

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Remaja dalam perkembangannya saat ini, hidup pada lingkungan modernisasi dan perkembangan teknologi. Keberadaan tersebut membuat remaja akan mengikuti dari perkembangan lingkungannya. Hurlock (2004) bahwa usia 12/13 tahun adalah usia remaja menginjak suatu kehidupan yang disebut remaja awal dan pada usia 17/18 tahun adalah masa berakhir. Remaja pada masanya berlangsung pada usia 12-18 tahun, dimana pada usia tersebut selain sebagai peran anak dirumah, remaja memiliki status peran sebagai pelajar/siswa sekolah. Selain itu pada usia tersebut remaja juga pada proses perkembangan diri sendiri untuk mencari jati diri sebagai proses remaja. Pencarian jati diri tersebut, remaja berproses pada lingkungannya yaitu pada lingkungan pergaulannya seperti komunikasi antar teman, pencarian akses, dan menambah referensi. Lingkungan yang terjadi atau sedang dijalani oleh remaja itu lah dimana kebutuhan remaja akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya peran, pergaulan lingkungan, dan juga tugas remaja.

Kebutuhan pada remaja saat ini, adalah kebutuhan akan informasi yang berfungsi sebagai penunjang dan penambah pengetahuan terhadap peran lingkungannya. Dalam proses tersebut terkait perkembangan lingkungan remaja yang sedang terjadi saat ini, remaja cenderung menggunakan alat elektronik dan juga keaktifan mereka dalam dunia internet. Aktifitas remaja pada kebutuhannya

seperti mencari informasi hingga penggunaannya saat ini semakin beranekaragam dengan keberadaan media yang seiring terus berkembang mengikuti perkembangannya. Media informasi yang tersedia saat ini seperti televisi, radio, gadget, internet, dan juga media cetak (buku, majalah, koran). Ketersediaan media tersebut membantu remaja dalam kebutuhannya. Kebutuhan tersebutlah dimana mendorong remaja untuk memilih dan memenuhi kebutuhannya sesuai dengan perkembangan saat ini. Remaja saat ini penggunaan gadget dan internet adalah salah satu aktifitas keseharian remaja yang tidak dapat terlepas. Menurut Leksono : 2009 pada jurnal penelitian (Barina Indah, FE-UI : 2010), hal ini dikarenakan generasi muda dikenal dengan generasi digital atau generasi C yang lebih menyukai peralatan (gadget) untuk mendapatkan informasi. Seperti pada penelitian Irawati Pratignyo : 2011 (beritasatu.com), Managing Director Media Nielsen Indonesia, persentase penggunaan telepon genggam meningkat dua kali lipat dari 30 persen pada 2007 menjadi 60 persen tahun ini. Sementara penggunaan internet meningkat dari 12 persen pada 2007 menjadi 28 persen tahun ini dan juga rata-rata penggunaan internet 1,5 jam per hari untuk mengakses internet. Gadget dan internet sudah termasuk waktu aktifitas bagi remaja yang akan berpengaruh terhadap kebutuhan dan penyedia informasi lainnya saat ini.

Kebutuhan informasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah kebutuhan informasi seseorang remaja pada tingkat pelajar SMP dan pelajar SMA Surabaya. Melihat dari tingkat remaja sebagai pelajar SMP dan SMA disini akan membahas suatu kebutuhan informasi yang akan diketahui sebagaimana kebutuhan informasi yang dibutuhkan, diinginkan dan dimanfaatkan oleh pelajar. Diketahui bahwa

pelajar SMP dan SMA kebutuhan informasi akan lebih pada kebutuhan informasi yang menunjang akademis serta pengetahuan tambahan. Selain itu terdapat kebutuhan informasi yang terkait seperti kebutuhan informasi sosial, lingkungan, peran masyarakat, serta kebutuhan akan hiburan mereka/remaja. Kebutuhan yang diperlukan dan di inginkan oleh remaja saat ini akan berpengaruh pada lingkungan dimana para remaja berada, dijalani dan berpengaruh pada dirinya. Lingkungan remaja atau bisa disebut sebagai faktor yang mempengaruhi, faktor tersebut salah satunya adalah faktor ketersediaan media informasi saat ini.

Remaja pada keaktifannya di lingkungan modernisasi dan teknologi/internet, dari situlah perkembangan yang semula hanya sebagai seorang remaja sekolah dan remaja di rumah, remaja berkembang menjadi remaja sosial dimana remaja tersebut berkaitan dengan menguasai dirinya, mengembangkan dirinya, serta menjadikan perannya sesuai dengan lingkungannya. Remaja saat ini khususnya di Surabaya, terdapat fasilitas-fasilitas yang tersedia banyak dan bermacam-macam tujuannya. Surabaya sendiri sebagai kota berkembang selain kota Jakarta, remaja Surabaya tidak menutup kemungkinan sebagai remaja pergaulan yang bebas dan modern. Mall, cafe, tempat nongkrong, dan juga tempat hiburan sebagai salah satu aktifitas yang dapat mencerminkan remaja tersebut. Dari situlah dengan adanya lingkungan sekitar yang mempengaruhi dan dijalani oleh remaja, muncul beranekaragam kebutuhan yang di inginkan remaja. Kebutuhan tersebut pada perkembangannya, remaja saat ini sebagian besar ikutserta dalam komunitas yang dibuatnya, mencari komunikasi antar teman seperti hiburan nongkrong, dan juga kebutuhan informasi remaja yang berkaitan

dengan perilakunya atau dirinya sendiri (seperti penggunaan gadget remaja yang sekarang sebagian besar remaja memiliki alat gadget tersebut yang fungsinya sebagai komunikasi namun sekarang sudah terkoneksi pada internet yang membuat remaja jauh lebih meluaskan keingintahuannya). Selain itu remaja saat ini, dengan beraneka ragam media informasi yang tersedia, remaja saat ini cenderung suka pada hal yang praktis dan mudah dalam pemakaiannya. Hal tersebut terdapat fungsi hiburan, kesenangan pribadi, rasa dalam penggunaannya, serta ketertarikan yang dominan pada media tersebut. Dari situlah muncul beberapa macam kebutuhan informasi yang banyak di butuhkan oleh remaja terkait lingkungannya. Suatu contoh bahwa remaja yang suka pada hiburan game yang sering dilakukannya dan diikutinya, maka remaja tersebut akan terus mencari informasi terkait informasi game, dan hal tersebut apabila pada suatu media tidak terpenuhi, maka remaja akan melakukan pencarian pada media lain yang dapat memenuhi kebutuhannya.

Lingkungan remaja saat ini yang dimana persaingan media informasi juga saling bersaing dalam ketersediannya, JawaPos sebagai media cetak informasi yang terkait pada remaja khususnya remaja SMP dan SMA Surabaya memiliki peran sebagai penyedia informasi bagi mereka/segmenya. Keberadaan JawaPos pada lingkungan remaja, mengakui bahwa remaja sudah mengetahui JawaPos sebagai media cetak koran yaitu dengan presentase 95,95% atau sebesar 996 orang dari 1038 remaja di Surabaya. Namun apakah dengan remaja mengetahui JawaPos sebagai media cetak koran, isi dan informasi yang terdapat pada setiap halaman dapat memenuhi kebutuhan informasi yang dicari oleh remaja. Karena

diketahui bahwa remaja memiliki sifat yang cepat berubah, terpengaruh oleh lingkungan yang sedang dijalani, bahkan keharusan remaja dalam memenuhi tugas tugasnya seperti tugas sekolah, dan tugas individunya.

Akan kebutuhan yang mendasari remaja guna memenuhi kewajibanya, seperti tugas sekolah, informasi mengenai pergaulan dan pengembangan diri sendiri, apakah remaja sendiri dapat memenuhi kebutuhanya pada suatu media informasi khususnya pada media cetak JawaPos. Media cetak JawaPos sendiri sudah hadir lama pada kebutuhan guna informasi pembaca, memberikan informasi masyarakat luas, berita lingkungan, serta perkembanganya, namun dengan perkembangan lingkungan remaja saat ini menjadi tujuan utama JawaPos untuk terus dapat sebagai penyedia informasi bagi remaja. JawaPos dari beberapa halaman yang tersedia, membagi isi dan informasi nya sesuai dengan topik dan segmennya, seperti halaman khusus berita nasional, internasional, olahraga, dan juga metropolis yang mengulas mengenai perkembangan gaya hidup saat ini dari biografi seseorang, gaya modern saat ini, mengenai hiburan dan juga mengulas berita kehidupan metropolis lingkungan.

Dari beberapa halaman berita JawaPos, terlihat bahwa berita dan isi informasi yang disediakan adalah untuk masyarakat luas meski sudah terbagi pada penulisan berita sesuai segmennya. Dalam hal ini setiap halaman JawaPos terkait kebutuhan informasi remaja, mereka memiliki kecenderungan dan kesukaan sesuai dengan berita atau informasi yang remaja dia inginkan. Tidak menutup kemungkinan bahwa remaja satu dengan remaja yang lain menyukai berita mengenai berita nasional atapun politik. Selain itu, dengan berita dan isi informasi

pada koran JawaPos belum sepenuhnya dapat memenuhi kebutuhan informasi remaja, dari situlah peran remaja guna memenuhi kebutuhan informasinya akan melakukan pencarian dan memilih media guna memenuhi kebutuhan informasinya.

JawaPos selain menyediakan berita dan informasi melalui tulisan berita pada setiap halamannya, JawaPos juga menyediakan berbagai acara/event yang berfungsi untuk berhubungan langsung terkait interaksi masyarakat. Acara atau kegiatan yang diadakan JawaPos terfokus pada kegiatan para remaja seperti kegiatan perlombaan basket (DBL) antar remaja dan juga perlombaan kreatifitas remaja (Mading) dan perlombaan lain yang keseluruhan mengikutsertakan remaja. Dari sini dengan kegiatan yang dilakukan JawaPos khususnya mencangkup ketertarikan remaja untuk perannya, lingkungan, dan pergaulannya dapatkah membantu memenuhi kebutuhan informasi remaja saat ini seiring dengan keberadaan lingkungan remaja pada modernisasi dan teknologi/internet.

Keikutsertaan remaja pelajar pada setiap kegiatan acara JawaPos sebagai ketertarikan mereka terhadap JawaPos, secara otomatis pelajar akan membutuhkan informasi yang terkait dengan apa yang sedang dijalani pada JawaPos. Seperti halnya salah satu rubrik JawaPos yang khusus membahas anak remaja dan sering mengadakan acara-acara remaja yaitu rubrik "*DetEksi*", remaja yang mengaku sekitar 66,21% pernah membaca "*DetEksi*" hal ini dikarenakan remaja sering mengikuti kegiatan-kegiatan remaja yang diadakan. Pada rubrik "*DetEksi*" sendiri, berita yang dituliskan, disampaikan, dan bahkan sumber yang diberikan adalah kehadiran serta informasi remaja saat ini. Dari keikutsertaan itu

lah remaja membutuhkan informasi terkait perkembangan informasi atau informasi terbaru yang di sediakan. Dengan begitu secara otomatis remaja akan mempunyai rasa ketertarikan dan keingintahuan yang tinggi untuk terus berusaha mencari informasi mengenai "*DetEksi*" sebagai rubrik khusus remaja tersebut.

Keberadaan JawaPos pada remaja saat ini dengan beberapa halaman berita yang sudah disediakan guna masyarakat luas, kebutuhan remaja saat ini jauh lebih beraneka ragam sehingga membuat media informasi pun harus menyediakan ataupun memfasilitasi remaja untuk tujuan mempertahankan penggunaanya media informasi tersebut. Terdapat beberapa media cetak yang menyajikan media online seperti koran kompas : www.kompas.com dan juga JawaPos : www.jawapos.com. Pada media online tersebut sebenarnya memiliki isi dan informasi yang sama melainkan dengan tampilan yang berbeda. Hal ini dikarenakan media informasi saat ini khususnya JawaPos terikuti oleh perjalanan zaman saat ini khususnya remaja yang hidup pada lingkungan luas, pergaulan, modernisasi, dan teknologi. Dari sini lah dengan adanya ketersediaan JawaPos sebagai media cetak, tujuan utama terletak pada kebutuhan yang diperlukan dan diinginkan sesuai segmen remaja untuk memperkuat fungsi dari keberadaan JawaPos. Karena diketahui bahwa remaja akan memilih informasi sesuai kebutuhannya pada media cetak JawaPos dari beberapa halaman yang disediakan

Sebagai media cetak, Jawa Pos menyediakan beberapa halaman yang memuat informasi bagi masyarakat luas namun pada penelitian ini, bermaksud untuk mengetahui mengenai kebutuhan remaja, bahwasanya dengan adanya media cetak JawaPos yang menyediakan berita dan informasi apakah dapat memenuhi

kebutuhan seorang remaja yang berhubungan dengan lingkaran remaja tersebut, yaitu lingkungan yang sedang dijalani, kebutuhan akademis dilingkungan sekolah, kebutuhan informasi sebagai peran di pergaulannya, serta kebutuhan informasi sebagai pengembang diri remaja. Maka dari itu penulis ingin sekali melakukan penelitian dengan judul "**Kebutuhan Informasi Remaja SMP dan SMA Surabaya pada Media Cetak Jawa Pos**" (*Studi Kebutuhan Informasi Remaja SMP dan SMA Surabaya pada Media Cetak Jawa Pos*).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan keseluruhan penjelasan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, adalah "Bagaimana kebutuhan informasi remaja SMP dan SMA Surabaya pada media cetak Jawa Pos.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Perumusan masalah dengan rumusan masalah utama diatas, maka tujuan penulis dalam penelitian ini dengan **judul " Kebutuhan Informasi Remaja SMP dan SMA di Surabaya pada Media Cetak JawaPos "** sebagai berikut :

1. Mengetahui kebutuhan informasi khususnya para remaja SMP dan SMA dengan adanya media cetak Jawa Pos sebagai penunjang akademik, aktifitas dan pergaulan sosial remaja seiring dengan hadirnya media cetak Jawa Pos sebagai media informasi remaja untuk menunjang proses akademik, pengetahuan, dan hiburan.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis mengenai Kebutuhan Informasi Remaja SMP dan SMA di Surabaya pada Media Cetak JawaPos, dalam manfaat akademis di harapkan dapat memberikan kajian khususnya di bidang minat baca dalam kebutuhan informasi yang terdapat pada Ilmu Informasi dan Perpustakaan. Adapun beberapa manfaat penelitian lainnya, yaitu :

1. Manfaat bagi akademis Ilmu Informasi dan Perpustakaan

- Dapat dijadikan suatu pembelajaran bagi akademis Ilmu Informasi dan Perpustakaan.
- Penelitian ini bisa sebagai nilai dari manfaat khususnya masalah kebutuhan informasi dalam minat baca di Ilmu Informasi dan Perpustakaan.

2. Manfaat bagi mahasiswa dan penulis :

- Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- Manfaat mahasiswa dalam pengembangan informasi dengan konteks yang lebih luas.
- Penulis dapat melakukan penelitian dengan teori dan dasar dasar ilmu yang telah di dapat saat perkuliahan.

3. Manfaat secara umum :

- Sebagai pengetahuan dan wawasan mengenai hasil yang sudah diteliti oleh penulis pada media cetak Jawa Pos.
- Memanfaatkan penelitian penulis dalam pengembangan kualitas individu dan kelompok.

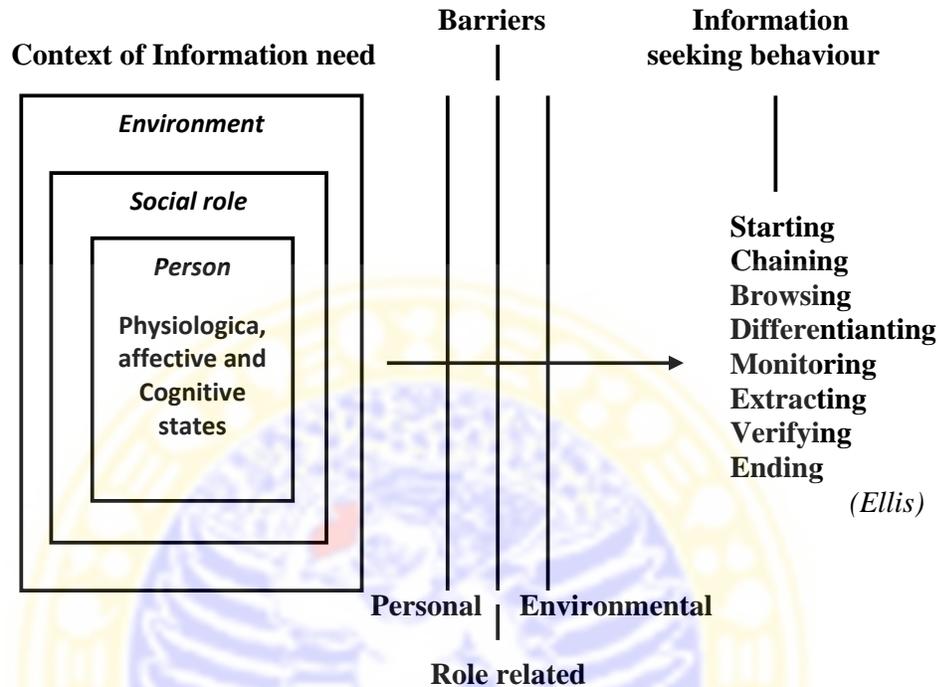
1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi seseorang atau kebutuhan pada remaja berkaitan dengan kebutuhan untuk menambah informasi dan pengetahuan untuk menunjang akademis disekolah dan juga sebagai peran remaja pada lingkungannya. Wilson (1981) pemenuhan kebutuhan kognitifnya mengartikan sebagai kebutuhan untuk memberikan sesuatu di lingkungannya, kebutuhan ini terkait dengan menambah informasi, pengetahuan mengenai lingkungannya. Lingkungan memberikan arti penting dalam membentuk perilaku yang ditunjuk oleh individu, sama seperti yang diungkapkan pada Pirolli (2005) manusia membentuk perilaku berdasarkan informasi dan lingkungannya.

Wilson (1981) mengenai *Information seeking behaviour* memunculkan model perilaku informasi yang sebagai kosekuensi dari sebuah kebutuhan yang dirasakan oleh pengguna informasi yang berharap kebutuhannya dapat terpenuhi, membuat permintaan melalui sumber-sumber dan layanan informasi formal, yang

mana hasilnya berupa keberhasilan atau kegagalan dalam menemukan informasi yang relevan.



Gambar 1 Model Perilaku Penemuan Informasi David-Ellis (Wilson 1981)

Pada gambar perilaku penemuan informasi diatas, Wilson (1981) terdapat konteks kebutuhan informasi seseorang yang terkait dengan lingkungan seseorang (*enviroment*), peran sosial (*role*), dan juga personal (*person*).

Kebutuhan informasi remaja terkait dengan teori diatas, dimana kebutuhan informasi remaja terkait *Environment*, *Social role*, dan *Person*. menentukan suatu personal (remaja) atas kebutuhannya. Salah satu kebutuhan terbesar pada remaja adalah kebutuhan kognitifnya. Wilson mengartikan kognitif (*cognitif needs*) sebagai "*need to find order and meaning in the environment*" (Eeva-Liisaa : 1998) bahwa dimana seseorang untuk memperkuat atau menambah informasi,

pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungannya. Untuk membatasi secara bertahap, maka dari itu berikut penjelasan mengenai 3 konteks kebutuhan informasi seseorang yang saling berkaitan :

1. Environment : Wilson (1981) Lingkungan informasi seseorang yang terkait dengan lingkungannya (peran kerja, sosial, politik, lingkungan fisik), maka dari itu lingkungan yang dimaksud pada lingkungan remaja adalah lingkungan yang terkait oleh lingkungan remaja pula (seperti : rumah, sekolah, politik, ekonomi, dan juga teknologi) atau yang sedang dijalaninya. Kemudian Wilson (1996) mengenai *Intervening Variable* bahwa konteks (situasi/keadaan) berasal dari suatu kebutuhan mungkin dari personal, role related (aturan yang berperan) atau environmental (lingkungan) dimana dia tinggal atau bekerja.
2. Social role : Peran sosial seseorang dimana memiliki hubungan erat terkait dengan teori peran (*Role theory*). Teori yang diperkenalkan oleh Biddle dan Thomas ini menyatakan bahwa setiap individu memiliki kecenderungan unik menyesuaikan pencarian informasi mereka menurut konteks sosial dalam sebuah sistem sosial. Peran seseorang pada kebutuhan informasinya, akan terkait pada perannya (Wilson : 1999) ketika seseorang mengalami kondisi membutuhkan informasi, maka seseorang tersebut harus menyertai dengan motif untuk mendapatkan informasi, sehingga mendorong seseorang untuk bertindak dalam bentuk perilaku informasi.

3. Person : Wilson terkait dengan karakteristik personal (*individual characteristics*) kebutuhan ini berkaitan dengan kebutuhan kognitif, afektif, dan kebutuhan akan hiburan (*escapist needs*). Wilson (1981) menjelaskan mengenai 3 konteks kebutuhan manusia pada konsep psikologi Fisiologis, Afektif, dan Kognitif.

Seperti yang pernyataan Wilson (1981), kebutuhan manusia dibedakan dengan konsep psikologi yaitu terdapat 3 kategori :

- a) Fisiologis : berkaitan dengan kebutuhan makan, air, dan tempat tinggal
- b) Afektif : berkaitan dengan kebutuhan emosional (seperti: suasana hati, motivasi, dan perasaan/kepercayaan)
- c) Kognitif : berkaitan dengan kebutuhan merencanakan, belajar, dan ketrampilan.

Kebutuhan dalam 3 kategori diatas saling terkait, seperti kebutuhan fisiologis dapat memicu kebutuhan kebutuhan afektif/kognitif, kebutuhan afektif mungkin menimbulkan kebutuhan kognitif dan masalah yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan kognitif (seperti kegagalan untuk memenuhi kebutuhan atau takut kebutuhan mengungkapkan) dapat mengakibatkan kebutuhan afektif (misalnya untuk meyakinkan diri).

1.6. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1.6.1. Definisi Konseptual

1.6.1.1 Konteks Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi, Wilson (1981) kebutuhan informasi dibagi menjadi 3 konteks kebutuhan informasi yaitu (environment : lingkungan), (role : peran sosial), dan juga (person:personal/individu). Kemudian dilanjutkan dengan proses pada penemuan informasi oleh pengguna bermaksud untuk memenuhi kebutuhan informasi. Seperti yang dikemukakan oleh Wilson (1999) bahwasanya ketika seseorang mengalami kondisi membutuhkan informasi, maka orang tersebut harus menyertai dengan motif untuk mendapatkan informasi, sehingga mendorong seseorang untuk bertindak dalam bentuk perilaku informasi. Pada penelitian ini kebutuhan remaja terhadap konteks kebutuhan informasinya berkaitan dan berpengaruh terhadap kebutuhan informasi apa yang dibutuhkan sebagai pelajar sekolah dan juga sebagai peran dilingkungkannya. Pada penjelasan lebih lanjut pada konteks kebutuhan informasi sebagai dasar rujukan pada penelitian ini, dan juga sebagai batasan penjabaran teori yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

1. Environment : pada konteks kebutuhan informasi ini terkait dengan lingkungan seseorang yang sedang dijalaninya, seperti pada lingkungan remaja (rumah, sekolah, pergaulan : teknologi)
2. Social Role : pada konteks kebutuhan informasi ini terkait pada peran seseorang pada lingkungannya atau pada sistem sosialnya. Pada remaja

yaitu remaja sebagai peran anak dirumah, peran remaja disekolah, dan peran ramaja dilingkungan sosial yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mereka/remaja selama pada *Context of Information need*.

3. Person : Kebutuhan informasi ini khususnya pada remaja terkait dengan kebutuhan psikologis, yaitu perilaku remaja memenuhi kebutuhan individunya, pandangan, pengetahuan dan kondisi fisik dari remaja. Kemudian kebutuhan kognitif mereka yaitu pada cara berfikir, pengalaman dan usaha-usaha dalam memenuhi kebutuhan informasinya. Selain itu juga terkait pada kebutuhan afektif yang terkait oleh motivasi, kesenangan, hiburan, dan juga kepercayaan diri.

1.6.1.2 Kebutuhan personal (kebutuhan remaja)

Kebutuhan personal sesuai dengan teori dari Wilson (1981) bahwa kebutuhan personal seseorang terdapat 3 faktor yang mempengaruhi yaitu fisiologis, afektif dan kognitif. Wilson Fisiologis (tempat tinggal, tempat sosial : sekolah dan pergaulan), Afektif (kebutuhan akan hiburan, emosional, usaha-usaha memperkuat dan menambah informasi), dan kebutuhan kognitif (belajar, media pembelajaran, dan meningkatkan ketrampilan).

1.6.2. Definisi Operasional

1. Kebutuhan informasi (enviroment)
 - a) Tempat tinggal remaja
 - b) Karateristik mengenai lingkungan sekolah

- c) Pengeluaran ekonomi remaja
 - d) Menambah atau memperkuat kebutuhan dalam lingkungan
2. Kebutuhan informasi (social role)
- a) Penggunaan JawaPos
 - b) Kebutuhan tugas sekolah
 - c) Kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan sebagai peran remaja
3. Kebutuhan informasi Person (personal remaja)
- a) Kebutuhan informasi pada JawaPos
 - b) Pengetahuan remaja
 - c) Karakteristik sumber informasi sesuai dengan remaja
 - d) kebutuhan akan pelarian
4. Remaja (Kebutuhan personal : fisiologis, afektif, kognitif)
- a) Alasan penggunaan JawaPos
 - b) Manfaat penggunaan JawaPos
 - c) Permasalahan remaja
 - d) Komunikasi remaja
 - e) Penilaian terhadap halaman berita JawaPos

1.7. Metode dan Prosedur Penelitian

I.7.1. Metode Penelitian

Penelitian dalam ini menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan suatu kebutuhan remaja SMP dan SMA Surabaya pada media cetak JawaPos. Mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

I.7.2. Lokasi Penelitian

Lokasi pada penelitian ini, memilih sekolah yang sering mengirimkan perwakilan pelajar (remaja) untuk mengikuti dan mendapatkan gelar pemenang jurnalistik di berbagai event detEksi 2012 - 2013 yaitu dEtcon (detEksi convention) dan DBL (Development Basket League). Berikut gelar yang di dapat sekolah dan pertimbangannya :

- SMAN 2 Surabaya :
 1. First place jurnalis dEtcon 2k12
 2. Second place jurnalis dEtcon 2k13
 3. Best writer jurnalis dEtcon 2k13
- SMA Santa Maria Surabaya :
 1. First place jurnalis DBL 2k12
 2. Best fotografer DBL 2k12
 3. First Place jurnalis DBL 2k13
 4. Best writer jurnalis DBL 2k13

- SMPN 7 Surabaya :
 1. Third place jurnalis dEtcon 2k12
 2. Best Social media artice1 2k12
 3. Second place jurnalis dEtcon 2k13
- SMP Santa Maria Surabaya :
 1. First place jurnalis dEtcon 2k12
 2. Best Photografer jurnalis dEtcon 2k12

I.7.3. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian adalah para pelajar yang berada pada sekolah yang di pilih oleh peneliti yaitu SMAN 2 Surabaya, SMA Santa Maria Surabaya, SMPN 7 Surabaya, dan SMP Santa Maria Surabaya yang sedang menempuh pendidikan kelas XI. Sekolah - sekolah tersebut terpilih karena beberapa pertimbangan, berikut :

1. Sekolah :

Pada populasi penelitian pada sekolah SMAN 2 Surabaya, SMA Santa Maria Surabaya, SMPN 7 Surabaya, dan SMP Santa Maria Surabaya karena alasan sekolah sebagai motivasi remaja (pelajar) dalam memanfaatkan media cetak JawaPos dan juga sebagai faktor pendukung remaja (pelajar) dalam mengikuti setiap kegiatan event detEksi JawaPos.

2. Pelajar/siswa/remaja :

Pelajar kelas XI sebagai sampel peneliti dengan maksud bahwa kelas XI dengan usia rata-rata sekitar umur 16-17 dimana dalam usia tersebut siswa sedang dalam perkembangan remaja dan masih menemukan sebuah jati diri.

Tabel 1.1 : Tabel jumlah pelajar sekolah

SEKOLAH KELAS XI	TOTAL SISWA
SMA NEGERI 2 SURABAYA	342
SMA SANTA MARIA SURABAYA	191
SMP NEGERI 7 SURABAYA	307
SMP SANTA MARIA SURABAYA	240
TOTAL	1080

I.7.4. Teknik pengambilan sampel

Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling. Sampel adalah bagian dari populasi tertentu, sebuah sampel haruslah dipilih sedemikian rupa sehingga setiap satuan elementer mempunyai kesempatan dan peluang yang sama (Singarimbun, 1989:149). Dikarenakan populasi memiliki banyak satuan elementer yang luas peneliti tidak bisa secara keseluruhan untuk di ambil atau terpilih sebagai sampel. Maka dari itu peneliti, menggunakan metode acak atau random sampling. Terkadang dalam populasi tersebut mendapatkan hasil yang kurang, dikarenakan pada populasi tersebut memiliki ciri-ciri yang tak terhitung. Untuk itu harus dilakukan perhitungan secara pasti jumlah besaran sampel

berdasarkan pada pendugaan proporsi populasi (Bungin, 2004:105). Dalam penentuan jumlah ukuran sampel, peneliti menggunakan rumus sampling Taro Yamane (Rahmat dalam Yusup, 2007) :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d² = Presisi yang ditetapkan sebesar 10%

maka jumlah sampel minimum yang diperoleh adalah :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$n = \frac{1080}{1080 \cdot (10.10)^2 + 1}$$

$$n = \frac{1080}{1080 \cdot 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{1080}{10,8 + 1}$$

$$n = 100 + 1 = 101$$

$$n = 104 \text{ responden}$$

Jumlah respondet dibulatkan menjadi 104 respondet dengan alasan dapat memberikan frekuensi yang sama besar atas pembagian respondet setiap lokasi penelitian yaitu :

Tabel 1.2 : Tabel pembagian sampel responden

SEKOLAH KELAS XI	TOTAL SAMPEL
SMA NEGERI 2 SURABAYA	26
SMA SANTA MARIA SURABAYA	26
SMP NEGERI 7 SURABAYA	26
SMP SANTA MARIA SURABAYA	26
TOTAL	104

I.7.5. Teknik pengambilan data

Pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidak suatu penelitian menurut Bungin (2001 : 129). Pengumpulan data disini merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan serta mampu digunakan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan permasalahan yang ada, maka peneliti memperoleh data-data tersebut melalui :

1. Data Primer

Menurut Bungin (2001 : 129) sumber data primer adalah sumber pertama dimana sebuah data dihasilkan dan diperoleh langsung dari obyek yang akan diteliti. Peneliti memperoleh data tersebut dari penyebaran kuisioner.

2. Data Sekunder

Menurut Bungin (2001 : 129) sumber data sekunder adalah sumber data kedua sesudah data primer.

a) Observasi

Menurut Bungin (2001 : 142) metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit. Peneliti mengadakan observasi untuk memungkinkan mengumpulkan data secara detail. Observasi pada remaja/siswa oleh peneliti, bermaksud untuk mengetahui kegiatan penunjang siswa dalam akademis seperti kegiatan remaja/siswa dalam lingkup sekolah, interaksi, dan kebutuhan akademis - non akademis para remaja/siswa.

b) Wawancara

Menurut Bungin (2001 : 133) metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*). Data yang didapat dari lembaga atau institusi terkait. Pengumpulan data sekunder ini diperoleh dari pihak yang bersangkutan. Ada beberapa keuntungan dalam metode wawancara (Eka Fitriana,2010:42) :

1. Wawancara memungkinkan keterbukaan dalam cara-cara bertanya, bila jawaban tidak memuaskan, tidak lengkap pewawancara dapat mengajukan pertanyaan lain atau merumuskan dengan kata-kata lain.
2. Peneliti dapat berusaha agar pertanyaan dipahami oleh responden.
3. Peneliti dapat memastikan bahwa respondenlah yang memberi jawaban.

4. Peneliti dapat dengan cepat memperoleh informasi yang di inginkan.
5. Memperoleh keterangan yang sedalam-dalam nya tentang suatu masalah.
6. Pewawancara yang sensitif dapat menilai validitas jawaban berdasarkan gerak-gerik nada dan muka responden.
7. Informasi yang diperoleh melalui wawancara akan lebih dipercayai kebenarannya karena salah satu afsiran dapat diperbaiki sewaktu wawancara dilakukan. Jika perlu pewawancara dapat lagi mengunjungi responden bila masih perlu penjelasan (Nasution, 1998:165).

Ada dua jenis model wawancara yang dapat dilakukan :

1. Terstruktur : dimana wawancara sudah memfokuskan terhadap masalah yang dibahas, dan pertanyaan-pertanyaan yang sudah terkonsep dengan baik untuk mendapatkan hasil jawaban yang sesuai.
 2. Tidak terstruktur : Wawancara ini tidak terstruktur dan menyesuaikan terhadap kondisi.
- c) Studi Pustaka

Merupakan penelusuran kajian maupun literatur yang bersumber dari buku, media, pernyataan atau teori para ahli, ataupun hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

I.7.6. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Setelah peneliti sudah mengumpulkan data mentah, maka data tersebut perlu dianalisis agar memiliki arti dan makna yang berguna dalam memecahkan

masalah penelitian. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan cara sebagai berikut

- *Editing*

Moh.Nazir (2009 : 346) sebelum data diolah, maka perlu diedit terlebih dahulu.

Data atau keterangan yang telah dikumpulkan dalam record book, daftar pertanyaan perlu dibaca sekali lagi dan perlu diperbaiki apabila masih terdapat hal-hal yang salah atau masih meragukan.

- *Coding* (Pembuatan Kode)

Bungin (2001 : 184) setelah tahap *editing* selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah mengklasifikasikan data-data tersebut melalui tahapan *coding*. Maksudnya bahwa data yang telah diedit tersebut diberi identitas sehingga memiliki arti tertentu pada saat dianalisis.

- *Tabulasi* (Proses Pembetulan)

Moh.Nazir (2009 : 355) Membuat tabulasi adalah memasukkan data ke dalam tabel-tabel, dan mengatur angka-angka sehingga dapat dihitung jumlah kasus dalam berbagai kategori. Ada 3 jenis tabel yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu tabel induk (*master table*), tabel teks (*text table*), tabel frekuensi. Tabel induk adalah tabel yang berisi semua data yang tersedia secara terperinci yang dipergunakan untuk mendeskripsikan data yang memudahkan penulis untuk memahami struktur sebuah data. Tabel teks adalah tabel yang telah diringkas untuk suatu keperluan tertentu yang dibuat lebih pendek dan padat yang ditujukan untuk membuat penafsiran bagi peneliti. Tabel frekuensi adalah tabel yang menyajikan beberapa kali sesuatu hal terjadi yang digunakan

peneliti untuk mengecek kesesuaian hubungan jawaban antara satu pertanyaan dengan pertanyaan lain dalam daftar pertanyaan.

