

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya hal yang dianggap menarik oleh peneliti yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan informasi pada khalayak pengguna media massa. Informasi kini sudah menjadi sebuah bagian bagi kebutuhan manusia. Kebutuhan akan informasi sudah menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini, mendorong manusia untuk mencari informasi dari berbagai sumber agar dapat memenuhi berbagai kebutuhan dan kepentingannya untuk memperluas pengetahuannya. Salah satu sumber yang dipakai oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan informasinya tersebut adalah media massa.

Salah satu kebutuhan informasi tersebut dimiliki oleh komunitas pecinta bulutangkis. Sebagai komunitas yang mencintai bulutangkis, mereka tentu membutuhkan informasi tentang bulutangkis yang harus dipenuhi. Media massa sebagai sumber pemenuhan kebutuhan informasi memiliki tugas untuk memenuhi hal tersebut. Adapun beberapa hal yang menjadi masalah dalam pemenuhan kebutuhan informasi bulutangkis bagi komunitas pecinta bulutangkis saat ini adalah

Pertama, informasi tentang bulutangkis di media massa Indonesia saat ini dianggap kurang oleh komunitas pecinta bulutangkis. Pada dewasa ini informasi olahraga menjadi sangat populer dan penting bagi masyarakat. Salah satunya adalah olahraga bulutangkis yang merupakan olahraga populer di Indonesia. Situs online *buletinsehat.com* menuliskan sebuah artikel mengenai 10 olahraga terpopuler di Indonesia yang menempatkan bulutangkis sebagai olahraga terpopuler kedua setelah sepakbola. Bulutangkis dianggap populer karena hampir semua masyarakat memiliki raket dirumah dan dapat dimainkan langsung secara mudah.

Meski menjadi olahraga yang populer di Indonesia, namun informasi mengenai bulutangkis ini tidak banyak mendapat perhatian dari pemberitaan

di media massa. Baik media cetak, elektronik maupun online tidak banyak menyajikan berita-berita tentang bulutangkis yang dapat memberikan informasi mengenai bulutangkis secara lengkap dan aktual untuk bisa di konsumsi oleh masyarakat. Bahkan untuk menyajikan informasi yang eksklusif sangatlah sulit ditemui.

Berdasar pada sebuah artikel dalam situs *kompasiana.com* berjudul “Bulutangkis, Berprestasi Tapi Miskin Apresiasi”, salah satu legenda bulutangkis Indonesia yakni Taufik Hidayat, pernah mengeluhkan kepada media di Indonesia yang lebih memperhatikan sepakbola dibandingkan bulutangkis. Keluhan itu juga dibenarkan oleh beberapa pecinta bulutangkis di Indonesia yang tergabung dalam beberapa komunitas di Indonesia. Komunitas ini merupakan komunitas yang anggotanya adalah masyarakat penggemar olahraga bulutangkis. Salah satu komunitas pecinta bulutangkis di Indonesia yang membenarkan pernyataan Taufik tersebut adalah komunitas *Bulovers Bandung*.

Menurut Indah Melania, salah seorang pencetus komunitas *Bulovers Bandung*, penyajian informasi ataupun pemberitaan bulutangkis di Indonesia saat ini masih sangat kurang. “Penyajian informasi dan berita tentang bulutangkis di media massa saat ini khususnya televisi masih sangat sedikit bahkan tidak ada sama sekali. Masih terlalu banyak informasi tentang sepakbola yang sesungguhnya prestasi sepakbola Indonesia masih kalah jauh dengan bulutangkis. Tapi saat ini untuk media online saya rasa informasi tentang bulutangkis sudah cukup banyak, namun tetap saja masih kurang.”

Kedua, informasi yang dibutuhkan oleh komunitas pecinta bulutangkis harus dipenuhi melalui media massa. Media massa menjadi sumber utama karena media sebagai sumber dominan, bukan saja bagi individu untuk melihat realitas kehidupan tetapi dipakai pula oleh masyarakat dan kelompok secara kolektif, media menyuguhkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dibaurkan dengan berita dan hiburan (McQuail, 1987, hlm. 3).

Secara umum media massa memiliki salah satu fungsi yakni informasi. Memiliki fungsi sebagai informasi, media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh

khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya. Khalayak sebagai makhluk sosial akan selalu merasa haus akan informasi yang terjadi (Ardianto, dkk, 2009, hlm. 18). Fungsi informasi merupakan fungsi paling penting yang terdapat dalam komunikasi massa. Komponen paling penting untuk mengetahui fungsi informasi itu adalah berita-berita yang disajikan (Nurudin, 2009, hlm. 66). Akhirnya jika media memiliki fungsi informasi maka tugas media massa untuk memenuhi kebutuhan informasi tentang bulutangkis harus dilakukan.

Sebagai salah satu komunitas pecinta bulutangkis yang ada di Indonesia, para anggota komunitas *Bulovers Bandung* memiliki kebutuhan informasi yang selalu ingin mereka penuhi sebagai segementasi pengguna media. Sejumlah informasi seperti hasil pertandingan, atlet, program latihan, komentar para pelatih dan atlet usai pertandingan sangat dibutuhkan oleh mereka. Secara keseluruhan orang atau khalayak yang menyukai olahraga bulutangkis, informasi atau berita-berita apapun tentang bulutangkis sangat dibutuhkan. Namun, kenyataannya informasi tersebut masih sangat kurang di media massa. (Indah, pencetus komunitas *Bulovers Bandung*).

Media massa sebagai lembaga penyedia informasi bersaing ketat untuk dapat menyediakan informasi yang terhangat, terlengkap, terakurat dan tercepat. Secara singkat bahwa media massa harus memberikan informasi yang terbaik untuk kebutuhan informasi kepada pecinta bulutangkis. Namun, tidak semua berita yang dinilai baik oleh wartawan atau redaktur belum tentu sudah baik pula menurut khalayak, hal itu yang dirasakan oleh komunitas pecinta bulutangkis saat ini. Media informasi yang mampu menyampaikan berita sesuai harapan khalayak itulah berita yang berkualitas, dimana meliputi beberapa unsur-unsur, seperti aktual, faktual, adanya nilai penting, dan menarik.

Menurut Charles R. Wright (dalam Nurhuda, 2012, hlm. 3) “khalayak dalam perspektif komunikasi massa adalah khalayak sangat aktif mencari apa saja yang mereka inginkan, khalayak bukan lagi tubuh pasif yang menerima apa saja informasi yang diberikan, melainkan khalayak sesungguhnya aktif menyaring informasi sesuai kebutuhan melalui proses yang disebut terpaan

selektif dan persepsi selektif. Khalayak mengkaji pesan media massa dengan membicarakannya kepada orang lain atau membandingkannya dengan isi media lain.”

Ketiga, kini media massa yang dianggap mampu memenuhi kebutuhan dan kepuasan informasi sesuai dengan motif yang ada pada khalayak tentu akan digemari. Hal tersebut tentu akan dilakukan oleh komunitas pecinta bulutangkis, dimana motif mereka menggunakan media massa adalah mencari informasi tentang bulutangkis. Jika media massa tidak dapat memenuhi kebutuhan khalayaknya, dengan sendirinya media itu akan ditinggalkan oleh khalayaknya. Alasan khalayak aktif memilih media tertentu karena masing-masing individu memiliki tingkat kebutuhan berbeda-beda di mediana.

Pengguna media massa tertentu yang memilih untuk menggunakan situs tersebut tentu dikarenakan ingin memperoleh informasi yang selengkap-lengkapnyanya agar tidak tertinggal informasi dengan orang lain. Sehingga dapat dikatakan bahwa khalayak sesungguhnya aktif dalam menggunakan media untuk meningkatkan pengetahuan sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Maka dalam hal ini keaktifan para pecinta bulutangkis pada media massa untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi bulutangkis dilakukan dengan menggunakan media massa yang

Berdasarkan ketiga permasalahan yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian terkait pemenuhan kebutuhan informasi komunitas pecinta bulutangkis. Hal-hal diatas dianggap menarik untuk peneliti dalam menemukan gambaran dan temuan pada penelitian yang dimaksud. Gambaran dari pemenuhan kebutuhan tersebut akan didasarkan dari kebutuhan informasi yang terdiri dari kognitif, afektif, integrasi personal dan sosial serta pelepasan ketegangan. Adapun partisipan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Komunitas Bulovers Bandung.

Pada permasalahan tersebut maka diharapkan ada sebuah media massa yang mampu memenuhi kebutuhan informasi komunitas pecinta bulutangkis. Media massa semakin berkembang seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi. Kini di era modern, media massa sudah dipengaruhi oleh teknologi komputer dan internet. Maka masyarakat kini pun dalam

mendapatkan informasi melalui media massa juga menggunakan media baru yakni internet atau biasa disebut media online. Pemberitaan di media online juga mulai mengganti cara pandang masyarakat yang sebelumnya hanya menggunakan media cetak dan elektronik untuk kebutuhan informasinya. Sekarang hadir media online yang memberikan penawaran lebih cepat, praktis dan terbaru untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi mereka.

Kegiatan jurnalistik di media online kini semakin banyak dilakukan. Pemberitaan melalui media online bukanlah hal yang asing dilakukan bagi para penggiat atau pelaku jurnalistik. Situs-situs berita baru terus bermunculan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai suatu peristiwa atau fakta. Situs-situs berita yang spesifik pun juga semakin banyak. Situs-situs tersebut mengangkat sebuah isu berita dan informasi yang spesifik untuk diangkat, seperti halnya politik, ekonomi, budaya, olahraga, dan lain-lain. Munculnya berbagai media massa saat ini, khususnya media online merupakan sebuah persaingan media untuk mendapatkan perhatian khalayak sebanyak-banyaknya. Mereka juga memilih segmentasinya masing-masing sesuai dengan informasi yang saat ini dibutuhkan setiap khalayaknya.

Saat ini terdapat tiga situs khusus bulutangkis yang sering digunakan oleh masyarakat pecinta bulutangkis untuk mendapat informasi tentang bulutangkis yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan informasi bulutangkis. Menurut artikel kompasiana.com yang berjudul “Tiga Situs Sumber Informasi Bulutangkis” pada tahun 2015, ketiga situs tersebut adalah tournamentsoftware.com, badmintonindonesia.org dan bwfbadminton.com. Berdasarkan jumlah pengunjung menurut statshow.com dan peringkat situs tersebut di Indonesia menurut alexa.com pada April 2016, berikut hasil data-data tersebut:

Tabel 1.1
Pengunjung Situs Sumber Informasi Bulutangkis

Situs	Jumlah pengunjung	Peringkat situs	Konten situs
tournamentsoftware.com	10.586 pengunjung perhari	Peringkat 1.181 di Indonesia	1. Jadwal dan hasil pertandingan 2. <i>Live score</i> pertandingan
badmintonindonesia.org	2.228 pengunjung perhari	Peringkat 3.423 di Indonesia	1. BERITA. 2. Jadwal turnamen. 3. Daftar peringkat atlet Indonesia. 4. Profil atlet. 5. Galeri foto.
bwfbadminton.com	2.181 pengunjung perhari	Peringkat 10.123 di Indonesia	1. BERITA. 2. Jadwal turnamen. 3. Daftar peringkat atlet dunia. 4. Profil atlet

Berdasarkan data-data tersebut, untuk memenuhi kebutuhan informasinya melalui media online, para pecinta bulutangkis di Indonesia lebih sering menggunakan situs tournamentsoftware.com. Namun, konten yang dimiliki situs tournamentsoftware.com ini hanya sekedar data informasi berupa jadwal dan hasil pertandingan serta *live score* pertandingan saja. Kebutuhan informasi yang ingin diperoleh para pecinta bulutangkis tentu tak hanya sekedar sebuah data dari jadwal atau hasil pertandingan saja. Informasi yang lengkap adalah informasi yang dapat menggabungkan hasil data-data di lapangan dengan ulasan-ulasan menarik dari sebuah fakta kejadian atau peristiwa dalam sebuah tulisan laporan yang akhirnya menjadi sebuah berita.

Maka, berdasarkan data tabel 1.1, situs lain yang memiliki konten pemberitaan adalah badmintonindonesia.org dan bwfbadminton.com. Mengacu pada jumlah pengunjung, secara otomatis situs badmintonindonesia.org merupakan situs yang paling sering digunakan

masyarakat pecinta bulutangkis untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi mereka tentang bulutangkis. Hal itu ditunjukkan dengan jumlah pengunjung perhari situs badmintonindonesia.org sebanyak 2.228 pengunjung dibanding bwfbadminton.org sebanyak 2.181 pengunjung.

Situs badmintonindonesia.org merupakan situs resmi milik PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia). Secara spesifik situs dalam portal beritanya menyajikan informasi dan berita-berita tentang perbulutangkisan di Indonesia. Meski website ini merupakan situs humas, namun terdapat kolom berita yang dihadirkan PBSI untuk memberikan informasi kepada publik yang haus akan informasi olahraga bulutangkis. Isi kolom berita itu ada berita terbaru, nasional, internasional, luar arena, dan lensa badminton.

Melalui badmintonindonesia.org ini, situs online yang secara khusus informasi-informasi olahraga bulutangkis diharapkan mampu mengobati rasa haus informasi akan olahraga bulutangkis bagi komunitas pecinta bulutangkis. Kolom berita situs ini banyak mengulas hasil pertandingan lengkap dengan komentar atlet maupun pelatih terkait pertandingan. Tak jarang informasi bulutangkis paling aktual dan eksklusif datang dari situs ini, karena sumbernya yang terpercaya yakni langsung dari atlet dan pengurus PBSI. Bahkan media *online* lain pun sering mengutip berita situs milik PBSI itu.

Sebelumnya, penelitian tentang pemenuhan kebutuhan informasi pernah diteliti oleh Lidwina Galih Puspa Ratna dengan penelitian berjudul “Media Online Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi.” Penelitian tersebut mengungkapkan mengenai kepuasan informasi bagi kaum wanita pada media online wolipop.com serta faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi kebutuhan dan kepuasan kaum wanita akan informasi pada media online. Hal yang membedakan dengan penelitian ini adalah fokus penelitian yakni pemenuhan kebutuhan informasi yang terdiri dari lima aspek yakni kognitif, afektif, integrasi personal dan sosial, serta pelepasan ketegangan. Teori yang digunakan dalam penelitian Ratna adalah *uses and gratifications* untuk menganalisis perkembangan wolipop.com serta *users* yang sifatnya aktif dan dinamis. Begitupun dengan penelitian ini yang menggunakan teori yang sama.

Secara teoritis, model *uses and gratifications* menekankan bahwa anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Model ini memusatkan perhatian pada penggunaan media untuk mendapatkan kepuasan atas kebutuhan seseorang (Ardianto, dkk, 2009, hlm. 73). Salah satu kebutuhan tersebut adalah informasi. Pada penelitian ini informasi tersebut adalah olahraga bulutangkis yang harus dipenuhi melalui kebutuhan kognitif, afektif, integrasi personal dan sosial serta pelepasan ketegangan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut masyarakat khususnya pecinta bulutangkis haruslah aktif untuk mengakses pemberitaan pada situs badmintonindonesia.org. Meski begitu kepuasan yang akan diperoleh masing-masing individu pasti berbeda. Ada yang akan merasa sangat puas dengan informasi yang disajikan, mungkin biasa saja, atau bahkan tidak puas.

Sehingga permasalahan yang menarik untuk diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana kebutuhan informasi pecinta komunitas bulutangkis Bulovers Bandung ini dapat terpenuhi di tengah minimnya informasi tentang bulutangkis yang tersebar di media massa. Namun, adanya pemberitaan situs badmintonindonesia.org yang khusus memberitakan bulutangkis ini menjadi menarik diteliti karena melalui situs tersebut diharapkan pemenuhan kebutuhan informasi komunitas pecinta bulutangkis, khususnya Komunitas Bulovers Bandung dapat terpenuhi. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membahasnya dengan judul Pemenuhan Kebutuhan Informasi Komunitas Pecinta Bulutangkis, Studi Deskriptif tentang Kepuasan Komunitas Bulovers Bandung terhadap Pemberitaan Situs badmintonindonesia.org.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah utama pada penelitian dapat dirumuskan dengan pertanyaan “Bagaimana pemenuhan kebutuhan informasi komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org?”

Adapun pada penelitian ini rumusan masalah tersebut dapat diidentifikasi dalam subpertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana komunitas pecinta bulutangkis memanfaatkan pemberitaan situs badmintonindonesia.org?
2. Bagaimana pemenuhan kebutuhan kognitif komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org?
3. Bagaimana pemenuhan kebutuhan afektif komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org?
4. Bagaimana pemenuhan kebutuhan integrasi personal komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org?
5. Bagaimana pemenuhan kebutuhan integrasi sosial komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org?
6. Bagaimana pemenuhan kebutuhan pelepasan ketegangan komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan komunitas pecinta bulutangkis dalam mengakses situs badmintonindonesia.org untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka
2. Untuk mendeskripsikan pemenuhan kebutuhan kognitif komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org.
3. Untuk mendeskripsikan pemenuhan kebutuhan afektif komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org.
4. Untuk mendeskripsikan pemenuhan kebutuhan integrasi personal komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org.
5. Untuk mendeskripsikan pemenuhan kebutuhan integrasi sosial komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org.
6. Untuk mendeskripsikan pemenuhan kebutuhan pelepasan ketegangan komunitas pecinta bulutangkis pada pemberitaan situs badmintonindonesia.org.

D. Manfaat Penelitian

1. Segi Teori

Penelitian ini diharapkan mampu dapat memberikan sumbangan baru bagi perkembangan ilmu komunikasi umumnya, khususnya bidang kajian jurnalistik dalam pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat melalui media online yaitu situs atau website. Khususnya kebutuhan informasi komunitas pecinta bulutangkis terhadap situs badmintonindonesia.org.

2. Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kebijakan bagi situs badmintonindonesia.org khususnya dalam pemberitaan bulutangkis untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi masyarakat dalam bidang olahraga bulutangkis.

3. Segi Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana komunitas pecinta bulutangkis dapat memenuhi kebutuhan informasinya melalui situs badmintonindonesia.org. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, peneliti, dan tentunya praktisi Jurnalistik lainnya dalam peningkatan pemenuhan kebutuhan informasi. Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi penelitian lainya yang sejenis dengan variabel yang lebih mendalam.

4. Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi cerminan pada pemberitaan media massa yang ada di Indonesia untuk dapat menangani isu kurangnya kebutuhan informasi olahraga bulutangkis bagi para pecinta bulutangkis.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Hasil penelitian ini akan ditulis dalam lima bab, masing-masing bab dibahas dan dikembangkan dalam beberapa sub bab. Secara sistematis sebagai berikut:

- BAB I** : Pada bab satu ini adalah uraian tentang pendahuluan, pada bab ini terdiri dari atas enam sub bab antara lain: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II** : Pada bab dua ini adalah kajian pustaka, yang terdiri dari ataslandasan konseptual yang memuat tentang teori-teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian dan penelitian terdahulu yang relevan.
- BAB III** : Pada bab tiga ini adalah metode penelitian, terdiri atas lima sub bab antara lain: desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisis data.
- BAB IV** : Pada bab empat ini adalah temuan dan pembahasan yang memuat dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V** : Pada bab lima ini adalah penutup yang merupakan bab akhir dalam penelitian. Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.