



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Informasi saat ini didapatkan oleh siapa saja karena adanya internet yang mudah diakses. Menurut survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada 2019-2020 mencapai 196,71 juta jiwa dari populasi sebesar 226,91 juta jiwa (APJII, 2020). Internet memudahkan penyebaran informasi karena banyak penyediannya (*server*) di seluruh dunia. Menurut Akbar (2006, pp. 15-16), revolusi informasi terjadi karena adanya internet sehingga orang-orang tidak lagi kekuangan informasi untuk dinikmati. Internet juga membuat masyarakat mengetahui informasi yang ada di belahan dunia lainnya secara cepat.

Pencarian informasi mengenai berita juga tidak sedikit, dari data APJII setidaknya ada 1,4% masyarakat yang membaca berita melalui media *online*. Menurut Marsha (2017, p. 16), penyampaian berita secara cepat, mudah diakses dari *gadget* yang dimiliki, dan terdapat video singkat sehingga berita lebih lengkap serta detail adalah kelebihan dari media *online*.

Di Indonesia sendiri telah ada beberapa media *online*, salah satunya *kompas.com*. Produk yang dihasilkan ada berbagai macam, seperti Visual Interaktif Kompas (VIK) dan JEO. Seperti yang ditulis dalam *kompas.com*, Visual Interaktif Kompas (VIK) merupakan bentuk jurnalisme baru yang menghadirkan reportase jurnalisme bentuk multimedia di era digital. VIK menghadirkan berbagai macam visual seperti foto, video, dan grafik yang dimuat dalam satu artikel. Pada situs webnya yaitu *vik.kompas.com*, VIK merupakan “Upaya jurnalistik harian Kompas, Kompas.com, dan KompasTV (*multi-channel*) mencari kedalaman, arti, dan perspektif atas suatu peristiwa, disajikan secara naratif yang diperkaya grafis, foto, video, atau audio (*multi-media*) untuk memberi warna baru di dunia jurnalistik.”

VIK telah menghadirkan berbagai macam konten, dari politik hingga hiburan. Salah satu kontennya adalah edukasi, seperti pada seri Virion. Sebuah seri yang disajikan dalam bentuk *webtoon* dan *newsgame* untuk membahas virus corona atau COVID-19 hingga vaksin. Sejak 2020 pandemi COVID-19 telah banyak meresahkan masyarakat di dunia. Kasus pertama di Indonesia pada 2 Maret 2020, kemudian terus bertambah hingga 2021. Berita mengenai COVID-19 mulai mengisi portal berita *online* setiap harinya. Menurut Lin et. al (2020), berita mengenai COVID-19 di China memberikan dampak positif kepada masyarakat karena memiliki pandangan untuk menjaga diri, memahami tindakan pencegahan, dan meminimalisir kemungkinan terinfeksi virus tersebut (dalam Scopelliti, Pacili, dan Aquino, 2021, p. 2).

Pandemi COVID-19 sendiri telah menjadi *infodemic*, yaitu penyebaran misinformasi global yang menimbulkan masalah serius bagi kesehatan masyarakat. Bridgman et. al (2020), menemukan bahwa misinformasi paling banyak ada di media sosial seperti *facebook* dan *twitter*, sedangkan media tradisional masih memberitakan secara faktual. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti VIK sebagai bagian dalam media berita dan bukan media sosial. Selain itu, VIK sebagai portal berita juga ikut menyajikan informasi wabah ini, tetapi dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Peneliti juga ingin mengetahui apakah pembacanya merasa puas dengan informasi COVID-19 yang disajikan. Untuk memberitakan suatu informasi yang sedang marak-maraknya di dunia, COVID-19, dengan adanya penelitian ini dapat membantu VIK dalam mempertahankan atau memperbaiki hal yang dapat mengembangkan seri Virion.

Visual Interaktif Kompas (VIK) merupakan produk jurnalistik yang interaktif. Beberapa artikelnya dalam bentuk *long-form*, seperti “Harapan Jurnalisme Berkelanjutan,” “Merajut Harapan Pesut Mahakam,” dan “Merapah Trans-Sumatera 2019.” Kemudian, mereka melihat masih banyak orang, khususnya remaja kurang terlayani oleh media. Oleh karena itu, seri Virion dibuat ke dalam *newsgame* dan *webtoon*.

*Newsgame* dan *webtoon* biasanya dibuat untuk menghibur pembacanya. Menurut Bogost, Ferrari, dan Schweizer (2010) dalam Plewe dan Fürsich (2017, p. 1), *newsgame* merupakan campuran antara *storytelling* interaktif dengan konten berita, yang memperbolehkan “pemainnya” tidak hanya mengikuti berita, tetapi juga secara interaktif terlibat dalam kontennya untuk memperoleh pemahaman lebih dalam. *Webtoon* adalah singkatan dari web cartoon yang merupakan transformasi dari komik untuk menyesuaikan dalam perkembangan zaman. Oleh karena itu, *webtoon* dapat dikategorikan juga sebagai jurnalisme komik. Menurut Williams (2005) dalam Vilén (2016, p. 14), jurnalisme komik merupakan gabungan antara tulisan dengan gambar. Kemampuan komik juga dapat membuat teks dan gambar saling memenuhi satu sama lain sehingga terciptanya interaksi di dalam gambar itu sendiri.

Peneliti tertarik meneliti tingkat kepuasan pengguna VIK akan seri Virion karena para peneliti penggunaan dan kepuasan sebelumnya berpendapat bahwa audiens secara aktif memilih media yang mereka gunakan untuk mendapatkan kepuasan yang mereka cari dari berbagai media (Palmgreen, Uses and gratifications: A theoretical perspective, 1984, p. 40). Oleh karena itu, peneliti ingin mengukur tingkat kepuasan pengguna VIK dalam menggunakan media yang berbasis *newsgame* dan jurnalisme komik.

Teori kegunaan dan kepuasan (*uses and gratifications*) yang dikemukakan oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch pada tahun 1970-an (Littlejohn & Foss, 2009, p. 979), mencari motif dan kepuasan khalayak dalam menggunakan suatu media. Kemudian teori ini diteliti dan dikembangkan oleh beberapa peneliti lain seperti McQuail, Thomas F. Stafford, Alan M. Rubin, dan Philip Palmgreen. Seiring berkembangnya media, para peneliti penggunaan dan kepuasan juga terus mengembangkan teori *uses and gratifications*. Philip Palmgreen dengan Lawrence A. Wenner dan J. D. Rayburn II mengembangkan teori tersebut dengan membagikan kepuasan seseorang menggunakan media menjadi dua yaitu kepuasan yang dicari (*gratifications sought*) dan kepuasan yang didapatkan (*gratifications obtained*).

Palmgreen bersama dua peneliti lainnya selain menemukan *gratifications sought* (GS) dan *gratifications obtained* (GO), mereka juga mengadopsi lima dimensi kepuasan. Kelimanya didapatkan dari hasil studi mereka mengenai *uses and gratifications* pada televisi dan berita politik. Dimensi tersebut yaitu pencarian informasi umum, kegunaan keputusan, hiburan, kegunaan pribadi, dan interaksi sosial (Palmgreen, Wenner, & Rayburn II, 1980, pp. 169-170). Penelitian ini mengukur tingkat kepuasan pengguna Visual Interaktif Kompas (VIK). Dalam mengukur tingkat kepuasan diperlukan kesenjangan kepuasan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode survei. Untuk menemukan kepuasan yang dicari dan diperoleh digunakan kelima dimensi kepuasan milik Palmgreen, Wenner, dan Jayburn II. Dalam meneliti kesenjangan kepuasan, yaitu *gs* dan *go*, peneliti memutuskan menggunakan apa yang ditemukan oleh Palmgreen itu sendiri. Selain itu, dimensi yang digunakan juga sesuai dengan mengukur tingkat kepuasan pengguna VIK.

Responden yang digunakan adalah generasi Z. Mereka adalah anak muda yang lahir pada 1995-2010 dan telah fasih teknologi (Wijoyo, Indrawan, & Cahyono, 2020, pp. 1-2). Namun, dalam penelitian ini usia yang dipilih lebih spesifik sesuai dengan pembaca VIK.

Responden yang digunakan adalah mereka dengan rentang usia 18 hingga 24 tahun. Menurut Adelia Galuh selaku Human Resource Kompas.com, pembaca VIK sebesar 26% berusia 18-24 tahun. Selain itu, pada artikel “VIK Kompas.com Raih Emas dalam Global Youth and News Media Prize” di *Kompas.com*, pemimpin produksi Virion mengatakan konten berseri ini berpeluang menghasilkan pemimpin berkualitas di masa depan yang dimulai dari melayani anak muda dengan serius. Virion difokuskan untuk anak muda, formatnya pun *webtoon* sehingga mudah dipahami dan menarik untuk dibaca.

Responden yang digunakan juga merupakan generasi Z yang tinggal di Jakarta. Pemilihan Jakarta karena pembaca VIK sebesar 29%

berada di wilayah tersebut. Tidak ada pembagian daerah secara spesifik, sehingga penelitian ini akan mengambil responden yang tinggal di seluruh Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta).

Dengan demikian, penelitian ini akan meneliti *Visual Interaktif Kompas* seri Virion. Hal ini dikarenakan kasus COVID-19 yang marak di Indonesia dan media ini menyajikan berita mengenai pandemi tersebut ke dalam bentuk seri dengan lima artikel di mana belum ada media lain melakukan hal yang sama. Padahal di Indonesia beberapa media berita juga memiliki kanal interaktif seperti *tirto.id* dan *tempo interaktif*, tetapi pembahasan mengenai COVID-19 hanya ada satu hingga dua artikel. Oleh karena itu, peneliti memilih VIK karena media ini yang membahas COVID-19 dengan cara yang unik. Selain itu, riset yang menggunakan seri Virion masih belum ada. Kebanyakan peneliti lain meneliti kepuasan VIK secara keseluruhan. Survei akan dilakukan untuk melihat kepuasan pengguna VIK seri Virion. Respondennya merupakan generasi Z berusia 18-24 tahun yang berada di Jakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kepuasan pengguna Visual Interaktif Kompas (VIK) seri Virion?

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas didapatkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kepuasan yang dicari (*Gratifications sought*) pengguna Visual Interaktif Kompas seri Virion?
2. Bagaimana tingkat kepuasan yang didapatkan (*Gratifications obtained*) pengguna Visual Interaktif Kompas seri Virion

3. Bagaimana kesenjangan kepuasan pada artikel Visual Interaktif Kompas seri Virion?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka beberapa tujuan penelitiannya yaitu.

1. Mengetahui tingkat kepuasan yang dicari (*Gratifications sought*) pengguna Visual Interaktif Kompas seri Virion.
2. Mengetahui tingkat kepuasan yang didapatkan (*Gratifications obtained*) pengguna Visual Interaktif Kompas seri Virion
3. Mengetahui kesenjangan kepuasan pada artikel Visual Interaktif Kompas seri Virion.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Peneliti memiliki harapan hasil penelitian dapat memberikan manfaat untuk bidang akademis, praktis, dan sosial sebagai berikut.

##### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan untuk meneliti penggunaan dan kepuasan khususnya menggunakan kelima dimensi milik Palmgreen, Wenner, dan Jayburn II. Selain itu, dapat menjadi acuan dalam penelitian mengenai kesenjangan kepuasan yaitu *gratifications sought* dan *gratifications obtained*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk meneliti jurnalisme komik dan *newsgame* seperti Visual Interaktif Kompas (VIK).

##### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi jurnalistik dalam menyajikan berita mengenai COVID-19 ataupun pandemi yang lainnya. Selain itu, dapat memberikan gambaran kepada *newsgame* dan jurnalisme komik kepuasan apa yang

didapatkan khalayak dalam menggunakan media tersebut, khususnya pada pemberitaan khusus yang memiliki serinya tersendiri. Untuk VIK sendiri, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi masukan untuk VIK ketika membuat artikel Virion lain sehingga dapat dikembangkan lagi karena informasi COVID-19 juga penting untuk diberikan kepada masyarakat.

### **1.5.3 Kegunaan Sosial**

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pembaca bahwa adanya media seperti Visual Interaktif Kompas (VIK) yang menyajikan informasi mengenai COVID-19 dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Diharapkan halayak dapat lebih mengerti dan tertarik membaca berita mengenai COVID-19. Selain itu, masyarakat juga dapat menerima informasi COVID-19 dengan lebih mendalam.

### **1.6 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini terbatas pada satu daerah saja karena pembaca VIK juga dominan di Jakarta. Namun, karena penelitian ini hanya mengambil sampel di Jakarta, peneliti akan memilih responden yang tinggal di Jakarta. Selain itu, penelitian ini memiliki kelemahan pada bagian kuesioner. Karena nantinya kuesioner akan dibagikan secara *online* dan dapat disebarkan kemana saja. Peneliti yang menggunakan *google form* juga tidak dapat memastikan apakah mereka yang mengisi kuesioner membaca keseluruhan artikel seri virion dan apakah mereka memahami secara betul pertanyaan yang diajukan, karena peneliti tidak melihat langsung bagaimana mereka mengisinya. Adapula dalam operasionalisasi konsep, beberapa indikator memiliki *double barreled question* atau dua isu dalam satu kalimat.

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