



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

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat informasi sangat cepat beredar di tengah masyarakat. Hanya menggunakan gawai, siapa pun dan dimana pun dapat memperoleh berbagai informasi mengenai berbagai peristiwa yang sudah terjadi ataupun sedang terjadi. Informasi baik atau buruk, benar atau salah (*hoax*). Dengan kemudahan mendapat informasi yang ditawarkan oleh media *online*, masyarakat harus mampu memilih informasi yang benar.

Saat ini, media konvensional sudah banyak yang mengikuti perkembangan zaman untuk membuat media online agar tetap bisa bertahan dalam dunia bisnis jurnalistik. Beberapa media konvensional yang sudah membuat media online seperti Kompas, Tempo, Jakarta Post, Detik, Jawa Pos, dan Warta Kota. Beragam informasi yang ditawarkan, membuat pembaca bebas memilih berita apa saja yang ingin dibacanya. Menurut Yosep Stanley Adi Prasetyo, selaku anggota Dewan Pers, Dewan Pers mencatat media yang memenuhi syarat perusahaan seluruhnya berjumlah 1.771 (*detik.com*, para.2).

Berkembangnya media online dan media sosial di Indonesia memang menjadi penanda bahwa Indonesia sudah memasuki era *new media*. Karakter dari *new media* adalah digital, interaktif, hiperteks, virtual, jaringan, dan

simulasi (Martin Lister, 2009, p. 13). Dengan karakter tersebut membuat media massa di Indonesia kini lebih cepat dan mudah dalam menyampaikan informasi.

Karakteristik media tersebut menjadi keunggulan yang tidak ada di dalam media konvensional pada umumnya. Melalui media online, masyarakat dapat memperoleh informasi dengan mudah. Hanya membuka gawai yang terkoneksi dengan internet, mereka dapat mengakses informasi sesuai dengan yang mereka inginkan.

Perkembangan teknologi dan kemudahan masyarakat mengakses internet, menjadikan acuan peneliti untuk melakukan penelitian ini. Semakin meningkatnya penggunaan internet di tengah masyarakat membuat media online semakin berkembang dan bertumbuh. Didukung dengan pelayanan jasa penyedia layanan internet yang semakin baik kualitasnya. Masyarakat tidak perlu menyediakan waktu khusus untuk membaca berita dengan munculnya media online.

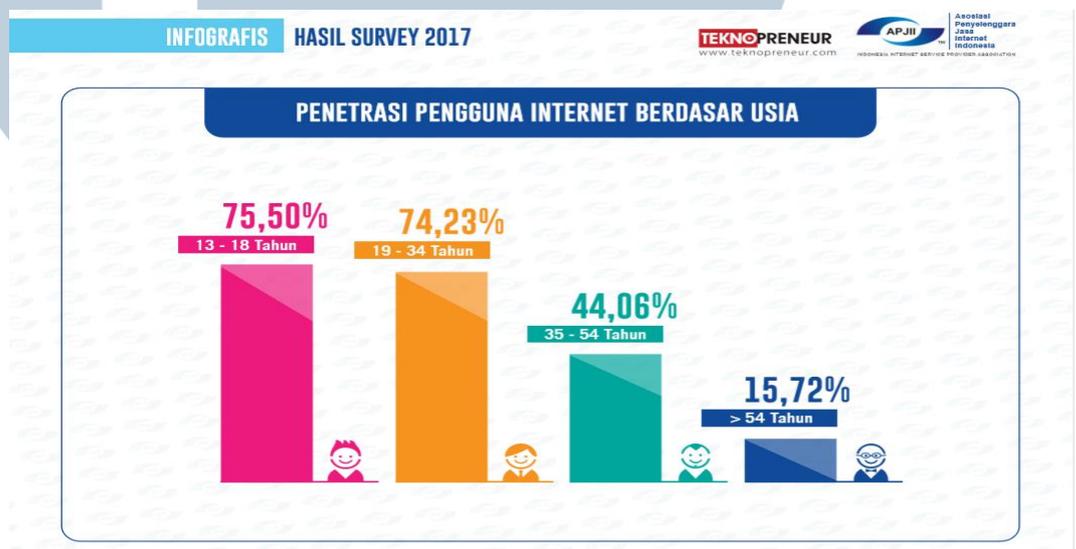
Gambar 1.1 Penetrasi Pengguna Internet



Sumber : apjii.org.id

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016 penetrasi pengguna internet di Indonesia berjumlah 132,7 juta jiwa. Tahun 2017 penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa dari jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 262 juta jiwa. Angka tersebut mencapai 54,68 persen dari jumlah keseluruhan penduduk Indonesia.

Gambar 1.2 Gambar Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Usia



Sumber : apjii.org.id

Menurut APJII, penetrasi pengguna internet berdasarkan usia paling tinggi berada pada usia 13 sampai 18 tahun mencapai 75,50 persen. Diikuti dengan umur 19 sampai 34 tahun yang memiliki penetrasi pengguna internet sebesar 74,23 persen. Umur 35 sampai 54 tahun memiliki penetrasi pengguna internet sebesar 44,06 persen. Dan paling rendah memiliki angka penetrasi pengguna internet yaitu umur diatas 54 tahun berada diangka 15,72 persen.

Menurut kominfo.go.id (2018, para.7) adapun komposisi pengguna internet berdasarkan jenis kelamin, terdiri dari perempuan sebanyak 48,57 persen, dan laki-laki sebanyak 51,43 persen. Namun peningkatan jumlah pengguna internet terbesar pada umur 13 sampai 18 tahun yang mencapai 75,50 persen.

Dengan data yang diperoleh, peneliti tertarik untuk mencari tahu hubungan antara motif dan tingkat kepuasan siswa dalam membaca berita olahraga detik.com. Peneliti memilih siswa SMA Santa Ursula BSD menjadi subjek karena itu merupakan sekolah untuk kalangan menengah ke atas dan murid yang berprestasi. Tingkat perekonomian yang baik, dapat dipastikan sebagian besar siswanya memiliki gawai untuk berkomunikasi dengan keluarga dan teman-temannya.

Peneliti mengambil topik penelitian berfokus pada pemberitaan olahraga di media online detik.com. Usia anak SMA akan lebih tertarik pada informasi atau berita mengenai apa yang mereka sukai, seperti olahraga salah satu contohnya.

Peneliti menjadikan Detik.com sebagai objek penelitian karena Detik.com merupakan salah satu media online terbesar di Indonesia. Informasi yang diberikan sangat cepat, sehingga mampu memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk menjadi sampel dalam populasi.

Menurut Margianto dan Syaefullah dalam Aldo (2017, p.2), secara berturut-turut media cetak mulai membuat penggandaan berita mereka di media *online*, seperti Republika Online (berdiri pada 1994),

tempointeraktif.com (berdiri pada 1996), dan Kompas Online (berdiri pada 1997). Pada awalnya media *online* tersebut hanya menduplikasi berita yang terdapat di media cetak, hingga akhirnya berdiri media cetak otonom pertama, detik.com. Menurut Anggoro dalam Aldo (2017, p.2), detik.com adalah pelopor pertama media online yang menerbitkan berita pertamanya pada tanggal 9 Juli 1998, tanpa menduplikasi berita dari media cetak tertentu.

Membaca memang menjadi kegiatan yang sangat membosankan apabila tidak didasari dengan keingintahuan seseorang akan sesuatu. Sehingga akan menjadi kebiasaan buruk yang menimbulkan usia anak SMA hanya mengetahui informasi yang dibacanya sesuai dengan keinginannya saja.

Dengan segala konten yang disediakan oleh media online, informasi tertulis, gambar, dan video, usia anak SMA dapat memilih informasi mana yang menarik untuk diterimanya. Bahkan, beberapa media online sudah tersaji dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh dalam gawai. Hal tersebut tentunya lebih memudahkan anak SMA untuk cepat memperoleh informasi terbaru. Menurut data dari United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) yang dimuat dalam kompas.com (2017, para.1) “persentase minat baca anak Indonesia hanya 0,01 persen”.

Perkembangan media online yang sangat pesat, dapat membantu meningkatkan minat baca remaja Indonesia dengan segala kemudahan yang ditawarkannya. Isi berita yang cenderung singkat, padat, dan jelas, membuat remaja usia anak SMA dapat mengetahui segala informasi melalui media online yang terkandung unsur 5W + 1H didalamnya.

Menurut Engelbertus Wendratama (2017, p.124) peran jurnalis ada lima yaitu *Eyes and ears of society*, *Firs recorder of history*, *Truth seeker*, *Agenda setter of society*, dan *Watchdog for those in power*. Peran media sangatlah penting untuk memberi informasi kepada masyarakat sesuai dengan perannya. Saat media online sudah berperan dengan seharusnya, masyarakat akan menerima informasi dari media online sesuai dengan apa yang terjadi. Sehingga tidak membuat pembacanya “tersesat”.

Kecepatan media online dalam menghadirkan berita atau informasi di tengah masyarakat, menjadi *point* penting untuk menarik pembacanya. Dengan keunggulan yang dapat dikonsumsi masyarakat secara praktis, kecepatan menaikkan berita terkini menjadi nilai utama. Dengan alasan itu, media online berkembang dengan pesat karena masyarakat dapat menerima berita atau informasi yang singkat dan cepat dari media online.

Peneliti akan menggunakan teori *uses and gratification* yang menjelaskan penggunaan dan kepuasan dalam mengkonsumsi media. Peneliti menggunakan konsep Palmgreen untuk mengarahkan seseorang memenuhi kebutuhannya melalui media, dan mereka menggunakan media yang sudah dipercayanya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Motif Penggunaan Dan Tingkat Kepuasan Siswa Dalam Membaca Berita Olahraga Detik.com (Studi Siswa SMA Santa Ursula BSD)”. Peneliti tertarik dengan subjek penelitian yaitu

minat baca dan pengetahuan karena media online sangat dekat dengan kaum muda atau remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah yang akan terjawab pada penelitian ini yaitu bagaimana hubungan antara motif penggunaan dan tingkat kepuasan siswa dalam membaca berita olahraga detik.com?

Untuk menghindari ruang lingkup yang terlalu luas, peneliti membuat pembatasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA Santa Ursula BSD.
2. Penelitian ini dilakukan pada media *online* Detik.com.
3. Penelitian ini menggunakan tipologi McQuail untuk melihat motif yang digunakan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti memiliki beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah yang menjadi motif siswa SMA Santa Ursula BSD menggunakan media detik.com dalam mencari berita olahraga?
2. Apakah siswa SMA Santa Ursula BSD sudah merasa puas dengan informasi yang diberikan detik.com?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui motif siswa SMA Santa Ursula BSD membaca media online detik.com untuk mencari informasi olahraga.
2. Untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa SMA Santa Ursula BSD akan informasi olahraga yang diberikan detik.com.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini dapat berkontribusi pemikiran dalam penerapan teori *Uses and Gratification* dalam ilmu komunikasi. Penelitian ini menjelaskan bagaimana tingkat kepuasan Siswa SMA Santa Ursula BSD saat mencari berita seputar olahraga di Detik.com dengan motif yang digunakannya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk menjadi bahan tinjauan untuk melihat pemetaan motif dan kepuasan pembaca media online detik.com khususnya siswa SMA Santa Ursula BSD.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini dapat melihat motif siswa SMA Santa Ursula BSD dalam membaca berita olahraga di detik.com. Dan melihat seberapa besar siswa SMA Santa Ursula menggunakan informasi yang diberikan

detik.com mengenai olahraga untuk bersosialisasi dengan teman sekolah atau orang lain diluar teman sekolah.

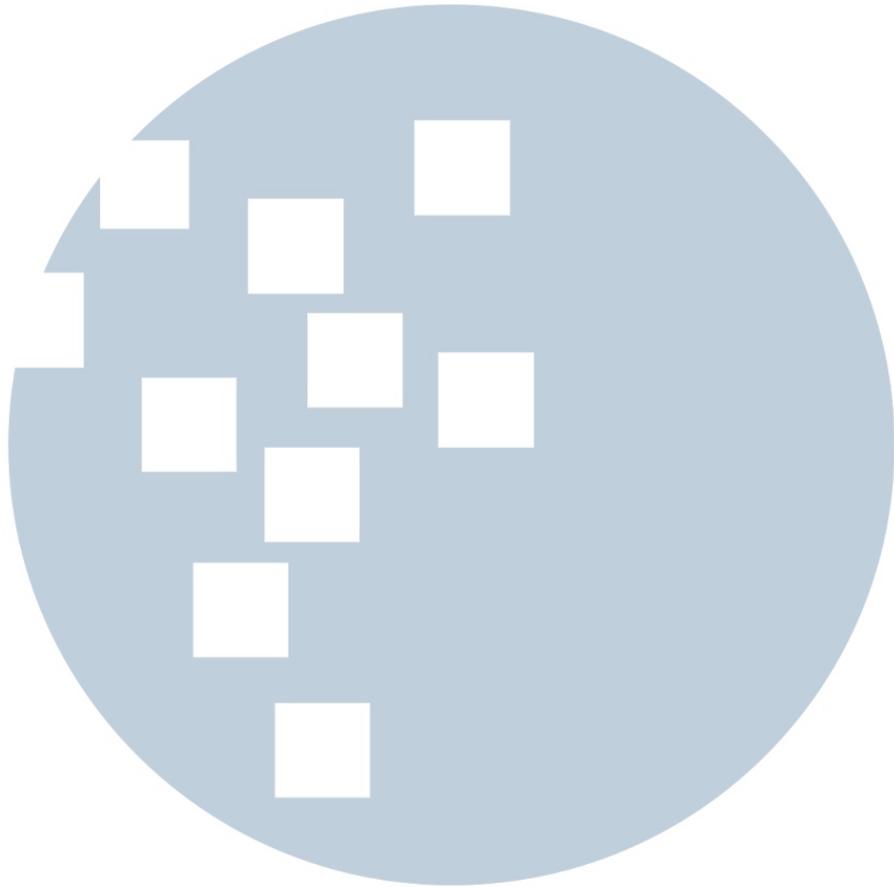
1.6 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang peneliti hadapi adalah:

1. Peneliti hanya meneliti satu media *online* yaitu Detik.com.
2. Peneliti hanya meneliti siswa SMA Santa Ursula BSD yang membaca berita olahraga.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA