



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

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang menjadi referensi utama dalam penelitian ini. Pertama, riset dengan judul “Efektifitas Koran Digital Bagi Mahasiswa Ilmu Komunika Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi (Studi Pada Harian Tribun Manado)” yang ditulis oleh Shencovof Poluan, Johny Senduk, dan Sintje Rondonuwu dari Universitas Sam Ratulangi, Manado. Riset kedua adalah “The Digital Divide Issues: Is The GAP Getting Bigger?” yang ditulis oleh Mohd. Nizam Osman dari Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia. Riset yang ketiga adalah jurnal dengan judul “Kesenjangan Digital Di Indonesia (Studi Kasus Di Kabupaten Wakatobi)” yang ditulis oleh Yayat D. Hadiyat dari Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BBPPKI), Makassar.

Penelitian yang dilakukan oleh Shencovof Poluan, Johny Senduk, dan Sintje Rondonuwu pada tahun 2015, membahas mengenai perkembangan dalam teknologi informasi yang berubah dari media konvensional ke media digital atau yang dikenal dengan media *online*. Perkembangan ini menyebabkan persaingan yang ketat di antara para pengusaha koran atau media cetak untuk mempertahankan minat pembaca dan membuat para

pembacanya lebih mudah mendapatkan informasi yang diinginkan. Hal inilah yang juga mendorong beberapa koran cetak membuat media digital atau media *online*.

Subjek dari penelitian tersebut adalah media online dari *Tribun Manado*, yaitu *tribunmanado.co.id*. *Tribunmanado.co.id* tersebut dipilih sebagai subjek penelitian karena menjadi salah satu media digital atau media *online* di Sulawesi Utara, yang dikenal karena penyajiannya yang seimbang dan mudah dimengerti. Dengan hadirnya media digital atau media *online* ini mereka tertarik untuk meneliti efektivitas surat kabar digital *Tribunmanado.co.id*, karena dianggap masih banyak masyarakat di Sulawesi Utara yang belum mengetahui dan memahami mengenai surat kabar *online* atau digital. Penelitian ini menjadikan para mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Sam Ratulangi, Manado sebagai subjek penelitian karena mahasiswa dianggap sebagai pengguna media digital atau *online* yang sangat aktif.

Dalam tinjauan pustaka, penelitian tersebut menggunakan teori *Uses and Gratifications*. Teori ini tidak tertarik dengan apa yang dilakukan media pada diri seseorang, tetapi tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media.

Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif, dan teknik pengumpulan data akan dilakukan secara triangulasi (gabungan), dengan analisis data yang bersifat induktif.

Fokus utama dari penelitian Poluan et al., (2015) adalah: aktivitas membaca koran digital atau berita *online* oleh mahasiswa jurusan komunikasi, meliputi media apa yang digunakan, di mana dan kapan saja media digital atau media online diakses, kemudian berita dan informasi apa yang dicari, bagaimana tampilan halaman koran digital atau media *online* dari *tribunmanado.co.id*, serta alasan dan manfaat apa yang didapat dari menggunakan koran digital atau media *online*. Kriteria informan dalam penelitian tersebut adalah mahasiswa aktif dari Jurusan Komunikasi berusia 17-21 tahun, yang suka atau sering membaca media cetak maupun *online*.

Kemudian penelitian Poluan et al., (2015) menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu suatu teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu dari pihak peneliti sendiri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi dan gabungan keempatnya. Teknik analisis data dari penelitian ini menggunakan model teknik analisis data dari Miles dan Huberman, yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu.

Hasil dari penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sam Ratulangi memiliki intensitas sedang dalam hal membaca ataupun mengakses koran digital atau media *online*, yakni sekitar 3-4 kali dalam seminggu. Kedua, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan diketahui bahwa media yang digunakan untuk membaca atau mengakses media *online* adalah *handphone* atau *smartphone*. Sebagian mahasiswa mengakses media *online*

hanya pada saat memiliki waktu luang. Lalu untuk informasi apa saja yang dicari atau dibaca, peneliti menemukan bahwa hal ini tergantung dari kemauan mereka untuk membaca.

Ada perbedaan dan persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Shencovof Poluan, Johny Senduk, dan Sintje Rondonuwu (2015). Perbedaannya pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memilih generasi *digital immigrants*, sedangkan mereka lebih memilih teman sebaya mereka, atau generasi *digital natives*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa Sam Ratulangi ini mereka menggunakan teknik kuesioner dan dokumentasi dalam pengumpulan datanya, sedangkan peneliti hanya menggunakan teknik wawancara mendalam. Perbedaan kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Poluan dan teman-teman dilakukan untuk mengukur seberapa efektif tribunmanado.co.id di kalangan mahasiswa jurusan komunikasi Fisip Unsrat, di mana peneliti lebih ingin mengetahui bagaimana proses adaptasi yang dilakukan oleh generasi *digital immigrants* dalam beralih dari konsumsi berita melalui koran cetak ke media digital. Persamaan antara kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan juga meneliti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya media digital.

Penelitian terdahulu kedua yang peneliti gunakan sebagai rujukan adalah, riset dari Mohd Nizam Osman, pada tahun 2007. Riset ini membahas mengenai isu adanya jurang digital (*digital divide*) yang terjadi di Malaysia. Penelitian ini dilakukan untuk meninjau langkah apa yang digunakan oleh

pihak kerajaan (pemerintah) dalam mengatasi adanya isu jurang digital (*digital divide*) di negara mereka. Dalam penelitian tersebut dijelaskan tentang tiga langkah dari pemerintah untuk mengurangi isu jurang digital, yaitu Gerakan Desa Wawasan, Internet Desa dan Mobile Internet Unit.

Metode pengumpulan data primer untuk penelitian tersebut sebagian besar dilakukan melalui dua cara. Cara pertama adalah survei menggunakan kuesioner yang didistribusikan kepada 150 responden dari 5 kategori yang berbeda dan data dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Cara kedua adalah dengan wawancara mendalam dengan memilih beberapa informan secara hati-hati dari lima kategori yang berbeda.

Ada perbedaan dan persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Osman (2015). Penelitian yang dilakukan oleh Osman lebih berfokus kepada bagaimana cara pemerintah setempat untuk mengatasi isu digital divide yang membuat gap atau jarak antara orang yang bisa menggunakan TIK dengan orang yang sama sekali tidak mengetahui adanya TIK. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang berfokus pada pengalaman dari generasi *digital immigrants* yang melalui masa transisi atau peralihan dari koran cetak ke media digital. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama melihat praktek *digital divide* dalam masyarakat.

Penelitian terdahulu ketiga yang peneliti gunakan sebagai referensi adalah penelitian dari Yayat D. Hadiyat, pada tahun 2014 dengan judul

“Kesenjangan Digital Di Indonesia (Studi Kasus di Kabupaten Wakatobi)” dari Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BBPPKI), Makassar. Penelitian tersebut bertujuan untuk menjelaskan faktor apa saja yang menjadi penyebab terjadinya kesenjangan digital di Kabupaten Wakatobi. Menurut Hadiyat (2014) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu hal yang sulit untuk dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini dikarena TIK sudah mengubah cara masyarakat dalam berkomunikasi dan juga sudah membawa masyarakat pada era informasi. Namun sangat disayangkan masih banyak wilayah yang masih belum tersentuh infrastruktur TIK, terutama wilayah timur Indonesia. Menurutnya ketidakmerataan infrastruktur inilah yang menjadi pemicu terjadinya kesenjangan digital.

Dalam penelitian ini ia menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Ia beranggapan bahwa studi kasus menjadi metode yang paling tepat apabila pertanyaan penelitiannya berkenaan dengan *how* dan *why*. Penelitian ini juga merupakan penelitian studi kasus tunggal holistik (*holistic single-case study*), yaitu penelitian yang menempatkan sebuah kasus sebagai fokus dari sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan informan dari penelitian ini akan diwakili oleh pihak pemerintah, swasta atau pengusaha TIK, komunitas atau praktisi TIK, dan juga beberapa masyarakat umum. Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini adalah dengan cara *purposive sampling*. Cara

purposif yaitu dengan memilih orang-orang dengan kriteria tertentu sebagai subjek.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif, yang akan menjelaskan faktor penyebab dari kesenjangan digital di Kabupaten Wakatobi. Kemudian temuan dari penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan komponen analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang terdiri atas subproses yang saling terkait, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa infrastruktur masih kurang dan secara umum masyarakat belum mampu mengadopsi atau mengakses informasi dengan menggunakan TIK. Hal ini lah yang menjadi faktor penyebab dari terjadinya kesenjangan informasi atau digital pada masyarakat di Kabupaten Wakatobi.

Ada perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadiyah (2014), pertama sama-sama membahas mengenai kesenjangan digital, dan juga melakukan pendekatan penelitian kualitatif. yang membedakan kedua penelitian ini adalah metode yang digunakan, penelitian dari Hadiyah menggunakan studi kasus, sedangkan peneliti memilih metode penelitian fenomenologi. Pemilihan narasumber atau informan juga lebih beragam, dan spesifik, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti memilih informan berdasarkan generasi yaitu generasi *digital immigrants* dengan latar belakang profesi yang berbeda.

Ketiga penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa penelitian mengenai isu kesenjangan digital merupakan penelitian yang cukup menarik untuk diteliti. Namun dari ketiga penelitian di atas lebih umum membahas mengenai kesenjangan digital yang terjadi karena faktor lingkungan, tidak meratanya infrastruktur, dan juga tidak adanya langkah atau upaya dari pemerintah untuk mengatasi hal ini. Dari ketiga penelitian di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa belum ada penelitian yang berfokus pada faktor usia yang dibagi menjadi dua generasi (*digital immigrants* dan *digital natives*) sebagai penyebab adanya jurang digital.

Untuk itu peneliti memilih meneliti kesenjangan digital yang terjadi pada generasi *digital immigrants*, yaitu generasi yang mengalami masa peralihan atau transisi dari media konvensional ke media digital. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah masa transisi ini membuat generasi ini mengalami kesulitan atau tidak dalam mengakses media digital atau media *online*.



2.2 KERANGKA TEORI

2.2.1 Teori Uses and Gratifications

Teori *Uses and Gratifications* (kegunaan dan kepuasan) ini merupakan teori komunikasi massa yang paling populer dalam studi komunikasi massa. Menurut Katz, Blumer, dan Gurevitch dalam Littlejohn 2014, teori *Uses and Gratifications* lebih berfokus pada individu sebagai khalayak daripada pesan dari pada media itu sendiri:

Dibandingkan dengan penelitian pengaruh, pendekatan penggunaan dan kepuasan berfokus pada konsumen media ketimbang pesan media sebagai titik awalnya, dan menelusuri perilaku komunikasinya dalam artian pengalaman langsungnya dengan media. Pendekatan ini memandang audiens sebagai pengguna isi media yang aktif, alih alih digunakan secara pasif oleh media. Jadi, pendekatan ini tidak mengharapkan adanya hubungan langsung antara pesan dan pengaruh, tetapi sebaliknya merumuskan pesan-pesan yang akan digunakan oleh audiens, dan bahwa penggunaan tersebut bertindak sebagai variabel penghalang dalam proses pengaruh (Katz, Blumler & Gurevitch, dalam Littlejohn, 2014, p. 426).

Dalam pendekatan ini audiens dianggap sebagai pengguna yang aktif dan diarahkan oleh sebuah tujuan tertentu. Audiens juga dianggap bertanggung jawab dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Dalam pandangan ini, media dianggap sebagai satu-satunya faktor yang mendukung bagaimana kebutuhan dari audiens terpenuhi, dan audiens dianggap sebagai perantara yang besar: mereka tahu kebutuhan mereka dan bagaimana mereka memenuhi kebutuhan mereka tersebut (Littlejohn, 2014, p.426).

Dengan pertumbuhan media interaktif yang semakin berkembang dalam dua dekade terakhir ini, sudah saatnya untuk mengubah sifat interaksi antara pengguna dan media, dengan gratifikasi yang lebih baru dan spesifik daripada hanya menggunakan gratifikasi yang digunakan dalam penelitian media lama. Ruggiero (2000) dalam Sundar & Limperos (2013), mengemukakan bahwa aspek teknologi menjadi hal penting yang dapat digunakan untuk meneliti U&G di masa depan. Media baru yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi ini dapat kita cirikan oleh fungsi yang baru, hal ini juga akan berdampak pada perubahan dari “proses gratifikasi”. Tidak hanya itu pada saat yang sama “konten dari gratifikasi” juga akan mulai berubah, seperti cara bagaimana konten tersebut dapat diakses, didiskusikan, dan dibentuk, ketika pengguna berinteraksi dengan media tersebut (Sundar & Limperos, 2013, p. 510).

Jika selama ini penelitian gratifikasi hanya berfokus pada motivasi apa yang mendorong seseorang untuk melakukan kebiasaan untuk mencapai suatu hal tertentu, beda halnya dengan gratifikasi untuk media baru. Dengan munculnya media baru secara otomatis kebiasaan lama juga akan terganti dengan kebiasaan baru (seperti bermain video game, dan media sosial) dan juga mulai menggunakan aplikasi untuk kegiatan sehari-hari (seperti menggunakan Google) (Sundar & Limperos, 2013, p. 510-511).

Konten gratifikasi tidak dapat diubah oleh teknologi jika hanya diartikan untuk mengejar informasi dan hiburan, tapi proses gratifikasi yang berkaitan dengan konteks dan metode yang digunakan untuk

mengonsumsi informasi dan hiburan cenderung bisa dipengaruhi oleh peluang interaksi yang ditawarkan oleh medium. Karena bagaimana pengguna berinteraksi dengan media tertentu sebagian ditentukan oleh kemampuan teknologi dari medium tersebut (Norman, 2002 dalam Sundar & Limperos, 2013, p. 511). Gibson (1986) dalam Sundar & Limperos (2013) mengatakan bahwa secara konstruktivis, ia melihat bahwa sudah ada interaksi antara dunia dan aktor (manusia). Misalnya, situs web berita memberikan pengguna kemungkinan untuk melihat beberapa situs berita terikini seperti berita pada koran. Tidak hanya itu sekarang beberapa dari situs web ini juga memungkinkan penggunanya untuk lebih bebas mengirim berita dan mengirimkan cerita yang akhirnya menjadi bagian dari hal terkait dengan berita sebenarnya. Singkatnya penawaran secara visual tidak hanya menunjukkan bagaimana pengguna dapat berinteraksi antarmuka, tetapi juga bagaimana mereka dapat berkontribusi dan membangun konten dengan menggunakan media tersebut. Dengan ini juga, kemungkina tampak jelas adalah bahwa kemampuan media baru akan mengarahkan pengguna untuk mengharapkan gratifikasi tertentu dan juga membentuk pemenuhan yang mereka terima dengan menggunakan media baru ini (Sundar & Limperos, 2013, p. 511-512).

Komunikasi massa saat ini berkembang lebih cepat lagi dengan munculnya bebrbagai jenis new media, seperti video games, internet, dan juga handphone. Hal ini berakibat pada pergeseran dari old media menjadi new media, “pengguna” dalam new media tidak hanya menunjukkan

penerimaan saja tapi juga mulai menunjukkan suatu tindakan (Sundar & Limperos, 2013, p. 512). Munculnya new media yang lahir dari perkembangan teknologi media, menunjukkan bahwa media sendiri itu juga berubah, seiring dengan perkembangan teknologi dan masyarakat. Tidak hanya teknologi saja yang berkembang tetapi masyarakat atau pengguna juga berkembang, sehingga perkembangan teknologi dan pemakainya berjalan sangat dinamis. Kedinamisan ini dapat menjadi contoh bahwa seharusnya penelitian dalam kajian media baru ini seharusnya juga berjalan dinamis mengikuti perkembangan media dan masyarakatnya.

Salah satu media baru yang saat ini sedang berkembang adalah media online, yang memiliki cara yang berbeda dalam menyampaikan berita dan informasi dari media konvensional, yaitu media cetak dan media elektronik. Media *online* membutuhkan beberapa perangkat berbasis komputer dan akses internet untuk mencari dan menerima informasi. Internet memiliki karakter yang tidak terbatas, sehingga membuat penggunaanya bebas untuk mengakses apapun. Istilah media online sering kali diartikan sebagai sebutan umum untuk sebuah bentuk media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Di dalam internet terdapat berbagai portal berita, website (situs web), radio online, TV online, pers online, email, dan sebagainya, dengan karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing sesuai dengan fasilitas yang memungkinkan

pengguna atau konsumen dapat menggunakannya (Kurniawan, 2005, p. 20).

Menurut Ruggiero (dalam Baran dan Davis, 2009, p. 237-238) ada tiga karakteristik dari komunikasi berbasis komputer (internet) yang harus diteliti, jika menggunakan teori *uses and gratifications* sebagai landasannya, yaitu *interactivity*, *demassification*, dan *asynchronicity*. *Interactivity* yaitu kondisi dimana individu dalam setiap proses komunikasi memiliki kontrol dan dapat mengubah perannya dalam proses tersebut (komunikator-komunikan). *Demassification* yaitu peluang dari individu sebagai pengguna media untuk memilih menu yang amat luas dan beragam berbeda dengan media tradisional, internet memberikan kebebasan bagi para penggunanya untuk memilih pesan sesuai dengan kebutuhannya. *Asynchronicity* bermakna bahwa pesan yang disampaikan oleh media internet dapat menghubungkan komunikator dan komunikan pada waktu yang berbeda, tanpa mengganggu interaksi yang sedang berlangsung (Baran & Davis, 2009, p. 237-238).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sundar dan Limperos tersebut, peneliti ingin menggunakan teori *uses and grats 2.0* untuk mengukur kepuasan pengguna (khususnya generasi *digital immigrants*) media digital atau *online* dalam menerima informasi dan berita melalui media digital atau *online*. Penelitian ini dilakukan dengan cara mewawancarai beberapa orang dari generasi *digital immigrants* yang sudah mulai meninggalkan media konvensional dan mulai beralih ke

media digital atau online. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengalaman apa yang dialami oleh generasi ini pada saat masa-masa peralihan dari media konvensional ke media digital atau *online*.

2.2.2 Digital Divide

Kesenjangan digital adalah permasalahan yang terjadi pada individu yang memiliki akses atau tidak memiliki akses ke komputer ataupun internet. Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kuantitas dari kesenjangan digital ini adalah tingkat pendidikan, pendapatan, dan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (OECD, 2001, p. 4-5).

Dalam artikelnya yang berjudul "*The Evolution of Digital divide*", Van Dijk memberikan contoh bagaimana gender dapat memengaruhi kesenjangan dan keterampilan digital. Menurutnya sejak dahulu anak laki-laki lebih berfokus untuk mengerjakan segala pekerjaan yang berhubungan dengan teknologi dan komputer, sedangkan anak perempuan lebih berfokus pada permainan yang membuat mereka lebih bersosialisasi, dengan bermain bersama teman-teman sebayanya. Pandangan inilah yang kemudian membuat hanya anak laki-laki yang bisa dan fasih menggunakan teknologi daripada anak perempuan (Van Dijk, 2012, p. 58).

Berbicara mengenai akses terhadap komputer dan internet ada beberapa hal yang menjadi penyebab mengapa ada individu yang tidak dapat mengakses komputer dan internet, seperti pendapatan, pendidikan, usia, dan jenis kelamin. Dalam survei nasional pertama yang dilakukan di negara-

negara maju, pada tahun 1990-an, menunjukkan bahwa adanya kesenjangan digital yang besar tampak di antara individu yang berpendapatan tinggi dengan individu yang memiliki pendapatan rendah (Van Dijk, 2012, p. 58).

Individu yang memiliki pendapatan lebih tinggi akan mampu untuk membeli dan menggunakan teknologi terbaru (seperti komputer dan smartphone), sedangkan individu yang memiliki pendapatan lebih rendah tidak mampu untuk membeli teknologi terbaru. Hal ini lah yang menyebabkan individu-individu yang berpenghasilan rendah tidak memiliki akses terhadap komputer dan internet (Van Dijk, 2012, p. 57-58).

Knowledge Divide atau kesenjangan dalam ilmu pengetahuan selalu berkaitan dengan struktur kognisi masyarakat di suatu wilayah. Keterkaitan antara struktur kognisi dan kesenjangan ilmu pengetahuan akan memunculkan beragam dinamika yang akan berakibat pada persoalan kemiskinan informasi dan kesadaran akan informasi dari diri masyarakat. Dalam jurnal yang ditulis oleh Laksmi (2004) dengan judul “Kemiskinan Informasi pada Masyarakat Marjinal di Indonesia”, ia menjelaskan bagaimana kebutuhan informasi masyarakat Indonesia belum sepenuhnya terpenuhi. Ia juga menjelaskan bahwa salah satu faktor kemiskinan informasi ini memaksa masyarakat untuk selalu bergantung pada bantuan pemerintah atau orang lain (Laksmi, 2004, p. 93).

Berdasarkan definisi diatas, kesimpulan yang dapat kita ambil adalah bahwa *Knowledge Divide* merupakan suatu kondisi kesenjangan yang

terjadi dalam masyarakat, khususnya dalam kesenjangan pengetahuan, baik pengetahuan digital ataupun pengetahuan lainnya. Tidak jauh berbeda dengan *digital divide*, *knowledge divide* ini merupakan suatu kondisi dimana adanya kesenjangan antara masyarakat maju yang memiliki pengetahuan dengan masyarakat desa dengan tingkat pengetahuan rendah

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melihat apakah kesenjangan digital atau *digital divide* yang terjadi di Indonesia disebabkan oleh kurangnya infrastruktur dan akses terhadap komputer dan internet, atau kurangnya pengetahuan (*knowledge divide*) mengenai teknologi baru diantara masyarakat. Selain itu, seperti yang sudah dijelaskan oleh Van Dijk dalam artikelnya, penyebab terjadinya kesenjangan digital adalah adanya faktor ekonomi yang menyebabkan ada beberapa orang atau masyarakat yang tidak memiliki akses terhadap internet dan komputer. Sehingga peneliti ingin melihat apakah faktor ekonomi juga menjadi salah satu alasan atau faktor dari masyarakat di Indonesia mengalami kesenjangan digital.

Tidak hanya itu, *digital divide* juga menciptakan suatu kondisi dimana terjadinya kesenjangan digital antara suatu individu atau masyarakat secara umum di dalam memperoleh

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

2.2.3 Digital Natives dan Digital Immigrants

Generasi *digital natives* merupakan generasi yang tumbuh seiring dengan berkembangnya teknologi. Generasi ini lahir dan tumbuh dikelilingi dan menggunakan teknologi pada kehidupan sehari-harinya. Menurut Prensky (2001), generasi ini memiliki pola pikir yang bisa berubah dengan sangat cepat. Hal ini disebabkan karena generasi ini berinteraksi dengan lingkungan yang dikelilingi dengan alat digital yang serba cepat juga. Generasi ini juga bisa melakukan beberapa hal sekaligus, seperti membaca sambil mendengarkan musik.

Generasi *digital natives* cenderung mengalihkan perhatiannya kepada hal yang lebih menyenangkan ketika mereka seharusnya melakukan hal yang lebih serius. Hal tersebut yang menyebabkan generasi *digital natives* kesulitan konsentrasi dan sering tidak memperhatikan pada saat belajar, karena menurut perspektif generasi *digital natives* pengajaran yang dilakukan oleh generasi *digital immigrants* tidak layak untuk diperhatikan dibanding kegiatan yang lebih menyenangkan yang mereka rasakan setiap harinya. Generasi *digital natives* dalam kesehariannya selalu merasakan hal-hal yang menyenangkan melalui perangkat digital yang digunakan. Oleh karena itu kegiatan belajar dianggap kegiatan yang membosankan (Prensky, 2001, p. 3).

Hal ini berakibat pada generasi *digital immigrants* yang harus beradaptasi dengan generasi penerusnya, karena sudah tidak memungkinkan

apabila generasi *digital natives* harus mengikuti generasi mereka yang kuno. Generasi *digital natives* lahir pada zaman budaya baru, sedangkan generasi *digital immigrants* berada dalam fase peralihan. Generasi *digital natives* berkembang dengan sendirinya dalam mempelajari hal baru dengan cepat. Karena era digital inilah seringkali generasi *digital natives* harus mengajarkan generasi *digital immigrants* dalam menggunakan perangkat modern. Pengetahuan dan kemampuan menggunakan perangkat modern lebih dikuasai oleh generasi *digital natives* dan generasi *digital immigrants* membutuhkan waktu yang cukup lama untuk bisa beradaptasi dalam menggunakan perangkat modern.

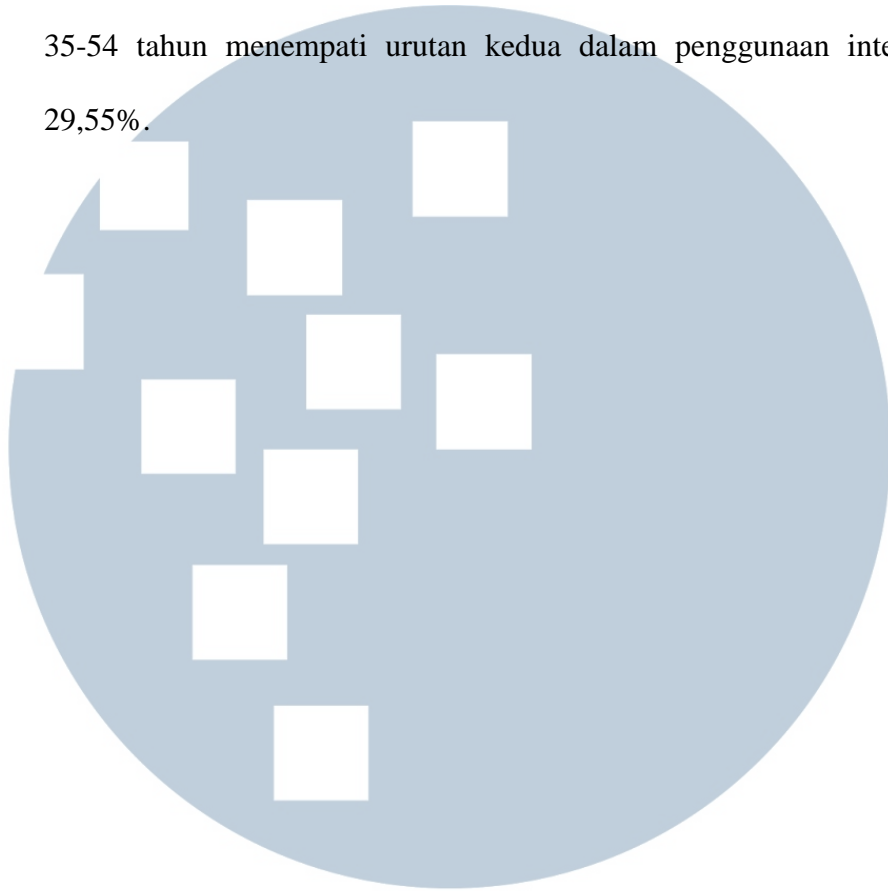
Hal ini terjadi karena pada zaman generasi *digital immigrants* tumbuh, mereka tidak dikelilingi oleh perangkat modern dan canggih yang sudah dilengkapi dengan audio visual seperti sekarang. Generasi *digital immigrants* identik dengan budaya membaca melalui media konvensional seperti buku, koran, dan majalah untuk mendapatkan informasi dibandingkan dengan menggunakan perangkat modern.

Generasi *digital natives* memiliki keterampilan dalam menggunakan peralatan modern, seperti komputer maupun *gadget*. Generasi ini tidak didefinisikan secara usia, melainkan oleh tingkat interaksi mereka terhadap teknologi informasi maupun satu sama lain. Sedangkan generasi *digital immigrants* adalah mereka yang lahir sebelum munculnya era digital (Palfrey & Gasser, 2011, p. 524).

Terkait dengan hal tersebut, menurut riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2017 penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta orang dari total populasi penduduk Indonesia yang mencapai 262 juta orang. Mayoritas komposisi pengguna internet di Indonesia berusia 19-34 tahun, yaitu sebanyak 49,52% dan menyusul komposisi pengguna internet terbanyak kedua dengan usia 35-54 tahun dengan presentase 29,55% (APJII, 2017).

Berdasarkan uraian di atas peneliti, menjadikan generasi *digital Immigrants* sebagai subjek penelitian ini. Generasi *digital immigrants* dipilih sebagai subjek dari penelitian ini karena generasi ini dianggap sebagai generasi yang mengalami langsung perubahan dari media lama atau konvensional ke media baru digital atau *online*. Selain itu generasi *digital immigrants* juga merupakan generasi yang lahir sebelum munculnya era digital, sehingga agar tidak ketinggalan mereka harus beradaptasi dengan era digital ini. Dalam proses pembelajaran dan adaptasi mereka mengalami kendala dan kesulitan dalam menggunakan media digital atau *online*. Untuk itu peneliti ingin melihat bagaimana proses yang dialami oleh generasi *digital immigrants* dalam beradaptasi dan mengatasi masalah dan kendala ketika menggunakan media digital atau *online*. Selain itu peneliti juga memilih generasi *digital immigrants* sebagai subjek penelitian karena berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) pada tahun 2017, generasi *digital immigrants* atau generasi yang berada di usia

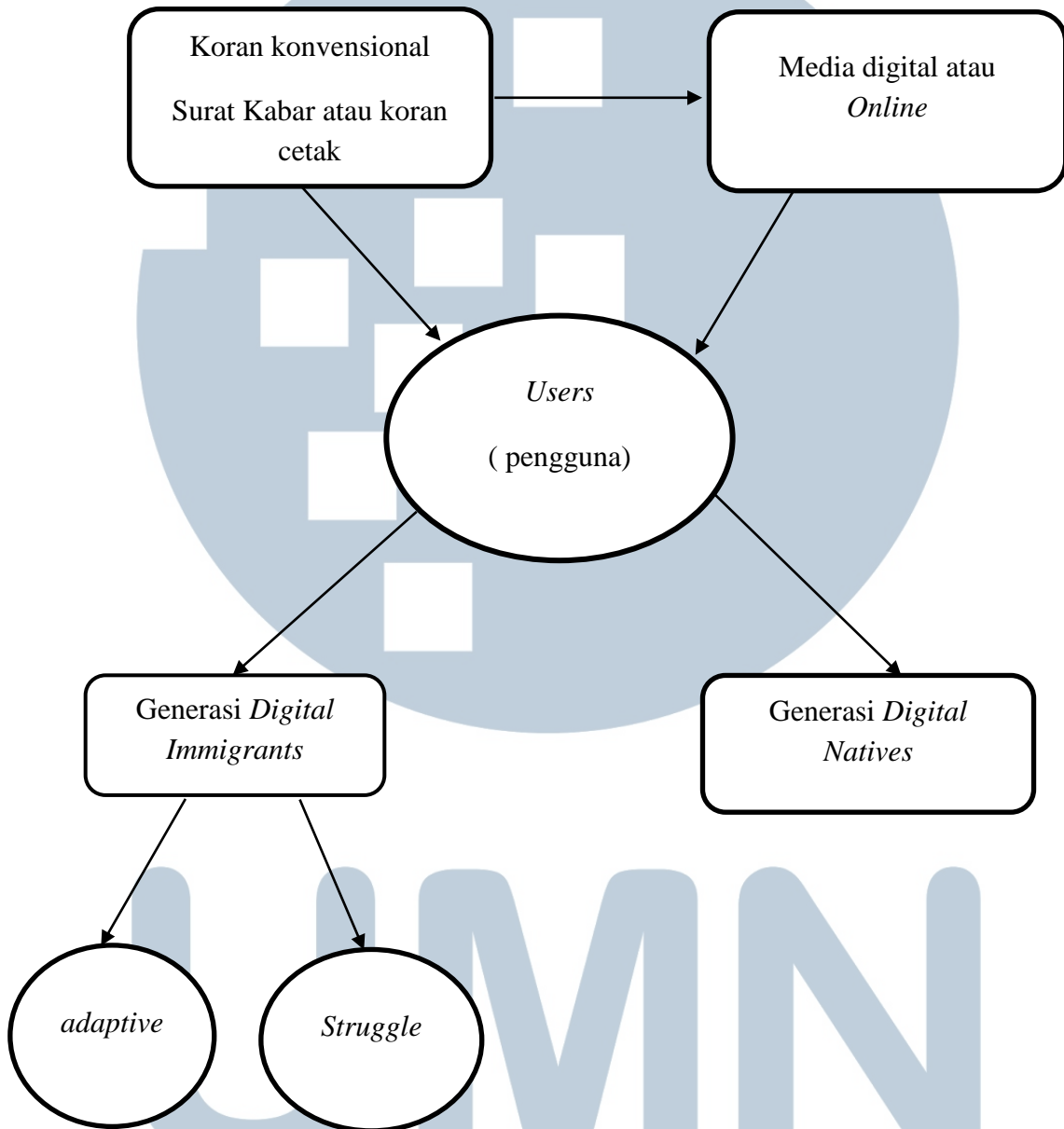
35-54 tahun menempati urutan kedua dalam penggunaan internet yaitu 29,55%.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3 ALUR PENELITIAN



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