

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital menciptakan perubahan dalam bidang jurnalistik seperti cara berita diproduksi, disebar, dan dikonsumsi. Teknologi mendorong distribusi berita lebih cepat dan efisien (Marhamah, 2021). Tidak hanya media tradisional, berbagai platform digital seperti aplikasi berita, situs berita, media sosial, dan *news aggregator* kini menjadi sarana masyarakat dalam mengakses informasi. Proses ini melibatkan berbagai aktor lain yang berkontribusi secara aktif dalam produksi dan konsumsi berita (Kumar & Haneef, 2016). Pendistribusian berita melalui platform melibatkan aktor-aktor baru yang membantu pengguna berinteraksi (Lewis & Westlund, 2014). Namun, perubahan ini tidak sepenuhnya digerakkan oleh teknologi semata, manusia seperti jurnalis, organisasi media, dan pengguna juga berperan sebagai aktor yang berinteraksi dengan teknologi.

Seiring dengan berkembangnya pemahaman tentang hubungan antara teknologi dan aktor-aktor sosial, *Social Construction of Technology* (SCOT) menyatakan teknologi bukanlah sesuatu yang berkembang secara otomatis berdasarkan kemajuan ilmiah dan teknis, melainkan hasil dari keputusan sosial dan konstruksi manusia (Klein & Kellinman, 2002). Teknologi tidak hanya memengaruhi cara pengguna berperilaku, tetapi pengguna juga mengadaptasi dan membentuk teknologi sesuai kebutuhan mereka (Bockowski, 1999). Fenomena ini bisa digambarkan sebagai konsep *mutual shaping*, hubungan timbal balik antara *human* dan *non-human* (Kumar dan Haneef, 2016). Dalam konteks jurnalistik digital, teknologi tidak hanya mengubah pola distribusi dan konsumsi berita, tetapi juga dipengaruhi oleh preferensi, kebiasaan, dan interaksi manusia. Teknologi berfungsi sebagai alat yang mempermudah akses informasi, tetapi pada saat yang sama, manusia memiliki kendali dalam memilih dan mengonsumsi berita. Keberhasilan inovasi teknologi dalam organisasi berita tidak hanya bergantung

pada desain teknologinya tetapi juga cara teknologi tersebut diterima dan dibentuk oleh aktor-aktor yang terlibat dalam ekosistem jurnalisme (Poepsel, 2017). Dalam konteks ini, manusia dan teknologi diperlakukan sebagai entitas yang sama-sama berperan aktif dalam membentuk jaringan sosial.

Pemahaman mengenai *mutual shaping* menjadi hal penting dalam eksplorasi aplikasi berita sebagai entitas digital. Aplikasi berita tidak hanya sekadar alat pasif, tetapi platform dinamis yang terus dibentuk oleh interaksi pengguna. Interaksi pengguna dengan aplikasi berita tidak hanya mencakup frekuensi pengguna membuka aplikasi, tetapi cara mereka menjelajahi konten, fitur yang digunakan, topik yang menarik perhatian, hingga seberapa dalam mereka membaca berita yang tersedia (Damme et al., 2015; Westlund, 2015; Badawood & Jayawardhena, 2023). Aspek interaksi pengguna dengan teknologi tidak hanya menciptakan pengalaman individual, tetapi juga berperan dalam membentuk perkembangan teknologi itu sendiri. Preferensi pengguna terhadap konten visual, navigasi yang intuitif, dan fitur interaksi tidak hanya memengaruhi cara mereka mengonsumsi berita, tetapi juga mendorong pengembang aplikasi untuk terus berinovasi dan mengadaptasi desain serta fitur mereka (Badawood & Jayawardhena, 2023).

Dinamika interaksi pengguna dengan aplikasi dipengaruhi oleh sejumlah aspek teknis dan fungsional, salah satunya desain antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX), relevansi konten, preferensi pribadi, fitur interaktif, dan lainnya (Liu, 2024; Okunola et al, 2025; Alves et al, 2022; Westlund, 2015). Setiap tindakan, preferensi, dan umpan balik yang diberikan oleh pengguna terhadap suatu teknologi seperti aplikasi berita, dapat memengaruhi pembaharuan fitur, desain antarmuka, dan bahkan penambahan fungsionalitas baru. Oleh karena itu, teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh desain awalnya, tetapi juga oleh interaksi berkelanjutan yang terjadi antara pengguna dan aplikasi yang dapat mengarah pada evolusi dan perbaikan teknologi seiring berjalannya waktu.

Kompas dan Tempo memiliki perjalanan panjang dan muncul sebagai media terkemuka di era media cetak (Masir, 2024). Dikutip dari Databoks, berdasarkan

survei *Reuters Institute Digital News Report 2023*, Kompas dan Tempo masuk ke dalam media yang paling dipercaya oleh masyarakat Indonesia (Annur, 2023). Kedua aplikasi tersebut terus beradaptasi dengan lanskap media yang berubah cepat. Ketika terjadi disrupsi digital, keduanya berhasil beradaptasi menjadi media digital, salah satunya aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO. Kompas.id sebagai bentuk transformasi digital *first* dari Harian Kompas, menawarkan jurnalisme komprehensif dengan cakupan isu yang luas (Priyonggo, 2022). Di sisi lain, Tempo dikenal dengan jurnalisme investigatifnya yang tajam dan gaya penulisan yang khas (Aryusmar, 2011). Kedua aplikasi ini memiliki strategi konten dan desain antarmuka yang berbeda sehingga berpotensi membentuk cara pengguna berinteraksi dengan berita.

Meskipun saat ini media sosial populer, kredibilitas tetap milik media arus utama. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Dewan Pers mengenai Kepercayaan Publik terhadap Media Arus Utama di Era Pandemi Covid-19, media arus utama menjadi media konfirmasi untuk informasi yang mereka dapatkan (Widarini et al., 2021). Namun, minat kalangan muda untuk mengakses berita melalui media sosial terus meningkat, sementara ketertarikan untuk mengonsumsi berita dari portal berita digital semakin menurun (Krisdamarjati, 2023). Selain itu, Generasi Z mengindikasikan harapan agar penerbit berita dapat fokus pada investasi di teknologi *mobile* mereka sendiri sehingga pembaca langsung mengakses aplikasi berita dan tidak melalui platform lain (Twipe, 2022). Di sisi lain, meski pengguna *mobile news apps* lebih sedikit dibandingkan *mobile browser* atau desktop, tetapi menunjukkan *engagement* yang jauh lebih tinggi (Nelson, 2017). Oleh karena itu, di tengah persaingan media digital yang semakin ketat, penerbit perlu menyediakan platform yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

Hal-hal di atas menunjukkan pentingnya pemahaman mendalam mengenai interaksi antara pengguna dan aplikasi berita. Dalam konteks ini, perspektif *Actor-Network Theory* (ANT) dan *Science and Technology Studies* (STS) digunakan untuk membantu memahami cara teknologi (aplikasi berita) dan pengguna saling

terbentuk, sekaligus membongkar semua aktor — *human* dan *non-human* — yang terlibat dalam interaksi. Konsep ANT yang diperkenalkan oleh Bruno Latour (2005) menjadi acuan utama dalam melihat bagaimana manusia dan non-manusia (aplikasi berita, algoritma, maupun fitur digital) berjejaring dan berperan aktif dalam proses interaksi teknologi. Sementara itu STS, khususnya pendekatan *Social Construction of Technology* (SCOT) dijadikan sebagai pisau analisis bagaimana teknologi dibentuk melalui negosiasi sosial (Klein & Kelinman, 2002). Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, penelitian memberikan kontribusi ilmiah berupa perluasan perspektif terhadap studi jurnalisme digital yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis atau produksi berita, tetapi juga pada relasi dinamis antara pengguna, aplikasi, dan jaringan teknologi yang berkembang secara simultan. Pendekatan ini dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana inovasi teknologi di bidang jurnalistik digital terjadi melalui proses interaksi dan negosiasi berbagai aktor yang terlibat.

Dalam konteks dinamika interaksi pengguna dengan aplikasi berita, akan menarik menggali kepada audiens yang spesifik, seperti *digital native* yang merupakan Generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada 1997-2012 (Rosariana, 2021). Mereka merupakan kelompok yang tumbuh di era digital. Generasi Z dianggap sebagai generasi internet karena mereka lahir saat teknologi sudah tersedia, berbeda dengan Generasi Y yang masih mengalami transisi teknologi hingga menuju internet (Rastati, 2018). Mereka memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka lebih mengandalkan perangkat digital dan platform *online* untuk memperoleh informasi (Gaan & Shin, 2022). Selain itu, mereka lebih tertarik pada berita yang relevan dengan kepentingan pribadi mereka (Asmarantika, 2022).

Kajian interaksi antar aktor ini penting untuk mengisi celah penelitian dalam kajian bidang jurnalisme digital. Sebelumnya kajian yang terkait jurnalisme digital lebih banyak berfokus pada tingkat makro seperti perubahan dalam produksi dan distribusi berita jurnalistik (Spyridou et al., 2013; Kumar & Haneef, 2016; Peopsel, 2017; Nuraeni & Sugandi, 2017; Lindén, 2017; Wiard, 2019; Stalphy, 2019, Zamith

& Haim, 2020; Priyonggo, 2022; Friday & Soroaye, 2024). Selain itu, beberapa penelitian terdahulu juga telah membahas konsumsi berita digital melalui aplikasi berita, mulai dari faktor pendorong penggunaan dan tingkat konsumsi (Guo, 2024; Pambudi et al., 2020; Cheng et al., 2020), perilaku dan pengalaman pengguna (Damme et al., 2015; Gu, 2020), penggunaan aplikasi berita di Android (Dhiman, 2019; Irwansyah, 2019), keterlibatan berdasarkan sistem rekomendasi (Sonoda et al., 2022), pengaruh *framing* notifikasi (Barnes et al., 2023), hingga perbedaan perilaku antar platform digital (Nelson & Lei, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi teoritis dengan menghubungkan teori SCOT dan ANT, menggali dinamika interaksi antara aplikasi berita dan pengguna, khususnya Generasi Z sebagai *digital native*. Penelitian ini mengisi kekosongan dalam studi jurnalisme digital yang lebih berfokus pada aspek makro, dengan mengeksplorasi bagaimana interaksi pengguna dapat memengaruhi desain dan perkembangan aplikasi berita. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang hubungan timbal balik antara teknologi dan pengguna dalam membentuk aplikasi berita.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana dinamika interaksi pengguna kalangan Generasi Z dengan aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO?”

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah disampaikan, muncul pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana pola interaksi pengguna dari kalangan Generasi Z dalam mengonsumsi berita melalui aplikasi berita?
2. Faktor apa saja yang memengaruhi pola interaksi pengguna dengan aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola interaksi pengguna dari kalangan Generasi Z dalam mengonsumsi berita melalui aplikasi berita.
2. Untuk mengetahui faktor yang memengaruhi pola interaksi pengguna dengan aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO.

## **1.5 Signifikansi Penelitian**

### **1.5.1 Signifikansi Akademis/ Teoritis**

Penelitian diharapkan mampu menjadi materi tambahan kajian ilmiah yang berhubungan dengan jurnalistik, jaringan aktor, Generasi Z, aplikasi berita, dan interaksi manusia dengan komputer. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya yang akan mengambil metode, sudut pandang, atau teori yang berbeda.

### **1.5.2 Signifikansi Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk seluruh media yang ingin mengangkat topik interaksi pengguna dengan aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO pada Generasi Z. Selain itu, penelitian dapat menjadi evaluasi bagi media untuk memahami perspektif pengguna mengenai interaksi dengan medium yang digunakan oleh media arus utama dalam menyajikan berita. Dengan demikian, media mendapatkan masukan dari sisi pengguna yang diharapkan dapat menjadi solusi terhadap fenomena yang berpotensi menimbulkan masalah atau memberikan dampak negatif dalam penyajian berita. Evaluasi dan analisis tersebut dapat mendorong media untuk meningkatkan atau mempertahankan kualitas serta platform berita. Penelitian ini juga memberikan gambaran kepada publik bahwa terdapat berbagai aktor *non-human*, seperti fitur-fitur pada berita yang berperan dalam membentuk jaringan tersebut.

### 1.5.3 Signifikansi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan gambaran kepada masyarakat bahwa ada banyak aktor (*human & non-human*) yang membentuk sebuah jaringan dalam berinteraksi. semua aktor, baik manusia dan non-manusia terlibat dalam interaksi antara pengguna dengan aplikasi berita. Oleh karena itu, penting untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi.

### 1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya fokus pada interaksi Generasi Z dengan aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO sehingga hasil yang diperoleh tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh pengguna aplikasi berita secara umum. Kedua, jumlah partisipan yang terlibat dalam penelitian ini hanya lima orang yang tentunya tidak cukup untuk mewakili seluruh populasi Generasi Z. Namun, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam dengan menarik pelajaran dari interaksi kelima partisipan. Terakhir, penelitian hanya difokuskan pada dua aplikasi berita, yaitu Kompas.id dan TEMPO sehingga tidak mencakup perspektif pengguna terhadap aplikasi berita lainnya yang mungkin memiliki pengalaman atau fitur yang berbeda.