

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk intelek memerlukan sebuah proses belajar untuk mengasah dan *mengupgrade* diri. Perkembangan jaman membawa perubahan yang cukup signifikan bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi turut memaksa manusia untuk menyeimbangkan dan menjadi pribadi yang lebih mampu memahami perubahan yang ada. Revolusi industri 4.0 adalah perkembangan industri yang didorong perkembangan teknologi atau perubahan besar terhadap cara manusia memproduksi sebuah barang. Menteri Perindustrian dan Perdagangan (Kabinet Kerja) Airlangga Hartato dikutip dari Gliemourinsie (2016), menyatakan bahwa “Revolusi Industri 4.0 menjadikan proses produksi berjalan dengan internet sebagai penopang utama. Semua obyek dilengkapi perangkat teknologi yang dibantu sensor dan mampu berkomunikasi sendiri dengan sistem teknologi informasi.” Singkatnya, revolusi 4.0 menanamkan teknologi yang cerdas dan terhubung dalam kehidupan sehari-hari. Revolusi industri menjadi penting karena teknologi canggih sudah dalam genggaman para penerus yang sekaligus menjadi candu yang perlu di kontrol supaya lebih bermanfaat. Revolusi industri menjadi gambaran sebuah perubahan dari hal-hal yang sulit menjadi lebih mudah. Revolusi industri 4.0 merupakan kelanjutan dari revolusi sebelumnya.

Adapun proses yang telah dilalui sampai melahirkan Revolusi industri 4.0 sekarang ini yaitu Revolusi industri 1.0 yang pertama lahir pada abad ke-18. Kehadirannya ditandai dengan ditemukannya mesin uap dalam proses produksi barang. Penemuan ini menjadi penting karena sebelumnya untuk menggerakkan apapun harus dengan tenaga otot, tenaga air, dan tenaga angin. Revolusi industri 1.0 juga mengubah masyarakat dunia , dari masyarakat agraris menjadi masyarakat industri. Manusia yang sebelumnya dibutuhkan untuk menjalankan mesin-mesin produksi, mendadak semua tenaga tersebut digantikan mesin uap dan manusia tersebut bisa dipekerjakan dibidang lain. Kemudian Revolusi industri 2.0

terjadi di abad ke-19 yang ditandai dengan penemuan tenaga listrik. Revolusi 3.0 pada abad ke-20 ditandai dengan adanya komputer dan teknologi informasi.

Barulah sekarang lahir Revolusi industri 4.0 yang merupakan hasil dari perkembangan revolusi industri sebelumnya. Hadirnya automasi dan kecerdasan buatan di bidang industri memberikan potensi besar untuk melipatgandakan produktifitas kerja contohnya di Indonesia tepatnya di Cikarang telah menggunakan robot sebagai pengganti tenaga manusia secara manual. tantangan ekonomi menghadapi revolusi industri 4.0 menjadi PR bagi semua untuk lebih mampu memahami perubahan yang ada sehingga dapat bertindak dengan seharusnya. Di Era Revolusi Industri 4.0 ada tiga unsur literasi baru yang perlu dikembangkan yaitu teknologi, data dan sumber daya manusia. Ketiga unsur tersebut saling berkaitan dan bekerjasama menciptakan yang terbaik di era revolusi industri 4.0. Teknologi menjadi dasar yang menjadi ciri khas revolusi industri 4.0, pengguna harus mampu mengolah data dan memanfaatkannya selain itu juga harus mampu menerapkan ke dalam teknologi dan memahami penggunaan teknologi tersebut. Kegiatan manusia mulai digantikan teknologi yang menjadi pekerja secara otomatis, tujuannya mempermudah segala pekerjaan sehingga tenaga manusia bisa digunakan untuk hal-hal yang lain. Semua harus mampu beradaptasi dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan baik sehingga tercipta keseimbangan dan keberhasilan dalam era revolusi industri 4.0 ini.

Society 5.0 merupakan khalayak yang berbasis teknologi dan berpusat pada manusia yang dikembangkan negara jepang. Penerapan society 5.0 akan membantu masyarakat dalam menangani kebutuhan secara automasi. hal ini merupakan perkembangan revolusi industri 4.0 yang berpotensi pada peran manusia. Society 5.0 telah berjalan di jepang yang juga merupakan disrupsi besar di dunia teknologi dan sisi humanisme. Dari aspek sumber daya manusia yang perlu terus dikembangkan dan diperbaiki, society 5.0 berpegang erat dengan revolusi industri dimana kedua pihak saling mempengaruhi. Pemerintah jepang menciptakan super *smart society* dengan memanfaatkan teknologi di revolusi 4.0 untuk memecahkan masalah sosial society 5.0. Di Indonesia sendiri society 5.0 belum berjalan karena konsep 5.0 diluncurkan oleh jepang dengan cerita panjang dibaliknya salah satunya adalah masalah populasi di jepang yang dimana usia

produktif semakin berkurang sehingga Jepang ingin menciptakan negara yang sosialnya tinggi meskipun populasinya tidak banyak. Jepang tidak hanya unggul dalam teknologinya namun ingin masyarakatnya memiliki tingkat sosial yang tinggi meskipun dalam jumlah populasi yang tidak banyak.

Teknologi informasi dan komunikasi atau yang lebih dikenal dengan TIK menjadi sarana yang bermanfaat karena memperkenalkan dunia yang lepas, bebas ruang dan waktu. Manfaat teknologi informasi dan komunikasi selain memberikan dampak positif juga memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan tindak kejahatan-kejahatan baru (*cyber crime*) yang dikenal dengan kejahatan di dunia maya. Penyalahgunaan dalam dunia maya membuat hadirnya aturan Undang-Undang RI Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sebagai wujud tanggung jawab Negara untuk memberikan perlindungan maksimal pada seluruh aktivitas pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam negeri agar terlindungi dengan baik dari potensi kejahatan dan penyalahgunaan teknologi. Pada pasal 1 bab 1 UU Nomor 11 tahun 2008 bahwa “yang dimaksud dengan informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan foto *Electronic Data Interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, huruf, tanda, angka dan sejenisnya yang memiliki arti yang dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.” UU Nomor 11 tahun 2008 tersebut ingin membangun masyarakat informasi untuk kepentingan pergaulan dalam tata kehidupan bangsa Indonesia agar kukuh sebagai satu kesatuan yang dirakit melalui pengembangan sistem informasi elektronik dengan diciptakan melalui kondisi transaksi elektronik yang pada akhirnya dapat mencerdaskan masyarakat Indonesia menjadi bagian masyarakat informasi dunia. Sehingga, dalam pergerakan di media sosial, setiap orang perlu memikirkan ulang tindakannya karena ketika melenceng, hukum selalu diberlakukan untuk meluruskan. Sering terlupakan bahwa kadang ketidaksengajaan membawa sanksi dan hukum yang lebih serius akibat kecerobohan dalam penggunaan dan komunikasi di dunia maya. Dunia maya tidak hanya melibatkan diri sendiri tapi juga banyak manusia

lain yang sama-sama perlu menjaga, berhati-hati dan mampu mengontrol tindakannya agar tidak melanggar hukum yang berlaku.

Media dan manusia merupakan hal yang saling berkaitan. Adanya media memberi banyak perubahan pada setiap pola hidup manusia. Media menjadi wadah yang paling pas untuk berkomunikasi secara lebih cepat dan mudah tanpa harus bertatap muka. Kehadiran internet juga mendukung perkembangan media semakin dikenal. Informasi menjadi salah satu topik yang paling melekat dengan media. Didukung dengan teknologi yang semakin canggih, informasi dapat diakses kapan dan dimana saja. Informasi sudah menjadi bagian pokok dari manusia. Kemudahan informasi untuk di akses membuat makna Literasi media bukan sesuatu yang mudah dipahami oleh karena itu harus dipelajari lebih dalam agar mampu menjadi pribadi yang tidak mudah termakan berita publik yang meledak dimana-mana. Akibat kemudahan yang diberikan teknologi dunia, informasi menjadi sesuatu yang bisa meledak kapan saja tanpa bisa di duga-duga oleh karena itu kemampuan dalam menyaring berita perlu diasah terus dan lagi sebab media selalu mampu menggiring dan menciptakan berita yang beragam dan seringkali membawa makna yang multi-tafsir. Karena tidak mudahnya memahami literasi media, di Rusia literasi media menjadi salah satu program studi resmi pada tahun 2002 (Fedorov, 2002). Di negara-negara Eropa literasi media juga sudah diajarkan melalui jalur Pendidikan formal dan non formal (Lundgren, 2002: Burn & Hart, 2003). Dalam pasal 52 Undang-undang No. 32/2003 tentang Penyiaran, yang memaknai literasi media sebagai “kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan sikap kritis masyarakat”. Definisi ini lebih menekankan pada proses untuk mencapai kondisi literasi media. Setiap informasi yang didapat menjadi sebuah bahan ajar yang sadar tidak sadar menjadi sebuah latihan dalam mengkritisi sesuatu sehingga ketika menerima informasi lagi dan lagi, seseorang bisa lebih mampu dan kritis dalam memaknai informasi tersebut. Sedangkan definisi yang dibuat *Center Media for Literacy* memaparkan literasi media sebagai “kemampuan berkomunikasi secara kompeten melalui semua media baik elektronik maupun cetak” disamping juga kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan mengevaluasi suara, kata-kata dan gambar yang berpengaruh

yang membentuk kultur media massa. Salah satu keunggulan yang diberikan teknologi dunia adalah kemudahan dalam penggunaan media kapan saja dan dimana saja. Interaksi secara *online* tanpa bertatap muka merupakan kelebihan dan kekurangan tersendiri bagi setiap pengguna karena tidak jarang komunikasi melahirkan kesalahpahaman antar satu dan yang lainnya sehingga harus lebih waspada dalam membawa diri dalam dunia maya.

Line Today merupakan salah satu fitur didalam sebuah aplikasi bernama LINE. *Line Today* menjadi sangat populer khususnya di kalangan remaja yang mengakses fitur LINE di telepon genggamnya. Dengan kehadiran *Line Today* ini membuat pengguna lebih tergerak untuk membaca berita karena tampilan dari *Line Today* sendiri yang cukup menarik dan berita-berita yang *uptodate*. *Line Today* juga selalu memunculkan *notification* tanpa diminta. Aplikasi LINE berasal dari perusahaan Jepang yang bernama NHN Corporation. LINE diluncurkan pertama kali pada pertengahan tahun 2011. Sejak peluncurannya, LINE terus berkembang dan mulai populer pada tahun 2012. *Line Today* ialah fitur yang disuguhkan aplikasi LINE, sebuah fitur yang menyediakan berita-berita *online* yang bisa diakses dengan cepat. *Line Today* memberikan banyak manfaat bagi khalayak salah satunya adalah kemampuan membaca berita hanya dengan sekali klik Galuh Chandrakirana selaku *Head of Marketing* LINE Indonesia mengungkapkan bahwa “*Line Today* menghadirkan konten-konten yang beragam dan sumber terpercaya.” Effendy (2003, hlm. 28) dalam bukun “Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi”, memaparkan bahwasanya “komunikasi bermedia semakin lama semakin efektif dan efisien karena didukung oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih. *Line* merupakan salah satu jejaring sosial yang memiliki pengguna mencapai 90 juta di indonesia dan didominasi oleh kaum muda sebanyak 81%.” Bahkan, *Line Today* menjadi sumber berita yang penting di Indonesia karena berita-berita yang disuguhkan *Line Today* sangat beragam, dari isu-isu aktual, teknologi, gaya hidup, sampai dunia hiburan (Cahyo, 2017).

Gambar dibawah ini menunjukkan diagram survey kebiasaan pembaca berita di Indonesia pada tahun 2017 dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran umum bagaimana masyarakat Internet Indonesia mengkosumsi berita dari Internet

dan hasilnya *Line Today* cukup populer sebagai sumber berita di kalangan responden Indonesia yaitu mencapai (50,59%).



Gambar 1.1 Hasil survei dailysocial.id *line today*.

Mahasiswa perpustakaan dan sains informasi menjadi subjek dalam penelitian karena mahasiswa perpustakaan dan sains informasi Angkatan 2017 telah mengontrak mata kuliah literasi informasi, manajemen sistem informasi dan media cetak noncetak yang relevan dengan fenomena yang diangkat oleh peneliti. Dimana *line today* telah menjadi salah satu situs berita paling mudah di akses dengan sekali klik sekaligus menyediakan banyak fasilitas didalamnya. pembaca bisa memilih konten apa yang ingin dibaca. sebagai mahasiswa yang bergerak dibidang informasi, kemampuan dalam memilah dan memilih sebuah informasi sangatlah penting. terutama ketika informasi itu bersumber dari dunia maya dimana dunia maya telah banyak memberi pengaruh bagi kehidupan. pengaruh dunia maya menjadi sesuatu yang besar bagi keberlangsungan hidup penggunanya. berita yang terlanjur tersebar akan menjadi rekam digital yang membekas sepanjang masa oleh karenanya informasi sekecil apapun harus mampu dipertanggungjawabkan. tidak hanya bagi mahasiswa informasi saja tapi

Yuli Windyani, 2019

Pengaruh Kemampuan Literasi Media Terhadap Pemanfaatan Konten Line Today

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

seluruh penyebar, pencari dan penemu informasi. Selain itu, subjek dianggap telah mengikuti mata kuliah yang mendukung seperti literasi informasi, media cetak non cetak, manajemen sistem informasi. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan literasi media terhadap pemanfaatan konten *Line Today*, peneliti merujuk pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Diantaranya: penelitian oleh Rebekka Purba pada tahun 2015 yang membahas tingkat literasi media pada Mahasiswa khususnya di Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara (USU) yang hasilnya menunjukkan bahwa tingkat literasi media pada mahasiswa berada di level medium. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rizki Dwi Prastiwi pada tahun 2016 yang membahas kemampuan literasi media pada remaja dalam menggunakan *facebook*, memaparkan hasil kemampuan yang cukup tinggi sebanyak 31 responden, 58 responden masuk dalam kategori sedang dan 11 responden masuk dalam kategori rendah. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Neng Dewi Kurnia (2014) yang membahas hubungan pemanfaatan media sosial Instagram dengan kemampuan literasi media yang menunjukkan terdapatnya hubungan yang kuat dan signifikan antara pemanfaatan media sosial Instagram dengan kemampuan literasi media. Secara khusus hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran pemanfaatan media sosial instagram berada pada kategori sangat baik dan gambaran kemampuan literasi media berada pada kategori sangat baik.

Peneliti bermaksud mengukur kemampuan literasi media dalam pemanfaatan konten *Line Today*, karena *Line Today* merupakan fenomena yang selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari khususnya para mahasiswa yang menggunakan dan memanfaatkannya untuk membaca berita-berita secara online. Penelitian dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan seseorang dalam memahami literasi media sebagai pagar dalam menghadapi meledaknya informasi. karenanya, peneliti tertarik untuk meneliti fenomena ini dengan memilih judul “Pengaruh Kemampuan Literasi Media terhadap Pemanfaatan Konten *Line Today* pada Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan dalam dua bentuk rumusan masalah yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus sebagai berikut.

a. Rumusan masalah umum

Bagaimana pengaruh kemampuan literasi media mahasiswa terhadap pemanfaatan konten *Line Today* ?

b. Rumusan masalah khusus

1. Bagaimana pengaruh kemampuan literasi media pada aspek *Technical skill* Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi Angkatan 2017 terhadap pemanfaatan konten *Line Today* ?
2. Bagaimana pengaruh kemampuan literasi media pada aspek *Critical understanding* Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi Angkatan 2017 terhadap pemanfaatan konten *Line Today* ?
3. Bagaimana pengaruh kemampuan literasi media pada aspek *Communicative abilities* Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi Angkatan 2017 terhadap pemanfaatan konten *Line Today* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, adalah sebagai berikut :

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemampuan literasi media terhadap pemanfaatan konten *Line Today* di kalangan Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

b. Tujuan Khusus

1. Untuk mengkaji bagaimana pengaruh kemampuan literasi media pada aspek *Technical skill* Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi Angkatan 2017 terhadap pemanfaatan konten *Line Today*.
2. Untuk menganalisis bagaimana pengaruh kemampuan literasi media pada aspek *Critical understanding* Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi Angkatan 2017 terhadap pemanfaatan konten *Line Today*.

3. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh kemampuan literasi media pada aspek *Communicative abilities* Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi Angkatan 2017 terhadap pemanfaatan konten *Line Today*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang akademik maupun dalam keseharian guna memberikan pengetahuan yang menunjang kekayaan intelektual terutama yang berkaitan dengan khasanah media.

2. Manfaat Praktis

a. Pengembangan program studi

Untuk mengkaji dan mengembangkan pengetahuan atau memasukkan materi ke mata kuliah tertentu.

b. Bagi Mahasiswa

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan literasi media dan *line today* sebagai media penyaji informasi.

c. Bagi Peneliti

Sarana informasi bagi peneliti sebagai wawasan yang memberikan pengalaman serta pengetahuan.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan gambaran bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan literasi media dan *Line Today* dengan memperhatikan kekurangan yang masih ada didalam penelitian ini.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam penelitian ini terdiri atas lima bab yaitu, Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV dan Bab V. Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing bab dengan keterkaitannya antara satu dengan lainnya.

Bab I pendahuluan, yaitu uraian dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika pembahasan atau struktur organisasi penelitian.

Dalam latar belakang dijelaskan mengapa fenomena tersebut diteliti dan pentingnya masalah tersebut diteliti. Kemudian, tujuan dari penelitian itu sendiri, manfaat dilakukannya penelitian tersebut dan uraian mengenai hal-hal yang dibahas pada bab II dan IV.

Bab II kajian pustaka, berisi kajian-kajian pustaka berupa teori yang mendukung dan berkaitan dengan masalah yang diteliti, beberapa hasil penelitian terdahulu berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian, serta uraian kerangka konseptual penelitian yang diakhiri dengan posisi teoritis peneliti. Bab II merupakan paparan yang dihubungkan dengan paparan hasil olahan data pada bab IV.

Bab III metode penelitian, pada pembahasan bab ini penulis memaparkan metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan, dalam bab ini penulis akan memaparkan hasil temuan yang telah diteliti berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan rumusan masalah penelitian serta menguraikannya secara deskriptif.

Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi, dimana akan di penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian serta mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian sesuai dengan paparan pada bab II dan IV.