

Bab I

Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Penelitian berfokus pada Preferensi masyarakat Surabaya dalam menggunakan teknologi informasi yang berbasis online dengan menggunakan teori *uses and Gratifications*. Teori *uses and gratifications* adalah teori yang sering digunakan untuk meneliti para khalayak pengguna media social untuk tujuan tertentu atau hanya sekedar untuk memenuhi kepuasan untuk diri sendiri saja (Dr.Humaizi, 2018:51). Teori *uses and gratification* dipilih karena berfokus pada kebutuhan masyarakat Surabaya dalam menggunakan teknologi dan juga dalam pemilihan informasi yang tepat untuk hiburan para masyarakat. Teori ini juga berfokus pada penggunaan teknologi informasi digital oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya di semua bidang termasuk hiburan dikala pandemi covid-19. Teori ini juga berhubungan dengan motif masyarakat dalam penggunaan, motif masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi adalah hiburan, *integrative social*, identitas diri dan informasi (Dr.Humaizi, 2018:32).

Pada era millennial ini masyarakat sangat bergantung pada teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Di Indonesia sendiri teknologi mengalami perkembangan yang cukup pesat di berbagai bidang, teknologi banyak digunakan masyarakat Indonesia untuk membantu aktivitas serta pemenuhan informasi dari adanya pandemi covid-19. Munculnya pandemi covid-19 mencegah masyarakat untuk keluar dari rumah sehingga banyak orang harus berada dari rumah, tidak hanya itu banyak sekali pengangguran karena adanya pengurangan anggaran operasional perusahaan dan

pemutusan hubungan kerja. Karena masalah ini terus terjadi, masyarakat perlu menyesuaikan diri dan melakukan sesuatu untuk dapat bertahan hidup di tengah pandemic covid-19 dengan memanfaatkan teknologi informasi khususnya dalam hal hiburan. Melalui teknologi informasi yang digunakan masyarakat bisa belajar dan memperoleh berbagai macam informasi yang berguna untuk membantu mereka memperbaiki masalah yang ada.

Teknologi komunikasi adalah suatu benda yang diciptakan untuk mempermudah aktifitas masyarakat dalam mencari informasi sesuai kebutuhan dan memperluas komunikasi di masyarakat, contohnya seperti laptop, *gadget*, media *online* dan lain-lain yang sering digunakan masyarakat. Teknologi komunikasi mengalami perkembangan seiring dengan munculnya beragam informasi baru, update media terbaru, website baru dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia dan manusia sendiri tidak pernah bisa lepas dari teknologi (Nugroho, 2020). Teknologi komunikasi memberikan dampak besar bagi masyarakat, karena informasi yang dimiliki beragam dan memiliki jawaban untuk menyelesaikan semua masalah membuat masyarakat bergantung pada teknologi komunikasi sehingga menjadi kebutuhan hidup.

Semenjak pandemi masyarakat mulai menggunakan teknologi komunikasi untuk mencari berbagai macam informasi yang berguna untuk keperluan sehari-hari termasuk dalam mencari hiburan dikala sedang bosan seperti mencari informasi tentang film baik yang sudah ada melalui *gadget* atau situs pencarian informasi. Masyarakat yang menggunakan informasi memunculkan berbagai motif dalam

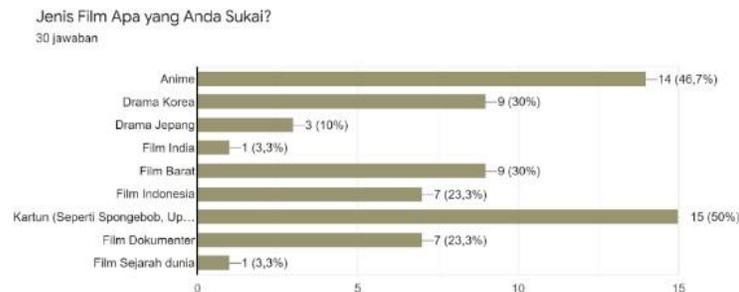
menggunakan informasi, motif masyarakat yang akan dibahas adalah motif untuk kebutuhan pengetahuan melalui informasi dan motif hiburan seperti mencari film atau berita. Dikutip dari jurnal Ekonomi dan Bisnis, (Anugraheni & Kusdiartini, 2018)

“penggunaan media online didasarkan pada ketertarikan masyarakat pada isi dari media online dan kesukaan masyarakat pada barang dari media online tersebut”

Melalui kutipan tersebut masyarakat pengguna media digital yang membeli produk karena kesukaannya sehingga mau membeli tanpa berpikir apapun. Masyarakat memanfaatkan teknologi komunikasi untuk berkomunikasi dan menambah wawasan berupa media social untuk menjangkau banyak orang agar bisa berkomunikasi dengan banyak orang sekaligus untuk keperluan pribadi demi bisa menghibur diri dalam keadaan apapun. Setiap orang perlu untuk mencari informasi yang bermacam-macam dalam berbagai hal, biasanya masyarakat mencari informasi yang menarik dan yang paling dibutuhkan masyarakat. Salah satu informasi yang biasanya paling banyak dicari oleh masyarakat adalah informasi tentang hiburan seperti film baru yang akan dirilis, informasi film yang paling banyak dicari adalah film Hollywood.

Gambar 1.1

Grafik jenis film dan wujud kesukaan menonton film tahun 2022





(sumber: www.researchgate.net)

Berdasarkan grafik di atas, minat masyarakat terhadap film Hollywood dikatakan tinggi, karena menurut masyarakat surabaya menonton film Hollywood memberikan kesan yang menarik dari segi visual dan isi pesan yang ada di film. Minat masyarakat dalam menonton film dikatakan tinggi dapat dilihat dari pencarian informasi mengenai film dari awal rilis sampai *update* terbaru film. Berkat adanya teknologi komunikasi, masyarakat juga memperoleh banyak sekali informasi yang berguna untuk pemberdayaan masyarakat sehingga kehidupan di masyarakat menjadi lebih baik (Diah Ajeng Purwani, 2021). Dikutip dari journal of communication (Muhammad Yaumul & Yollanda Stellarosa, 2017)

“pilihan merupakan pengaruh kuat dalam persaingan media dan didasarkan pada halpemilihan, perhatian dan keiginan untuk memuaskan kebutuhan dan keiginan”.

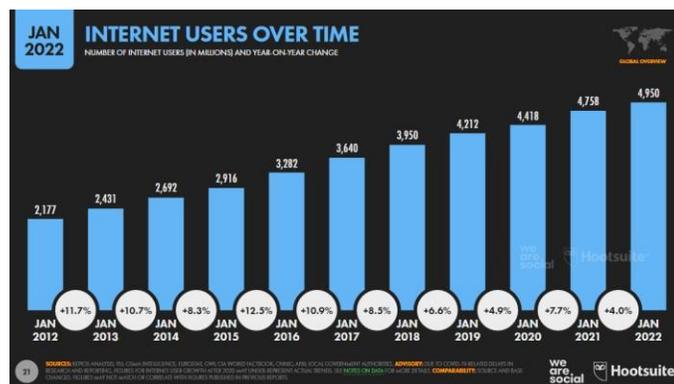
Ketika masyarakat menggunakan media informasi untuk pertama kalinya, masyarakat memiliki pertanyaan tentang alat tersebut sehingga memunculkan rasa ingin tahu. Sebagai masyarakat perlu untuk menerima dan menghadapi perkembangan jaman, karena ilmu pengetahuan manusia yang semakin berkembang telah banyak mempengaruhi kehidupan manusia dari hal-hal kecil sampai menjadi besar. Tidak

hanya itu, kehidupan masyarakat juga terus bergantung pada media informasi sehingga ketika akan mencari suatu informasi masyarakat akan menggunakan media informasi terlebih dahulu sebelum melakukan aktivitas.

Platform Digital sendiri merupakan sebuah perangkat yang terhubung dengan internet dan digunakan untuk menyimpan dan mencari berbagai informasi serta berbagai keperluan lainnya yang dibutuhkan oleh masyarakat sedangkan media sosial adalah sarana masyarakat dalam berkomunikasi dan berbagi informasi. Penggunaan platform digital dan media sosial oleh masyarakat sering digunakan untuk mencari berbagai informasi terutama soal hiburan, karena penggunaannya yang cepat dan menghemat waktu. Semenjak pandemic covid-19 terjadi, penggunaan situs pencarian di Indonesia meningkat dengan sangat pesat di masyarakat untuk berbagai macam keperluan sehingga banyak sekali yang akan menggunakan teknologi untuk menambah wawasan namun karena banyaknya informasi masyarakat Surabaya menjadi ragu untuk percaya pada teknologi.

Gambar 1.2

Pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun



(Sumber: www.wearesocial.com)

Berdasarkan diagram di atas penggunaan internet di Indonesia terus mengalami peningkatan dan saat pandemi masih terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun karena banyak sekali masyarakat yang menerima kemajuan teknologi. Melalui diagram tersebut juga bisa dikatakan bahwa para pengguna situs pencarian juga meningkat seiring dengan meningkatnya pengguna internet di masyarakat. Selama pandemi covid-19, masyarakat akan terus menggunakan internet dan platform digital sebagai hal yang penting dalam kehidupan masyarakat sebagai hiburan terutama untuk mencari film yang disukai masyarakat agar masyarakat tidak bosan. Biasanya ketika masyarakat memiliki waktu luang yang banyak masyarakat akan melakukan hobi mereka salah satunya menonton film dan melalui situs pencarian yang digunakan masyarakat bisa mempermudah masyarakat dalam mencari film yang ingin ditonton.

Masyarakat pengguna teknologi adalah masyarakat yang aktif karena banyak sekali masyarakat yang sangat suka untuk melakukan hal-hal yang paling disukai, banyak sekali yang sangat suka menonton film terlebih lagi film yang baru dirilis sebab masyarakat tidak ingin melewatkan film baru. Sebelum menonton film baru mereka akan mencari informasi tentang film yang akan ditonton terlebih dahulu agar tidak ketinggalan berita terbaru dari film tersebut dan melalui informasi tersebut bisa membantu masyarakat. Masyarakat aktif akan mencari informasi film yang sesuai dengan apa yang diinginkan sehingga masyarakat sendiri akan menyeleksi manakah informasi yang bisa mereka percaya, masyarakat yang mencari informasi kebanyakan

berumur 19 sampai 34 tahun karena menurut kompas.com (Galuh, 2022) pada umur ini masyarakat aktif menggunakan media sosial dan platform digital sekaligus mengetahui cara kerja *gadget*. Masyarakat mengevaluasi informasi berdasarkan pengalaman mereka dan ingatan mereka mengenai tempat-tempat mereka pernah mendapatkan informasi di internet sehingga masyarakat bisa mempercayai platform tersebut tanpa adanya resiko yang terjadi.

Masyarakat juga mengevaluasi semua informasi yang sudah dikumpulkan sehingga bisa mengetahui manakah informasi yang benar-benar sesuai dengan berita film baru yang sebenarnya. Karena banyak sekali platform diinternet masyarakat menjadi kesusahan untuk memilih sehingga masyarakat bingung harus memilih film yang mana agar bisa menonton lebih baik. Selama masa pandemi covid-19 masyarakat Surabaya tidak bisa keluar rumah untuk menonton film di bioskop sehingga mereka menonton lewat platform yang ada di internet agar tidak ketinggalan dan karena banyak sekali platform untuk menonton film masyarakat menjadi bingung situs mana yang bisa digunakan untuk menonton. Banyak platform yang menawarkan kepada masyarakat siaran streaming seperti netfilx, Disney plus, youtube dan lain-lain yang bisa digunakanoleh masyarakat. Karena alasan inilah peneliti ingin mengetahui preferensi masyarakat Surabaya dalam mencari informasi tentang film melalui platform digital mulai dari kapan film akan tayang, dimana masyarakat bisa menonton dan lain-lain.

Preferensi adalah fokus dari seseorang terhadap hal-hal yang mereka sukai, sama seperti masyarakat yang menyukai film mereka secara aktif mencari informasi yang sangat diperlukan untuk bisa menonton film tanpa terlewat sedikit pun (Muhammad

Yaumul & Yollanda Stellarosa, 2017). Dikutip melalui jurnal kinesik, (Intan & Revia, 2019) "audiens yang aktif memiliki peranan penting dalam dalam memilih media". Melalui jurnal ini preferensi dikenal sebagai proses menyeleksi informasi, preferensi yang dilakukan terdiri dari 3 proses, yang pertama *media exposure* merupakan proses masyarakat untuk memastikan apakah informasi sesuai dengan jalan pikiran agar tidak terjadi kesalahan. Kedua, *media attention* merupakan proses untuk memeriksa dan memahami dengan teliti bagian-bagian dari informasi sesuai dengan yang dipikirkan. Ketiga, *media retention* merupakan proses dimana seseorang mengingat isi dari informasi yang di dapat. Namun, tidak semua masyarakat bisa mencari informasi yang diperlukan untuk menonton film karena tidak memiliki perlengkapan dan perangkat yang sesuai dengan kebutuhannya agar bisa membantu mereka dalam memilih informasi dan mengevaluasi semua informasi yang sudah terkumpul. Maka dari itu, masyarakat yang tidak memiliki teknologi seperti sekarang ini perlu mencari semua informasi yang dibutuhkan dari orang-orang terdekatnya agar tidak ketinggalan dan masyarakat juga bisa mengenal teknologi komunikasi lebih mendalam dan juga harus bisa menyeleksi sekaligus mengevaluasi informasi agar tidak termakan berita palsu.

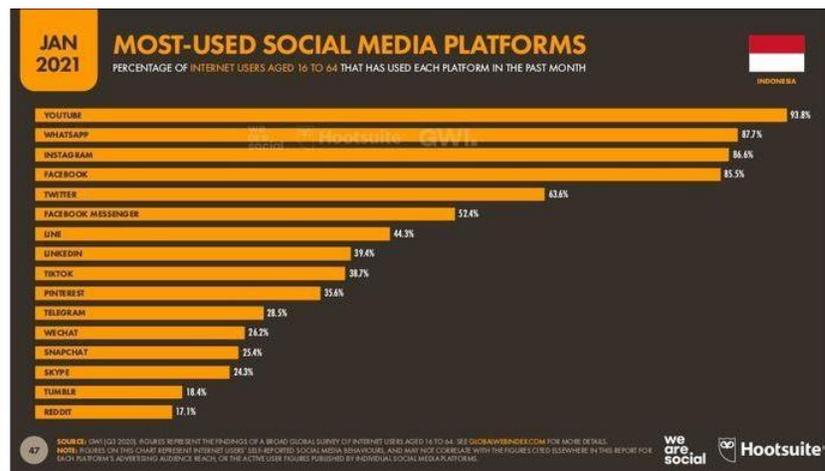
Ketika masyarakat akan mencari informasi yang dibutuhkan di internet, maka masyarakat bisa memiliki pengetahuan yang mereka dapatkan dari media tentang informasi film yang akan dirilis. Pada saat mereka mencari informasi dalam lautan digital, masyarakat bisa menggunakan pengalaman mereka saat mencari informasi di berbagai platform digital sehingga masyarakat bisa dengan hati-hati memilih platform informasi. Dikutip dari Journal of Communicatin, (Febriani, 2020)

“Setiap individu bisa memproduksi dan bisa pula mengonsumsi informasi sehingga terjadi kecepatan pertukaran informasi”.

Masyarakat lebih aktif dalam mencari informasi dengan cepat maka bisa dengan mudah menemukan informasi dan karena masyarakat bergantung pada *gadget* yang memiliki jangkauan yang luas, sehingga masyarakat selalu menggunakan teknologi terlebih dahulu sebelum melakukan aktifitas daripada harus bersusah payah bertanya kepada orang-orang disekitar. Kemampuan masyarakat dalam berpikir dan menanggapi masalah dengan sangat cepat terutama terkait berita yang ada.

Gambar 1.3

Penggunaan platform digital di Indonesia



(sumber: tekno.kompas.com)

Berdasarkan diagram statistik yang ada di atas menunjukkan banyaknya platform digital yang digunakan oleh masyarakat Surabaya dalam mengakses informasi tentang film yang akan dirilis. Di era digital sekarang ini banyak sekali media yang mudah di akses oleh masyarakat mulai dari aplikasi, website, media social dan lain-lain yang bisa

digunakan untuk mendapatkan informasi seperti youtube, instagram tiktok, google yang sering digunakan untuk mencari informasi. Di Indonesia sendiri masyarakat bisa dengan cepat beradaptasi dengan perkembangan jaman sehingga akses informasi bisa dengan sangat cepat meningkat terlebih lagi saat masa pandemic covid-19 masyarakat terus berada di dalam rumah sehingga bisa mengakses informasi lebih banyak daripada saat sebelum pandemic muncul. Melalui diagram ini juga bisa melihat bahwa masyarakat juga memiliki pemikiran dan persepsi yang berbeda-beda dalam menggunakan platform karena ada beberapa situs pencarian di internet yang masih belum bisa dipercaya informasinya oleh masyarakat sehingga perlu banyak pengetahuan yang dibutuhkan untuk memproses semua informasi yang dibutuhkan. Melalui penelitian sebelumnya masyarakat memilih media informasi berdasarkan dari pengetahuan yang ada disekitar dan kesepakatan bersama agar bisa memilih informasi yang tepat, dalam penelitian yang dilakukan ini akan lebih berfokus pada pemikiran masyarakat terhadap informasi yang dicari. Masyarakat juga memiliki banyak pengetahuan yang sangat berguna bagi mereka dalam mengevaluasi semua informasi sebanyak apapun kemudian merangkum semua informasi sesuai dengan apa yang ada dalam pikiran dan persepsi masyarakat itu sendiri (Yuli Nugraheni & Anastasia Yuni Widyaningrum, 2020).

Beberapa masyarakat ada yang tidak menggunakan internet maupun website dikarenakan mereka berpikir, jika menggunakan *gadget* hanya akan membuang waktu karena apabila sudah menggunakan teknologi maka akan terus menerus berpegang pada teknologi sehingga hanya focus pada teknologi saja dan tidak memperhatikan

waktu. Namun karena pikiran yang seperti ini mereka salah dan justru mereka akan sangat kesusahan untuk mencari informasi yang berguna, maka dari itu perlu untuk memberikan pengetahuan yang baik dan benar bagaimana caranya menggunakan teknologi terlebih lagi platform digital. Masyarakat perlu mengubah pola pikir mereka mengenai teknologi dan siap untuk menerima teknologi karena sekarang ini seluruh dunia menerima digitalisasi dimana mereka menerima teknologi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari (Feriyanasyah, 2019:5).

Banyak sekali masyarakat yang sudah menggunakan teknologi, internet, koneksi dan komunikasi digital untuk berbagai kebutuhan sehingga mengubah perspektif masyarakat pada teknologi. Banyaknya penggunaan teknologi membuat masyarakat menjadi aktif dan menerima teknologi sebagai bagian dari kebutuhan sehari-hari dan menjadikan teknologi sebagai kebutuhan sekunder masyarakat yang harus terpenuhi sebab melalui teknologi sendirilah yang dapat memajukan masyarakat sehingga masyarakat memiliki pengetahuan yang luas. Dikutip dari jurnal komunikasi dan media, (Harahap Halomoan, 2017) ”tingkah laku aktif masyarakat sendiri dipengaruhi oleh media yang bersangkutan sesuai dengan penelitian ini platform digital yang digunakan oleh masyarakat aktif dipengaruhi oleh cara kerja suatu platform digital menurut pola pikir masyarakat”. Demi memajukan masyarakat dan membuat masyarakat bisa menerima teknologi perlu adanya campur tangan dari pemerintahan karena melalui pemerintahan masyarakat bisa percaya dengan adanya teknologi bisa memajukan kehidupan berbangsa. Tanpa adanya teknologi dan platform digital masyarakat akan selamanya tertinggal dan tidak akan pernah bisa maju karena banyak

dari mereka yang buta teknologi, sehingga sangat sulit untuk bisa menerima teknologi yang sudah masuk ke Indonesia dan yang sudah sangat maju. Masyarakat menyerap ilmu pengetahuan dari teknologi sehingga masyarakat bisa mengerti dan dapat melakukan apapun (Al-Khowarizmi., S.kom., 2021). Masyarakat juga bisa memutuskan untuk menerima teknologi atau tidak dan harus menanggung resiko dari pilihan tersebut, apabila mereka menerima teknologi maka pemikiran mereka akan semakin berkembang dan apabila mereka menolak menerima teknologi mereka akan semakin terlambat menyadari dan tertinggal oleh majunya perkembangan jaman.

Dilansir dari jurnal penelitian terdahulu mengenai *Preferensi Konsumen Terhadap Media Sosial dalam Mencari dan Membeli Produk Secara Online*, penelitian ini mengarah pada pencarian informasi lewat media social saja sedangkan pada penelitian ini lebih mengarah pada semua baik media social maupun website. Penelitian *Preferensi Penonton terhadap Film Indonesia* hanya mengarahkan masyarakat mengenai informasi film Indonesia yang dirilis sedangkan pada penelitian ini berfokus pada pengolahan dan pemilihan informasi film oleh masyarakat. Berdasarkan jurnal *Preferensi Media Masyarakat Jabodetabek dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, jurnal ini berisi tentang penggalian informasi media dan cara masyarakat memilih informasi sedangkan pada penelitian ini informasi menegaskan bagaimana cara memilih informasi. Berdasarkan jurnal *Preferensi Media Sosial Generasi Milenial pada Tingkat Pengetahuan Calon Legislatif*, jurnal ini berisi tentang masyarakat memperoleh informasi sebagai pemuas kebutuhan sedangkan pada penelitian ini informasi digunakan untuk berbagai kebutuhan. Berdasarkan jurnal

Preferensi Keluarga Surabaya dalam Pencarian Informasi tentang Politik, pada penelitian ini menekankan setiap masyarakat harus memperoleh informasi yang berguna untuk kebutuhan sedangkan penelitian ini bertujuan untuk memotivasi masyarakat dalam mencari informasi.

Masyarakat juga perlu untuk bisa memperhatikan semua informasi yang berada di sekitarnya karena dengan informasi tersebut para masyarakat bisa menambah pengetahuan mereka dan para masyarakat dapat mengevaluasi semua fakta yang terjadi dari tahun ke tahun. Sehingga masyarakat bisa menjadi aktif karena memiliki banyak sekali pengalaman yang membantu masing-masing individu di masyarakat berkembang dan bisa untuk terus maju. Perkembangan teknologi juga akan terus maju seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan masyarakat sehingga akan muncul teknologi dan platform digital baru yang bisa digunakan untuk membantu masyarakat. Ketika muncul informasi yang baru maka masyarakat bisa mengelolanya dengan baik berkat pengalamannya dalam menggunakan teknologi.

I.2 Rumusan Masalah

Bagaimana preferensi media masyarakat Surabaya dalam mencari informasi tentang film pada platform digital?

I.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memantau penggunaan platform digital oleh masyarakat Surabaya untuk mendapatkan informasi tentang film

I.4 Batasan Penelitian

Subyek penelitian adalah masyarakat Surabaya

Obyek penelitian adalah Preferensi Media Masyarakat Surabaya dalam mencari informasi tentang film

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat umum:

Penelitian ini untuk membantu masyarakat memaksimalkan penggunaan teknologi dan menambah wawasan untuk masyarakat.

Manfaat akademik:

Memberikan pengetahuan kepada para anak muda dalam menyeleksi dan mempercayai informasi yang benar.