BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasan dari penelitian-penelitian tersebut guna melihat sampai sejauh mana orisinalitas dan perbedaan penelitian yang hendak dilakukan. Baerikut beberapa penelitian terdahulu yang telah peneliti amati :

a. Skripsi milik Sugiyanti Arif tahun 2012 mahasiswa fakultas ilmu komunikasi Universitas Muhmmadiyah Surakarta. *Motif Dan Perbedaan Jender Dalam Menggunakan Facebook (Studi Deskriptif Kuantitatif Personal Branding pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta).*

   Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui motif yang paling mendorong mahasiswa dalam menggunakan facebook, dan apakah ada perbedaan motif penggunaan facebook antara laki-laki dan perempuan. Penelitian ini menggunakan teori uses and gratification. Dalam konteks penggunaan media, teori ini dianggap relevan karena teori tersebut menyatakan bahwa orang mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan keinginan-keinginan yang dapat dipenuhi dengan media. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif, dan analisis perbedaan, dengan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta menjadi populasi dan sampel. Dari hasil penelitian dapat ditarik

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

kesimpulan bahwa dari kesepuluh indikator, motif yang paling banyak yang mendorong mahasiswa dalam menggunakan facebook adalah motif updates status (memperbarui status) dan motif yang paling kecil adalah motif hubungan sosial. Selain itu antara laki-laki dan perempuan terdapat perbedaan menggunakan facebook, akan tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan, dapat dikatakan motif mereka hampir sama.

Antara penelitian milik Sugianti Arif dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, terdapat perbedaan yaitu variabel penelitian. Penelitian milik Sugianti Arif menggunakan Facebook sebagai variabe Y, sedangkan peneliti menggunakan *gadget* sebagai variabel Y. Cara pengambilan sampel penelitian juga berbeda, Sugianti Arif menggunakan teknik *random sampling* (*probability sampling*), yaitu dengan *Simple Random Sampling* atau teknik pengambilan sampel secara acak sederhana teknik ini memperkirakan sampel dalam populasi berkedudukan sama dari segi-segi yang akan diteliti. Dengan cara mengambil acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Dengan syarat anggota populasi homogen. Sedangkan peneliti menggunakan teknik *Proportional random sampling* yaitu jumlah sampel yang diambil sebanding dengan jumlah anggota populasi tiap-tiap sub populasi, yang beranggota banyak juga diambi banyak, yang sedikit juga diambil sedikit, jadi sesuai dengan proporsinya masing-masing.

Namun terdapat juga persamaan antara penelitian milik Sugianti Arif dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Yakni jenis

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

penilitan yang sama-sama menggunakan kuantitatif deskriptif. Metode analisa datanya pun sama, yakni dengan menggunakan analisis perbedaan dengan menggunakan *rumus "t" tes*.

b. Skripsi milik Saqofa Nabilah Aini tahun 2014 mahasiswa fakultas ilmu ekonomi Universitas Negeri Jember. *Perilaku Konsumen Wanita Dalam Menggunakan Smartphone Android Di Sumbersari Jember*.

Fenomena maraknya pengguna smartphone juga terjadi di jember, dapat dikatakan bahwa hampir semua wanita di setiap lapisan masyarakat menggunakan telepon seluler terlebih dalam penggunaan smartphone. Perkembangan teknologi sekarang ini mulai mempengaruhi pola kehidupan masyarakat wanita Jember dengan berbagai macam fasilitas tersedia pada smartphone sehingga diminati oleh wanita Jember, serta tidak ada alat kontrol yang dapat mengendalikan perilaku penggunanya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian mengidentifikasi karakteristik dan struktur fenomena serta peristiwa dalam konteks alaminya yang ada di masyarakat berdasarkan pertanyaan terbuka. Selama penelitian ini berlangsung, pertanyaan dapat berubah sewaktu-waktu sesuai dengan kebutuhan peneliti. Peneliti memerlukan beberapa saat sebelum menemukan penafsiran yang tepat dari pertanyaan yang dirumuskan agar batas-batas dan maknanya menjadi jelas. Hasil wawancara dari penelitian ini menyimpulkan bahwa jawaban terbanyak adalah karena adanya berbagai aplikasi/fitur yang tersedia pada smartphone android dapat membantu informan dalam melakukan kegiatan

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

pekerjaan mereka. Pertimbangan lain yang mendasari sebagian kecil informan untuk menggunakan smartphone adalah karena pengaruh dari trend, sehingga informan tersebut merasa termotivasi untuk menggunakan smartphone. Pendapat lain dari sebagian kecil informan mengatakan bahwa pertimbangan untuk memutuskan menggunakan smartphone android karena alasan kebutuhan.

Antara penelitian milik Saqofa Nabilah Aini dengan skripsi yang akan dilakukan peneliti terdapat beberapa perbedaan. Yaitu jenis penelitian dalam penilitian Saqofa Nabilah Aini adalah jenis penelitian kualitatif yang menggunakan teknik wawancara sebagai metide pengumpulan data. Sedangkan jenis penilitian milik peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *proprtional random sampling* untuk pengumpulan datanya.

c. Skripsi milik Ahmad Misbahun Nasihin tahun tahun 2014 fakultas dakwah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *Smartphone sebagai media komunikasi dan gaya hidup : studi pada masyarakat kelurahan sidosermo kota surabaya.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami peran smartphone dalam menunjang kegiatan komunikasi seseorang dan mengetahui seperti apa komunikasi masyarakat kelurahan Sidosermo menggunakan smartphone sebagai gaya hidup. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan melakukan menggunakan metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara semi struktur serta obsevasi lapangan.

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

Responden pada peneltian ini berjumlah sepuluh orang, yaitu 4 orang pekerja, 4 orang mahasiswa dan 2 orang siswa. Penelitian ini menemukan hasil-hasil sebagai berikut : (1) Smartphone merupakan media yang mempunyai peran yang cukup signifikan dalam menunjang kegiatan komunikasi seseorang, (2) Berbagai fasilitas dan kemampuan yang terdapat pada smartphone membuat banyak orang menggunakannya sebagai media komunikasi, (3) Terdapat kecenderungan bahwa masyarakat menggunakan smartphone sebagai bagian dari gaya hidup untuk menjadi seseorang yang modern atau sebagai sarana untuk mengikuti perkembangan zaman.

Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Misbahun Nasihin dengan penelitian milik peneliti. Jenis Penelitian milik Ahmad Misbahun Nasihin adalah kualitatif dengan menggunakan metode wawancara semi struktur serta observasi lapangan dalam mengumpulkan data. Sedangakan jenis penelitian milik peneliti adalah kuantitatif dengan menggunkan metode *proportional random sampling* dalam mengumpulkan data.

B. Kajian Teori

1. *Gadget* (perangkat media massa)

Gadget merupakan sebuah perangkat media massa yang berkoneksi dengan jaringan internet. Sebuah gedget akan diminati oleh masyarakat jika memiliki fitur-fitur dan aplikasi yang lengkap. Dengan kelengkapan fitur dan aplikasi tersebut, seseorang akan dengan mudah untuk mencari

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

ataupun ber-sosial media dengan mudah melalui gadget mereka sesuai kebutuhan mereka.

2. Kegunaan Dari *Gadget*

a. Audio *Gadget*,

Gadget yang membantu Anda mendengarkan musik favorit Anda di manapun, bentuknya sangat kecil, ringan dan merupakan perangkat cerdas yang dapat memutar semua jenis musik dalam semua format, mp3, wav, wma, dll. Audio *gadget* bisa berbentuk mp3 player dengan beberapa jenis memori flash dengan aneka kapasitas, ada 256 Mb, 512 Mb, 1Gb, 2 Gb, bahkan mungkin bisa mencapai 20 GB, sesuai dengan kebutuhan. Bentuk MP3 player lainnya bisa berupa kaca mata , sangat praktis bagi orang-orang yang mempunyai gaya hidup yang aktif. *Gadget* ini juga mungkin dapat disertakan pada jam tangan, dan Kamera digital.

b. Ipods,

Merupakan *gadget* yang sempurna untuk keperluan pribadi, mereka sangat cocok kalau disandingkan dengan musik dan perekaman, *gadget* itu memiliki opsi lain seperti radio FM, pembaca E-book (ebook reader), perekaman suara.Alat ini pun dapat memutar semua jenis musik, dalam beberapa model, mereka dapat memainkan video dan menampilkan gambar.

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

c. *Gadget* video,

Dengan *gadget* ini Anda dapat menonton video favorit anda dan menampilkan / berbagi foto pribadi Anda. MP4 player adalah salah satu *gadget* yang memungkinkan anda untuk menonton film , klip video, rekaman pribadi dan bahkan bisa digunakan untuk bermain game. *Gadget* ini selain harus dapat mendukung semua fungsi video dan file foto, juga harus memiliki layar resolusi tinggi untuk menampilkan gambar yang bagus.

d. *Gadget* kamera,

Sepertikamera *Wireless Internet*, kamera pengintai, kamera berbentuk kacamata hitam, dll. Dengan beberapa model kamera internet nirkabel, anda dapat mengakses kamera dari mana saja, kapan saja dengan menggunakan IP Adress.

Hal ini tentu akan mempengaruhi semua kegiatan para pengguna gadget. Media ini akan membentuk opini publik untuk membawanya pada perubahan yang signifikan. Misalnya sebelum mengenal *facebook* seseorang tidak akan terganggu dalam setiap kegiatannya dan kegiatan tersebut akan lebih cepat terselesaikan. Namun ketika dia sudah kenal *facebook*, kegiatannya akan terganggu dengan merubah status dalam *facebook* mereka dan pekerjaanpun akan tertunda[1].

[1] http://www.scribd.com/doc/201846498/Teori-Gadget#scribd (diakses pada tanggal 1 februari 2015).

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

Selain memiliki aplikasi yang berbau hiburan, gadget juga menyediakan beragam aplikasi yang berkaitan dengan bidang akademik. Antara lain :

1) Duolinggo

Belajar beragam bahasa yang menyenangkan bisa dibilang Duolinggo ahlinya. Aplikasi translater bahasa ini memperoleh rating 4.6 dan telah diunduh lebih dari 10 juta kali. Bahkan Duolinggo telah menjadi aplikasi pendidikan *Best of the best* pada tahun 2013. Dengan aplikasi Duolinggo ini, kita bisa menterjemahkan berbagai bahasa dari berbagai negara.

2) Memrise

Sama halnya dengan Duoliggo, Memrise menawarkan pembelajaran bahasa yang menyediakan 180 bahasa di dunia. Tak hanya itu, Memrise pun menambahkan latihan tes TOEFL dan sejenisnya serta permainan latih otak. Sangat direkomendasikan, terbukti dengan rating 4.5 dan telah didownload lebih dari 1 juta kali.

3) Ted (*Talk Education*)

TED merupakan sebuah nama dari organisasi yang selalu menyebarkan inspirasi dan motivasi bagi masyarakat dunia. Sebuah aplikasi tentang pembicaraan yang memukau dari parapemikir, pekerja seni, ilmuwan dan tokoh inspiratif dunia. Aplikasi ini mendapatkan rating 4.5 dan telah diiunduh lebih dari

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

10 juta kali. Bagii mahasiswa sekolah menengah atas, mahasiswa dan masyarakat umum yang haus inspirasi dan motivasi dalam kehidupan dan pendidikan, rasa-rasanya sangat cocok menginstall dan menggunakan aplikasi ini dengan baik.

4) Lumosity

Aplikasi Lumosity cocok bagi anda yang ingin melatih dan mengasah otak agar lebih tajam. Aplikasi ini menyediakan beragam game edukasi yang berkaitan dengan hal mempertajam dan mengasah otak agar lebih meningkatkan konsentrasi dan lebih cerdas.

5) Edmodo

Edmodo merupakan aplikasi yang menyerupai kelas pembelajaran namun melalui sebuah aplikasi virtual. Beragam jenis materi pembelajaran serta guru menjadikan Edmodo banyak dipergunakan oleh pelajar di dunia. Terbukti lebih dari 1 juta orang telah mengunduh aplikasi ini. Tidak hanya itu, yang sangat menarik adalah kita bisa bertanya, diskusi pada guru dan sahabat dalam satu grup layaknya sebuah kelas dalam dunia nyata.

6) PhotoMath

PhotoMath merupakan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi pelajar dalam menyelesaikan soal metematika dengan hanya memotret soal tersebut. Seketika penyelasaian soal tersebut muncul pada layar ponsel kita. Tidak hanya itu, penjelasan

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

soal pun sangat rinci dengan menampilkan tahapan-tahapan penyelesaian dari awal hingga akhir memperoleh jawaban.

7) Science News and Discoveries

Aplikasi ini berisi tentang artikel *science* yang *update* setiap harinya. Wawasan tentang pengetahuan bisa kita peroleh melalui aplikasi ini. Meskipun semua artikelnya berbahasa inggris, tapi jika sudah terbiasa aplikasi ini sangat direkomendasikan mengingat wawasan pengetahuan aplikatif dan terkini bisa kita ketahui melalui aplikasi ini.

8) Wattpad

Bagi yang suka membaca beragam jenis buku maupun novel, maka aplikasi ini cocok bagi kamu. Bahkan adalam aplikasi ini, kita bisa menuliskan cerita atau novel sendiri yang nantinya bisa dibaca jutaan orang di dunia[2].

3. Teori Komunikasi Massa

Dalam penelitian ini teori *uses and gratification* (teori kegunaan dan kepuasan) yang dikemukakan oleh Katz, Blummer dan Gurevitch merupakan teori yang tepat untuk menggambarkan fenomena tersebut. Dimana khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Studi dalam bidang ini memusatkan perhatian

[2] http://4muda.com/10-apps-pendidikan-rekomendasi-untuk-mengupgrade-wawasan-lewat-ponsel-android-kamu/(diakses tanggal 29 maret 2016)

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

pada pengguna (*uses*) media untuk mendapatkan kepuasan (*gratification*) atas kebutuhannya.

Katz, Blummer dan Gurevitch menjelaskan mengenai asumsi dasar dari teori *uses and gratifications*, yaitu :

a. Khalayak dianggap aktif, artinya khalayak sebagai bagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
b. Dalam proses komunikasi massa, inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada khalayak.
c. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhan khalayak. Kebutuhan yang dipenuhi media lebih luas. Bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung pada perilaku khalayak yang bersangkutan.
d. Tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak. Artinya, orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
e. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayak.

Uses and gratifications model meneliti asal mula kebutuhan manusia secara psikologis dan sosial, yang menimbukan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain (atau keterlibatan pada kegiatan lain) dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan. Penelitian yang menggunakan *uses and gartifications model* memusatkan perhatian pada

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

kegunaan isi media untuk memperoleh gratifikasi atau pemenuhan kebutuhan[3].

4. Teori Motivasi

Dari McClelland dikenal tentang teori kebutuhan untuk mencapai prestasi atau *Need for Acievement (N.Ach)* yang menyatakan bahwa motivasi berbeda-beda, sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi. Murray sebagaimana dikutip oleh Winardi merumuskan kebutuhan akan prestasi tersebut sebagai keinginan :" Melaksanakan sesuatu tugas atau pekerjaan yang sulit. Menguasai, memanipulasi, atau mengorganisasi obyek-obyek fisik, manusia, atau ide-ide melaksanakan hal-hal tersebut secepat mungkin dan seindependen mungkin, sesuai kondisi yang berlaku. Mengatasi kendala-kendala, mencapai standar tinggi. Mencapai performa puncak untuk diri sendiri. Mampu menang dalam persaingan dengan pihak lain. Meningkatkan kemampuan diri melalui penerapan bakat secara berhasil."

Need menurut McClelland dibagi atas tiga:

a. Need For achievement.

Ada beberapa orang yang memiliki dorongan yang kuat untuk berhasil. Mereka lebih mengejar prestasi pribadi daripada imbalan terhadap keberhasilan. Mereka bergairah untuk melakukan sesuatu lebih baik dan lebih efisien jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya.

Ciri-ciri:

1) Berusaha melakukan sesuatu dengan cara-cara baru dan kreatif.
2) Mencari feedback tentang perbuatannya.

[3] Ibid,. *74.*

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

3) Memilih resiko yang sedang di dalam perbuatannya.

4) Mengambil tanggung jawab pribadi atas perbuatannya.

b. Need for affiliation.

Kebutuhan akan kehangatan dan sokongan dalam kehidupannya atau hubungannya dengan orang lain. Kebutuhan ini akan mengarahkan tingkah laku individu untuk melekukan hubungan yang akrab dengan orang lain. Orang-orang dengan need affiliation yang tinggi ialah orang yang berusaha mendapatkan persahabatan.

Ciri-ciri:

1) Lebih memperhatikan segi hubungan pribadi yang ada dalam pekerjaannya daripada segi tugas-tugas yang ada dalam pekerjaan tersebut.

2) Melakukan pekerjaannya lebih efektif apbila bekerjasama dengan orang lain dalam suasana yang lebih kooperatif.

3) Mencari persetujuan atau kesepakatan dari orang lain.

4) Lebih suka dengan orang lain daripada sendirian.

5) Selalu berusaha menghindari konflik.

c. Need for power.

Adanya keinginan yang kuat untuk mengendalikan orang lain, intuk mempengaruhi orang lain dan untuk memiliki dampak terhadap orang lain.

Ciri-ciri:

1) Menyukai pekerjaan dimana mereka menjadi pimpinan.

2) Sangat aktif dalam menentukan arah kegiatan dari sebuah organisasi dimanapun dia berada.

3) Mengumpulkan barang-barang atau menjadi anggota suatu perkumpulan yang dapat mencerminkan prestise.

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

4) Sangat peka terhadap struktur pengaruh antar pribadi dari kelompok atau organiasi.

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