

PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI OLEH LINE TODAY PADA PEMUDA DI KOTA DENPASAR

Ni Putu Indriana Purwaningsih¹⁾, Ni Made Ras Amanda Gelgel²⁾, I Gusti Agug Alit Suryawati³⁾

^{1,2,3)}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: indrianap9@gmail.com¹⁾, rasamanda13@gmail.com²⁾, igaaalitsuryawati@yahoo.co.id³⁾

ABSTRACT

LINE TODAY is a feature that created by the LINE application for LINE users to find information on a daily basis. LINE TODAY has various types of news, namely news, entertainment, biz & tech, and lifestyle. This study aims to find out how information fulfillment by LINE TODAY on youth in Denpasar City. This study used the theory of Uses and Gratifications. The method used is descriptive quantitative with sampling technique is purposive sampling. Data obtained by using a Likert scale in the questionnaire. The results of this study showed, LINE TODAY has not been able to fulfill the information needs of the youth in Denpasar City.

Keywords: Information, LINE TODAY, Motive, Satisfaction

1. PENDAHULUAN

Perkembangan era komunikasi sekarang telah memasuki era media baru (*new media*), di mana pertukaran informasi menjadi sangat cepat dengan adanya perkembangan internet. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan data masyarakat yang menggunakan internet di Indonesia mencapai 143,26 juta di tahun 2017. Angka tersebut bertambah dari survei yang sama pada tahun 2016 dengan jumlah 132,7 juta pengguna (*Liputan6.com, 2018*). Menurut Djoko Agung Harijadi, internet menjadi sumber pertama untuk mencari berita dan informasi. Fakta tentang media sosial dan internet menyatakan, 9 dari 10 orang yang menggunakan internet, memilih mengakses informasi dari media sosial (*Kominfo.go.id, 2015*).

Salah satu media sosial yang ada di Indonesia adalah *LINE*. *LINE* memiliki 220 juta pengguna yang aktif di seluruh dunia. Sementara yang menggunakan *LINE* di Indonesia lebih dari 90 juta orang. Indonesia masuk ke dalam daftar empat negara yang menggunakan *LINE* paling banyak di seluruh dunia (*MediaIndonesia.com, 2016*). *LINE TODAY* adalah fitur yang dimiliki aplikasi *LINE*. Diluncurkan pada bulan April 2016 di Indonesia, *LINE TODAY* hanya bisa diakses melalui aplikasi *LINE* serta website *LINE TODAY*. Menurut Survei Mobile JakPat tentang kebiasaan pembaca berita di Indonesia 2017, *LINE TODAY* menjadi sumber berita terpopuler kedua di Indonesia dengan persentase sebesar 50,59% (*Akurat.co, 2017*).

Teori *uses and gratifications* menyatakan audiens (khalayak) sebagai penentu pemilihan media. Mereka memiliki tanggung jawab untuk memilih media

dalam memenuhi kebutuhannya (Newhagen dan Rafaeli 1996 dalam Novianto, 2011:15). Kebutuhan tersebut menimbulkan motif-motif penggunaan media. Dalam penggunaan *LINE TODAY*, motif informasi menjadi hal paling dominan, karena *LINE TODAY* hadir sebagai fitur informasi yang mengumpulkan dan menyediakan informasi dari berbagai media massa *online* Indonesia (Triandra, 2017:19) *LINE TODAY* juga memposisikan diri sebagai aggregator berita yang mengumpulkan dan menyeleksi berita dari media *online* yang sudah bermitra untuk kemudian dipublikasikan kembali.

Berdasarkan data tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah *LINE TODAY* mampu memenuhi kebutuhan informasi pemuda. Mengingat pemuda merupakan usia terbanyak yang menggunakan aplikasi *LINE*. Rentang usia pemuda di penelitian ini yaitu usia 16 - 30 tahun berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan. Penelitian dilakukan di Kota Denpasar yang merupakan salah satu daerah di Bali. Bali-Nusa merupakan daerah dengan pengguna internet terbesar ketiga di Indonesia yakni sebesar 54,23% (APJII, 2017). Denpasar pun menjadi daerah terbanyak di Bali yang menggunakan internet yaitu sebesar 54,2% (Sloka, 2012).

2. KAJIAN PUSTAKA

Pemenuhan Kebutuhan Informasi melalui Media

Informasi merupakan kumpulan pesan yang terdiri dari simbol, atau makna

yang mampu ditafsirkan dari kumpulan pesan atau pesan. Informasi bisa direkam atau ditransmisikan. Hal tersebut mampu dicatat sebagai sinyal berdasarkan gelombang (Fadden dkk dalam Kadir, 2002:31). Krech, Crutchfield, dan Ballachey (dalam Novianto, 2011:19) merumuskan timbulnya kebutuhan untuk memecahkan permasalahan sosial, motivasi individu untuk mendapat pengetahuan, cara agar mampu memecahkan permasalahan, salah satu hal yang dilakukan ialah mencari pengetahuan melalui media informasi.

Teori *Uses and Gratifications* menyatakan jika audiens menggunakan media untuk pemenuhan motif-motif tertentu. Motif muncul karena adanya kebutuhan yang wajib dipenuhi. Seseorang merespon kebutuhan itu dengan bersikap, bertindak untuk mampu memenuhi kebutuhan tersebut dengan cara penggunaan media (Effendy, 2003:293). Apabila motif tersebut dapat dipenuhi maka setiap kebutuhan audiens atau khalayak pasti terpenuhi. Media yang dapat memenuhi segala kebutuhan khalayak disebut media yang aktif (Kriyantono, 2007:203).

LINE TODAY

LINE TODAY adalah media informasi milik *LINE Corporation*. *LINE* adalah aplikasi pesan singkat gratis yang dapat melakukan kiriman berupa pesan teks, video, gambar, serta melakukan panggilan suara maupun video dengan bantuan jaringan internet (Manurung, 2017:17). *LINE TODAY* memiliki empat jenis informasi untuk disebarluaskan

kepada para pembacanya, antara lain: *News* yang menyajikan informasi mengenai berita sosial, politik, ekonomi dalam negeri maupun luar negeri, *Entertainment* yang menyajikan kumpulan informasi yang bersifat hiburan, *Biz & Tech* yang menyajikan kumpulan informasi mengenai teknologi, dan *Lifestyle* yang menyajikan informasi mengenai gaya hidup sosial masyarakat masa kini (Triandra, 2017:4).

Teori *Uses and Gratifications*

Teori *Uses and Gratifications* dikemukakan pada tahun 1974 oleh Elihu Katz, Herbert Blumler, dan Michael Gurevitch pada pertama kalinya (Nurudin, 2003:192). Teori ini beranggapan jika para pengguna media (*audiens*) memiliki peran aktif untuk menggunakan dan memilih suatu media. Pengguna media (*audiens*) adalah individu yang aktif dalam proses komunikasi. *Audiens* berusaha mencari sumber-sumber media yang paling layak untuk memenuhi kebutuhannya. Teori *uses and gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna media memiliki pilihan lain untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin, 2003 : 192). Severin dan Tankard (2008:353) menyatakan, teori ini memiliki fungsi untuk melihat kebutuhan manusia atau individu secara sosial dan psikologis sehingga menimbulkan

harapan-harapan tertentu dari media dan pemenuhan kebutuhan media tersebut.

3. METODELOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif, di mana bertujuan untuk menjelaskan bermacam situasi, kondisi, variabel yang ada di masyarakat yang menjadi atau merupakan objek penelitian berdasarkan kenyataan yang diangkat ke permukaan tentang gambaran tentang situasi, kondisi, ataupun variabel tersebut (Bungin, 2005:44). Responden dalam penelitian adalah pemuda usia 16-30 tahun yang bertempat tinggal di Denpasar serta mengakses *LINE TODAY* sebagai salah satu sumber informasi. Sampel ditetapkan berdasarkan tabel Isaac dan Michael dengan jumlah responden sebanyak 348 orang. Instrumen penelitian adalah kuesioner dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

LINE TODAY

LINE TODAY ialah salah satu fitur yang dimiliki aplikasi *LINE* yang dikembangkan oleh *NHN Corporation*. *LINE* adalah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan di berbagai *platform* seperti komputer, tablet, dan telepon cerdas. *LINE* harus terhubung

internet agar mampu digunakan untuk berbagi pesan, video, gambar, dan kegiatan lainnya (Sondakh, dkk 2017:3).

Profil Responden

Pada penelitian ini responden berjumlah 348 orang yang berdomisili di kota Denpasar. Persentase laki-laki sebesar 43,1%, dan persentase perempuan sebesar 56,9%. Berdasarkan

Umur atau usia responden, usia 16-20 tahun memiliki persentase 33,6%, usia responden 21-25 tahun sebesar 65,2%, usia 26-30 tahun yaitu 1,1%.

Persentase responden dengan pendidikan tamat SMA/Sederajat yaitu sebesar 75,3%, responden dengan pendidikan lulus Diploma/Sederajat sebesar 23,3%, tamat Pascasarjana sebesar 0,9%. Responden penelitian yang berstatus sebagai pelajar memiliki persentase sebesar 2,9%, sebagai mahasiswa sebesar 81,0%, sebagai karyawan swasta sebesar 9,5%, sebagai wiraswasta sebesar 1,1%, sebagai PNS sebesar 0,6%, dan lainnya sebesar 4,9%.

Deskripsi Hasil Uji Pemenuhan Kebutuhan Informasi oleh *LINE TODAY*

Deskripsi hasil uji pemenuhan kebutuhan informasi oleh fitur *LINE TODAY* di kalangan pemuda kota Denpasar hanya dilihat dari motif informasinya saja. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner yang terdiri atas pernyataan motif (GS) dan pernyataan kepuasan (GO) informasi dalam mengakses *LINE TODAY*.

Tabel 1 Akumulasi Skor Rata-rata Motif

dan Kepuasan Mengakses <i>LINE TODAY</i> Pernyataan Motif dan Kepuasan	Rata-rata Motif (GS)	Rata-rata Kepuasan (GO)
Pernyataan 1	3,67	3,74
Pernyataan 2	4,03	4,06
Pernyataan 3	2,92	2,91
Pernyataan 4	3,31	3,34
Pernyataan 5	3,64	3,58
Pernyataan 6	2,90	2,96
Pernyataan 7	3,42	3,40
Pernyataan 8	3,42	3,22
Pernyataan 9	3,19	3,07
TOTAL	3,38	3,36

Berdasarkan tabel di atas, pada pernyataan pertama terjadi kepuasan karena rata-rata GS lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata GO yaitu 3,67. Pada pernyataan kedua terjadi kepuasan karena rata-rata GS lebih kecil dibandingkan rata-rata GO yaitu 4,03. Pada pernyataan ketiga tidak terjadi kepuasan karena rata-rata GS lebih besar dibandingkan rata-rata GO yaitu sebesar 2,92. Pada pernyataan keempat terjadi kepuasan karena rata-rata GS lebih kecil dibandingkan rata-rata GO yaitu sebesar 3,31. Pada pernyataan kelima tidak terjadi kepuasan karena rata-rata GS melebihi rata-rata GO yaitu sebesar 3,64. Pada pernyataan keenam terjadi kepuasan karena nilai rata-rata GS lebih kecil dibandingkan rata-rata GO yaitu sebesar 2,90. Pada pernyataan ketujuh tidak terjadi kepuasan karena nilai rata-rata GS lebih besar dari rata-rata GO yaitu 3,42. Pernyataan kedelapan tidak terjadi kepuasan karena rata-rata GS lebih besar dibandingkan rata-rata GO yaitu 3,42. Pada pernyataan kesembilan tidak terjadi kepuasan karena rata-rata GS lebih besar dibandingkan rata-rata GO yaitu sebesar

3,19. Pada total keseluruhan rata-rata motif dan kepuasan, nilai rata-rata *GS* lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *GO* sehingga tidak terjadi kepuasan motif informasi oleh *LINE TODAY*.

Analisis Data

Pengguna media mengakses *LINE TODAY* untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Hasil penelitian ini menemukan bagaimana kepuasan informasi yang didapat pengguna media yang dalam penelitian ini adalah pemuda di kota Denpasar. Kepuasan mengakses *LINE TODAY* dilihat dari indikator motif yang dikemukakan oleh Dennis McQuail. Terdapat beberapa pernyataan motif informasi yang rata-ratanya melebihi skor rata-rata kepuasan informasi. Pada pernyataan mengetahui kondisi lingkungan, mengetahui peristiwa hangat, mengetahui minat masyarakat, dan mendapat bimbingan kehidupan, skor rata-rata *Gratification Sought (GS)* lebih kecil dari skor rata-rata *Gratification Obtained (GO)*, sehingga pada aspek informasi di pernyataan tersebut dikatakan telah terpenuhi. Namun pada pernyataan mencari solusi permasalahan, mengetahui pendapat masyarakat, mengetahui sifat dan perilaku masyarakat, mendapat ajaran yang baik, dan mendapat rasa aman, skor rata-rata *Gratification Sought (GS)* lebih besar dibandingkan skor rata-rata *Gratification Obtained (GO)*, sehingga pada aspek informasi di pernyataan tersebut dikatakan belum terpenuhi.

Total skor rata-rata *Gratification Sought (GS)* keseluruhan pernyataan motif informasi adalah 3,38. Kemudian total skor rata-rata *Gratification Obtained (GO)* dari keseluruhan pernyataan kepuasan informasi adalah 3,36. Nilai *Gratification Sought (GS)* melebihi nilai *Gratification Obtained (GO)* sehingga, secara keseluruhan responden belum mencapai kepuasan informasi setelah mengakses *LINE TODAY*. Aspek-aspek motif informasi yang diinginkan pengguna media menurut motif informasi yang dikemukakan McQuail (1994) adalah mengenai kebutuhan akan informasi tentang lingkungan sekitar dan eksplorasi sosial. Motif informasi tersebut ternyata belum bisa dipenuhi oleh *LINE TODAY*.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *LINE TODAY* belum mampu memenuhi kebutuhan informasi pemuda di Kota Denpasar. Hal tersebut dilihat dari keseluruhan rata-rata nilai motif informasi (*Gratification Sought*) yang lebih besar dibandingkan keseluruhan rata-rata nilai kepuasan informasi (*Gratification Obtained*). Dilihat berdasarkan jenis kelamin responden, *LINE TODAY* mampu memenuhi kebutuhan informasi responden laki-laki, namun tidak mampu memenuhi kebutuhan informasi responden perempuan. Hasil penelitian

menunjukkan beberapa aspek motif informasi telah terpenuhi oleh *LINE TODAY*, yaitu pada aspek mengetahui kondisi lingkungan sekitar, mengetahui peristiwa yang sedang hangat diperbincangkan di masyarakat, mengetahui minat masyarakat, mendapat bimbingan dalam kehidupan melalui informasi pada *LINE TODAY*. Beberapa aspek motif informasi yang belum terpenuhi oleh *LINE TODAY* antara lain aspek mencari solusi untuk memecahkan masalah, mengetahui pendapat masyarakat tentang suatu peristiwa, mengetahui sifat dan perilaku masyarakat, mengetahui ajaran-ajaran yang baik dari suatu pemberitaan, serta mendapatkan rasa aman dengan mengetahui informasi melalui *LINE TODAY*.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Kadir, Abdul. 2002. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kriyantono, Rachmat. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

McQuail, Dennis. 1994. *Teori Komunikasi Massa Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga

Nurudin. 2003. *Komunikasi Massa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Severin, W.J. & Tankard J.W. 2008. *Teori Komunikasi, Sejarah Metode, dan Terpaan di dalam Media Massa*. Jakarta: Prenada Media

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Jurnal :

Ishak. 2006. *Kebutuhan Informasi Mahasiswa Progam Pendidikan Dokter Spesialis (PPDS) Angkatan 2004 FK-UI dalam Memenuhi Tugas Journal Reading*. Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi : Vol.2, No.2. (Online) <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/1234567899/17058/pus-des2006-3.pdf?sequence=1> (diakses pada 26 Oktober 2018)

Novianto, Iik. 2011. PERILAKU PENGGUNAAN INTERNET DI KALANGAN MAHASISWA (Studi deskriptif tentang perilaku penggunaan internet dikalangan mahasiswa perguruan tinggi negeri (FISIP UNAIR) dengan perguruan tinggi swasta (FISIP UPN) untuk memenuhi kebutuhannya). Jurnal : Vol. 2, No. 1. Surabaya : Universitas Airlangga. (Online) <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/Jurnal%20Iik%20Novianto.pdf> (diakses pada 23 Oktober 2018)

Sondakh, Merry G.A., dkk. 2017. *Pengaruh Berita Line Today Terhadap Perilaku Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sam Ratulangi Manado*. E-journal "Acta Diurna" : Volume VI, No. 1 (Online) <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actdiurna/article/view/15488/15029>. Diakses pada 28 Januari 2019

Skripsi :

Manurung, Denny Daniel P. 2017. *Penggunaan LINE TODAY terhadap*

Pemuasan Informasi (Studi tentang Penggunaan *LINE TODAY* terhadap Pemuasaan Informasi pada Remaja di SMA Sultan Iskandar Muda Medan). Skripsi. (Online) <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/6354/120904138.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (diakses pada 23 Oktober 2018)

Triandra, Dior. 2017. *Pengaruh Terpaan Fitur Line Today terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Kota Bandung*. Skripsi. Bandung : Universitas Telkom. (Online) <http://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/136629/pengaruh-terpaan-fitur-line-today-terhadap-pemenuhan-kebutuhan-informasi-mahasiswa-perguruan-tinggi-swasta-di-kota-bandung.html> (diakses pada 23 Oktober 2018)

Website :

Amalia, Ellavie Ichlasa. 2016. *Jumlah Pengguna Line di Indonesia Terbanyak Keempat di Dunia* (Online) (<http://mediaindonesia.com/read/detail/64899-jumlah-pengguna-line-di-indonesia-terbanyak-keempat-di-dunia> diakses pada 23 Oktober 2018)

Andr010. 2015. *Kemkominfo: Internet Jadi Referensi Utama Mengakses Berita dan Informasi* (Online) (<https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/5421/Kemkominfo%3A+Inter>

[net+Jadi+Refrensi+Utama+Mengakses+Berita+dan+Informasi/0/berita_satker](#) diakses pada 23 Oktober)

Anonime. 2018. *Pengguna LINE di Indonesia Capai 90 Juta, Didominasi Anak Muda* (Online) (<https://kumparan.com/@kumparantech/penggunaline-di-indonesia-capai-90-juta-didominasi-anak-muda> diakses pada 23 Oktober 2018)

APJII. 2018. *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017* (Online) (<https://apjii.or.id/survei> diakses pada 23 Oktober 2018)

Damar , Agustinus Mario. 2018. *Pengguna Internet di Indonesia Tembus 143 Juta* (Online) (<https://www.liputan6.com/tekn/read/3301353/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-143-juta> diakses pada 23 Oktober 2018)

Muhajir, Ahmad. 2017. *Line Today Jadi Sumber Berita Kedua Terbanyak Bagi Orang Indonesia* (Online) (<https://akurat.co/iptek/id-36628-read-line-today-jadi-sumber-berita-kedua-terbanyak-bagi-orang-indonesia> diakses pada 23 Oktober 2018)

Sloka Institute. 2012. *Laporan Survei Perilaku Pengguna Internet Bali* (Online) (<http://www.sloka.or.id/laporan-survei-perilaku-pengguna-internet-bali/> diakses pada 23 Oktober 2018)