

## PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI BISNIS OLEH GENERASI Z

### PENTINGNYA MEMPERKENALKAN IPTEK UNTUK GENERASI Z GUNA MEWUJUDKAN INDONESIA BERDAYA SAING GLOBAL DAN INDONESIA EMAS

I Putu Aris Sucipta, akultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati  
Denpasar, e-mail: [putuaris607@gmail.com](mailto:putuaris607@gmail.com)

I Putu Yudi Pranata, Fakultas Bahasa Asing, Universitas  
Mahasaraswati Denpasar, e-mail:  
[iputuyudipranata835@gmail.com](mailto:iputuyudipranata835@gmail.com)

Igrida Septiana Wea, Fakultas Bahasa Asing, Universitas  
Mahasaraswati Denpasar, e-mail: [igridaseptianawea@gmail.com](mailto:igridaseptianawea@gmail.com)

#### Abstrak

Di era digital saat ini perkembangan IPTEK membawa banyak dampak bagi kehidupan. Penggunaan aplikasi sosial media khususnya *TikTok* dan *Instagram* telah menjamur dikalangan masyarakat, khususnya anak muda Generasi Z di Indonesia. Penelitian ini mengkaji tentang pemanfaatan fungsi dari aplikasi berbagi video *TikTok* dan *Instagram* oleh anak muda dalam menambah income di masa digitalisasi ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survei dengan menyebar kuisisioner secara online melalui *google form*. Kemudian dianalisis menggunakan strategi umum untuk menghasilkan kesimpulan yang relevan. Hasil studi ini menemukan bahwa aplikasi *TikTok* dan *Instagram* telah menjadi salah dua media sosial yang dapat menghasilkan pendapatan tambahan bagi anak muda, khususnya Generasi Z.

Kata kunci: IPTEK, *TikTok*, *Instagram*, Generasi Z, anak muda.

#### Pendahuluan

Selain akses internet, *smartphone* yang canggih juga kini dilengkapi dengan bermacam macam aplikasi dan fitur serta dilengkapi dengan resolusi kamera rendah hingga paling tinggi. Tidak hanya itu, kecanggihannya juga hampir menyamai perangkat komputer, dimana *smartphone* bisa menginstall program-program yang terdapat dalam komputer seperti *Microsoft Office* dan *Winamp*. Aplikasi media sosial lain pun dapat diinstall seperti *Facebook*, *Twitter*, *Line*, *Whatsapp*,

*Instagram, Youtube* dan beberapa program untuk mempermudah memanjakan kehidupan manusia Putra & Patmaningrum, 2018).

Perkembangan teknologi dari masa ke masa mengalami perkembangan yang pesat, dari hanya bisa diakses oleh orang yang memiliki cukup uang untuk membelinya, sekarang hampir semua kalangan memakai IPTEK sebagai sarana informasi dan komunikasi utama yang sangat memudahkan segala bentuk akses terhadap informasi dan aktivitas yang kita lakukan. Menurut Iskandar Alisyahbana (1980) "Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera".

Namun seiring dengan berkembangnya IPTEK, banyak dampak dan masalah yang mulai muncul, karna semakin mudahnya manusia mencari informasi lewat media atau berita online yang belum tentu benar. Dampak teknologi adalah akibat yang ditimbulkan oleh suatu teknologi, bisa akibat baik bisa juga akibat buruk dalam kehidupan manusia. di kalangan pelajar kebanyakan siswa memakai IPTEK hanya untuk bermain game dan mencari hal yang tidak ada manfaatnya dan justru menghabiskan waktu mereka hanya mencari hiburan. Selain itu para siswa juga semakin mudah untuk belajar dan mencari informasi yang bisa mereka dapatkan di internet, secara alami mereka akan langsung mencari jawabanya tanpa mengetahui terlebih dahulu tentang materi yang diajarkan.

Disamping itu dampak positif dari IPTEK memiliki pengaruh yang cukup besar bagi kalangan masyarakat dengan ekonomi menengah kebawah. Perkembangan IPTEK telah menciptakan banyak peluang kerja bagi masyarakat, sebagai contoh adalah seorang pelajar memakai aplikasi Tiktok untuk membuat konten dan mendapatkan sponsor untuk setiap video yang mereka unggah, hasil yang mereka dapatkan dari sponsor ini dapat membantu memenuhi kebutuhan hidup mereka dan bahkan dapat membantu orang lain yang membutuhkan bantuan. Kebanyakan dari pengguna aplikasi tersebut belum tau tentang fitur fitur yang dapat menambahkan penghasilan hanya dengan membuat konten yang dapat menghibur dan menambah wawasan penonton.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Universitas Mahasaraswati Denpasar. Informan dalam penelitian ini yaitu adalah mahasiswa serta mahasiswi semester 1 (satu) sampai semester 7 (tujuh). Data yang dikumpulkan melalui kuisisioner daring diolah menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif karena dalam pelaksanaannya meliputi data, analisis

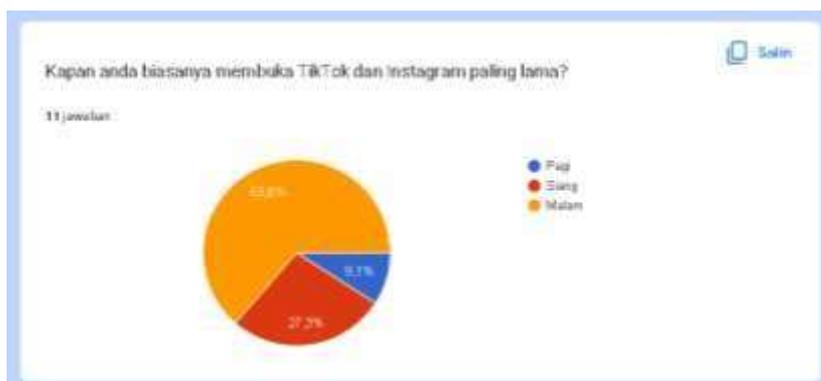
dan interpretasi tentang arti dan data yang diperoleh. Penelitian ini disusun sebagai penelitian induktif yakni mencari dan mengumpulkan data yang ada di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui faktor-faktor, unsur-unsur, serta suatu sifat dari fenomena yang di masyarakat khususnya anak muda. Kelancaran dan keberhasilan sebuah penelitian tentunya didukung dengan berbagai macam aspek yang salah satunya meliputi metode pengumpulan data yang tepat. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket atau kuisisioner. Angket atau kuisisioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008: 66). Penelitian ini menggunakan angket atau kuisisioner, daftar pertanyaannya dibuat secara terstruktur dengan bentuk pertanyaan pilihan berganda (*multiple choice questions*) dan pertanyaan terbuka (*open question*). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi desain interior dari responden.

## Hasil dan Pembahasan

Media sosial seperti *TikTok* dan *Instagram* masih menjadi primadona yang mendominasi kehidupan sosialita anak zaman sekarang khususnya Generasi Z. Semakin pesatnya perkembangan teknologi yang mendorong gaya hidup masyarakat ke arah yang lebih modern, keberadaan media sosial menjadi alternatif dalam pemanfaatannya sebagai media promosi produk, jasa, serta bentuk usaha lainnya. Hal ini menjadi suatu celah bagi anak muda untuk mendapatkan penghasilan sampingan melalui *endorsement*, *affiliate*, dan *dropshipping*. Jadi dalam penelitian ini kami ingin meneliti tentang cara anak muda mengenal proses agar dapat melakukan *endorsement*, *affiliate*, serta *dropshipping* tersebut. Kami sudah melakukan penyebaran kuisisioner (angket) melalui *google form* secara daring. Hasil dari kuisisioner yang telah kami kumpulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Menunjukkan intensitas penggunaan TikTok dan Instagram.



Gambar 1. Menunjukkan waktu paling sering penggunaan TikTok dan Instagram.

Jawaban dari 11 orang yang mengisi kuisioner tersebut sangat beragam. Seperti yang dikatakan oleh akun *e-mail* [dianlestari.dl18@gmail.com](mailto:dianlestari.dl18@gmail.com) “Saya biasanya mencari tahu bagaimana cara melakukan affiliate atau endorsment melalui beberapa web penjualan produk di google dan beberapa informasi dari teman, saya juga sering menjadikan beberapa publik figur sebagai inspirasi agar mendapatkan ide untuk konten yang akan saya buat”.

“Awalnya saya mencoba memposting jualan saya, dan mengikut akun akun teman sayadi IG, TikTok, dan Facbook kemudian saya belajara bagimana cara melakukan endorsment, Affiliate dan dropshiment itu dari youtube kemudian saya mencoba membuatnya. Saya mengetahui itu semua juga karena saya banyak belajar dari media sosial”. Ujar akun *e-mail* [heldiputri8@gmail.com](mailto:heldiputri8@gmail.com)

“Melalui influencers”. “Dari media sosial”. “Saya melihat melalui sosial media para aktris” tutur dari akun *e-mail* [adnyani.windy@gmail.com](mailto:adnyani.windy@gmail.com), [wpratistita@gmail.com](mailto:wpratistita@gmail.com), serta [ayutrimartinningsih@gmail.com](mailto:ayutrimartinningsih@gmail.com).

“Saya mengetahui informasi mengenai cara melakukan dropshiment melalui iklan” ucap akun *e-mail* [indriyanisalang@gmail.com](mailto:indriyanisalang@gmail.com)

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat kita simpulkan bahwa

perkembangan teknologi khususnya internet memberikan banyak perubahan pada proses komodifikasi. Setiap orang dapat melakukan praktik komodifikasi tanpa harus terlibat dengan perusahaan media. *TikTok* dan *Instagram* yang menjadi salah dua dari media pengaplikasiannya semakin digandrungi oleh anak muda yang dalam hal ini adalah Generasi Z dalam memperoleh penghasilan sampingan sebagai *sales* dan *marketing* dari suatu produk ataupun jasa. Di globalisasi ini, anak muda sangat mudah untuk beradaptasi terhadap laju perubahan dari berbagai aspek dan bidang di kehidupan yang berjalan sangat cepat ini. Hal tersebut dibuktikan dengan adaptasi mereka terhadap kemajuan teknologi komunikasi media sosial ini. Salah satu contoh nyatanya, mereka bisa berinovasi dan mengimplementasikannya dengan melakukan *endorsement*, *affiliate*, dan *dropshipping* hanya dengan memperoleh informasi dari internet.

### **Ucapan Terima Kasih**

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, karena atas izin-Nya kami mampu menyelesaikan karya ilmiah dengan judul “PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI BISNIS OLEH GENERASI Z”. Penulisan karya ilmiah ini dilakukan dalam rangka mengikuti lomba “Pekan Ilmiah Pelajar X” yang diselenggarakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Kelompok Ilmiah Mahasiswa Universitas Mahasaraswati Denpasar.

Tidak mudah bagi kami untuk menyelesaikan karya ilmiah ini tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah memfasilitasi kami dalam membuat dan menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Bapak I Putu Andri Permana, S.S., M.Hum. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta masukan kepada kami dalam membuat karya ilmiah ini.
3. Rekan-rekan mahasiswa di lingkungan Universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuisioner kami yang nantinya dijadikan sampel data dari penelitian ini.
4. Rekan-rekan antar tim yang telah berbagi saran dan masukan dalam proses penyelesaian karya ilmiah ini.

Kami menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan karya ilmiah yang kami buat. Hal ini dikarenakan keterbatasan yang kami miliki baik dalam segi kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh sebab itu kami mengharapkan kritik dan saran

yang sifatnya membangun agar dalam penyusunan karya tulis selanjutnya dapat dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyempurnakannya.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

### **Daftar Pustaka**

- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), 159–172.
- Alisyahbana, Iskandar. (1980). Teknologi dan Perkembangan. Yayasan Idayu: Jakarta.
- Mardalis. 2008. Metodologi Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara.