

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1. Kajian Literatur**

##### **2.1.1. Review Penelitian Sejenis**

Peneliti mencantumkan penelitian terdahulu sebagai bahan pertimbangan dan menjadi rumusan asumsi dasar dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu ini dapat membantu peneliti untuk mengetahui sudut pandang peneliti lain dalam mengungkapkan topik pembahasan yang relevan dengan penelitiannya. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan yang dilakukan peneliti:

##### 1) Strategi Pemberitaan Melalui Media Sosial Instagram Mengenai Citra Kepolisian

Skripsi yang disusun oleh Rizka Maulida (2017) ini memiliki sub judul *Studi Kasus Pada Tim Media Sosial Kepolisian Resor Bandung*. Dalam penelitiannya, Rizka mencoba mengungkapkan strategi pemberitaan melalui media sosial *instagram*. Dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan datanya melakukan beberapa tahapan wawancara, observasi, dan studi kepustakaan ditambah dengan dokumentasi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, perkembangan teknologi mampu merubah cara berpikir dan cara berperilaku dalam masyarakat. Kepolisian

Resor Bandung menggunakan perkembangan teknologi media sosial instagram untuk melakukan pemberitaan mengenai citra kepolisian yang humanis sehingga membentuk cara berpikir masyarakat yang baru tentang kepolisian. Adanya perkembangan teknologi yang memudahkan apapun diakses dalam hitungan detik membentuk cara berperilaku kepolisian yang lebih baik, agar pemberitaan yang disebarakan melalui media sosial instagram @polresbandung mampu juga membentuk cara berperilaku masyarakat yang lebih baik. Kepolisian Resor Bandung mengarahkan instansinya kepada arah kemajuan teknologi agar terjadi keterbukaan informasi yang sudah ditentukan agar masyarakat mengetahui citra kepolisian yang humanis dan terus memberikan informasi atau berita yang positif sesuai citra humanis kepolisian.

Persamaan dengan peneliti terletak pada teori yang dipakai oleh Rizka yaitu Teori Determinisme Teknologi dan persamaan lain terletak pada sumber media yang dipakai yaitu melalui media sosial instagram.

## 2) Penyampaian Informasi Di Radio *PRFM* 107,5 Bandung Melalui Media Sosial Instagram

Skripsi yang disusun oleh Shavira Humaira (2017) ini memiliki sub judul *Studi Kasus Deskriptif Jenis Informasi Yang Disampaikan Radio PR FM 107,5 Bandung Melalui Media Sosial Instagram*. Dalam penelitiannya, Shavira mencoba mengungkapkan jenis – jenis informasi yang diunggah oleh akun media sosial instagram Radio *PRFM* 107,5 Bandung. Berdasarkan dimensi – dimensi jenis informasi berdasarkan Onong Uchjana Effendy dalam buku Sistem Informasi Manajemen. Dengan menggunakan metode penelitian

deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi kepustakaan, observasi, wawancara, penelusuran data online, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis informasi berdasarkan persyaratan itu memiliki ketepatan waktu yang bagus dalam mengunggah informasi, nilai informasinya layak dan menguntungkan karena sangat relevan dan kredibel sekali sumber informasi dan cara verifikasi datanya. Jenis informasi berdasarkan waktu, memiliki arsip informasi di masa lalu dan lebih sering mengunggah informasi mengenai masa kini. Jenis informasi berdasarkan sasaran yaitu individu lebih ditujukan kepada orang yang berwenang dan bersangkutan terhadap informasi dan kejadian yang ada, sasaran komunitas itu ditujukan kepada khalayak luas. Persamaan dengan peneliti terletak pada penyampaian informasi dan sumber media yang digunakan yaitu melalui media sosial instagram.

### 3) Media Sosial Instagram Sebagai Media Komunikasi Dan Informasi Cafe Koffie Tijd

Skripsi yang disusun oleh Muhammad Azhar Khairi (2017). Dalam penelitiannya, Azhar mencoba untuk mengungkapkan manfaat media sosial instagram sebagai media komunikasi dan informasi yang digunakan oleh Cafe Koffie Tijd untuk melakukan promosi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan jenis kualitatif. Landasan teori yang digunakan adalah *Media Richness Theory* dari Richard L. Daft dan Robert H. Lengel. Metode

pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi, dan studi kepustakaan.

Hasil penelitian menunjukkan kondisi informasi instagram Cafe Koffie Tijd dijadikan media komunikasi prioritasnya dikarenakan media sosial instagram memiliki keunggulan dalam pesan – pesannya yang banyak disampaikan melalui foto – foto. Secara keseluruhan, pengguna media sosial instagram sudah cukup berhasil, terlihat dari meningkatnya jumlah kunjungan tamu hingga mencapai 50%. Simpulan secara keseluruhan kinerja Public Relations Cafe Koffie Tijd untuk mempromosikan Cafe Koffie Tijd melalui instagram cukup efektif untuk menarik pengunjung. Persamaan dengan peneliti terletak pada penyampaian informasi dan sumber media yang digunakan yaitu melalui media sosial instagram.

## **2.1.2. Kerangka Konseptual**

### **2.1.2.1. Media Online**

#### **2.1.2.1.1. Definisi Media Online**

Media online (*online media*) adalah media atau saluran komunikasi yang tersaji secara online di situs web (website) internet. Semua jenis kanal (*channel*) komunikasi yang ada di internet atau hanya bisa diakses dengan koneksi internet disebut media online.

Secara bahasa (KBBI), media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media juga berarti perantara, penghubung, dll. Online dalam bahasa Indonesia disebut *daring* – karenanya media online disebut juga media daring. Daring artinya dalam jaringan,

terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Dengan demikian, secara bahasa, media online atau media daring adalah media dalam jaringan yang terhubung melalui jejaring komputer dan internet.

Pengertian media online secara umum meliputi semua jenis situs web (website) dan aplikasi, termasuk situs berita, situs perusahaan, web lembaga/instansi, situs jualan (e-commerce/online store), media sosial, blog, email, forum, WhatsApp, Line, dll.

Media Online dalam konteks komunikasi massa disebut juga media siber (*cyber media*). Dalam Pedoman Pemberitaan Media Siber disebutkan, media siber adalah segala bentuk media yang menggunakan wahana internet dan melaksanakan kegiatan jurnalistik, serta memenuhi persyaratan Undang-Undang Pers dan Standar Perusahaan Pers yang ditetapkan Dewan Pers.

Media Online atau Media Siber adalah media massa "generasi ketiga" setelah media cetak (*printed media*) – koran, tabloid, majalah, buku – dan media elektronik (*electronic media*) –radio, televisi, dan film/video.

Media Online merupakan produk jurnalistik online. Jurnalistik online – disebut juga *cyber journalism*, *internet journalism*, *website journalism*, *digital journalism*– didefinisikan sebagai “pelaporan fakta atau peristiwa yang diproduksi dan didistribusikan melalui internet”.

Secara teknis atau "fisik", media online yang juga disebut Digital Media adalah media berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Termasuk kategori media online adalah portal, website (situs web, termasuk blog), radio online, TV online, dan email.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, media online saat ini merupakan media yang banyak digemari masyarakat Indonesia terutama anak muda. Berbagai jenis penyampaian informasi dilakukan melalui media *online*. Kita bisa dengan mudah mencari apa saja yang kita inginkan melalui media *online*. Bahkan beberapa media cetak maupun televisi pasti memiliki atau bahkan beralih ke media *online*. Media *online* juga merupakan sarana penyebaran informasi tercepat.

#### **2.1.2.1.2. Karakteristik Media Online**

Karakteristik dan keunggulan media online dibandingkan "media konvensional" (cetak/elektronik) antara lain:

- 1) Kapasitas luas –halaman web bisa menampung naskah sangat panjang  
Pemuatan dan editing naskah bisa kapan saja dan di mana saja.
- 2) Jadwal terbit bisa kapan saja bisa, setiap saat.
- 3) Cepat, begitu di-upload langsung bisa diakses semua orang.
- 4) Menjangkau seluruh dunia yang memiliki akses internet.
- 5) Aktual, berisi info aktual karena kemudahan dan kecepatan penyajian.
- 6) Update, pembaruan informasi terus dan dapat dilakukan kapan saja.
- 7) Interaktif, dua arah, dan "egaliter" dengan adanya fasilitas kolom komentar, chat room, polling, dsb.
- 8) Terdokumentasi, informasi tersimpan di "bank data" (arsip) dan dapat ditemukan melalui "link", "artikel terkait", dan fasilitas "cari" (search).

- 9) Terhubung dengan sumber lain (*hyperlink*) yang berkaitan dengan informasi tersaji.

## **2.1.2.2. Jurnalistik Online**

### **2.1.2.2.1. Definisi Jurnalistik Online**

Jurnalistik online (*online journalism*) disebut juga *cyber journalism*, jurnalistik internet, dan jurnalistik web (*web journalism*) merupakan "generasi baru" jurnalistik setelah jurnalistik konvensional (jurnalistik media cetak seperti surat kabar) dan jurnalistik penyiaran (broadcast journalism – radio dan televisi).

Jurnalistik Online (Online Journalism) adalah pelaporan fakta yang diproduksi dan disebarluaskan melalui internet. Dengan didukung teknologi yang semakin modern, jurnalistik online pun semakin marak. Kini masyarakat bisa dengan mudah dalam mencari informasi.

Media digital menawarkan banyak cara menarik untuk menyampaikan informasi. Kombinasi liputan dan kurasi, liputan panjang dengan alat multimedia seperti video, infografik, dan timeline interaktif, serta liputan langsung. Keunggulan yang lain, tentu pada kecepatan menyampaikan informasi, diimbangi dengan kemampuan mengulas cerita lebih dalam daripada jurnalistik konvensional.

Jurnalistik Online juga memperkuat atau menumbuhkan kembangkan jurnalisme warga (*citizen journalism*) dengan memanfaatkan blog atau media sosial, kini setiap orang bisa menjadi wartawan, dalam pengertian meliput peristiwa dan melaporkannya melalui internet.

Online dipahami sebagai keadaan konektivitas (ketersambungan) mengacu kepada internet atau world wide web (www). Online merupakan bahasa internet yang berarti “informasi dapat diakses di mana saja dan kapan saja” selama ada jaringan internet (konektivitas). Jurnalistik Online muncul dan berkembang seiring dengan kemunculan dan perkembangan teknologi internet. Jurnalistik Online memunculkan media online (situs berita) serta memunculkan Jurnalisme Media Sosial, dan Jurnalisme Mobile.

#### **2.1.2.2.2. Karakteristik Jurnalistik Online**

Karakteristik jurnalistik online sekaligus menjadi keunggulannya, dikemukakan **James C. Foust** dalam buku **Online Journalism. Principles and Practices of News for The Web** (Holcomb Hathaway Publishers, 2005).

##### 1) *Audience Control*

Kendali pembaca. Jurnalistik online memungkinkan pembaca leluasa dalam memilih berita yang diinginkan. Mereka bisa pindah dengan cepat dari satu berita ke berita lain atau dari satu portal berita ke website lain.

##### 2) *Nonlienarity*

Jurnalistik online memungkinkan setiap berita yang disampaikan dapat berdiri sendiri sehingga pembaca tidak harus membaca secara berurutan. Pembaca bisa memulai dengan berita terbaru, bahkan bisa mulai dengan berita yang diposting satu-dua tahun lalu.

3) *Storage and retrieval*

Online jurnalisme memungkinkan berita tersimpan, terarsipkan, atau terdokumentasikan dan diakses kembali dengan mudah oleh pembaca.

4) *Unlimited Space*

Ruang tanpa batas. Jurnalistik online relatif tanpa ada batasan jumlah berita atau informasi yang akan dipublikasikan, juga relatif tanpa batasan jumlah huruf dan kata/kalimat. Berbeda dengan media cetak yang dibatasi kolom/halaman atau radio/televisi yang dibatasi durasi (waktu).

5) *Immediacy*

Kesegeraan, kecepatan. Jurnalisme online memungkinkan informasi dapat disampaikan secara cepat dan langsung kepada pembaca. Internet adalah medium tercepat untuk menyebarkan informasi.

6) *Multimedia Capability*

Kemampuan multimedia. Jurnalisme online memungkinkan berita disampaikan tidak hanya dalam format teks, tapi juga bisa dilengkapi audio dan video.

7) *Interactivity*

Interaktivitas. Jurnalisme online memungkinkan adanya peningkatan partisipasi pembaca dalam setiap berita, dengan adanya kolom komentar dan/atau fasilitas media sosial yang

memungkinkan pembaca menyebarkan berita di akun media sosial.

Sifat multimedia pada jurnalistik online menjadikannya sebagai jurnalistik masa depan. wartawan tidak hanya menyusun teks berita dan menampilkan foto, tapi juga melengkapinya dengan suara dan gambar. Dengan jurnalistik online pula, kini tidak ada lagi istilah “berita tidak dapat dipublikasikan” alias hanya menjadi arsip tulisan di komputernya, karena jika media tempatnya bekerja menolak memuat beritanya, ia dapat memuatnya di blog atau situs jejaring sosial. Selain itu, kini publik tidak lagi semata tergantung pada media-media konvensional untuk mengikuti perkembangan dunia. Berbagai data menunjukkan, pengguna internet dari waktu ke waktu terus tumbuh. Publik kian menjadikan media online sebagai rujukan utama ketika mereka membutuhkan informasi apa pun. “Budaya Internet” kian kuat di kalangan masyarakat berkat kehadiran situs - situs “mesin pencari” seperti *Google, Yahoo, Bing, dan Ask*. Dengan hanya mengetikkan kata kunci di situs mesin pencari itu, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses internet yang mudah atas bermacam-macam informasi. Perkembangan internet juga telah memengaruhi perkembangan ekonomi. Berbagai transaksi jual beli yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan cara tatap muka dan sebagian sangat kecil melalui pos atau telepon, kini sangat mudah dan sering dilakukan melalui internet. Transaksi melalui internet ini dikenal dengan nama *e-commerce* dan “*online store*” atau “bisnis online” pun bermunculan.

### **2.1.2.3. Infografik**

#### **2.1.2.3.1. Definisi Infografik**

Infografik berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Infografik merupakan informasi yang disajikan secara visual. Infografik menggunakan sarana visual untuk memecah informasi dan kompleks dan menjadikannya mudah dipahami oleh pembaca. Infografik merupakan salah satu bidang yang berkembang pesat dalam media massa setelah desainer dapat mengkombinasikan antara informasi dari ranah berita ke piranti lunak komputer yang mutakhir untuk menjelaskan cerita yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan foto. Perkembangan infografik yang luar biasa ini adalah sederhana, karena infografik seringkali dapat menjelaskan cerita yang terlalu membosankan jika dijelaskan melalui kata-kata dan tidak lengkap jika dijelaskan melalui foto saja.

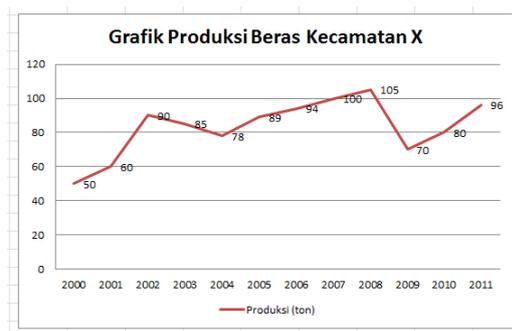
Infografik mempunyai bentuk yang beragam, seperti diagram kue, grafik, tabel batang, peta lokasi, diagram dan peta urutan. Berikut contoh gambarnya:

- 1) Diagram kue

**Gambar 2.1. Contoh Diagram Kue**

Sumber: ukuran dan satuan.com

## 2) Grafik

**Gambar 2.2. Contoh Grafik**

Sumber: materitastistik.com

## 3) Tabel batang

**Gambar 2.3. Contoh Tabel Batang**

Sumber: totopribadi.wordpress.com

## 4) Peta lokasi

**Gambar 2.4. Contoh Peta Lokasi**

**Sumber: [soocadesign.com](http://soocadesign.com)**

Infografik yang baik dapat didesain dengan bantuan program *software* statistik untuk menghasilkan akurasi informasi. Sumber informasi yang dipakai untuk grafik itu harus disajikan pula untuk membantu pembaca memahami akurasi informasi. Atau, jika menggunakan hasil jajak pendapat masyarakat, ukuran sampel harus disajikan di akhir infografik.

Informasi grafis dipakai untuk membantu pembaca memproses dan memahami informasi yang kompleks, khususnya angka, tren, dan statistik. Mereka juga bisa membantu pembaca untuk memahami bagaimana sesuatu terjadi atau di mana kejadiannya, dan siapa tokoh utamanya.

Penggunaan infografik dapat diaplikasikan dalam presentasi, laporan tahunan, konten penelitian, blog, dan newsletter. Ini akan membuat orang tertarik karena ia memberi tahu mereka cerita menggunakan elemen visual yang akan menjaga kepentingan mereka menyediakan mereka dengan informasi yang dapat diserap dalam sekejap. Sebagai konsumen kita ingin angka dan statistik untuk mendukung informasi yang kita baca, tapi konsumen ingin pula angka dan

statistik tersebut menjadi visual menarik dan tidak selalu berbasis teks. Sebuah infografik memberikan kemudahan bagi pembaca. Jika biasanya orang terlalu bosan dalam membaca suatu informasi berupa teks yang panjang hingga terdiri dari beberapa paragraf, kini cukup dengan membaca infografik saja kita bisa dengan cepat memahami keseluruhan informasi dalam infografik yang disediakan. Sebagian besar orang adalah pelajar visual, sehingga infografik menguntungkan mereka dan manfaat jangka panjang bisnis.

Grafik ini memperlihatkan informasi rumit dengan singkat dan jelas, seperti pada papan, peta, jurnalisme, penulisan teknis, dan pendidikan. Infografik seringkali dapat menjelaskan cerita yang terlalu membosankan jika dijelaskan melalui kata – kata dan tidak lengkap jika dijelaskan melalui foto saja. Jika biasanya orang terlalu bosan dalam membaca suatu informasi berupa teks yang panjang hingga terdiri dari beberapa paragraf, kini cukup dengan membaca infografik saja kita bisa dengan cepat memahami keseluruhan informasi dalam infografik yang disediakan.

Sebuah berita maupun hasil penelitian yang dipublikasikan melalui media massa cetak maupun elektronik memerlukan infografik tidak hanya sebagai pemaparan berita, namun juga sebagai daya tarik media tersebut. Penggunaan warna, komposisi maupun elemen-elemen visual lainnya memperhitungkan keunikan maupun kekhasan dari sebuah media.

Melalui infografik yang dibuat, maka media massa cetak maupun elektronik tersebut akan semakin mudah dikenali. Infografik adalah cara kreatif untuk mengkomunikasikan informasi dengan grafik secara jelas dan cepat. Tidak

hanya grafik, beberapa infografik yang menarik juga menggunakan diagram, simbol, dan ilustrasi. Infografik sekaligus berfungsi memberi jeda. Setelah dipenuhi oleh rangkaian kata-kata, pembaca diharapkan bisa lega sejenak ketika semua itu bisa diwakili oleh gambar. Infografik sangat populer karena mereka membantu orang untuk menyampaikan sebuah pesan. Diilustrasikan dengan gambar yang kreatif dan menarik, infografik terbukti lebih menarik perhatian dan mudah dipahami oleh pembaca. Dalam era yang sangat sibuk, komunikasi yang cepat dan efektif tentu saja sangat berguna. Berikut ini contoh infografik:

**Gambar. 2.5. Contoh Infografik**



**Sumber: Tirto.id**

Selain menarik untuk dibaca, informasi yang disampaikan melalui infografik akan mempermudah kita dalam memahami informasi tersebut karena data yang dicantumkan dijelaskan melalui grafis. Bila informasi diatas "Yang Dilakukan Jika Mobil Terjebak Banjir" hanya disampaikan melalui kata – kata saja, maka akan kesulitan dalam mencerna isi informasi, dan membacanya saja pun mungkin bisa memakan banyak waktu karena banyak berfikir. Terutama bagi yang tidak begitu paham dengan istilah – istilah dalam kendaraan mobil. Jika hanya berupa teks, kita akan mencari – cari lagi istilah yang tidak dimengerti, dan bisa berakhir dengan menjadi malas membacanya.

Pesan yang disampaikan melalui teks harus dipilih dan diolah secara visual agar memiliki kekuatan pesan. Karena sifat gambar yang multi makna, maka infografik yang menggunakan ilustrasi fotografi maupun ilustrasi gambar tangan ternyata lebih kuat dalam hal menarik atensi pengamat dan sekaligus dapat mempersuasinya. Infografik tidak mempunyai nilai ekonomis maupun pengaruh yang terlalu menonjol dibandingkan bidang lain dalam desain komunikasi visual. Namun infografik begitu penting dalam membantu masyarakat mengerti, mereproduksi dan merekonstruksi berita yang dikonsumsinya. informasi yang dikemas secara infografik sangat bermanfaat bagi masyarakat terutama bagi orang yang kurang paham dengan istilah – istilah yang sulit dicerna.

Infografik pada dasarnya dirancang untuk berkomunikasi pada sebuah plot plot yang subyektif, informasi yang ditampilkan juga sangat berfokus pada tema-tema tertentu kepada audience. Pada sisi yang lain data visualisasi mengambil pendekatan yang lebih obyektif, pendekatan dari grafis yang dibuat wajib

mempunyai presisi yang ketat. Tujuan data visualisasi adalah menyerderhanakan banyak informasi yang kuantitas serta jenisnya banyak dan menyajikannya pada satu tempat, fokus pada data visualisasi adalah ketepatan dari konteks sumber data yang hanya bisa dihasilkan program komputer menggunakan algoritma, Sulit bagi manusia melakukannya karena kepadatan kompleksitasnya.

### 2.1.2.3.2. Bentuk Grafis

Selain menciptakan daya tarik visual melalui foto dan ilustrasi, desainer punya alat grafis lainnya yang mungkin bisa dipakai. Di antaranya adalah penggunaan garis, kotak, warna, dan pemisahan elemen.

Gambar 2.6. Contoh Infografik



### **Sumber: Tirto.id**

Garis yang bisa digunakan berupa garis tunggal atau beberapa garis dengan variasi ketebalan dan panjang. Garis dapat memisahkan, menghubungkan, memberi kerangka, atau mengelilingi isi. Garis terkadang diciptakan untuk menghasilkan koneksi visual antar halaman yang berbeda saat didesain sebagai satu unit halaman.

Desainer dapat menggunakan latar berwarna, warna solid, untuk mengisolasi dan memisahkan isi, untuk mengaitkan elemen visual dan menarik perhatian pembaca ke area halaman tertentu.

Elemen isolasi, terutama yang dibuat dengan menambah *white space*, dapat memisahkan aspek visual dan verbal atau membimbing mata pembaca dari satu halaman ke halaman lainnya.

Desainer punya banyak pilihan *display* teks untuk menciptakan area grafis yang menarik. Desain *headline*, yang ditata sebagai unit visual yang kuat, dapat menggunakan tipografi dan warna yang berbeda untuk menciptakan tampilan yang menarik.

Penggunaan drop cap, huruf awal besar di awal paragraf, akan menambah kontras dan memisahkan bagian – bagian dari area yang diberi arsiran. Isi kotak kutipan dapat diambil dari teks dan diletakkan dalam area tersendiri untuk menarik perhatian pembaca pada teks. Desiner dapat menggunakan alat lain, seperti *white space* antara transisi berita untuk memvariasikan kepadatan teks.

Karya grafis akan efektif jika agak tak terlihat. Grafis yang berlebihan akan membuat pembaca lebih memerhatikan grafis ketimbang isi dan

mengganggu konsentrasi pembaca. Tujuan utama dari komunikasi visual adalah memberi kontribusi pada proses pemberitaan.

#### **2.1.2.4. Media Sosial**

##### **2.1.2.4.1. Peran Media Sosial**

Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi - teknologi web baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara online, sehingga dapat menyebarkan konten mereka sendiri. Post di blog, tweet, instagram atau video YouTube dapat direproduksi dan dapat dilihat secara langsung oleh jutaan orang secara gratis.

Media sosial didefinisikan sebagai sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Media sosial saat ini sangat digemari masyarakat terutama anak muda karena mempermudah dan memperluas komunikasi dengan teknologi modern yang tersedia. Dengan berbagai macam media sosial yang tersebar seperti facebook, twitter, instagram, youtube, dan lain sebagainya. Dengan fungsi dari

media sosial itu sendiri membuat banyak orang mulai menunjukkan eksistensi diri, mengembangkan bakat, dan juga mengeluarkan keluh kesah melalui media sosial. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

#### **2.1.2.4.2. Fungsi Media Sosial**

Ketika kita mendefinisikan media sosial sebagai sistem komunikasi maka kita harus mendefinisikan fungsi-fungsi terkait dengan sistem komunikasi, yaitu:

##### 1) Administrasi

Pengorganisasian profil karyawan perusahaan dalam jaringan sosial yang relevan dan relatif dimana posisi pasar anda sekarang. Pembentukan pelatihan kebijakan media sosial, dan pendidikan untuk semua karyawan pada penggunaan media sosial. Pembentukan sebuah blog organisasi dan integrasi konten dalam masyarakat yang relevan. Riset pasar untuk menemukan dimana pasar anda.

##### 2) Mendengarkan dan Belajar

Pembuatan sistem pemantauan untuk mendengar apa yang pasar anda inginkan, apa yang relevan dengan mereka.

##### 3) Berpikir dan Perencanaan

Dengan melihat tahap 1 dan 2, bagaiman anda akan tetap didepan pasar dan bagaiman anda berkomunikasi ke pasar. Bagaiman teknologi sosial meningkatkan efisiensi operasional hubungan pasar.

#### 4) Pengukuran

Menetapkan langkah-langkah efektif sangat penting untuk mengukur apakah metode yang digunakan, isi dibuat dan alat yang anda gunakan efektif dalam meningkatkan posisi dan hubungan pasar anda.

### **2.1.2.4.3. Kelebihan Media Sosial**

#### **1) Menjalin komunikasi tanpa mengenal jarak dan waktu**

Hanya melalui smartphone yang terkoneksi dengan jaringan internet, kita dapat terhubung dengan seluruh teman atau saudara tanpa mengenal batas dan waktu. Baik itu hanya dengan cara membalas komentar dari statusnya, hingga berinteraksi secara langsung melalui fitur chatting yang telah disediakan oleh sosial media yang digunakan.

#### **2) Mendapatkan penghasilan tambahan**

Bagi yang memiliki bisnis, baik itu menjual produk atau jasa. Sosial media bisa menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan bisnis. Dengan memanfaatkan layanan halaman atau membuat account tersendiri, kita bebas berekspresi untuk memperlebar bisnis ke seluruh dunia dengan memanfaatkan sosial media. Seperti Facebook, Twitter, atau Instagram. Kita bisa menerbitkan postingan yang bersifat penawaran dalam bentuk tulisan ataupun gambar yang merupakan katalog bisnis.

#### **3) Mengetahui secara cepat apa yang sedang terjadi saat ini**

Sekarang ini banyak informasi - informasi yang bertebaran di koran, majalah, atau bahkan televisi berawal dari sosial media.

#### **4) Menghilangkan stress**

Dalam berkomunikasi dengan teman melalui sosial media akan membentuk suatu ekspresi tersendiri. Dimulai dari menulis kata-kata, hingga membaca setiap status dari postingan di sosial media. Selain itu, kita juga dapat memanfaatkan fitur game yang tersedia dari sosial media.

#### **2.1.2.4.4. Kekurangan Media Sosial**

##### **1) Lupa waktu**

Karena terlalu asyik bersosial media, banyak orang yang jadi lupa waktu.

##### **2) Individu**

Saat kita terlalu fokus memainkan gadget, secara otomatis kita menjadi lupa akan keadaan sekitar. Kita menjadi anti sosial atau tidak berinteraksi dengan orang sekitar.

##### **3) Tidak fokus**

Saat kita sedang mengerjakan sesuatu, namun terpengaruh oleh *notification* yang berasal dari *gadget* kita, secara tidak langsung kita menjadi tidak fokus dengan pekerjaan yang sedang kita lakukan.

#### **2.1.2.5. Media Sosial Instagram**

Instagram adalah sebuah aplikasi media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengambil foto dan video, menerapkan filter digital (pemberian efek pada foto) dan membagikannya ke berbagai media sosial termasuk instagram itu sendiri. Media sosial instagram merupakan media yang saat ini banyak

digemari oleh masyarakat. Foto atau video yang dibagikan nantinya akan terpampang di *feed* pengguna lain yang menjadi *follower* akun.

Instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata "insta" berasal dari kata "instan", seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". Instagram juga dapat menampilkan foto - foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "gram" berasal dari kata "telegram" yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan Instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan Internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram merupakan gabungan dari kata instan dan telegram. Pada tanggal 9 April 2012, diumumkan bahwa Facebook setuju mengambil alih Instagram dengan nilai hampir \$1 miliar dalam bentuk tunai dan saham. Beberapa fitur - fitur yang ada di Instagram adalah:

- 1) Kamera

Fitur kamera memungkinkan pengguna instagram tidak hanya bisa mengunggah foto dari galeri. Tetapi dapat juga langsung membidik atau merekam momen dari dalam aplikasi kemudian mengedit, memberi caption, baru membagikannya.

- 2) Editor

Editor adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk memoles foto yang dijepret lewat kamera perangkatnya. Di sini akan dijumpai 10 tool editor tingkat lanjut untuk mengatur kembali pencahayaan, kontras dan

saturasi semudah menggerakkan jemari tangan. Di update terbaru Instagram tidak lagi mengharuskan foto berwujud kotak, tapi sudah mendukung pilihan portrait dan juga landscape. Memberikan keleluasaan kepada pengguna saat ingin membagikan foto dengan sudut tangkapan lensa yang lebih lebar.

### 3) Arroba (@)

Seperti Twitter dan juga Facebook, Instagram juga memiliki fitur yang dapat digunakan penggunanya untuk menyinggung pengguna lainnya dengan menambahkan tanda arroba (@) dan memasukkan nama akun Instagram dari pengguna tersebut. Para pengguna tidak hanya dapat menyinggung pengguna lainnya di dalam judul foto, melainkan juga pada bagian komentar foto. Pada dasarnya penyinggungan pengguna yang lainnya dimaksudkan untuk berkomunikasi dengan pengguna yang telah disinggung tersebut

### 4) Tag dan Hashtag (#)

Fitur ini sebagaimana jejaring sosial pada umumnya memiliki fungsi untuk menandai teman atau mengelompokkan foto dalam satu label.

### 5) Caption

Caption berfungsi layaknya deskripsi, di sinilah pengguna bisa memberikan sepatah dua patah kata soal foto yang diunggah. Di samping tentunya menambahkan hashtag.

### 6) Integrasi ke media sosial

Instagram juga memungkinkan penggunaanya untuk berbagi foto atau video ke jejaring sosial lain seperti Facebook, Twitter, Tumblr dan Flickr. Bila tool ini diaktifkan maka setiap kali foto dibagikan, secara otomatis Instagram juga akan membagikannya ke jejaring sosial yang sudah terhubung.

7) Instastory

Instastory adalah fitur terbaru dari Instagram, yang mengambil format snapchat dimana unggahan hanya akan bertahan selama 1 hari dengan durasi maksimal 10 detik.

8) Explore

Fitur yang menampilkan konten yang dilihat following atau follower pengguna.

#### **2.1.2.5.1. Kelebihan Media Sosial Instagram**

Sebagai sebuah media sosial yang digunakan oleh khalayak ramai, tentunya Instagram memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan instagram:

**1) Tidak membayar**

Untuk menggunakan instagram, anda tidak perlu membayar, hanya cukup mendownload atau dapat juga langsung membuka situsnya. Tidak seperti jika menggunakan website sebagai media online shop, tentu harus menyewa domain terlebih dahulu dengan biaya yang bervariasi. Oleh karena itu, untuk bisnis online shop pemula ada baiknya memilih sosial media sekelas instagram dibandingkan website.

**2) Banyak digunakan**

Karena fungsinya yang banyak digemari khalayak, banyak yang menggunakan media sosial instagram.

**3) Mudah digunakan**

Kemudahan yang ditawarkan Instagram menjadikannya media yang cepat menarik Minat masyarakat untuk menggunakannya. Memposting Foto atau video, memfollow, mengomentari, memberi like, hingga searching sesuai hashtag pun bisa dilakukan dengan sangat praktis.

**4) Promosi yang mudah**

Dengan menggunakan instagram, anda dapat melakukan berbagai cara promosi dengan sangat mudah. Misalnya, dengan menggunakan hashtag, menggunakan jasa edrosement, atau juga metode paid promote/ shout for shout program.

**5) Media utama berupa foto**

Sebagai media sosial yang unggul dalam hal posting melalui foto, membuat media ini memberikan tampilan dan kualitas foto yang baik, yang tentu saja sangat cocok untuk media promosi online shop yang biasanya sangat mengandalkan foto produk.

**6) Koneksi dengan media sosial lain**

Kelebihan instagram yang memberikan koneksi dengan beberapa sosial media, membuat kemudahan tersendiri untuk para pembisnis online shop. Jadi anda dapat menghemat waktu karena tidak perlu melakukan posting berkali-kali di media sosial lain.

#### **2.1.2.5.2. Kekurangan Media Sosial Instagram**

- 1) Fitur *video uploading* hanya berdurasi satu menit, terlalu singkat.
- 2) Karena sudah banyak akun yang terdaftar dalam instagram, semakin mudah dalam menyebarkan berita *hoax* dan ujaran kebencian.

Alasan menggunakan media sosial instagram dibanding media lain karena media sosial instagram merupakan salah satu media yang pas dan mendukung dalam menyebarkan infografik. Karena fiturnya yang bersifat hanya menyebarkan suatu gambar dan video, membuat penyampaian infografik menjadi lebih efektif dibanding media lainnya.

#### **2.1.3. Kerangka Teoretis**

##### **2.1.3.1. Teori Interaksi Simbolik**

Teori dipergunakan untuk memperjelas suatu masalah yang akan diteliti dan untuk mencapai satuan pengetahuan yang sistematis serta membantu atau membimbing peneliti dalam melakukan penelitian. Setiap penelitian memerlukan kejelasan titik tolak atau landasan berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan menggunakan teori – teori yang relevan sebagai pokok pikiran dalam rangka memecahkan masalah – masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori interaksi simbolik sebagai teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian. Peneliti akan berusaha membahas permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Penjelasan tersebut dijelaskan dengan menggunakan konsep dan teori pendukung untuk membantu menjawab masalah penelitian.

Teori Interaksi Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead, mengatakan bahwa orang bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul di dalam sebuah situasi tertentu. Teori ini menghubungkan antara simbol dan interaksi. Teori ini mengasumsikan komunikasi berlangsung ketika orang – orang berbagi makna dalam bentuk simbol – simbol, seperti kata atau gambar.

Interaksi simbolik didasarkan pada ide – ide mengenai diri dan hubungannya dengan masyarakat. Karena ide ini dapat diinterpretasikan secara luas, akan dijelaskan secara detail tema – tema teori ini dan, dalam prosesnya, dijelaskan pula kerangka teori ini.

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, demikian pula perilaku orang tersebut. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka kita dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dan sebaliknya dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain.

Sesuai dengan pemikiran-pemikiran Mead, definisi singkat dari tiga ide dasar dari interaksi simbolik adalah :

1) Mind (pikiran)

kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain.

2) Self (diri pribadi)

kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis

adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (the-self) dan dunia luarnya.

3) Society (masyarakat)

hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

Tiga tema konsep pemikiran George Herbert Mead yang mendasari interaksi simbolik antara lain:

1) Pentingnya makna bagi perilaku manusia,

Tema ini berfokus pada pentingnya membentuk makna bagi perilaku manusia, dimana dalam teori interaksi simbolik tidak bisa dilepaskan dari proses komunikasi, karena awalnya makna itu tidak ada artinya, sampai pada akhirnya di konstruksi secara interpretif oleh individu melalui proses interaksi, untuk menciptakan makna yang dapat disepakati secara bersama dimana asumsi-asumsi itu adalah sebagai berikut : Manusia, bertindak, terhadap, manusia, lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka, Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia, Makna dimodifikasi melalui proses interpretif .

2) Pentingnya konsep mengenai diri

Tema ini berfokus pada pengembangan konsep diri melalui individu tersebut secara aktif, didasarkan pada interaksi sosial dengan orang lainnya dengan cara antara lain : Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain, Konsep diri membentuk motif yang penting untuk perilaku Mead seringkali menyatakan hal ini sebagai : "The particular kind of role thinking – imagining how we look to another person" or "ability to see ourselves in the reflection of another glass".

### 3) Hubungan antara individu dengan masyarakat.

Tema ini berfokus pada dengan hubungan antara kebebasan individu dan masyarakat, dimana norma-norma sosial membatasi perilaku tiap individunya, tapi pada akhirnya tiap individu-lah yang menentukan pilihan yang ada dalam sosial kemasyarakatannya. Fokus dari tema ini adalah untuk menjelaskan mengenai keteraturan dan perubahan dalam proses sosial. Asumsi-asumsi yang berkaitan dengan tema ini adalah : Orang dan kelompok masyarakat dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial, Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial

#### **2.1.4. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran memberikan gambaran singkat mengenai tahapan penelitian dari tahap awal hingga akhir. Dasar pemikiran yang peneliti ambil untuk penelitian kasus penyampaian infografik yang dilakukan di media online dengan menggunakan media sosial sebagai media lain dalam penyebaran informasi itu dianggap sebagai yang harus diteliti karena merupakan peristiwa kontemporer. Selain peristiwa yang kontemporer, peneliti juga beranggapan

bahwa bentuk penyampaian informasi yang dibentuk dengan menggunakan infografik juga menjadi perhatian dari peneliti, karena bentuk penyampaian tersebut berbeda dengan media lain yang menyajikan informasi berbasis teks.

Media online saat ini tidak hanya menyebarkan informasi melalui online saja. Namun, sekarang makin terbantu dengan adanya media sosial berbasis video dan gambar dalam penyebaran infografik. Selain itu juga banyak khalayak yang menggemari dan memakai media sosial tersebut dalam kehidupan sehari – harinya, terutama masyarakat Indonesia. Sehingga apapun yang terjadi pada media sosial bisa menjadi hal yang menarik bagi penggunanya baik itu berupa informasi, saran, tips, atau hanya sekedar hiburan.

Media Tirto.id merupakan sebuah situs berita yang menyebarkan informasi berupa artikel dan infografik kepada khalayak. Dengan menampilkan infografik menarik dan kreatif, menjadi daya tarik tersendiri dengan membuat masyarakat lebih tertarik untuk membaca infografik di media tirto.id dibandingkan dengan membaca media lainnya.

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah perwakilan dari tim redaksi, tim media sosial instagram, desain grafis, tim multimedia media tirto.id, dan pengguna media sosial instagram media tirto.id. Untuk membantu memahami peristiwa ini, peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan studi yang memfokuskan kepada penelitian mengenai infografik yang disampaikan oleh media tirto.id.

Peneliti mengambil pemaparan yang diberikan oleh bapak Nurudin dalam bukunya yang berjudul **Pengantar Komunikasi Massa** agar mempermudah penelitian dan lebih terstruktur juga menggunakan teori determinasi teknologi.

#### **2.1.4.1. Teori Determinisme Teknologi**

Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara komunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad ke abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya, dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik.

McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi. Paling tidak, ada beberapa tahapan yang layak disimak.

- 1) Penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya.
- 2) Perubahan di dalam jenis – jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia.
- 3) Sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa:

Kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, dan akhirnya peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan

membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri.

(1962:185)

Kita belajar, merasa, dan berpikir terhadap apa yang akan kita lakukan karena pesan yang diterima teknologi komunikasi menyediakan untuk itu. Artinya, teknologi komunikasi menyediakan pesan dan membentuk perilaku kita sendiri. Radio menyediakan pesan kepada manusia melalui indra pendengaran (audio), sementara televisi menyediakan pesan tidak hanya melalui pendengaran, tetapi juga penglihatan. Apa yang diterpa dari dua media itu masuk ke dalam perasaan manusia dan mempengaruhi kehidupan sehari – hari. Selanjutnya, kita ingin terus menggunakannya. Bahkan McLuhan sampai pada kesimpulannya bahwa media adalah pesan itu sendiri (*the medium is the message*).

Sama seperti apa yang akan diteliti mengenai informasi grafis, bahwa teknologi yang mendukung untuk membuat dan menyebarkan infografik melalui media online atau media sosial dengan maksud untuk membentuk cara berpikir pembaca, dan menimbulkan perubahan perilaku setelah membaca infografik.

Media adalah alat untuk memperkuat, memperkeras, dan memperluas fungsi dan perasaan manusia. Masing – masing penemuan media baru betul – betul di pertimbangkan untuk memperluas beberapa kemampuan dan kecakapan manusia. Misalnya, dengan sebuah buku seseorang bisa memperluas cakrawala, pengetahuan, termasuk kecakapan dan kemampuannya. Seperti yang sering dikatakan oleh masyarakat umum, dengan buku, kita akan bisa “melihat dunia” .

Mengikuti teori ini, ada beberapa perubahan besar mengikuti perkembangan teknologi dalam berkomunikasi. Masing – masing periode sama –

sama memperluas perasaan dan pikiran manusia. McLuhan membaginya ke dalam empat periode. Di dalam masing – masing kasus yang menyertai perubahan itu atau pergerakan dari era satu ke era yang lain membawa bentuk baru komunikasi yang menyebabkan beberapa macam perubahan dalam masyarakat.

Pertama adalah era kesukuan. Era ini diikuti oleh era tulisan, kemudian era mesin cetak, dan terakhir adalah era media elektronik di mana kita berada sekarang. Bagi masyarakat primitif di era kesukuan, pendengaran adalah hal yang paling penting. Peran otak menjadi sangat penting sebagai wilayah yang mengontrol pendengaran. Dengan pengenalan huruf, lambat laun masyarakat berubah ke era tulisan. Era ini mendudukkan kekuatan penglihatan sepenting pendengaran. Dengan memasuki era tulisan terjadi perubahan yang penting dan perasaan serta pikiran manusia semakin diperluas. **McLuhan** menyebutkan bahwa:

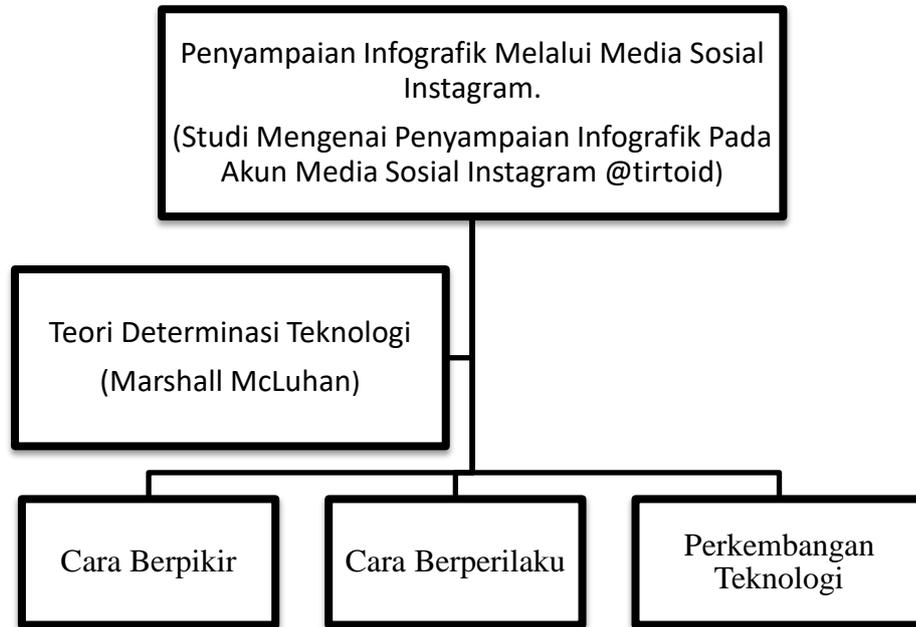
Perubahan dengan penggunaan tulisan sebagai alat berkomunikasi menjadi pendorong munculnya ilmu matematika, filsafat, dan ilmu pengetahuan lainnya.  
(1962:186)

Era tulisan itu berakhir setelah ditemukannya mesin cetak. Mulailah kita memasuki era mesin cetak. Era mesin cetak telah mengantarkan manusia pada fenomena komunikasi yang tidak kecil perannya dalam mengubah masyarakat, yakni ditemukannya media cetak (surat kabar). Penemuan mesin cetak oleh Gutenberg menjadi titik awal munculnya “era cetak” dan berbagai aktivitas manusia tersebar luas. Kemampuan yang terjadi pada mesin cetak ini turut

memberi andil dalam membentuk pandangan dan opini orang – orang di seluruh dunia.

McLuhan percaya bahwa penemuan telegraf pada tahap selanjutnya, mengantarkan orang – orang memasuki era elektronik. Kemampuan yang terjadi akibat era elektronik menyebabkan perluasan yang lebih baik pada pikiran dan perasaan manusia. Manusia tidak saja mengandalkan pendengaran dan penglihatan, tetapi keduanya sekaligus. Dengan era elektronik, dunia seolah semakin sempit. Hal inilah yang disebut McLuhan sebagai desa global (*global village*). Aktivitas manusia tidak akan lepas dari aktivitas manusia yang lain, bahkan desa global telah membentuk manusia menjadi makhluk individual. Ketika kita memanfaatkan media elektronik, seperti komputer yang dipasang peralatan internet, kita bisa “mengitari dunia” ini. Kita bisa berdiskusi, *chatting*, atau mengirim surat dengan email, hanya kita dan teman yang dituju saja yang mengetahui isi surat itu. Kalau kita ingin mengirimkan kepada yang lain kita tinggal meneruskannya (*mem-forward*) ke orang yang kita tuju. Dari penjelasan di atas, maka dapat digambarkan sebuah kerangka pemikiran sebagai berikut:

**Gambar 2.7. Kerangka Pemikiran Penelitian**



**Sumber: Olahan Pembimbing dan Peneliti, 2018**