

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Landasan Konseptual

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti menggunakan landasan konseptual yang membantu dalam membangun penelitian ini yang berkaitan dengan judul yang peneliti usungkan yakni; **Literasi Media ,Media Sosial, Teknologi Komunikasi, Facebook, dan Teori Uses and Gratification**

Pada penelitian ini digunakan dua penelitian terdahulu yang sangat bermanfaat bagi peneliti untuk dijadikan sebagai rujukan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gracia Rachmi Adiarsi, dkk pada tahun 2015 dengan mengambil judul “Literasi media internet di kalangan mahasiswa” .

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti tidak mencari kebenaran, dan moralitas *judgment*, tetapi berupaya memahami fenomena, realitas menurut sudut pandang subjek. Permasalahan dalam penelitian ini diteliti melalui data dari hasil wawancara dan penelitian kepustakaan. Pada penelitian demikian, *reasoning* deduktif atau argumentasi dengan logika sudah cukup untuk membuat laporan penelitian yang berharga. Hasil penelitian menunjukan semua informan dengan frekuensi mengakses internet di atas 5 jam per hari menggunakan internet untuk media sosial dan pesan instan

(*instant messenger*). Hampir setiap saat, mahasiswa mengakses media sosial dan pesan instan lewat ponsel pintarnya (*smartphone*).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Inda Fitryani pada tahun 2016 dengan judul “Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan kemampuan literasi media dalam menghadapi terpaan media massa dan media baru di kalangan mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2014 FISIP Universitas Mulawarman Samarinda Provinsi Kalimantan Timur. Data yang dapat dihimpun selama penelitian, baik berupa data maupun informasi hasil wawancara dengan 9 informan dan 2 *key informan* berkaitan dengan masalah model serta kemampuan menggunakan maupun mengakses dan ketersediaan media massa, yang memperkuat hasil penelitian bahwa masyarakat remaja sekaligus mahasiswa tingkat awal Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Mulawarman merupakan remaja pengguna media massa yang aktif. Media massa baru khususnya media sosial dimanfaatkan secara maksimal untuk keperluan sehari-hari seperti mencari informasi seputar perkuliahan, untuk mendukung perekonomian mereka dalam perkuliahan misalnya bisnis *online* dan sebagainya. Media massa digunakan sebagai media informasi dan hiburan.

a. Persamaan

Penelitian terdahulu pertama memiliki kesamaan dengan penelitian penulis pada bagian jenis penelitian yang sama-sama mengadopsi jenis penelitian kualitatif dan menggunakan teknik wawancara untuk mendapatkan data. Sedangkan penelitian terdahulu kedua serupa dengan penelitian penulis di bagian jenis penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif dan juga menggunakan teknik wawancara.

b. Perbedaan

Perbedaan yang terdapat pada penelitian pertama dengan penelitian penulis terdapat pada teknik pengambilan data. Pada teknik pengambilan data penelitian terdahulu pertama menggunakan teknik kajian pustaka. Sedangkan penelitian penulis menggunakan teknik FGD dan wawancara. Kemudian, penelitian terdahulu kedua terdapat perbedaan teknik pengambilan data penelitian terdahulu kedua menggunakan teknik kajian pustaka. Sedangkan penelitian penulis menggunakan teknik observasi.

Penelitian terdahulu ini kemudian menjadi acuan dan referensi bagi peneliti yang juga mengambil judul penelitian berkaitan dengan literasi media sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

2.2 Literasi Media

Pemahaman literasi media secara tradisional diartikan sebagai suatu kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan menciptakan (Silverblatt, 2007). menurut Brown (1998) literasi media adalah kemampuan untuk menganalisis dan menghargai karya-karya sastra, dan untuk berkomunikasi efektif melalui tulisan yang baik. Ferrington (2006) menjelaskan pemahaman literasi media pada tahun tujuh puluhan diperluas mencakup kemampuan untuk membaca teks film, televisi, dan media visual karena studi tentang pendidikan media dimulai dengan mengikuti pengembangan area media. Sementara menurut Hobbs (1996), literasi media adalah proses mengakses, menganalisis secara kritis pesan media dan menciptakan pesan dengan menggunakan alat media. Rubin (1998) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan literasi media adalah pemahaman sumber, teknologi komunikasi, kode yang digunakan pesan yang dihasilkan, seleksi, interpretasi, dan dampak dari pesan tersebut (Gracia Rachmi Adiarsi Dkk, 2015: 473).

(Junita, 2022) Literasi media merupakan kemampuan mengakses, mencari maupun menganalisis informasi maupun komunikasi dalam bentuk media apapun. Literasi media tidak hanya berupa tulisan saja, tetapi visual, audio serta format lainnya. Literasi media bisa menjadi salah satu cara dalam menyampaikan ilmu pengetahuan untuk kalangan siswa maupun guru. Maka dari itu, sekolah sudah menerapkan media sebagai salah satu fasilitas dalam kegiatan pembelajaran.

Literasi media tidak hanya berupa media cetak saja,tetapi ada berbagai jenis literasi media,yaitu;

a. Literasi media massa

Literasi ini sudah umum dan sering dijumpai di mana-mana,literasi ini bisa dibidang fleksibel karena mudah disampaikan melalui berbagai macam format.

b. Literasi media film

Literasi media ini menggunakan film sebagai media pendekatan ke masyarakat dan biasanya bersifat menghibur.

c. Literasi media radio

Selain film,radio juga menjadi salah satu media pendekatan melalui radio,tetapi tidak hanya bersifat menghibur,juga bisa menyampaikan suatu informasi.

d. Literasi video *game*

Meskipun video game dianggap sekedar hiburan saja, tetapi keberadaan video game pada zaman modern ini mulai dikritik karena video game bisa memengaruhi suatu kalangan baik itu konteks positif maupun negative.

2.3 Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi dan informasi adalah teknologi yang dibutuhkan untuk mengelola informasi dengan menggunakan komputer elektronik, perangkat komunikasi dan aplikasi perangkat lunak untuk mengkonfersi, menyimpan, melindungi, memproses, mengirimkan, dan memanggil kembali informasi

kapanpun dan dimanapun. Kehadiran beragam teknologi komunikasi dan informasi yang digunakan saat ini bukanlah hasil kerja semalam seperti legenda pembangunan Candi Prambanan. Melainkan hasil kerja selama berabad-abad lamanya yang dilakukan oleh para ahli. Melalui sejarah perkembangan teknologi komunikasi dan sejarah perkembangan teknologi informasi, terlihat bahwa perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dari waktu ke waktu berjalan dengan sangat cepat. (Bahtiar, 2018:3).

2.4 Media Sosial

Media sosial adalah alat yang dimana seseorang dapat terhubung dengan segala hal dan yang terpenting adalah media sosial juga sebagai alat berbagi informasi yang cepat. Media sosial juga membawa dampak yang signifikan untuk keberlangsungan hidup para kaum milenials jaman sekarang, hal ini terjadi karena masyarakat terutama anak muda sekarang telah tumbuh dan sangat terintegrasi dengan perangkat dan situs-situs jaringan sosial yang interaktif. Media sosial adalah sebuah media daring dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi. Media sosial yang ramai digunakan saat ini adalah *Facebook*, *Instagram*, *Snapchat*, *Twiter* dan masih banyak lagi. Di aplikasi tersebut, para pengguna dapat berbagi foto, video bahkan merekam dan mengabadikan kegiatan atau aktivitas sehari-hari mereka. Selain itu, mereka dapat membagikan informasi tentang peristiwa, gaya hidup dan hal lain yang sedang banyak digandrungi di seluruh dunia (Dhifa, 2020: 8-9).

Menurut beberapa para ahli, seperti Antony Mayfield (2008) yang memberikan gagasannya berupa media sosial dimana menurutnya pengertian media sosial adalah media yang penggunaannya mudah berpartisipasi, berbagai dan menciptakan peran, khususnya blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia online, forum-forum, termasuk virtual worlds (dengan avatar/karakter 3D). Andreas Kaplan dan Michael Haenlen Mendefinisikan bahwa pengertian media sosial adalah sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun diatas dasar ideologi dan teknologi web 2.0 dan yang memungkinkan pencitaan dan pertukaran user generated content (Arum Wahyuni, 2017: 214).

2.5. Facebook

Facebook merupakan sebuah platform media sosial berbasis *online* yang mampu menghubungkan penggunaanya dengan pengguna lainnya di berbagai belahan dunia. *Facebook* didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama rekan kuliahnya yakni Eduardo Saverin, Chris Hughes, Dustin Moskovitz dan Andrew McCollum. *Facebook* awalnya ditunjukan sebagai sarana penunjang bagi mahasiswa Harvard untuk saling berkenalan satu sama lain. Namun, saat ini Facebook terus mengalami perkembangan dan menjadi salah satu media sosial dengan pengguna terbesar di dunia, yakni berjumlah 2,8 milyar pengguna aktif (per 31 Desember 2020) (Kustiyahningsih Dkk, 2022: 1). Oleh karena itu penting untuk memahami penerapan Privasi, Keamanan dan Keterampilan. Privasi dalam menggunakan *Facebook* adalah tentang bagaimana mengontrol informasi pribadi yang dibagikan dengan orang lain dan *platform* itu sendiri. Sedangkan keamanan dalam menggunakan *Facebook* melibatkan beberapa langkah untuk melindungi

akun dan informasi pribadi seperti, password, verifikasi dua langkah, pengaturan privasi, penggunaan aplikasi. dll. Yang terakhir yaitu keterampilan dalam menggunakan *Facebook* mencakup pemahaman tentang cara efektif berinteraksi dengan *platform* dan mengelola informasi serta interaksi online dengan bijak.

2.6. Teori Uses and Gratifications

Teori Uses and Gratification awal mulanya dilahirkan oleh tiga ilmuwan yakni Elihu Katz, Jay G. Blumrem, dan Michael Gurevitch. Fenomena awal lahirnya teori uses and gratifications yakni karena ketiga ilmuwan tersebut melihat bahwa audiens memiliki hasrat (secara faktor psikologi dan sosial) untuk memilih apa yang mereka inginkan dari adanya terpaan media (Hans Karunia dkk, 2021:93).

Menurut Dainton, dalam Hans Karunia (2021). Di katakan bahwa audiens tidak melihat pada pilihan medium yang digunakan untuk mengirim sebuah pesan namun Teori Uses and Gratifications cenderung melihat mengapa audiens tersebut memilih medium yang akan digunakan. Hal tersebut dikarenakan banyaknya pilihan medium untuk seseorang mengirim pesan sehingga muncul preferensi berdasarkan kebutuhan tiap-tiap individu. Oleh karena itu, sudut pandang yang digunakan dalam teori ini lebih melihat kepada alasan mengapa audiens memilih medium tersebut dan pada waktu apa medium tersebut dipilih dan digunakan (Hans Karunia dkk, 2021:93-94).

Ada tiga asumsi yang digunakan dalam teori *uses and gratifications* menurut Katz et al. (1973) yakni untuk poin yang pertama, adalah audiens

dihadapi banyak opsi atau pilihan media. Munculnya berbagai macam pilihan tersebut karena sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan audiens. Dalam hal ini, kebutuhan yang digambarkan dari segi psikologis dan sosial. Poin kedua adalah, berangkat dari kebutuhan audiens yang berbagai macam bentuknya sehingga media dikaitkan dengan teori uses and gratifications mencoba mengidentifikasi kebutuhan dari tiap-tiap audiens. Poin yang ketiga, adalah terjadi kompetisi antar satu media dengan media lainnya untuk dapat memenuhi Kebutuhan audiens (Hans Karunia dkk, 2021:94).

Uses and gratifications adalah suatu teori, investigasi dan inkuiri tentang kegunaan atau pemanfaatan media massa oleh publik atau masyarakat penggunaanya dalam upaya-upaya media memberikan pelayanan informasi kepada publinya, berdasarkan saling kepentingan kedua belah pihak tersebut. Teori uses and gratifications adalah perkembangan dari teori jarum hipodermik, media bersaing sebaik mungkin menjadi pemenuh kebutuhan khalayak, memperbaiki setiap fiturnya, progresif memperbaharui media, membuat khalayak tidak bosan menggunakannya.