasi, penulis aktif sebagai anggota bidang *Public Relations* HMJ Ilmu Komunikasi Universitas Lampung periode kepengurusan 2020-2021. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kecamatan Ganjar Asri Kota Metro periode 1 tahun 2022. Kemudian penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Kantor Imigrasi Kelas 1 TPI Bandar Lampung bagian seksi Teknologi Komunikasi dan Informasi Keimigrasian (TIKIM) pada periode Juli – Agustus 2022. Penulis juga aktif mengelola sosial media pribadi seperti Instagram dan TikTok, juga sudah bekerja sama dengan beberapa *brand* lokal serta UMKM.



## **MOTTO**

*“Yarjuuna Rohmatahu Wayakhoofuuna Adzaabahu”*

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al-Baqarah : 286)

*“The more you give, the more you will get.”*

“Ketika segalanya menjadi sulit, berhentilah sejenak untuk melihat ke belakang dan lihatlah sudah seberapa jauh kamu telah melangkah. Jangan lupa betapa berharganya itu.”

*“Long story short, I survived.”*

(Taylor Swift)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya, maka dengan ketulusan dan kerendahan hati serta setiap perjuangan jerih payah yang ada, saya persembahkan sebuah karya ini kepada: Diri saya sendiri yang sudah berjuang mengalami rintangan yang ada. Kedua orang tua yang sangat saya cintai di dunia ini, serta kakak dan adik saya yang sangat saya sayangi.

Terimakasih kepada seluruh dosen Ilmu Komunikasi Universitas Lampung yang sudah memberikan ilmu yang bermanfaat, mengajarkan hal baru serta canda tawa yang membekas di gedung C.

Almamater Tercinta,  
Universitas Lampung.

## SANWACANA

*Alhamdulillahirobbil'aalamiin.* Puji syukur kepada Allah SWT, karena berkat pertolongan dan kemudahan-Nya penelitian dengan judul “**MOTIF PENGGUNAAN APLIKASI NGL – ANONYMOUS Q&A**” ini dapat terselesaikan. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung. Sholawat serta salam juga selalu tercurah untuk Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang berjasa dalam memberikan dukungan, bantuan, dan doa kepada penulis, yaitu:

1. Allah SWT atas segala berkat, rahmat, dan hidayah-Nya serta kesehatan dan petunjuk yang selalu Engkau berikan.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
4. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi dan selaku dosen penguji dalam penelitian ini. Terimakasih atas bantuan, edukasi, kritik dan saran yang telah bapak berikan kepada penulis selama melaksanakan penelitian ini.
5. Bapak Ahmad Rudy Fardiyah, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing dalam penelitian ini. Terimakasih atas bantuan, arahan, edukasi, kritik dan saran yang telah bapak berikan kepada penulis selama melaksanakan penelitian ini.
6. Ibu Andi Windah, S.I.Kom., M.Comn&MediaSt. selaku dosen pembimbing akademik bagi peneliti selama menjalani masa perkuliahan.



7. Ibu Bangun Suharti, S.Sos., M.IP., selaku dosen pembimbing pada saat peneliti melakukan praktek kerja lapangan, terimakasih atas dukungan dan pengertian ibu selama peneliti menjalankan PKL dan seterusnya.
8. Seluruh dosen, staff, administrasi, dan karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya staff Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis demi kelancaran skripsi ini.
9. Untuk diri sendiri, terimakasih sudah mau berjuang untuk menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih karena tidak menyerah walaupun harus mengalami cobaan dan keringat yang mengalir untuk penelitian ini. Terimakasih karena sudah berusaha melakukan hal yang terbaik. *You did so well and I'm so proud of you*, Sal.
10. Untuk kedua orang tua penulis yaitu mama dan papa ku tercinta yang selalu memberi dukungan kepada penulis selama menempuh pendidikan. Terimakasih telah sabar mendidikku dan sabar menungguku untuk menyelesaikan penelitian ini tanpa memaksa. Terimakasih juga sudah membimbing dan tak hentinya mendoakan penulis selama ini. Terimakasih papa atas nasihat dan canda gurau yang diberikan, juga terimakasih mama atas nasihat dan *support* penuh yang diberikan. Terimakasih atas kasih sayang sepanjang masa yang sudah mama dan papa berikan. *Love you to the moon and back*.
11. Untuk kakakku tersayang yaitu Dinar Amira Khansa dan Mutiara Nisa Alifa, dan adikku tersayang yaitu Jihan Dara Berliani dan Citra Intan Vidrina. Terimakasih sudah menjadi saudara yang memberi *support* kepada penulis selama ini sehingga penelitian ini terselesaikan.
12. Untuk seorang pria yang sudah hadir dalam hidup penulis saat ini, yang sudah melewati hari demi hari dengan kasih, canda, tangis, dan bahagia. Terimakasih atas doa, *support*, perhatian, dan bantuan yang diberikan selama ini dengan setulus hati. *Thank you for showing me that I deserved to be loved*. Terimakasih sudah mau menemani penulis dari awal hingga akhir penyelesaian penelitian ini.
13. Sahabatku "Sayang Ale" yaitu Karina dan Ale *partner* k-pop an yang telah melalui hari-hari dihiasi canda, tawa, *support*, senang, dan sedih selama duduk di bangku perkuliahan ini. Terimakasih Ale yang sudah penulis anggap seperti

“ibu” di kampus karena perhatian yang diberikan, terimakasih sudah mau menjaga penulis selama di bangku perkuliahan, dan terimakasih juga kepada Karina karena sudah menjadi sahabat yang baik untuk penulis. Terimakasih semua karena sudah saling percaya untuk membagikan cerita keluh kesah selama di bangku perkuliahan maupun luar perkuliahan. Terimakasih kalian sudah mau bertahan hingga saat ini. Terimakasih sudah mau menemani dan mendukung penulis hingga penelitian ini terselesaikan.

14. Sahabatku “Anak Mamah” sejak SMA yaitu Yustika *partner* duduk sebangku dari awal hingga akhir SMA dan *partner* k-pop an, Adiska walaupun sempat beda kelas tapi tetep gaskeun kalo soal main, Ajeng orang paling kocak di antara anak mamah, Windy alias mamah yang selalu menjadi sumber tawa karena kelakuannya, Tiara si suara melengking sejak dulu, Mela orang paling positif di antara yang lain, Dyan si fans Iqbaal garis keras sampai sekarang, Arum si paling lemah lembut, Hanvin dan Doni dua sejoli yang tidak bisa dipisahkan. Penulis bersyukur memiliki pertemanan yang baik dan tulus. Terimakasih sudah mau setia untuk menjaga pertemanan ini dan semoga kita semua memiliki masa depan yang sukses. Terimakasih atas *support* dan doanya sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini.
15. Sahabatku “Fourtune Basreng” sejak SMP yaitu Karren si paling ceria dan si paling gas kalo diajak main, Devi yang kadang lemot tapi lucu, dan Dila orang paling jauh dan paling dinantikan untuk pulang ke Metro. Terimakasih atas *support* dan doanya untuk peneliti agar bisa menyelesaikan penelitian ini.
16. Sahabatku “Jauh Rasa Dekat” sejak SMP yaitu Dea *partner* gasku yang sudah saling bertukar cerita senang maupun sedih, Cindy si paling lemah lembut dan sabar. Terimakasih sudah memberi *support* satu sama lain agar bisa menyelesaikan studi masing-masing.
17. Untuk teman-teman lainnya seperti Dinda Pitaloka *partner* gas kalau diajak memenuhi bm *random* dan diminta tolong, terimakasih atas segala bantuan dan perhatian dari hal-hal kecil yang belum pernah penulis dapatkan, terimakasih juga sudah percaya untuk membagikan cerita. Reza Gustiva yang penulis kenal karena kosan yang berdekatan, terimakasih atas bantuan tampungan di “Kosan Pakde” yang nyaman ketika penulis butuhkan. Marlis yang tiba-tiba dekat

karena awalnya sering tegur sapa di *zoom meeting* saat *covid* dan akhirnya sering main bareng. Erza si “oppa korea” nya Komunikasi, terimakasih juga sudah bersedia untuk menjadi narasumber penelitian ini. Revan si mas-mas sekelik lampung yang gas juga kalau diajak *healing*, dan teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan ketika penulis merasa susah. Terimakasih karena sudah saling bertukar pikiran juga membagikan pengalaman dan ilmu yang berharga untuk penulis. Terimakasih karena sudah mengisi hari penulis menjadi lebih berwarna.

18. Terimakasih teman-teman HMJ khususnya PR (*Public Relations*) yang sudah membagikan pengalaman dan pelajaran yang berharga untuk penulis sehingga penulis bisa berada di titik ini.
19. Terimakasih teman-teman PKL ku di Imigrasi yaitu Resti dan Grace. Terimakasih sudah membuat hari-hari penulis menjadi lebih berwarna. Terimakasih sudah memberikan pengalaman yang menyenangkan ketika magang. Terimakasih banyak kepada bapak Dio selaku pegawai TIKIM juga mantan mahasiswa Ilmu Komunikasi 19 atas bantuan dan perhatian yang sudah diberikan selama penulis melakukan magang di Imigrasi.
20. Untuk teman-teman Ilmu Komunikasi 2019, terimakasih karena kalian sudah membuat hidup penulis menjadi lebih berwarna dan banyak kenangan yang akan penulis rindukan.
21. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung. Terimakasih untuk segala kenangan dan pembelajaran berharga di bangku perkuliahan ini.

Terimakasih banyak untuk segala bentuk doa dan dukungan yang kalian berikan.  
*See you on top, guys.*

Bandar Lampung, 08 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan,

Salisa Rizky Permata  
NPM. 1946031014



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Kerangka Pemikiran .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Komunikasi .....	14
2.3 Motif.....	15
2.4 Anonimitas .....	16
2.5 Aplikasi NGL – Anonymous Q&A.....	17
2.6 Remaja.....	20
2.7 Landasan Teori .....	21
2.7.1. Teori Motif Penggunaan Media .....	21
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Tipe Penelitian.....	24
3.2 Fokus Penelitian .....	25
3.3 Penentuan Informan .....	25
3.4 Sumber Data .....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.6 Teknik Analisis Data .....	28
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	29

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1. Deskripsi Sumber Data .....	31
4.1.1 Identitas Informan .....	32
4.1.2 Hasil Wawancara .....	33
4.1.3 Hasil Observasi .....	43
4.2. Pembahasan .....	52
4.2.1 Motif Penggunaan Aplikasi NGL .....	52
<b>V. KESIMPULAN.....</b>	<b>60</b>
5.1. Kesimpulan .....	60
5.2. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Penelitian Terdahulu .....	12
2. <i>Key Informan</i> .....	26
3. Informan Pendukung .....	26
4. Profil Informan .....	33
5. Hasil Wawancara <i>Key Informan 1</i> .....	34
6. Hasil Wawancara <i>Key Informan 2</i> .....	36
7. Hasil Wawancara <i>Key Informan 3</i> .....	37
8. Hasil Wawancara <i>Key Informan 4</i> .....	39
9. Hasil Wawancara <i>Key Informan 5</i> .....	41
10. Hasil Observasi .....	44



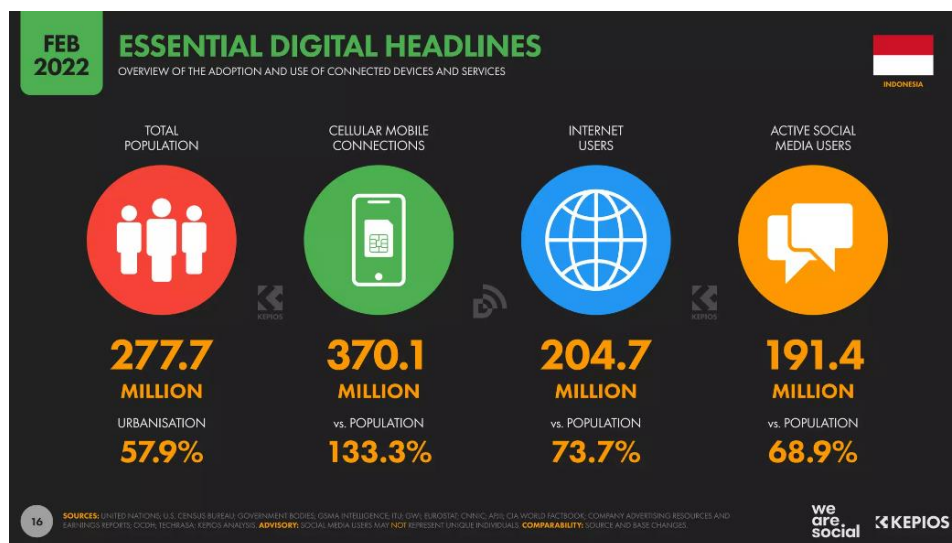
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Data Pengguna Internet dan Media Sosial .....	1
2. Data Demografis Pengguna Media Sosial.....	2
3. Kerangka Pemikiran .....	8
4. Cara Membuat <i>Link</i> NGL.....	18
5. Cara Menjawab Pertanyaan di NGL .....	19
6. Model Interaktif Miles dan Huberman.....	29
7. Isi Pesan NGL M. Erza Novaldo.....	56

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat kehidupan masyarakat menjadi serba modern dan mudah terhubung satu sama lain secara *online*. Hal ini menimbulkan terjadinya peningkatan pengguna media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, Telegram, Youtube, TikTok, WhatsApp, dan sebagainya. Media sosial merupakan sebuah media untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cara yang instan walaupun dengan jarak yang jauh. Media sosial kini menjadi sarana komunikasi yang paling sering digunakan untuk berkomunikasi agar lebih efektif dan efisiensi waktu. Dilansir dari datareportal.com, jumlah pengguna internet di Indonesia pada Januari 2022 mencapai 204,7 juta dan terus mengalami peningkatan jumlah pengguna internet dari tahun sebelumnya yaitu 202,6 juta.

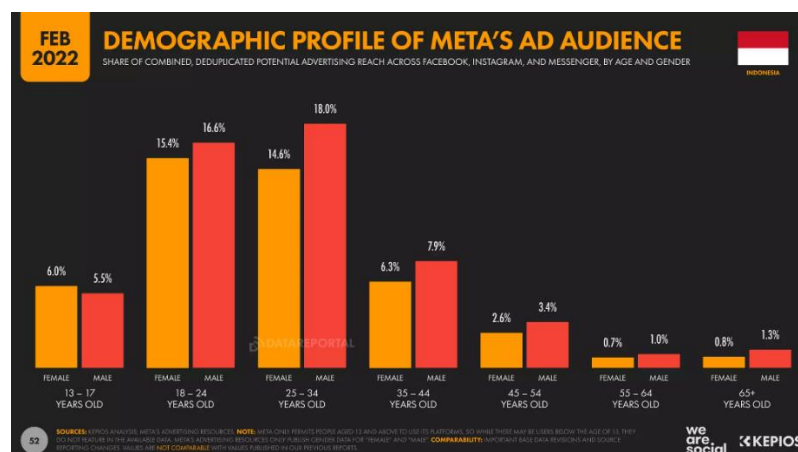


**Gambar 1. Data Pengguna Internet dan Media Sosial.**

(Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia> diakses pada 10 Februari 2023)

Berdasarkan We Are Social, dari tahun ke tahun terus mengalami jumlah peningkatan pengguna media sosial. Di Indonesia, per Januari 2022 angka pengguna media sosial mencapai 191,4 juta atau tumbuh sebesar 21 juta (12,6%) dari tahun sebelumnya (<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>). Menurut penelitian, 97,4% pengguna Internet individu di Indonesia melaporkan bahwa konten yang paling banyak diminta dan digunakan saat menggunakan Internet menunjukkan bahwa media sosial adalah konten yang paling banyak digunakan (APJII, 2016). Hal ini didukung dengan berkembangnya *Social Networking Sites* yang menampilkan beberapa platform media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter dan beberapa media sosial lainnya.

Dari rentang usia, penggunaan media sosial terbanyak menurut We Are Social didominasi 25-34 tahun yang kemudian terbanyak kedua di rentang usia 18-24 tahun. Ketika menggunakan media sosial, remaja usia tengah biasanya menggunakannya untuk memuaskan rasa ingin tahunya tentang berbagai hal di media sosial, dan remaja juga menggunakan media sosial karena media sosial menjadi tren di kalangan teman sebayanya. Menurut Suryani & Suwarti, kebanyakan remaja berpikir bahwa semakin aktif mereka di media sosial, mereka dianggap semakin keren dan sosial. Sedangkan remaja tanpa media sosial umumnya dianggap kurang keren atau ketinggalan zaman (dalam Izzatul, 2022).



**Gambar 2. Data Demografis Pengguna Media Sosial.**

(Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia> diakses pada 10 Februari 2023)



Baru-baru ini muncul sebuah aplikasi yang viral pada bulan Juni 2022 melalui aplikasi Instagram yaitu NGL - Anonymous Q&A menurut idntimes.com. Berdasarkan Tekno Kompas, Indonesia dinobatkan sebagai negara dengan pengunduhan NGL terbanyak. Setidaknya itulah yang dikatakan firma riset aplikasi Sensor Tower. Apa itu aplikasi NGL? Nama "NGL" diambil berdasarkan bahasa slang atau bahasa informal yg berarti "*Not Gonna Lie*" atau pada bahasa Indonesia berarti "Tidak Akan Berbohong". Aplikasi ini dirilis semenjak November 2021 & dikembangkan sang DeepMoji, sekelompok developer mini yang berbasis pada Venice Beach, California, AS. Awal mula ramainya pengguna aplikasi NGL ini diawali dari unggahan Instagram *story* yang membagikan *link* dan kemudian akan membawa pengguna lain untuk bisa mengirim pesan secara anonim. Ada juga yang langsung mencantumkan *link* NGL ke bio Instagram miliknya.

Mengirim pesan secara anonim bertujuan untuk mengungkapkan perasaan atau pesan dengan jujur tanpa rasa takut atau khawatir akan terungkap identitasnya. Dilansir dari [republika.co.id](https://www.republika.co.id), aplikasi sosial anonim populer bernama NGL kini mencapai 15 juta pemasangan global. Data tersebut diungkapkan oleh perusahaan intelijen aplikasi Sensor Tower. Sejak diluncurkan pada November 2021, kepopuleran NGL naik dengan cepat. Pemasangan NGL di Google Play Store sekarang melebihi pemasangan App Store, yaitu sekitar 6,5 juta unduhan Android pada Juni dibandingkan dengan 4,4 juta untuk iOS. Indonesia adalah pasar terbesar NGL hingga saat ini, terhitung sekitar seperlima dari pemasangan seumur hidup NGL atau sekitar 3,1 juta pemasangan, 83 persen di antaranya berasal dari Google Play (<https://www.republika.co.id/berita/370/garagara-tren-aplikasi-n-gl-tembus-15-juta-download>).

Sesuai namanya, NGL (*Not Gonna Lie*) ditujukan sebagai media supaya para penggunanya berani membicarakan perasaan tanpa takut dihakimi. Pengguna dapat saling berkiriman pesan rahasia, tanpa perlu menyantumkan nama. Secara sederhana, aplikasi NGL ini merupakan aplikasi yang dapat menampung pertanyaan dari *anonymous* atau orang yang tidak dikenal. Sasaran aplikasi ini merupakan pengguna internet usia remaja hingga dewasa muda. Kedua generasi ini dijadikan target karena mereka adalah generasi yg tergolong *digital*

*savvy* dan juga mempunyai ketergantungan menggunakan media sosial yang relatif tinggi. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis melalui Google Play Store maupun App Store. Namun NGL juga memiliki versi berbayar yaitu pengguna dapat mengetahui identitas lokasi pengirim.

Selain digunakan untuk menyatakan perasaan tanpa takut dihakimi, aplikasi ini juga bisa digunakan sebagai sebuah kotak saran dalam dunia bisnis (<https://store.sirclo.com/blog/tren-ngl-link/>). Sebuah perusahaan tentunya ingin tahu lebih banyak mengenai minat pasar, aplikasi NGL bisa bermanfaat sebagai sebuah kotak ulasan untuk pelanggan memberikan kritik dan saran yang membangun terhadap perusahaan tersebut. Hal ini juga dapat meningkatkan interaksi dengan pelanggan agar memberikan citra yang positif bagi perusahaan tersebut.

Namun terdapat sisi negatif dalam penggunaan aplikasi anonim apabila tidak digunakan dengan bijak. NGL dapat merugikan bagi pihak penerima karena jika terdapat kalimat yang tidak dapat dipertanggungjawabkan, penerima pesan akan merasa tidak aman dan terganggu. Apalagi jika pesan yang dikirim berupa ancaman, pelecehan dan ujaran kebencian dari seseorang yang tidak diketahui identitasnya. Douglas dan McGarty dalam Chang (2008), menemukan bahwa orang yang identitasnya tidak diketahui (anonim) menunjukkan kecenderungan yang lebih besar untuk bertindak "frontal", yang meliputi pengiriman pesan berbahaya dan mengancam orang lain secara *online* di *chat room* atau melalui pesan. Tindakan frontal ini yang menjadi pemicu tindakan *cyberbullying* di media sosial.

*Cyberbullying* adalah bentuk kekerasan yang dapat menyebabkan hilangnya kepercayaan diri, menjauhi diri dari teman, dan dalam beberapa kasus, bahkan sampai melakukan tindakan bunuh diri. Seperti yang terjadi pada seorang gadis berusia 14 tahun asal Inggris bernama Hannah Smith yang menjadi korban perundungan online. Pada hari Jumat, 2 Agustus 2013, Hannah ditemukan gantung diri di rumahnya. Ia tidak tahan dengan hinaan dan seruan untuk bunuh diri yang diarahkan padanya di Ask.fm (sebuah media sosial anonim) sehingga membuat Hanna sangat tertekan dan melakukan tindakan bunuh diri

(<https://www.liputan6.com/global/read/659896/hannah-bunuh-diri-akibat-dibully-dan-diminta-mati-di-dunia-maya>).

Namun dari adanya kasus-kasus *bullying* di media sosial anonim tidak menurunkan penggunaan media sosial tersebut dilihat dari banyaknya penggunaan NGL saat ini yang sedang diminati masyarakat. Adanya motif dari penggunaan aplikasi NGL ini yang menyebabkan pengguna memilih untuk menginstal dan memakainya guna memenuhi kebutuhan psikologisnya. Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Motivasi penggunaan aplikasi adalah faktor yang mempengaruhi minat dan frekuensi seseorang dalam menggunakan suatu aplikasi.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengidentifikasi remaja sebagai subjek penelitian karena remaja saat ini termasuk ke dalam *digital native*. Penelitian dilakukan kepada remaja dengan minimal usia 14 sampai 24 tahun pengguna aplikasi NGL. Sehingga peneliti ingin meneliti dengan judul “Motif Penggunaan Aplikasi NGL – Anonymous Q&A”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa motif penggunaan aplikasi NGL pada remaja pengguna aplikasi NGL?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa motif penggunaan aplikasi NGL pada remaja pengguna aplikasi NGL.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis yang akan diuraikan sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan pemahaman teori dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya kajian tentang motif penggunaan aplikasi NGL pada remaja pengguna aplikasi NGL.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber referensi untuk memahami dan mendalami tentang permasalahan yang terkait dengan penelitian ini.

#### 1.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pikir merupakan bentuk alur penelitian untuk memandu peneliti dalam metode penelitian yang dinilai jelas dan masuk akal. Kerangka pikir adalah pemahaman dasar yang menjadi acuan atau acuan bagi pemahaman yang lain. Keadaan pikiran juga merupakan dasar dan landasan pemikiran semua peneliti. Selain itu, kerangka acuan juga merupakan totalitas dari seluruh proses penelitian yang akan dilakukan. Kerangka pikir dapat membantu peneliti mengklarifikasi penjelasan arah dan konsep penelitian, serta menjelaskan penggunaan metode atau teori yang digunakan dalam penelitian.

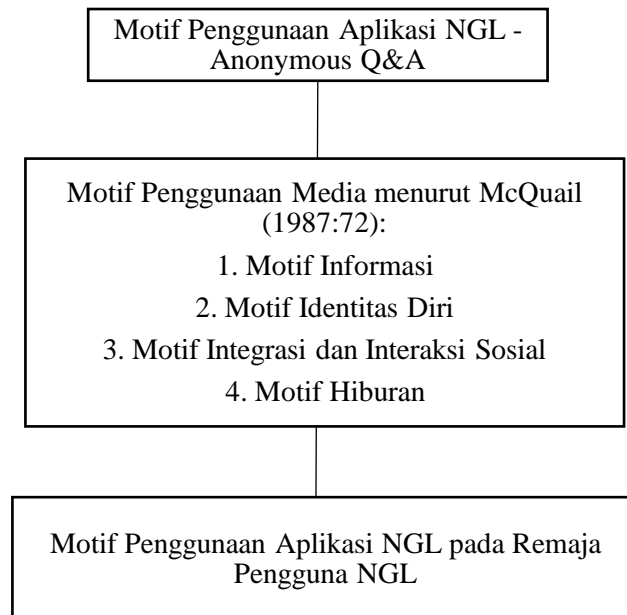
NGL adalah singkatan dari “*Not Gonna Lie*” atau "tidak akan berbohong". Aplikasi NGL sebenarnya sudah keluar sejak November 2021 dan sudah tersedia untuk Apple dan Android. Diketahui, NGL dikembangkan oleh DeepMoji, sekelompok kecil developer yang berbasis di Venice Beach, California, AS. NGL memungkinkan pengguna untuk mengirim dan menerima pesan anonim. Seperti namanya, NGL bertujuan untuk menjadi sarana bagi para penggunanya untuk berani mengungkapkan perasaannya secara jujur tanpa takut dihakimi. Pengguna dapat saling mengirim pesan rahasia tanpa nama atau disebut anonim. Anonim memungkinkan terjadinya tindakan *cyberbullying*. *Cyberbullying* yang dilakukan pelaku secara anonim atau tanpa

nama membuat pelaku menjadi sangat liar dan tidak bertanggung jawab dalam tindakannya.

Perlu memahami apa motif seseorang dalam menggunakan aplikasi anonim tersebut (NGL) yang bisa saja memungkinkan tindakan *cyberbullying*. Motif adalah dorongan-dorongan dalam diri manusia yang muncul dari suatu kebutuhan manusia yang ingin dipenuhi oleh manusia itu sendiri. Motif merupakan pengertian yang mencakup beberapa aspek, seperti: hasrat keinginan, rangsangan, keinginan, kekuatan, alasan, dan dorongan hati pada orang yang menyebabkan seseorang bertindak. Motif muncul dari kebutuhan yang harus dipenuhi.

Motif seseorang menggunakan media sosial dapat diteliti dengan menggunakan teori motif penggunaan media menurut McQuail. Berikut adalah model motif yang mendorong perilaku masyarakat dalam konsumsi media, berdasarkan kerangka yang didapat dari tipologi yang dikemukakan oleh McQuail dan kawan-kawan (dalam McQuail, 1987: 72), a) Motif informasi adalah motif yang berhubungan dengan kebutuhan akan informasi tentang peristiwa yang terjadi di sekitarnya, b) Motif identitas pribadi adalah motif yang terkait dengan keinginan untuk memperkuat dan menemukan nilai-nilai pribadi, keinginan untuk meningkatkan kredibilitas, stabilitas dan status, c) Motif interaksi sosial adalah motif yang berkaitan dengan motivasi individu untuk berinteraksi dengan orang lain, motivasi untuk memperoleh pengetahuan tentang empati sosial, motivasi untuk pemeliharaan norma sosial, dan motivasi untuk membantu individu memenuhi peran sosial, d) Motif hiburan adalah motif yang berhubungan dengan keinginan seseorang untuk mendapatkan hiburan, keinginan untuk melepaskan diri dari kebosanan dan kebosanan, keinginan untuk mengisi waktu senggang.

Penelitian ini memiliki kerangka pikir sebagai berikut.



**Gambar 3. Kerangka Pemikiran.**

(Sumber: Olahan Peneliti)

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai referensi dan acuan dalam proses penelitian ini. Melihat penelitian sebelumnya akan membantu peneliti menemukan hasil dari penelitian yang dilakukan. Peneliti menggunakan beberapa contoh dari literatur sejenis yang dapat dijadikan sebagai perbandingan dan kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu dapat menjadi sumber referensi dalam mengaplikasikan konsep dan teori yang digunakan. Penelitian sebelumnya yang relevan dan menarik untuk dilakukan penelitian adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama berjudul “Motif Penggunaan Media Sosial Snapgram di Kalangan Mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya” oleh Mohammad Falih (2020) dari Universitas Muhammadiyah Malang. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif penggunaan media sosial dari Instagram *stories*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya sangat mengerti sekali mengenai media sosial Instagram dan fitur snapgram. Namun, waktu penggunaan fitur tidak begitu rutin setiap hari. Karena banyaknya kesibukan dari mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya. Hal tersebut yang menjadi motif penggunaan fitur snapgram adalah sebagai media hiburan, interaksi sosial, memperoleh informasi aktual, berorganisasi dan bisnis.



Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah terdapat pada objek penelitian. Jika pada penelitian Mohammad Falih (2020) meneliti pada media sosial Instagram khususnya fitur Instagram *stories*, sedangkan peneliti akan meneliti pada aplikasi NGL. Selain itu perbedaannya terdapat pada subjek penelitian. Jika pada penelitian Mohammad Falih (2020) subjek penelitiannya adalah mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya, sedangkan subjek peneliti adalah remaja pengguna aplikasi NGL. Persamaan penelitian Mohammad Falih (2020) dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang motivasi seseorang menggunakan aplikasi atau media sosial tersebut. Selain itu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Kontribusi dari penelitian Mohammad Falih (2020) adalah sebagai referensi dan acuan dalam pengaplikasian menggunakan metode kualitatif deskriptif serta pemahaman terkait motivasi.

Penelitian kedua yang berjudul “Motif Dalam Penggunaan Grup WhatsApp (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)” oleh Ultri Wigia (2018) dari Universitas Islam Riau. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motif penggunaan grup WhatsApp pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif menggunakan grup WhatsApp terdiri dari motif masa lalu (karena motif) yaitu grup WhatsApp memiliki tampilan sederhana, seperti memiliki fitur yang menarik. Dan mereka yang hemat dan sadar lingkungan, seperti teman sekelas, lebih aktif menggunakan WhatsApp. Dan motif masa depan (untuk motif) berupa pengetahuan, seperti percakapan, di mana kita bisa mengobrol online tanpa harus bertemu semua anggota kelas dan saling mengenal, di mana kita memupuk hubungan persahabatan melalui percakapan untuk membangun keakraban untuk setiap anggota kelas.

Perbedaan penelitian Ultri Wigia (2018) dengan penelitian yang akan diteliti yaitu pada objek yang akan diteliti. Pada penelitian Ultri Wigia (2018) meneliti pada media sosial WhatsApp khususnya grup WhatsApp. Sedangkan

penelitian ini meneliti pada aplikasi NGL. Selain itu terdapat perbedaan pada subjek penelitian. Pada penelitian Ultri Wigia (2018) subjek penelitiannya adalah mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Islam Riau, sedangkan penelitian yang akan diteliti subjek penelitiannya adalah remaja pengguna aplikasi NGL. Perbedaan selanjutnya yaitu pada pendekatan penelitian. Pada penelitian Ultri Wigia (2018) menggunakan Pendekatan fenomenologi, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan pendekatan deskriptif. Persamaan penelitian Ultri Wigia (2018) dengan penelitian ini terdapat pada tujuan yaitu memahami motivasi penggunaan aplikasi atau media sosial. Selain itu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Kontribusi dari penelitian Ultri Wigia (2018) adalah sebagai referensi dalam memahami tentang motivasi seseorang menggunakan sebuah aplikasi atau media sosial.

Penelitian ketiga yang berjudul “Motif Penggunaan Aplikasi Bigo Live Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom” oleh Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) dari Universitas Telkom. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan motif yang memotivasi mahasiswa komunikasi Universitas Telkom dalam menggunakan media sosial Bigo Live. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa motif yang mendorong penggunaan media sosial Bigo Live oleh mahasiswa komunikasi Universitas Telkom terkait dengan teori motif penggunaan media yang diungkapkan oleh McQuail yaitu motif informasi, motif identitas, integrasi dan motif sosial, motif interaktif dan motif hiburan. Namun tidak semua dari keempat motif tersebut dimiliki oleh para informan, motif tersebut kebanyakan adalah motif informasi, interaksi dan hiburan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah terletak pada objek penelitian. Pada penelitian Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) objek penelitiannya adalah pada media sosial Bigo Live. Sedangkan pada penelitian ini, objek penelitiannya adalah aplikasi NGL. Selain itu pada penelitian Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) subjek penelitiannya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi

Universitas Telkom, sedangkan peneliti subjeknya adalah remaja pengguna aplikasi NGL. Persamaan penelitian Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada fokus penelitian yaitu sama-sama membahas tentang motivasi menggunakan sebuah aplikasi atau media sosial dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Kontribusi penelitian Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) yaitu sebagai referensi dalam menggunakan metode kualitatif yang dapat dijadikan acuan peneliti dalam pengaplikasian metode yang digunakan serta pemahaman terkait motivasi.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

1.	<b>Judul</b>	Motif Penggunaan Media Sosial Snapgram di Kalangan Mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya
	<b>Peneliti</b>	Mohammad Falih (2020)
	<b>Tujuan Penelitian</b>	Untuk mengetahui motif penggunaan media sosial dari Instagram <i>stories</i> .
	<b>Hasil Penelitian</b>	Mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya sangat mengerti sekali mengenai media sosial Instagram dan fitur snapgram. Namun, waktu penggunaan fitur tidak begitu rutin setiap hari. Karena banyaknya kesibukan dari mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya. Hal tersebut yang menjadi motif penggunaan fitur snapgram adalah sebagai media hiburan, interaksi sosial, memperoleh informasi aktual, berorganisasi dan bisnis.
	<b>Persamaan Penelitian</b>	Sama-sama meneliti tentang motivasi seseorang menggunakan aplikasi atau media sosial tersebut. Selain itu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.
	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Terdapat pada objek penelitian. Jika pada penelitian Mohammad Falih (2020) meneliti pada media sosial Instagram khususnya fitur Instagram <i>stories</i> , sedangkan peneliti akan meneliti pada aplikasi NGL. Selain itu perbedaannya terdapat pada subjek penelitian. Jika pada penelitian Mohammad Falih (2020) subjek penelitiannya adalah mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya, sedangkan subjek peneliti adalah remaja pengguna aplikasi NGL.
	<b>Kontribusi Penelitian</b>	Kontribusi dari penelitian terdahulu adalah sebagai referensi dan acuan dalam pengaplikasian menggunakan metode kualitatif deskriptif serta pemahaman terkait motivasi.
2.	<b>Judul</b>	Motif Dalam Penggunaan Grup WhatsApp (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)
	<b>Peneliti</b>	Ultri Wigia (2018)

Tabel 1. (lanjutan)

	<b>Tujuan Penelitian</b>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motif penggunaan grup WhatsApp pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
	<b>Hasil Penelitian</b>	Motif menggunakan grup WhatsApp teraktdiri dari motif masa lalu (karena motif) yaitu grup WhatsApp memiliki tampilan sederhana, seperti memiliki fitur yang menarik. Dan mereka yang hemat dan sadar lingkungan, seperti teman sekelas, lebih aktif menggunakan WhatsApp. Dan motif masa depan (untuk motif) berupa pengetahuan, seperti percakapan, di mana kita bisa mengobrol online tanpa harus bertemu semua anggota kelas dan saling mengenal, di mana kita memupuk hubungan persahabatan melalui percakapan untuk membangun keakraban untuk setiap anggota kelas.
	<b>Persamaan Penelitian</b>	Terdapat pada tujuan yaitu memahami motivasi penggunaan aplikasi atau media sosial. Selain itu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.
	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Terdapat pada objek yang akan diteliti. Pada penelitian Ultri Wigia (2018) meneliti pada media sosial WhatsApp khususnya grup WhatsApp. Sedangkan penelitian ini meneliti pada aplikasi NGL Selain itu terdapat perbedaan pada subjek penelitian. Pada penelitian Ultri Wigia (2018) subjek penelitiannya adalah mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Islam Riau, sedangkan penelitian yang akan diteliti subjek penelitiannya adalah remaja pengguna aplikasi NGL. Perbedaan selanjutnya yaitu pada pendekatan penelitian. Pada penelitian Ultri Wigia (2018) menggunakan pendekatan fenomenologi, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan pendekatan deskriptif.
	<b>Kontribusi Penelitian</b>	Kontribusi dari penelitian terdahulu adalah sebagai referensi dalam memahami tentang motivasi seseorang menggunakan sebuah aplikasi atau media sosial.
3.	<b>Judul</b>	Motif Penggunaan Aplikasi Bigo Live Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom
	<b>Peneliti</b>	Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018)
	<b>Tujuan Penelitian</b>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan motif yang memotivasi mahasiswa komunikasi Universitas Telkom dalam menggunakan media sosial Bigo Live.
	<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa motif yang mendorong penggunaan media sosial Bigo Live oleh mahasiswa komunikasi Universitas Telkom terkait dengan teori motif penggunaan media yang diungkapkan oleh McQuail yaitu motif informasi, motif identitas, integrasi dan motif sosial, motif interaktif dan motif hiburan. Namun tidak semua dari keempat motif tersebut dimiliki oleh para informan, motif tersebut kebanyakan adalah motif informasi, interaksi dan hiburan.
	<b>Persamaan Penelitian</b>	Persamaan penelitian Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada fokus penelitian yaitu sama-sama membahas tentang motivasi menggunakan aplikasi atau media sosial dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.
	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah terletak pada objek penelitian. Pada penelitian Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) objek penelitiannya adalah

Tabel 1. (lanjutan)

		pada media sosial Bigo Live. Sedangkan pada penelitian ini, objek penelitiannya adalah aplikasi NGL. Selain itu pada penelitian Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) subjek penelitiannya adalah mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom, sedangkan peneliti subjeknya adalah remaja pengguna aplikasi NGL.
	<b>Kontribusi Penelitian</b>	Kontribusi penelitian Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali (2018) yaitu sebagai referensi dalam menggunakan metode kualitatif yang dapat dijadikan acuan peneliti dalam pengaplikasian metode yang digunakan serta pemahaman terkait motivasi.

## 2.2. Komunikasi

Komunikasi terjadi dalam beberapa konteks kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari sebab manusia hidup sebagai makhluk sosial. Menurut Effendy (2009:11) Komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau pikiran oleh komunikator terhadap komunikan. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan kepada orang lain untuk merubah atau mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media (Effendy, 2006:5). Shanon dan Weaver (Cangara, 2011:20) menunjukkan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi antara orang-orang yang sengaja atau tidak sengaja mempengaruhi satu sama lain. Tidak hanya dalam bahasa lisan, tetapi juga dalam ekspresi wajah, lukisan, seni dan teknologi.

Dalam bukunya Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar (2008, 68-69), Dedi Mulyana menyebutkan beberapa definisi komunikasi menurut para ahli, yaitu:

- Bernard Berelson dan Gary A. Steiner menunjukkan bahwa komunikasi adalah transmisi informasi, ide, perasaan, keterampilan dengan menggunakan simbol - kata, gambar, grafik, dll. Proses tindakan atau transmisi ini biasanya disebut komunikasi.
- Carl I. Hovland mengatakan bahwa komunikasi adalah proses dimana seorang pembicara dapat menyampaikan rangsangan (biasanya simbol-simbol verbal) untuk mengubah (mengkomunikasikan) perilaku orang lain.

- Everett M. Rogers mengungkapkan bahwa komunikasi adalah proses pemindahan ide dari suatu sumber kepada satu atau lebih penerima dengan maksud untuk mengubah perilaku mereka.
- Menurut Harold Lasswell. “Cara terbaik untuk menjelaskan proses komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan: *"Who, Says What, In Which Channel, To Whom, With What Effect?"* (Siapa, mengatakan apa, pada saluran mana, kepada siapa, dengan efek apa?)

Jadi, komunikasi adalah proses penyampaian gagasan atau pesan dengan menggunakan simbol verbal dan nonverbal untuk mempengaruhi perilaku penerima pesan. Komunikasi ini yang menjadi dasar dari proses aktivitas aplikasi NGL yaitu mengirim pesan kepada seseorang.

### 2.3. Motif

Terdapat beberapa pengertian motif. Motif berasal dari kata bahasa Inggris *"motive"* yang berasal dari kata *movere* atau *motion* yang memiliki arti gerakan atau suatu yang bergerak. Motif adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk bertindak karena kebutuhan yang ingin dipenuhi seseorang. Dapat juga dikatakan bahwa motif merupakan daya dorong yang ada di dalam dan di dalam diri subjek untuk melakukan tindakan tertentu guna mencapai suatu tujuan. Hakikat motif muncul sebagai akibat dari kebutuhan yang dipengaruhi oleh keinginan atau perasaan. Kuat atau lemahnya emosi akan mempengaruhi kuat atau lemahnya keinginan pemunculan motif.

Menurut Gufron, motif adalah dorongan yang dikaitkan dengan tujuan. Motif mengacu pada hubungan sistematis antara reaksi dan kondisi mengemudi tertentu. Motif seseorang mewujudkan perilaku yang diarahkan untuk mencapai tujuan kepuasan. Sofia S. Willis Still (2013:71) mengatakan “motif disebut juga sebagai membuat seseorang bertindak”. Sedangkan menurut Sheriff (Sobur, 2003:267) motif sebagai konsep internal yang mengarah pada konsep umum yang mencakup semua faktor perilaku yang muncul, semua pengaruh internal, seperti mis. tentang pengoperasian fungsi ini.

Dari perbedaan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motif adalah keadaan seseorang yang berusaha untuk mencari kepuasan atau mencapai suatu tujuan. Motif juga merupakan alasan atau motivasi yang membuat seseorang melakukan sesuatu, melakukan tindakan atau perilaku tertentu. Semua perilaku manusia sebenarnya memiliki motif. Perilaku tersebut juga dikenal sebagai perilaku refleks dan terjadi secara otomatis dan memiliki arti khusus meskipun orang tidak selalu menyadarinya. Dalam penelitian ini memfokuskan pada motivasi yang mendorong seseorang untuk menggunakan aplikasi atau aplikasi NGL.

#### **2.4. Anonimitas**

Anonimitas merupakan ketidakjelasan dari suatu identitas seseorang. Identitas anonim ini memungkinkan pengguna media sosial untuk berinteraksi lebih bebas di dunia maya. Hal ini dibantu oleh sifat media *online* yang pada gilirannya dapat menawarkan seseorang kebebasan dari identitas yang dimilikinya di dunia nyata. Menurut Wallace (1999: 23-25), anonimitas sebagai bentuk ketidakhadiran seseorang terhadap kerabat lain atau orang-orang yang hidup dalam lingkungan sosial yang sama, terutama mengenai dampak dari perbuatannya sendiri. Wallace menyebut anonimitas sebagai konsep yang tidak berharga. Jadi konsep anonimitas bisa dikatakan tidak buruk atau ataupun baik.

Anonimitas *online* memainkan peran yang tidak sepele dalam menyediakan ruang untuk berekspresi dan berinteraksi. Tingginya tingkat anonimitas seseorang di dunia maya membuat seseorang lebih bebas dan berani untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi secara *online*. Hal ini sesuai dengan pendapat Suler (2004) bahwa kehilangan batas anonimitas dapat membuat seseorang kehilangan kendali. Hilangnya batasan ini disebut dengan *disinhibition effect*. Konsekuensi dari hilangnya batas ini adalah keuntungan atau *benign disinhibition* dan kerugian atau *toxic disinhibition*. *Benign disinhibition* dapat mencakup upaya untuk meningkatkan konsep diri dan pengembangan pribadi, membantu menyelesaikan konflik antarpribadi dan



internal, atau mengeksplorasi perasaan dan pengalaman tentang identitas seseorang. Di sisi lain, *toxic disinhibition* dapat terjadi saat pengguna atau *user* dalam keadaan emosi negatif yang kemudian menimbulkan perasaan balas dendam seperti meluapkan emosi kemarahan, kritik keras, ancaman, dan kejahatan dunia maya lainnya. Terdapat enam faktor yang menyebabkan *online disinhibition*, yaitu:

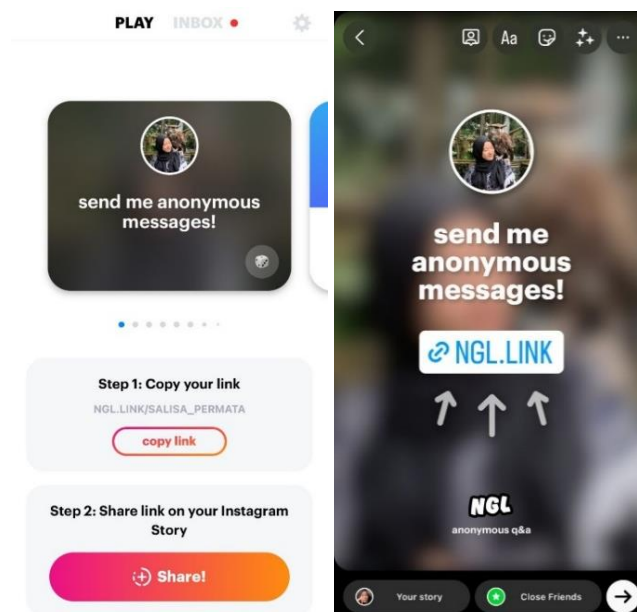
- a). Anonimitas disosiatif, yang memungkinkan seseorang untuk mengubah sebagian atau bahkan seluruhnya (secara anonim) dan menutupi identitasnya di jejaring sosial.
- b). *Invisibility*, ketika seseorang menjadi tidak terlihat di jejaring sosial dan mudah untuk diam-diam memperhatikan aktivitas pengguna lain.
- c). *Asynchrony*, mengakibatkan pengguna media sosial tidak konsisten terhubung secara harmonis. Anda tidak harus menghadapi atau bereaksi terhadap reaksi langsung pada perilaku mereka.
- d). *Solipsistic Introjection*, faktor ini diakibatkan oleh kurangnya isyarat visual atau verbal. Pengguna menangkap pesan dengan suaranya sendiri di kepalanya dengan mengandalkan gambar perilaku, suara, dan penampilan orang lain di media sosial.
- e). Imajinasi Disosiatif, ketika seseorang secara sadar atau tidak sadar menciptakan diri imajiner di jejaring sosial, di mana diri di dunia *online* dibatasi untuk bermain bebas dari norma dan tanggung jawab dunia nyata.
- f). Minimisasi Status, di mana setiap orang merasa setara dan memiliki kesempatan yang sama untuk mengekspresikan diri. Sebagai pengguna media sosial, setiap orang berhak untuk menggunakannya sesuka hatinya.

## 2.5. Aplikasi NGL – Anonymous Q&A

Dalam penelitian ini, peneliti meneliti tentang aplikasi NGL. Sederhananya, NGL adalah program yang dapat menjawab pertanyaan apa pun secara anonim, atau tanpa identitas. "NGL" sendiri berasal dari bahasa gaul yang berarti "*Not Gonna Lie*", artinya tidak berbohong. NGL dibuat pada November 2021 oleh tim yang berbasis di Venice Beach, California dan mulai

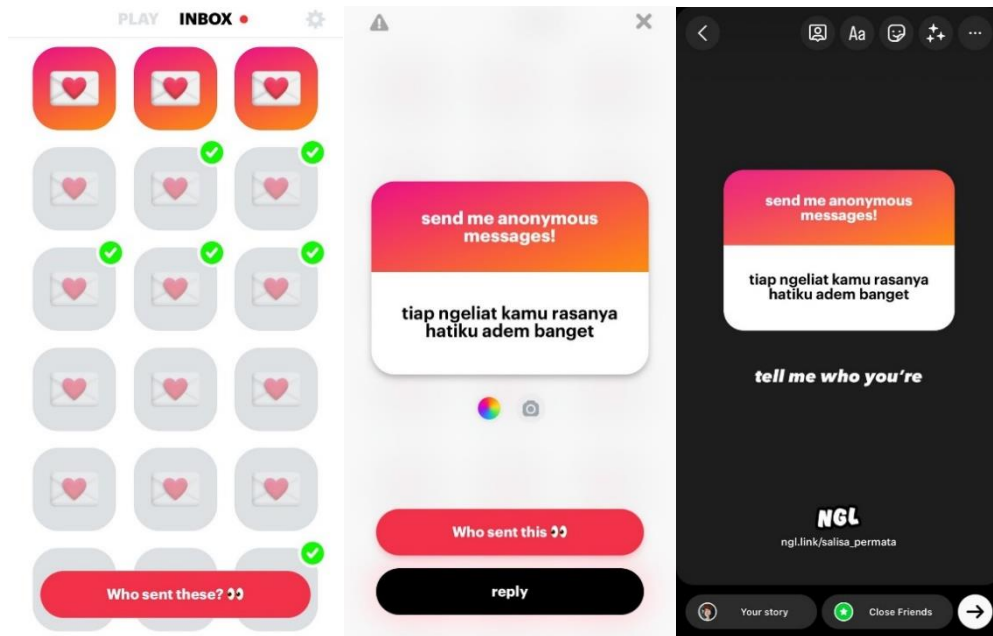
didistribusikan pada Juli 2022. Seperti diketahui, pesan yang dikirimkan melalui NGL merupakan pesan rahasia, sehingga penerima pesan tidak dapat mengetahui siapa pengirim pesan tersebut atau siapa pengirimnya biasa disebut anonim. Hal unik dari NGL adalah layanan ini seolah terhubung ke Instagram dan setiap jawaban pertanyaan yang diberikan, bisa dibagikan ke Instagram *stories* dengan cepat.

NGL adalah aplikasi eksternal, bukan bagian dari Instagram. Kelebihan dari aplikasi NGL ini adalah pengguna dapat membuat *link* untuk mengirim pesan, pertanyaan atau saran secara anonim. Tautan NGL ini membawa Anda ke halaman baru di luar aplikasi Instagram. Anda kemudian dapat melihat pesan yang telah Anda terima melalui aplikasi NGL. Cara kerja program ini cukup sederhana. Yang harus Anda lakukan adalah memasukkan nama pengguna akun Instagram Anda, kemudian NGL secara otomatis akan membuat tautan untuk orang lain dapat mengirim pesan secara anonim. Anda dapat menyalin tautan tersebut atau membagikannya langsung di Instagram. Ketika pengguna lain mengklik tautan tersebut, mereka akan dialihkan ke halaman browser NGL sehingga yang akan mengirim pesan tidak perlu mengunduh aplikasi NGL. Selain itu, bagan atau kolom muncul di halaman tautan NGL tempat pengirim menulis pesan, saran, atau pertanyaan yang dikirimkan secara anonim.



**Gambar 4. Cara Membuat *Link* NGL.**  
(Sumber: Olahan Peneliti)

Sebagai pemilik tautan, Anda akan menerima notifikasi saat seseorang mengirim pesan. Anda bisa melihatnya melalui fitur *inbox* pada aplikasi NGL. Anda juga dapat membalas pesan secara langsung dengan mengklik tombol balas.



**Gambar 5. Cara Menjawab Pertanyaan di NGL.**  
(Sumber: Olahan Peneliti)

*Inbox* di NGL akan menandai pesan yang telah dikirim ke Instagram *story*. Tampilan ini membantu membedakan antara pesan yang dibuka dan yang dijawab di Instagram *story* seperti pada gambar 5. (Sumber: <https://idmetafora.com/news/read/3163/NGL-Apa-itu-Cara-menggunakan-NGL-Link-untuk-bisnis-manfaat-NGL-Link-aman-rahasia.html#:~:text=NGL%20adalah%20aplikasi%20eksternal%20dan,baru%20di%20luar%20aplikasi%20Instagram.> ).

## 2.6. Remaja

Remaja berasal dari bahasa Latin “*adolescence*” yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah remaja memiliki arti yang lebih lebar yang meliputi kematangan rohani, emosional, sosial dan jasmani. Saat ini, remaja

memang tidak memiliki tempat yang jelas karena bukan termasuk ke dalam kelompok anak-anak, tetapi juga bukan kelompok orang dewasa atau lansia (Ali.M dan Asrori.M, 2016).

Masa remaja merupakan fase peralihan dalam siklus kehidupan seseorang yang menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa. (dalam Santrock, 2012). Menurut Asrori dan Ali (2016), remaja adalah usia dimana seorang individu berintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak merasa dirinya rendah dari orang yang lebih tua tetapi merasa setara atau setidaknya setara. Memasuki masyarakat modern melibatkan banyak aspek afektif, kurang lebih pada usia remaja.

Masa remaja adalah perubahan seseorang dari masa anak-anak menuju dewasa. G. Stanley Hall, seorang pelopor dalam studi remaja, mencatat bahwa periode remaja adalah antara usia 14 dan 24. (Curtis, 2015). Menurut Steinberg (dalam Curtis, 2015), ada 3 (tiga) fase kehidupan seorang remaja: awal, yang memiliki rentang umur 10 sampai 13 tahun, pertengahan, yang mempunyai rangkaian umur 14 hingga 18 tahun, dan akhir, yang punya rangka umur 19 hingga 22 tahun.

Dari beberapa pengertian remaja di atas dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Peneliti memilih rentang usia remaja 14 sampai 24 tahun menurut G. Stanley Hall karena Hall merupakan pelopor utama dalam studi remaja (Santrock, 2003). Penelitian ini meneliti pada remaja dikarenakan remaja saat ini termasuk ke dalam *digital native* yang paham akan teknologi media sosial.

## **2.7. Landasan Teori**

### **2.7.1. Teori Motif Penggunaan Media**

Teori ini merupakan pengembangan dari teori *Uses and Gratifications* yang dimunculkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Kartz pada tahun 1959. Kemudian seiring berjalannya waktu, para peneliti melakukan pengembangan dan membuat tipologi atau klasifikasi yang mewakili semua

alasan yang dimiliki orang untuk menggunakan sebuah media. Salah satunya yaitu oleh McQuail, Blumberg, & Brown 1972 bahwa penggunaan media dapat dikelompokkan ke dalam empat tipologi yaitu hiburan, interaksi sosial, identitas diri, dan informasi. Motif penggunaan media merupakan pendorong yang memotivasi seseorang untuk menggunakan media tertentu dalam kegiatan komunikasinya. Berikut adalah uraian model motif yang mendorong perilaku masyarakat dalam konsumsi media, berdasarkan kerangka yang didapat dari tipologi yang dikemukakan oleh McQuail dan kawan-kawan (dalam McQuail, 1987: 72).

#### a. Informasi

- Individu mencari berita tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia.
- Mencari solusi tentang berbagai masalah praktis, pendapat, dan masalah yang terkait dengan pengambilan keputusan.
- Memuaskan rasa ingin tahu dan minat secara umum.
- Mendapatkan rasa damai dengan menambahkan informasi.

Motif informasi adalah motif yang berhubungan dengan kebutuhan akan informasi tentang peristiwa yang terjadi di sekitarnya, keinginan akan informasi, keinginan akan rasa ingin tahu, keinginan akan pemberdayaan pendapat dan keputusan yang dibuat, keinginan untuk belajar, dan keinginan untuk merasakan suatu perasaan aman yang diperoleh melalui informasi dari media massa.

#### b. Identitas diri

- Menemukan nilai-nilai inti pribadi.
- Menemukan pola perilaku.
- Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain (dalam media).
- Meningkatkan citra pada diri.

Motif identitas pribadi adalah motif yang terkait dengan keinginan untuk memperkuat dan menemukan nilai-nilai pribadi, keinginan untuk meningkatkan kredibilitas, stabilitas dan status. Selain itu juga mengacu

pada keinginan individu untuk mencari pola perilaku dalam perilaku sehari-harinya melalui media, dan keinginan untuk melihat melalui media untuk identifikasi nilai-nilai masyarakat dengan nilai-nilai masyarakat lainnya (McQuail, 1983: 82). Identitas pribadi, atau identitas diri adalah ciri khas yang dimiliki seseorang dan memberikan perbedaan yang signifikan tentang dirinya dan orang lain (Arisai, 2016).

#### c. Integrasi dan Interaksi Sosial

- Memperoleh informasi tentang keadaan orang lain seperti empati sosial.
- Mengidentifikasi dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki
- Berteman dengan orang lain
- Membantu memenuhi peran sosial
- Memungkinkan orang tersebut untuk menghubungi kerabat, teman, dan komunitas.

Motif interaksi sosial adalah motif yang berkaitan dengan motivasi individu untuk berinteraksi dengan orang lain, motivasi untuk memperoleh pengetahuan tentang empati sosial, motivasi untuk pemeliharaan norma sosial, dan motivasi untuk membantu individu memenuhi peran sosial (McQuail, 1983: 82). Interaksi sosial itu sendiri menurut Maryat dan Suryawati (2003: 194) adalah kontak atau timbal balik atau saling rangsangan dan tanggapan antara individu, antar kelompok, atau interaksi antara individu dan kelompok. Morrison (2010: 70) menjelaskan bahwa pada dasarnya setiap orang memiliki kebutuhan dasar untuk berinteraksi sosial. Pengalaman menunjukkan bahwa seseorang mengharapkan konsumsi atau penggunaan media tertentu untuk memenuhi kebutuhan mereka sampai batas tertentu.

#### d. Hiburan

- Menghilangkan diri dari masalah.
- Santai.
- Mendapatkan kesenangan jiwa dan estetika.

- Mengisi waktu luang.
- Saluran emosi.

Motif *entertainment* atau hiburan adalah motif yang berhubungan dengan keinginan seseorang untuk mendapatkan hiburan, keinginan untuk melepaskan diri dari kebosanan, keinginan untuk mengisi waktu senggang (McQuail, 1983: 82). Morrison (2010: 68-69) mengatakan bahwa kebutuhan dasar manusia lainnya adalah hiburan dan seseorang mencari hiburan salah satunya melalui media massa. Hiburan dapat diperoleh dalam beberapa bentuk, yaitu stimulasi atau berusaha mengurangi kebosanan atau melarikan diri dari aktivitas rutin, relaksasi atau santai adalah semacam pelarian dari tekanan dan masalah, dan pelepasan emosional dari perasaan dan energi yang tersumbat atau terpendam.

Teori ini dapat digunakan sebagai alat bagi peneliti untuk menggali apa motif seseorang dalam menggunakan sebuah aplikasi NGL, sehingga nantinya dapat membantu peneliti untuk mengetahui motif penggunaan media pada remaja pengguna aplikasi NGL.



### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Tipe Penelitian**

Metode yang akan digunakan untuk meneliti penelitian ini adalah metode kualitatif dengan tipe penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami secara komprehensif fenomena yang meliputi pengamatan yang dialami secara langsung, perilaku serta motivasi dari yang diteliti. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filosofi positivisme, digunakan untuk mempelajari keadaan objek yang alamiah, berbeda dengan eksperimen, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik perolehan data dilakukan melalui triangulasi (gabungan), dan analisis data bersifat induktif/kualitatif. Dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan relevansi daripada generalisasi. (Sugiyono, 2016:9). Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri, yang memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu mengajukan pertanyaan, menganalisis dan membuat situasi sosial yang dipelajari menjadi lebih jelas dan bermakna. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif.

Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan pemecahan suatu masalah menggunakan data. Metode deskriptif adalah metode untuk meneliti keadaan saat ini dari sekelompok orang, objek, ruang, sistem pemikiran atau peristiwa. Penelitian deskriptif biasanya memiliki dua tujuan yaitu studi tentang perkembangan fisik tertentu dan deskripsi rinci tentang fenomena sosial tertentu. Penelitian ini bermaksud mendeskripsikan apa motif penggunaan aplikasi anonim NGL pada remaja pengguna aplikasi NGL.

### 3.2. Fokus Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus penelitian yang berisi inti masalah yang masih bersifat umum (Sugiyono, 2016: 207). Fokus penelitian dalam melakukan penelitian sangatlah penting, karena tujuannya adalah untuk mempersempit masalah yang akan diteliti, yang bersifat sementara dan berkembang selama penelitian, tetapi tidak berlebihan. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada apa motif dari penggunaan aplikasi anonim NGL. Dimana anonimitas itu sendiri terdapat dampak positif maupun negatifnya. Sehingga perlu diteliti apa motif dari penggunaan aplikasi anonim NGL pada remaja pengguna aplikasi NGL.

### 3.3. Penentuan Informan

Informan dalam penelitian adalah subjek yang memahami informasi sebagai pelaku dan orang lain yang memahami fokus penelitian. Informan adalah orang yang mampu memberikan informasi yang jelas dan otentik tentang penelitian yang dilakukan, sehingga mereka harus memiliki banyak pengalaman dan pengetahuan tentang penelitian ini dan mereka harus bersedia untuk diwawancarai tentang motif penggunaan aplikasi NGL.

Penentuan *key* informan dalam penelitian ini melalui kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti agar pada saat peneliti terjun ke lapangan hanya mencari orang yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kriteria pemilihan informan tersebut adalah:

1. Informan merupakan remaja berusia minimal 14 sampai 24 tahun.
2. Informan merupakan pengguna NGL dan pernah membuat Q&A (*Question and Answer*) NGL.
3. Informan memiliki akun Instagram.
4. Bersedia diwawancarai dan akan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

Dari kriteria di atas, peneliti telah mengambil beberapa informan yang telah memenuhi kriteria yang sudah ditentukan melalui cara menyebarkan google formulir pada bulan Maret 2023 dengan data sebagai berikut.

Tabel 2. *Key Informan*

No.	Nama	Alasan	Username IG
1.	Shalia Novita Sari	Informan memenuhi kriteria usia yang telah ditentukan, pernah membuat Q&A NGL, dan bersedia untuk diwawancarai.	@shaliashall
2.	Alexandra Vivialda Sejati	Informan memenuhi kriteria usia yang telah ditentukan, pernah membuat Q&A NGL, dan bersedia untuk diwawancarai.	@alxvsjt
3.	Dinda Pitaloka	Informan memenuhi kriteria usia yang telah ditentukan, pernah membuat Q&A NGL, dan bersedia untuk diwawancarai.	@dindaapitalokaaa
4.	Dea Asri Damayanti	Informan memenuhi kriteria usia yang telah ditentukan, pernah membuat Q&A NGL, dan bersedia untuk diwawancarai.	@deaasri.dmy
5.	M. Erza Novaldo	Informan memenuhi kriteria usia yang telah ditentukan, pernah membuat Q&A NGL, dan bersedia untuk diwawancarai.	@erza.noval

Sedangkan informan pendukung dalam penelitian ini yaitu pakar media sebagai penguat hasil penelitian ini adalah:

Tabel 3. *Informan Pendukung*

No.	Nama	Alasan
1.	Vito Frasetya, S.Sos., M.Si.	Merupakan dosen Ilmu Komunikasi Universitas Lampung

### 3.4.Sumber Data

#### 1. Data Primer

Data primer adalah informasi yang berasal langsung dari sumber primer, yaitu informan (wawancara pribadi atau dengan media pendukung). Informasi ini juga berasal dari arsip informasi peneliti sendiri dan pengalaman wawancara dengan informan, yang dipahami dan dianggap sebagai sumber penting dan penting yang terkait erat dengan topik yang dibahas secara luas dan mendalam.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berguna sebagai data pelengkap dan pendukung data primer yang berasal dari proses literature review buku, jurnal, skripsi penelitian yang mendukung penelitian ini.

### 3.5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dinilai konkrit, maka perlu dilakukan berbagai teknik pengumpulan data untuk penelitian ini sebagai berikut.

#### a. Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara berfungsi untuk membantu peneliti memperoleh informasi dan memahami topik penelitian yang dibahas secara lebih tepat dan jelas. Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur atau *semistructure interview* yang termasuk ke dalam kategori *in-dept interview*. Wawancara ini dilakukan secara lebih bebas daripada wawancara terstruktur dengan tujuan untuk menemukan permasalahan yang lebih terbuka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara dengan maksud untuk menelusuri motif penggunaan media pada informan penelitian. Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur karena peneliti akan menggali lebih dalam dan meminta pendapat kepada informan sehingga peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dibicarakan oleh informan (Sugiyono, 2016: 233). Wawancara juga memainkan peran yang sangat penting untuk memverifikasi dan mengkonfirmasi pengamatan sebelumnya.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengamatan dimana peneliti mengamati objek tertentu untuk memperoleh data yang dicari. Marshall 1995 menyatakan bahwa “melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku dan makna yang terkait dengannya”. Melalui observasi ini, peneliti mempelajari tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2016: 226).

Observasi dibagikan menjadi 3 kelompok menurut Sanafiah Faisal dalam buku Sugiyono (2016) yaitu observasi partisipasi, observasi terus terang atau samar, dan observasi tak terstruktur. Kemudian pada observasi partisipasi dibagi lagi menjadi empat kelompok menurut Spradley yaitu partisipasi pasif, partisipasi moderat, partisipasi aktif, dan partisipasi lengkap. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipasi terus terang yaitu dalam hal ini peneliti ketika melakukan pengumpulan data ikut terus terang kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan penelitian.

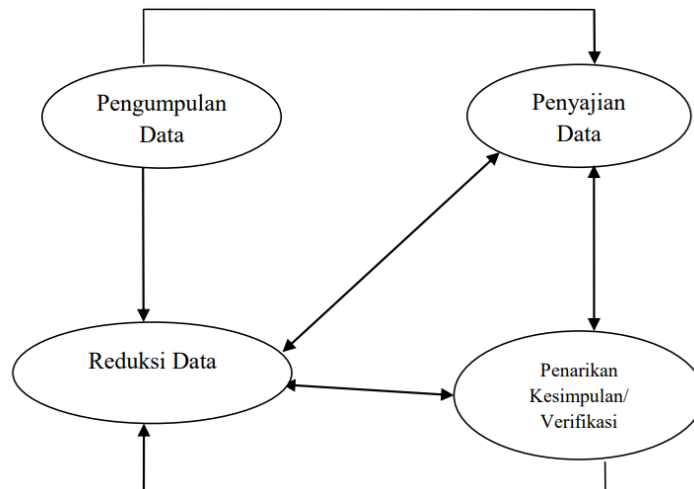
c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan informasi yang diperoleh atau didapat dari berbagai buku referensi, internet atau dokumen lain untuk membantu dalam penelitian. Dokumen berisi catatan peristiwa yang terjadi atau terjadi. Peneliti dapat mengumpulkan dokumen berupa tulisan, foto atau karya yang dilakukan oleh seseorang (Sugiyono, 2016: 240). Peneliti berusaha mengumpulkan dokumen untuk mendukung proses penelitian untuk penelitian ini. Hasil penelitian akan lebih valid dan dapat dipercaya apabila terdapat foto-foto selama kegiatan pengamatan berlangsung.

### 3.6. Teknik Analisis Data

Huberman dan Miles (Idrus 2009: 148) mengusulkan model analisis data yang disebutnya model interaksi. Model interaktif ini terdiri dari tiga topik utama yaitu reduksi data, penyajian data dan inferensi/kesimpulan. Ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang terjalin secara paralel sebelum, selama dan

setelah pengumpulan data untuk membentuk wawasan bersama yang disebut analisis. Deskripsi model interaksi Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:



**Gambar 6. Model Interaktif Miles dan Huberman.**

(Sumber: Idrus (2009:148))

#### 1. Reduksi data

Proses reduksi data berarti memilih dan memusatkan perhatian pada isu-isu penting, kemudian mengeliminasi yang tidak relevan dengan penelitian. Tujuan dari reduksi data ini adalah agar informasi yang ditampilkan nantinya menunjukkan gambaran yang fokus, jelas dan memudahkan peneliti untuk melanjutkan ke proses penelitian selanjutnya.

#### 2. Penyajian data

Pada umumnya penyajian bahan penelitian kualitatif disusun dan disajikan dalam bentuk diagram, deskripsi tekstual singkat yang merinci hubungan kelas, dan sejenisnya.

#### 3. Penarikan kesimpulan

Terakhir, teknik analisis data model Miles dan Huberman adalah proses penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh dari proses reduksi dan penyajian data. Hasil kesimpulan penelitian ini digunakan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya di awal penelitian (Sugiyono, 2011).

### 3.7. Teknik Keabsahan Data

Setelah menganalisis data, penelitian dalam penelitian kualitatif harus memiliki proses pengujian keabsahan data hasil penelitian yang diperoleh sebelumnya dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik pengujian keabsahan data dapat dilakukan melalui 1) perpanjangan partisipasi, 2) ketekunan observasi, 3) triangulasi, 4) analisis kasus negatif, 5) menggunakan bahan referensi, 6) verifikasi anggota (dalam Sugiyono 2016: 270-276). Teknik validasi data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah:

a. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik validasi data yang menggunakan sesuatu yang lain. Triangulasi teknik atau metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa teknik berbeda yang digunakan dalam penelitian. Misalnya perbandingan data observasi dengan data wawancara, data wawancara dengan data dokumenter atau data dokumenter dengan data observasi. Para peneliti membandingkan informasi dari wawancara, observasi dan dokumentasi untuk memverifikasi keakuratan informasi. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menemukan data yang valid dan dapat diandalkan di tengah potensi konflik data dan sejenisnya.

b. Menggunakan Bahan Referensi

Bahan rujukan disini berarti adanya pendukung untuk memberikan kesaksian atas informasi yang ditemukan oleh peneliti. Misalnya, data wawancara harus didukung dengan rekaman wawancara. Informasi tentang interaksi manusia atau deskripsi situasi harus didukung oleh foto. Dalam penelitian kualitatif, alat bantu perekam data seperti kamera, kamera video, perekam audio diperlukan untuk mendukung kredibilitas informasi yang ditemukan peneliti. Dalam laporan penelitian sebaiknya melampirkan foto atau dokumen asli pada informasi yang disajikan agar lebih terpercaya (Sugiyono, 2016: 275). Peneliti menggunakan referensi dari buku, jurnal ilmiah, dan publikasi lainnya agar peneliti dapat menjelaskan dengan baik data yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan.



## V. KESIMPULAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, serta dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa motif dari kelima *key* informan sesuai dengan teori motif penggunaan media oleh McQuail yaitu terdapat motif informasi, motif identitas diri, motif interaksi sosial, dan motif hiburan dalam menggunakan aplikasi NGL. Motif yang paling dominan dari seluruh informan yang terdapat dalam menggunakan aplikasi NGL adalah motif identitas diri. Hal ini dipengaruhi oleh rasa FoMO seperti takut tertinggal dari tren, ingin melakukan hal-hal yang sama dengan orang lain, dan ingin dilihat oleh masyarakat sebagai orang yang modern atau tidak tertinggal zaman. Selain itu, pengguna NGL ingin mencari jati dirinya dengan menanyakan pendapat orang lain tentang dirinya sehingga pendapat tersebut dapat digunakan untuk refleksi diri dan membantu mereka menjadi diri yang lebih baik.

### 5.2. Saran

Dari hasil kesimpulan yang telah peneliti lakukan, peneliti mencoba memberikan beberapa saran. Adapun harapan peneliti dengan adanya saran ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yang akan berkaitan dengan penelitian ini. Berikut saran penelitian:

- Peneliti berharap kajian tentang motivasi penggunaan media lebih diperdalam dan diperbanyak, sehingga dapat membantu pedoman

penelitian selanjutnya dan menyempurnakan penelitian tentang motivasi penggunaan media.

- Salah satu informan sempat menyinggung terkait kepuasan dari penggunaan aplikasi NGL. Namun pada penelitian ini tidak memfokuskan penelitian tersebut, sehingga peneliti berharap penelitian selanjutnya dapat memperluas penelitian tentang kepuasan penggunaan aplikasi/media.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

Ali, M dan M. Asrori. 2016. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Asnahwi, Sahlan. 2002. *Teori Motivasi (Dalam Pendekatan Psikologi Industri dan Organisasi)*. Jakarta: Studia Press.

Curtis, A. C. (2015). *Defining adolescence. Journal of Adolescent and Family Health*, 7(2).

Diane E. Papalia, et. Al. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana.

Effendy, Uchjana Onong. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Humaizi, M.A. 2018. *Uses and Gratification Theory*. Medan: Art Design.

Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga.

McQuail, Dennis. 1983. *Mass Communication, theory, on introduction*. California: Sage Publication.

Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, Rulli. 2019. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.

Santrock, J.W. 2012. *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1*, Penerjemah: Widyasinta,B). Jakarta: Erlangga.

Santrock, J. W. 2003. *Adolescence (perkembangan remaja) (6th ed.)*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

### **Jurnal & Skripsi:**

Adam Rahman, Faisal, dkk. 2017. *Motif, Motivasi, dan Manfaat Aktivitas Pendakian Gunung tang Kelompok Masyarakat yang Melakukan Aktivitas Pendakian di Taman Nasional Gunung Merbabu*. Tersedia online: <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjk/article/view/4251> diakses pada 18 Februari 2023.

Chang, Jenna. 2008. *The Role of Anonymity in Deindividuated Behavior: A Sebagai Olahraga Rekreasi Masyarakat (Study Fenomenologis TenComparison of Deindividuation Theory and the Social Identity Model of Deindividuation Effects (SIDE)*. Undergraduate Journal of Baylor University, The Pulse, Vol. 6, Issue 1. Tersedia online: <https://www.baylor.edu/content/services/document.php?id=77099> diakses pada 15 Februari 2023.

Dwilestari, Gifthera., dan Salmiyah Fithrah Ali, Dini (Eds). 2018. *Motif Penggunaan Aplikasi Media Sosial Bigo Live di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom*. Vol.3 no.8. Tersedia online: <http://jurnal.unpad.ac.id/manajemen-komunikasi/article/view/12901> diakses pada 18 Februari 2023.

Falih, Mohammad. 2020. *Motif Penggunaan Media Sosial Snapgram di Kalangan Mahasiswa Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Universitas Brawijaya*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang. Tersedia online: <https://eprints.umm.ac.id/64629/> diakses pada 18 Februari 2023.

- Furqan Alfindra, Muhammad., dan Yahya, Martunis. 2017. *Motivasi Mahasiswa Bergabung dalam Media Sosial Instagram*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah. Vol 2 no 3. Tersedia *online*: <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/3659> di-akses pada 19 Februari 2023.
- Izzatul Sidiq, M.. 2022. *Analisis Etika Bermedia Sosial dalam Pemanfaatan Instagram oleh Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*. (Skripsi). Universitas Islam Riau. Tersedia *online*: <https://repository.uir.ac.id/13874/1/159110160.pdf> diakses pada 10 Februari 2023.
- Madrah, Muna., Adnjani, Made Dwi. 2014. *Identitas Diri Remaja Melalui Status Sosial Facebook*. Universitas Islam Sultan Agung. Vol.4. No.2. Tersedia *online*: <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/makna/article/view/2126/1618> diakses pada 02 Juli 2023.
- Maulana, Addin. *Peran Anonimitas dalam Perilaku Deindividuasi (Studi Kasus: Komentar Online Pemberitaan Pre-Match Liga 1 Indonesia Pekan ke-23 Antara Persib dan Persija pada Situs Berita Online Detik.com)*. Mahasiswa Pascasarjana Universitas Sahid. Tersedia *online*: <https://docplayer.info/136060462-Peran-anonimitas-dalam-perilaku-deindividuasi.html> diakses pada 15 Februari 2023.
- Olga Hakase Pasaribu, Arisai. 2014. *Konstruksi Identitas Diri Remaja Pengguna Instagram di Kota Medan*. Universitas Sumatera Utara. Tersedia *online*: <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/59168> diakses pada 02 Maret 2023.
- Putri, Lisyia Septiani, dkk. 2019. *Gaya Hidup Mahasiswa Pengidap Fear Of Missing Out di Kota Palembang*. Universitas Sriwijaya. Vol. 21. No. 2. Tersedia *online*: <https://jmb.lipi.go.id/jmb/article/view/867/467> diakses pada 31 Juli 2023
- Togar Parulian Manik, Herwin., dan Muyopu, Richard G. 2018. *Motivasi Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Mahasiswa Public*

*Relations. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Tersedia online: [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/17660/1/T1\\_602016801\\_Abstract.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/17660/1/T1_602016801_Abstract.pdf) diakses pada 18 Februari 2023.*

Ulfa, Winda., dan Taher, Alamsyah Taher. 2017. *Motivasi Mahasiswa dalam Mengakses Sosial Media Ask.fm (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Syiah Kuala)*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah. Vol 1 no. 1. Tersedia online: <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/2328> diakses pada 19 Februari 2023.

Ultri, Wigia. 2020. *Motif dalam Penggunaan Grup WhatsApp (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)*. (Skripsi). Universitas Islam Riau. Tersedia online: <https://repository.uir.ac.id/3568/> diakses pada 18 Februari 2023.

#### **Internet:**

<https://tekno.kompas.com/read/2022/07/14/16300077/ngl-link-tembus-15-juta-download-terbanyak-dari-indonesia?page=all> diakses pada 10 Februari 2023

<https://tekno.kompas.com/read/2022/06/24/12250077/apa-itu-ngl-link-instagram-yang-sedang-viral-di-ig-stories?page=all> diakses pada 20 Februari 2023

<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia> diakses pada 10 Februari 2023

<https://www.republika.co.id/berita/2022/01/09/280c370/garagara-tren-aplikasi-ngl-tembus-15-juta-download> diakses pada 09 Januari 2023.

<https://store.sirclo.com/blog/tren-ngl-link/> diakses pada 11 Februari 2023

<https://www.liputan6.com/global/read/659896/hannah-bunuh-diri-akibat-dibully-dan-diminta-mati-di-dunia-maya> diakses pada 20 Maret 2023.

<https://idmetafora.com/news/read/3163/NGL-Apa-itu-Cara-menggunakan-NGL-Link-untuk-bisnis-manfaat-NGL-Link-aman->

rahasia.html#:~:text=NGL%20adalah%20aplikasi%20eksternal%20dan,baru%20di%20luar%20aplikasi%20Instagram. diakses pada 04 Juni 2023.