

## BAB II

### KERANGKA TEORI/ KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai interaksi manusia dan teknologi telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, penulis mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini sebagai bahan rujukan. Selain itu, kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya juga akan membantu penulis dalam memahami lebih dalam cara manusia dan teknologi berinteraksi dalam konteks jurnalistik. Berikut merupakan dua puluh penelitian terdahulu yang pemetaannya dibagi menjadi dua tema besar.

##### 2.1.1 Hubungan Interaksi antara Manusia dan Teknologi dalam Produksi Berita

Transformasi digital jurnalisme telah mengubah secara fundamental hubungan antara manusia dan teknologi. Dalam 20 tahun terakhir, peneliti terdahulu mengeksplorasi cara teknologi berperan dalam membentuk praktik jurnalisme modern, baik sebagai alat bantu maupun sebagai aktor yang turut membentuk praktik jurnalistik (Spyridou et al., 2013; Kumar & Haneef, 2016; Peopsel, 2017; Nuraeni & Sugandi, 2017; Lindén, 2017; Wiard, 2019; Stalph, 2019, Zamith & Haim, 2020; Priyonggo, 2022; Friday & Soroaye, 2024). Mereka menganalisis cara teknologi berdampak pada peran, norma, dan praktik harian jurnalis.

Teknologi seperti sistem manajemen konten (CMS) dan perangkat *mobile* memengaruhi cara jurnalis mengumpulkan, mengolah, dan mendistribusikan informasi (Wiard, 2019). Penelitian Peopsel (2017) berfokus pada cara *Content Management System* (CMS) memengaruhi organisasi berita dan cara organisasi tersebut, termasuk jurnalisnya turut membentuk fitur serta fungsionalitas dari CMS. Dari hasil wawancara mendalam dengan 21 orang yang bersangkutan dengan organisasi berita,

CMS menawarkan potensi inovasi, tetapi banyak jurnalis yang melihatnya sebagai gangguan dibandingkan alat yang bisa mereka kendalikan. CMS tetap berpengaruh pada proses kerja mereka, tetapi tidak sepenuhnya mengambil kendali. Teknologi dan manusia sama-sama berperan sebagai aktor dalam jaringan produksi berita (Wiard, 2019; Peopse, 2017).

Perkembangan teknologi digital memunculkan beragam respons dari para jurnalis. Ketiga penelitian terdahulu (Spyridou et al., 2013; Kumar & Haneef, 2016; Priyonggo, 2022) melihat respons jurnalis dalam memandang perubahan teknologi dalam industri jurnalisme. Spyridou et al. (2013) menemukan bahwa jurnalis di Yunani melihat internet dan alat digital sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menjalankan tugas, bukan sebagai peluang untuk bertransformasi ke metode yang lebih baru. Kemunculan digital menimbulkan kesenjangan pengetahuan dalam keterampilan digital di kalangan jurnalis Yunani sehingga membatasi kemampuan mereka untuk memanfaatkan alat dan platform baru secara efektif. Namun, Kumar & Haneef (2016) menemukan bahwa jurnalis India dari semua surat kabar yang diwawancarai, cakap dalam menangani teknologi yang berkonvergensi serta praktik yang terkait. Di Indonesia, Priyonggo (2022) menyimpulkan bahwa transformasi digital tidak hanya mengenai teknologi, tetapi juga melibatkan negosiasi nilai antara jurnalisme tradisional dan tuntutan era digital sehingga batas profesionalisme tetap menjadi fokus utama jurnalis dalam menghadapi perubahan ini.

Stalph (2019) memahami hubungan kompleks manusia dan teknologi dengan fokus jurnalisme data. Hasil penelitian menunjukkan, teknologi dan data tidak berperan sebagai alat dalam jurnalisme, tetapi membentuk cara kerja jurnalis serta apa yang dianggap pantas dibagikan. Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dan analisis data besar telah merevolusi cara jurnalis mengumpulkan serta mengolah informasi. Dari hasil wawancara dengan jurnalis dari Jerman dan Amerika Serikat, mereka tidak merasa terancam oleh kehadiran algoritma karena melihatnya sebagai alat untuk membantu mereka

fokus pada berita yang lebih mendalam (Zamith & Haim, 2020). Lindén (2017) mengkaji pengaruh otomatisasi dan algoritma dalam praktik jurnalisme dengan fokus pada *robot journalism* yang dapat meningkatkan efisiensi kerja. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan jumlah laporan dari 300 menjadi 3.700. Namun, Friday & Soroaye (2024) tetap menekankan pentingnya kolaborasi antara jurnalis manusia dan sistem AI untuk memastikan akurasi dan kualitas laporan agar tetap terjaganya standar jurnalistik.

Penggunaan *smartphone* dan media sosial, serta cara-cara bermedia yang saling berintegrasi (konvergensi media), berdampak pada cara berita diproduksi dalam jaringan jurnalistik di India (Kumar & Haneef, 2016). Hal tersebut juga selaras dengan penelitian terdahulu yang ada di Indonesia. Media sosial memainkan peran penting dalam tugas jurnalistik, salah satunya sebagai sumber informasi atau ide pemberitaan (Nuraeni & Sugandi, 2017).

Kesepuluh penelitian terdahulu membantu peneliti memahami cara teknologi dan manusia berinteraksi, khususnya di bidang jurnalistik. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji implikasi makro seperti perubahan dalam produksi berita melalui studi kasus, etnografi ruang redaksi, wawancara mendalam, dan studi literatur. Kemajuan teknologi, perubahan masyarakat mengonsumsi media, dan kondisi ekonomi yang terus berubah sangat memengaruhi cara kerja jurnalisme sehingga penelitian dari waktu tertentu bisa tidak menjadi relevan (Kumar & Haneef, 2016; Wiard, 2019, Spyridou, 2013). Diperlukan penelitian berkelanjutan untuk memastikan bahwa temuan tetap relevan dan akurat. Oleh karena itu, peneliti menawarkan perspektif baru yang lebih terfokus pada tingkat pengalaman pengguna, yaitu interaksi mendalam antara pengguna dengan teknologi untuk konten berita.

### 2.1.2 Konsumsi Berita Digital melalui Aplikasi Berita

Perkembangan teknologi digital mendorong kebiasaan masyarakat dalam mengonsumsi berita. Perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet kini menjadi sarana untuk memperoleh informasi (Nelson, 2019). Salah satu wujud dari perubahan ini adalah tumbuhnya konsumsi berita digital melalui aplikasi berita. Dalam 10 tahun terakhir, peneliti terdahulu mengeksplorasi cara masyarakat mengonsumsi berita digital, salah satunya melalui aplikasi berita (Sonoda et al. 2022; Guo, 2024; Damme et al., 2015; Gu, 2020; Barnes et al., 2023; Dhiman, 2019; Nelson & Lei, 2017; Irwansyah, 2019; Pambudi et al., 2020; Cheng et al., 2020). Mereka menganalisis konsumsi berita digital melalui aplikasi berita dengan pendekatan dan fokus yang berbeda.

Guo (2024), Pambudi et al. (2020), dan Cheng et al. (2020) mencoba memahami faktor yang mendorong seseorang menggunakan aplikasi berita digital dan bagaimana hal itu berdampak pada tingkat konsumsi berita melalui pendekatan kuantitatif. Berdasarkan jawaban 698 responden di Amerika Serikat, persepsi pengguna terhadap aplikasi (kemudahan pengguna, kesesuaian gaya hidup, dan keunggulan konten) merupakan faktor paling signifikan dalam memengaruhi intensi pengguna berkelanjutan (Guo, 2024). Pambudi et al. (2020) juga menemukan hal yang sama bahwa tingkat kesenangan, daya tarik visual, harapan terhadap kinerja, dan kemudahan pengguna terbukti memberikan pengaruh positif terhadap niat 200 responden di Yogyakarta untuk menggunakan aplikasi berita. Berbeda dengan Guo (2024) dan Pambudi et al. (2020), Cheng et al. (2020) menguji model UTAUT2 yang diperluas dengan menambahkan ‘personalisasi’ sebagai anteseden dan moderator untuk menentukan faktor kunci niat penggunaan berkelanjutan aplikasi berita seluler melalui survei daring. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 309 responden dari tiga kota besar di India (New Delhi, Bengaluru, dan Mumbai), *Performance Expectancy (PE)* menjadi faktor yang paling berpengaruh dalam penggunaan berkelanjutan aplikasi berita.

Lebih jauh, terdapat pula kajian-kajian terdahulu yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap perilaku dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi berita *mobile*, baik dari sisi konteks penggunaan maupun fitur dan desain aplikasi (Damme et al., 2015; Gu, 2020). Damme et al. (2015) meneliti kapan dan bagaimana pengguna mengonsumsi berita *mobile*, lalu membaginya menjadi tiga jenis konsumen berita menggunakan *mix method*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna lebih sering menggunakan aplikasi berita di sela waktu mereka melakukan beragam aktivitas individual di rumah dan lebih cenderung mengonsumsi berita dari brand media terpercaya (Damme et al., 2015).

Di sisi lain, melalui studi kasus aplikasi lokal di China, Gu (2020) menyoroti keinginan pengguna dari aplikasi berita agar pengalaman mereka lebih optimal. Penelitiannya menunjukkan bahwa pengguna lebih menyukai konten lokal yang praktis dan relevan, serta menginginkan fitur seperti mode malam, perlindungan mata, dan pengaturan font. Aplikasi juga perlu menyediakan komunikasi yang aktif untuk meningkatkan keterlibatan, sekaligus menjadi privasi pengguna dan memastikan aplikasi berjalan cepat (Gu, 2020).

Sejumlah penelitian terdahulu lainnya juga menunjukkan perhatian yang konsisten terhadap penggunaan aplikasi berita berbasis Android (Dhiman, 2019; Irwansyah, 2019). Mereka menggali pengalaman pengguna Android dalam mengakses aplikasi berita *mobile* dengan mengkaji berbagai aspek mulai dari kenyamanan, fitur, hingga dampak yang ditimbulkan secara fungsional maupun emosional. Menggunakan metode FGD terhadap 50 partisipan di India, Dhiman (2019) menemukan alasan pengguna menikmati aplikasi berita karena dianggap memberikan hiburan, berita menarik, dan cepat. Namun, Dhiman juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi berita secara terus-menerus menimbulkan masalah kesehatan seperti iritasi mata dan sakit kepala. Sementara, Irwansyah (2019) menganalisis 400 ulasan pengguna aplikasi berita Kompas dan Republika dan menemukan bahwa

pengguna lebih menghargai kemudahan dan efiseinsi aplikasi, tetapi desain dan kesalahan teknis menjadi masalah utama dalam ulasan negatif.

Pada kajian lainnya, Sonoda et al. (2022) menganalisis keterlibatan pengguna dalam aplikasi berita digital dengan mempertimbangkan dua jenis keberagaman sistem rekomendasi (*content & popularity diversity*). Berdasarkan data yang diambil melalui log aktivitas pengguna aplikasi berita *mobile* di Jepang selama 8 bulan, pengguna yang mengakses konten dengan keberagaman rendah dan menggunakan aplikasi dengan tingkat popularitas yang rendah memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk menghentikan penggunaan aplikasi tersebut. Sebaliknya, peningkatan keberagaman konten dan tingkat popularitas aplikasi berkontribusi terhadap retensi pengguna yang lebih tinggi.

Selanjutnya, kajian yang dilakukan Barnes et al. (2023) menelusuri dampak *framing* notifikasi berita pada aplikasi berita di perangkat *mobile* terhadap keterlibatan *engagement* pembaca. Dari 797 partisipan eksperimen di Australia, penelitian mereka menunjukkan bahwa respons emosional tidak berperan signifikan dan rasa ingin tahu yang menjadi faktor utama dalam memicu pembaca untuk membuka dan berinteraksi dengan notifikasi tersebut. Di sisi lain, Nelson & Lei (2017) menggali perbedaan perilaku pengguna antara *mobile browser* dengan *mobile apps*. Hasil kajian mereka menunjukkan bahwa *engagement mobile news apps* jauh lebih tinggi dibanding *mobile browser/desktop*, meskipun jumlah pengguna *mobile news apps* lebih sedikit dibanding pengguna *mobile browser/desktop*.

Kesepuluh penelitian terdahulu membantu peneliti memahami cara aplikasi berita digunakan dalam kehidupan sehari-hari; faktor yang memengaruhi minat dan konsumsi berita digital; serta pengalaman dan ekspektasi pengguna terhadap fitur aplikasi berita. Namun, peneliti-peneliti sebelumnya lebih banyak mengkaji dengan pendekatan kuantitatif (Sonoda et al., 2022; Guo, 2024; Pambudi et al., 2020; Cheng et al., 2020). Selanjutnya,

sebagian besar penelitian yang ada dilakukan di luar Indonesia (Sonoda et al. 2022; Guo, 2024; Damme et al., 2015; Gu, 2020; Barnes et al., 2023; Dhiman, 2019; Nelson & Lei, 2017; Cheng et al., 2020), dan jika ada yang dilakukan di Indonesia, cenderung menaruh fokus pada analisis ulasan aplikasi berita (Irwansyah, 2019) dan faktor yang memengaruhi konsumsi (Pambudi et al., 2020). Selain itu, dinamika fitur di dalam aplikasi berita terus berkembang sehingga kajian yang lebih baru dibutuhkan.

Berdasarkan tiga hal di atas, diperlukan penelitian berkelanjutan untuk memastikan bahwa temuan tetap relevan dan akurat. Oleh karena itu, peneliti ingin menawarkan perspektif yang lebih berfokus pada dinamika interaksi pengguna dengan aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO pada Generasi Z.

## **2.2 Teori dan Konsep**

### **2.2.1 Teori Jaringan Aktor (ANT)**

Dalam upaya memahami dinamika kompleks interaksi antara teknologi dan praktik jurnalisme, pendekatan Teori Jaringan Aktor (ANT) digunakan oleh peneliti karena menawarkan kerangka kerja yang unik dan komprehensif. Teori ini dikembangkan oleh Michel Callon, Bruno Latour, dan John Law, merupakan bagian dari *Science and Technology Studies* (STS) serta mengusulkan bahwa semua entitas dalam sebuah jaringan, baik manusia maupun non-manusia secara aktif membentuk hasil akhir dari proses sosial dan teknis. ANT dapat diaplikasikan untuk membedah dan memahami perubahan-perubahan dalam praktik jurnalisme yang dipengaruhi oleh adopsi teknologi, dengan menekankan pada aktor, jaringan, dan translasi sebagai komponen kunci dalam analisis interaksi sosioteknis di lingkungan media.

Weiss dan Domingo dalam Othman (2019) menggarisbawahi kebutuhan dan kerangka teori yang lebih luas serta mendalam di tengah perkembangan inovasi yang cepat di industri media. Mereka berpendapat bahwa kerangka tersebut harus bisa menggambarkan aktor, dinamika internal,

dan berbagai faktor yang memengaruhi proses jurnalisme karena terus berubah seiring waktu. Dalam konteks yang sama, Lewis dan Westlund (2015, p. 20). Berpendapat bahwa pentingnya sebuah kerangka teoritis yang dapat mengakomodasi dan mengenali sifat dinamis serta keterhubungan antara aktor, manusia, teknologi, dan audiens.

Teori Jaringan Aktor (ANT) dikembangkan akhir tahun 1970-an oleh para sosiolog Prancis seperti Bruno Latour dan Michel Callon serta sosiolog Inggris, John Law (Othman, 2019). Awalnya, ANT bertujuan memahami aktivitas ilmiah tanpa membedakan antara aspek sosial dan teknis dari kegiatan tersebut (Bencherki, 2017). Dalam dekade berikutnya, ANT mulai digunakan di luar studi sains untuk menganalisis berbagai fenomena sosial dan teknologi. ANT bukanlah sebuah teori, melainkan sebuah kerangka konseptual untuk memahami proses inovasi dalam teknologi yang secara bersama-sama dibentuk oleh teknologi itu sendiri dan masyarakat. Terdapat tiga komponen kunci dari ANT, sebagai berikut;

*a) Actor*

Jika belum memiliki figurasi, disebut sebagai aktan adalah manusia dan non-manusia (organisasi atau peralatan teknologi, dll) yang mengubah suatu keadaan dengan membuat perbedaan (Latour, 2005, p. 71). Aktor-aktor ini dapat membentuk diri mereka sendiri dan memperoleh sifat melalui interaksi dengan yang lain (Law, 1999, p. 3). Agensi yang melibatkan bukan hanya manusia adalah keunggulan dari kerangka ini. Ursula Plesner menyatakan bahwa ANT telah menjadi pelopor dalam membawa materi dan teknologi ke garis depan. Keterbukaan terhadap manusia dan teknologi ini meningkatkan kesadaran kita akan “kebersamaan” mereka sehingga membantu kita menghindari jebakan sosiologisme dan teknologisme dengan memfokuskan pada “rantai asosiasi antara manusia dan non-manusia” (Plesner, 2009, p. 612-613). Oleh karena itu, mencoba memasukkannya

dalam konteks media, sekelompok manusia di sini bisa berupa (jurnalis, seorang editor, pengguna, *web developer*, pembuat aplikasi, dan lainnya) yang tampaknya memiliki serangkaian hubungan sosial. Namun, kita tidak boleh lupa bahwa asosiasi tersebut juga termasuk elemen non-manusia seperti *hardware* dan *software*, meliputi *tools*.

b) *Network*

Jaringan aktor terjadi ketika berbagai jenis aktan terasosiasi. Latour (2005, p. 131) menjelaskan bahwa jaringan aktor merupakan sebuah konsep, bukan sesuatu yang tetap. Ini merupakan alat untuk menangkap koneksi nyata yang dapat dilacak secara fisik. Hubungan antar aktor secara simultan bersifat material (antara benda) dan semiotik (antara konsep) yang pada akhirnya akan membentuk satu jaringan tunggal. Plesner (2009) menekankan bahwa dalam studi media, penting untuk secara analitis menggunakan konsep ini dengan keterbukaan terhadap berbagai jenis aktor yang terlibat dalam situasi tertentu, fokus pada jaringan harus tanpa prasangka terhadap hubungan antar entitas, dan mengamati bagaimana aktor itu sendiri menghubungkan berbagai entitas. Hal ini digambarkan sebagai proses mengikuti jejak yang ditinggalkan oleh aktivitas aktor dalam membentuk dan membubarkan kelompok (Latour, 2005).

c) *Translation*

Istilah kunci lain yang penting untuk ANT adalah translasi yang merupakan proses (makna) dan efek di antara aktor-aktor jaringan dan hubungan mereka. Translasi merupakan cara bagi aktor-aktor dan jaringan aktor yang berbeda untuk mencapai kesepakatan dan asosiasi (Latour, 2005). Plesner (2009) menulis bahwa proses translasi yang berhasil menghasilkan ruang bersama, kesetaraan, dan kesesuaian dalam jaringan aktor. Ini mencocokkan aktor yang

sebelumnya memiliki tujuan yang berbeda-beda. Sementara itu, proses translasi yang gagal dapat melemahkan jaringan aktor sehingga translasi merupakan konsep kunci dalam ANT. Callon dalam Wulandari (2018) menegaskan bahwa peneliti yang menggunakan ANT harus menjadi bagian dari proses translasi yang sedang berlangsung. Terdapat 4 fase translasi dalam ANT. Pertama, *problematization* yang menggambarkan pembentukan sistem aliansi, atau asosiasi yang membuat aktor menjadi sangat penting untuk menyelesaikan masalah tertentu. Kedua, *interessements* yang menggambarkan bagaimana aktor mencoba mengenakan dan menstabilkan identitas aktor lain sesuai dengan problematisasi. Selanjutnya, *enrollment* yang tercapai jika *interessement* berhasil mengatribusikan satu set peran yang saling terkait kepada aktor yang terdaftar dan menerimanya. Terakhir, *mobilization* yang menyangkut apakah aktor yang terdaftar memperoleh dukungan yang cukup dari kolektif yang diwakilinya.

Fioravanti dan Vehlo (2010) menyatakan elemen penting lain dalam pendekatan ANT yang bisa sangat relevan bagi jurnalis adalah konsep perantara dan mediator. *Intermediary* merupakan entitas jaringan yang kurang penting, sementara *mediator* merupakan entitas yang dapat memiliki efek yang lebih besar karena mereka mampu mengubah, menerjemahkan, mendistorsi, dan memodifikasi makna atau elemen yang seharusnya mereka bawa (Latour, 2005, p. 12). Dari sudut pandang ANT, jurnalisme dapat dipahami sebagai jaringan kompleks di mana aktor-aktor yang berbeda, termasuk manusia dan non-manusia, saling bernegosiasi. Penambahan teknologi baru menambah kompleksitas interaksi ini. Dinamika jurnalisme yang sekarang lebih bersifat konvergen dan mengadopsi struktur non-hierarkis dapat menantang cara-cara lama dalam produksi berita yang sudah mapan (Spyridou et al., 2013). Oleh karena itu, ANT sangat berguna untuk

mengidentifikasi dan memantau hubungan kekuasaan antar aktor yang beragam dalam inovasi di jurnalistik.

Para penelitian terdahulu, menggunakan ANT untuk melihat hubungan antara jurnalistik dan teknologi. Wiard (2019) meneliti bagaimana ANT diterapkan pada jurnalisme, berfokus pada interaksi yang berkembang dalam jaringan yang memengaruhi jurnalisme karena kemajuan digital. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa ANT membantu memahami hubungan yang dimiliki jurnalis dengan teknologi, institusi, audiens, dan produser berita. Temuan utama dari Wiard adalah ANT membantu menyoroti peran teknologi dalam jaringan jurnalisme sehingga menekankan dinamika yang rumit antara berbagai aktor jurnalistik dan aktan teknologi. Kumar dan Haneef (2016) menggunakan ANT untuk memahami bagaimana teknologi-teknologi diintegrasikan ke dalam jurnalisme sehari-hari. Stalsh (2019) menilai bagaimana ANT dapat digunakan untuk mempelajari jurnalisme data dengan fokus pada interaksi antara data, komputasi, praktik jurnalisme, dan artefak teknologi. Dari temuan Stalsh, ANT menyediakan kerangka kerja yang kuat untuk memahami integrasi teknologi dalam jurnalisme, menekankan interaksi sosioteknikal yang membentuk *output* jurnalistik.

Spyridou, Matsiola, Veglis, Kalliris, dan Dimoulas (2013) menggunakan ANT untuk mengeksplorasi bagaimana jurnalis beradaptasi dan membentuk transformasi digital di ruang redaksi. Hal tersebut membahas bagaimana peran dan normal jurnalistik dinegosiasikan kembali sebagai tanggapan terhadap teknologi digital baru. Othman (2019) membahas penerapan ANT dalam studi berita, ANT dapat menjembatani kesenjangan dalam studi jurnalisme tradisional dengan berfokus pada interaksi terperinci antara aktor manusia dan non-manusia dalam produksi berita. Secara keseluruhan, ANT mengajak para peneliti untuk melihat dunia sebagai jaringan aktor-aktor, baik manusia maupun non-manusia yang saling terhubung. Setiap aktor memiliki peran dalam membentuk realitas sosial. Teori ini telah menginspirasi banyak studi untuk memahami bagaimana

berbagai elemen dalam masyarakat saling berinteraksi dan membentuk struktur sosial. Oleh karena itu, peneliti menggunakan ANT untuk membantu membongkar aktor apa saja yang terlibat dalam jaringan ini, baik manusia (jurnalis, pengguna, dan lainnya) maupun non-manusia (teknologi, algoritma, dan lainnya).

### **2.2.2 Human-Computer Interaction (HCI)**

Di tengah derasnya aliran informasi yang begitu cepat, konsep *Human-Computer Interaction* (HCI) banyak digunakan untuk memahami cara manusia berinteraksi dengan komputer dan teknologi lainnya. HCI menjadi sangat relevan karena mengkaji bagaimana desain dan penggunaan teknologi dapat memengaruhi perilaku dan interaksi manusia, serta bagaimana teknologi tersebut dapat dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Robi, 2023). HCI memainkan peran penting dalam mengevaluasi dan membandingkan antarmuka untuk studi interaksi manusia-komputer. HCI juga penting dalam mengatasi masalah, berinovasi, dan mendesain komputer agar lebih intuitif serta responsif terhadap kebutuhan pengguna, dengan fokus pada peningkatan fitur seperti pembelajaran, identifikasi, dan efisiensi penggunaan (Simamora, 2023).

Konsep ini digagas pada awal tahun 1980-an, tetapi sulit untuk menetapkan satu orang sebagai pencetusnya karena HCI berkembang dan berkolaborasi berbagai disiplin ilmu. Salah satu tokoh penting dalam pengembangan HCI adalah Stuart K. Card bersama dengan rekan-rekannya Allen Newell dan Thomas P. Moran. Mereka menulis buku berjudul *The Psychology of Human-Computer Interaction* (Stuart K. Card et al., 1983). Dari buku tersebut dijelaskan bahwa Konsep *Human-Computer Interaction* (HCI) adalah bidang studi yang fokus pada desain dan penggunaan teknologi komputer, khususnya interaksi antara manusia (pengguna) dan komputer. HCI berupaya memahami hubungan antara manusia dan komputer dengan

tujuan membuat teknologi yang lebih mudah digunakan dan lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

GOMS, yang merupakan singkatan dari *Goals, Operators, Methods, and Selection rules*, adalah sebuah model yang digunakan untuk menganalisis tugas yang dilakukan oleh pengguna dalam interaksi dengan komputer. Model ini dikembangkan oleh Card, Moran, dan Newell dalam buku *The Psychology of Human-Computer Interaction* (Stuart K. Card et al., 1983, p. 139). Tujuan utama model GOMS adalah memprediksi bagaimana dan seberapa cepat orang dapat menyelesaikan tugas tertentu pada sebuah sistem komputer. Dengan memahami cara kerja manusia secara psikologis dan fisiologis, HCI membantu dalam menciptakan produk teknologi yang lebih nyaman, lebih aman, dan lebih menyenangkan untuk digunakan, sehingga mendukung berbagai aplikasi, mulai dari pendidikan hingga industri dan hiburan

Dikutip dari buku *Human-Computer Interaction* oleh Dix, Finlay, Abowd, Beale (2004), tujuan utama HCI adalah meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kenyamanan dalam penggunaan sistem teknologi. Selain itu, mengurangi kesalahan pengguna melalui desain yang intuitif dan responsif dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal dengan mempertimbangkan aspek psikologis dan fisik pengguna. Berikut merupakan komponen utama HCI,

- a) Manusia, memahami kebutuhan, kemampuan, dan batasan pengguna, termasuk aspek kognitif seperti memori, pengambilan keputusan, dan persepsi
- b) Komputer, fokus pada perangkat keras dan perangkat lunak, termasuk bagaimana sistem memproses data menghasilkan respons
- c) Interaksi, model interaksi mencakup perencanaan tugas oleh pengguna, pelaksanaan perintah, dan evaluasi hasil.

HCI tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mencakup faktor sosial dan budaya yang memengaruhi cara orang berinteraksi dengan teknologi. Sebagai bidang multidisiplin, HCI mengintegrasikan ilmu komputer, psikologi, desain, dan ergonomik untuk menciptakan sistem yang efektif dan menyenangkan bagi pengguna. Konsep HCI dapat disimpulkan masih sangat relevan untuk digunakan dalam meneliti fenomena saat ini. Robi (2023) menggunakan konsep HCI untuk memahami cara individu berinteraksi dengan teknologi dalam menyampaikan pandangan mereka dalam konteks politik Pilpres 2024 di Indonesia. Christine dan Deli (2024) memfokuskan penelitiannya pada perbandingan kegunaan platform *streaming* video berlangganan, khususnya Netflix dan Disney+ Hotstar, melalui prinsip-prinsip *Human Computer Interaction* (HCI). Amin, Basir, Megiati (2024) menggunakan konsep *Human Computer Interaction* (HCI) untuk meneliti dan mengevaluasi desain antarmuka dari *website* Pijar Sekolah yang merupakan *platform e-learning*.

Oleh karena itu, konsep HCI digunakan dalam penelitian ini untuk membantu memahami interaksi pengguna dengan aplikasi berita dan faktor yang memengaruhi (pengalaman kenyamanan, desain, dan lainnya). Hal ini didasarkan pada pendekatan HCI yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan faktor sosial dan budaya yang memengaruhi cara individu berinteraksi dengan teknologi.

### **2.2.3 Social Construction of Technology (SCOT)**

Perkembangan teknologi tidak hanya ditentukan oleh faktor-faktor teknis atau ilmiah semata, tetapi juga dipengaruhi oleh konteks sosial dan negosiasi antar berbagai kelompok sosial yang relevan. *Social Construction of Tehcnology* (SCOT) adalah pendekatan teoritis yang awalnya dikembangkan oleh Trevor Pinch dan Wiebe Bjiker pada 1987 melalui artikelnya berjudul *The Social Construction fo Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each*

*Other*. Pendekatan ini menekankan bahwa desain teknologi bukan hasil yang pasti dari perkembangan teknis atau ilmiah semata, melainkan hasil interaksi sosial dan negosiasi antar berbagai kelompok sosial yang relevan (Klein & Kelinman, 2002).

SCOT terdiri atas empat komponen utama, yaitu fleksibilitas interpretative, kelompok sosial yang relevan, penutupan dan stabilisasi, serta konteks sosial yang lebih luas (Klein & Kelinman, 2002). Pertama, fleksibilitas interpretatif menunjukkan bahwa desain teknologi adalah proses terbuka yang dapat menghasilkan berbagai kemungkinan hasil yang berbeda tergantung pada situasi sosial yang melingkupinya. Teknologi yang akhirnya dikembangkan merupakan hasil negosiasi antar kelompok sosial yang masing-masing memiliki interpretasi berbeda terhadap artefak teknologi tersebut.

Kedua, konsep kelompok sosial yang relevan merujuk pada kelompok-kelompok yang memiliki interpretasi khusus terhadap suatu teknologi. Kelompok-kelompok ini adalah agen-agen utama yang tindakannya mencerminkan makna yang mereka berikan kepada artefak teknologi. Proses pengembangan teknologi melibatkan negosiasi antara kelompok-kelompok ini hingga mencapai konsensus mengenai desain akhir. Ketiga, penutupan dan stabilisasi terjadi ketika konflik antar interpretasi kelompok sosial berhasil diselesaikan sehingga desain teknologi dianggap sudah tidak bermasalah bagi seluruh kelompok sosial yang terlibat. Penutupan desain dapat terjadi melalui mekanisme retorik atau redefinisi masalah sehingga teknologi tidak lagi diperdebatkan.

Keempat, konteks sosial yang lebih luas mencakup lingkungan sosial, budaya, dan politik yang melatarbelakangi pengembangan artefak teknologi. Meskipun dalam formulasi awal Pinch dan Bijker elemen ini tidak terlalu menonjol, konsep ini penting karena kondisi sosial di luar proses interaksi langsung juga turut memengaruhi hasil akhir dari pengembangan teknologi.

Dalam perkembangannya, SCOT mendapat kritik karena terlalu fokus pada aspek agensi dan cenderung mengabaikan struktur sosial yang lebih luas. Penelitian selanjutnya termasuk oleh Bijker sendiri (1995), memperkenalkan konsep tambahan yakni *technological frame* yang merujuk pada kerangka berpikir bersama dalam kelompok sosial yang menentukan interpretasi umum mereka terhadap teknologi.

Kritik terhadap pendekatan awal SCOT juga menyangkut keterbatasannya dalam menjelaskan dinamika kekuasaan dan struktur sosial. Oleh karena itu, Klein dan Kellinman (2002) mengusulkan pentingnya memperhatikan struktur sosial dalam analisis SCOT. Mereka menegaskan bahwa memahami kapasitas kelompok sosial dalam memengaruhi desain teknologi memerlukan perhatian terhadap posisi struktural kelompok tersebut, distribusi sumber daya, serta aturan formal dan informal yang mengatur interaksi sosial.

Dengan demikian, SCOT menyediakan kerangka berpikir yang penting dalam memahami bagaimana teknologi tidak hanya merupakan produk dari proses teknis, tetapi juga hasil konstruksi sosial yang kompleks, melibatkan negosiasi antar berbagai kelompok sosial dalam konteks struktur sosial yang lebih luas. Dalam penelitian ini, fleksibilitas interpretatif dan kelompok sosial digunakan untuk membantu memahami faktor yang memengaruhi interaksi antara pengguna Generasi Z dengan aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO.

#### **2.2.4 Pola Interaksi antara Pengguna dengan Teknologi**

Pola interaksi antara pengguna dan teknologi merupakan konsep yang penting dalam memahami dinamika penggunaan aplikasi berita digital. Dalam penelitian ini, pola interaksi didefinisikan sebagai berbagai bentuk hubungan dan aktivitas yang terjadi ketika pengguna berinteraksi dengan aplikasi berita, mulai dari frekuensi dan intensitas penggunaan, cara menjelajahi konten dan fitur, preferensi terhadap konten, hingga tingkat

keterlibatan dan partisipasi dalam fitur-fitur aplikasi (Van Damme et al., 2015; Westlund, 2015; Badawood & Jayawardhena, 2023; Liu, 2024).

Menurut Westlund (2015), interaksi ini secara konseptual dijabarkan melalui empat aspek utama, *patterns*, *people*, *place*, dan *participation*.

- a) *Patterns*, pola penggunaan perangkat *mobile* dalam mengakses berita menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah munculnya *smartphone* berbasis layar sentuh. Dalam studi-studi yang disebutkan, ditemukan pola interaksi yang beragam, di mana penggunaan perangkat *mobile* terkadang menjadi tambahan terhadap penggunaan media yang sudah ada (komplementer), tetapi dalam konteks lain juga mampu menggantikan media yang telah ada sebelumnya (*displacement*). Sebagai contoh, survei lintas budaya di Eropa dan Amerika Serikat menunjukkan peningkatan tajam dalam konsumsi berita *mobile*, yang mulai mengambil alih sebagian penggunaan berita *online* yang diakses melalui komputer.
- b) *People*, karakteristik individu sangat memengaruhi pola interaksi pengguna dengan perangkat *mobile* untuk konsumsi berita. Penelitian menunjukkan perbedaan signifikan dalam konsumsi berita berdasarkan usia, generasi, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan. Misalnya, laki-laki usia 15-49 tahun dengan tingkat pendidikan tinggi cenderung lebih aktif dalam mengakses berita melalui perangkat *mobile* dibandingkan kelompok demografis lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa latar belakang demografis pengguna sangat memengaruhi intensitas dan frekuensi penggunaan berita *mobile*.
- c) *Place*, Aspek tempat juga memainkan peran krusial dalam pola interaksi antara pengguna dengan teknologi. Konsumsi

berita *mobile* tidak hanya dilakukan saat dalam perjalanan atau mobilitas tinggi (*on-the-go*), tetapi juga sering terjadi di tempat-tempat yang lebih stabil seperti rumah atau tempat kerja. Pola penggunaan berita *mobile* bervariasi secara substansial terkait lokasi, waktu, dan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari, yang disebut memiliki tingkat kestabilan konteks yang jauh lebih rendah dibanding media berita lain. Sebelumnya, pengguna cenderung ragu untuk mengakses berita melalui perangkat *mobile* sebelum kemunculan *smartphone* layar sentuh, tetapi kini akses berita melalui perangkat *mobile* terjadi hampir di semua tempat dan waktu.

- d) *Participation*, partisipasi pengguna dalam konteks konsumsi berita *mobile* dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu *produsage* (peran pengguna yang bertindak sebagai produsen dan konsumen konten) dan partisipasi politik.

Westlund (2015) menegaskan bahwa pola interaksi pengguna dengan teknologi *mobile* ini kompleks dan dinamis, melibatkan hubungan saling melengkapi. Hal ini memberikan implikasi penting untuk memahami bahwa pola konsumsi berita di era *mobile* bersifat multifaset dan dipengaruhi oleh berbagai variabel sosial dan budaya. Selain itu, Damme et al. (2015) menjelaskan pola interaksi pengguna dengan teknologi dalam konteks konsumsi berita melalui perangkat *mobile* sebagai praktik konsumsi media yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari pengguna. Dari Dammet et al., terdapat tiga jenis kelompok pengguna berdasarkan pola konsumsi berita *omnivores* (pengguna aktif yang menggabungkan berbagai platform digital), *traditional* (pola konsumsi cenderung stabil, konservatif, dan media *mobile* sebagai pelengkap), dan *serendips* (tidak rutin atau kurang terencana, tidak disengaja).

Interaksi juga dipengaruhi oleh tiga parameter konteks utama yang saling terkait,

- a) Konteks spasial, mayoritas mengonsumsi berita di rumah, terutama pada pagi dan malam hari. Penggunaan terjadi ketika berada dalam situasi menunggu
- b) Konteks temporal, konsumsi berita *mobile* menunjukkan pola waktu yang jelas dengan penggunaan di pagi hari
- c) Konteks sosial, konsumsi berita *mobile* pada dasarnya merupakan aktivitas individu, meskipun dilakukan di sekitar orang lain.

Dalam *User Engagement Metrics Tracker*, secara eksplisit dan implisit memonitor keterlibatan pengguna untuk mengevaluasi efektivitas antarmuka adaptif (Liu et al. 2024). Indikator tersebut meliputi durasi sesi, frekuensi penggunaan fitur, pola navigasi pengguna, waktu yang dihabiskan pada halaman tertentu, tingkat kepuasan pengguna melalui survei dalam aplikasi, skor promotor bersih, tingkat penyelesaian tugas, dan tingkat kesalahan pengguna. Dalam kajian sistematis mengenai *engagement* atau keterlibatan pengguna dengan aplikasi berita *smartphone*, Badawood (2023) terdapat tiga dimensi utama,

- a) Dimensi kognitif, merujuk pada aktivitas mental pengguna, seperti perhatian, pemahaman, dan pemrosesan informasi berita. Keterlibatan pengguna dipengaruhi oleh minat atau kondisi emosional. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan kognitif tidak hanya berkaitan dengan isi konten berita, tetapi dipengaruhi oleh suasana hati dan psikologis pengguna.
- b) Dimensi emosional, merujuk pada reaksi emosi pengguna yang dipicu oleh konten berita. Stimulus emosional dari konten (mengandung unsur sensasional atau menggugah emosi) cenderung meningkatkan keterlibatan pengguna.

Sensasi dan empati (berita dengan latar belakang kuat secara emosional menciptakan keterlibatan yang lebih tinggi karena pengguna merasa terhubung). Emosi menjadi faktor penting dalam menentukan sejauh mana pengguna terlibat dalam interaksi dengan konten berita melalui aplikasi *smartphone*.

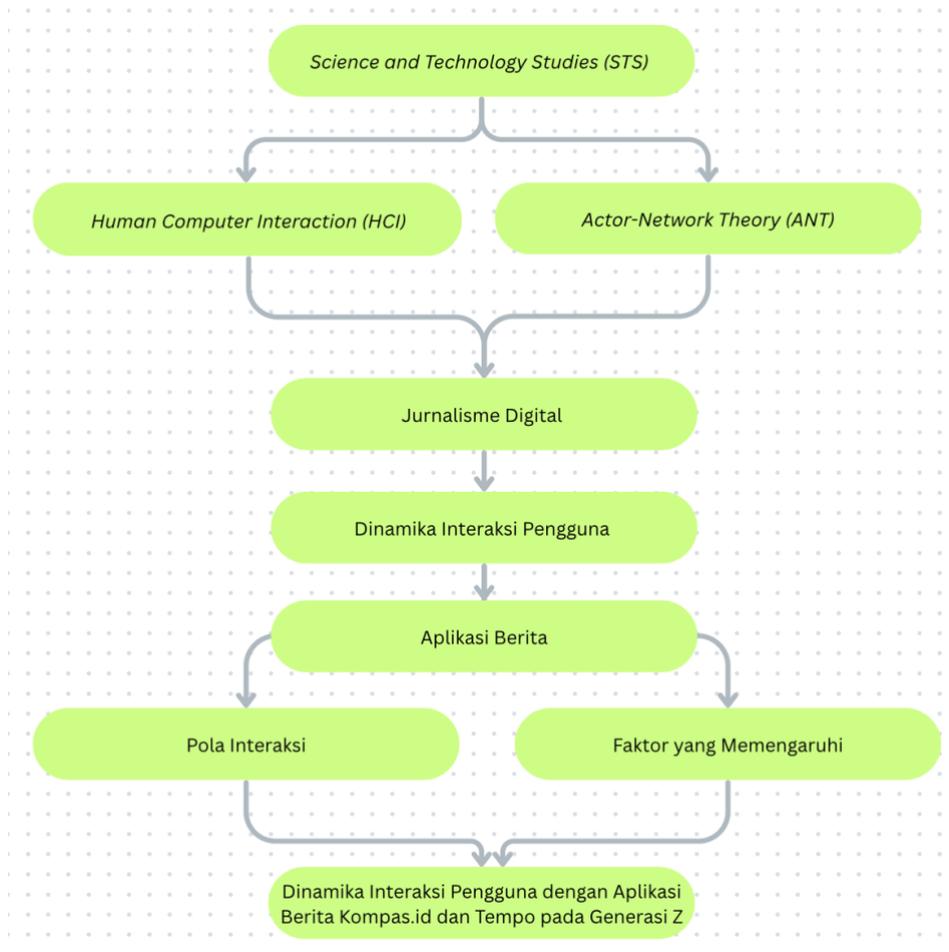
- c) Dimensi perilaku, tindakan nyata pengguna terhadap konten berita (pasif dan aktif).

Selain tiga dimensi utama, Badawood (2023) juga menyoroti dua aspek tambahan penting dalam interaksi pengguna dengan aplikasi berita *smartphone*, seperti karakteristik aplikasi *smartphone* (*ubiquity, functionality, dan interface attractiveness*) dan pengalaman konsumen (*subjective experience dan behavioural intention*).

Oleh karena itu, konsep-konsep tersebut menjadi landasan dalam merumuskan indikator atau dimensi pola interaksi yang dianalisis dalam penelitian interaksi pengguna Generasi Z dengan aplikasi berita Kompas.id dan TEMPO.



### 2.3 Alur Penelitian



Gambar 2.1 Alur Penelitian  
Sumber: Olahan Peneliti

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA