BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Agar menjadi bukti orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan, maka peneliti perlu mencantumkan penelitian terdahulu yang terkait dengan judul proposal peneliti. Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Sisilia Velayati, (2014) Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Pedesaan Melalui Pendekatan Budaya di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, Jawa Timur.[12] Penelitian ini menggunakan teori strukturasi dengan berdasarkan pada asumsi Anthony Giddens tentang dualitas antara struktur dengan pelaku (agen); tiga gugus struktur, yaitu struktur dominasi, struktur signifikasi, dan struktur legitimasi; serta tiga tahapan kesadaran mencakup motivasi tidak sadar, kesadaran diskursif, dan kesadaran praktis. Metode yang digunakan adalah penelitian studi kualitatif etnografi.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa Tanoker Ledokombo merupakan agen pendorong perubahan sosial pedesaan di Kecamatan Ledokombo melalui pendekatan sosial dan budaya. Pendekatan

[12] Sisillia Velayati."Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Perubahan Melalui Pendekatan Budaya di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, Jawa Timur.(2014),9.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

budaya yang dilakukan oleh Tanoker Ledokombo berupa pembimbingan mengenai kandungan nilai-nilai budaya pada media permainan tradisional Egrang, nyanyian diiringi alat musik, dan pembahasan mengenai tema-tema tertentu yang berhubungan dengan kehidupan sosial sehari-hari.

Relevansinya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti di Komunitas Tanoker. Perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitian dimana Sisilia Velayati melakukan riset tentang Komunitas Tanoker Ledokombo: Pendorong Perubahan Sosial Pedesaan Melalui Pendekatan Budaya di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Adapun peneliti fokus pada peran media dalam promosi Tanoker ke tingkat nasional.

b. Ratih Dwi Kusumaningtyas pada tahun (2010) meneliti tentang Peran Media Sosial *Online (facebook)* Sebagai Saluran *Self Dislclosure* Remaja Putri Surabaya (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Media Sosial *Online* sebagai saluran *Self Disclosure* Remaja Putri Surabaya).[13]

Hasil dari penelitian ini menunjukan, peran *Facebook* sangatlah luar biasa sebagai saluran *self disclosure* remaja putri di Surabaya, karena mampu membuat informasi tersembunyi di kehidupan nyata (*offline*) cenderung diungkapkan pada *Facebook* (*online*) secara terbuka oleh *Facebooker* (informan penelitian).

[13] Ratih Dwi Kusumaningtyas. "Peran Media Sosial facebook sebagai saluran *self disclosure* Remaja Putri Surabaya", (2010),xiv.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Remaja putri di Surabaya (informan penelitian) melakukan *self disclosure* di *Facebook* untuk memenuhi kebutuhan menjalin hubungan pertemanan, khususnya pertemanan lama dan mengaktualisasikan diri. Selain itu, kecenderungan terbesar *Facebooker* yang terdiri atas remaja putri di Surabaya, yaitu melakukan *self disclosure* bersifat negatif yakni, remaja putri di Surabaya (informan penelitian) merasa nyaman melakukan *self disclosure* di *Facebook*, karena kebutuhan yang dia harapkan dapat terpenuhi pula oleh *Facebook*.

Relevansinya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media online serta dengan pendekatan yang sama yaitu kualitatif dengan prosedur wawancara, observasi dan dokumentasi. Perbedaannya adalah obyek yang diteliti serta tujuan penelitian.

c. Moh. Sanusi, dalam skripsinya yang berjudul, "Peran Media Sosial dalam Menjaga Loyalitas Pelanggan (Study Kualitatif Twitter Penerbit Diva Press, Yogyakarta).[14] bertujuan untuk mengetahui peran sosial media khususnya twitter yang dimiliki oleh Diva Press untuk menjaga loyalitas pelanggan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah Twitter memiliki peran yang sangat besar dalam menjaga loyalitas pelanggan Diva Press. Admin

[14] Moh. Sanusi."Peran Media Sosial dalam Menjaga Loyalitas Pelanggan,(2014),xiv.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Twitter mengupayakan untuk berkomunikasi dengan baik kepada pelanggan melalui Twitter. Media sosial ini digunakan sebagai pusat informasi dan layanan bagi kepuasan pelanggan.

Relevansi dengan penelitian ini sama-sama mengangkat kata kunci peran media. Perbedaan terdapat pada subjek dan objek penelitian, di mana Sanusi melakukan riset *followers* Diva Press dan peneliti melakukan penelitian pada peran media yang digunakan oleh Tanoker.

B. Kajian Teori

Untuk memahami menganalisis penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa teori berikut.

a) Teori Peran Media

Media massa adalah institusi yang berperan sebagai *agent of change*, yaitu sebagai institusi pelopor perubahan. Ini adalah paradigma utama media massa. Dalam menjalankan paradigmanya media massa berperan :

1) Sebagai institusi pencerah masyarakat, yaitu perannya sebagai media edukasi. Madia massa menjadi media yang setiap saat mendidik mesyarakat supaya cerdas, terbuka pikirannya, dan menjadi masyarakat yang maju.
2) Selain itu, media massa juga menjadi media informasi, yaitu media yang setiap saat menyampaikan informasi kepada masyarakat. Dengan informasi yang terbuka dan jujur dan benar disampaikan media massa kepada masyarakat, maka masyarakat akan menjadi masyarakat yang kaya

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

akan informasi, sebaliknya pula masyarakat akan menjadi masyarakat informatif, masyarakat yang dapat menyampaikan informasi dengan jujur kepada media massa. Selain itu, informasi yang banyak dimiliki oleh masyarakat, menjadikan masyarakat sebagai masyarakat dunia yang dapat berpartisipasi dengan berbagai kemampuannya.

3) Media massa sebagai media hiburan. Sebagai *agent of change,* media massa juga menjadi institusi budaya, yaitu institusi yang setiap saat yang menjadi corong kebudayaan ,katalisator perkembangan budaya. Sebagai *agent of change* yang dimaksud adalah juga mendorong agar perkembangan budaya itu bermanfaat bagi manusia bermoral dan masyarakat sakinah, dengan demikian media massa juga berperan untuk mencegah perkembangannya budaya-budaya yang justru merusak peradaban manusia dan masyarakatnya.[15]

b) Teori Global Village

1) Masyarakat Global dan Pembentukan *Cybercomunity*

Comunity- masyarakat adalah kelompok-kelompok orang yang menempati sebuah wilayah (teritorial) tertentu, yang hidup secara relatif lama, saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol dan aturan tertentu secara sistem hukum yang mengontron tindakan anggota masyarakat, memiliki sistem stratifikasi, sadar sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut serta relatif dapat menghidupi dirinya sendiri.[16]

---

[15] Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat),*(Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 85-86.
[16] Ibid.,159.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Ketika penemuan teknologi informasi seperti yang dijelaskan di atas berkembang dalam skala masal. Maka teknologi itu telah mengubah bentuk masyarakat manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarkat dunia global, sebuah dunia yang sangat transparan terhadap dunia informasi, transportasi serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar, dimana masyarakat saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya. Masyarakat global itu juga dimaksud dalam sebuah kehidupan yang memungkinkan komunitas manusia menghasilkan budaya-budaya bersama, melakukan pertahanan militer bersama, dan bahkan menciptakan peperangan dalam skala global di semua ini.[17]

Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya *(cibercomunity).*[18]

Masyarakat nyata adalah sebuah kehidupan masyarakat yang secara inderawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, yang dimana hubungan hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Secara nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung

[17] ibid.,159.
[18] Ibid.,160.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Kehidupan ini bukanlah dunia akhirat manusia, karena kehidupan ini adalah sisi lain dari kehidupan materi manusia di bumi dan alam jagat raya.[19]

Kemajuan teknologi manusia, khususnya teknologi informasi secara sadar membuka ruang kehidupan manusia semakin luas, semakin tanpa batas dengan indikasi manusia sebagai pengguna (khalifah) di planet bumi dan galaksinya. Kemajuan teknologi ini pula yang telah mengubah dunia maya yang terdiri dari beberapa gelombang magnetik dan gelombang radio, serta sifat kematerian yang belum ditemukan manusia, sebagai ruang kehidupan baru yang sangat propektif bagi aktifitas manusia yang memiliki (sebagai anugerah tertinggi dari Allah SWT Kepada mahluknya). Secara pasti dari waktu ke waktu dapat membuka misteri pengetahuan, maka manusia dapat menikamati aksiologi teknologi informasi untuk kemaslahatan umat manusia.[20]

2) Masyarakat Maya; Sisi Lain Kehidupan Masyarakat Manusia

Pada awalnya masyarakat maya sebuah fantasi manusia tentang dunia lain yang lebih maju dari dunia saat ini. Fantasi tersebut adalah sebuah hiper-realitas manusia tentang nilai, citra dan makna kehidupan manusia sebagai lambang dari pembebasan manusia terhadap kekuasaan materi dan alam semesta. Namun, ketika teknogi manusia mampu mengungkapkan

[19] Ibid.,160.
[20] Burhan Bungin, *sosiologi komunikasi (Teori, Paradigma, dan Diskursus, Teknologi Komunikasi di Masyarakat),* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 160.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

misteri pengetahuan itu, maka manusia mampu menciptakan ruang kehidupan baru bagi manusia di dalam dunia hiper-realitas itu.[21]

Sebagai ciptaan manusia, maka masyarakat maya menggunakan seluruh metode kehidupan masyarakat nyata sebagai model yang dikembangkan di dalam segi-segi kehidupan maya. Seperti, membangun interaksi sosial dan kehidupan kelompok membangun sosial membangun kekuasaan wewenang dan kepeminpinan, membangun sistem kejahatan, kontrol sosial dan sebagainya.[22]

[21] Ibid.,161.
[22] Ibid.,161.

IAIN JEMBER

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id