

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Informasi dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan manusia. Informasi sendiri merupakan data yang sudah diolah/diproses ke dalam bentuk yang sangat berarti untuk penerimanya sehingga dapat bermanfaat dan dapat digunakan oleh penerimanya. Perkembangan dunia sistem informasi pada saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Perkembangan yang demikian tersebut didukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin hebat kemampuannya.

Seiring dengan perkembangan zaman, informasi juga semakin mudah diakses. Kemudahan akses untuk mendapatkan informasi tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi. Perkembangan inovasi media komunikasi di bidang teknologi informasi dan telekomunikasi dewasa ini begitu pesat sehingga penyebaran informasi sekaligus komunikasi atau interaksi antar pribadi, kelompok dan komunikasi massa semakin mudah dan cepat tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Awal dari perkembangan teknologi komunikasi adalah pada saat berkembangnya media cetak (surat kabar, majalah) dan media elektronik (televisi, radio). Kini telah berkembang jaringan komunikasi langsung bernama internet. Internet terdiri dari jaringan elektronik yang menghubungkan orang dengan informasi melalui komputer atau melalui teknologi digital lainnya, dan memungkinkan untuk terjadinya komunikasi interpersonal dan penelusuran informasi. Internet memiliki banyak keunggulan yang tidak dimiliki oleh media-media komunikasi sebelumnya. Melalui internet, kita dapat berbagi pengetahuan serta informasi secara bersama-sama dengan orang lain di seluruh belahan dunia, melintasi batas ruang dan waktu, serta selalu tersedia (*on-line*) selama 24 jam sehari tanpa henti.

Dapat dikatakan bahwa sistem informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dunia informasi internet pada saat ini. Informasi yang disajikan dalam dunia internet sudah sangat global dan selalu bersifat tepat waktu sehingga waktu *update* suatu informasi sangatlah cepat. Melalui teknologi internet ini, berita dapat ditampilkan dengan cara yang sangat ringkas dan sangat mudah untuk disebarkan dan diakses ke seluruh penjuru dunia.

Internet merupakan sebuah perpustakaan besar yang di dalamnya terdapat jutaan (bahkan milyaran) informasi atau data yang dapat berupa *text*, *graphic*, *audio*, *video*, maupun animasi, dan lain-lain dalam bentuk media elektronik. Orang bisa "berkunjung" ke perpustakaan tersebut kapan saja dan dari mana saja tanpa batas ruang dan waktu. Dari segi komunikasi, internet adalah sarana yang sangat efisien dan efektif untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh, di dalam lingkungan pendidikan maupun di dalam lingkungan perkantoran.

Penggunaan internet pun sudah mencapai suatu taraf yang sangat cepat. Internet yang berkembang sebagai media yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat di berbagai belahan dunia menjadikan setiap orang memperoleh kesempatan untuk mengakses informasi apapun dengan cepat. Dengan adanya fasilitas internet, data-data bisa disimpan, diambil dan dikirimkan secara mudah ke seluruh penjuru dunia. Data dan informasi yang ada dapat dihubungkan dengan mudah dan cepat hanya dengan menggunakan *hyperlinks* (penghubung *virtual*).

Hingga saat ini semakin banyak situs atau *website* untuk mengakses atau berbagi informasi. Jenis situs sendiri beragam mulai dari *social networking*, situs komunitas, *blogger*, situs penyedia layanan *download music*, situs melihat video, situs penyedia aplikasi, dan lain-lain. Jenis situs yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah situs komunitas. Situs komunitas adalah situs penyedia yang menampung member-member untuk membentuk suatu komunitas. Sehingga member-member di dalam website tersebut dapat saling berkomunikasi dan bertukar pikiran (<http://www.indonesianwebsite.net/artikel/57-jenis-website.html>).

Dari segi topik dan kategori situs komunitas di Indonesia semakin variatif. Hal ini tidak mengherankan karena pembentukan situs komunitas tersebut memang dimulai dari tujuan yang berbeda yaitu berdasarkan komunitas, topik, produk, Hobi dan kekhususan tertentu. Sistem situs komunitas ini tidak memiliki batasan waktu akses, inilah yang memungkinkan tukar menukar informasi mengenai fenomena yang terjadi bisa dilakukan lebih banyak waktu.

Laudon dan Traver (2003:836) mengemukakan bahwa aspek penting dalam membangun situs komunitas *online* yang efektif bukan hanya sekedar berisi

percakapan, *chat*, pesan, dan informasi. Tetapi juga memerlukan manajemen, koordinator, kepemimpinan, keahlian, pengetahuan, dan koordinasi. Manajer dibutuhkan untuk mengatur perkembangan teknologi dan konten. Staf dibutuhkan untuk menjalankan operasional situs komunitas *online*. *Designer user interface* sangat dibutuhkan untuk memperbaiki fitur yang masih memiliki kekurangan berdasarkan kritik dan saran dari anggota. *Admin* juga dibutuhkan untuk mengawasi dan mengontrol apa saja topik yang boleh didiskusikan agar tidak melanggar peraturan yang ada dan tidak melenceng dari topik utama.

Dewasa ini semakin banyak sekali situs atau *website* untuk mengakses atau berbagi informasi. Salah satu situs yang berjenis komunitas/ situs komunitas yang cukup terkenal di Indonesia adalah KASKUS. Pada forum-forum yang terdapat pada situs KASKUS ini lah biasanya anggota KASKUS mendapatkan informasi dari berbagai kategori, mulai dari tokoh, sejarah, gaya hidup, ilmu pengetahuan, teknologi, berita terbaru, dan informasi lainnya. Pada kolom informasi tersebut dinamakan *thread*. *Thread* dalam bahasa KASKUS artinya adalah tulisan atau buah pemikiran seseorang dalam forum.

Setiap anggota KASKUS memiliki kesempatan untuk membuat sebuah *thread*, namun untuk membuat sebuah *thread* di KASKUS ada beberapa peraturan yang sudah dibuat oleh admin dan moderator. Tujuan dibuat nya peraturan tersebut agar *thread* yang dibuat informasinya dapat bermanfaat bagi orang banyak, dan tentu informasi tersebut tidak mengandung berita sara, pornografi, bohong, penghinaan, dan lain-lain. *Thread* yang berhasil memenuhi persyaratan, dikomentari dan dilihat banyak orang, informasi nya sangat bermanfaat, serta disertai sumber yang

kelas ini akan menjadi *thread* utama atau dalam bahasa KASKUS disebut *Hot thread*.

*Thread* di buat dengan tujuan mempermudah anggotanya saling bertukar informasi atau mendapatkan informasi yang di inginkan. Informasi yang disajikan di *thread* KASKUS terkadang masih harus dipertanyakan kebenarannya bila pada *thread* tersebut tidak terdapat sumber berita yang jelas serta buruk nya id si pembuat berita tersebut. Karena dalam memuat informasi pada *thread* di bebaskan tetapi harus mematuhi peraturan yang sudah dibuat oleh *admin*. Dengan di bebaskan seperti ini membuat para anggota yang tidak bertanggung jawab secara sengaja mem-*posting* informasi yang bersifat sara, pornografi, kebohongan publik, dan lain- lain. Tentu KASKUS tidak nyaman dengan hal ini terlebih lagi KASKUS merupakan forum yang bebas tanpa ada pungutan bila ingin menjadi anggotanya.

Banyaknya anggota KASKUS yang membuat informasi bohong, informasi sara, serta informasi-informasi yang bersifat pornografi, membuat moderator dirasa harus melakukan tindakan tegas dengan cara, bila anggota tersebut didapat melanggar peraturan akan dikenakan sanksi berupa *auto banned* (mengunci id yang bersangkutan sehingga id nya tidak dapat di gunakan lagi). Pada *thread* yang bermasalah kita bisa melaporkan kepada “hansip”. Hansip adalah super moderator yang dapat menindak *thread/* postingan bermasalah di mana saja yang dilaporkan. Bisa juga melalui *thread* khusus laporan *spam* yang berisikan pengaduan *thread- thread* yang bermasalah agar *thread* tersebut dihilangkan.

Disisi lain *thread* dapat mempengaruhi tingkat kepuasan yang di dapat karena bila kita menjumpai sebuah informasi yang akurat, tepat, tajam, dan terpercaya, begitu

mudahnya kita dapat membagi informasi tersebut dengan teman-teman lain. Informasi yang ada pun bersifat umum artinya tidak hanya sebuah informasi yang sama melainkan dari kategori ilmu pengetahuan, teknologi, politik, hobby, olahraga, dan lain-lain. Sebuah *thread* tidak hanya bersifat tulisan bisa juga berbentuk gambar yang dapat menceritakan suatu kejadian atau berbentuk video.

Penelitian ini mengambil judul “efektivitas *thread* pada situs komunitas terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna” penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas *thread* terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna. Dalam penelitian ini, objek yang akan diteliti yaitu anggota KASKUS regional Lampung. KASKUS memiliki forum tempat para anggotanya dapat berkomunikasi maupun berkumpul satu sama lain yang masih berdomisili di wilayah yang sama yaitu KASKUS regional, salah satunya yang berada di Kota Bandar Lampung, mereka menyebutnya KASKUS Regional Lampung

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan melihat permasalahan pada uraian di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Seberapa besar efektivitas *thread* pada situs KASKUS terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna?
- b. Apakah efektivitas *thread* pada situs KASKUS berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna?

### 1.3 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui seberapa efektivitas *thread* pada situs KASKUS terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna
- b. Untuk mengetahui apakah efektivitas *thread* pada situs KASKUS berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi komunikasi dan dapat membantu penelitian lain yang berkaitan dengan efektivitas *thread* pada situs KASKUS terhadap kepuasan mendapatkan informasi bagi pengguna.
- b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan efektivitas *thread* pada situs KASKUS terhadap kepuasan mendapatkan informasi yang diterima diketahui kebenarannya dan mendapatkan kepuasan dari informasi yang didapat tersebut.