

BAB II

LANDASAN KOSEPTUAL

Bagian ini penulis akan menjelaskan tentang konsep - konsep yang digunakan penulis dalam mendukung penelitian yang akan dilakukan. Bab ini berisikan tentang penelitian terdahulu, penjelasan konseptual mengenai aplikasi *WhatsApp*, budaya dan budaya *Tabuan*

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, tidak lupa pula penulis mencantumkan penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang dicantumkan penulis memiliki kegunaan, yakni untuk mengetahui temuan penelitian yang diperoleh peneliti sebelumnya. Temuan penelitian tersebut menjadi bahan belajar bagi penulis untuk menetapkan indikator-indikator penelitian, yang berguna supaya penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan fokus penelitian. Dengan penelitian terdahulu juga penulis bisa memperoleh pengetahuan tentang jenis dan metode penelitian dipakai peneliti sebelumnya. Hal tersebut berguna supaya penulis memiliki panduan yang jelas saat melakukan penelitian.

Penelitian yang penulis temukan hampir mirip dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti oleh Rifqi Fauzi dengan judul *Perubahan Budaya Komunikasi Pada Pengguna Whatsapp Di Era Media Baru*. Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengetahui budaya komunikasi *nativies* pada penggunaan *WhtasApp* dan untuk mengetahui budaya komunikasi yang terbentuk dari penggunaan *whatsApp* oleh digital *nativies*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan penelitian etnografi virtual, Dengan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini adalah dengan bergabungnya teknologi komunikasi berupa *smartphone* menjadikan teknologi komunikasi yang lebih unggul, hal ini karna digital di era media baru mengalami banyak perubahan dan kebiasaan baru dalam budaya berkomunikasi terjadi karna penggunaan teknologi *smartphone* yang terus- menerus dijadikan alat teknologi yang efektif dan menjadikan aplikasi *whatsApp* sebagai media yang praktis untuk menyebarkan informasi.

Adapun jenis persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya, persamaannya sama-sama meneliti tentang aplikasi *whtasApp*, sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data yang dipakai adalah wawancara dan observasi. Perbedaannya Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu Penulis mengkaji tentang efek berkomunikasi menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang menyebabkan pemudaran nilai budaya *Tabuan* sedangkan penelitian sebelumnya mengkaji tentang keunggulan penggunaan aplikasi *whatsApp* dalam berkomunikasi.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Alya Rahma Syahrani dengan judul “*Peran Media WhatsApp Pada Perayaan Hari Raya Idul Fitri 1442 Hijriyah*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran aplikasi WhatsApp pada perayaan hari raya idul fitri 1442 H.

Adapun persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti aplikasi WhatsApp sebagai media untuk menyampaikan pesan, menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya lebih fokus pada peran aplikasi WhatsApp masyarakat Muslim yang merayakan hari raya idul fitri sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah efek yang ditimbulkan oleh aplikasi whatsapp pada budaya.

2.2. Aplikasi *WhatsApp*

WhatsApp merupakan salah satu media sosial yang paling digemari oleh berbagai kalangan saat ini, semua orang menjadikan *WhatsApp* untuk berkomunikasi baik secara individu maupun berkelompok ketika tidak dapat berkomunikasi secara tatap muka pada lawan bicaranya. *WhatsApp* merupakan teknologi instant *massanging* seperti *SMS* dengan bantuan data internet berfitur pengukung yang lebih menarik (Jumiatmoko, 2016)

2.2.1. Fitur-fitur *WhatsApp*

Fitur- fitur yang ada didalam aplikasi *WhatsApp* adalah ciri khas atau karakteristik dari aplikasi *WhatsApp* itu sendiri. Ada beberapa fitur pendukung aplikasi *WhatsApp* yaitu (Andjani, dkk):

1. Tanda pesan sukses terkirim, sudah diterima dan sudah dibaca.
WhatsApp menggunakan tanda centang. Satu tanda centang berwarna abu- abu berarti pesan berhasil dikirim, dua tanda centang biru yang berarti pesan yang dikirim telah dibaca, apabila tidak ada koneksi internet maka akan muncul tanda jam yang mengartikan pesan yang dikirim tertunda. *whatsApp* dapat mengirim file- file seperti:
 - a. Foto (langsung dari kamera, file, dan galery)
 - b. *Video* (langsung dari video kamera file menager, dan video galery)
 - c. *Audio* (langsung merekam suara dari file menajer, dari musik galery)
2. *View kontakt*, yaitu dapat melihat kontak di handphone seluler
3. *Add conversation Artt*, yaitudapat menambahkan shortcard conversation ke homescreen
4. *Emain conversation*, yaitu dapat mengirimkan semua perbincangan mlalui email
5. *Copy/ paste*, yaitu setiap kalimat dapat di *copy forward* atau *delate* dengan menekan dan menahan kalimat tersebut dilayar.

6. *Smile icon*, yaitu untuk menambahkan serunya perbincangan dalam bentuk gambar *emoticon*

2.2.2. Kelebihan Dan Kekurangan *WhatsApp*

Dalam menciptakan sebuah aplikasi tentu ada kelemahan dan kelebihan dari aplikasi tersebut. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *whatsapp* (Jumiatmoko, 2016: 10).

a. Kelebihan Aplikasi *WhatsApp*

kelebihan dari aplikasi *WhatsApp* menjadikan *WhatsApp* sebagai media pilihan untuk berkomunikasi, yaitu:

1. Kontak yang ada di *handphone* akan otomatis sinkron

Ketika kontak selesai ditambahkan ke hand phone, secara otomatis akan terbaca oleh aplikasi *whatsapp*

2. Mudah digunakan

WhatsApp merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk mengirimkan pesan, menelpon, mengirim titik koordinat peta, dan mengirim file dalam bentuk dokumen. Orang yang baru menggunakan aplikasi *whatsapp* tidak perlu registrasi yang panjang untuk mengirim pesan, menelpon, mengirim lokasi, dan mengirim dokumen.

3. Kustomisasi yang mudah

Pengguna aplikasi *whatsApp* dimanjakan dengan fitur kustomisasi dimana bisa dengan mudah mengubah profil, username, layar belakang *chatt*, dan memblokir nomor

4. Tersedia fitur stori

WhatsApp memiliki fitur yang sama dengan *instagram*, yaitu *stories*. Melalui *stories* bisa berbagi momen maupun menuliskan status baik berupa tulisan, gambar, dan video

b. Kekurangan Aplikasi *WhatsApp*

Selain kelebihan yang dimiliki oleh Aplikasi *WhatsApp*, aplikasi *WhatsApp* juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1. *Emoticon* yang kurang menarik

Aplikasi ini dinilai memiliki *emoticon* yang kurang menarik. sebenarnya tergantung dari penggunanya. ada juga yang menganggap *emoticonnya* menarik.

2. Sering minta *update*

Aplikasi *whatsApp* seringkali diminta untuk *update*. Sebenarnya bukan hanya aplikasi *whatApp* saja yang minta untuk *diupdate*. Tujuan dari *update* adalah untuk meningkatkan performa dari aplikasi tersebut serta menghapus file sampah yang bisa menghambat kinerja *whatsApp*

3. *Volume* data yang cukup besar

Ketika aplikasi *whatsApp* hanya digunakan untuk fitur *chatt* tidak akan terlalu memakan kuota, tetapi jika digunakan untuk menelpon dan melihat postingan cerita dari teman di aplikasi *whatsApp* akan memakan banyak kuota.

2.3. Media sosial

Menurut McGraw Hill Dictionary media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual. Media sosial memiliki efek positif dan negatif (Cahyono, 2017: 7) yaitu:

a. Efek Positif

1. Memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang.
2. Memperluas pergaulan
3. Jarak dan waktu bukan lagi masalah
4. Lebih mudah mengekspresikan diri
5. Penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat
6. Biaya lebih murah

b. Efek Negatif

1. Menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya

2. Interaksi tatap muka cenderung menurun karena mudahnya berinteraksi melalui media sosial
3. Membuat orang- orang menjadi kecanduan terhadap internet karena kemudahan dalam menggunakan media sosial
4. Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain
5. Masalah privasi, berkaitan dengan segala unggahan bisa dilihat oleh orang lain
6. Menimbulkan konflik, karena kebebasan mengemukakan pendapat orang menjadi seenaknya mengetik apapun yang mereka mau

2.4.Komunikasi

2.4.1. Pengertian komunikasi

Komunikasi merupakan cara manusia dalam menyampaikan hasrat dan kemauan, Melalui komunikasi sebuah gagasan akan tersampaikan. Secara etimologis, komunikasi berasal dari kata kerja Latin, *communicare*, artinya memberitahukan, menyampaikan. *Communication*, artinya hal memberitahukan, pemberitahuan: hal memberi bagian dalam: pertukaran. *Communion*, artinya hal bersama: hal mempunyai bersama: ikut ambil bagian (kamus Latin-Indonesia, Prent,dkk, 1969:156-157).

Pengertian komunikasi berdasarkan salah satu pakar komunikasi yaitu Wilbur Schram (1955), komunikasi adalah tindakan dalam melaksanakan kontak antara pengirim dan penerima pesan (Bouk, 2016: 11).

2.4.2. Komponen- Komponen Komunikasi

Para ahli komunikasi memiliki pendapat yang berbeda mengenai jumlah komponen atau unsur pendukung yang diperlukan dalam proses komunikasi yaitu:

1. Aristoteles, ahli filsafat kuno, dalam bukunya *rhetorica*, disebutkan bahwa dalam suatu proses komunikasi diperlukan tiga unsur yaitu siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan dan siapa yang mendengarkan. Ia mendarkan pemikirannya berdasarkan retorika.
2. Claude E. Shannon dan Werren Weafer (1949). Pemikiran mereka didasarkan pada proses komunikasi elektronika dikatakan bahwa dalam sebuah proses komunikasi dibutuhkan lima unsur pendukung yaitu pengirim, treansmitter, signal, penerima, dan tujuan.
3. David K. Berlo. Pada awal tahun 1960-an, Ia membuat suatu formula dengan nama: “SMCR”, artinya untuk berkomunikasi diperlukan empat unsur yaitu *source* (pengirim), *message* (pesan), *channel* (saluran, media), *receiver* (penerima).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa dalam suatu proses komunikasi dibutuhkan sekurang- kurangnya tujuh elemen pokok, yaitu (Bouk, 2014:12- 14):

1. Sumber (*source*), komunikator, pengirim. Adalah orang yang menciptakan pesan dan memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi atau berbagi pesan kepada orang lain. Semua proses komunikasi pasti akan melibatkan sumber (*source*), pemberi atau pengirim informasi (*sender*). Sumber bisa satu orang atau satu kelompok.
2. Pesan (*message*). Pesan merupakan isi encoding. Pesan adalah seperangkat symbol berupa verbal maupun non verbal atau gabungan dari keduanya. Isi pesan adalah pikiran manusia dan bahasa adalah lambangnya. Cara menyampaikan pesan bisa melalui tatap muka atau melalui media tertentu seperti telepon, surat kabar, dan internet.
3. Media, saluran (*channel*). Adalah alat atau media atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau isi pesan, misalnya melalui media masa cetak (surat kabar, majalah, buku), media masa elektronik (TV, radio, film video recording, komputer, electronic board audio cassette), atau bisa melalui saluran komunikasi telepon, surat, dan telegram.
4. Penerima (*receiver*), komunikan. Adalah orang yang menerima pesan yang dikirim oleh pengirim pesan (komunikator).

5. Pengaruh (*effect*). Adalah perbedaan perubahan, perasaan, sikap, dan perilaku penerima dan pengirim dan sebaliknya antara pengirim dan penerima ketika menerima pesan.
6. Tanggapan balik atau umpanbalik (*feedback*), terjadi antara penerima dan pengirim dan sebaliknya antara penerima dan pengirim karena keduanya sekaligus pengirim dan penerima ketika umpanbalik terjadi.
7. Lingkungan. Komunikasi sering dipengaruhi oleh sejumlah factor antara lain factor fisik/ letak geografis (jarak jauh): sosial budaya, ekonomi dan politik, kesamaan bahasa, kepercayaan, adat istiadat, dan status sosial.

2.5. Budaya

Budaya adalah hasil karya manusia sebagai makhluk yang memiliki akal budi dan hati nurani. Manusia memiliki pengetahuan untuk belajar dari pengalaman sehingga semakin berkembang. Budaya menurut Soerjanto Poespo Wardoyo adalah keseluruhan sistem gagasan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang menjadi milik diri manusia dengan cara belajar. Jadi kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal manusia. Ada beberapa pendapat para ahli tentang budaya (Syukri, 2015: 15):

- a. Parsudi Suparlan: budaya adalah sebagai keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakannya untuk memahami dan

menginterpretasikan lingkungan dan pengalamannya, serta menjadi landasan bagi tingkah lakunya.

- b. E.B. Taylor: Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukun, adat istiadat serta kesanggupan dan kebiasaan lainnya yang dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat.
- c. Parsudi Suparlan: Budaya adalah keseluruhan system gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia (Gea, 2003:51). Budaya merupakan citra atau jati diri manusia, budaya merupakan warisan, sehingga sepantasnya harus dikembangkan kearah yang lebih baik sehingga menjadi manfaat untuk banyak orang. Budaya sendiri berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhyah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (*budi dan akal*) diartikan sebagai hal- hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut sebagai *collore*, yang berasal dari kata latin *colore* yaitu mengolah atau mengerjakan. Jadi sebuah kebudayaan hanya dimiliki oleh manusia yang membentuk sebuah kelompok berdasarkan alasan strategi wilayah dan alasan lainnya. Karena hanya Manusia yang diciptakan memiliki akal budi untuk berpikir, sehingga mereka membentuk sebuah kebudayaan yang mengikat sekelompok masyarakat.

2.5.1. Pengertian Nilai Budaya

Menurut Sumastmadja (2000) dalam (Azis, 2019: 11) arti nilai budaya adalah nilai- nilai yang melekat dalam masyarakat yang mengatur keserasian, keselarasan, serta keseimbangan berdasarkan pada perkembangan penerapan budaya dalam kehidupan.

Berdasarkan konsep nilai budaya diatas maka yang kita ketahui nilai budaya sudah melekat didalam diri manusia sehingga dapat mengatur sikap dan perilaku dalam melaksanakan suatu tindakan. Begitu pula dengan budaya *tabuan* yang telah melekat didalam diri masyarakat Desa Manulea. *Tabuan* akan dilaksanakan sesuai dengan aturan dan kesepakatan yang telah disepakati secara bersama.

2.5.2. Unsur- Unsur Budaya

Hedpin dan Glick (1992) membagi kebudayaan menjadi dua jenis yaitu kebudayaan material dan kebudayaan non material. Kebudayaan material tampil dalam objek- objek material yang dihasilkan kemudian digunakan oleh manusia. Sedangkan kebudayaan non material adalah unsur- unsur yang dimaksudkan dalam konsep norma- norma, nilai- nilai, kepercayaan atau keyakinan serta bahasa (Liliweri, 2004: 107-109). Menurut Koentjaraningrat ada 7 unsur budaya yaitu (Syukri, 2015:22):

1. Bahasa

Bahasa adalah suatu pengucapan yang indah dalam elemen kebudayaan dan sekaligus menjadi peralatan yang utama bagi manusia untuk meneruskan mengadaptasikan kebudayaan. Bentuk bahasa ada dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan

2. Pengetahuan

Sistem pengetahuan berkisar tentang pengetahuan tentang kondisi alam sekelilingnya dan sifat- sifat peralatan yang dipakainya. Sistem pengetahuan meliputi ruang pengetahuan tentang alam sekitar, flora dan fauna, waktu, ruang dan bilangan, sifat- sifat dan tingkah laku sesama manusia.

3. Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial

Organisasi sosial adalah sekelompok masyarakat yang anggotanya merasa satu dengan sesamanya. Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial yang meliputi: kekerabatan, asosiasi dan perkumpulan, system keanegaraan, system keasatuan hidup, perkumpulan.

4. Peralatan hidup dan teknologi

Yang dimaksud dengan teknologi adalah jumlah keseluruhan teknik yang dimiliki oleh anggota masyarakat, meliputi cara kesekeluruhan bertindak dan berbuat dalam hubungannya dengan pengumpulan bahan-bahan mentah, proses pengolahan bahan menta menjadi alat kerja,

penyimpanan, pakaian, perumahan, alat transportasi, dan kebutuhan lain berupa material

5. Sistem pencarian hidup

Sistem mata pencarian hidup merupakan segala usaha untuk mendapat barang dan jasa yang dibutuhkan. Sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi yang meliputi: berburu dan mengumpulkan makanan, bercocok tanam, peternakan, perikanan, dan perdagangan.

6. Sistem *reiligi*

Sistem religi dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang terpadu antara keyakinan dan praktek keagamaan yang berhubungan dengan hal-hal suci dan tidak terjangkau oleh akal. Sistem religi meliputi system kepercayaan, sistem nilai dan pandangan hidup, komunikasi keagamaan, upacara keagamaan.

7. Kesenian

Secara sederhana kesenian dapat diartikan sebagai segala hasrat manusia dalam keindahan. Bentuk keanekaragaman keindahan itu timbul dari kreativitas yang dapat memberikan kepuasan batin kepada manusia

2.6. Teori

Teori yang dijadikan landasan berpikir dalam penelitian ini adalah: Teori Uses and Gratification model (model Kegunaan dan Kepuasan) yang dikemukakan oleh Elihu Katz pada tahun 1959 (dalam Efendy 2003: 288-

295) karena teori ini memiliki kedekatan dengan judul penelitian dengan judul “Efek Penggunaan Aplikasi *Whatsapp* Pada Budaya *Tabuan* Di Desa Manulea, Kecamatan Sasitamean”

2.6.1. Isi Teori

Model Uses And Gratification menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi bobotnya adalah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus (Efendy 2003: 289)

Elihu Katz mengatakan Model Uses and Gratification menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. Model uses and gratification ini dimulai dengan lingkungan sosial (social environment) yang menentukan kebutuhan kita. Lingkungan tersebut meliputi ciri- ciri afiliasi kelompok dan ciri- ciri kepribadian. Kebutuhan individu terdiri dari lima kelompok yaitu (Efendy 2003: 288-294):

1. Cognitive needs (kebutuhan kognitif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan mengenal lingkungan.

2. Affective needs (kebutuhan afektif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman- pengalaman yang estetis, menyenangkan, dan emosional.

3. Personal integrative needs (kebutuhan sosial secara integratif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual, hal- hal tersebut dibuat dari hasrat akan harga diri.

4. Social integrative needs (kebutuhan sosial secara integratif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia. hal-hal tersebut berdasarkan hasrat untuk berfaliasi

5. Escapist needs (kebutuhan pelepasan)

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan, dan hasrat akan keanekaragaman

2.6.2. Hubungan Teori Dengan Masalah Penelitian

Dari teori diatas peneliti melihat bahwa ada hubungan antara uses and gratification teori dengan masalah penelitian. Dimana aplikasi WhatsApp yang menjadi pilihan masyarakat Desa Manulea dalam menyampaikan *Tabuan* atau undangan kepada keluarga, kerabat dan kenalan, hal ini mencakup

kebutuhan pribadi yang didasarkan pada Kebutuhan afektif, Kebutuhan kognitif, Kebutuhan integratif pribadi, kebutuhan integratif sosial, dan Pelepas ketegangan. Ketika penggunaan media berupa aplikasi *WhatsApp* menghadirkan kepuasan pribadi dan kebutuhan sosial. Bagi masyarakat yang aktif memilih media yang mereka gunakan adalah cara yang efektif untuk menyampaikan undangan kepada sesama, tetapi bagi masyarakat yang menerima undangan melalui aplikasi *WhatsApp* merasa tidak dihargai sebagai masyarakat yang memiliki adat.