



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.

BABII

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terkait ternyata sudah dilakukan sebelumnya. Karena dirasa penting sebagai referensi peneliti dalam membuat penelitian, maka peneliti mencantumkan penelitian serupa sebelumnya. Berikut peneliti dapatkan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi referensi.

Pertama, penelitian dengan Judul Pemanfaatan Media Internet oleh Anak Penyandang Disabilitas Netra di SLB-YPAB (Yayasan Pendidikan Anak Buta) di Kota Surabaya yang disusun oleh Mohammad Tri Haryanto (2014), mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Airlangga Surabaya. Penelitian ini didasari atas pergeseran pemilihan media di masyarakat yang semakin lama banyak yang memilih internet sebagai media pemenuh kebutuhan yang mereka miliki dibandingkan dengan media yang lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Haryanto (2014) ini mengkaji dan memahami mengenai pemanfaatan media internet yang disediakan oleh sekolahn maupun dari kepemilikan pribadi.

Penelitian tersebut dilakukan secara kuantitatif dan bersifat deskriptif dengan menggunakan teori *uses and gratification* dari Katz, Blumer, dan Gurevitch untuk menjawab gambaran pemanfaatan media internet di kalangan pelajar. Subjek dari penelitian tersebut adalah anak

penyandang disabilitas netra di Sekolah Luar Biasa (SLB) YPAB (Yayasan Pendidikan Anak Buta) di Kota Surabaya.

Hasil dari peneliti Haryanto (2014) menunjukkan bahwa sebesar 72% kebutuhan kognitif dan kebutuhan afektif mahasiswa menjadi motivasi awal mereka menggunakan media internet. 48% kebutuhan kognitif berupa bahan pelajaran menjadi hal utama yang dipenuhi oleh mereka dengan menggunakan media internet. Alasan pemanfaatan internet oleh mahasiswa 40% menyatakan bahwa media internet lebih mampu untuk menyediakan informasi berbentuk elektronik yang lebih mereka sukai dibandingkan sumber tercetak atau braille. Hasil penelitian ini juga menunjukkan 26% mahasiswa menyatakan bahwa kualitas alat atau media internet dianggap belum memadai atu masih kurang membantu dalam memenuhi kebutuhan kognitif.

Terdapat perbadaan dan persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Tri Haryanto (2014). Persamaannya pertama adalah kedua penelitian sama-sama membahas mengenai media dan disabilitas netra. Kedua, sama-sama mencoba mengkaji dan memahami penggunaan media internet ataupun media digital sebagai media pemenuh kebutuhan. Ketiga, sifat penelitian sama-sama deskriptif. Keempat, kedua penelitian sama-sama menggunakan teori *uses and gratification* milik Katz, Blumer dan Gurevitch. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah subjek penelitian yang peneliti teliti adalah *digital natives* netra yang ada di Jakarta,

sedangkan subjek penelitian Haryanto adalah anak penyandang disabilitas netra di (SLB) YPAB (Yayasan Pendidikan Anak Buta) di Kota Surabaya. Perbedaan kedua yaitu jenis penelitian yang peneliti lakukan merupakan penelitian kualitatif, sedangkan penelitian Haryanto adalah kuantitaif. Perbedaan ketiga adalah penelitian Haryanto hanya membahas mengenai pemanfaatan media internet, sedangkan penelitian yang peneliti lakukakn akan membahas mengenai penggunaan dan juga kepuasan media digital. Perbedaan terakhir ialah dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti menambahkan teori *uses and gratification 2.0* yang dikembangkan oleh Sundar dan Limperos.

Penelitian terdahulu kedua yaitu penelitian dengan judul *Digital Immigrants* dan Pengalaman Migrasi Platform untuk Konsumsi Berita: Suatu Studi Etnografi Audiens yang disusun oleh Ifrani (2019), mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian tersebut didasari atas berubahnya cara masyarakat menerima dan mencari informasi yaitu dari dulunya menggunakan media konvensional atau koran cetak menjadi media digital atau online. Titik berat dari penelitian ini ialah tidak semua individu atau generasi dapat menguasi penggunaan media digital atau media online. Dalam penelitian milik Ifrani, yang menjadi fokus utama adalah pengalaman generasi *digital immigrants* ketika pertama kali menggunakan media konvensional (koran cetak), serta mengetahui penyebab generasi ini mulai meninggalkan media konvesional dan beralih ke media digital atau online.

Penelitian yang dilakukan oleh Ifrani (2019) merupakan penelitian dengan jenis kualitaf dan bersifat deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode studi etnografi sebagai metode penelitiannya dan menggunakan teori *uses and gratification 2.0* yang dikembangakan oleh Sundar dan Limperos. Key *informan* dalam penelitian ini adalah masyarakat dari generasi *digital immigrants* yang berusia sekitar 35-54 tahun.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa menurut generasi digital immigrants, terdapat tiga faktor yang membuat mereka mulai beralih menggunakan media digital, yaitu ekonomi, berkurangnya penjual koran, dan juga kecepatan dari media digital dalam memberikan informasi.

Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian milik Ifrani (2019). Perbedaannya adalah *key informan* dalam penelitian yang dilakukan oleh Ifrani yaitu *digital immigrants* dengan kisaran usia 35-54 tahun, sedangkan *key informan* dalam penelitian peneliti adalah *digital natives* yaitu khalayak dengan kisaran usia 19-34 tahun. Perbedaan kedua yaitu subjek penelitian Ifrani merupakan khalayak secara umum, sedangkan subjek peneliti adalah khalayak yang tergolong dalam disabilitas netra.

Perbedaan ketiga ialah penelitian yang peneliti lakukan membahas mengenai penggunaan dan kepuasan media digital sedangkan penelitian miliki Ifrani hanya membahas mengenai penggunaan media digital atau online. Perbedaan terakhir yaitu penelitian Ifrani membahas mengenai migrasi dari media konvensional ke media digital, sedangkan penelitian

milik peneliti tidak membahas mengenai hal tersebut melainkan membahas pengalaman disabilitas netra menggunakan media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi.

Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama merupakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Persamaan kedua yaitu sama-sama menggunakan teori *uses and gratification 2.0* yang dikembangkan oleh Sundar dan Limperos. Persamaan terakhir yaitu sama-sama membahas mengenai media digital.

Penelitian terdahulu ketiga yaitu penelitian dengan judul Meta Analisis Platform Media Digital Ramah Penyandang Disabilitas yang disusun oleh Albertus M.Prestianta, FX Lilik D. Mardjianto, dan Hargyo T. N. Ignatius. Penelitian tersebut didasari pada fungsi utama media massa untuk memberikan informasi karena disaat yang sama, akses informasi merupakan hak setiap orang. Penelitian ini bertujuan untuk memetakan situs-situs berita online yang ramah dan tidak ramah terhadap para penyandang disabilitas.

Objek dari penelitian Prestianta et al. (2018) adalah 62 situs media digital di Indonesia. Penelitian ini mengukur tingkat aksesibilitas 62 situs media digital tersebut kepada penyandang disabilitas. Hasil dari penelitian ini adalah tidak ada situs media digital di Indonesia yang ramah untuk akses bagi penyandang disabilitas. Penelitian Prestianta et al. (2018) menunjukkan bahwa situs Riau24.com, Manadonews.co.id dan

Ayobandung.com merupakan situs dengan presentase keberhasil tertinggi di antara 62 situs yang dianalisis.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara kedua penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Prestianta et al. (2018). Persamaannya yaitu kedua penelitian sama-sama membahas mengenai media dan disabilitas. persamaan kedua yaitu samasama membahas mengenai media digital. Perbedaannya yaitu penelitian Prestianta et al. merupakan penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian peneliti adalah penelitian kualitatif. Perbedaan kedua ialah fokus penelitian peneliti adalah pengalaman penggunaan dan kepuasan dari penggunaan media digital oleh disabilitas netra, sedangkan penelitian Prestianta et al. mefokuskan pada aksesibilitas situs media digital.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

No.	Nama (thn)	Judul	Rumusan	Jenis,	Hasil
			Masalah &	Metode &	
			Tujuan	Teori	
			Penelitian		
1.	Mohammad	Pemanfaatan	Rumusan	Kuantitatif	Pemanfaatan
	Tri Haryanto	Media Internet	Masalah:	- A C	media internet
		oleh Anak	3	&	sebagai
	(2016)	Penyandang	Bagaimanakah		sumber
R A		Disabilitas Netra	gambaran	Uses and	pemuas
IVI	UL	di SLB-YPAB	pemanfaatan	Gratificati	kebutuhan
		(Yayasan	media internet	on	kognitif
		Pendidikan Anak	oleh anak		didasarkan
IN	U	Buta) di Kota	penyandang	T F	atas kualitas
			disabilitas netra		media

		Surabaya	di SLB-YPAB Surabaya terhadap kebutuhan informasinya? Tujuan penelitian:		internet. 26% responden menganggap masih kurang terbantu mereka dalam memenuhi kebutuhan kognitif.
			Untuk mengetahui pemanfaatan media internet oleh anak penyandang disabilitas netra di SLB-YPAB Surabaya terhadap kebutuhan informasinya		
2.	Ifrani	Digital	D	4	
<u>~</u> .	111 (1111	Digital	Rumusan	Kualitatif,	Hasil dari
2.	(2019)	Immigrants dan Pengalaman Migrasi Platform untuk Konsumsi	Masalah: Bagaimana pengalaman	fenomenol ogi, & uses and gratificatio	penelitian ini menunjukkan bahwa menurut generasi <i>digital</i>
		Immigrants dan Pengalaman Migrasi Platform	Masalah: Bagaimana	fenomenol ogi, & uses and	penelitian ini menunjukkan bahwa menurut generasi digital immigrants, terdapat tiga faktor yang membuat mereka mulai beralih menggunakan media digital, yaitu ekonomi, berkurangnya
U		Immigrants dan Pengalaman Migrasi Platform untuk Konsumsi	Masalah: Bagaimana pengalaman Digital Immigrants bermigrasi platform untuk konsumsi berita? Tujuan	fenomenol ogi, & uses and gratificatio	penelitian ini menunjukkan bahwa menurut generasi digital immigrants, terdapat tiga faktor yang membuat mereka mulai beralih menggunakan media digital, yaitu ekonomi,

					41 15
3.	Albertus	Meta Analisis	Rumusan	Meta	62 media siber
	Magnus	Platform Media	Masalah:	Analisis	yang telah
	Prestianta et			(Quantitati	terverifikasi
	al.	Penyandang	Bagaimana	ve	faktual dan
		Disabilitas	tingkat	Reviewing	administrasi
	(2018)		aksesibilitas)	oleh dewan
			media digital di		pers, tidak ada
			Indonesia bagi		situs web
			penyandang		yang 100%
			disabilitas		sesuai dengan
			khusunya tuna		pedoman
			rungu dan tuna		WCAG.
			netra?		Angka
					kesesuaian
			Tujuan		rata-rata
			penelitian:		terhadap
					WCAG
			Untuk		tertinggi
			mengetahui		didapat oleh
			seberapa ramah		riau24.com
			situs berita di		dan
			Indonesia bagi		manadonews.c
			publik yang		om dengan
			mengkonsumsi		nilai
			nya termasuk		kesesuaian
			tuna rungu dan		kedua sebesar
			tuna netra.		87,2%.
					-

Ketiga penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa penelitian mengenai media dan disabilitas serta pengalaman konsumsi informasi menggunakan media digital merupakan penelitian yang cukup menarik. Namun ketiga penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan yang dapat dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan ketiga penelitian di atas, bahwa penelitian terkait penggunaan media digital maupun media dan disabilitas masih terbatas pada lingkup aksesibilitas media digital yang dibahas

secara kuantitatif, serta masih terbatas pada pembahasan penggunaan media tersebut saja.

Untuk itu peneliti memilih meneliti mengenai media dan disabilitas netra, dikhususkan pada kategori *digital natives* netra dengan menggunakan teori *uses and gratification* dan mencoba meneliti tidak hanya pada aspek penggunaan medianya namun juga pada aspek kepuasaan yang didapatkan saat menggunakan media tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk melihat dan memahami pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing *digital natives* netra dalam penggunaan media digital dan gratifikasinya sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi.

2.2 Teori atau Konsep-Konsep yang Digunakan

2.2.1 Teori Uses and Gratification

Teori *uses and gratification* merupakan teori yang pertama kali dikemukakan oleh Katz (1950-an). Kemudian dikembangkan kembali bersama dengan Jay Blumer dan Michael Gurevitch (1974). Katz menjelaskan bahwa asumsi dasar dalam teori *uses and gratification* merupakan bagaimana pengaruh sebuah media terhadap audiens, dilihat dari adanya kesadaran atau kesengajaan seseorang memilih media tersebut (Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G., 2015, p.354-355). Para pencetus teori ini pun berpendapat bahwa pengguna media (audiens) berperan aktif dalam memilih dan menentukan media yang ingin digunakan untuk

memenuhi tujuan komunikasinya dan mencapai kepuasan (gratifikasi) tertentu. (West, R., & Turner, L. H., 2014, p.405).

Selain itu Katz, Blumer, dan Gurevitch juga menyatakan bahwa kebutuhan manusialah yang mempengaruhi bagaimana seseorang menggunakan dan merespon saluran media (Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G.,2015, p.355). Dengan kata lain, pengguna media berupaya untuk mencari, mendapatkan, dan menentukan media mana yang dapat memberikan informasi yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Dalam hal ini pengguna media memiliki hak kebebasan penuh dalam menentukan pilihan alternatif untuk memenuhi kepuasan akan kebutuhan informasinya.

Pengguna media (audiens) juga mempunyai kebebasan penuh untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) konsumen media menggunakan media dan bagaimana media tersebut akan memiliki dampak pada penggunanya. (Nurudin, 2007, p.192).

Teori yang juga dalam bahasa Indonesia disebut teori penggunaan dan kepuasan ini menjelaskan bahwa kunci dari permasalahan yang ada bukan dilihat dari bagaimana media berhasil mempengaruhi atau merubah sikap dan perilaku khalayak, melainkan bagaimana sebuah media dapat memenuhi kebutuhan informasi pada individu maupun sosial khalayak yang menggunakan media tersebut (Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G., 2015, p.355).

Aktifnya pengguna media yang dimaksudkan adalah dilihat dari

usaha yang dilakukan oleh pengguna media untuk mencari dan menyaring media sebagai sumber informasi yang paling baik yang dianggap paling mampu untuk memenuhi kebutuhan akan informasi yang dimiliki. Jika teori kegunaan dan kepuasan, ingin memiliki masa depan sebagai teori, para peneliti yang menggunakan teori ini harus menemukan cara untuk mengungkap media yang dikonsumsi orang dan alasan mereka mengonsumsinya (Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G., 2015, p.357).

Dalam bukunya tersebut, Blumer dan Katz juga menjelaskan bahwa terdapat lima asumsi dasar dari teori kegunaan dan kepuasan ini, yaitu:

- a. Khalayak Aktif dan Penggunaan medianya berorientasi pada tujuan
- b. Inisiatif dalam menguhubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak.
- c. Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan kebutuhan.
- d. Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat, dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut kepada para peneliti.
- e. Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak (West, R., & Turner, L. H., 2014, p.406).

Dalam buku berjudul Komunikasi Massa yang ditulis oleh Nurudin, teori *Uses and Gratification* beroperasional seperti penjelasan dalam bagan di bawah ini.

Bagan 1.2 Operasionalisasi Teori Uses and Gratification

Lingkungan Sosial:

- 1. ciri demografis
- 2. afiliasi kelompok
- 3. ciri kepribadian

Kebutuhan khalayak:

- 1. Kognitif
- 2. Afektif
- 3. Integratif personal
- 4. Integratif sosial
- 5. pelepasan

Sumber pemuasan kebutuhan non media:

- 1. keluarga, teman
- 2. komunikasi interpersonal
- 3. hobi
- 4. istirahat

Penggunaan media massa:

- 1. jenis media
- 2. isi media
- 3. terapan media
- 4. konteks sosial dan terapan media

Pemuasan media (fungsi):

- 1. pengamatan lingkungan
- 2. hiburan
- 3. identitas personal
- 4. hubungan sosial

Sumber: (Nurudin, 2007, p.194)

Bagan di atas memperlihatkan kategorisasi kebutuhan khalayak atau individu (*individual's needs*) yaitu, kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), kebutuhan afektif (*affective needs*), kebutuhan integratif personal (*personal integrative needs*), kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*), dan kebutuhan pelepasan (*escapist needs*). Kategorisasi kebutuhan khalayak memiliki penjelasan sebagai berikut:

1. Kebutuhan kognitif (Cognitive needs)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi,

pengetahuan, dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk penyelidikan kita.

2. Kebutuhan Afektif (Affective needs)

Kebutuhan ini berkaitan dengan peneguhan pengalamanpengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.

- 3. Kebutuhan pribadi secara integratif (*Personal intergrative needs*)

 Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas,
 kepercayaan, stabilitas, dan status individual. Hal-hal tersebut
 diperoleh dari hasrat akan harga diri.
- 4. Kebutuhan sosial secara integratif (*Social integrative needs*)

 Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafilitasi.
- 5. Kebutuhan pelepasan (*Escapist needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindari tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragaman. (Nurudin, 2007, p.194-195)

Sesuai dengan teori penggunaan dan kepuasan, peneliti akan memahami pilihan media yang khalayak atau audiens putuskan, dengan terlebih dahulu mengenali kebutuhan mendasar yang memotivasi perilaku khalayak tersebut (Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G., 2015, p.356).

Dalam teori *Uses and Gratification* pada dasarnya khalayak memutuskan untuk menggunakan media massa tertentu berdasarkan motifmotif khalyak. Motif khalayak inilah yang dijadikan sebagai pengukur tingkat kepuasan yang diperoleh seseorang setelah mengkonsumsi media. Jika motif khalayak dapat terpenuhi maka kebutuhan informasi khalayak pada media massa akan terpenuhi. Sehingga, media yang dapat memenuhi kebutuhan khalayak itulah yang disebut sebagai media efektif (Kriyantono, 2014, p.206).

McQuail et al. (dalam McQuail, 2014, p.423-424) menjelaskan bahwa tipologi motif kebutuhan khalayak dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Pengawasan (Surveillance):

Penggunaan isi media untuk mengetahui atau mencari informasi-informasi (*information* seeking) yang bersifat umum.

2. Pengalihan (Diversion):

Penggunaan isi media untuk mendapatkan hiburan, keluar dari rutinitas atau masalah, serta pelepasan emosional.

3. Indentitas Pribadi (Personal Identity):

Penggunaan isi media untuk memenuhi kebutuhan identitas pribadi, referensi diri, eksplorasi diri, dan penguatan nilai.

4. Hubungan Pribadi (Personal Relationship):

Penggunaan isi media untuk memperkuat hubungan sosial atau persahabatan dan kegiatan kemasyarakatan.

Perkembangan media interaktif pada dua dekade terakhir ini, menjadi saatnya untuk melihat perubahaan sifat interaksi antara pengguna dan media, serta menghadirkan gratifikasi yang lebih baru dan lebih spesifik daripadi gratifikasi yang didapatkan dari penelitian dengan media lama. Dasar dari sifat perubahan kepuasan ialah teknologi dari media yang digunakan. Ruggiero (2000) dalam Sundar & Limperos (2013) menekankan bahwa aspek teknologi adalah penting untuk digunakan dalam penelitian *uses and gratification* di masa depan. Perkembangan teknologi turut menghadirkan media baru yang memiliki karakteristik adanya fungsi baru, yang dapat mengubah "proses gratifikasi" dan juga "kepuasaan konten", yaitu dengan mempengaruhi sifat dari konten yang diakses, didiskusikan dan dibentuk oleh pengguna ketika berinteraksi dengan media tersebut (Sundar & Limperos, 2013, p.510).

Selama ini para peneliti yang menggunakan U&G, hanya berfokus pada motif dari pengguna media (seperti yang sudah diuraikan di atas) untuk melakukan kebiasaan dalam memenuhi suatu kebutuhan tertentu. Saat ini, media baru telah memunculkan kebiasaan baru (seperti bermain game, media sosial dan mesin pencarian) yang secara otomatis turut menggeser kebiasaan lama. Selain itu, fitur yang disediakan oleh setiap media baru dapat membantu terbentuknya proses gratifikasi yang baru (Sundar & Limperos, 2013, p.510-511).

Ruggiero (dalam Baran Davis, 2015. p.207& mengindentifikasikan tiga karakteristik komunikasi berbasis komputer (internet) yang dapat digunakan oleh peneliti U&G untuk dicermati, yaitu interactivity, demassification, dan asynchroneity. Interactivity secara signifikan memperkuat gagasan khalayak aktif dalam teori kegunaan dan kepuasaan. Karena interaktivitas dalam komunikasi massa dianggap menggambarkan proses khlayak mengontrol dan mengubah peran mereka sebagai komunikator dan komunikan. Demassification merupakan kemampan pengguna media untuk memilih dari banyak dan luasnya menu yang diberikan oleh media baru yang berbeda dari media massa tradisional. Media baru seperti internet memungkinkan penggunanya untuk dapat menyesuaikan informasi atau pesan dengan kebutuhan mereka.

Asynchroneity menunjukkan bahwa pertukaran pesan atau informasi mungkin untuk mengalami perubahan waktu. Namun pengirim dan penerima pesan elektronik tetap dapat membagi dan menerima pesan pada waktu yang berbeda, tanpa mengganggu proses interaksi yang ada (Ruggiero, dalam Baran & Davis, 2015, p.207).

Interaksi antara pengguna dan media tertentu ditentukan sebagian oleh ketersediaan teknologi medium tersebut. Jika konten gratifikasi hanya dibatasi dan ditafsirkan pada pencarian informasi dan hiburan maka gratifikasi tersebut tidak dapat diubah oleh teknologi. Namun, apabila

gratifikasi berkaitan dengan konteks dan metode penggunaan informasi dan hiburan cenderung dapat dipengaruhi oleh peluang interaksi yang ditawarkan oleh tiap media baru. (Norman, 2002, dalam Sundar & Limperos, 2013, p.511).

Gibson (1986) menjelaskan mengenai keterjangkauan secara konstruktivis, yaitu interaksi antara dunia dan aktor (individu). Contohnya, situs web memberikan kemungkinan untuk penggunanya menelusuri item berita terkini seperti pada surat kabar. Selain itu, beberapa situs web memberikan ruang bagi penggunanya untuk dapat mengirim berita dan cerita yang akhirnya menjadi bagian dari berita itu sendiri. Singkatnya, aspek visual pada suatu media menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya dapat berinteraksi antarmuka, tetapi juga dapat berkontribusi dan membangun konten melalui media tersebut. Semua hal ini menunjukkan bahwa banyak penawaran atau kemampuan media baru yang dapat mengkategorikan kebutuhan penggunanya secara sistematis, serta mengarahkan pengguna untuk mengharapkan kepuasan tertentu sehingga membentuk pemenuhan yang pengguna dapatkan dari penggunaan media baru (Sundar & Limperos, 2013, p.511-512).

Teori penggunaan dan kepuasan, baik yang pertama kali dicetuskan oleh Elihu Katz, maupun yang dikembangkan oleh Sundar dan Limperos, peneliti gunakan dalam penelitian ini sebagai landasan untuk menganalisis kasus atau fenomena tentang media digital sebagai alat

pemenuh kebutuhan informasi pada *digital natives* netra. Teori ini membantu peneliti untuk meninjau jenis kebutuhan khalayak (*digital natives* netra), motif penggunaan khalayak (*digital natives* netra), kepuasan yang didapatkan oleh mereka, serta mengetahui aspek teknologi apa saja yang mempengaruhi gratifikasi khalayak.

2.2.2 Konsep Media Digital

Perkembangan teknologi melahirkan media baru yang membuat proses komunikasi massa terjadi lebih cepat, seperti jenis media baru video games, internet, dan *mobile device*. Media digital atau online merupakan hasil dari konvergensi media, yang merupakan kesatuan dari komputasi, telekomunikasi dan media dalam satu lingkup digital. Salah satu jenis media baru ini terus berkembang dan sering digunakan oleh masyarakat. Media digital memiliki cara penyampaian berita yang berbeda dari media konvensional, yaitu media cetak dan elektronik. Media digital membutuhkan perangkat berbasis komputer yang disambungan dengan jaringan internet untuk dapat mencari dan menerima informasi. Internet sendiri bersifat tidak terbatas, sehingga memungkinkan penggunanya untuk secara bebas mengakses apapun sesuai yang mereka butuhkan.

Media digital atau online merupakan istilah yang sering digunakan secara umum untuk menyebut suatu bentuk media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Media digital atau online dapat meliputi berbagai portal berita, situs web, radio digital, TV digital, pers online dan sebagianya, dengan karakteristik yang sesuai

dengan fasilitas yang dimiliki setiap media digital atau online Media digital cenderung memudahkan penggunanya untuk menciptakan dan mendistribusikan konten media (Kurniawan, dalam Ifrani 2019, p.23).

2.2.3 Konsep Disabilitas

Dalam memahami disabilitas dan *new media*, perlu diketahui terlebih dahulu pengertian dari disabilitas itu sendiri. Ada istilah lain yang masih bersentuhan dengan disabilitas, yaitu *impairment* dan *handicap*.

WHO (ICF, 2001, p.12) menjelaskan pengertian *impairment* sebagai suatu masalah yang terjadi pada fungsi tubuh dan struktur tubuh. Masalah tersebut dapat diartikan sebagai akibat dari seseorang yang kehilangan suatu anggota tubuhnya, atau adanya ketidaksempurnaan serta penyimpangan atas fungsi dan struktur tubuh. WHO menyebutkan bahwa fungsi tubuh ialah fungsi fisiologis maupun psikologis seseorang. Sedangkan, struktur tubuh merupakan organ atau komponen-kompenan dalam anggota tubuh.

Adapun istilah *handicap* merupakan keadaan yang merugikan bagi seseorang akibat adanya *impairment*, serta disabilitas (disability) mencegahnya dari peranan normal dalam berbagai konteks (usia, jenis kelamin, dan budaya) bagi orang yang bersangkutan (ICF, 2001, p.213).

Selain itu WHO (ICF, 2001, p.7) mengartikan disabilitas yaitu istilah untuk seseorang yang mengalami salah satu atau semua hal berikut: masalah pada fungsi dan struktur tubuh (*impairment*), keterbatasan dalam

beraktivitas, dan hambatan dalam berpartisipasi di lingkungan masyarakat. Dalam konsep yang dimiliki WHO, disabilitas mempunyai kaitan yang sangat erat antara ketunaan dan faktor lingkungan. Lingkungan yang positif dan suportif akan mendorong seorang *impairment* untuk memiliki akses yang sama dengan masyarakat lainnya dalam melakukan mobilitas.

Ada berbagai ragam disabilitas, yaitu disabilitas fisik, sensorik, wicara, intelektual, dan mental. Disabilitas netra masuk pada ragam disabilitas sensorik atau penglihatan, yaitu terganggunya fungsi dari panca indera. Disabilitas netra menurut Somantri (dalam Faidhil, 2015, p.36) dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu:

a. Buta Total

Individu yang tidak dapat melihat sama sekali atau tidak mampu menerima rangsangan cahaya dari luar (visusnya 0).

b. Low vision

Individu mampu menerima rangsangan cahaya dari luar, namun ketajaman penglihatannya lebih baik dari 3/60 (0.05) pada mata yang lebih baik setelah mendapatkan penanganan atau koreksi terbaik yang memungkinkan. Ataupun seseorang yang memiliki sisa penglihatan, tetapi tidak mampu untuk menggunakan penglihatannya untuk membaca tulisan berukuran dua belas *point* dalam keadaan cahaya dan jarak yang

normal meskipun dengan bantuan kaca mata.

Konsep disabilitas digunakan dalam penelitian ini untuk membantu peneliti untuk lebih memahami istilah dari disabilitas itu sendiri. Serta, konsep disabilitas tersebut dapat membantu memperjelas kategori informan yang ada dalam penelitian ini, yaitu seorang yang buta total (totally blind) dan low vision.

2.2.4 Konsep Digital Natives dan Digital Immigrants

Menurut Prensky (2001, p.1) digital natives atau net generation merupakan generasi yang lahir setelah tahun 1980-an, yang tumbuh dan berkembang dikelilingi dengan teknologi baru. Dalam hidupnya, mereka menghabiskan dan menggunakan waktu mereka dengan menggunakan komputer, video games, pemutar music digital, kamera video, ponsel, dan semua mainan dan alat dari era digital.

Prensky juga menjelaskan bahwa digital natives tidak hanya terampil dalam menggunakan teknologi, namun paparan teknologi tersebut membuat mereka turut mengembangkan kapasistas kognitif dan gaya belajar yang baru. Generasi ini terbiasa untuk menerima informasi secara cepat dan dapat melakukan lebih dari satu kegiatan secara bersamaan (multi-task), seperti belajar sambil mendengarkan musik dan mengirim pesan melalui ponsel. Selain itu Prensky juga menyatakan bahwa digital natives lebih bekerja dengan baik ketika mereka terhubung ke jaringan. Digital natives merasa lebih puas dengan sesuatu yang serba instan dan

mereka lebih memilih sesuatu yang menyenangkan dibanding melakukan kegiatan yang terlalu serius atau berat. Kegiatan menyenangkan tersebut biasa didapatkan oleh *digital natives* ketika mereka menggunakan perangkat digital. Generasi ini juga lebih menyukai dan mengutamakan gambar interaktif dibanding teks, serta menyukai akses secara random (*hypertext*) (2001, p.2-3).

Sebaliknya, generasi yang lahir sebelum 1980 dan tidak terbiasa dengan dunia digital dan lebih banyak mengadopsi banyak atau sebagian besar aspek teknologi baru dalam kehidupan mereka, disebut dengan digital immigrants. Berbeda dengan digital natives, digital immigrants harus melalui proses belajar dan beradaptasi terlebih dahulu untuk dapat menggunakan teknologi digital dengan baik. Digital immigrants cenderung melihat teknologi bukan sebagai alat alami dari kehidupan generasi mereka. Sehingga seberapa baik digital immigrants beradaptasi dengan lingkungan barunya, mereka akan tetap membawa 'aksen' generasi mereka (Prensky, 2001, p.2).

Perubahan yang terjadi dapat disebut sebagai "singularitas", yaitu suatu peristiwa yang mengubah segalanya secara mendasar sehingga sulit atau tidak ditemukan cara untuk dapat kembali pada yang ada sebelumnya. Keadaan ini sering kali membuat *digital natives* harus berbagi ilmu akan teknologi baru yang mereka miliki kepada *digital immigrants*. Proses pembelajaran teknologi baru oleh *digital immigrants* membutuhkan waktu

yang cukup panjang dan berkala, sehingga membutuhkan bantuan *digital natives* untuk menyempurnakannya melalui interaksi dan juga praktik (Prensky, 2001, p.3).

Data hasil riset penetrasi pengguna internet Indonesia pada 2017 yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa 54,68% atau 143.26 juta dari 262 juta jiwa penduduk Indonesia menggunakan internet. Berdasarkan riset tersebut, komposisi penggunaan internet didominasi oleh *digital natives* yaitu 49,52% dengan rentang usia 19-34 tahun. Kemudian jumlah terbanyak kedua oleh rentang usia 35-54 tahun, sebanyak 29,55% (APJII, 2017).

Dilansir dari *Kompas.com* (2017), generasi yang masuk dalam kategori *digital natives* adalah Generasi Y, generasi Z, dan Generasi A. ketiga generasi tersebut terbiasa dengan teknologi pada tingkat usia yang berbeda-beda. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya akan meneliti *digital natives* generasi Y dan Z dengan kisaran usia 19-34 tahun, yang terdata oleh APJII paling banyak menggunakan internet.

Berdasarkan hal-hal di atas, peneliti memilih *digital natives* sebagai subyek penelitian untuk dapat mengetahui proses penggunaan dan penerimaan informasi yang mereka dapatkan langsung dari teknologi baru. Secara khusus peneliti ingin melihat proses tersebut pada *digital natives* netra, bagaimana kaum netra yang lahir di era digital dengan keterbatasan penglihatan mereka, tetap menggunakan dan menerima informasi secara

digital. Selain itu, hasil riset APJII yang menunjukkan penggunaan internet pada posisi pertama oleh *digital natives*, semakin mendorong peneliti untuk memilih *digital natives* sebagai subyek penelitian.

Konsep *digital natives* peneliti terapkan sebagai landasan untuk mencari dan menentukan kategori dari informan penelitian. Berdasarkan konsep *digital natives*, penentuan informan dilihat dari rentang usia dan tahun kelaharin seseorang yaitu mereka yang lahir setelah tahun 1980-an masuk dalam generasi Y, Z, Alpha.

2.3 Alur Penelitian

