

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori kegunaan dan kepuasan karena peneliti ingin merujuk pada khalayak dalam mendapat informasi game terbaru yang ada di media massa berikut sedikit ulasan teori; teori ini telah dilakukan pada tahun 1960 dan 1970 teori ini menjelaskan secara sistematis dalam sebuah paradigma khusus yang diberi nama paradigma model kegunaan dan pemuasan kebutuhan (Harissumadiria 2014:93-94) Menurut blumer dan katz mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya artinya teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa pengguna media mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (nurudin 2015:192).

Subjek yang diambil dalam penelitian adalah remaja yang berusia 17-25 Surabaya dikarenakan penelitian akan dilakukan di Surabaya dan peneliti berada di Surabaya, sedangkan objek yang digunakan adalah preferensi karena peneliti ingin mengetahui referensi khalayak dalam mencari informasi game terbaru yang ada di Surabaya. fenomena yang akan dipakai adalah informasi karena informasi sangat dibutuhkan dan memiliki banyak refrensi pada media

terutama dalam penelitian ini adalah media massa kajian penelitian yang di angkat adalah mendapatkan informasi *game* terbaru dalam media massa.

Fenomena objek adalah preferensi informasi yang didapatkandari media massa meliputi Media Online, dan Media sosial yang digunakan oleh khalayak Surabaya dalam mendapatkan suatu informasi, fenomena subjek remaja Surabaya yang ingin mendapatkan informasi *game* terbaru yang ada di Surabaya, fenomena kajian penelitian yang dipakai bagaimana khalayak mendapatkan informasi *game* terbaru pada media massa yang digunakan oleh remaja Surabaya

Remaja Indonesia bersama Negara-negara lain yang sedang berkembang bergerak dengan sebuah dorongan untuk menjadi modern (Teguh 2010:86)

Era globalisasi yang identik dengan perkembangan teknologi informasi komunikasi (TIK) berdampak pada peningkatan kebutuhan informasi baik dari segi keakuratan maupun kecepatan perolehan informasi (Windi 2016:63).

Media yang digunakan dalam mendapatkan informasi tentang *game* saat ini meliputi media online(web), dan media social berikut beberapa contoh media yang memuat info tentang *game*:

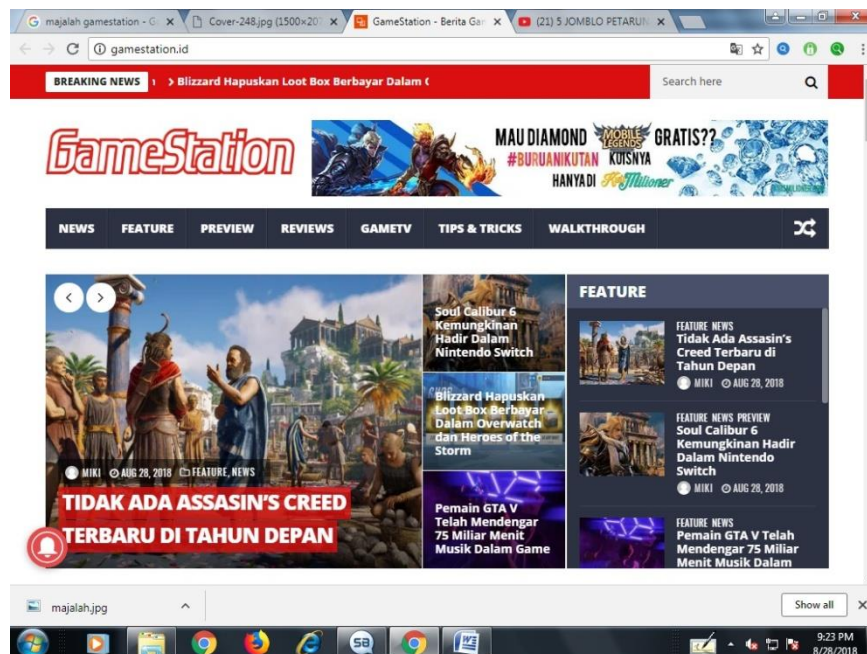
Online (web)

Berita online menjadi salah satu produk dari perkembangan teknologi internet di dunia jurnalisme kemunculan media baru ini sejalan dengan perkembangan audiens yang semakin dinamis dalam mencari informasi di media massa (pupung 2013:195)

Di bagian online informadi game dapat berupa web resmi milik majalah yang ada atau yang beredardan didalam web tersebut juga hampir sama dengan isi majalah yang ada berikut contoh gambar web

(web/online (gamestation.com))

Halaman web gamestationini adalah web resmi milik gamestation yang ada di internet isi dari halaman web ini berupa informasi tentang *game*, *console game*, dan berita seputar tentang *game*



(gambar I.1)

Media sosial

Perdefinisi media sosial adalah sebuah media online tempat para pengguna bisa dengan mudah berpartisipasi berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual blog, wiki, dan jejaring sosial utamanya facebook dan twitter merupakan bentuk

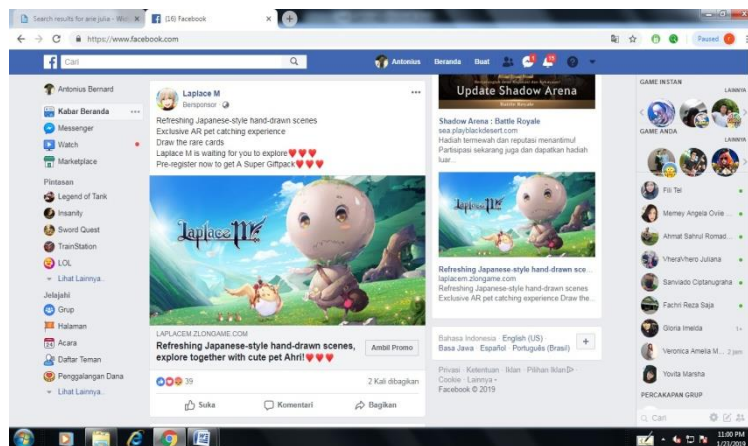
media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka member (Romli 2012:104)

Dalam sosial media info tentang game berupa cuplikan tentang game itu sendiri atau cuplikan permainan itu sendiri yang di postingkan oleh developer game itu sendiri berikut contoh gambarnya

[\(https://www.facebook.com/\)](https://www.facebook.com/)

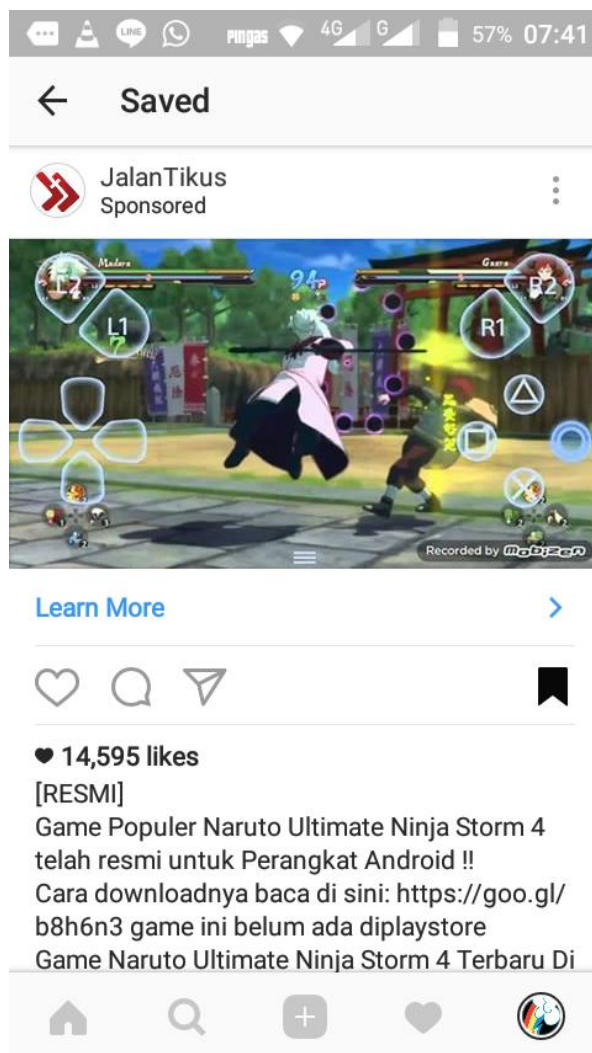
Seperti pada halaman web facebook ini adalah sebuah game android bergenre RPG hal ini dilakukan agar mempromosikan game tersebut agar mendatangkan banyak peminat untuk memainkan game tersebut



(gambar 2.1)

(mediasosial (google.com))

Media social instagram juga bias sebagai media untuk memberikan informasi atau mempromosikan *game* yang ada



(gambar 3.1)

Definisi Remaja Pada akhir abad ke-19 dan pada awal abad ke-20, para ahli menemukan suatu konsep yang sekarang kita sebut sebagai remaja (adolescence). Ketika buku Stanley Hall mengenai remaja dipublikasikan di tahun

1904, buku ini sangat berperan dalam merestrukturisasi gagasan-gagasan mengenai remaja. Masa remaja disebut sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio emosional (Santrock, 2007). Masa remaja, menurut Mappiare (dalam Ali & Asrori, 2012) usia remaja yang diambil dalam penelitian ini adalah 17-25 tahun. Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut adolescence, berasal dari bahasa latin adolescere yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Perkembangan lebih lanjut, istilah adolescence sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, dalam Ali & Asrori, 2012). WHO (World Health Organization) mendefinisikan remaja secara konseptual, dibagi menjadi tiga kriteria yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomi (Sarwono, 2012). (jurnaltentangremaja :17-19)

Pembandingan penelitian ini adalah penelitian tentang preferensi perempuan di Surabaya tentang informasi tentang kb yang ada di Surabaya berikut judul penelitian pembandingan “Preferensi Perempuan Surabaya Dalam Mencari Informasi Tentang Kb” pembeda dari penelitian sebelumnya adalah masyarakat Surabaya yang ingin mendapatkan informasi game terbaru yang ada di media massa. Metode yang akan dipakia adalah metode dokumentasi metode ini adalah instrument pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data (rachmatkriyantono 2014:120) tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan informasi yang menukun analisis dan interpretasi data. Dan “Preferensi Masyarakat Surabaya Terhadap Media Publikasi Milik Humas

Pemkot Surabaya.” Penelitian ini berfokus pada preferensi masyarakat Surabaya terhadap media publikasi milik Humas Pemkot Surabaya yang memiliki media cetak dan media online

Model-model komunikasi merupakan representasi dari realitas komunikasi dunia nyata (Sri Moerdijati 2012:77) maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media apa saja yang digunakan khalayak untuk mendapatkan informasi game terbaru dengan melalui media majalah, media televisi, media online, dan media sosial yang ada. Melalui media tersebut manakah yang lebih banyak digunakan dalam mencari informasi *game* terbaru.

I.1 Rumusan masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, perumusan masalah yang diuraikan di atas adalah : bagaimana preferensi remaja Surabaya dalam mencari informasi tentang *game* yang tersebar?

I.1 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui preferensi remaja Surabaya dalam mencari informasi mengenai *game* terbaru

I.1 Batasan masalah

Batas penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian ini adalah: Remaja Surabaya yang menjadi subjek dalam penelitian
2. Objek penelitian ini adalah: Preferensi remaja Surabaya dalam mencari informasi *game* terbaru
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah: metode *survey*
4. Lokasi penyebaran kuesioner dapat dilakukan di sekolah SMA dan di warnet-warnet yang ada di Surabaya

I.1 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini yang ingin diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

I.5.1 Manfaat Akademis

Untuk mengumpulkan informasi dan memberikan informasi serta menyumbangkan pemikiran untuk perkembangan ilmu komunikasi terlebih untuk tentang teor *uses and gratification* yang membahas tentang informasi game terbaru

I.5.2 Manfaat praktis

Diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi remaja Surabaya yang berhubungan dengan preferensi dalam mencari informasi *game* terbaru