



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh penulis. Penelitian pertama yang dijadikan acuan adalah *The Risk Factors for The Mentally Disabled in The Use of Social Media* oleh Donay Nisa Kara dan Yagmur Cerkez pada 2018. Pada penelitian ini Donay dan Yagmur ingin memberikan kesadaran kepada para calon guru akan faktor-faktor risiko bagi para penyandang disabilitas mental dalam penggunaan media sosial dan menentukan pandangan mereka tentang masalah ini.

Metode penelitian yang digunakan adalah *semi-structured interview method* dengan pendekatan kualitatif. Data-data yang diperoleh didapatkan dengan cara observasi, wawancara dan memeriksa dokumen tertulis. Donay dan Yagmur menggunakan *semi-structured interview* yang memberikan kesempatan kepada informan untuk menggunakan waktu yang lebih banyak dalam menjawab. Wawancara akan terasa lebih natural dan data lebih *detail* untuk dapat dianalisis (Kara & Cerkez, 2018, p.3).

Pada penelitiannya ditemukan bahwa penggunaan media sosial sangat penting bagi penyandang disabilitas mental, walaupun ketika mengakses konten

berbahaya para penyandang disabilitas mental cenderung menunjukkan gangguan perilaku. Sifat kecanduan pun ditemukan dan memberikan efek berhenti dalam membangun hubungan dalam kehidupan dan menjadi tidak komunikatif. Maka dari itu para penyandang disabilitas mental harus terhindar menjadi seorang pecandu, tetapi tetap menggunakan media sosial demi kepentingan perkembangan mental mereka. Salah satu cara pencegahannya adalah dengan membatasi konten dengan penggunaan kata sandi (Kara & Çerkez, 2018, p. 7).

Relevansi dari penelitian ini adalah dari segi metode, peneliti memakai teknik wawancara *semi-structured interview* dalam mencari data yang dibutuhkan. Peneliti membutuhkan pengalaman-pengalaman yang *detail* dan mendalam dari masing-masing informan, sehingga teknik wawancara ini dinilai sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selain itu adanya pengaruh isi informasi yang dikonsumsi dengan gangguan mental seseorang juga memberikan landasan untuk peneliti untuk mendalami proses penerimaan informasi bagi penyandang disabilitas mental.

Penelitian kedua yang dijadikan acuan adalah *The Capacity to Vote of Persons With Serious Mental Illness* oleh Raymond Raad, Jason Karlawish, dan Paul S. Appelbaum. Ketiganya berpandangan bahwa terlepas dari adanya perlindungan hukum, penyandang disabilitas terus mengalami diskriminasi yang membatasi akses mereka untuk menggunakan hak suaranya (Raad et al., 2009, p. 625). Pada penelitian ini mereka ingin mengeksplorasi kriteria-kriteria untuk melakukan pemilihan dengan sampel individu yang memiliki gangguan mental yang serius (p. 624).

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan *The Doe standard* dioperasikan dengan *Competency Assessment Tool for Voting (CAT-V)* yang juga disertai dengan langkah-langkah penalaran. bersama dengan langkah-langkah penalaran dan penghargaan. Kemampuan yang dinilai dengan CAT-V untuk sampel 52 orang yang tinggal di komunitas dengan gangguan mental serius kemudian dibandingkan pada ukuran kognisi, IQ verbal, dan tingkat keparahan gejala (Raad et al., 2009, p. 625).

Pada penelitiannya ditemukan bahwa penyandang disabilitas yang berada dalam kondisi serius pun tidak menunjukkan ketidakmampuan untuk memilih, sehingga perlu dipertanyakan kembali mengenai kebijakan konstitusi negara yang membatasi hak politik penyandang disabilitas mental (Raad et al., 2009, p. 627). Namun pada penelitian ini juga ditemukan bahwa mampunya mencapai skor tinggi pada tes yang diberikan, ternyata tidak berhubungan dengan keinginan untuk memilih. Kesulitan memahami informasi juga ditemukan pada beberapa pasien yang pada proses simulasi pemilihan malah membiarkan kertas suara kosong atau teknis yang dilakukannya masih salah (p. 628).

Relevansi dari penelitian ini adalah dapat dijadikan landasan bagi peneliti untuk membuktikan bahwa di tengah hasil tes yang menilai kemampuannya menggunakan hak pilih, penyandang disabilitas tetap perlu diperhatikan dari aspek penerimaan informasinya. Artinya bila ia berhasil melakukan pemilihan, ia memiliki strategi tersendiri untuk tetap sejalan dengan informasi yang dibacanya, di tengah gangguan mental yang dimiliki.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

Peneliti	Donay Nisa Kara dan Yagmur Cerkez	Raymond Raad, B.S. Jason Karlawish, M.D. Paul S. Appelbaum, M.D.
Judul	<i>The Risk Factors for The Mentally Disabled in The Use of Social Media</i>	<i>The Capacity to Vote of Persons With Serious Mental Illness</i>
Tujuan Penelitian	Membuat para calon guru sadar akan faktor-faktor risiko bagi para penyandang disabilitas mental dalam penggunaan media sosial dan menentukan pandangan mereka tentang masalah ini.	Mengeksplorasi kinerja kriteria untuk dapat memilih dengan sampel individu yang memiliki penyakit mental yang serius.
Metode Penelitian	<i>A semi-structured interview method</i>	<i>The Doe standard</i> dioperasikan dengan <i>Competency Assessment Tool for Voting (CAT-V)</i> .
Hasil Penelitian	Hampir semua orang disabilitas mental perlu menggunakan media sosial. Ditemukan bahwa orang-orang disabilitas mental mengalami lebih banyak masalah. Sebagian besar peserta menekankan perlunya kata sandi untuk membatasi konten berbahaya dan akses ke sana.	Dari hasil skor yang tinggi dapat diasumsikan bahwa orang dengan penyakit mental yang serius tetap dapat memilih.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan

### 2.2.1 Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan standar keuniversalan yang dibuat agar dapat diakses secara bebas oleh siapapun yang ingin menggunakannya, salah satunya termasuk akses terhadap platform digital bagi para penyandang disabilitas (Ellis & Kent, 2011, p. 5). Menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 2016 yang mengatur mengenai Penyandang Disabilitas, aksesibilitas diartikan sebagai sebuah kemudahan bagi para Penyandang Disabilitas agar dapat mendapatkan kesamaan kesempatan (n.d.-c). Aksesibilitas harus menciptakan kesempatan yang sama dalam suatu proses untuk semua aspek kehidupan dalam kegiatan bermasyarakat bagi semua penyandang disabilitas. Aksesibilitas terbagi atas dua macam (Roebyantho, 2006, p. 51) yaitu :

- a. Aksesibilitas fisik merupakan aksesibilitas yang terdapat pada bangunan umum dan lingkungannya, sarana dan prasarana transportasi, seperti *guiding block* bagi difabel netra, tangga ramp, *hand rail*, lift, rambu-rambu lalu lintas, dan tanda-tanda atau *signage*.
- b. Aksesibilitas non fisik merupakan kemudahan yang terdapat pada pelayanan informasi baik di bidang perundang-undangan, pendidikan, ketenagakerjaan, serta komunikasi dan teknologi bagi penyandang disabilitas.

Dalam penelitian kali ini, aksesibilitas yang akan diangkat adalah aksesibilitas non fisik, karena kebutuhan informasi termasuk sebagai kebutuhan

sosial. Akses informasi sendiri merupakan bagian dari aktivitas pencarian informasi (Kuntoro, 2016, p. 9).

Seseorang mencari informasi karena ingin memuaskan kebutuhan atau karena masih ada berbagai hal yang masih belum jelas. Seseorang yang membutuhkan informasi akan mencari sumber atau saluran informasi baik formal maupun nonformal atau suatu pusat pelayanan informasi. Seseorang akan memperlihatkan berhasil atau tidaknya memperoleh informasi yang relevan. Bila berhasil ia akan menggunakan informasi yang didapatkannya baik secara keseluruhan atau hanya sebagian untuk memuaskan kebutuhannya. Apabila tidak berhasil memuaskan kebutuhannya dan harus mendapatkan informasi lagi, maka seseorang akan mengulang lagi proses mencari (Kuntoro, 2016, p. 9).

Informasi yang didapatkan individu bergantung pada keperluan pengguna maupun pengelola sistem informasi, yang dapat berupa teks, citra (*image*), audio atau video. Menurut jenisnya, informasi dapat berupa *absolute information*, *substitutional information*, *philosophic information*, *subjective information* dan *objective information* dan *cultural information* (Buldansyah, 2008, p. 49; Maryam, 2008). *Absolute information* diibaratkan seperti “pohon” informasi yang diberikan dengan suatu jaminan dan tidak membutuhkan informasi lebih lanjut. Kedua ada *substitutional information*, yaitu informasi yang menunjuk kepada situasi yang mana konsep informasi digunakan bagi berbagai informasi. Kemudian ada *philosophic information*, yaitu informasi yang berhubungan dengan konsep-konsep yang mengintegrasikan informasi pada pengetahuan serta kebijakan. Keempat ada jenis *subjective information*, yaitu informasi yang berhubungan dengan intuisi dan emosi yang dimiliki manusia. Lalu ada *objective information*, yaitu informasi yang mengarah pada karakter logis informasi tertentu. Terakhir ada *cultural information*, yang merupakan informasi dengan



memberi penekanan pada dimensi kultural (Buldansyah, 2008, p. 49; Maryam, 2008).

### 2.2.2 Disabilitas Mental

Pada penelitian kali ini, aktivitas penyandang disabilitas yang menjadi sorotan utama merupakan para penyandang disabilitas mental. Dalam ilmu psikologi, disabilitas mental dideskripsikan berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terbentuk ke dalam keterbatasan fungsi psikologis dan sosial yang penyebab dan implikasinya tidak dapat dijelaskan secara sederhana (AAMR dalam Seligman dkk, 2001; Prakosa, 2005, p. 62). Keterbatasan yang dimiliki penyandang disabilitas mental termasuk sebagai perilaku abnormal yang mana memiliki tiga kriteria yaitu perilaku yang menyimpang, bersifat *maladaptive*, serta pribadi yang merasa tertekan (King, 2013, p. 441-442).

Berdasarkan Undang-Undang No. 8 Tahun 2016, individu yang menyandang disabilitas mental merupakan mereka yang terganggu akan fungsi pikir, emosi dan perilakunya. Disabilitas mental sendiri dibagi menjadi dua bagian yaitu (n.d.-c) yaitu psikososial (skizofrenia, bipolar, depresi, ansietas dan gangguan kepribadian), serta berpengaruh terhadap interaksi sosial (autis dan hiperaktif). Pada penelitian ini berfokus pada para disabilitas mental psikososial yang memiliki karakteristik gangguan seperti berikut :

#### a. Skizofrenia

Skizofrenia merupakan gangguan psikologis yang tergolong parah yang ditandai dengan proses berpikir yang



sangat tidak teratur. Pikiran-pikiran yang kacau yang dimiliki mereka disebut sebagai psikotik karena pikirannya jauh dari realita (King, 2013). Para psikolog membagi gejalanya menjadi tiga bagian, yaitu gejala positif, negatif dan defisit kognitif (p. 468). Gejala positif dalam hal ini menggambarkan sesuatu yang di luar perilaku normal seperti halusinasi (pengalaman sensorik yang terjadi tanpa adanya rangsangan nyata) dan delusi (keyakinan yang salah dan tidak biasa bahkan magis yang bukan dari bagian individu) (King, 2013). Selain itu juga terdapat pemikiran referensial (menganggap makna pribadi untuk melengkapi suatu peristiwa) dan *catatonia* (keadaan imobilitas dan tidak responsif yang berlangsung lama) (p. 469). Sedangkan gejala negatifnya berupa *flat affect* yaitu tampilan datar atau tidak ada emosi (p. 469). Gejala pada sisi kognitifnya berupa kesulitan mempertahankan perhatian, bermasalah untuk menyimpan informasi dalam memori dan ketidakmampuan untuk menafsirkan informasi serta membuat keputusan (King, 2013).

b. Bipolar

Bipolar merupakan gangguan *mood* yang ditandai oleh perubahan suasana hati yang ekstrem, yang mencakup satu atau lebih episode mania, keadaan optimis yang berlebihan dan

sifatnya tidak realistis (King, 2013). Seseorang dengan bipolar dapat memiliki energi yang berlebihan dan merasa dirinya ada di puncak dunia sehingga memiliki waktu untuk tidur yang sedikit (p. 459).

c. Gangguan Depresi

Depresi merupakan gangguan *mood* yang menyebabkan kurangnya kesenangan dalam hidup dan berujung pada depresi, yang kemudian dibagi menjadi *major depressive disorder* (MDD) dan *dysthymic disorder* (King, 2013). Pada *major depressive disorder* terdapat gangguan psikologis yang melibatkan episode depresi utama dan karakteristik depresi, seperti kelesuan dan keputusasaan selama setidaknya dua minggu (p. 455). Misalnya kurangnya ketertarikan dalam berbagai aktivitas, berat badan yang berkurang drastis, memiliki pikiran untuk bunuh diri, kesulitan berpikir, konsentrasi dan membuat keputusan. Sedangkan pada *dysthymic disorder* merupakan gangguan mood yang umumnya lebih kronis dan memiliki gejala lebih sedikit daripada gangguan mayor (p. 455). Misalnya lemahnya konsentrasi dan membuat keputusan, merasa putus asa, rendahnya *self-esteem* dan gangguan tidur.

d. Gangguan Anxietas

Anxietas merupakan gangguan psikologis yang ditandai oleh kegelisahan persisten selama setidaknya 6 bulan, namun individu tidak dapat menentukan alasan untuk kecemasan tersebut (King, 2013). Orang dengan gangguan anxietas merasa gugup setiap waktu, bahkan menyebabkan kelelahan, ketegangan otot, masalah perut, dan sulit tidur (p. 448).

e. Gangguan Kepribadian

Gangguan kepribadian bersifat kronis, merupakan pola perilaku kognitif-maladaptif yang secara menyeluruh diintegrasikan ke dalam kepribadian individu (King, 2013).

Berikut merupakan karakteristik dari setiap gangguan kepribadian :

Gangguan Kepribadian	Karakteristik
<i>Antisocial</i>	Pelanggaran hukum; manipulatif, menipu, berperasaan, bermusuhan, mengambil risiko, impulsif, perilaku yang tidak bertanggung jawab.
<i>Avoidant</i>	Individu yang secara sosial terpisah dan menghindari keintiman dengan orang lain; tingkat emosi positif yang rendah, tingkat kecemasan yang tinggi.
<i>Borderline</i>	Emosional tidak stabil dan intens, impulsif, berani mengambil risiko, bermusuhan dan gelisah; mengalami ketakutan akan pengabaian, depresi dan perasaan kekosongan internal
<i>Narcissistic</i>	Rasa kebesaran diri yang tidak realistis, mencari perhatian, sulit menerima kritik, kurangnya empati terhadap orang lain.
<i>Obsessive-Compulsive</i>	Perfeksionisme yang kaku dan kepatuhan pada kode moral yang ketat; mengalami banyak kecemasan kecuali hal "benar" dan mungkin terobsesi dengan aturan; keras

	kepala, kaku, dan moralistik.
<i>Schizotypal</i>	Keyakinan eksentrik, distorsi kognitif dan persepsi, keyakinan dan pengalaman yang tidak biasa, mirip dengan delusi; secara emosional dibatasi, ditarik secara sosial, curiga.
<i>Personality Disorder Trait Specified</i>	Memiliki sifat ekstrem, dengan ciri kepribadian berkontribusi pada masalah dalam diri maupun dalam hubungan sosial.

**Tabel 2.2.2 Personality Disorder Diagnoses Proposed for the DSM-V  
(American Psychiatric Association, 2012; (King, 2013).**

### 2.2.3 Studi Pemberian Suara

Dalam masa pemilihan umum, terdapat satu ruang waktu yang mana para paslon memiliki kesempatan untuk melakukan kampanye. Kampanye pemilu tentunya memberikan peluang yang tinggi untuk bisa melihat proses komunikasi politik, baik yang berkaitan dengan pemberian suara dan tindakan memberikan suara. Upaya-upaya tersebut misalnya seperti memberikan persuasi kepada rakyat melalui propaganda, periklanan, retorika, dan lainnya. Memberikan suara sendiri didefinisikan sebagai salah satu bentuk tindakan akhir dalam rangkaian proses komunikasi dalam pemilu (Nimmo, 2010). Berpadu dengan partisipasi aktif yang melakukan kampanye, bila berjalan dengan baik dinilai sebagai jalan yang efektif guna menggait suara.

Media yang digunakan dalam berkampanye turut memainkan peran serta menciptakan dan memodifikasi lambang-lambang secara signifikan (Nimmo, 2010, p. 173). Para pemilih dalam prosesnya akan memperhatikan hal-hal tertentu baik lewat kampanye langsung maupun dari berita yang dibaca, memperhitungkannya juga menginterpretasikannya. Ketika memahami sebuah kampanye, perilaku sang pemberi suara terdiri dari penyajian kepada diri sendiri untuk sementara sebelum perilaku terbuka, dan berbagai kemungkinan alternatif dari tindakan pada situasi tertentu di kemudian hari. Dengan kata lain, individu menyusun tindakannya, bukan menanggapi dengan cara yang telah ditetapkan lebih dulu (Meltzer, 1967, p. 14; Nimmo, 2010, p. 174).

#### **2.2.4 Teori Medium**

Beberapa jenis media tertentu dapat memengaruhi cara kita berpikir dan merespon. Fungsi media pun dapat tertuang dalam berbagai cara untuk segmen masyarakat yang berbeda, sehingga audiens tidak terpengaruh secara seragam tetapi berinteraksi dengan cara yang unik dengan media (Littlejohn & Foss, 2008, p. 290). Menurut Marshall McLuhan, media terlepas dari konten apa pun yang ditransmisikan, memengaruhi individu dan masyarakat (p. 290). Artinya media apapun seperti televisi misalnya dapat mempengaruhi seseorang terlepas dari apa yang ditontonnya, internet dapat mempengaruhi seseorang terlepas dari *website* apa yang dikunjunginya, serta media lainnya yang dapat memberikan pengaruh masing-masing.

Individu beradaptasi dengan lingkungannya melalui keseimbangan atau rasio indra tertentu, dan media primer zaman mengeluarkan rasio indera tertentu, sehingga mempengaruhi persepsi. McLuhan melihat setiap media sebagai perpanjangan dari kemampuan manusia, melebih-lebihkan pengertian itu: "Sirkuit listrik adalah perpanjangan dari sistem saraf pusat, roda mana adalah perpanjangan dari kaki, pakaian adalah perpanjangan dari kulit, buku adalah perpanjangan mata." (Littlejohn & Foss, 2008).

Terdapat perbedaan tajam antara media lisan, tertulis dan elektronik dengan efek yang berbeda dalam hal bagaimana individu berinteraksi dengan masing-masing media (Littlejohn & Foss, 2008). Bila individu hidup dalam budaya lisan, hanya akan sedikit perbedaan dan keputusan diambil secara kolektif berdasarkan tradisi turun menurun. Lalu untuk individu yang hidup dalam budaya tertulis, keputusan biasanya diambil oleh seseorang yang memiliki pengaruh besar karena memiliki akses informasi akan sebuah "kebenaran". Sedangkan individu yang hidup dalam budaya elektronik, individu dapat mengidentifikasi kepentingan berbagai kelompok yang saling bertentangan satu sama lain (p. 291).

Di masa kini, hadirnya teknologi interaktif dan jaringan komunikasi dapat mengubah masyarakat, khususnya membuat informasi kini sifatnya lebih personal dan terdapat interaksi (Littlejohn & Foss, 2008, p. 292). Internet sendiri menyediakan ruang virtual sebagai tempat pertemuan untuk memperluas dunia sosial, menciptakan kemungkinan baru untuk pengetahuan, dan tempat berbagi persepektif dari berbagai belahan dunia (p. 292). Namun penggunaan media tidak selamanya berujung pada interaksi. Terkadang penggunaan media bukan untuk mengetahui tentang sesuatu, tetapi memang menggunakan media sudah menjadi ritual tersendiri yang bermakna (p. 292). Misalnya seseorang membuka portal berita *Kompas.com* lebih dari dua kali tiap harinya bisa saja bukan



karena ingin mencari tahu berita apa yang dimuat, tetapi karena orang tersebut memiliki kebiasaan memantau portal berita itu saja.

Setiap medium memiliki fungsi yang diselesaikan dengan berbagai cara, seperti dalam dunia *broadcast* individu melihat dan mendengarkan informasi yang sudah dipilih, tetapi tidak dapat berinteraksi secara langsung. Sebaliknya pada *new media*, individu menggunakannya sebagai suatu ritual dan membuat dirinya merasa menjadi bagian di dalamnya (Littlejohn & Foss, 2008, p. 293). Dalam hal ini *new media* memposisikan individu sebagai bagian dari sebuah komunitas sosial yang membuat individu dapat saling bertukar informasi sehingga membentuk kebiasaan untuk mengecek *e-mail* atau media sosial secara berkala (p. 293).

Dalam penelitian ini teori medium mendukung untuk menggali pengalaman para *key informan* dalam memilih medium yang digunakan untuk mendapatkan informasi. Lewat medium mana yang digunakan juga sekaligus menggambarkan aksesibilitas informasi bagi para penyandang disabilitas mental kini.

### **2.2.5 Teori Uses and Gratifications**

Selain itu dalam penelitian kali ini juga berfokus pada bagaimana penggunaan serta kepuasan yang didapat oleh para penyintas dalam mengakses informasi khususnya mengenai pemilu 2019. Pada awalnya, pendekatan

penggunaan dan kepuasan ini diajukan oleh Elihu Katz, Jay Blumler, dan Michael Gurevitch.

[pendekatan penggunaan dan pemenuhan kepuasan]... memandang anggota audien secara aktif memanfaatkan isi media, bukan secara pasif ditentukan oleh media. Dengan demikian, pendekatan ini tidak menganggap adanya hubungan langsung antara pesan dan efek, melainkan mendalilkan bahwa anggota audien memilih pesan untuk ia gunakan, dan bahwa suatu penggunaan dilakukan sebagai variabel interval dalam proses menghasilkan efek. (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974, dalam Littlejohn & Foss, 2014 p. 426).

Pendekatan tersebut juga menelusuri perilaku atau pengalaman komunikasi audiens sebagai pengguna isi media yang aktif dengan media (Katz et al., 1974, dalam Littlejohn & Foss, 2014 p. 426). Media pun dianggap menjadi faktor tunggal yang mendukung bagaimana kebutuhan tersebut dipenuhi, sedangkan audiens dianggap sebagai perantara yang mana di satu sisi mereka tahu kebutuhan yang diperlukan sekaligus bagaimana memenuhinya (Littlejohn & Foss, 2014 p. 426). Atau dengan kata lain audiens pun bertanggung jawab dalam memilih media. Terdapat lima asumsi pendukung mengenai penggunaan dan kepuasan, yaitu (Griffin, Ledbetter, & Sparks, 2015, p. 354-357) :

- a. Individu menggunakan media untuk kebutuhan tertentu.
- b. Individu berusaha memuaskan kebutuhannya.
- c. Media bersaing untuk mendapatkan perhatian dan waktu individu.
- d. Pengaruh media kepada setiap media berbeda-beda.
- e. Individu dapat secara akurat melaporkan motivasi dan penggunaan media mereka.

Asumsi keempat secara tidak langsung juga menjelaskan bahwa sebuah pesan yang diberikan suatu media tidak ditangkap sama maknanya oleh orang yang berbeda. Tentunya, perbedaan yang terjadi dianggap sangat berarti (Griffin, Ledbetter, & Sparks, 2015, p. 356). Dalam penelitiannya, hal yang paling mempengaruhi perbedaan tersebut terletak pada alasan mengapa mereka mengkonsumsi media tersebut. Berdasarkan motivasi seseorang menggunakan media, John Vivian juga mengidentifikasinya menjadi beberapa kategori fungsi yaitu mengawasi, sosialisasi, dan diversifikasi (Vivian, 2008, p. 475-477).

a. Fungsi Mengawasi

Fungsi pengawasan dan kewaspadaan sebenarnya sudah disediakan oleh media massa, yang mana dapat dengan mengawasi dan memantau lingkungan global dapat membantu seseorang dalam mengambil keputusan dan bertahan hidup. Liputan berita pun menjadi bentuk terjelas dari fungsi media tersebut.

b. Fungsi Sosialisasi

Pada fungsi ini media massa dapat membantu seseorang untuk bisa diterima di tengah suatu kelompok. Bahkan media dapat menjadi aktivitas sosial yang menyatukan individu agar dapat memiliki pengalaman yang sama.

Sehingga lewat fungsi ini dapat terbentuk komunitas dengan menciptakan kesamaan.

c. Fungsi Diversifikasi

Fungsi diversifikasi atau pengalihan merupakan bentuk pelarian diri dari kejenuhan sehari-hari. Biasanya fungsi ini dapat berupa stimulasi, relaksasi, atau pengenduran atau pembebasan emosi. Pada masyarakat modern ditemukan bahwa media massa dapat dijadikan stimulan penghilang kejenuhan. Sedangkan relaksasi dan pelepasan lebih efektif ditemukan pada media musik, film, buku, dan sebagainya.

Lewat teori ini, peneliti juga ingin mendalami motivasi penggunaan dan kepuasannya dalam mengakses informasi oleh para penyandang disabilitas mental. Selain perbedaan medium yang digunakan dapat mempengaruhi persepsi seseorang, motivasi yang berbeda dalam menggunakan informasi juga menentukan bagaimana penyandang disabilitas mental secara aktif memilih isi media yang dikonsumsi.

### **2.2.6 Digital Native**

Generasi *digital native* menganggap bahwa teknologi digital merupakan bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan darinya (Mardiana, 2011; Istiana, 2016). Hal ini sering ditemukan dan disadari ketika mereka tidak dapat mengakses internet di suatu tempat baik dalam jangka waktu pendek apalagi panjang. Bahkan tidak jarang dari mereka yang memilih tertinggal dompetnya dibanding membawa gawai yang tidak memiliki akses internet ketika sedang berpergian. Budaya mencari tahu sandi dari *Wi-fi* pun menjadi akrab bagi generasi ini setiap berkunjung ke suatu tempat baru. Pentingnya akses internet memang menjadi

perhatian utama dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan itu aplikasi-aplikasi serta berbagai media sosial akan terhubung dengan jaringan sehingga dapat melakukan komunikasi dengan sesama pengguna. Teknologi yang menghubungkan mereka dapat membahas mengenai tugas-tugas atau pekerjaan, sehingga mereka akan merasa nyaman jika terkoneksi, karena memungkinkan mereka dapat melakukan banyak hal di suatu tempat.

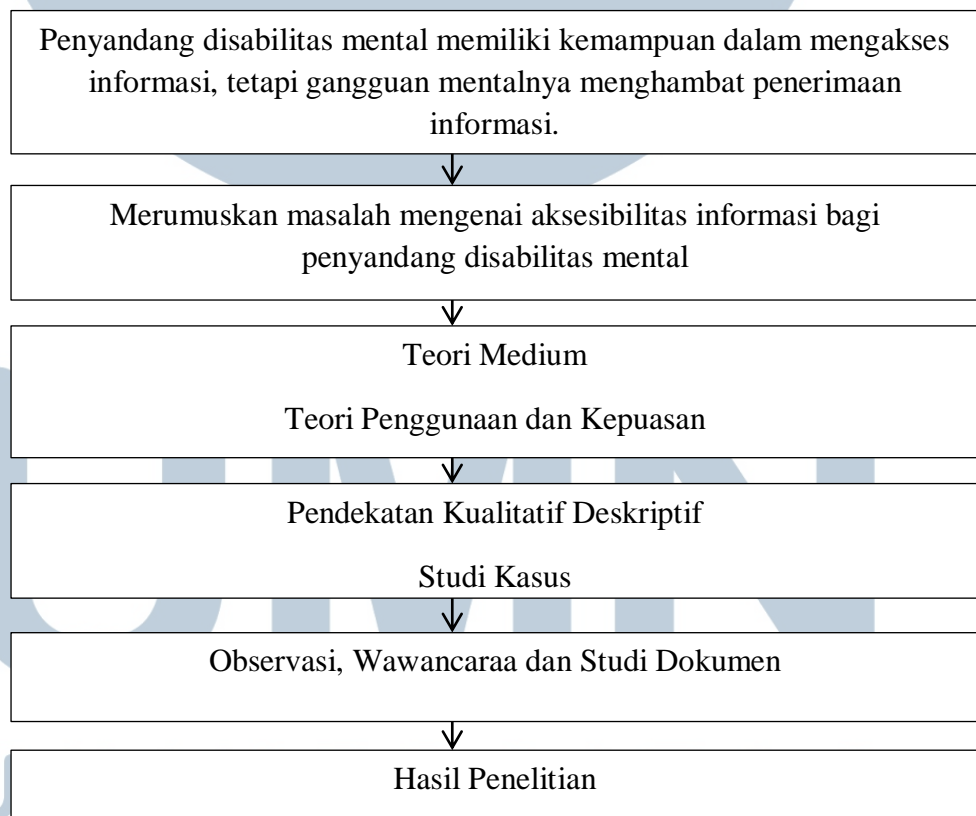
Begitupun juga bagi para penyandang disabilitas mental, untuk memenuhi kebutuhan informasinya juga terdapat pengguna yang bergantung pada akses internet. Berdasarkan beberapa kajian literatur tentang *digital native* (Presnsky, 2001; Mardiana, 2011; Ng, 2012; Thompson, 2013) dapat disimpulkan beberapa karakteristik *digital native* sebagai berikut (Istiana, 2016):

- a. mengandalkan kecepatan dalam menggunakan dan menerima informasi. Mereka ingin mendapatkan informasi segera, sehingga kurang mentolerer hal yang bersifat lambat;
- b. memiliki keinginan dan kebutuhan multitasking. Ini merupakan karakteristik yang menonjol pada generasi digital native;
- c. lebih mudah memahami gambar daripada teks, serta mereka lebih menyukai belajar melalui kegiatan dan praktek daripada membaca atau mendengarkan;
- d. cenderung memproses informasi dengan nonlinear ways, melompat lompat dari tugas satu ke tugas yang lain;
- e. menyukai berjejaring dan berkolaborasi, sehingga akan mampu bekerja baik dalam jaringan kolaborasi;

- f. berharap teknologi bagian dari kehidupannya, sehingga merasa kesulitan dan tidak nyaman tanpa teknologi.
- g. menginginkan mendapatkan manfaat/penghargaan segera (*instant*).

### 2.3 Kerangka Berpikir

Berikut merupakan alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti :



U  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A