

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Cross (2013: 3) menyatakan bahwa media sosial merupakan suatu istilah yang menggambarkan banyaknya teknologi yang berfungsi sebagai alat kolaborasi antar individu, alat pertukaran informasi, dan saling berkomunikasi menggunakan web yang selalu mengalami perkembangan seturut dengan perkembangan zaman. Azwar (2011: 30-38) menyatakan bahwa informasi ditulis berdasarkan sudut pandang dari penulis informasi itu sendiri dan dapat mempengaruhi sikap seseorang dalam menghadapi suatu kejadian.

Informasi sendiri menurut Reitz dalam jurnal milik Putri (2020) merupakan suatu data yang berhubungan dengan situasi dan momen tertentu yang nantinya digunakan untuk menentukan suatu keputusan dan dapat memberikan referensi bagi pengambil keputusan. Menurut O'Brein dalam jurnal milik Putri (2020) informasi memiliki 3 unsur yang dapat membentuk kualitas informasi itu sendiri yaitu, dimensi kejelasan dari informasi tersebut, dimensi konten isi dari informasi tersebut, dan dimensi waktu dalam penyampaian informasi. McLeod & P. Schell (2009: 43) menyatakan informasi dapat bertambah nilainya jika memenuhi 4 dimensi yaitu, dimensi relevansi dimana informasi harus relevan dengan situasi yang dihadapi, dimensi akurasi yang dimana seluruh informasi harus akurat dan sesuai dengan fakta, dimensi ketepatan waktu yang dimana informasi harus bisa menjadi referensi pengambilan keputusan sebelum situasi berubah atau hilang, dan

dimensi kelengkapan dimana informasi harus di sebarakan secara lengkap dan memungkinkan untuk memberikan solusi.

Menurut Kriyantono (2020: 370) terpaan atau *exposure* merupakan kegiatan membaca, melihat, atau mendengar sebuah pesan dari media atau seseorang itu punya pengalaman tersendiri mengenai suatu peristiwa dan bisa terjadi pada suatu kelompok atau individu. Terpaan informasi dapat disimpulkan sebagai pemaknaan suatu pesan media yang berupa data dan nantinya dapat digunakan untuk menentukan kebijakan atau sebagai referensi kebijakan. Dengan terpaan informasi-informasi tersebut, maka bisa membentuk sikap maupun merubah sikap dari pembaca atau penerimanya.

Van Dijk dalam Nasrullah (2021: 11) menyatakan bahwa media sosial merupakan media yang berfokus pada keberadaan pengguna dan memfasilitasi pengguna untuk melakukan sesuatu termasuk kolaborasi antar pengguna. Media sosial disini merupakan penghubung antar pengguna sehingga bisa menghasilkan sesuatu yang baru ataupun unik. Selain itu pengguna juga bisa mengakses informasi dan mendapat pesan dari media sosial. Dalam hal ini akun Instagram @Indozonegame merupakan penyebar informasi, informasi yang diberikan bisa memberikan pendidikan atau memperluas pendidikan bagi pembacanya, dan nantinya dapat mempengaruhi sikap dari pembacanya itu sendiri. Selain itu menurut Howard & Parks (2012) Media sosial sendiri merupakan media yang dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu infrastruktur informasi dan yang nantinya digunakan sebagai media produksi dan pendistribusian isi media yang berupa pesan pribadi, berita, gagasan, dan budaya digital, kemudian yang menerima isi media tersebut adalah perseorangan, organisasi, maupun industri. Salah satu budaya digital yang

sedang ramai sekarang ialah *game* atau gim dan *e-Sport*. Budaya digital yang baru ini dikarenakan perkembangan zaman yang semakin pesat. Munculnya konsol game yang bermacam-macam mendukung perkembangan dunia gim yang disusul pula perkembangan *e-Sport*.

@Indozonegame merupakan akun instagram yang memiliki konten seputar gim. Akun instagram ini membahas mengenai berbagai macam kejadian yang ada didunia gim dan update terkini mengenai gim. Selain akun @indozonegame, masih banyak akun instagram yang membahas hal yang sama seperti @seputargame dengan 171.000 pengikut, @duniagames.co.id dengan 408.000 pengikut, @infogamer.id dengan 73.200 pengikut. Dari sejumlah instagram tersebut akun instagram @indozonegame memiliki jumlah pengikut terbanyak yaitu 814.000 pengikut. Akun @indozonegame juga memiliki ciri khas dibanding akun instagram lainnya, yaitu dengan layout di setiap postingan yang sama dan konsisten sehingga membuat pembaca sudah langsung tau jika gambar yang dia lihat berasal dari akun @indozonegame.

D.W. Rajecki dalam Ruslan (2016: 68) mengatakan bahwa penilaian sikap mempunyai 3 komponen yang bisa disebut ABCs of attitude. Dalam penjelasannya, komponen pertama yang dijelaskan yaitu, *affect* yang diartikan dengan emosi seseorang setelah menerima sesuatu, bisa jadi senang, sedih, sayang, dan lain lain. Komponen yang lain yaitu *behavior* yang biasanya mempengaruhi tingkah laku seseorang untuk bertindak atas apa yang sudah ia terima. Komponen yang terakhir yaitu *cognition* yang dimana seseorang dianggap dapat menalar suatu informasi yang ia dapat dan biasanya kognitif ini dihubungkan dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Dengan terpaan informasi dari akun instagram

@indozonegame memungkinkan memberikan perubahan sikap mulai dari kognitif, afektif, bahkan konatif. Sikap yang dimaksud bisa berupa pencarian informasi lebih lanjut mengenai informasi yang telah dibaca, melihat kegiatan *e-Sport* yang baru saja dibaca, atau bahkan ikut berpartisipasi dalam kegiatan *e-Sport* tersebut. Selain itu sikap bisa berupa tanggapan terhadap *event e-Sport* tersebut. Bisa berupa pandangan yang mendukung ataupun pandangan yang tidak mendukung.

Azwar (2011: 30 - 38) menyatakan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi sikap seseorang, salah satunya yaitu media massa. Sikap seseorang bisa dipengaruhi oleh media massa karena informasi yang disajikan bersifat faktual dan cenderung dipengaruhi oleh sikap penulis informasi itu sendiri yang mana bisa berakibat pada pembentukan sikap seseorang yang mengonsumsi media massa tersebut. Jika seseorang mengonsumsi media massa tersebut, maka sikap seseorang cenderung akan menerima informasi tersebut dan memiliki pandangan yang sama dengan sikap penulis informasi tersebut.

Peneliti ingin meneliti akun Instagram @indozonegame dikarenakan akun Instagram @indozonegame merupakan akun yang terdepan dibanding akun Instagram yang serupa. Peneliti membandingkan akun Instagram @indozonegame dengan akun Instagram @duniagames.co.id. Peneliti melihat beberapa perbedaan dalam kedua akun ini. Kedua akun ini memiliki perbandingan mulai dari jumlah pengikut, jumlah postingan, jumlah *like*, hingga jumlah komentar.

Tabel 1.1

Faktor Pembeda	Akun Instagram @indozonegame	Akun Instagram @duniagames.co.id
Jumlah Pengikut	816K Pengikut	406K Pengikut
Jumlah Postingan	12.7K Postingan	10.8K Postingan
Rata-rata <i>like</i> per posting	7.496,8 <i>Likes</i>	964,2 <i>Likes</i>
Rata-rata komentar per posting	193,9 Komentar	15,3 Komentar
Rata-rata post perhari	3,1 Postingan	9,5 Postingan

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel diatas, terlihat adanya perbedaan dari kedua akun Instagram dari segi statistiknya. Perbedaan juga terdapat pada konten kedua akun Instagram ini. Pada akun Instagram @indozonegame, konten yang tersedia merupakan konten informatif mengenai *e-sport*, perkembangan dunia gim, fakta unik dan menarik mengenai gim, dan *meme* mengenai gim. Akun Instagram @duniagames.co.id memiliki konten mengenai *e-sport* dan beberapa kabar terkini mengenai gim. Namun yang membedakan disini ialah akun Instagram @duniagames.co.id juga memiliki konten seperti *giveaway*, promosi mengenai toko yang dimiliki duniagames, dan promosi mengenai *event e-sport* yang diadakan oleh duniagames.

Perkembangan teknologi membuat hidup manusia semakin terbantu untuk mengerjakan suatu kegiatan. Selain itu teknologi juga membuat hal-hal baru atau budaya-budaya baru yang sebelumnya belum pernah ditemui. Pemanfaatan teknologi itu terlihat dari adanya istilah *tech savvy*. *Tech savvy* merupakan kemampuan seseorang untuk memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang seperti mencari informasi di internet, menyelesaikan pekerjaan, menambah koneksi

lewat internet, dan lain-lain. Salah satu perkembangan dalam teknologi ialah *e-Sport*. *E-Sport* yang berawal dari sebuah gim dan kemudian dikembangkan menjadi suatu pertandingan untuk merebutkan suatu hadiah. Perkembangan *e-Sport* juga didukung dengan adanya generasi yang mulai melek teknologi.

Menurut Venkatesh (2003) Salah satu faktor yang berpengaruh untuk mempelajari teknologi atau menolak teknologi yang merupakan hal baru adalah kemudahan penggunaan dari teknologi itu. Selain itu usia adalah faktor yang memiliki efek langsung kepada persepsi seseorang yang nantinya akan mempertimbangkan menggunakan teknologi informasi untuk jangka panjang ataupun singkat. Dalam hal ini usia yang lebih tua kebanyakan akan menolak untuk mengadopsi teknologi informasi yang baru. Morris (2005) menggunakan *theory of planned behavior* dalam jurnalnya untuk mengetahui pengaruh usia dalam penggunaan teknologi dan hasilnya mereka yang mempunyai usia lebih tua akan dipengaruhi oleh sikap penggunaan teknologi, norma subyektif, dan persepsi pengendalian perilaku.

Generasi menurut Kupperschmidt dalam Putra (2016) adalah kelompok orang yang mempunyai kesamaan pada tahun lahir, umur, lokasi, dan pengalaman sehingga mempengaruhi pertumbuhan mereka. Menurut Oblinger & Oblinger (2005: 2.9) generasi dibagi menjadi lima yaitu *matures*, *baby boomer*, *generation X*, dan *NetGen*. *Matures* lahir tahun 1900 sampai 1946, *baby boomer* lahir pada tahun 1946 sampai 1964, *Generation X* lahir pada tahun 1965 sampai 1982, dan *Net generation* lahir pada tahun 1982 sampai 1991. Setiap orang lahir digenerasi yang berbeda dan hal ini membuat perbedaan generasi menyikapi teknologi yang ada. Ada generasi yang tertutup dengan teknologi, ada yang dapat memanfaatkan teknologi, dan ada

pula yang sangat nyaman dengan teknologi. Menurut Bencsik dan Machova dalam Putra (2016) Generasi yang biasanya mahir menggunakan dan memanfaatkan teknologi ialah Generasi Y. Generasi Y dapat dikatakan mahir dan pintar memanfaatkan teknologi dikarenakan teknologi merupakan bagian dari hidup mereka.

Menurut Lancaster dan Stillman pada jurnal milik (Putra, 2016) menyatakan bahwa terdapat perbedaan atau *gap* antar generasi dalam menyikapi suatu hal. Hal ini dilihat dari *attitude* dan *overview* masing-masing generasi. Pada *baby boomers* memiliki sikap yang optimis dengan *overview* bahwa generasi ini memiliki kepercayaan pada suatu peluang, idealis untuk membuat perubahan yang positif, kompetitif, dan selalu mencari perubahan pada sistem. Pada *generation xers*, mereka lebih skeptis serta pada generasi ini cenderung tertutup, independen, dan tidak bergantung pada orang lain. Pada *milenial generation*, mereka lebih realistis dengan cara menerima suatu perbedaan, suka untuk bekerjasama dibandingkan hanya menerima perintah, dan lebih pragmatis dalam memecahkan suatu permasalahan.

Terdapat pula istilah *digital immigrants* dimana mereka adalah orang-orang yang lahir sebelum 1980. Disini mereka memiliki pengalaman berinteraksi dengan komputer secara komunikasi langsung. Selain itu mereka juga menghadapi era dimana mengharuskan tatap muka dan tugas berbasis kertas. Mereka juga memiliki cara tersendiri dalam beradaptasi dengan teknologi baru. *Digital immigrants* memiliki beberapa kendala yaitu mereka memiliki kesenjangan kemampuan, dimana mereka merasa mampu untuk mencari suatu informasi namun tidak sependai generasi yang lebih muda untuk mengoperasikannya. Kendala yang kedua

yaitu dukungan sosial. Hal ini dikarenakan kaum yang lebih muda yang melek teknologi tidak ingin membantu kaum *digital immigrants* ini. Selain itu kaum *digital immigrants* ini terkadang enggan untuk dibantu. Hal ini dikarenakan kurang terbukanya *digital immigrants* yang tidak suka untuk dibantu oleh kaum yang lebih muda pada saat penggunaan suatu teknologi menurut Rahmawati (2020).

Perkembangan teknologi yang melaju kencang dan tidak memandang generasi, membuat beberapa generasi tertinggal dengan budaya digital dan tidak mengerti akan adanya budaya digital. Budaya digital yang tidak dimengerti itu akhirnya membuat kekhawatiran tersendiri bagi suatu generasi dan dianggap dapat memberikan pengaruh buruk. Dalam hal ini *e-Sport* dan gim yang terkadang dianggap sebagai hal yang negatif oleh beberapa generasi. Hal ini ditunjukkan dari sikap masyarakat yang masih menyepelkan gim dan menganggap gim sebagai sumber masalah. Contohnya saja sikap orangtua yang kadang menganggap anaknya tidak pintar karena terlalu sering bermain gim, sehingga menyalahkan gim sebagai salah satu faktor anaknya tidak berkembang. Selain itu salah satu kasus yang disorot media yaitu pemberitaan mengenai gim PUBG yang dikabarkan haram. Nantinya, Penelitian ini akan melihat pengaruh terpaan akun Instagram @indozonegame terhadap sikap generasi X terhadap *e-Sport*.

Gambar 1.1

Gim yang dianggap negatif dalam masyarakat



Sumber: <https://jabar.suara.com/read/2021/03/24/153906/miris-2-anak-di-cimahi-putus-sekolah-gara-gara-kecanduan-game-online>

Salah satu kasus terjadi di Cimahi, dimana ada dua siswa SMP yang tidak bisa melanjutkan sekolah. Siswa kelas tujuh itu harus menjalani perawatan selama satu tahun dan tidak bisa melanjutkan sekolah dikarenakan adiksinya terhadap gim *online*. Kecanduan tersebut mengakibatkan perubahan pola tidur dan ketika dikelas kedua siswa itu tertidur.

Fenomena yang penulis temui yaitu adanya perkembangan *e-Sport* di Indonesia yang baru-baru ini muncul. Generasi Y yang sudah sejak lahir mengenal adanya teknologi, tidaklah kaget akan adanya perkembangan *e-Sport* ini. Sedangkan generasi X yang pada saat itu hanya mengenal teknologi berupa Pc dan *video game* yang pada saat itu hanya untuk hiburan. Menurut Wijoyo & Indrawan (2020: 25), generasi X memiliki beberapa ciri yaitu, bisa beradaptasi dengan baik, bisa bertahan dalam perubahan, mandiri dan loyal, mementingkan citra, uang, dan ketenaran, selalu memperhitungkan kinerja yang telah diberikan. Menurut Papp dan Matulich dalam buku Budiati (2018: 60) generasi milenial tidak sama dengan

generasi-generasi sebelumnya dimana teknologi merupakan kehidupan mereka dan menggunakan teknologi bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk belajar. Madiistriyatno & Hadiwijaya (2020: 20) menyatakan jika generasi Y mempunyai kelemahan dalam sosialisasi secara langsung, tidak mampu berolahraga karena tidak punya waktu yang cukup, percaya diri, harga diri yang tinggi, dan menerima adanya perubahan. Hal ini menunjukkan adanya *gap* atau jarak pada generasi X dan Y, apalagi dalam jurnal milik Venkatesh (2003) menyatakan jika semakin tua usia seseorang, maka seseorang tersebut cenderung akan menolak teknologi tersebut. Berbeda dengan generasi Y yang dimana sekarang mereka hidup berdampingan dengan teknologi-teknologi baru dan tidak ragu untuk menggunakannya. Peneliti ingin mengetahui apakah budaya digital yang baru ini masih diterima oleh generasi X dengan adanya bantuan dari media sosial, dalam hal ini akun instagram @indozonegame.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalahnya ialah: Bagaimana pengaruh terpaan informasi akun @indozonegame terhadap sikap generasi X di Surabaya mengenai *e-Sport*?

I.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari rumusan masalah adalah: Untuk mengetahui pengaruh terpaan informasi akun instagram @indozonegame terhadap sikap generasi X di Surabaya mengenai *e-Sport*.

I.4. Batasan Penelitian

- a. Objek penelitian adalah terpaan informasi dan sikap generasi X di Surabaya mengenai *e-sport*.
- b. Subjek penelitian adalah Generasi X di Surabaya yang berusia 41-58 tahun.

I.5. Manfaat Penelitian

I.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi bidang pendidikan untuk dijadikan referensi khususnya dalam segi komunikasi massa.

I.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan sebagai referensi bagi pihak @indozonegame dalam mengembangkan akun instagram sehingga dapat memberikan informasi dan membentuk sikap positif generasi X mengenai *e-sport*.