

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini, masyarakat di seluruh dunia sudah tidak asing lagi dengan internet. Istilah internet sangat berkaitan erat dengan *new media* (media baru). Meskipun perkembangan *new media* tidak hanya terbatas pada internet, namun internet merupakan alat atau media yang paling dominan dalam perkembangan *new media* (Situmorang, 2012, p. 73). Media baru merupakan konten yang terbentuk dari kreativitas dan interaksi manusia dengan teknologi digital. Pada umumnya mengacu pada konten yang tersedia sesuai kebutuhan dan dapat diakses melalui internet atau pada perangkat digital lainnya, mengandung umpan balik pengguna dan interaktif (Naldo dan Satria, 2018, p. 33). Ciri khas media baru yang mengutamakan komunikasi yang interaktif, memungkinkan orang di seluruh penjuru dunia untuk berbagi dan membahas topik yang sesuai dengan minat dan kebutuhan informasi mereka. Contoh umum dari media baru adalah blog, koran *online*, *virtual reality*, *video game*, dan media sosial (Neese, 2016).

Media sosial merupakan salah satu media baru yang sekarang ini banyak digunakan oleh masyarakat karena sifatnya yang instan. Pengguna media sosial dapat bersosialisasi satu sama lain secara *online* tanpa dibatasi ruang dan waktu. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media sosial jika kita mampu menggunakannya secara cerdas dan cermat, misalnya sebagai alat

komunikasi, media edukasi, serta untuk mencari informasi. Perkembangan teknologi komunikasi yang menjadi serba digital ini melahirkan generasi baru yang biasa disebut sebagai generasi millennial (generasi Y).

Generasi Y lahir dalam rentang tahun 1981 hingga 1994 (Yustisia, 2016), jadi pada tahun ini usia tertua generasi ini adalah 38 tahun dan 25 tahun merupakan usia paling muda. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan dan media sosial. Setelah generasi Y lahir generasi berikutnya yang disebut generasi Z, rentang kelahirannya adalah dari tahun 1995 hingga 2010 (Yustisia, 2016), yang pada tahun ini berusia antara 24 hingga 9 tahun. Generasi ini merupakan peralihan dari generasi Y dengan teknologi yang semakin berkembang, disebut juga *iGeneration* atau generasi internet. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, namun mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (Yustisia, 2016). Perilaku generasi Y dan Z sangat beriringan dengan perkembangan teknologi. Teknologi juga membuat para generasi ini mengandalkan media sosial sebagai tempat untuk mendapatkan informasi. Media sosial telah menjadi *platform* pelaporan dan sumber berita utama bagi masyarakat (Ester, 2016).

Berbagai media sosial sudah banyak tercipta, di Indonesia sendiri terdapat beberapa media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat, diantaranya yaitu Youtube, Facebook, Whatsapp, Instagram dan Line (We Are Social, 2018). Popularitas Line di Indonesia sejauh ini terbilang baik, khususnya di kalangan generasi internet (generasi Z). Line memiliki 90 juta pengguna dan 80 persen diantaranya adalah anak muda usia 19 hingga 22 tahun (Mahany, 2016), angka ini

menunjukkan bahwa pengguna Line di Indonesia memang didominasi oleh generasi Z. Hal ini dikarenakan Line menyediakan fitur *sticker*, tema aplikasi, *video call* dalam grup, *live streaming*, *game*, serta layanan baca berita seperti Line Today. Itu juga yang menjadi nilai lebih yang dimiliki Line dibandingkan *platform messaging* lain, seperti Whatsapp yang cenderung lebih banyak digunakan oleh kalangan dewasa dan perkantoran (Rayana, 2018).

Line tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, namun dapat pula digunakan sebagai media untuk mencari informasi melalui fitur Line Today. Line Today memberikan layanan berupa informasi dan berita terbaru yang sedang *trend*. Line Today memiliki pengguna aktif bulanan sebanyak 91 juta orang dari Thailand, Taiwan dan Indonesia (Indotelko.com, 2017). Pada akhir 2018 lalu, Line Today resmi menjadi aplikasi baru dan sudah di-*download* oleh lebih dari 500 ribu orang di Play Store. Aplikasi Line Today dibuat oleh *developer* dari Line Indonesia dan rilis khusus untuk pasar Indonesia. Hal ini untuk menjawab kebutuhan masyarakat Indonesia akan akses terhadap konten yang berkualitas dengan ukuran yang ringan dan cepat (Arady, 2018).

Informasi yang terdapat dalam Line Today dapat dikategorikan ke dalam sumber daya informasi elektronik. Sumber daya informasi elektronik adalah sumber-sumber informasi yang dikemas ulang atau disimpan dalam bentuk elektronik atau digital. Adapun pemanfaatan informasi pada Line Today berhubungan dengan kebutuhan informasi. Dewey (Maslow, 1993) mengungkapkan bahwa untuk individu menjadi sadar akan kebutuhannya dipengaruhi oleh berbagai faktor yang sangat kompleks termasuk motivasi dari

individu yang bersangkutan entah disadari atau tidak disadari, bahwa semua perilaku manusia ditujukan pada pemuasan kebutuhannya. Keseharian generasi Z pada masa ini yang lebih senang membuka media sosial untuk *update* informasi daripada mencari berita langsung melalui situs *web* media berita biasa, membuat para penyedia berita mendistribusikan artikelnya melalui cara yang lain yaitu dengan cara memunculkan artikelnya pada media-media sosial yang sering digunakan oleh generasi tersebut. Generasi Z merupakan generasi yang melek internet, oleh karena itu mereka membutuhkan informasi apa pun dengan media yang berbasis *multiplatform*, dengan begitu kebutuhan informasi generasi ini akan terpenuhi secara cepat. Hadirnya media seperti Line Today dapat memudahkan mereka untuk memperoleh informasi.

Line Today terdapat dalam aplikasi Line yang mayoritas digunakan oleh anak muda berusia 19 hingga 22 tahun, pada umumnya saat ini sudah memasuki usia mahasiswa. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi Z bisa dikatakan sangat aktif dalam menggunakan media sosial. Mahasiswa sudah mulai memasuki dunia profesional yang didasari oleh tiga bidang keilmuan, yaitu eksakta, humaniora, dan sosial. Dalam penggunaan media sosial, mahasiswa humaniora lebih tertarik untuk mendapatkan pembaruan berita dan opini lain melalui media sosial daripada mahasiswa sains dan teknik (Kim, K., Sin, S.J., Tsai, T., 2014, p. 176).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada mahasiswa humaniora Universitas Diponegoro Semarang, pemanfaatan Line Today oleh mahasiswa cukup tinggi. Peneliti menyebarkan *Google Docs Form* pada grup Line kelas setiap program studi yang ada di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

(FIB Undip), dari 59 mahasiswa yang mengisi kuesioner, 58 mahasiswa pernah membaca Line Today dan 98 persen rutin membaca Line Today setiap minggunya. Jika dibandingkan dengan mahasiswa humaniora perguruan tinggi lain yang ada di wilayah tersebut, yakni pada UIN Walisongo Semarang, dari 20 mahasiswa yang mengisi kuesioner hanya 75 persen yang pernah mengakses Line Today dan 58 persen yang membacanya setiap minggu. Penggunaan ini lebih kecil jika dibandingkan dengan mahasiswa FIB Undip. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti apakah terdapat hubungan antara pemanfaatan Line Today oleh mahasiswa FIB Undip terhadap pemenuhan kebutuhan informasi. Sehingga peneliti mengambil judul “Pemanfaatan Line Today terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara pemanfaatan Line Today terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara pemanfaatan Line Today oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang terhadap pemenuhan kebutuhan informasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah penelitian bagi ilmu informasi, khususnya mengenai hal-hal yang terkait dengan pemanfaatan informasi di media sosial dalam kaitannya dengan kebutuhan informasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak Line Corporation Indonesia terkait peningkatan layanan Line Today yang diberikan, khususnya bagi generasi Z atau *iGeneration*.

1.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Jl. Prof. Soedarto, S. H., Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian dilakukan selama tiga bulan, yaitu dari Maret hingga Mei 2019.

1.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

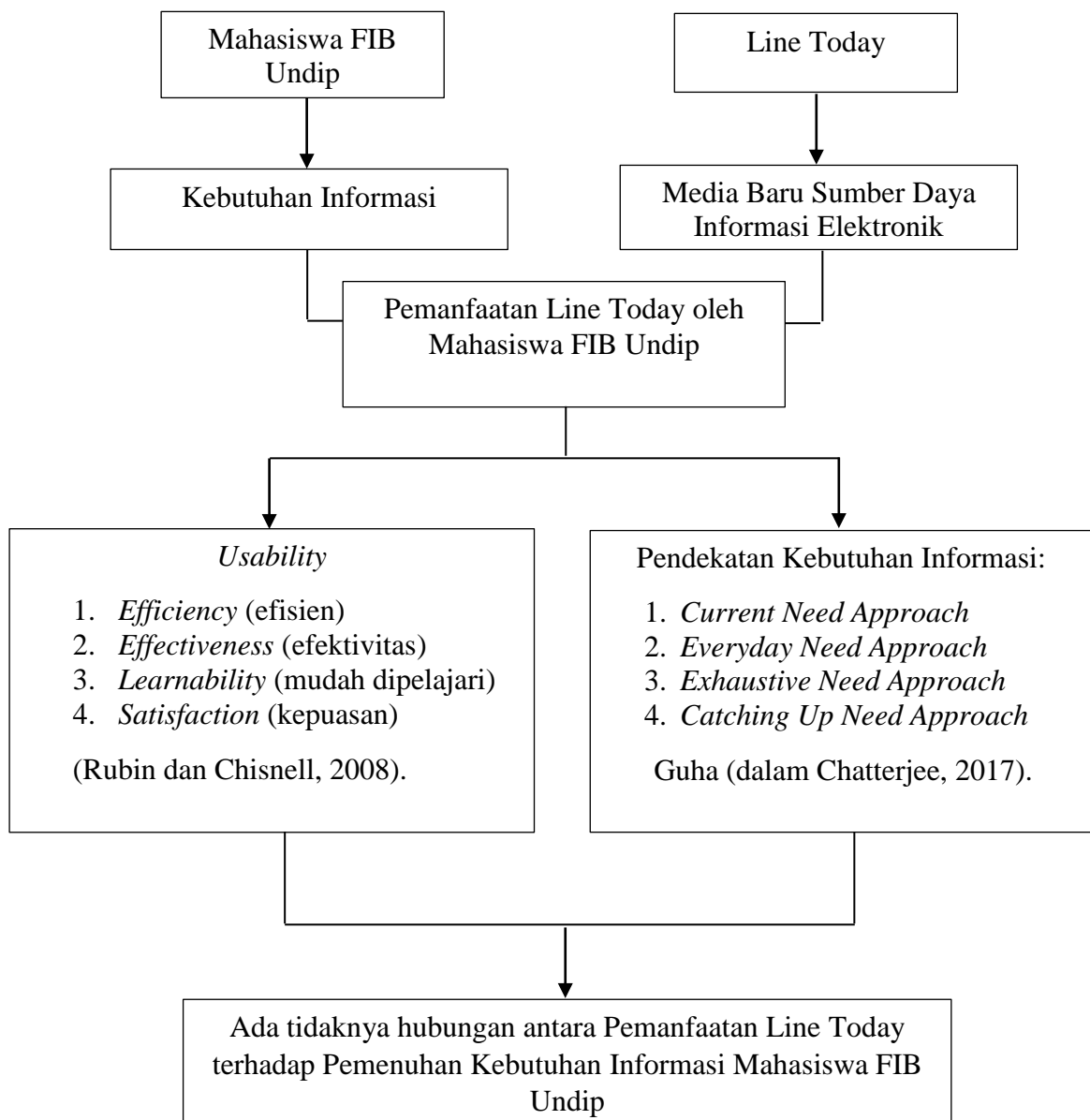
H₀: Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan Line Today terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa FIB Undip.

H_a: Ada hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan Line Today terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa FIB Undip.

1.7 Kerangka Pikir

Penelitian ini akan mengkaji tentang pemanfaatan Line Today oleh mahasiswa FIB Undip sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan informasi. Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana suatu media baru sumber daya informasi elektronik yakni Line Today dimanfaatkan oleh pengguna. Adapun alur penelitian ini disusun berdasarkan kerangka pikir seperti bagan berikut.

Bagan 1.1 Kerangka Pikir



Dalam penelitian ini, Line Today akan dijadikan sebagai objek penelitian. Line Today sebagai salah satu sumber daya informasi elektronik, menyediakan berbagai informasi yang dapat diakses oleh pengguna yakni mahasiswa FIB Undip, yang mana dapat memudahkan pengguna untuk *update* berbagai informasi. Dengan masifnya persebaran informasi yang tak terkendali seperti saat ini, Line Today dapat mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan informasi yang terakurasi dan mudah diakses oleh pengguna.

Pemanfaatan sumber daya informasi elektronik oleh mahasiswa FIB Undip agar dapat diukur pemanfaatannya maka akan digunakan parameter *usability* (kegunaan) oleh Rubin dan Chisnell (2008), yaitu berdasarkan *efficiency* (efisien), *effectiveness* (efektivitas), *learnability* (mudah dipelajari) dan *satisfaction* (kepuasan). Adapun untuk mengetahui kebutuhan informasi pengguna dapat dianalisis melalui empat pendekatan menurut Guha (dalam Chatterjee, 2017). Empat pendekatan tersebut yaitu, *current need approach* (pendekatan kebutuhan informasi mutakhir), *everyday need approach* (pendekatan kebutuhan informasi rutin), *exhaustive need approach* (pendekatan kebutuhan informasi mendalam), serta *catching up need approach* (pendekatan kebutuhan informasi sekilas). Melalui parameter *usability* dan pendekatan kebutuhan informasi tersebut, akan diketahui apakah terdapat hubungan antara pemanfaatan Line Today terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa FIB Undip.

1.8 Batasan Istilah

Peneliti menggunakan batasan istilah untuk memberikan pemahaman mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sumber Daya Informasi Elektronik

Sumber daya informasi elektronik adalah sumber-sumber informasi yang dikemas ulang atau disimpan dalam bentuk elektronik atau digital. Sumber daya informasi elektronik dalam penelitian ini berupa informasi yang tersedia dalam Line Today.

2. *Usability*

Usability adalah aspek yang digunakan untuk menilai kegunaan suatu produk atau aplikasi. Dalam penelitian ini yang dimaksud *usability* adalah aspek kegunaan yang meliputi empat komponen yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *learnability* dan *satisfaction*.

3. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi adalah suatu bentuk pengakuan dari adanya ketidakpastian dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk mencari informasi. Kebutuhan informasi dalam penelitian ini adalah kebutuhan informasi mahasiswa FIB Undip.

4. Pemenuhan Kebutuhan Informasi

Pemenuhan kebutuhan informasi merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang dengan cara mencari informasi untuk memenuhi kebutuhannya. Penelitian ini hanya akan membahas mengenai pemenuhan kebutuhan informasi oleh mahasiswa FIB Undip melalui pemanfaatan Line Today.