

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Kehidupan sosial masyarakat saat ini banyak dipengaruhi oleh penggunaan teknologi yang sangat beragam. Zaman globalisasi atau modernisasi dalam kehidupan sosial lebih mengarah pada bentuk transformasi dari keadaan yang kurang maju atau kurang berkembang ke arah yang lebih baik lagi dengan harapan dapat memberikan dampak yang positif dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi di era modern dapat membantu perkembangan ilmu pengetahuan, kebutuhan informasi dan sarana atau prasarana yang membantu kehidupan masyarakat.

Secara umum teknologi informasi dan komunikasi dapat diartikan sebagai semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 99). Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek perpaduan yang tidak terpisahkan yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi membantu masyarakat dalam memperoleh dan mengakses informasi dan berkomunikasi.

Setiap orang membutuhkan informasi dalam hidupnya, karena dengan informasi seseorang dapat mengetahui segala sesuatu yang terjadi di dunia ini. Selain itu informasi juga bermanfaat dalam mengambil keputusan, baik untuk saat ini maupun masa yang akan datang. Untuk mendapatkan informasi tersebut maka masyarakat membutuhkan media massa seperti surat kabar, televisi, radio, dan media *online* yang tentunya menyajikan informasi yang dibutuhkan tersebut. Semenjak awal kemunculannya, perkembangan media tidak bisa dipisahkan dari teknologi, mulai dari media cetak dan media yang hadir seiring dengan ditemukannya mesin cetak. Setelah itu, teknologi semakin berkembang dengan hadirnya media penyiaran setelah ditemukannya radio dan televisi. Dewasa ini masyarakat mulai berinovasi dengan munculnya teknologi baru, yaitu internet.

Perkembangan teknologi internet di Indonesia terus menerus bertumbuh dan semakin masif. Masyarakat Indonesia yang di dominasi oleh pemuda mempermudah penetrasi teknologi ini untuk semakin populer dan mewarnai kehidupan masyarakat. Data menarik lainnya adalah bahwa secara hitungan populasi, total jumlah pengguna internet baru merupakan generasi lebih tua (40-59 tahun) yang mencapai 28,3%. Sementara 69,3% merupakan generasi muda dengan rentang umur diantara 20 sampai 39 tahun. Bila dibandingkan dengan pengguna internet yang 'hanya' 83 juta, di Indonesia saat ini pengguna aktif ponsel telah mencapai 281,9 juta orang. Jumlah tersebut menggambarkan bahwa setiap orang di Indonesia memegang ponsel sebanyak 1,13 unit. Selanjutnya bila dipandang dari jenis gadget yang digunakan untuk mengakses internet, ponsel tetap mendominasi dengan jumlah 85% pengguna. Disusul oleh netbook sebanyak 32%, tablet 14%, dan desktop sebanyak 13% (<https://www.goodnewsfromindonesia.org> diakses pada 25 September 2016).

Teknologi internet mengakibatkan bermunculannya media *online* di Indonesia. Media *online* tidak hanya berkisar di *hard news* saja, tetapi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan. Seiring dengan kemajuan zaman yang pesat, penggunaan internet atau media *online* sebagai sarana memperoleh informasi di kalangan masyarakat umum juga semakin menjamur. Hal ini dikarenakan media *online* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media lainnya, yaitu dari segi kecepatan dalam menyajikan berita atau informasi, praktis dan fleksibel karena dapat diakses dari mana saja dan kapan saja kita inginkan. Orang-orang mulai intensif menggunakan jaringan internet, karena sebagai media internet mampu memberikan informasi dalam skala besar dan dalam waktu yang sangat cepat pula.

Internet memberikan efektivitas dan efisiensi dalam hal waktu, biaya dan tenaga. Melalui internet pula, waktu distribusi dapat dipersingkat hingga ke hitungan detik atau menit. Internet mempunyai sifat yang mempermudah pekerjaan manusia, sehingga wajar jika internet terus dieksplorasi. Jaringan internet memelopori terjadinya revolusi teknologi. Pengaruhnya telah membawa perubahan berarti dalam kehidupan manusia saat ini. Internet telah mengubah pola

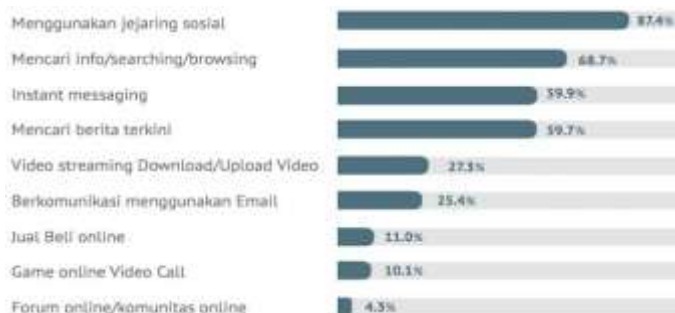
kehidupan sehari-hari, perilaku pengguna teknologi dan berbagai konsep serta sistem bisnis, pemerintahan, pendidikan, hubungan sosial dan tidak terkecuali pada jurnalistik.

Kehadiran internet telah membawa revolusi pada cara manusia melakukan komunikasi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana komunikasi memungkinkan setiap orang berkomunikasi dengan pihak lain yang terhubung dengan internet walaupun lokasi tempat tinggal mereka berjauhan. Berdasarkan survei yang dikutip dari detik.com (Widiantoro, Fajar. Media Online Mulai “Memangsa” Media Cetak. <http://inet.detik.com/>), saat ini terdapat kecenderungan semakin banyaknya orang yang mencari berita melalui situs online daripada melalui media cetak. Hal ini dimungkinkan karena perkembangan website atau berita semakin banyak dan terbukti dalam hal kemampuan menyajikan berita-berita hangat secara cepat dan mudah diakses daripada yang dapat dilakukan media cetak ataupun media penyiaran.

Begitu banyaknya pengguna internet di dunia sehingga semakin banyak pula bermunculan situs-situs baru yang dapat diakses oleh para pengguna internet dan mereka berlomba-lomba untuk bisa mendapatkan pengguna yang sebanyak-banyaknya untuk mengkasas internet. Hal yang sama juga terjadi pada situs *online* yang merupakan perpanjangan tangan dari media penyiaran. Berita-berita yang ditampilkan secara visual di televisi dihadirkan dalam bentuk teks di dalam media *online*. Berikut ini gambar yang dapat mendeskripsikan bahwa alasan mengakses internet salah satunya adalah untuk mencari berita terkini.

Gambar 1.1

#### Persentase Alasan Masyarakat Mengakses Internet



Sumber: <http://www.idkeyword.com/> diakses pada 6 Desember 2016

Media kini menjadi bagian penting dalam proses interaksi antar manusia. Media semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi. Keberadaan media *online* yang semakin hari menunjukkan progress dalam mempersempit hambatan ruang dan waktu cukup mempengaruhi keberadaan media cetak maupun media elektronik seperti radio dan televisi yang lebih dahulu muncul.

Di Indonesia, berita *online* umumnya dimiliki dan dikembangkan oleh surat kabar dan majalah besar yang sudah memiliki nama, yang sebelumnya sudah eksis secara cetak dan kuat secara modal. Kemunculan situs berita diawali dengan kemunculan media-media *online* seperti Kompas Cyber Media milik Harian Kompas (<http://www.kompas.com>), Tempo Interaktif milik Majalah Tempo (<http://majalah.tempointeraktif.com>) atau Republika Online milik Harian Republika (<http://www.republika.co.id>) (<http://e-journal.uajy.ac.id> diakses pada 13 September 2016).

Pertumbuhan media *online* ini didorong berkat munculnya ruang kebebasan berekspresi yang semakin luas. Namun karena komputer, modem, dan koneksi internet terus berkembang dan menjadi lebih cepat, beberapa pengguna media mulai menyadari kemungkinan-kemungkinan yang melekat dalam jurnalisme *online*, yaitu menjadikan media *online* sebagai suatu media yang berdiri sendiri. Di Indonesia, hal ini dipelopori oleh sebuah berita bernama detik.com. Setelah hal itu, mulai banyak bermunculan berita-berita yang mulai merambah ke segala aspek kehidupan dan juga melirik target yang semakin spesifik.

Gambar 1.2

Jumlah Penggunaan Internet Berdasarkan Wilayah di Indonesia



Sumber: <https://www.idkeyword.com/> diakses pada 6 Desember 2016

Melihat jumlah pengguna internet Indonesia, memberikan peluang bagi media massa untuk melakukan pengembangan dari konvensional menjadi digital, atau bahkan mengaplikasikan kedua sistem tersebut yaitu media massa konvensional dan media massa digital. Media massa digital memberikan dampak yang berbeda dengan media massa konvensional.

Media massa yang dapat diakses secara *online* atau melalui media elektronik pada umumnya berupa portal media *online*. Secara umum, portal berita dapat diartikan sebagai situs atau halaman web yang berisi mengenai berbagai jenis berita, mulai dari berita seputar politik dalam negeri, luar negeri olahraga hingga berita ringan. Salah satu aplikasi yang berisi kumpulan beberapa portal berita adalah aplikasi BaBe (Baca Berita).

Gambar 1.3

Logo BaBe



*Sumber:* <http://www.itrainasia.com/> diakses pada 1 September 2016

Babe, singkatan dari Baca Berita, merupakan aplikasi yang menjadi portal dari berbagai jenis berita dengan berbagai sumber yang ada. Dengan aplikasi Babe pada *smartphone*, menghindarkan diri dari keharusan mengakses banyaknya situs berita ataupun mencari berita secara spesifik dikarenakan aplikasi ini akan menyediakan semuanya untuk penggunaannya (<http://www.kerjanya.net/> diakses pada 1 September 2016).

Ada lima ikon yang terdapat pada *slide bar* aplikasi Babe, yaitu Home, Kategori, Sosial, *Trending* dan Ekstra. Pada ikon *Home* yang berwarna kuning, kumpulan portal berita dari berbagai sumber yang telah *update* akan ditampilkan pada halaman awal ini. Selanjutnya, ikon kedua pada Babe adalah Kategori.

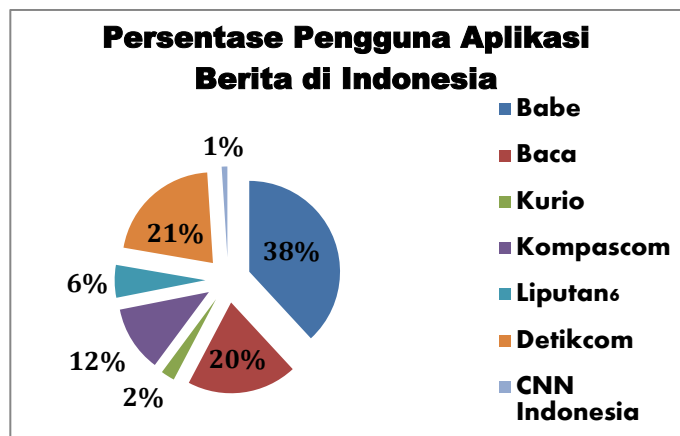
Dengan tampilan yang berwarna ungu, ikon ini memberikan kesempatan bagi pengguna untuk memilih dan mengurutkan kategori yang menjadi kebutuhan bacaan pengguna. Hingga saat ini ada 37 kategori yang terdapat pada Babe itu sendiri. Ikon ketiga pada Babe yaitu ikon Sosial, di mana ikon Sosial yang berwarna hijau tersebut merupakan kumpulan berita yang mendapatkan komentar dan diskusi pada portal beritanya. Ada pilihan ‘Terkomentari’, ‘Top Komentar’, dan juga ‘Top User’. Ikon keempat pada Babe adalah *Trending*. Ikon yang berwarna oranye ini menampilkan berita yang telah dibaca oleh banyak pengguna Babe. Terakhir, terdapat ikon Ekstra pada aplikasi Babe. Di mana ikon yang berwarna ungu tersebut hanya menampilkan informasi tambahan yang akan memberikan pengetahuan baru bagi penggunanya.

Berdasarkan kutipan dari laman <http://tabloidtekno.com/> (diakses pada 13 September 2016), aplikasi Babe terlihat cukup *simple*. Di bagian atas terdapat *slide-show* dari enam berita terpopuler. Kemudian di bawahnya terdapat daftar berita-berita terbaru yang direkomendasikan oleh Babe. Selain itu konten berita ditampilkan dengan jelas, sehingga cukup nyaman saat membaca. Fitur menarik lainnya adalah pengguna bisa memberi komentar langsung.

Ada beberapa aplikasi portal berita yang dapat diakses melalui aplikasi *smartphone*. Berikut ini persentase pengguna aplikasi berita pada 7 portal yang diakses melalui *smartphone*.

Gambar 1.4

Persentase Pengguna Aplikasi Berita di Indonesia



Sumber: Olahan Penulis berdasarkan data di Play Store

Walaupun Babe terbilang aplikasi yang berusia cukup muda dibanding Detikcom dan Kompascom, namun berkat kenyamanan yang pengguna dapatkan saat mengakses aplikasi ini, Babe telah di unduh lebih dari 10 Juta pengguna. Di antaranya yaitu mengenai informasi politik, teknologi & *gadget*, sepakbola, dan masih banyak lagi. Tentunya berita tersebut secara rutin di-*update* setiap detiknya (<http://www.yatekno.com/> diakses pada 13 September 2016). Para pengaksesnya pun sesuai dengan segmentasi Babe itu sendiri dan konten berita yang selalu diminati oleh para pengaksesnya.

Saingan terberat aplikasi Babe saat ini adalah Kurio. Berdasarkan data dari <https://play.google.com/store/apps/> (diakses pada 6 Desember 2016), dapat dibandingkan peringkat dan pengguna. Dari segi peringkat, Babe lebih unggul dibanding Kurio, di mana Babe mempunyai *rating* 4,3 sedangkan Kurio masih 4,1. Dari segi pengguna, Kurio masih tertinggal jauh, di mana pengguna Babe saat ini adalah 286.846 dan pengguna Kurio masih 23.643. Sehingga, saat ini Babe dikatakan lebih unggul dibanding Kurio dalam hal aplikasi portal berita.

Pada Play Store tersebut juga terdapat beberapa komentar tentang penggunaan aplikasi Babe, diantaranya mudah digunakan, sangat berguna, informasinya menarik, bersifat informatif, aplikasi berita terbaik dan lain sebagainya. Berikut ini adalah contoh *review highlights* tentang aplikasi Babe di *smartphone*.

Gambar 1.5

*Review Highlights* Aplikasi Babe di Google Play Store



*Sumber:* Aplikasi Babe

Sejak tahun 2014, peneliti telah menggunakan aplikasi Babe yang direkomendasikan oleh beberapa teman apabila ingin memperoleh berita yang *up to date*. Beberapa rekan mahasiswa yang berbeda kampus pun menggunakan aplikasi Babe, yang diantaranya karena kemudahan dalam mendapatkan informasi terbaru, mempunyai notifikasi, dan tampilannya yang sangat sederhana dalam menyajikan berbagai sumber berita dalam sebuah aplikasi *smartphone*. Selain itu, dewasa ini juga mahasiswa lebih intens mengakses *mobile phone* untuk mencari berita dibanding harus membeli atau mencari informasi dalam bentuk cetak. Terlebih lagi kondisi media *online* yang lebih unggul dalam hal kesiapan, penyediaan stabilitas, menaklukkan keterbatasan ruang dan lain sebagainya.

Dengan melihat penggunaan teknologi internet, kebutuhan informasi masyarakat, munculnya media massa dalam bentuk digital, kondisi kebutuhan informasi mahasiswa serta hal-hal mengenai aplikasi Babe, memberikan pandangan peneliti untuk melihat pengaruh pada penggunaan aplikasi Babe terhadap kebutuhan informasi mahasiswa. Sehingga, judul pada penelitian ini yaitu **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Babe (Baca Berita Indonesia) Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mahasiswa (Studi *Uses and Gratifications* pada Mahasiswa Kota Bandung)**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Seberapa besar jumlah persentase penggunaan aplikasi Babe pada mahasiswa Kota Bandung?
2. Seberapa besar jumlah persentase pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Kota Bandung pada Babe?
3. Berapa besar pengaruh variabel penggunaan aplikasi Babe (intensitas penggunaan, isi media, dan hubungan dengan isi media) secara simultan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Kota Bandung?



4. Berapa besar pengaruh variabel penggunaan aplikasi Babe (intensitas penggunaan, isi media, dan hubungan dengan isi media) secara parsial terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Kota Bandung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dengan melihat latar belakang dan rumusan masalah, dapat diperoleh tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui jumlah persentase penggunaan aplikasi Babe pada mahasiswa Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui jumlah persentase pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Kota Bandung pada Babe.
3. Untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan aplikasi Babe (intensitas penggunaan, isi media, dan hubungan dengan isi media) secara simultan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Kota Bandung.
4. Untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan aplikasi Babe (intensitas penggunaan, isi media, dan hubungan dengan isi media) secara parsial terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Kota Bandung.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Aspek Teoritis**

1. Penelitian ini dapat memperluas konsep mengenai media portal berita yang dikonsumsi oleh khalayak.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan dan keilmuan bagi para akademisi serta menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.
3. Sebagai landasan untuk mengembangkan konsep dan teori mengenai penggunaan media informasi *online* dalam hal pengaruhnya terhadap pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat.

#### 1.4.2 Aspek Praktis

1. Sebagai gambaran seberapa besar pengaruh penggunaan media informasi *online* dalam hal pengaruhnya terhadap pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat.
2. Sebagai tambahan saran atau masukan untuk media portal dalam meningkatkan efektivitas penggunaannya yang diterapkan di kalangan masyarakat
3. Sebagai referensi masyarakat dalam mengetahui sejauh mana kebutuhan informasi terhadap sebuah penggunaan media portal berita.

### 1.5 Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan dan menyusun penelitian, peneliti membagi proses penelitian menjadi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

#### a. Identifikasi dan Pemilihan Masalah

Masalah dalam penelitian diidentifikasi sebagai sebuah kesenjangan terhadap apa yang seharusnya dan yang terjadi pada kenyataannya. Di mana masalah yang dipilih adalah mencari pengaruh antara dua variabel yang sesuai dengan kualifikasi peneliti. Masalah tersebut dibentuk dalam sebuah topik penelitian, sehingga didapatkan judul penelitian yang akan ditelaah.

#### b. Perumusan Masalah

Perumusan masalah disusun dalam kalimat tanya yang jelas dan padat, serta menjadi dasar dalam perumusan hipotesis.

#### c. Perumusan Tujuan dan Manfaat Penelitian

Perumusan tujuan penelitian merupakan penyusunan pernyataan mengenai apa yang akan dicapai dalam penelitian. Sedangkan manfaat penelitian berupa penyusunan manfaat teoritis, praktis dan akademis.

#### d. Menelaah Tinjauan Pustaka

Peneliti menyusun kerangka teoritis yang menjadi landasan pemikiran, menyusun konsep yang berhubungan dengan penelitian, dan melihat referensi dari beberapa penelitian terdahulu.

e. Perumusan Hipotesis

Peneliti menyusun pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian.

f. Operasionalisasi Variabel Penelitian

Operasionalisasi variabel penelitian berupa pendefinisian konsep, konstruk hingga indikator dari variabel penelitian yang kemudian dapat menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan dapat diuji kebenarannya oleh orang lain.

g. Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi ditentukan dalam kategori atau cakupan yang luas, sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi tersebut. Sampel inilah yang akan menjadi objek penelitian nantinya.

h. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pertanyaan maupun pernyataan yang mengukur variabel saat diteliti, harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Bila instrumen/alat ukur tersebut tidak valid maupun reliabel, maka tidak akan diperoleh hasil penelitian yang baik.

i. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari instrumen penelitian yakni kuesioner yang berisi pertanyaan maupun pernyataan dan diperoleh dari sampel yang telah melalui proses perhitungan.

j. Pengolahan, Analisis dan Interpretasi Hasil Penelitian

Mengolah data melalui aplikasi *SPSS for Windows* yang dianalisis dan dideskripsikan sebagai hasil penelitian.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung, dengan menggunakan alat bantu kuesioner yang akan disebarakan kepada responden, baik secara langsung maupun secara *online*. Dari penyusunan awal hingga terselesaikannya skripsi, akan dilakukan dari bulan September 2016 hingga Januari 2017. Adapun rencana pengerjaannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1

*Timeline Rencana Penyelesaian Skripsi*

Rencana Kegiatan/ Pengerjaan	Bulan																							
	Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
BAB I	█	█	█	█																				
BAB II		█	█	█	█	█	█	█																
BAB III			█	█	█	█	█	█	█	█	█	█												
<i>Desk Evaluation</i>													█	█	█	█								
<i>Revisi Desk Evaluation</i>																	█	█	█	█				
BAB IV																	█	█	█	█				
BAB V																					█			
Sidang Skripsi																								█

Sumber: Olahan Penulis