

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Sosial Tiktok

Media sosial merupakan salah satu tren berbasis Teknologi Informasi (TI) pada era Information Age atau Digital Era. Media Sosial adalah sekelompok aplikasi berbasis Internet yang dibangun di atas fondasi ideologis dan teknologi dari Web 2.0, dan yang memungkinkan pembuatan dan pertukaran Konten Buatan Pengguna.<sup>20</sup> Media sosial dapat didefinisikan sebagai proses dinamis di mana orang-orang terlibat dalam pertukaran interaktif, termasuk penciptaan, berbagi, pertukaran, dan modifikasi ide atau pemikiran melalui saluran komunikasi virtual atau jaringan.<sup>21</sup> Menurut Kaplan dan Haenlein, media sosial dapat didefinisikan sebagai kumpulan aplikasi berbasis internet yang berakar pada prinsip web 2.0. Aplikasi ini berfungsi sebagai platform untuk pengembangan media sosial, memungkinkan pengguna untuk menghasilkan dan berbagi konten. Seiring berjalannya waktu, beberapa platform media sosial telah mengalami pertumbuhan substansial dan berevolusi dengan fitur dan individualitas yang berbeda. Tujuan penggunaan media sosial adalah untuk memudahkan komunikasi dan memberikan akses terhadap informasi. Media sosial telah mendarah daging di hampir semua lapisan kehidupan kontemporer.

---

<sup>20</sup> Leon A. Abdillah, *PENGGUNAANan Media Sosial Modern* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022).

<sup>21</sup> Erwin Jusuf Thaib, *Problematika Dakwah Di Media Sosial*, ed. Siti Jamalul Insani, 1st ed. (Sumatra Barat: PT Insan Cendekia Mandiri Group, 2021), hal 8.

Tiktok merupakan sebuah aplikasi jaringan sosial dan platform video yang didukung musik asal Tiongkok yang rilis pada bulan september 2016. Aplikasi Tiktok didirikan oleh Zhang Yiming perusahaan ByteDance. Aplikasi Tiktok adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat video pendek yang sangat disukai oleh banyak orang termasuk remaja.<sup>22</sup> Pada awal diluncurkan hingga sekarang, aplikasi Tiktok sangat dikenal oleh banyak orang termasuk anak millennial dan generasi Z. Banyak konten konten yang terlihat tidak patut untuk ditonton dan dicontoh apalagi oleh anak anak, seperti video goyang goyang dan dangdut terkini. Tetapi banyak juga yang terkenal karena pembuatan videonya seperti Bowo dan Nuraini.

Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Tiktok, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>23</sup>

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, misalnya perasaan. Perasaan menurut Ahmadi merupakan faktor internal yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Tiktok. Jadi, apabila perasaan seseorang tidak senang atau tidak menyukai maka seseorang tidak akan menggunakannya, pun sebaliknya.<sup>24</sup> Sedangkan menurut W.Wundt, perasaan tidak hanya dilihat dan dialami oleh individu sebagai perasaan yang menyenangkan atau tidak menyenangkan, tetapi juga dilihat dari

---

<sup>22</sup> Wisnu Nugroho Aji, "Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia," *Universitas Widya Dharma Klaten* 431 (2018): 136.

<sup>23</sup> Meilla Dwi Nurmala, Stevany Afrizal, and Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, "Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa," *Jurnal Hermeneutika* 8 (2022): 3.

<sup>24</sup> Widodo Supriyono Haji Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal 137.

beberapa aspek. Faktor dalam menggunakan aplikasi Tiktok tidak hanya dilihat dari perasaan tetapi juga tindakan.

Faktor internal sangat mempengaruhi penggunaan aplikasi Tiktok. Faktor internal dapat dikatakan suatu proses belajar dalam penggunaan media sosial termasuk Tiktok. Jadi, Tiktok tidak hanya digunakan sebagai media hiburan semata, tetapi juga dapat digunakan untuk belajar berinteraksi terhadap orang-orang baru, dan dapat meningkatkan kreatifitas setiap orang.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri seseorang. Dalam aplikasi Tiktok, seseorang bisa mendapatkan informasi dengan begitu cepat dari berbagai video seperti video kapal tenggelam atau berita politik. Informasi merupakan identitas media sosial karena media sosial menciptakan identitas tersebut dan berinteraksi sesuai dengan informasi tersebut. Faktor eksternal dalam penggunaan Tiktok artinya informasi mempunyai pengaruh yang besar terhadap penggunaan Tiktok. Karena apabila orang-orang tidak memperoleh informasi tentang Tiktok, kemungkinan orang-orang tidak mengenal aplikasi Tiktok.

## **B. Generasi Z**

Generasi adalah sekelompok individu yang memiliki kesamaan karakteristik dan pengalaman yang dipengaruhi oleh peristiwa sejarah dan fenomena budaya yang terjadi pada tahap kehidupan mereka, serta kejadian dan fenomena tersebut membentuk ingatan secara kolektif yang memiliki dampak dalam kehidupan mereka. Terdapat 2 hal utama yang menjadi dasar

dari pengelompokan generasi, yaitu faktor demografi yaitu persamaan tahun kelahiran dan faktor sosiologis yaitu kejadian dan fenomena historis.

Terdapat 6 Generasi yang dikenal oleh masyarakat dari awal keberadaannya, yaitu :

- 1) Veteran Generation (1925 – 1946)
- 2) Baby Boomers Generation (1946 – 1960)
- 3) X Generation (1960 – 1980)
- 4) Y generation (1980 – 1995)
- 5) Z Generation (1995 – 2010)
- 6) Alpha Generation (2010 + )<sup>25</sup>

Generasi Z mengacu pada orang-orang yang lahir setelah tahun 1995, ketika komersialisasi internet dimulai. Karena semakin maraknya teknologi digital, Gen Z telah mengembangkan karakteristik yang membedakan mereka dari pendahulunya, generasi millennial. Dalam siklus Pendidikan, Generasi Z banyak memanfaatkan teknologi digital. Selain untuk Pendidikan formal, teknologi digital juga digunakan sebagai pembelajaran informal sehari-hari dalam pembelajaran media sosial.<sup>26</sup> Generasi Z adalah generasi yang sangat kompeten dalam penggunaan teknologi, akan tetapi hal tersebut membuat generasi Z semakin tergantung dengan teknologi digital seperti media sosial.

Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya, yaitu :

- 1) Ambisius

---

<sup>25</sup> Ruby Santamoko Hadion Wijoyo, Irjus Indrawan, Yoyok Cahyono, Agus Leo Handoko., Op.cit, 3-4

<sup>26</sup> Yanuar Surya Putra, "Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi," *Among Makarti* 9, no. 18 (2016): 125.

Generasi Z mempunyai sifat ambis yang tinggi untuk sukses sehingga mereka memiliki karakter yang cenderung positif dalam mencapai cita-cita mereka.

2) Praktis dan Instan

Generasi Z lebih menyukai cara menyelesaikan masalah secara praktis dan tidak berlama lama karena mereka lahir di dunia yang serba instan.

3) Menyukai Kebebasan dan percaya diri tinggi

Generasi Z adalah generasi yang suka akan kebebasan, seperti kebebasan berekspresi, berpendapat, dan berkreasi. Mereka juga memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan optimis karena mereka lahir dalam keadaan dunia yang sudah modern dan sebagian besar pelajaran bersifat eksplorasi.

4) Menyukai sesuatu yang detail

Generasi Z lahir pada saat teknologi sudah modern yang memudahkan untuk mencari informasi menggunakan internet, sehingga mereka memiliki pikiran yang detail dan kritis dalam mencermati setiap fenomena dan permasalahan.

5) Ingin mendapat pengakuan

Generasi Z biasanya ingin untuk diakui atas keterampilan unik dan kehadirannya dalam bentuk penghargaan seperti hadiah, pujian, dan pengakuan. Selain hal tersebut, dilansir dari Kompas.com Generasi Z memiliki beberapa kelemahan yaitu :

a. Cenderung individual dan egois

- b. Tidak fokus pada satu hal
- c. Kuang menghargai proses
- d. Emosi cenderung labil
- e. Terlalu bergantung pada teknologi

### C. Kesehatan Mental

Berdasarkan UU No.36 tahun 2009 Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spiritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomi.<sup>27</sup> Sedangkan Kesehatan mental atau yang sering disebut sebagai *mental health* merupakan salah satu jenis kesehatan yang dibutuhkan seseorang untuk mencapai tujuan hidupnya. Secara etimologis, mental berasal dari kata latin yaitu mens atau mentis yang artinya jiwa, nyawa, sukma, ruh, dan semangat.<sup>28</sup> Menurut Daradjat, kesehatan mental adalah terhindarnya gejala gejala gangguan dan penyakit jiwa bagi dalam diri seseorang. Kesehatan mental melibatkan keseimbangan yang sejati antara fungsi jiwa, kemampuan untuk mengatasi masalah umum, serta memiliki persepsi positif terhadap kesejahteraan dan kemampuan diri. Fungsi jiwa yang dimaksud terdiri dari pikiran, perasaan, sikap mental, pandangan, keyakinan dalam hidup, yang dapat saling membantu agar orang lain tidak merasa ragu dan tidak aman.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Nina Aminah & Engkus Kuswandi, *Studi Agama Islam*, pertama (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal 103.

<sup>28</sup> Syamsu Yusuf, *Kesehatan Mental Perspektif Psikologis Dan Agama* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal 10.

<sup>29</sup> Zakiyah Daradjat, *Kesehatan Mental* (Jakarta: PT Gunung Agung, 2016), hal 13.

Kesehatan mental lebih dari sekedar ketiadaan gangguan jiwa. Pemahaman ini mencerminkan pendekatan yang lebih holistik terhadap makna kesehatan mental, yang mengakui bahwa kesejahteraan psikologis melibatkan kemampuan dalam mengalami stres dan mengelola masalah hidup sehari-hari. Gangguan kejiwaan tersebut tidak sama dengan gila atau sakit jiwa. Apabila gangguan yang terjadi dalam jiwa seseorang tidak diperhatikan, maka hal tersebut akan menyebabkan permasalahan belajar, perkembangan, kepribadian, dan masalah kesehatan fisik.<sup>30</sup> Seorang psikolog HB.English, mengungkapkan bahwa kesehatan mental diartikan sebagai seseorang yang dapat beradaptasi dengan baik terhadap dirinya sendiri, memiliki semangat hidup yang terjaga tinggi, relatif stabil dan berjuang untuk meraih ilmu agar pengoptimalan diri dapat tercapai.<sup>31</sup>

Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2013, terdapat 4 indikator kesehatan mental, yaitu :

1. Memiliki kemampuan dalam menyadari dan mengembangkan potensi diri
2. Memiliki kemampuan dalam menghadapi stres dalam kesehariannya baik jika ada masalah ataupun tidak.
3. Dapat bekerja secara produktif atau bermanfaat bagi dirinya
4. Dapat berkontribusi yang baik kepada masyarakat, komunitas, dan lingkungannya.

---

<sup>30</sup> Noer Rohmah, *Pengantar Psikologi Agama* (Bengkulu: Kalimedia, 2017), hal 198.

<sup>31</sup> Syamsu Yusuf, *op.cit.* h.27

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kesehatan mental, yaitu :<sup>32</sup>

### 1. Faktor Biologis

Aktifitas manusia pasti menggunakan dimensi biologis, seperti tidur, mandi, minum, makan, bekerja, dan lain-lain. Awalnya manusia memahami bahwa hubungan spiritual merupakan hubungan fisik dan jiwa yang tidak terjelaskan secara ilmiah, tetapi sekarang ini hal itu dapat dipahami dengan ilmu pengetahuan. Faktor biologis sangat memberi kontribusi yang besar bagi kesehatan mental. Beberapa aspek yang berpengaruh langsung pada faktor biologis antara lain otak, sistem endokrin, genetik, sensori, kondisi ibu selama hamil.

Otak merupakan bagian penting dalam diri manusia, karena otak berfungsi sebagai penggerak sensori motoris dalam aktivitas manusia. Maka dari itu, apabila fungsi otak baik, maka kesehatan mental juga akan baik. Sistem endokrin memiliki korelasi dengan kesehatan mental, apabila terjadi gangguan mental akibat sistem endokrin maka dapat berdampak buruk bagi mentalitas manusia. Seperti terganggunya kelenjar adrenalin dapat mempengaruhi *mood* atau perasaan manusia.

Kesehatan mental juga bisa dipengaruhi oleh faktor genetik. Skizofrenia, seperti halnya kecenderungan psikotik, adalah penyakit mental yang diturunkan secara genetik dari orang tua. Gangguan sensorik juga dapat mempengaruhi kesehatan mental seseorang. Teknologi sensorik adalah alat untuk mendeteksi rangsangan eksternal

---

<sup>32</sup> Achmad Rubiyanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mental Emosional Pada Lansia : Literature Review" (Universitas Hasanuddin Makassar, 2022), hal 11.



seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, rasa, dan penciuman. Gangguan sensorik dapat berujung pada gangguan kognitif dan afektif, atau gangguan mood yang ditandai dengan rasa tidak percaya berlebihan terhadap seseorang.

## 2. Faktor psikologis

Aspek psikis adalah satu kesatuan dengan sistem biologis. Aspek psikis selalu berinteraksi dengan seluruh aspek manusia sebagai subsistem dalam eksistensi manusia. Maka dari itu aspek psikis juga mempengaruhi kesehatan mental manusia, seperti pengalaman awal, proses pembelajaran, kebutuhan dan kondisi psikologis lain.

## 3. Faktor Sosial Budaya

Kesehatan mental juga dipengaruhi oleh faktor sosial budaya, seperti stratifikasi sosial, interaksi sosial, adaptasi diri dan stressor psikososial lain. Interaksi sosial dalam dinamika sosial banyak dikaji dan dikaitkan dengan gangguan mental dan kualitas interaksi sosial individu juga sangat mempengaruhi kesehatan mentalnya. Kesehatan mental dapat terhambat akibat faktor sosial seperti konflik dalam hubungan sosial, perkawinan, permasalahan keluarga, dan juga kriminalitas. Perubahan sosial juga termasuk dalam faktor yang dapat mempengaruhi kesehatan mental seperti bentuk sosial dalam masyarakat yang semakin maju akan adanya teknologi.

## 4. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang juga dapat mempengaruhi kesehatan mental: lingkungan fisik, lingkungan kimia,

lingkungan biologis, dan lingkungan lainnya. Hubungan antara manusia dan lingkungannya dapat menjadi suatu sistem peningkat kehidupan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesehatan dan kehidupan sehari-hari. Keadaan lingkungan yang kurang baik akan membawa pengaruh besar terhadap kesehatan jiwa seseorang. Lingkungan mempunyai pengaruh bagi perilaku individu karena lingkungan adalah tempat atau wadah bagi individu dalam melakukan perkembangan perilaku.

#### **D. *New Media***

*New Media* merupakan teori yang menjelaskan tentang perkembangan media yang dikembangkan oleh Pierre Levy. Istilah "media baru" atau "*new media*" mengacu pada berbagai teknologi komunikasi yang muncul di akhir abad ke-20 dengan digitalisasi dan ketersediaan yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi.<sup>33</sup> *New media* merupakan konsep yang berbeda dari media konvensional seperti televisi, film, majalah, buku, atau publikasi berbasis kertas. *New media* lebih mengacu pada teknologi komunikasi digital yang terus berkembang, yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten, serta memungkinkan individu untuk menjadi produsen konten dengan mudah. Media baru biasanya mencakup blog, podcast, penerbitan video dan layanan berbagi (misalnya YouTube), jejaring sosial (misalnya Facebook), mikroblog (misalnya Twitter dan

---

<sup>33</sup> Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa McQuail* (Tangerang: Salemba Humanika, 2012), hal 34.

Instagram), konferensi video, sistem pesan instan(ICQ, AOL, WhatsApp), dan sebagainya.

Terdapat dua pandangan dalam teori new media yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yaitu :

1. Pandangan interaksi sosial

Merupakan pandangan yang menekankan peran interaksi sosial dalam media baru, dengan mempertimbangkan sejauh mana media tersebut memungkinkan pengguna untuk menciptakan, mempertahankan, dan memperdalam hubungan sosial mereka. Media yang mendukung interaksi tatap muka atau meniru pengalaman interaksi tatap muka cenderung dianggap lebih kuat dalam memfasilitasi hubungan sosial yang bermakna. Pierre Lévy percaya bahwa *World Wide Web (WWW)* adalah lingkungan informasi yang fleksibel, dinamis, dan terbuka yang mendukung dunia demokratis di mana masyarakat mengembangkan pengetahuan baru, berbagi kekuasaan, dan berpartisipasi dalam komunitas yang saling menguntungkan.

2. Pandangan integrasi sosial

Media diritualkan karena media menjadi kebiasaan, sesuatu yang formal, dan memiliki nilai yang lebih besar dari penggunaan media itu sendiri, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Media bukan hanya sebuah instrumen informasi atau cara untuk mencapai ketertarikan diri, tetapi menyatukan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki.

Menurut Denis McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana. Adapun perbedaan media baru dari media lama, yakni media baru mengabaikan batasan percetakan dan model penyiaran dengan memungkinkan terjadinya percakapan antar banyak pihak, memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali objek-objek budaya, mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya dari hubungan kewilayahn dan modernitas, menyediakan kontak global secara instan, dan memasukkan subjek modern/akhir modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan.<sup>34</sup>

Media baru memiliki beberapa karakteristik, yaitu ;

a) Digital

Media baru mengacu media yang bersifat digital dimana semua data diproses dan disimpan dalam bentuk angka dan keluarannya disimpan dalam bentuk cakram digital. Terdapat beberapa implikasi dari digitalisasi media yaitu dematerialisasi atau teks terpisah dari bentuk fisik, tidak memerlukan ruangan yang luas untuk menyimpan data karena data dikompres menjadi ukuran yang lebih kecil, data mudah diakses dengan kecepatan yang tinggi serta mudahnya data dimanipulasi.

---

<sup>34</sup> E. R. (Eribka) David, M. (Mariam) Sondakh, and S. (Stefi) Harilama, "Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *Acta Diurna* 6, no. 1 (2017): 93363, <https://www.neliti.com/publications/93363/pengaruh-konten-vlog-dalam-youtube-terhadap-pembentukan-sikap-mahasiswa-ilmu-kom>.

b) Interaktif

Merupakan kelebihan atau ciri utama dari media baru. Karakteristik ini memungkinkan pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan memungkinkan pengguna dapat terlibat secara langsung dalam perubahan gambar ataupun teks yang mereka akses.

c) Hipertekstual

Hypertext mengacu pada sebuah teks (termasuk gambar, audio, dan video) yang bertautan dengan teks yang lain. Hipertekstual dapat dilihat dalam media baru, contohnya ada hyperlink atau link dari satu teks dalam sebuah website ke website yang lain. Dalam karakteristik ini, terdapat non-sequential connections antarteks, termasuk objek maupun aset media baru. Interkoneksi antarteks ini memberikan dampak untuk bergabungnya antarteks dalam media baru, seperti website yang mana satu teks dapat terhubung dengan teks lain di laman web yang berbeda. Bagi produser media baru, interkoneksi antarteks menjadi sebuah fitur yang perlu dipertimbangkan ketika memproduksi konten.

d) Berjejaring

Karakteristik ini mengacu pada media baru yang saling berjejaring satu sama lain (via internet), yang memudahkan pengguna/konsumen untuk lebih aktif dari memaknai/menginterpretasi hingga memproduksi. Pada akhirnya, komunikan atau penerima pesan tidak hanya menjadi audiens aktif yang memaknai, tapi juga aktif terlibat dalam kegiatan produksi pesan atau media secara aktual.

## e) Virtual

Karakteristik ini berkaitan dengan upaya mewujudkan sebuah dunia virtual yang diciptakan oleh keterlibatan dalam lingkungan yang dibangun dengan grafis komputer dan video digital. Dampak dari karakteristik ini yakni berpotensi sebagai game changer karena potensi virtual dari media baru ini dapat menjadi sebuah platform atau tempat untuk pengguna bisa menghabiskan waktunya di sana.

## f) Simulasi

Simulasi tidak berbeda jauh dengan virtual. Karakter ini terkait dengan penciptaan dunia buatan yang dilakukan melalui model tertentu.<sup>35</sup>

Teori ini memiliki asumsi bahwa bentuk dan kecanggihan serta kemudahan yang ditawarkan oleh *new media* membuat khalayak pasrah. Sehingga, khalayak secara terus-menerus menerima informasi atau pesan yang disampaikan oleh media.<sup>36</sup> Jadi, teori *new media* merupakan teori yang Teori ini lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya, manusia itu mempunyai otonomi, wewenang untuk memperlakukan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Teori ini juga menyatakan bahwa media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupan.

---

<sup>35</sup> Kieran Kelly Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, *New Media: A Critical Introduction* (New York: Routledge, 2008), hal 11.

<sup>36</sup> Andi Subhan Amir Fatty Faiqah, Muh.Najib, "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram," *Jurnal Komunikasi KAREBA* 5, no. 2 (2016): 236.

### E. Teori Terpaan Media (*Media Exposure*)

Terpaan dapat diartikan sebagai kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan media ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang dapat terjadi pada individu atau kelompok. Terpaan media berusaha mencari data khalayak tentang penggunaan media. Penggunaan jenis media meliputi media audio audiovisual, media cetak, kombinasi media audio dan media audiovisual, media audio dan media cetak, media audiovisual dan media cetak, serta media audio, audiovisual dan media cetak.<sup>37</sup>

Terpaan media adalah intensitas keadaan dimana khalayak terkena atau terpapar oleh pesan-pesan yang disebarkan melalui suatu media.<sup>38</sup> Terpaan dari suatu media mampu memberikan dampak yang dalam bagi penontonnya. Adanya pesan-pesan yang bersifat persuasif yang telah disajikan sedemikian rupa dapat memicu terjadinya perubahan perilaku, sikap, pandangan maupun persepsi. Terpaan media dapat didefinisikan sebagai penggunaan media baik jenis media frekuensi penggunaan maupun durasi penggunaan.<sup>39</sup> Penggunaan jenis media meliputi media audio, audiovisual, media cetak dan lain sebagainya. Terpaan media berusaha mencari data khalayak tentang penggunaan media baik jenis frekuensi penggunaan maupun durasi penggunaan.

---

<sup>37</sup> Siti Karlinah Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009), hal 168.

<sup>38</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal 178.

<sup>39</sup> Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* (Bandung, Simbiosis Rekatama Media), hal 168.

Menurut Shore terpaan media merupakan kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan media massa ataupun pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang dapat terjadi pada individu maupun kelompok. Menurut Rakhmat terpaan media adalah banyaknya informasi yang diperoleh melalui media meliputi frekuensi, atensi, dan durasi penggunaan pada setiap jenis media yang digunakan. Maka dalam penelitian ini, yang dijadikan indikator terpaan media dengan melihat frekuensi, durasi, dan perhatian membaca seseorang.

Menurut Rosengren terpaan media adalah penggunaan media yang terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media, media yang dikonsumsi, atau dengan media secara keseluruhan. Selain itu, terpaan media dapat diukur melalui frekuensi, durasi, dan atensi dari individu.<sup>40</sup> Berikut penjelasan mengenai ukuran terpaan media tersebut :

#### 1. Frekuensi

Frekuensi penggunaan media mengumpulkan data khalayak tentang berapa kali sehari seseorang menggunakan media dalam satu minggu (untuk meneliti program harian), berapa kali seminggu seseorang menggunakan media dalam satu bulan (untuk program mingguan dan tengah bulanan), serta berapa kali sebulan seseorang menggunakan media dalam satu tahun (untuk program bulanan).

#### 2. Durasi

---

<sup>40</sup> Jalaludin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi Dengan Dilengkapi Contoh Analisis Statistik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).



Durasi merupakan total waktu yang dihabiskan dalam menonton media dalam kurun waktu tertentu. Durasi penggunaan media menghitung berapa lama khalayak bergabung dengan suatu media (berapa jam sehari), atau berapa lama (menit) khalayak mengikuti suatu program.<sup>41</sup>

### 3. Atensi

Atensi (perhatian) menurut Anderson adalah proses mental ketika stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah.<sup>42</sup> Artinya, khalayak memiliki perhatian atau ketertarikan terhadap suatu pemberitaan yang disampaikan oleh media. Indikator atensi dalam penelitian ini diukur dari faktor eksternal penarik perhatian dan faktor internal penaruh perhatian.<sup>43</sup> Dalam penelitian, atensi dapat diukur dari perhatian terhadap suatu acara ketertarikan, kemudahan dalam memahami isi pesan dalam suatu acara, kepercayaan terhadap isi, dan daya tarik dalam berita tersebut.

Dari ketiga pola tersebut yang sering dilakukan adalah pengukuran frekuensi program harian (berapa kali dalam seminggu). Sedangkan pengukuran variabel durasi penggunaan media menghitung berapa lama khalayak bergabung dengan suatu media (berapa jam sehari) atau berapa lama (menit) khalayak mengikuti suatu program (*audience's share on program*).<sup>44</sup> Terpaan media tidak hanya dapat diteliti dari

---

<sup>41</sup> Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah, op. Cit. hal: 170

<sup>42</sup> Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal 51.

<sup>43</sup> Jalaludin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal 52.

<sup>44</sup> Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah, op.cit, hal: 173

apakah seseorang dekat dengan kehadiran media tersebut, tetapi juga soal keterbukaan orang tersebut terhadap pesan-pesan media.

Teori tentang pengaruh komunikasi massa terus mengalami perkembangan. Menurut Joseph Klapper mengatakan bahwa komunikasi massa tidak langsung menyebabkan pengaruh pada audiens, tetapi termediasi oleh variabel-variabel lain. Jadi, media adalah salah satu alasan pendukung. Asumsi Joseph Klapper di atas merupakan teori keterbukaan selektif.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, 1st–5th ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 222.