**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Media *website* sering juga disebut Web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser.

Banyak macam-macam *website* mulai dari *Search Engine*/Mesin Pencarian, Web Portal, Wiki, *Social Networking*, Forum, Portal berita dan informasi, *Social Bookmarking, Media* *Sharing*, *Company Profile*, *Corporate Website*, *Online Store*, dan lain sebagainya. *Website* FISIP Universitas Pasundan bisa disebut juga *corporate website*. *Corporate Website* biasanya lebih kompleks atau bisa juga disebut *Company Web Portal*. *Website* ini berisi informasi lengkap dari latar belakang hingga kegiatan-kegiatan suatu perusahaan, organisasi atau yayasan sosial baik yang bersifat profitable ataupun non-profit. Informasi-informasi dalam *corporate website* bisa berupa profile perusahaan/organisasi, latar belakang, visi dan misi, daftar founder dan pengurus, informasi investor dan klien hingga laporan keuangan, afiliasi dan lain-lain serta artikel-artikel dan berita-berita yang terkait dengan kegiatan perusahaan/organisasi tersebut.

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindra manusia, seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima pancaindra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan. Akan digolongkan atas empat macam, yakni media antarpribadi, media kelompok, media publik, dan media massa.

Media massa sering digunakan oleh instansi-instansi sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk mereka sehingga memperoleh keuntungan dan agar memperoleh feedback yang positif dari khalayak. Media massa turut mendukung teciptanya demokratisasi informasi dan ilmu pengetahuan yang mengubah perilaku *audience* dari yang sebelumnya pengonsumsi konten beralih pemroduksi konten. Salah satunya adalah media *website.*

Penemu situs web adalah [Sir Timothy John "Tim" Berners-Lee](https://id.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee), sedangkan situs web yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991. Maksud dari Tim ketika merancang situs web adalah untuk memudahkan tukar menukar dan memperbarui informasi pada sesama peneliti di tempat ia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, [CERN](https://id.wikipedia.org/wiki/CERN) (tempat di mana Tim bekerja) mengumumkan bahwa [WWW](https://id.wikipedia.org/wiki/WWW) dapat digunakan secara gratis oleh publik.

Sebuah situs web bisa berupa hasil kerja dari perorangan atau individu, atau menunjukkan kepemilikan dari suatu organisasi, perusahaan. biasanya pembahasan dalam sebuah situs web merujuk pada sebuah ataupun beberapa topik khusus, atau kepentingan tertentu. Sebuah situs web bisa berisi [pranala](https://id.wikipedia.org/wiki/Pranala) yang menghubungkan ke situs web lain, demikian pula dengan situs web lainnya. Hal ini terkadang membuat perbedaan antara situs web yang dibuat oleh individu ataupun perseorangan dengan situs web yang dibuat oleh organisasi bisnis menjadi tidak begitu jelas. Macam-macam media *website* yaitu sebagai berikut :

1. Situs web statis, merupakan situs web yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan ataupun pemutakhiran isi atas situs web tersebut dilakukan secara manual.
2. Situs web dinamis, merupakan situs web yang secara spesifik didisain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Sesuai dengan namanya, isi yang terkadung dalam situs web ini umumnya akan berubah setelah melewati satu periode tertentu. Situs berita adalah salah satu contoh jenis situs yang umumnya mengimplementasikan situs web dinamis.

Implementasi situs web dinamis umumnya membutuhkan keberadaan infrastruktur yang lebih kompleks dibandingkan situs web statis. Hal ini disebabkan karena pada situs web dinamis halaman web umumnya baru akan dibuat saat ada pengguna yang mengaksesnya, berbeda dengan situs web statis yang umumnya telah membentuk sejumlah halaman web saat diunggah di server web sehingga saat pengguna mengaksesnya server web hanya tinggal memberikan halaman tersebut tanpa perlu membuatnya terlebih dulu.

Struktur berkas sebuah situs web dinamis umumnya berbeda dengan situs web statis, berkas-[berkas](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas) pada situs web statis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk sebuah situs web. Berbeda halnya dengan situs web dinamis, berkas-berkas pada situs web dinamis umumnya merupakan sekumpulan berkas yang membentuk perangkat lunak aplikasi web yang akan dijalankan oleh mesin penerjemah server web, berfungsi memanajemen pembuatan halaman web saat halaman tersebut diminta oleh pengguna.

Informasi adalah pesan atau data yang baru dan perlu disampaikan kepada khalayak melalui media komunikasi. Informan ialah orangnya, seseorang yang memberikan informasi kepada orang lain yang belum mengetahuinya. Dalam beberapa hal pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa tertentu atau situasi yang telah dikumpulkan atau diterima melalui proses komunikasi, pengumpulan intelejen, ataupun didapatkan dari berita juga dinamakan informasi. Informasi yang berupa koleksi data dan fakta seringkali dinamakan informasi statistik. Dalam bidang ilmu komputer, informasi adalah data yang disimpan, diproses, atau ditransmisikan. Penelitian ini memfokuskan pada definisi informasi sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi dan alirannya.

Rekaman informasi dari seluruh aktifitas instansi, Pada perkembangannya fungsi *Website* diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi yang bersifat pasif, namun diharapkan bisa bersifat dinamis, sehingga fungsi dan peran *Website* menjadi dua arah dan timbul efek timbal balik. *Website* mampu mencapai publik sasaran secara langsung.

Komunikasi merupakan kebutuhan integral dari sistem dan tatanan kehidupan sosial manusia atau masyarakat. Kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari komunikasi, manusia akan selalau terlibat dengan komunikasi, aktivitas komunikasi dapat terlihat pada aspek kehidupan sehari – hari. arti komunikasi itu sendiri adalah merupakan sebuah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran tertentu. Adapula yang menyebutkan komunikasi sebagai suatu proses penyampain pesan berupa lambang, pesan, suara, dan gambar dari suatu sumber kepada sasaran *(audience)* dengan menggunakan saluran tertentu. Hal ini dapat digambarkan melalui sebuah percakapan sebagai bentuk awal dari bentuk komunikasi. Orang yang sedang berbicara adalah *source* (sumber) dari komunikasi atau dengan istilah lain yang disebut dengan komunikator. Orang yang sedang mendengarkan disebut dengan *audience*, sasaran, pendengar atau komunikan. Apa yang sedang disampaikan oleh orang yang sedang berbicara disebut pesan, sedangkan saluran yang digunakan untuk menyampaikan dari komunikator ke komunikan disebut *channe*l (saluran).

Begitu pentingnya komunikasi dalam kehidupan manusia, maka sumber daya manusia yang mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik sangat di perlukan terlebih dalam ruang lingkup lingkungan organisasi maupun instansi. Dalam organisasi sumber daya manusia tersebut akan selalu melakukan fungsi komunikasinya sehingga tujuan dari organisasinya dapat tercapai.

Manusia adalah makhluk yang berbahasa, manusia dengan perantaraan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Manusia berkomunikasi dengan cara verbal dan non-verbal. Komunikasi simbolis mengandalkan kesadaran mendalam dan karena itu menuntut penyertaan bahasa. Kedua, bahasa simbolis menciptakan situasi yang simbolis juga. Yang artinya, penuh dengan tanda tanya atau hal-hal yang mesti diungkapkan maksud dan arti yang terkandung didalamnya. Ketiga, bahasa simbolis terletak ditengah antara bahasa mistis dan alegoris seperti halnya pula berlaku dalam tindakan.

Komunikasi bukan hanya sebagai proses, melainkan komunikasi sebagai pembangkit makna (the generation of meaning). Ketika kita berkomunikasi dengan orang lain, setidaknya orang lain tersebut memahami maksud pesan kita, kurang lebih secara tepat. Supaya komunikasi dapat terlaksana, maka kita harus membuat pesan dalam bentuk tanda (bahasa, kata). Pesan-pesan yang kita buat, mendorong orang lain untuk menciptakan makna untuk dirinya sendiri yang terkait dalam beberapa hal dengan makna yang kita buat dalam pesan kita. Semakin banyak kita berbagi kode yang sama, makin banyak kita menggunakan sistem tanda yang sama, maka makin dekatlah “makna” kita dengan orang tersebut atas pesan yang datang pada masing-masing kita dengan orang lain tersebut.

Persepsi berasal dari Bahasa Latin *perceptio, percipio* yaitu tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan. Persepsi meliputi semua sinyal dalam [sistem saraf](https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_saraf), yang merupakan hasil dari stimulasi fisik atau kimia dari organ pengindra. Seperti misalnya penglihatan yang merupakan cahaya yang mengenai retina pada mata, pencium yang memakai media molekul bau (aroma), dan pendengaran yang melibatkan gelombang suara. Persepsi bukanlah penerimaan isyarat secara pasif, tetapi dibentuk oleh pembelajaran, ingatan, harapan, dan perhatian persepsi bergantung pada fungsi kompleks sistem saraf, tetapi tampak tidak ada karena terjadi di luar kesadaran.

Sejak ditemukannya psikologi eksperimen pada abad ke-19, pemahaman psikologi terhadap persepsi telah berkembang melalui penggabungan berbagai teknik. Dalam bidang psikofisika telah dijelaskan secara kuantitatif hubungan antara sifat-sifat fisika dari suatu rangsangan dan persepsi. Ilmu saraf sensoris mempelajari tentang mekanisme otak yang mendasari persepsi. Sistem persepsi juga bisa dipelajari melalui komputasi, dari informasi yang diproses oleh sistem tersebut. Persepsi dalam filosofi adalah sejauh mana unsur-unsur sensori seperti suara, aroma, atau warna ada dalam realitas objektif, bukan dalam pikiran perseptor.

Alasan penulis mengambil judul ini diantaranya adalah karena penulis ingin mengetahui seberapa besar manfaat website FISIP membantu mahasiswa untuk mengakses informasi dalam perkuliahan. Bermacam alasan dan opini mahasiswa karena website FISIP terkadang susah diakses apabila banyak yang menggunakan website tersebut. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui alasan dan opini mahasiswa bagaimana dan apa saja manfaat *website* [www.fisip.akademik.unpas.ac.id](http://www.fisip.akademik.unpas.ac.id).

* 1. **Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**
     1. **Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti dapat memfokuskan penelitian ini pada :

**”BAGAIMANA PERSEPSI MAHASISWA MENGENAI MEDIA *WEBSITE* FISIP UNPAS”**

* + 1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan Konteks Penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana sensasi mahasiswa mengenai media *website* FISIP UNPAS.
2. Bagaimana atensi mahasiswa mengenai media *website* FISIP UNPAS.
3. Bagaimana interpretasi mahasiswa mengenai media *website* FISIP UNPAS.
   1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai syarat ujian sidang strata satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan Bandung, Jurusan Ilmu Komunikasi, Konsentrasi Humas dan tujuan lain penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sensasi mahasiswa mengenai media *website* FISIP UNPAS.
2. Untuk mengetahui atensi mahasiswa mengenai media *website* FISIP UNPAS.
3. Untuk mengetahui interpretasi mahasiswa mengenai media *website* FISIP UNPAS.
   1. **Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Berkaitan dengan judul penelitian, maka penelitian ini menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang secara umum mampu memberikan manfaat bagi pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya pada bidang *Public Relations*.

* + 1. **Secara Teoretis**

Penelitian ini bermanfaat secara teoretis yaitu melalui sumbangan teori dan analisisnya untuk kepentingan penelitian di masa yang akan datang dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan terhadap persepsi mahasiswa mengenai media *website* FISIP UNPAS.

* + 1. **Secara Praktis**

1. Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai suatu pengaplikasian ilmu dan suatu pembelajaran serta pengalaman mengenai masalah penelitian.

1. Universitas

Kegunaan penelitian ini berguna bagi mahasiswa Universitas Pasundan secara umum, mahasiswa Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas secara khusus, dan sebagai literatur bagi yang akan melaksanakan penelitian yang sama.

1. Instansi

Bagi instansi terkait, secara umum hasil penelitian ini sebagai referensi, masukan dan evaluasi mengenai penggunaan *website* [www.fisip.akademik.unpas.ac.id](http://www.fisip.akademik.unpas.ac.id) dalam penyampaian informasi, dan siapapun yang berminat untuk meneliti masalah ini lebih lanjut.