



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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, informasi sudah menjadi sesuatu yang penting dalam kehidupan masyarakat luas. Masyarakat mulai memiliki kesadaran untuk mencari dan menemukan informasi yang dibutuhkan. Informasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti yaitu, pemberitaan; kabar atau berita tentang sesuatu, diartikan juga sebagai keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat dalam bagian-bagian amanat itu. Setiap pribadi manusia berusaha untuk mencari dan memenuhi kebutuhan akan informasinya. Informasi setiap manusia tentunya akan berbeda-beda, sesuai dengan kepentingannya masing-masing. Dalam mencari dan mendapatkan informasi, manusia memerlukan medium atau media sebagai alat bantunya. Media yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi oleh masyarakat luas yaitu media massa.

Media massa sendiri merupakan alat komunikasi yang dapat menghubungkan antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan) secara massal atau dalam jumlah yang banyak (heterogen) dan dalam jarak tempat tinggal yang berbeda-beda. Media massa menurut Cangara (dalam Fadilla, 2017, p.11-12) berdasarkan bentuknya terbagi menjadi tiga yaitu, media cetak, media elektronik dan media digital. Media massa yang termasuk dalam media cetak ialah

majalah, tabloid, koran, dsb. Sedangkan media massa yang termasuk media elektronik ialah televisi, radio, dsb. Selanjutnya media massa yang termasuk media massa internet yaitu media yang membutuhkan bantuan sebuah jaringan untuk dapat mengaksesnya secara digital.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, nyatanya membawa pengaruh yang signifikan pada perkembangan media digital atau internet. Sehingga media digital memberikan perubahan dalam aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam penggunaan dan penyebaran informasi. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) pada 2017, menunjukkan bahwa penetrasi penggunaan internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 262 juta jiwa. Tidak hanya itu, survei lain dari APJII juga menyatakan bahwa 31,3 juta pengguna internet memiliki motivasi penggunaan yaitu untuk mencari atau memperbaharui informasi.

Penggunaan media massa, salah satunya media internet sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan pemenuh kebutuhan informasi setiap orang, seharusnya dapat dirasakan secara merata, tidak terlepas dari kaum disabilitas terkhusus disabilitas netra. Meskipun memiliki keterbatasan secara fisik, terutama keterbatasan sensorik, disabilitas netra tetap memiliki hak yang sama untuk memperoleh dan memenuhi kebutuhan informasi mereka. Oleh karena keterbatasan yang dimiliki oleh

disabilitas netra, maka mereka membutuhkan alat bantu untuk memudahkan mereka dalam memperoleh informasi.

Berdasarkan Undang-Undang PP No. 43 Tahun 1998 tentang Upaya Peningkatan Kesejahteraan Sosial Penyandang Cacat, pada Pasal 19 dijelaskan bahwa,

“Penyediaan aksesibilitas yang berbentuk fisik dan non fisik dilaksanakan oleh dan menjadi tanggung jawab dari pemerintah dan masyarakat.”

Serta, pada Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 28F yang menyatakan,

“Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia”

Aksesibilitas non-fisik yang dimaksud dalam undang-undang tersebut dapat dikaitkan dengan penyediaan informasi, dan teknologi yang dapat digunakan dan dipahami oleh kaum disabilitas netra. Penyedia informasi dalam hal ini yaitu media massa khususnya media internet (digital) dalam penyajiannya seharusnya memikirkan cara agar fasilitas media serta konten informasi, meliputi jenis dan genre dapat disesuaikan dengan kebutuhan informasi seluruh lapisan masyarakat, termasuk kaum disabilitas netra.

Menurut Finkelstein (Ellis K. & Kent M., 2011, p.145) media internet atau digital seharusnya dapat menjadi jawaban dari segala permasalahan yang ada bagi kaum disabilitas, dalam banyak hal. Media digital seharusnya dapat menunjukkan bahwa kaum disabilitas juga dapat berpartisipasi pada proses pencarian dan pendistribusian informasi secara luas. Selain itu ia juga meyakini bahwa inovasi teknologi akan membawa perubahan pada institusi, praktik dan ide dengan memanfaatkan era digital dan juga desain universal. Desain universal merupakan suatu proses yang berupaya menyajikan desain atau inovasi digital yang dapat mengakomodir jangkauan pengguna seluas-luasnya, baik pengguna dengan disabilitas ataupun non-disabilitas.

Menurut Ellis & Kent (2011, p. 6) informasi serta konten yang disimpan secara digital harus mudah untuk diakses sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Menurutnya, pengguna bebas untuk memilih konten informasi dari berbagai media digital, baik itu konten secara visual, audio, maupun sentuhan.

Saat ini konten informasi yang dihasilkan oleh media massa di Indonesia memang semakin banyak. Setiap media berusaha menghasilkan konten berita agar dapat diakses oleh penggunanya. Namun tidak semua konten dari media digital tersebut dapat diterima dengan baik oleh disabilitas netra. Seperti dalam penelitian Meta Analisis Platform Media Digital Ramah Penyandang Disabilitas (Prestianta, A. M et al, 2018) menyatakan bahwa salah satu dari tiga media massa digital populer

menurut Alexa.com yaitu *Kompas.com*, *Detik.com*, *Liputan6.com* tidak dalam posisi terbaik seitu web yang sesuai dengan *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG). Ketiga media digital tersebut masih memiliki pelanggaran konten yang tidak sesuai dengan panduan W3C dan WCAG. Pelanggaran *Kompas.com* dan *Detik.com* sebanyak 178 dan 175 item konten, sedangkan *Liputan6* sebanyak 376 item konten.

Pencarian konten informasi digital dapat dilakukan oleh kaum disabilitas netra dengan memanfaatkan bantuan orang ketiga, yaitu teknologi bantuan (*assistive technology*) seperti buku audio, *text to speech* (pembaca layar), ataupun perangkat Braille. Fenomena sesungguhnya ialah, teknologi bantuan atau *assistive technology* seperti yang disebutkan di atas, awalnya diciptakan untuk mengembangkan kemungkinan partisipasi kaum disabilitas yang lebih besar, yang kemudian diadopsi dan digunakan secara mainstream oleh pengguna lainnya yang merupakan non-disabilitas (Ellis & Kent, 2011, p.114).

Hal di atas menunjukkan bahwa kebutuhan akses penggunaan informasi digital oleh kaum disabilitas, khususnya disabilitas netra yang menurut SUPAS 2015 tercatat sebanyak 270.471 jiwa (tidak dapat melihat) serta 1.502.819 jiwa (berat untuk melihat) merupakan hal yang penting. Terutama penggunaan media digital oleh disabilitas netra yang masuk dalam kategori *digital natives*, yaitu generasi yang lahir seiring dengan perkembangan teknologi. Sehingga dalam kehidupan kesehariannya, mereka tumbuh aktif menggunakan teknologi.

Berdasarkan hal di atas, peneliti melihat bahwa fenomena yang ada pada kaum disabilitas netra dalam upaya memperoleh dan memenuhi kebutuhan informasi berita yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi media digital merupakan hal yang menarik untuk diteliti. Peneliti merasa penelitian ini menarik karena hingga saat ini masih sedikit penelitian di Indonesia yang membahas mengenai media dan disabilitas. Serta, peneliti melihat jumlah disabilitas netra yang tidak sedikit, menunjukkan bahwa kaum disabilitas juga berhak mendapatkan perhatian dalam segala aspek, khususnya dalam penelitian ini yaitu aspek yang berkaitan dengan penggunaan dan gratifikasi media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi disabilitas netra. Fakta bahwa masih adanya beberapa media digital yang belum ramah disabilitas juga merupakan fenomena yang menarik untuk dibahas, bagaimana dengan kekurangan media digital tersebut kaum disabilitas tetap memilih menggunakannya untuk memenuhi kebutuhan informasi berita.

Maka peneliti melalui penelitian ini mencoba memahami bagaimana penggunaan media massa digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi bagi kaum *digital natives* netra. Serta mengukur kepuasan penggunaan media digital oleh *digital natives* netra, dengan adanya keterbatasan dari sisi pengguna (disabilitas netra) dan keterbatasan aksesibilitas pada penyedia informasi (media massa).

Berdasarkan hal-hal tersebut, dalam penelitian Media Digital Sebagai Alat Pemenuh Kebutuhan Informasi Kaum Digital Natives Netra,

peneliti menggunakan teori *Uses and Gratification* (U&G) yang dicetuskan oleh Katz, Blumer, Gurevitch maupun *Uses and Gratification* 2.0 yang dikembangkan oleh Sundar dan Limperos. Teori U&G membantu peneliti untuk memahami penggunaan media digital oleh *digital natives* netra serta kepuasan dari penggunaan tersebut. Adapun kaum disabilitas netra yang akan diteliti adalah empat orang informan disabilitas netra yang masuk dalam kategori *digital natives*, yaitu mereka yang berusia 19-34 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana penggunaan dan kepuasan *digital natives* netra ketika mengakses media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, maka berikut adalah pertanyaan penelitian ini:

- a. Bagaimana proses penggunaan media media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi oleh *digital natives* netra?
- b. Kebutuhan apa yang dicari oleh *digital natives* netra melalui media digital?

- c. Motif apa yang mendasari penggunaan media digital oleh *digital natives* netra?
- d. Bagaimana kepuasan *digital natives* netra terhadap penggunaan media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi?
- e. Apa saja aspek teknologi yang mempengaruhi proses gratifikasi *digital natives* netra terhadap penggunaan media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi?

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ditemukan oleh tim penulis, maka tujuan dibuatnya penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui proses penggunaan media digital oleh *digital natives* netra sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi.
- b. Untuk mengetahui kebutuhan yang dicari oleh *digital natives* netra melalui media digital.
- c. Untuk mengetahui motif yang mendasari penggunaan media digital oleh *digital natives* netra.
- d. Untuk mengetahui kepuasan *digital natives* netra terhadap penggunaan media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi.
- e. Untuk mengetahui aspek teknologi mempengaruhi proses gratifikasi *digital natives* netra terhadap penggunaan media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat dari seluruh kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan Akademis

Peneliti berharap melalui penelitian ini dapat menjadi rujukan atau referensi bagi mahasiswa lain yang ingin membuat karya tulis mengenai media dan disabilitas, khususnya penelitian terkait media digital sebagai alat pemenuh kebutuhan informasi kaum disabilitas netra. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga bisa menunjukkan penerapan teori *Uses and Gratification* pada disabilitas netra, serta menyajikan data mengenai penggunaan media digital atau online oleh kaum disabilitas netra serta melihat kepuasan yang didapatkan oleh kaum disabilitas setelah menggunakan media digital secara kualitatif, sehingga nantinya penelitian dapat digunakan sebagai data pada penelitian lanjutan secara kuantitatif.

b. Kegunaan Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu praktisi media massa, khususnya media digital atau online untuk melihat kembali apakah fasilitas serta konten media sudah sesuai dengan kebutuhan informasi kaum disabilitas netra serta aksesibilitas media digital bagi disabilitas netra, sehingga dapat lebih baik lagi dalam mengembangkan medianya.

c. Kegunaan Sosial

Selain secara akademis maupun praktis, tim penulis juga berharap penelitian ini dapat bermanfaat secara sosial terutama sebagai salah satu rujukan untuk dapat lebih memikirkan keadilan penyediaan informasi serta fasilitas media massa bagi kaum disabilitas netra. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat memperlihatkan kepada masyarakat luas bagaimana proses penggunaan media digital oleh disabilitas netra.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian akan diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah dan budaya akademik, namun demikian penelitian ini masih memiliki keterbatasan yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada kaum disabilitas netra.
2. Penelitian ini hanya didasarkan pada wawancara dan observasi anggota empat orang informan *digital natives* netra.
3. Proses observasi dalam penelitian ini memiliki keterbatasan waktu
4. Penelitian ini hanya meneliti digital natives generasi Y dan Z, tidak meliputi generasi Alpha.
5. Penelitian ini hanya mengukur dan memaparkan kepuasan *digital natives* netra terhadap penggunaan media digital sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi mereka secara kualitatif, sehingga dibutuhkan penelitian selanjutnya yang membuktikan secara kuantitatif.