

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan berguna sebagai rujukan penulis dalam mengembangkan teori dan mengkaji penelitian yang sedang dilakukan. Disamping itu penelitian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Dari penelitian terdahulu nantinya dapat terlihat persamaan dan perbedaan yang digunakan peneliti sebagai tolak ukur dalam mengembangkan materi penelitian.

Pada bagian ini peneliti akan mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan yang disajikan dengan tabel berikut ini :

No	Nama, Judul (Tahun), Penerbit, Penelitian	Metode Penelitian	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Bella Shavira Herman, "Pemanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Sarana	Deskriptif Kualitatif	Pemanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Sarana Menyebarkan-	Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara kepada semua narasumber,

	<p>Menyebarkan Berita Oleh Kompas Tv Biro Medan" (2020), Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara,</p>		<p>kan Berita</p>	<p>terdapat strategi dan kendala yang dialami oleh KOMPAS TV Biro Medan. KOMPAS TV Biro Medan tidak hanya merepackage hasil tayangan ke media YouTube, akan tetapi juga ke Instagram, Facebook, Twitter bahkan TikTok. Selain itu mendaur ulang tayangan juga memberikan manfaat yang sangat baik dari respon maupun dari sisi bisnis. Walaupun berkecimpung didunia digital, KOMPAS TV Biro</p>
--	--	--	-------------------	--



				Medan tidak meninggalkan kode etik jurnalistik.
2.	Nursidah, "Strategi Penggunaan Youtube Sebagai Sarana Menyebarluaskan Berita (Studi Terhadap Kompas Tv Jambi)", (2021) Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi,	Deskriptif Kualitatif	Strategi Penggunaan Youtube Sebagai Sarana Menyebarluaskan Berita	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi yang dipakai oleh tim KOMPAS TV Jambi membuat penonton cukup puas dengan tayangan YouTubanya, dimana angka subscriber yang semakin bertumbuh, memperoleh pemirsa yang luas( global), serta menjajaki pertumbuhan era. Yang menjadi tantangan tau

				<p>penghambat juga dirasakan Kompas TV Jambi dalam menyebarkan data lewat youtube ialah terganggunya kinerja sebab kualitas jaringan internet yang lemah dan apabila sedang terjadi listrik padam, serta tidak bisa menjangkau daerah-daerah yang koneksi internetnya belum mumpuni.</p>
3	<p>Haris Dawana, “Pemanfaatan Akun Youtube Oleh Humas Kampar Sebagai Pusat Informasi” 2019, Universitas</p>	<p>Deskriptif kualitatif</p>	<p>Pemanfaatan Akun Youtube Oleh Humas Kampar Sebagai Pusat Informasi</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian humas kampar memanfaatkan youtube untuk menyebarluaskan informasi yang</p>

	<p>Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau</p>		<p>sifatnya keagamaan, pemilu, dan juga antisipasi bencana, yang menjadi pengelola dalam hal ini ialah 2 hingga 3 orang staf humas kampar itu sendiri, pesan yang disampaikan dalam akun youtube ini berupa kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh bupati, sementara yang menjadi khalayak ialah masyarakat kabupaten Kampar, terakhir dalam pengelolaan tanggapan khalayak humas kampar</p>
--	---	---	---

				memanfaatkan kolom komentar dalam aplikasi <i>youtube</i> sebagai wadah untuk memberikan balasan dan saran.
--	--	--	--	---

### Table 1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dari ketiga penelitan diatas terdapat beberapa persamaan dengan skripsi yang dilakukan peneliti. Berikut ini beberapa persamaan penelitian yang akan dijelaskan dibawah ini :

1. Skripsi yang dilakukan Bella Shavira Herman mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Sarana Menyebarkan Berita Oleh Kompas Tv Biro Medan". Persamaan pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dan sama-sama memfokuskan pada pemanfaatan aplikasi *YouTube*.
2. Skripsi yang dilakukan Nursidah Mahasiswi Fakultas Dakwah Universitas Negeri Islam Sulthan Thaha Saifudin yang berjudul "Strategi Penggunaan Aplikasi YouTube sebagai sarana menyebarkan Berita (Studi Terhadap Kompas Tv Jambi)". Persamaan pada skripsi peneliti yakni sama-sama

menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga berfokus pada aplikasi *YouTube*.

3. Skripsi yang dilakukan Haris Dawana Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, “Pemanfaatan Akun Youtube Oleh Humas Kampar Sebagai Pusat Informasi”. Persamaan penelitian dengan skripsi peneliti yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dan dan sama-sama memfokuskan pada pemanfaatan aplikasi *YouTube*.

Kemudian juga terdapat perbedaan dengan skripsi yang dilakukan peneliti.

Berikut beberapa perbedaan penelitian yang akan dijelaskan dibawah ini :

1. perbedaan skripsi yang dilakukan Bella Shavira Herman mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Sarana Menyebarkan Berita Oleh Kompas Tv Biro Medan" dengan skripsi peneliti adalah objek penelitiannya. Dimana objek penelitian skripsi yang dilakukan Bella Shavira adalah berita sedangkan objek penelitian skripsi peneliti adalah program acara televisi.
2. Sedangkan perbedaan dengan skripsi yang dilakukan Nursidah Mahasiswi Fakultas Dakwah Universitas Negeri Islam Sulthan Thaha Saifudin yang berjudul “Strategi Penggunaan Aplikasi YouTube sebagai sarana menyebarkan Berita (Studi Terhadap Kompas Tv Jambi)” adalah objek penelitiannya. Objek penelitian skripsi yang dilakukan Nursidah adalah berita sedangkan objek penelitian skripsi peneliti adalah program acara televisi.

3. Kemudian perbedaan penelitian yang dilakukan Haris Dawana Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, berjudul “Pemanfaatan Akun Youtube Oleh Humas Kampar Sebagai Pusat Informasi” dengan skripsi peneliti adalah objek penelitiannya. Objek penelitian Haris Dawana adalah pusat informasi sedangkan objek penelitian Skripsi peneliti adalah program acara televisi.

Dari penjelasan penelitian terdahulu tentang perbedaan dan persamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini, kemudian yang menjadi kelebihan penelitian ini dengan ketiga penelitian diatas adalah :

Yang menjadi kelebihan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Bella Shavira Herman, Nursidah, Haris Dawana adalah yang menjadi objek penelitian ini adalah program acara dengan menggunakan teori *new media* jadi data yang didapat dengan pendekatan deskriptif kualitatif akan di kaitkan dengan teori *new media* akan menghasilkan data yang kredibel dan ilmiah. Yang menjadi dasar penentuan objek dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Youtube sebagai sarana menyebarluaskan program acara televisi (studi terhadap program acara Tonight Show Premiere di Youtube)

## 2.2 Teori New Media

Ketika berbicara tentang media baru, tidak terpisahkan oleh media tradisional. Yang artinya, kemunculan dan berkembangnya media baru



mendahului kemunculan dan berkembangnya teknologi media tradisional. Memang kehadiran media baru tidak akan menggeser media tradisional, hanya saja variasi media yang hadir saat ini berbeda karena didukung oleh media baru. Penemuan-penemuan serta inovasi-inovasi baru di bidang teknologi komunikasi akan terus tumbuh tanpa henti.

#### 1. Teori *new media* menurut Pierre Levy

Teori media baru adalah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang menyatakan bahwa media baru adalah teori yang membahas tentang perkembangan media. Ada dua perspektif dalam teori media baru, yang pertama adalah pandangan interaksi sosial yang membedakan media berdasarkan kedekatannya dengan interaksi pribadi. Pierre Levy melihat *World, Wide, Web* (www) sebagai lingkungan informasi yang terbuka, adaptif dan dinamis yang memungkinkan orang untuk mengembangkan bidang keilmuan baru. Sudut pandang kedua adalah sudut pandang integrasi sosial, yaitu wujud bagaimana masyarakat menggunakan media tidak dalam *format* informasi, interaksi atau distribusi, tetapi dalam bentuk kebiasaan atau sebagai cara untuk menciptakan masyarakat. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi atau keuntungan pribadi, tetapi juga mewakili kita dalam masyarakat untuk memberi kita rasa memiliki.<sup>4</sup> Peneliti menggunakan teori *new media* karena Tonight Show memanfaatkan

---

<sup>4</sup> Novi Herlina, *Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @Sumbar\_Rancak Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat*, Jurnal Risalah Vol. 4, NO. 2, 2017, hal. 9

*new media* berbasis internet sebagai sarana dalam menyebarkan program acara Tonight Show Premiere melalui aplikasi Youtube.

## 2. Teori *new media* menurut Marshall McLuhan dan Dennis McQuail

Teori media baru atau *new media* adalah salah satu dari dua teori media pasca teori klasik yang dikembangkan oleh para ilmuwan seperti Marshall McLuhan dan Dennis McQuail. Marshall McLuhan mungkin adalah nama yang paling dikenal, dewasa ini menarik perhatian karena ide-ide orisinalnya tentang pentingnya media sebagai media. Ide dasar McLuhan tentang media yang berbeda dan menerima banyak kritik dari para ilmuwan lainnya bahwa media elektronik, atau teknologi komunikasi yang digunakan orang, dapat mempengaruhi dan mengubah penggunaannya. Ide ini disebut "teori media". Televisi mempengaruhi kita tidak peduli apa yang kita tonton. Media pribadi contohnya seperti *Itune* mengubah selera orang tidak peduli lagu apa yang dipilih penggunanya. Dunia maya memengaruhi masyarakat terlepas dari apa pun situs web yang dikunjungi penggunanya. Dari pemikiran tersebut lahirlah teori baru tentang media yang diterapkan dalam bentuk teknologi komunikasi yang disebut Internet.<sup>5</sup>

Media baru atau media *online* diartikan sebagai produk komunikasi yang dimediasi oleh teknologi yang hidup berdampingan dengan komputer digital. Pengertian lain dari media *online* adalah media yang terdiri dari kombinasi unsur-unsur yang berbeda. Artinya ada konvergensi media didalamnya, dimana terdapat beberapa media yang digabungkan.

---

<sup>5</sup> Harris Munandar, Maman Suheran, *Aktivitas Komunikasi Pemerintahan Ridwan Kamil di Media Sosial*, Universitas Islam Bandung, Volume 2, No. 1, Tahun 2016, Hal: 427

*New Media* adalah media internet berbasis teknologi yang menggunakan internet, adaptif, dapat interaktif, dan dapat berfungsi baik secara privat maupun publik.<sup>6</sup> Konsep pemikiran yang diciptakan McLuhan dalam teori media baru ini adalah “global village” dan media sebagai perpanjangan dari individu. Banyak konsep-konsep yang masih digunakan dan merupakan warisannya setelah kematian McLuhan pada tahun 1980.

Tidak ada yang bisa disebut lebih dari " global village ", yang berarti bahwa media baru akan memungkinkan orang untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kehidupan orang lain. Kehadiran media baru dapat membuat proses komunikasi menjadi global, itulah sebab terjadinya dunia saat ini disebutkan McLuhan dalam “Global Village”. Maksud McLuhan di sini adalah bahwa teknologi komunikasi ini tidak hanya menyampaikan atau mentransmisikan informasi, tetapi secara mendasar mengubah hubungan antara manusia dan dunia, yang mendorong kita untuk menciptakan makna baru melalui media, seperti media baru.<sup>7</sup>

### 2.3 Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemanfaatan yang merupakan kata dasar dari manfaat, yang berarti berguna yang ditambah imbuhan pe dan an yang memiliki makna proses, metode, tindakan, dan penggunaan.

---

<sup>6</sup> Fanny Aulia Putri, *Opini Siswa Terhadap Tindakan Cyberbully Di Media Sosial*, Jurnal Risalah, 2014, hal. 3

<sup>7</sup> *Ibid*, Hal : 427

Dengan demikian, pemanfaatan dapat diartikan sebagai metode atau proses pemanfaatan dari suatu objek atau benda.<sup>8</sup> Prof. Dr. J.S. Badudu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa pemanfaatan adalah metode atau hasil belajar untuk memanfaatkan suatu objek yang nantinya akan berguna. Manfaat merupakan determinan yang kuat dari penerimaan sistem informasi, mengangkat, dan perilaku pengguna.

Pengertian berbeda tentang pemanfaatan juga dikemukakan Dennis McQuail dan Steven Windahl dalam buku yang bertajuk "*Communication Models: For The Study of Mass Communication*", yakni: "Manfaat adalah harapan yang sinonim dengan penemuan (harapan belaka adalah sebuah aktivitas untuk menerima). Dennis juga mengatakan bahwa ada dua hal yang mendorong terbentuknya pemanfaatan, yaitu:

1. Munculnya pihak berlawanan pandangan deterministik tentang pengaruh media.
2. Munculnya keinginan untuk menghindari perdebatan yang berlarut-larut tentang media tersebut<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, hal. 711

<sup>9</sup> definisi-pengertian.com, "Pengertian Pemanfaatan", Artikel, <http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-pemanfaatan.html> ( diakses tanggal 04/04/2022, pukul 02:21 WIB )

## 2.4 Media Baru

Denis McQuail mengartikan media baru atau new media sebagai perangkat elektronik yang berbeda dengan kegunaan yang berbeda. Media baru mencakup berbagai sistem teknologi seperti sistem transmisi (melalui kabel dan satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pengambilan informasi, sistem tampilan gambar (menggunakan kombinasi teks dan grafik yang fleksibel) dan sistem kontrol (menggunakan komputer).<sup>10</sup>

Penggunaan media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi, sistem transmisi (dengan kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, dan sistem penyimpanan dan pengambilan informasi. Dan ada juga sistem penyajian gambar (menggunakan kombinasi teks dan grafik yang fleksibel, dan sistem kontrol (oleh komputer). Sistem ini meliputi web, blog, jejaring sosial online, forum online dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya. Ciri mendasar dari perbedaan media baru dengan media lama adalah *sentralisasi* (pemilihan dan pengadaan informasi tidak sepenuhnya berada di pihak komunikator), bertenaga tinggi (transmisi melalui kabel atau satelit untuk meminimalisir gangguan komunikasi yang diciptakan oleh pemancar siaran lain), *feedback* (komunikator atau komunikator dapat menanggapi, menjawab, pertukaran informasi dan kontak langsung dengan penerima lain), *elastisitas* (*fleksibilitas* isi dan bentuk penggunaan).

---

<sup>10</sup> Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa suatu pengantar, diterjemahkan oleh Agus Dharma dan Aminuddin Ram*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 1987, hal. 16.

Rogers. E.M dan Anis Hamidati mendapati tiga fitur mendasar yang menunjukkan adanya teknologi komunikasi baru, diantaranya *interaktivitas*, *demassification*, dan *asynchrony*. Interaksi adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan pengguna sistem komunikasi baru (dimana komputer biasanya merupakan salah satu komponennya). sama seperti orang yang terlibat keterlibatan sebuah percakapan. Dengan kata lain, media baru memiliki sifat aktif, hal ini mendekati sifat interaktif komunikasi interpersonal secara langsung, kemudian teknologi komunikasi baru yaitu *massification* (bersifat massal) artinya kontrol sistem media telah bergeser dari produsen media ke konsumen media. Fitur dan terakhir adalah sifat *asynchrony*, yaitu teknologi komunikasi baru yang memiliki kemampuan untuk mengirim dan menerima pesan kapan saja sesuai keinginan masing-masing peserta.<sup>11</sup>

Menurut McQuail, fitur media baru adalah dapat diakses kapan saja, di mana saja atau terlepas dari tempat, menggunakan sistem teknologi elektronik menggunakan internet contohnya adalah komputer, fungsi publik dan individu, pengguna adalah sebagai komunikator, dan kontrol terhadap pengguna yang sangat minim. Masyarakat zaman moderen sekarang ini dapat dengan mudah dalam mengakses internet terutama kepada media-media baru, tidak hanya dapat melalui akses komputer, tetapi sekarang juga dapat mengaksesnya melalui teknologi telepon genggam, telepon genggam atau telepon genggam.

Berikut adalah definisi *new media* menjadi lima kategori yang dibedakan berdasarkan jenis, penggunaan, konteks dan kategorinya, yaitu:

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, hal. 8

1. Sarana komunikasi antar individu misalnya telepon genggam atau yang biasa disebut (handphone) dan surat elektronik seperti email
2. Media permainan interaktif adalah media komputer atau aplikasi permainan.
3. Mesin pencari informasi adalah mesin pencari atau sumber data yang memudahkan seseorang untuk mencari informasi di Internet, dengan menggunakan awalan WWW (*world wide web*).
4. Sarana partisipasi kolektif adalah situs jejaring sosial seperti *facebook*, *instagram*, *path*, *line* dan lain-lain
5. Alternatif media streaming adalah media yang dapat memudahkan pengguna untuk mendownload konten, misalnya seperti konten film, atau bernyanyi.<sup>12</sup>

#### **2.4.1 Terpaan Media Baru**

Terpaan media baru adalah keterikatan seseorang atau individu oleh informasi atau pesan yang diberikan oleh sebuah media. Terpaan media telah dipahami sebagai tindakan dalam mendengarkan, melihat serta membaca isi pesan dari suatu *platform* dan memiliki pengalaman dan perhatian kepada informasi tersebut yang mungkin terjadi pada individu atau kelompok. Terpaan media berupaya untuk menemukan informasi dari individu tentang pemanfaatan media, ragam media, intensitas pengguna dan durasi penggunaan. Bentuk-bentuk media yang digunakan contohnya seperti koran,

---

<sup>12</sup> Dennis, McQuail. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Humanika, 2011. Hal : 156

radio, televisi, dan media online. Terpaaan media kemudian dapat diuji menggunakan alat atau bentuk seperti berikut ini :

1. Saluran (*frekuensi*), yakni aktifitas atau beberapa lama seorang dalam pemakaian media serta pengonsumsi informasi dari sebuah media tertentu.
2. Rentan waktu, adalah seberapa jauh seseorang dalam pemakaian media serta pengonsumsi informasi dari sebuah media tertentu.
3. Minat, yakni tingkatan *interes* atau proses mental individu dalam mendalami sebuah program. Antara lain seperti menyaksikan sebuah tayangan dengan menjalani aktifitas lain, menyaksikan sebuah tayangan dan tidak melakukan hal lain, atau menyaksikan sebuah tayangan dan berdialog dengan pengguna lain.

#### 2.4.2 Fungsi Media Baru

*New media* yang merupakan sebuah alat atau perangkat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam mendapatkan informasi mempunyai beberapa fungsi untuk mencapai kebutuhan tersebut, akan dijabarkan dibawah ini:

1. Fungsi untuk menyajikan perkembangan data yang dapat secara efektif dan langsung sampai kemana saja dan kapan saja. memberikan kemudahan bagi seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang mereka cari atau butuhkan yang biasanya ingin melihat langsung dari sumber data.



2. Fungsi sebagai alat untuk pertukaran perdagangan yakni kesederhanaan dalam memperoleh item dari internet atau dari layanan pelanggan.
3. Fungsi *platform entertainment*, Misalnya: permainan yang ada di internet, media sosial, video berbasis web, dan lain-lain.
4. Fungsi untuk media korespondensi yang produktif. pelanggan dapat berbicara dengan siapa saja tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu, dan bahkan dapat melakukan *video meeting*.
5. Fungsi pendidikan, untuk pelatihan dengan buku digital yang sederhana dan instan. Bagi siswa dan siswi penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan secara formal, pengalaman dalam belajar akan menjadi lebih jelas dan menarik, serta memungkinkan pembelajaran dapat diselesaikan dimana saja dan dapat mengubah pendidik menjadi lebih praktis dan bermanfaat.<sup>13</sup>

### 2.4.3 Jenis Media Baru

Peningkatan inovasi yang sebelumnya sebagai media lama menjadi media baru telah dilengkapi dengan inovasi lanjutan. Pemusatan komunikasi media masa kini yang berkembang dari perangkat komputerisasi ke jaringan penyiaran. khalayak mulai dihadapkan dengan tren terbaru dalam menangani dan menyebarkan informasi yang terkomputerisasi, perangkat internet, WWW (world, wide, web).<sup>14</sup> Sosial media yang terdiri dari *Facebook, Twitter,*

---

<sup>13</sup> Lia Herliani, *Analisis Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Promosi Anggota BUSAM (Bubuhan Samarinda)*, eJournal Ilmu Komunikasi, vol. 3, No. 4, 2015, hal. 218.

<sup>14</sup> Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*, Jakarta: Kencana, 2014, hal. 87

*Instagram*, dan *YouTube* adalah jenis media baru yang termasuk dalam kelas media berbasis *online*.

Jenis media baru ini memungkinkan orang biasa untuk berbicara, berpartisipasi, menawarkan, dan membuat jaringan *online*.<sup>15</sup> Ada juga jenis media baru lainnya seperti PC atau laptop, DVD, VCD, perangkat pemutar media, ponsel, permainan online, dan virtual reality.

#### **2.4.4 Dampak Media Baru**

Komunitas juga dapat menggunakan sejumlah besar pilihan media untuk memilih bagaimana mereka ingin mengaksesnya. Perkembangan teknologi membuat kehadiran media online sangat diminati dan menggantikan keberadaan media cetak atau media elektronik. Di media online dimungkinkan untuk mengambil apa saja yang ada di media cetak atau elektronik, seperti membaca berita atau sekedar mencari hiburan. Media baru merupakan pengembangan lain dari media yang sudah ada. Sifatnya yang maju memungkinkan klien untuk membagikan data dengan pengguna yang berbeda. Meskipun demikian, dewasa ini berarti bahwa itu tidak membuat efek samping. Akibat buruk dari kehadiran media baru adalah:

1. Pertukaran informasi dan data di internet meningkatkan kemungkinan penipuan informasi atau database. Fenomena ini biasa dikerjakan oleh peretas yang tidak bertanggungjawab untuk tujuan tertentu, seperti penularan virus komputer. Tersebar database juga

---

<sup>15</sup> Anis Hamidati, *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi*, Yogyakarta: Mata Padi Pressindo, 2011, hal. 13

membawa penularan virus komputer dengan motif peretas melalui aplikasi palsu yang mudah disebarkan.

2. Perasaan ketagihan yang berlebihan, contohnya pada saat bermain game online atau jejaring sosial. Hal ini bisa berdampak kemana-mana seperti kesehatan, juga dampak sosial akan yaitu kurangnya interaksi sosial secara langsung.

3. Mengesampingkan etika berkomunikasi. Dengan penggunaan media sosial yang berlebihan maka akan berdampak pada interaksi sosial. Karena kurangnya interaksi tersebut tak jarang orang melupakan etika dan norma-norma sosial yang berlaku.

4. Membuat sebagian orang apatis terhadap lingkungan sosialnya. Saat ini kehidupan seseorang adalah kehidupan yang individual.<sup>16</sup>

#### 2.4.5 Karakteristik Media Baru

Untuk mengetahui sifat dan bentuk dari media baru, untuk itu harus mengetahui karakteristik dari media baru tersebut yang akan dibahas dibawah ini :

##### 1. Digital

Dalam perkembangan media digital, semua informasi yang akan diubah menjadi angka. Kemudian informasi tersebut akan dikembangkan dan diubah menjadi teks, gambar, video dan audio. Hasil dari konversi dapat disimpan kedalam versi digital atau dapat dicetak dengan *hardcopy*.

---

<sup>16</sup> Lia Herliani, *Analisis Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook sebagai Media Promosi Anggota BUSAM (Bubuhan Samarinda)*, eJournal Ilmu Komunikasi, vol. 3, No. 4, 2015, hal. 218

Penggunaan media elektronik atau digital mempunyai keunggulan lebih baik sehingga tidak sulit untuk mengakses, membagikan, dan menyimpan. Namun, komputerisasi juga memiliki kelemahan yaitu dapat dipalsukan, misalkan pealsuan gambar dan tulisan.

## 2. Interaktif

Kesempatan dalam berkomunikasi yang lebih luas merupakan syarat mendasar yang harus dimiliki oleh *new media*, dimana dalam komunikasi dua arah yang interaktif ini harus terjalin serta dapat memberikan *Feedback* atau jawaban secara langsung. bentuk dari media baru tidak hanya memberikan pesan tetapi dapat langsung menerima pesan tersebut. Karakteristik ini yang merupakan alasan kenapa penggunaan new media ini sangat diminati masyarakat.

## 3. *Hypertextual*

mempermudah pemakai untuk membuat referensi teks dimulai dengan satu halaman kemudian ke halaman berikutnya. Biasanya pemakai hypertextual diperuntukan untuk penghubung halaman ke satu halaman lagi dengan hanya satu klik. Karena sifatnya yang *hypertext* jadi dapat memudahkan penggunaannya dalam memindahkan, dan mengirim sebuah halaman kepada pengguna lain.

## 4. *Virtual*

*Virtual* merupakan sebuah situasi dimana terdapat gambaran seperti kejadian yang sebenarnya menggunakan teknologi. Contohnya seperti video yang mengandung unsur *audivisual* direkonstruksi dengan bentuk

yang tampak sama dengan sebuah kejadian atau peristiwa yang terjadi. Dengan penggunaan virtual ini kita dapat melihat sebuah objek, peristiwa secara jelas walaupun objek tersebut tidak ada disitu.

#### 5. Jaringan

Jaringan merupakan sebuah sinyal yang dipancarkan melalui satelit atau dengan menggunakan kabel yang dapat menghubungkan antar pengguna. Media baru harus menggunakan jaringan untuk menyambungkan satu pengguna ke pengguna lain. Dimana jaringan memudahkan akses informasi melalui internet.

#### 6. Simulasi

Simulasi merupakan penyampaian kembali dari sebuah peristiwa yang sudah terjadi dan dikemas lebih menarik dengan penambahan efek tertentu. Dewasa ini sering kita lihat melalui animasi, maupun video-video yang dibuat sama persis dengan kejadian sebelumnya.<sup>17</sup>

Dari penjelasan sebaran ciri media baru di atas, dapat diperjelas perbedaan antara media tradisional dan *new* media, karena terdapat enam elemen karakteristik sebagai alat untuk membedakan perbedaan antara kedua sarana tersebut. Sehingga dapat membentuk *new* media sebagai *tools* komunikasi yang memberikan lebih banyak keleluasaan dalam permintaan, relasi komunitas, penyebaran yang luas, kesetaraan yang setara antar pengguna, memiliki banyak kegunaan dan berkarakter personal.

---

<sup>17</sup> Lister, Martin, *New Media: A Critical Introduction*, London & New York: Routledge, 2009, hal. 105

Ada ciri-ciri media baru, seperti komunikasi dua arah, tidak terkendali, demokratis, mampu menciptakan persepsi seseorang, tanpa fokus. Merujuk pada pandangan diatas adalah bahwa *new media* merupakan sarana portal yang dianggap mampu memberikan kenyamanan bagi pengguna yang leluasa mengungkapkan keinginannya, dapat diketahui oleh individu lain dan tidak terikat oleh salah satu pihak.

## 2.5 Aplikasi

Aplikasi merupakan sebutan yang digunakan oleh pengguna komputer untuk memecahkan masalah. Seringkali istilah "aplikasi" digabungkan dengan perangkat lunak. Aplikasi berasal dari kata application yang berarti aplikasi, aplikasi, penggunaan. Dari sudut pandang aplikasi, ini adalah program selesai yang dirancang untuk melakukan fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain yang digunakan untuk tujuan yang sama.<sup>18</sup> Makna mengenai aplikasi merupakan asal kata dari bahasa Inggris yang berarti "Application", yang berarti menerapkan atau menerapkan. Namun, konsep aplikasi adalah paket perangkat lunak siap pakai yang dapat digunakan secara umum. Sedangkan pengertian aplikasi adalah "suatu program komputer yang dibuat untuk membantu orang melakukan tugas tertentu".

Selain itu, konsep aplikasi adalah unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan berbagai aktivitas atau hampir semua proses manusia, seperti sistem perdagangan, permainan, layanan publik, dan periklanan.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Tirtobisono. Yan, *Pembuatan Aplikasi Dalam Komputer Menggunakan Bahasa Pemograman. Andi Offset*, Yogyakarta, 2009, hal: 2

<sup>19</sup> Huda, Miftahul. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011, hal. 11-12

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah perangkat yang telah di program dengan sedemikian rupa yang nantinya akan dipergunakan untuk berbagaihal yang tujuannya untuk mempercepat, mempermudah penggunaanya dalam mengakses atau mendapatkan sebuah informasi. Contoh perangkat aplikasi yang sering kita temui seperti jejaring sosial seperti Whatsapp, Line, Instagram, Twitter dan banyak lagi.

## 2.6 YouTube

*YouTube* adalah situs akses video yang sering diakses oleh pengguna internet. Ia juga memiliki fitur berbagi video (berbagi video) sehingga siapa saja yang mengklik video tersebut dapat melihatnya. *Platform* ini berisi berbagai video seperti tutorial, video musik, berita, dan lainnya. *Youtube* merupakan portal video online dan alasan mendasar dari web ini adalah mekanisme untuk mendapatkan, meninjau, serta *sharing* foto tunggal dengan semua pengguna. Bahkan jika pemirsa tidak membuat akun sendiri, mereka masih dapat melihat posting video di situs yang sangat sering berada di cari oleh publik saat ini.

*YouTube* adalah situs web yang menggunakan internet untuk menjalankan fitur-fiturnya yang didalamnya pengguna dapat memposting atau melihat video atau animasi untuk dilihat dan dapat dinikmati banyak orang. Banyaknya pengguna *YouTube* sangat membantu sebagai media promosi kepada sesama pengguna atau kepengguna lainnya.

Namun, kehadiran pengguna YouTube yang banyak tentunya akan menimbulkan persaingan yang ketat, terutama dalam hal kegiatan promosi.

Disinilah kita membutuhkan media yang dapat menampilkan keunikan dalam proses promosi.<sup>20</sup>Awalnya, platform ini dimiliki oleh tiga pemilik, Steve Chen, Chad Hurley dan Javed Karim. YouTube menerima suntikan modal pertamanya setelah didirikan seharga \$ 11,5 juta oleh seorang investor bernama Sequoia Capital dibulan November 2005 sampai April 2006.

Dengan tambahan modal yang cukup, *YouTube* telah berkembang pesat sejak Juli 2006, dengan lebih dari 65.000 video baru diunggah ke *YouTube* setiap hari dan 100 juta video dilihat per hari. *YouTube* telah mampu menarik perhatian perusahaan *Google.inc* karena perkembangannya yang pesat. Pada Oktober 2006, *Google.inc* mengakuisisi *YouTube* seharga \$1,65 miliar. Pada saat itu, *YouTube* adalah penyedia video online terbesar di Amerika Serikat dengan pangsa pasar 43 persen dan lebih dari 6 miliar video dilihat pada Januari 2009, menurut penyedia data pasar Internet *ComScore*. Media *YouTube* menggunakan format *Adobe Flash* untuk memutar video. Ini adalah format standar yang didukung oleh banyak browser, termasuk *Internet Explorer, Opera, Safari, Firefox, dan Chrome*. Video yang dimuat di *YouTube* juga dapat diputar dari berbagai perangkat seluler menggunakan format ini. Media *YouTube* mendukung 3GP, sehingga video dapat diunduh dari ponsel Anda. Seseorang dapat mengunduh pemindaian progresif atau video tertaut, tetapi hanya untuk video yang berkualitas tinggi, namun

---

<sup>20</sup> Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*, Sekolah Tinggi Desain Bali, 2019, hal. 260



YouTube menyarankan untuk melepaskan video pindaian yang ditautkan sebelum mengunduh. Semua format video YouTube menggunakan pemindaian progresif.<sup>21</sup>

Munculnya *YouTube* benar-benar memengaruhi masyarakat terutama yang memiliki kekuasaan dan keahlian di industri rekaman, bisa berupa *short movie*, cerita, *video blog*, namun tidak ada wadah untuk penyebaran karyanya. Penggunaan atau pemakaian platform *Youtube* tidak sulit, tidak membutuhkan banyak uang, dan dapat diperoleh dimana pun, dengan menggunakan peralatan yang mumpuni tentunya. Memungkinkan produser video pemula dengan mudah mengirimkan konten video mereka untuk didistribusikan. Jika citra mereka diterima secara umum, jumlah pelanggan atau biasa disebut subscriber akan meningkat. Melihat fenomena tersebut, banyak pengusaha dan promotor yang ingin membuat pengumuman atau iklan tentang produknya. Hal ini sejalan dengan sifat televisi, bila program televisi yang populer di masyarakat, rating tinggi dalam hal ini tentu akan menarik pengiklan.

Untuk mengetahui mengenai fitur yang ada di aplikasi *YouTube*, berikut ini merupakan istilah-istilah yang ada dalam media *YouTube* yaitu:

1. *Subscribe* : merupakan fitur yang membantu kita untuk dengan mudah mengikuti informasi terbaru dari *chanel* favorit. Misalnya didalam platform *YouTube* terdapat berbagai macam kreator yang membuat konten tertentu. Fungsi *Subscribe* ini untuk memudahkan penggunaanya dalam mencari konten yang serupa.

---

<sup>21</sup> Jefferly Helianthusonfri, *YouTube Marketing*, Jakarta : PT. Gramedia. 2014, hal. 29

2. *Share* (berbagi): merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengirim alamat video untuk dibagikan dengan pengguna lain melalui link. Fitur ini berguna saat satu pengguna ingin membagikan konten tertentu kepada pengguna lainnya.
3. *Comment* : fitur ini merupakan fitur yang berguna untuk memberikan Feedback langsung kepada kreator terhadap konten tertentu. Biasanya digunakan untuk memberi tanggapan dan kritik pada video tertentu dan dapat dilihat oleh pengguna lainnya.
4. *Like* : merupakan fitur yang digunakan untuk memberitahu kepada kreator jumlah yang menyukai karya kreator tersebut. Dengan menggunakan fitur ini seorang kreator dapat mengetahui kualitas dari konten tersebut, apakah konten tersebut diminati atau tidak.<sup>22</sup>

Berbagai fitur yang terdapat di Youtube sangat menarik. Di Youtube, ada beberapa fitur yang tidak dimiliki televisi dan media lainnya, seperti berinteraksi dengan publik. Interaktivitas ini tercermin dalam cara Pemirsa mengomentari atau mengganggu acara yang mereka tonton. Hal ini memungkinkan upload kreator untuk menanggapi komentar. Pemirsa juga dapat menonton konten YouTube kapan saja, di mana saja selama mereka memiliki komputer, smartphone, tablet, dan yang terpenting, koneksi internet. Youtube terus berkembang dengan memberikan fitur baru yaitu live streaming atau siaran langsung. Penonton hanya

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, hal. 35

bisa menonton siaran langsung menggunakan smartphone dengan koneksi internet.

Selain terdapat fitur-fitur yang menarik, *YouTube* juga memiliki sejumlah fungsi yang dapat digunakan oleh pengguna. Akan dijabarkan berikut ini :

1. Mengembangkan interaksi berdasarkan nilai bersama masing-masing individu, kesamaan dalam sifat-sifat tertentu, atau telah berinteraksi dalam jangka waktu tertentu, sehingga menimbulkan nostalgia yang dirasakan bersama.
2. Menambah ide atau pengetahuan melalui informasi, bisa didapatkan dari berbagai konten yang tersedia di *YouTube*. Dengan melakukan fitur berbagi dan berkomentar pengguna dapat membagikan pengalaman dalam mendapatkan ide tersebut kepada pengguna lain.
3. Citra diri atau pemasaran yang positif, dengan menggunakan platform ini seorang pengguna dapat mempengaruhi pengguna lainnya dengan hanya membuat suatu konten yang nantinya akan dikonsumsi pengguna lainnya. Dalam hal ini juga terkait dengan kredibilitas dan keamanan pembaruan teknologi informasi.
4. Sebagai media transaksi dan ide komersial, politik, dan budaya bahkan dimungkinkan dibidang pendidikan. Dibeberapa isi video yang ada di *YouTube* juga mengandung unsur komersial, politik, dan budaya dengan tujuan tertentu.

5. Dalam pengembangan kasus lebih lanjut, fasilitas tersebut juga dapat digunakan sebagai sarana intelijen, pembongkaran berbagai kejahatan hukum, sarana bantuan dan sarana jurnalisme warga. Manfaat dari platform ini juga salah satunya dapat dijadikan bukti bila terbukti adanya sebuah kejahatan.
6. Dapat digunakan sebagai sarana hiburan atau refreshing, seperti menonton film lucu, penemuan baru, permainan, dan sebagainya. Aplikasi *Youtube* ini menjadi salah satu platform yang sangat banyak digunakan untuk mendapatkan hiburan, karena berisinya puluhan juta konten yang tujuannya sebagai sarana hiburan masyarakat.

## 2.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pikir adalah pemetaan yang dibuat dalam sebuah penelitian, yang tujuannya untuk menggambarkan cara berpikir peneliti. Kerangka pemikiran memiliki makna yang menjelaskan tentang suatu teori yang berhubungan dengan masalah yang sedang dipelajari. Kerangka pikir ini memberikan alasan fundamental untuk memfokuskan peneliti ke sub-bidang penelitian dan landasan teoritis untuk melengkapi penelitian. Arah pemikiran yang akan digunakan peneliti ialah Pemanfaatan Aplikasi YouTube Sebagai Sarana Menyebarluaskan Program Acara Televisi (Studi terhadap Program Acara Tonight Show Premiere di YouTube).



**Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran**