

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Skripsi Yang Berjudul “Aktivitas Mahasiswa Pengguna Kuota Internet Lokal Dan  
Midnight Pada Mahasiswa Di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri  
Gorontalo”**

**OLEH**

**SARFIKA LIHAWA**  
**NIM : 281 416 084**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

**Pembimbing I**



**Ridwan Ibrahim, S.Pd., M.Si**  
**NIP. 19710612 199802 1 002**

**Pembimbing II**



**Funco Tanipu, ST., MA**  
**NIP. 19810612 200912 1 002**

**Mengetahui:**  
**Ketua Jurusan Sosiologi**



**Ridwan Ibrahim, S.Pd, M.Si**  
**NIP. 19710612 199802 1 002**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Aktivitas Mahasiswa Pengguna Kuota Internet Lokal Dan Midnight Pada Mahasiswa Di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo"

OLEH

Sarfika Lihawa  
NIM : 281 416 084

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari /Tanggal : Senin, 25 Januari 2021

Waktu : 09.00 Wita s/d Selesai

DEWAN PENGUJI

1. Dr. Rahmatiah, S.Pd., M.Si (.....)  
NIP. 19751111 200501 2 001
2. Sainudin Latare, S.Pd., M.Si (.....)  
NIP. 19750810 200212 1 002
3. Ridwan Ibrahim, S.Pd., M.Si (.....)  
NIP. 19710612 199802 1 002
4. Funco Tanipu, ST., MA (.....)  
NIP.19810612 200912 1 002

MENGETAHUI  
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL



Dr. Hj. Zulaecha Ngiu, M.Pd  
NIP. 19670509 199803 2 001

## ABSTRAK

**Sarfika Lihawa. Nim 281416084.** “*Aktivitas Mahasiswa Pengguna Kuota Internet Lokal Dan Midnight Pada Mahasiswa Di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo*”. Skripsi Program Studi S1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Ridwan Ibrahim S.Pd., M.Si, dan Pembimbing II Funco Tanipu ST.,MA.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aktivitas dari penggunaan kuota internet lokal dan *midnight* pada mahasiswa Di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosiologi Universitas Negeri Gorontalo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan masalah-masalah yang diteliti secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa: Pertama, penggunaan sosial media yang dilakukan oleh remaja khususnya mahasiswa, dapat dipengaruhi oleh kebutuhannya akan informasi baik itu informasi yang bersifat akademis maupun non-akademis. Kebutuhan lain yaitu untuk bermain game, nonton dan lain-lain. Kedua, dalam pemikiran Baudrillard pada *hyperreality* media informasi, hiburan komunikasi memberikan pengalaman yang kuat dan dominan serta melibatkan kehidupan sehari-hari yang dangkal. Dalam aktivitas mahasiswa pengguna kuota internet ini dimana mahasiswa lebih cenderung untuk melakukan aktivitas seperti bermain game, menonton dan juga mendownload film dimalam hari dengan memanfaatkan adanya kuota *midnight*.

**Kata Kunci : Pengguna Kuota Internet, Mahasiswa**

## ABSTRACT

**Lihawa, Sarfika. Student ID 281416084.** *"Students' Activities of as Users of Local and Midnight Internet Quota (A Study in Sociology Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Gorontalo)"*. Undergraduate Thesis, Study Program of Sociology, Faculty of Social Science. Universitas Negeri Gorontalo. Principal Supervisor: Ridwan Ibrahim S.Pd., M. Si. Co-supervisor: Funco Tanipu ST., MA.

This study aimed to analyze the activity of local and midnight internet quota users, specifically the students in the Department of Sociology, Faculty of Sociology, Universitas Negeri Gorontalo. It employed a descriptive approach, i.e. an approach of research that attempts to systematically, factually, and accurately describe the examined problems concerning the facts and characteristics of particular population.

Based on the findings, several conclusions were drawn: Firstly, the use of social media by young adults, especially students, is influenced by the necessity for both academic and non-academic informations, along with playing video games, watching videos, and the like. Secondly, Baudrillard's concept of hyperreality asserts that media of information, entertainment, and communication provide a powerful and dominant experience while also leading to a shallow daily life. In terms of using internet quota, students are more likely to play games, watch videos, and download movies at night using the midnight quota.

**Keywords: Internet Quota User, Students**

