

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEPTUAL**

#### **3.1 PEMANFAATAN**

##### **3.1.1 Pengertian Pemanfaatan**

Pemanfaatan berasal dari kata manfaat yang berarti kegunaan, manfaat. Dalam rujukan Kata Besar Bahasa Indonesia Kontemporer diungkapkan bahwa penggunaan mempunyai arti “siklus, teknik atau kegiatan yang bermanfaat.<sup>1</sup>

Menurut Poerwadarminto, pemanfaatan adalah suatu gerakan, siklus, teknik atau demonstrasi untuk menjadikan sesuatu bernilai. Istilah pemakaian berasal dari kata manfaat yang berarti manfaat, yang mempunyai kata kerja pe-a yang bermakna interaksi atau demonstrasi pemanfaatan.<sup>2</sup>

Sesuai dengan penggunaan KBBI (Referensi Kata Besar Bahasa Indonesia) yang berasal dari kata manfaat yang berarti kegunaan dan manfaat. Kemudian pada titik itulah didapat kata pe-a yang berarti proses, teknik, kegiatan. Oleh karena itu, penggunaan dapat diartikan sebagai cara atau interaksi penggunaan suatu barang atau benda.<sup>3</sup>

Satu lagi pengertian keunggulan yang dikemukakan oleh Dennis Mc Quail dan Sv en Windahl, khususnya bahwa keunggulan adalah kepercayaan, yang artinya sama dengan menyelidiki (menghadapi hanya menunjukkan suatu

---

<sup>1</sup> Peter Salim dan Yenny Salim, Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer, Jakarta: Modren English Press 2002, hlm.928

<sup>2</sup> Poerwadarminta W.J.S, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: PT. Balai Pustaka 2002, hlm, 125

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta:Balai Pustaka, 2005), Hlm.711

tindakan mendapatkan). Selain itu, Dennis juga menyampaikan bahwa ada dua hal yang mendukung perkembangan penggunaan, yaitu;

1. Terdapat penolakan terhadap perspektif deterministik mengenai dampak komunikasi luas

2. Ada kerinduan untuk melepaskan diri dari diskusi yang tertunda mengenai kecenderungan komunikasi luas

Sedangkan jika dikaitkan dengan masalah eksplorasi ini, penggunaan di sini berarti memanfaatkan media yang bermanfaat, dalam hal ini menggunakan media Perangkat YouTube untuk dapat mengakses data mekanis dimana saja dan kapan saja.

### 3.1.2 Tujuan Pemanfaatan

Saat digunakan, ada beberapa variasi yang mempengaruhi rencana penggunaan. Menurut Handoko, dalam pemanfaatannya, pemanfaatan bahan pustaka di perpustakaan dipengaruhi oleh dua unsur, yaitu:

1. Faktor Internal, meliputi;

- a. Kebutuhan, yang dimaksud disini adalah kebutuhan akan data
- b. Rasional, adalah sesuatu yang memuat dorongan, alasan, atau dukungan utama yang membuatnya menindaklanjuti sesuatu
- c. Minat, merupakan kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu

2. Faktor Eksternal, antara lain:

- a. puncak dari bermacam-macam, khususnya jumlah bermacam-macam yang datanya digunakan oleh klien
- b. kemampuan kustodian dalam melayani nasabah, khususnya kemampuan pengurus dalam melayani nasabah dilihat dari kecepatan petugas pembukuan dalam menawarkan jenis bantuan.

- c. kantor terbatas untuk pemulihan yang merupakan kantor untuk mencari data karena merupakan metode akses perpustakaan<sup>4</sup>

Menurut Jawline dan Todd, penggunaan dibagi menjadi dua kategori, yaitu penggunaan dengan penilaian satu elemen dan penggunaan dengan dua penilaian variabel (utilitas dan kelayakan).

Penggunaan dengan dua elemen pengukur oleh Jawline dan Todd dibagi menjadi dua kelas tambahan, yaitu nilai dan kelayakan dengan masing-masing aspek dikumpulkan sebagai berikut:

1. Manfaat mencakup aspek:

- a. Membuat pekerjaan lebih mudah (membuat pekerjaan lebih mudah): Sangat mudah untuk mempelajari dan menggunakan teknologi untuk melakukan pekerjaan yang ingin dilakukan seseorang, dan dapat memberikan keterampilan untuk membuatnya lebih mudah.
- b. Sejauh mana seseorang yakin bahwa pengguna suatu teknologi tertentu dapat meningkatkan prestasi kerjanya dianggap berguna (useful).
- c. Memperluas efisiensi merupakan suatu disposisi psikologis yang umumnya berpandangan bahwa kehidupan seseorang akan meningkatkan atau meningkatkan efisiensinya dalam latihan yang dilakukannya sehingga menjadi lebih baik.

2. Viabilitas mencakup aspek:

---

<sup>4</sup> Riski Andini, "Pemanfaatan Akses Jurnal Elektronik (E-Jurnal) Dengan Media Smartphone (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Angkatan 2016-2017 Fakultas Adab Dan Humaniora Uin Raden Fatah Palembang)," *TADWIN: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 1, no. 2 (1970): 87–95, <https://doi.org/10.19109/tadwin.v1i2.6487>.

- a. Memperluas kelangsungan hidup berarti bahwa penggunaan inovasi tertentu akan membantu seseorang memperluas aktivitas sehari-harinya dalam suatu tugas.
- b. Menciptakan eksekusi posisi (mengembangkan lebih lanjut eksekusi posisi), dengan melibatkan inovasi tertentu dapat membantu pelaksanaan kerja individu di dunia kerjanya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

### 3.2 INFORMASI TEKNOLOGI

Informasi adalah pengelolaan data yang menyajikan kejadian aktual (fakta) sebagai dasar pengambilan keputusan. Menurut Anastasia Lipursari (2013), informasi yang dikarakterisasi atau ditangani untuk digunakan dalam siklus dinamis adalah data. Kerangka penanganannya mengolah informasi menjadi data atau tepatnya mengolah informasi dari struktur yang tidak adanya menjadi berharga bagi penerima manfaat. Informasi tidak lagi diperlukan karena keputusan mempengaruhi nilainya. Pilihan dapat berkisar dari pilihan dasar yang berulang hingga pilihan kunci jangka panjang. Ketika Anda membaca suatu peristiwa dan kemudian menyebarkannya kepada orang lain secara lisan, termasuk akibat dari pembacaan tersebut, atau hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pembacaan tersebut, maka informasi dapat dikatakan. Dalam konteks ini, istilah "informasi" mengacu pada memberi tahu orang lain dan mengirimkan pesan kepada mereka.

Kata inovasi berasal dari kata Yunani "techne" yang berarti pengerjaan, kekhususan, atau keahlian, dan "logia" yang berarti studi atau pengumpulan informasi. Inovasi adalah ilmu yang mempelajari pembuatan sesuatu, Sesuai dengan kata-katanya, Alisyahbana dalam Karlina (2018) mengatakan bahwa inovasi adalah cara masyarakat menghemat energi dengan cara memberdayakan mereka untuk memenuhi kebutuhannya dengan bantuan perangkat dan akal. Selain itu, inovasi juga dapat diartikan sebagai pekerjaan manusia untuk membantu penyelesaian masalah atau pekerjaan dengan aktivitas manusia, dengan harapan dapat bekerja pada pelaksanaan manusia.

Inovasi Data dan Korespondensi (ICT) adalah program untuk membantu, mengendalikan, dan meneruskan data. TIK adalah istilah luas yang mengacu pada semua peralatan teknis yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi. jika dilihat dari segi asal usul kata tersebut.

Kata inovasi berasal dari bahasa Yunani *technologia* atau *techne* yang berarti penguasaan dan *logia* yang berarti informasi. Dari sudut pandang terbatas, inovasi adalah sesuatu yang mengacu pada objek yang digunakan untuk melakukan aktivitas manusia, seperti mesin, instrumen, atau peralatan.

Menurut Hamalik dalam Makki (2020)<sup>5</sup>, teknologi merupakan benda sosial dan bagian dari kebudayaan. Selain itu, inovasi adalah komponen budaya yang nyata. Inovasi menggabungkan semua pendekatan untuk menghasilkan produk yang sangat berarti bagi koherensi dan kenyamanan hidup manusia. Peralatan, mesin, material, dan sepeda yang membantu individu dalam mengatasi permasalahan merupakan contoh inovasi. Inovasi berasal sebelum perancangan dan sains sebagai usaha manusia. Teknologi penting adalah penemuan dan perangkat yang memanfaatkan proses dan prinsip penemuan ilmiah yang baru ditemukan.

Inovasi juga bisa mengacu pada kreasi yang sangat tua seperti roda (Mutia, 2007). Menurut Susanto, Inovasi Data Korespondensi adalah suatu media atau alat yang digunakan untuk memindahkan informasi, baik untuk memperoleh informasi/data maupun memberikan data kepada orang lain dan dapat digunakan untuk berkorespondensi baik dalam satu arah atau dua arah yang berbeda.

Inovasi dibuat untuk bekerja dengan latihan manusia. Inovasi telah membantu orang menemukan banyak hal. Bagaimanapun juga, inovasi juga mempunyai konsekuensi yang merugikan, misalnya dampak radiasi pada otak manusia, serta ketergantungan yang berlebihan, memang benar bahwa jika tidak ada inovasi, manusia tidak bisa berbuat apa-apa. Kapasitas manusia, yang didukung oleh inovasi yang mereka buat, akan mengkaji ulang cara

---

<sup>5</sup> Yudhi Septian Harahap, Shynta Sri Wahyuni Ginting, and Nur Khafifah Indriyani, "Pendidikan Teknologi Dalam Al-Qur'an," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1898–1906.

untuk mengatasi dampak ini, termasuk meningkatnya infeksi lain yang disebabkan oleh inovasi. Faktanya adalah bahwa penciptaan inovasi mendorong orang untuk merenungkan bagaimana cara mengatasi dampak yang ditimbulkannya. Pencipta dapat berasumsi bahwa inovasi adalah instrumen untuk membantu manusia agar segala pekerjaannya menjadi lebih mudah. Dengan inovasi, masyarakat pasti bisa menyelesaikan pekerjaannya.

Hamzah B.Uno dkk. Mengutip perkataan Widyosiswoyo, macam media data dibedakan menjadi 4, yaitu:

- a. Televisi dibuat dengan mengubah gambar dan suara menjadi listrik, yang kemudian dikirim melalui kabel atau gelombang elektromagnetik ke penerima, untuk diubah kembali ke bentuk aslinya.
- b. Radio adalah instrumen khusus yang menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai kurir yang dikomunikasikan melalui udara dengan kecepatan setara dengan cahaya.
- c. PC, merupakan mesin serba guna yang dapat dibatasi oleh program, digunakan untuk mengubah informasi menjadi data.
- d. Internet adalah jaringan komputer yang memungkinkan penggunaannya berbagi informasi dengan sumber yang lebih luas..<sup>6</sup>

Menurut Koyo Kartasurya, berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran korespondensi, sebagaimana dikutip oleh Arif Sadiman, dkk, didelegasikan (“Media Pembelajaran: Pengertian, Peningkatan dan Penggunaan”).

---

<sup>6</sup> Nora Santi et al., “Prinsip Dan Pengembangan Media IT Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 74–82, <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.73>.

1. Media visual berupa gambar/tato, gambar, outline, diagram, bagan, pertunjukan anak, spanduk, panduan, dan bola dunia.
2. Media menyimak meliputi radio, atraktif, alat perekam, lembar perekam atraktif, fasilitas penelitian bahasa.
3. Slide, strip film, film mikro, dan proyektor over-the-head merupakan contoh media diam yang diproyeksikan.
4. Media pergerakan yang diproyeksikan, antara lain film, TV, Close Circuit TV (CCTV), alat perekam video, PC.

Sebagaimana dikemukakan Zakiah Dradjad yang dikutip Ramayulis, alat-alat atau jenis-jenis media tersebut dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

1. Media tertulis, benda-benda alam seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, gambar yang dirancang seperti grafik, gambar yang diproyeksikan seperti video transparan, dan perekam audio seperti kaset dan pita radio adalah contoh alat pendidikan.
2. Sarana media yang tidak dapat dipungkiri seperti model, perintah atau larangan, hadiah dan disiplin.<sup>7</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

---

<sup>7</sup> Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta: Kalam Mulia, 2008.



### 3.4 GADGET

Secara umum gadget merupakan sebuah gawai atau gadget elektronik yang umumnya berukuran kecil dan mempunyai kemampuan luar biasa serta fungsional dalam pemanfaatannya. Penilaian lain menyatakan bahwa alat adalah barang elektronik kecil yang mudah dibawa kemana saja tanpa kendala. Alat merupakan salah satu inovasi mekanis yang umumnya menghadirkan teknologi terkini yang dapat membantu mempermudah aktivitas manusia.

Jika kita mundur kebelakang, *gadget* sudah ada namun tidak secanggih dan modern seperti saat ini. Kita masih banyak menggunakan telepon hanya untuk berkomunikasi saja, jauh dari kata sempurna jika kita bandingkan dengan perkembangan gadget di masa sekarang. Gadget berkembang seiring dengan semakin banyaknya kebutuhan manusia yang harus serba instan dan mudah, dimulai dengan adanya fitur kamera di *handphone*, sampai dimana perkembangan gadget sampai dititik apapun yang dibutuhkan manusia kini ada dalam genggamannya. Fitur-fitur yang ditawarkan sungguh sempurna dan sangat menarik, internet dengan mudahnya kita mengaksesnya, jika lelah dan ingin bersantai kita tinggal mencari lagu apapun yang kita suka, jika ingin mengabadikan sebuah momen kita tinggal klik kamera yang dimana kualitas kamera di *handphone* kini sudah bisa mengimbangi kualitas kamera lensa pada umumnya.

*Gadget* dapat dikatakan sebagai sebuah kumpulan alat teknologi versi kecil dari teknologi yang dulu kita kenal sebagai *Personal Computer* (PC). Yang bisa menjadi perbedaan antara gadget dengan alat elektronik lainnya adalah pembaharuan dan sebuah bentuk perkembangan, saat ini gadget terus mengalami pembaharuan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Laptop adalah sebuah bentuk perkembangan dari *PC* (*Personal Computer*) dimana para

pengembang terkhusus laptop melihat fenomena banyaknya masyarakat yang membutuhkan sebuah *PC* namun bisa dibawa kemana-mana. Sehingga para produsen menciptakan sebuah laptop yang kita kenal sampai sekarang. Kini laptop sendiri sudah layak disebut sebagai *PC* versi mini, dikarenakan spesifikasi tinggi yang dulunya hanya ada pada komputer kini tersedia juga di laptop, dan uniknya spesifikasi yang ukurannya besar yang diletakkan di dalam komponen komputer juga turut dikembangkan produsen versi mininya juga.

**Gambar 2.1 Warung Telepon (WARTEL)**



*Smartphone* yang kini setiap saat kita bawa kemana-mana juga merupakan sebuah bentuk perkembangan dan pembaharuan dari telepon rumah ataupun telepon umum yang dulu ada di jalan, bahkan sampai dibuat warung telepon (wartel). Produsen *smartphone* pun turut andil dalam memantau kebutuhan pasar, yakni alat yang digunakan sebagai sarana berkomunikasi antar sesama manusia agar bisa dibawa kemana-mana bahkan bisa dimasukkan ke kantong celana. Seiring berkembangnya waktu dan zaman dimulailah era telepon hanya ada di dalam rumah, kini bisa dibawa kemana-mana. Bahkan dari sebutannya pun ikut berbeda dari yang awalnya telepon menjadi *handphone* (telepon genggam). Bahkan bentuknya pun berubah dan

berkembang juga, dari tebal kini sudah hadir bentuk yang tipis, ringan dan efisien jika diletakkan dimanapun.

### **Gambar 2.2 Gambaran Perkembangan Bentuk *Handphone* Dari Masa ke Masa**



Gadget memiliki fungsi sebagai sarana bisnis, penyimpanan data, sumber informasi, dokumentasi, mendengarkan musik dan masih banyak lagi. Apalagi kemarin kita sempat mengalami pandemi Covid, gadget juga berperan aktif sebagai sarana belajar dan mengajar secara daring ataupun online.

Intinya, gadget bisa membuat kehidupan manusia menjadi lebih membumi. Dilihat dari jenis gadgetnya, beberapa fungsi dari perangkat ini adalah sebagai berikut;

1. Media korespondensi, kemampuan gadget yang paling berharga bagi masyarakat adalah sebagai media korespondensi. Setiap orang dapat terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui korespondensi, misalnya PDA

2. Penunjang produktivitas, selain sebagai alat komunikasi, gadget juga mampu menjadi alat untuk membantu kelancaran manusia secara konsisten. Modelnya adalah PC
3. Media pengalih perhatian, serta berbagai alat yang dirancang khusus untuk pengalih perhatian, misalnya iPod yang dapat digunakan untuk stand by mendengarkan musik dan telepon genggam yang dapat memutar akun.
4. Gaya hidup, selain digunakan untuk mengakses media sosial kini gadget sudah menjadi gaya hidup manusia. Seperti Iphone salah satu merk gadget yang dimana ketika orang memiliki Iphone maka akan semakin bergaya hidupnya. Contoh lainnya seperti *smartwatch*, *action cam*, *drone*, dan *fitness band*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## 3.5 YOUTUBE

### 3.5.1 Sejarah

Gambar 2.3 Logo Youtube



Youtube adalah situs berbagi video yang sering diakses oleh para pengguna internet, bukan hanya berbagi, fungsi youtube juga digunakan juga untuk menonton video yang tersebar didalamnya, didalamnya terdapat berbagai macam video seperti musik, tutorial, olahraga (*sport*), berita, *vlog* dan lain-lain. Para penonton yang biasa disebut sebagai *viewers* dapat mengaksesnya sekalipun tidak mendaftarkan akun youtube pribadinya. Situs berbagi video ini didirikan pada tahun 2005 oleh tiga mantan pegawai *Paypal*, yaitu *Chad Hurley*, *Steve Chen*, dan *Jawed Karim*<sup>8</sup>. Pada 13 November 2006, Google membeli situs ini dengan biaya sebesar 1,65 Triliun Dolar. Kantor pusat ini berada di San Bruno, California.

---

<sup>8</sup> Roro Sri, "Analisis Resepsi Dalam Memaknai Tayangan Dari Program RANS Entertainment Di Youtube," *Universitas Muhammadiyah Malang*, 2019, 6–40.

**Gambar 2.4 Kantor Pusat Youtube**



Me at the zoo adalah video utama yang dipindahkan ke YouTube. Video dipindahkan pada pukul 20:27 pada hari Sabtu, 23 April 2005 oleh Jawed Karim, salah satu pencetus situs ini, dengan nama pengguna "jawed". Para pengamat menyebut video tersebut sebagai "kualitas di bawah standar". Yakov Lapitsky merekam video tersebut di Kebun Binatang San Diego dan menampilkan Karim di depan para gajah. Ia menggambarkan betapa menariknya "belalai gajah yang sangat panjang" di segmen tersebut. Meskipun durasinya hanya 19 detik, ini adalah video pertama di YouTube.<sup>9</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

---

<sup>9</sup> Suparyanto dan Rosad (2015, *Pemanfaatan Youtube Tunejawa Sebagai Media Penyebaran Informasi Digital*, Suparyanto Dan Rosad (2015, vol. 5, 2020).

**Gambar 2.5 Video Pertama Yang Di Upload Di Youtube**



### 3.5.2 Fitur-fitur Youtube

Youtube menawarkan beberapa fitur yaitu.

- *Search*

Fitur *search* atau biasa disebut pencarian, merupakan fitur YouTube yang memungkinkan pengguna mengikuti suatu video. Cara kerja bagian ini adalah klien memasukkan moto berburu yang terkait dengan catatan, kemudian pada saat itu, daftar akan menampilkan beberapa catatan yang terkait dengan merek dagang yang dimasukkan.

**Gambar 2.6 Fitur Search Youtube**

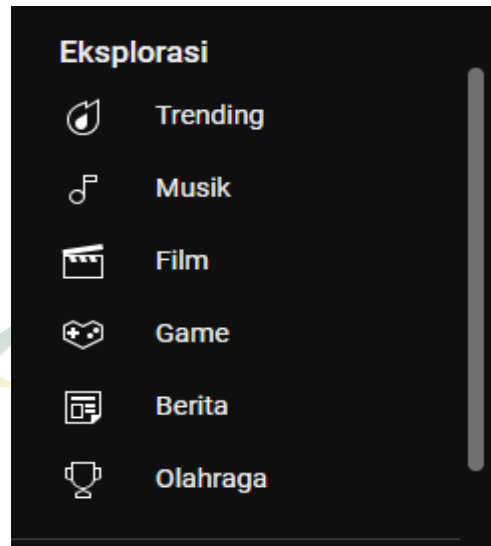


- *Trending*

Fitur *trending* adalah komponen yang muncul karena estimasi YouTube yang mengumpulkan akun-akun terpopuler pada waktu tertentu secara acak. Perpindahan akun paling terkenal akan

berbeda menurut negara. Jumlah YouTube pada umumnya memperkuat akun-akun paling terkenal dari waktu ke waktu.

**Gambar 2.7 Fitur Eksplorasi Youtube**

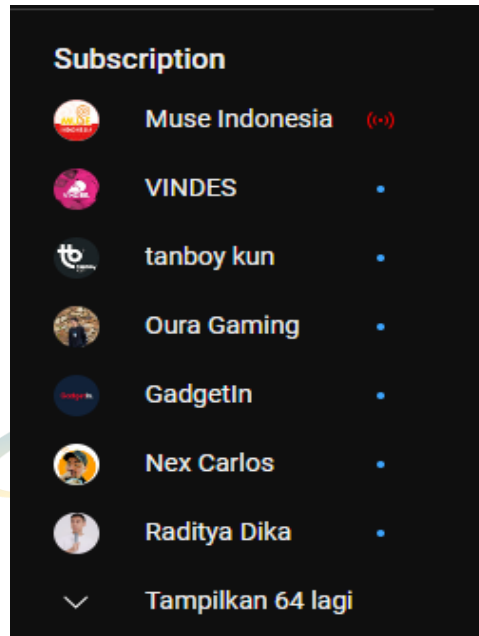


- *Subscription*

Jika Anda menyukai video saluran tertentu, Anda dapat menemukan lebih banyak lagi dengan menggunakan fitur berlangganan YouTube. Di bawah video, tombol merah menunjukkan tempat membeli. Setiap video baru akan muncul di laman landas YouTube Anda jika Anda membeli umpan tertentu.

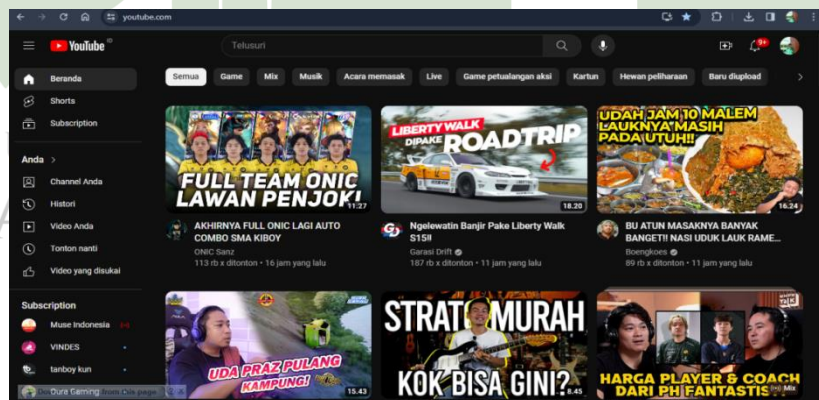


Gambar 2.8 Fitur *Subscription* Youtube



- *Home dan Recommended Videos*  
Berdasarkan referensi saluran YouTube yang Anda ikuti atau rekaman perbandingan, rekaman yang disarankan akan ditampilkan di laman landas YouTube. Selain itu, Anda juga bisa menampilkan rekaman-rekaman yang sedang populer saat itu.

Gambar 2.9 Beranda Youtube



### 3.5.3 Fungsi Youtube

Selain memiliki fitur-fitur menarik, YouTube juga memiliki beberapa keunggulan yang bisa dimanfaatkan oleh penggunanya. Dalam bukunya “Hasil Menjadi Pengrajin dengan YouTube” Abraham A. mengemukakan hal berikut.

- a) Memperluas partisipasi mengingat kepercayaan yang dimiliki setiap individu, sifat perbandingan tertentu, atau telah disampaikan dalam kurun waktu tertentu, sehingga menimbulkan nostalgia yang dapat dirasakan bersama.
- b) Memanfaatkan kantor Data, Sharing, dan Remark untuk meningkatkan pemahaman atau informasi.
- c) Membayangkan atau menampilkan diri dari sudut pandang positif, untuk keadaan saat ini juga dengan keistimewaan dan rasa aman untuk menghidupkan kembali perkembangan informasi.
- d) Media perdagangan dan renungan sehubungan dengan perdagangan, masalah pemerintahan, budaya dan, yang mengejutkan, di bidang bimbingan belajar
- e) Sebagai mekanisme informasi, pengungkapan berbagai pelanggaran asli, bantuan media dan strategi inklusi untuk Berita Penghuni
- f) Media olah raga atau cuci mata setelah beban mental yang berat ditanggung, maka disitulah YouTube bisa memberikan refleksi diri seperti menonton akun-akun menarik, games, menonton film, dan lain sebagainya.

### 3.6 MEDIA BARU (*New Media*)

Teori media baru adalah spekulasi yang dikemukakan oleh Pierre Cost yang berpendapat bahwa media baru adalah teori yang melihat kemajuan media. Dalam spekulasi media baru, ada dua sudut pandang, yang pertama adalah pandangan upaya terkoordinasi sosial, yang mengisolasi media dari sudut pandang kedekatan dan personalnya. Sebaliknya, pandangan rekonsiliasi sosial menggambarkan media bukan mengenai data, komunikasi, atau penyampaian, melainkan mengenai adat istiadat, atau bagaimana individu menggunakan media untuk membangun masyarakat.<sup>10</sup>

Lev Monich dalam bukunya yang berjudul *The New Media Reader* mengatakan bahwa media baru merupakan suatu hal sosial dalam sudut pandang semesta yang berbeda dengan jagat korespondensi yang luas menurut masyarakat pada umumnya. Penyebaran inovasi PC dan informasi canggih yang didorong oleh aplikasi dimungkinkan oleh media baru. Media baru sedang menghadapi kebangkitan dalam model penyebaran informasi yang menggunakan pengembangan jaringan pemrograman (Wardrip-Fruin and Nick Montfort 2003).<sup>11</sup>

Maraknya istilah media baru erat kaitannya dengan kehadiran Internet di dunia ini. Meski dalam perkembangannya media baru tidak hanya sebatas internet, namun Internet merupakan gadget atau media yang paling dominan di era media baru. Sebagaimana dikemukakan oleh Flew (2005:4). Media baru adalah istilah yang menyoroti peningkatan

---

<sup>10</sup> Suparyanto dan Rosad (2015).

<sup>11</sup> Andini Hernani Utami, "Media Baru Dan Anak Muda : Perubahan Bentuk Media Dalam Interaksi Keluarga New Media and Youth: Changing Forms of Media in Family Interactions," *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan* 11, no. 1 (2021): 8, <https://doi.org/10.20473/jpua.v11i1.2021.8-18>.

pengembangan PC, komputerisasi, atau administrasi sistem di abad ke-21. Web, PC, situs, penglihatan dan suara, DVD, dan permainan adalah contoh dari media baru ini. Untuk sementara, televisi, film, majalah, surat kabar, buku, atau penyebaran berbasis kertas serupa.<sup>12</sup>

Menurut Chun New Media adalah perbaikan struktur media di luar lima komunikasi umum seperti TV, radio, majalah, surat kabar, dan film. Ide Media Baru adalah kelancaran, jaringan individual, dan metode untuk membagi tugas kendali dan peluang. New Media mengacu pada kemajuan inovasi komputer, namun New Media sendiri tidak selalu berarti media canggih. Video, teks, ilustrasi, gambar yang diubah menjadi informasi canggih dalam bentuk byte, hanya menyinggung sisi inovasi penglihatan dan suara, salah satu dari tiga komponen media baru, selain kualitas intuitif dan intertekstual. Media online memungkinkan individu untuk membuat, menyesuaikan, dan menyampaikan kepada orang lain, menggunakan peralatan yang cukup berguna, tidak merata dan sederhana. Media online memerlukan telepon seluler atau PC dengan akses web.<sup>13</sup>

Menurut Flew (2005:3), *"the idea of new media captures both the development of unique forms of digital media, and the remaking of more traditional media forms to adopt and adapt to the new media technologies"* Dalam hal ini, beberapa ahli sepakat bahwa istilah media baru digunakan untuk memisahkannya dari media lama atau media biasa yang baru-baru ini ada. Media baru telah menjadi sahabat hidup individu, pekerjaan mereka dapat dengan mudah diselesaikan dengan adanya media baru, khususnya dalam mendapatkan data. Naluri manusia adalah

---

<sup>12</sup> Eno Swara, "YouTube Sebagai New Media: Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia Menurut Pemikiran Jean Baudrillard," 2014.

<sup>13</sup> Suparyanto dan Rosad (2015, *Pemanfaatan Youtube Tunejawa Sebagai Media Penyebaran Informasi Digital*).

keinginan akan data, sehingga menjadikan web sebagai sumber akses ke data tersebut.

Pada dasarnya, web sebagai media lain dapat dimanfaatkan oleh siapa saja dan untuk alasan apa pun. Situs-situs tersebut selain dapat digunakan untuk mencari informasi untuk menulis atau belajar, namun juga sering kali menampilkan gambar-gambar porno yang dapat merugikan moral masyarakat, terutama anak-anak, karena banyak anak kecil yang kini sudah mahir bermain game online. Meskipun demikian, semua ini dikembalikan ke klien Web, sebagian besar dari mereka benar-benar memanfaatkan Web untuk hal-hal positif. Sederhananya, sebagian besar inovasi yang digambarkan sebagai media baru terkomputerisasi, pada dasarnya media baru adalah jenis komunikasi antar manusia melalui delegasi, misalnya PC atau alat yang berhubungan dengan web.

### 3.6.1 Fungsi Media Baru

Media baru memiliki fungsi sebagai berikut:

- Kemampuan untuk memberikan rangkaian data yang dapat diakses dengan mudah dan cepat dimana saja dan kapan saja. Sehingga memudahkan masyarakat untuk mendapatkan sesuatu yang mereka cari atau butuhkan dari sumber data.
- Sebagai wahana pertukaran perdagangan. Kesederhanaan membeli barang melalui kantor web atau menjangkau layanan klien
- Sebagai media hiburan, misalnya permainan internet, organisasi informal berbasis video web, dan lain-lain
- Sebagai media korespondensi yang efektif, klien dapat berbicara dengan siapa saja tanpa harus dibatasi jarak dan waktu, serta dapat melakukan video conference

- Untuk tujuan pengajaran, misalnya buku digital yang sederhana dan masuk akal<sup>14</sup>

### 3.6.2 Ciri - Ciri Media Baru

- Dapat menaklukkan ketiadaan, meskipun dibatasi oleh ukuran layar, waktu download, batas server dan lain-lain
- Kemampuan beradaptasi media baru dapat memperkenalkan berbagai jenis data seperti kata-kata, gambar, suara, video dan desain
- Kecepatan: media baru dapat menyampaikan data secepat yang diharapkan. Ketika situasi terjadi, meliput berbagai bagian berita secara bersamaan
- Hipertekstualitas: media baru dapat mengaitkan satu desain data dengan susunan dan sumber data lainnya melalui hyperlink
- Intuitif: media baru mempunyai kerangka kerja, khususnya korespondensi manusia-mesin
- Multimediality : Berbeda dengan media konvensional, media baru dapat berupa berbagai macam media dalam satu panggung. Kita bisa menatap TV dengan mendengarkan radio, atau membaca makalah di halaman-halaman
- Biayanya lebih murah dibandingkan dengan media lain
- Kita bisa mendapatkan akses ke aset web atau media baru di mana pun kita berada<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Lia Herliani, Analisis Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook Sebagai Media Promosi Anggota BUSAM (Bubuhan Samarinda), ejournal komunikasi, vo.3,No.4, 2015, Hal. 218

<sup>15</sup> Nowiroh Vera, Komunikasi Massa, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016),Hal.90

McQuail dalam Ardianto (2011:14) juga menggambarkan ciri-ciri mendasar yang menjadi pembeda antara media baru (new media) dan media lama (biasa) ditinjau dari sudut pandang klien, yaitu:

1. Interaktivitas; Ditunjukkan dengan proporsi reaksi atau dorongan dari klien media terhadap 'penawaran' dari sumber atau pengirim (pesan).

2. Kehadiran sosial (keramahan); Dialami oleh klien, perasaan kontak individu dengan orang lain dapat dilakukan dengan menggunakan suatu media. Media baru dapat menghubungkan perbedaan-perbedaan dalam kasus-kasus referensi, mengurangi keragu-raguan, memberikan petunjuk, menjadi lebih sensitif dan lebih pribadi.

3. Otonomi; Klien merasa lebih ideal dalam mengendalikan zat dan memanfaatkannya serta bebas dari sumbernya.

4. Kegembiraan; Media baru digunakan untuk hiburan dan kesenangan klien

5. Privasi; Terkait dengan pemanfaatan media dan juga senang dipilih oleh klien.

6. Personalisasi; Seberapa banyak konten media dan penggunaan media bersifat pribadi dan istimewa.

## 3.7 MEDIA SOSIAL

### 3.7.1 Definisi Media Sosial

Media sosial adalah media online, termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia maya, dimana penggunaanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten. Situs, wiki, dan organisasi antarpribadi, khususnya Facebook dan Twitter, merupakan jenis hiburan online yang umumnya biasa digunakan oleh individu di seluruh dunia.<sup>16</sup> Seperti yang diduga semua orang, kehadiran hiburan online memang luar biasa. Facebook, Twitter, YouTube adalah beberapa jenis hiburan berbasis web yang penting bagi banyak orang.

Faktanya, memang benar bahwa terdapat lebih banyak klien hiburan online dibandingkan jumlah penduduk suatu negara. Hiburan berbasis web tidak hanya digunakan untuk menyebarkan data yang dapat dibuat oleh pemilik rekaman sendiri, namun juga memiliki premis sebagai pintu masuk untuk membuat organisasi teman virtual dan mode untuk berbagi informasi, seperti suara dan video.<sup>17</sup>

Media sosial ini telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, jejaring sosial dapat berinteraksi satu sama lain dalam hal apa pun, berbagi peristiwa berbeda yang terjadi dan kecepatan akses membuat hiburan virtual sangat populer di kalangan orang pada umumnya. Program-program di televisi, misalnya, bertujuan untuk menghibur pemirsa sekaligus memberikan informasi dari seluruh penjuru negeri dan dunia kepada masyarakat umum. Kehadiran YouTube memberikan pilihan lain dibandingkan menonton acara media pada umumnya dan

---

<sup>16</sup> Asep M. Syamsul Romli, *Jurnalistik Online*, ed. oleh Asep M. Syamsul Romli (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014). 104

<sup>17</sup> Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, (Bandung: Simbioasa Rekatama Media, 2016). Hal 2



menjadikannya pesaing program TV. Tak hanya itu, kemampuan beradaptasi yang ditawarkan, misalnya aset tak terbatas yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja, membuat kehadiran web, apalagi media di dalamnya, seperti hiburan virtual, kewalahan sedemikian rupa.

Seperti yang ditunjukkan oleh Nurdin (2012: 53), hiburan virtual adalah media berbasis internet yang menjunjung tinggi kolaborasi sosial dengan memanfaatkan inovasi online yang mengubah korespondensi menjadi wacana cerdas. Melalui hiburan virtual, setiap orang dapat membuat, mengubah, dan mendistribusikan konten, kemajuan, artikel, foto, dan rekaman mereka sendiri.

Sementara itu, menurut Darmawan (2012:20) pengertian hiburan berbasis web adalah sejenis hiburan virtual yang mencakup pemanfaatan inovasi berbasis situs untuk mengubah korespondensi satu arah menjadi pertukaran intuitif berbasis web. Dimana bagian hiburan berbasis web adalah pembuatan dan perdagangan konten yang dibuat oleh klien.

### 3.7.1 Fungsi Media Sosial

Fungsi-fungsi Media, seperti yang didapat dari media konvensional, juga dapat diperoleh secara online. Misalnya, media TV memberikan program yang bertujuan untuk membuat penonton tetap terlibat. Kehadiran YouTube memberikan pilihan elektif dalam menonton tayangan media umum yang menyaingi program di TV. Tak hanya itu, waktu yang tersedia, sumber daya yang tidak terbatas, dan dapat diakses kapan pun dan di mana pun, membuat kehadiran internet dan media di dalamnya, layaknya hiburan online, semakin marak.

Meskipun demikian, kemampuan hiburan online tidak hanya itu, ada banyak elemen hiburan virtual yang berbeda. Berikut ini adalah beberapa elemen hiburan virtual, antara lain;

## 1. Komunikasi

Fungsi Hal yang paling menarik tentang hiburan virtual jelas adalah korespondensi. Sebelum dibuat, hiburan virtual hanya berpusat pada pembangunan sistem biologis korespondensi yang layak untuk klien sejak awal. Bagaimanapun, dengan kemajuan web dan inovasi, hiburan online lebih dari itu, hiburan virtual telah berubah menjadi dunia kedua bagi individu di seluruh dunia untuk bekerja sama dan berkumpul. Hiburan online telah berlaku dalam hal membangun korespondensi tanpa batas waktu dan wilayah geologi.

## 2. Branding

Branding adalah pendekatan individu untuk membangun gambaran yang menarik menurut masyarakat umum. Untuk melakukan penandaan, klien mempunyai berbagai cara yang menarik dan unik, mulai dari rencana yang menggambarkan ciri-ciri masing-masing sehingga menarik sehingga dapat dilihat oleh klien lain.

## 3. Marketing

Selain fungsi Seperti yang dijelaskan di atas, fitur lain dari hiburan online adalah pertunjukan. Dengan meningkatnya jumlah klien melalui hiburan online, hiburan berbasis web kini memiliki layanan bisnis untuk menghadirkan dan menjangkau lebih banyak pembeli.

### 3.8 TEORI USES & GATIFICATIONS

Herbert Blummer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang mengajukan hipotesis ini. Dalam bukunya tahun 1974 *The Uses on Mass Communications*, ia memperkenalkan teori kegunaan dan gratifikasi. Sudut Pandang Momentum Eksplorasi Kepuasan. Menurut teori ini, konsumen media secara aktif memilih dan memanfaatkan media. Pengguna secara aktif berpartisipasi dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan mereka.<sup>18</sup>

Pada akhirnya, klien media merupakan pertemuan dinamis dalam siklus korespondensi. Klien media berupaya menemukan sumber media terbaik dengan tujuan akhir mengatasi permasalahan mereka. Artinya, hipotesis ini menerima bahwa klien mempunyai keputusan elektif untuk memenuhi kebutuhannya. Hipotesis ini merupakan sesuatu yang bertentangan dengan hipotesis slug. Hipotesis ini menekankan metodologi manusia dalam survei komunikasi luas. Hal ini menyiratkan bahwa masyarakat mempunyai independensi, kekuasaan dalam memperlakukan media. Berdasarkan hipotesis ini, pembeli media mempunyai kesempatan untuk memilih bagaimana (melalui media apa) mereka memanfaatkan media dan apa arti media tersebut bagi mereka.

Selain itu, teori ini menegaskan bahwa media mungkin mempunyai dampak negatif terhadap kehidupan. Kita dapat memahami kerja sama individu dengan media melalui pemanfaatan media oleh individu dan kepuasan yang diperolehnya (gratification).<sup>19</sup> GPersetujuan umum mencakup pelepasan dari stres, mitigasi kekecewaan, jaminan dasar, mendapatkan data, dan kontak sosial.

---

<sup>18</sup> Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 191.

<sup>19</sup> Nawiroh Vera, *Komunikasi Massa*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 124

### 3.9 KAJIAN TERDAHULU

1. Penelitian yang dilakukan oleh Haryadi Murdianto (2019) yang berjudul “Pemanfaatan *Youtube* sebagai media pelatihan untuk memperluas manfaat dan inspirasi belajar mahasiswa” membawa konsekuensi dari pertemuan tersebut mahasiswa merasa senang dan bersemangat. Sejak lepas dari mengerjakan tugas kuliahnya, mereka juga berkesempatan untuk melihat nilai karyanya di YouTube yang harus terlihat oleh wilayah lokal klien YouTube yang lebih luas. Selain itu, minat dan motivasi siswa untuk belajar sangat dipengaruhi oleh penggunaan YouTube sebagai alat pengajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Permatasari, Amiruddin, dan Achmad Junaedi Sittika yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Youtube Dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Islam Pada Siswa Sekolah Dasar” menyebabkan sebagian besar siswa menjawab dengan tegas setiap pernyataan di setiap bagian jajak pendapat yang diberikan. Pemanfaatan YouTube secara efektif bermanfaat dalam membantu penanganan pembelajaran, dan terbukti bahwa pendidik PAI dapat mengawalnya untuk menangani pembelajaran siswa. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang dapat meningkatkan motivasi, kemandirian, kedisiplinan, dan partisipasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media YouTube dalam pembelajaran PAI.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mirdwijayanika yang berjudul, Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Belajar Sinematografi Pada UKM Seni Budaya eSA UIN Alauddin Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pertama, pemanfaatan sumber data untuk menambah informasi tentang sinematografi, Kedua, pemanfaatan YouTube untuk memahami istilah-istilah yang digunakan dalam sinematografi, Ketiga, pemanfaatan YouTube sebagai sumber motivasi, Keempat, media pembelajaran untuk berkarya.

Kelebihan dan kelemahan YouTube adalah:

a) Kelebihan YouTube adalah tidak sulit untuk diakses kapanpun dan terdapat banyak rekaman pembelajaran serta substansi menarik yang membuat sinematografinya semakin kentara.

b) Kendala dari YouTube adalah bahwa YouTube dapat menjadi metode untuk menyalin atau mencuri karya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN