

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti akan menguraikan teori yang terkait dengan penggunaan aplikasi *Wattpad* dan teori tentang literasi pemustaka UPT Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang. Teori yang digunakan adalah teori *Uses and Gratification* yang di dalamnya membahas tentang bagaimana peran pengguna terhadap media yang digunakan, seperti apa tingkat kepuasan pengguna terhadap media dan *The Seven Pillars* yang membahas tentang literasi informasi, model literasi informasi, literasi informasi dan dunia perguruan tinggi, penelusuran informasi, proses pencarian informasi, dan standar literasi *The Seven Pillars*.

A. Aplikasi *Wattpad*

1. Pengertian Aplikasi *Wattpad*

Aplikasi *Wattpad* adalah situs blogging yang memfasilitasi penggunaannya untuk membaca cerita serta menulis sebuah cerita.¹ Menurut Hermus pada Contreras, *Wattpad* adalah ‘*Youtube for Writers*’. Dikarenakan *Wattpad* menyediakan jalan untuk para penulis mempublikasikan hasil tulisan mereka untuk dibaca oleh orang-orang diseluruh dunia. Selain dapat berbagi cerita, melalui *Wattpad* kita juga bisa mendapatkan penggemar yang menyukai karya kita bahkan menginginkannya untuk diterbitkan. Seperti saat ini, banyak perusahaan penerbit yang menerbitkan tulisan yang berawal dari *Wattpad*.

¹ Nadya Syaharani, ‘Perilaku Menulis Fanfiction Oleh Penggemar Kpop Di *Wattpad*’ Vol 6 No 2 (2017): h. 201.

Dari kedua definisi di atas dapat diketahui bahwa aplikasi *wattpad* adalah sebuah aplikasi *blogging* yang dapat dimanfaatkan dalam membaca dan menulis karena di dalam aplikasi *wattpad* terdapat banyak tulisan dan seseorang dapat menghasilkan karya berupa tulisan karena di aplikasi *wattpad* tersedia fitur tulis untuk menulis cerita.

2. Sejarah Aplikasi Wattpad

Pada bulan November 2006 *wattpad* diperkenalkan di Toronto Kanada dan yang meluncurkan aplikasi ini adalah Ivan Yuen dan Allen Lau. Pada aplikasi ini pengguna dapat mendaftar secara gratis tanpa biaya sedikitpun. Di dalam aplikasi ini juga penggunanya dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam menulis karena di dalam aplikasi ini tersedia fitur “tulis”. Pada awal kemunculannya aplikasi ini banyak digunakan oleh orang Amerika Serikat, Filipina, Kanada, Australia, dan Negara lainnya salah satunya Indonesia. Pada tahun 2007 tepatnya di bulan februari *wattpad* menyatakan penambahan >17.000 e-book dari proyek Gutenberg, hal ini membuat aplikasi *wattpad* tersedia secara mobile. Melalui siaran pers pada tahun 2009 di bulan juni aplikasi ini telah di install sebanyak 5 juta kali. Dan pada 2009 di bulan maret dirilis versi iPhone.²

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa *wattpad* resmi diperkenalkan oleh Ivan Yuen dan Allen Lau di Toronto Kanada pada

² Saputri, ‘Pengaruh Aplikasi *Wattpad* Terhadap Minat Baca Di Bidang Dakwah Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi’, Hlm. 40.

November 2006. Pengguna *wattpad* berasal dari berbagai Negara dan telah diunduh sebanyak 5 juta kali.

Ada banyak cerita yang bisa diakses secara gratis dengan fitur terbatas. Namun jika pengguna ingin fitur yang lebih lengkap maka bisa beralih ke *Wattpad* premium. *Wattpad* premium merupakan peningkatan versi berbayar *Wattpad*. Pengguna aplikasi *wattpad* bisa menyimpan cerita atau novel pada fitur *library* dan dapat membuat reading list. Selain itu pengguna juga bisa berinteraksi melalui kolom komentar yang ada di setiap terbitan di aplikasi ini. Pada aplikasi ini juga terdapat fitur pesan yang mana bisa digunakan secara pribadi oleh tiap pengguna.

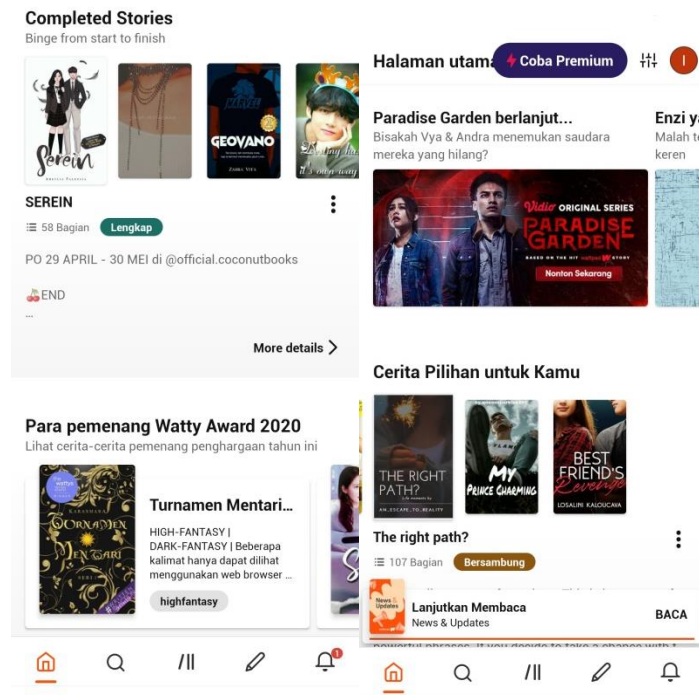
3. Tampilan Aplikasi *Wattpad*

Aplikasi *wattpad* dapat dikunjungi melalui website www.wattpad.com pengguna bisa mendaftar menggunakan email, facebook, maupun nomor handphone. Tampilan aplikasi *wattpad* jika dibuka melalui website maupun handphone terlihat sama. Namun, jika dibuka melalui handphone akan lebih mudah dan praktis. Untuk dapat menggunakan aplikasi *wattpad* pengguna hanya perlu menginstall aplikasi ini melalui *play store*, *app store*, maupun *browser* yang ada pada handphone pengguna.

Tampilan aplikasi *wattpad* di handphone terlihat lebih simpel karena langsung menampilkan menu yang berisi kategori tulisan yang tersedia di *wattpad*. Dan jika terdapat pemberitahuan dari penulis yang

sedang diikuti pengguna maka akan langsung muncul di menu notifikasi.

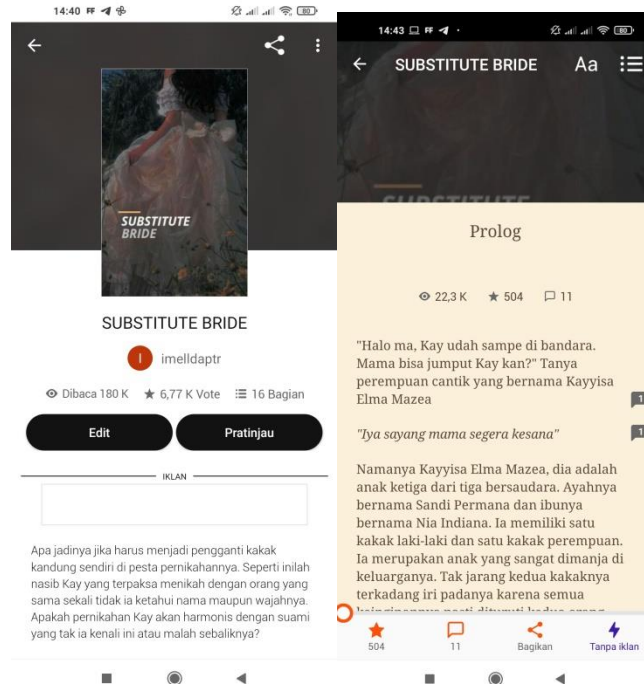
Berikut tampilan awal aplikasi *wattpad*:



Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Wattpad

Dari gambar 2.1 diatas dapat dilihat bahwa pada aplikasi *wattpad* terdapat beberapa fitur, yakni fitur beranda yang mana terdapat beberapa cerita yang direkomendasikan dan cerita yang paling populer, kemudian terdapat fitur pencarian yang mana kita dapat mencari cerita berdasarkan genre maupun hastag, lalu terdapat fitur *library* yang mana kita dapat mengelompokkan cerita yang akan kita baca tanpa menggunakan sambungan data internet, kemudian terdapat fitur notifikasi yang mana jika penulis mengupdate cerita yang ia tulis maka akan masuk ke dalam notifikasi pengguna, dan yang terakhir fitur profil pengguna.

Selain karya orang lain, *wattpad* juga menyediakan fitur tulis untuk pengguna yang ingin menghasilkan karya berupa tulisan di aplikasi *wattpad* seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.2 Tampilan Tulisan di Aplikasi *Wattpad*

Dari gambar 2.2 dapat dilihat bahwa pada aplikasi *wattpad* kita dapat menulis, memberikan vote, serta berinteraksi sesama pengguna melalui kolom komentar.

B. Literasi

1. Definisi Literasi

Literasi atau dalam bahasa Inggris *literacy* memiliki arti “huruf” atau keaksaraan. Berdasarkan makna harfiah, literasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membaca dan menulis.

Orang yang memiliki kemampuan membaca serta menulis sering disebut dengan literat, namun untuk seseorang yang tidak mampu membaca serta menulis sering disebut dengan buta aksara atau iliterat. Huruf memiliki arti yang sama dengan aksara maka untuk memperhalus istilah melek huruf atau buta huruf dikenalkan istilah yang lebih halus yaitu keberaksaraan dan tuna aksara.³

Ibnu Adji Setyawan menerangkan bahwa definisi literasi sudah digunakan pada skala yang lebih luas namun masih merujuk pada kompetensi atau kemampuan membaca dan menulis. Hal yang paling penting dari pengertian literasi adalah tidak buta aksara agar bisa mengetahui segala konsep secara fungsional. Kemampuan literasi ini dapat didapatkan melalui pendidikan formal maupun non-formal.

Dari kedua definisi diatas dapat dipahami bahwa literasi merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membaca maupun menulis. Literasi saat tidak hanya sebatas membaca dan menulis, namun kini ada banyak macam literasi yaitu literasi kesehatan, literasi finansial, literasi informasi, dan lain sebagainya.

2. Macam-macam Literasi

Sejauh ini terdapat 9 macam literasi, antara lain:⁴

³ Richard Kern, *Literacy & Language Teaching* (Inggris: Oxford University Press, 2000), h. 3.

⁴ Ibnu Aji Setyawan, 'Kupas Tuntas Jenis Dan Pengertian Literasi', *Gurudigital.Id* (blog), 2018, <https://gurudigital.id/jenis-pengertian-literasi-adalah/>.

- a. Literasi Kesehatan adalah sebuah kemampuan dalam mendapatkan, mengolah, dan memahami informasi yang berhubungan dengan kesehatan
- b. Literasi Finansial yakni kemampuan dalam menggunakan dan mengelola uang serta pengambilan keputusan berbagai hal yang berhubungan dengan keuangan.
- c. Literasi Digital adalah kemampuan dalam mengoperasikan komputer dan internet. Literasi ini juga berarti kemampuan dalam memahami, dapat menilai, dan dapat berpikir secara kritis terhadap media digital yang digunakan.
- d. Literasi Data adalah sebuah kemampuan untuk memperoleh informasi yang ada dalam data, lebih tepatnya sebuah kemampuan dalam memahami analisis data.
- e. Literasi Kritis adalah sebuah kemampuan seseorang dalam menganalisis teks atau data dan juga kemampuan dalam mengungkapkan pesan menjadi dasar argumentasi teks.
- f. Literasi Visual adalah kemampuan untuk mengartikan, menciptakan dan menegosiasikan makna dari informasi yang berbentuk gambar visual.
- g. Literasi Teknologi Merupakan kemampuan seseorang dalam kerja secara individu maupun kelompok secara efektif dan penuh tanggung jawab dengan menggunakan teknologi dalam input, mengelola, mendistribusikan, dan menilai kualitas informasi.

- h. Literasi Statistik merupakan sebuah kemampuan dalam memahami statistik
- i. Literasi Informasi merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengenali kapan seseorang tersebut membutuhkan informasi, kemampuan dalam menemukan informasi, dan kemampuan dalam menilai kualitas suatu informasi.

C. *Uses and Gratification*

Teori ini dikenalkan oleh Herbert Blumler dan Elihu Katz dalam bukunya “*The Uses of Mass Communication: Current Perspectives on Gratification Research*” pada tahun 1974. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memegang peran yang aktif dalam memilih dan menggunakan media. Mereka percaya bahwa seseorang memilih dan menggunakan media karena memiliki alasan baik alasan untuk kesenangan pribadi maupun alasan untuk menyelesaikan tugas. Teori ini berpendapat bahwa pengguna media bebas memutuskan dan memilih media apa yang akan digunakan dan pengguna sadar bagaimana dampak penggunaan media bagi dirinya.⁵

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teori *uses and gratification* dikenalkan oleh Herbert Blumler dan Elihu Katz pada tahun 1974. Teori ini berasumsi bahwa pengguna media harus berperan aktif dalam menetapkan pilihan dan menggunakan media. Pengguna media dapat dengan

⁵ Hanna F. Aritoang, ‘Pemetaan Dampak Pemanfaatan Aplikasi Fan Page Facebook Terhadap Kepuasan Fans’ (Bengkulu, Universitas Bengkulu, 2013), h. 10, <http://repository.unib.ac.id/9237/2/1%20CII%20CIII%20CI-14-han-FS.pdf>.

leluasa memutuskan media apa yang akan digunakan dan tahu apa saja dampak yang ia dapatkan jika menggunakan media tersebut.

Menurut pencetus teori ini, teori ini akan meneliti mengenai awal mula kebutuhan individu secara sosial dan psikologis yang menghadirkan tiap harapan tertentu terhadap media. Maka inilah yang membawa mendasari pola penggunaan media yang berlainan maupun keterlibatan pada berbagai kegiatan dan menimbulkan kebutuhan yang terpenuhi.⁶

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa teori *uses and gratification* meneliti munculnya kebutuhan yang menimbulkan keinginan pengguna terhadap media untuk memenuhi kebutuhannya.

Berikut ini asumsi dasar yang merupakan inti gagasan dari teori ini:⁷

1. Pengguna aktif dalam menggunakan media dan berfokus pada tujuan
2. Inisiatif dalam menghubungkan kebutuhan informasi dan kepuasan pada media yang dipilih tergantung pada anggota pengguna
3. Media berlomba-lomba dalam memenuhi kebutuhan
4. Pengguna mengetahui minat serta motif mereka dalam menggunakan media dan memberikan gambaran yang aktual kepada peneliti
5. Pengguna menghubungkan kebutuhannya dengan media

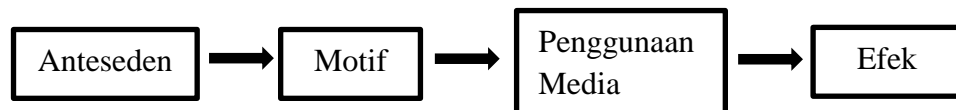
Berikut adalah cara dari teori *uses and gratification* beroperasi:

⁶ Nurdin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), Hlm. 191.

⁷ Stanley J. Baran and Dennis K. Davis, *Teori Komunikasi Massa Edisi 5* (Jakarta: Salemba Humanika, 2018), Hlm. 298-299.

Bagan 2.1

Model Uses and gratification



Sumber: Rakhmat, Metode Penelitian Komunikasi, Hlm. 67⁸

Anteseden meliputi variabel individu yang terdiri dari data demografi, seperti usia, jenis kelamin, dan faktor-faktor psikologis khalayak. Sedangkan variabel lingkungan adalah organisasi, sistem sosial, dan struktur sosial. Dalam teori ini, individu memiliki motif untuk menggunakan suatu media. Blumler menyatakan bahwa terdapat 3 orientasi motif menggunakan media yaitu 1) Kognitif, 2) Diversi, dan 3) Identitas Personal.⁹

Penggunaan media dapat dilihat dari berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam menggunakan media, media apa yang digunakan, dan hubungan pengguna dengan isi atau media secara penuh. Efek penggunaan media dapat dilihat dari penilaian kualitas media dalam memberikan kepuasan, dependensi media atau ketergantungan media, dan ilmu pengetahuan.

Model ini tertarik pada apa yang dilakukan pengguna terhadap media yang ia gunakan dalam memenuhi kebutuhannya dan pengguna dianggap aktif dalam menggunakan medianya. Teori ini berasumsi bahwa komunikasi massa memiliki kegunaan (*Utility*), Pengguna diarahkan oleh motif (*intentionality*), pengguna selektif dalam memilih media (*selectivity*), dan bahwa pengguna sebenarnya keras kepala (*stubborn*).

⁸ Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh Analisis Statistik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), Hlm. 67.

⁹ Rakhmat, Hlm. 67.

D. The Seven Pillars

The Seven Pillars merupakan model konseptual. Model ini memiliki tujuh langkah untuk mengukur literasi informasi. Model ini melihat dari segi peningkatan keterampilan mulai dari menemukan informasi dasar menggunakan cara yang canggih sampai pada menggunakan informasi.¹⁰ Menurut Bent, setiap pilar yang ada pada *the seven pillars* dapat melihat bagaimana perkembangan individu mulai dari pemula atau *novice* hingga menjadi ahli atau *expert*.¹¹

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa teori the seven pillars memiliki tujuh langkah dalam mengukur literasi informasi. Tiap individu memiliki pencapaian yang berbeda dalam setiap pilar, hal ini bergantung pada tingkat pelajar, usia, dan bergantung pada pengalaman serta kebutuhan informasi tiap individu yang semakin meningkat.

Sulistyo-Basuki membagi model tujuh pilar pada dua keterampilan yaitu keterampilan mengetahui bagaimana menentukan dan mengakses informasi, keterampilan ini termasuk keterampilan teknologi informasi. Dan keterampilan mengetahui cara menggunakan informasi dengan sebaik mungkin, keterampilan ini termasuk keterampilan dasar perpustakaan. Sulistyo-Basuki membagikan tujuh pilar kedalam dua himpunan keterampilan yakni: 1) Keterampilan teknologi informasi yaitu mengetahui bagaimana cara menentukan tempat atau lokasi informasi serta cara mengakses atau mendapatkan informasi tersebut, 2) Keterampilan dasar perpustakaan yaitu

¹⁰ Dedi Suryadi, *Joho Literasi* (Yogyakarta, 2017).

¹¹ Bent, *The SCONUL Seven Pillars of Information Literacy* (United Kingdom, 2011).

mengetahui cara memahami serta menggunakan informasi. Adapun ketujuh konsep literasi informasi dalam the seven pillars, yaitu:¹²

1) Identifikasi (*Identify*)

Identifikasi adalah proses seseorang menyadari dan mengetahui bahwa pengetahuan yang dimilikinya masih terbilang minim, mengenali pencarian topik, merumuskan pertanyaan, dan mengidentifikasikannya menggunakan terminology sederhana, dan mengartikulasikan pengetahuan terbaru mengenai topik itu. Selanjutnya menyadari kebutuhan dan pemenuhan informasi lalu menentukan penggunaan informasi untuk mendukung penelitian, mengelola waktu dalam pencarian informasi, serta memiliki tanggung jawab terhadap pencarian informasi.

2) Ruang Lingkup (*Scope*)

Ruang lingkup adalah proses seseorang menyadari ketidaktahuannya untuk mengidentifikasi kesenjangan informasi. Mengidentifikasi kecocokan antara kebutuhan informasi dan jenis informasi yang digunakan, mengenali alat yang tersedia untuk pencarian informasi, mengenali adanya perbedaan format dari informasi yang tersedia, dan mampu menggunakan alat yang disediakan dalam mencari informasi

3) Perencanaan (*Plan*)

Perencanaan atau *plan* adalah proses seseorang membuat rencana dalam mendapatkan informasi. Pada pilar ini seseorang dapat mendefinisikan strategi yang digunakan dalam pencarian baik menggunakan kata kunci

¹² Yudistira, 'Literasi Informasi Pustakawan Di Perpustakaan Fakultas Teknik UGM Menggunakan Pengembangan Model The Big 6' vol.13 no.1 (June 2017): h. 100-101.

atau keyword maupun konsep yang relevan. Seseorang dapat menentukan pilihan terhadap alat yang digunakan dalam pencarian, memperhatikan kosakata terkontrol untuk membantu pencarian. Dalam mencari informasi juga dibutuhkan teknik yang sesuai untuk penggunaan yang dibutuhkan. mengenali perangkat yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan individual.

4) Pengumpulan (*Gather*)

Gather adalah sebuah proses dimana individu menggunakan alat temu kembali dan sumberdaya secara efektif. Membangun pencarian yang kompleks dan tepat untuk sumberdaya tercetak maupun digital. Mengakses informasi keseluruhan (*full-text*) menggunakan teknik yang tepat dalam mengumpulkan data terbaru. Tetap *up to date* terhadap informasi baru, mengikuti kegiatan komunitas untuk berbagi informasi, mengenali kapan informasi belum terpenuhi, dan menggunakan internet untuk mendapatkan bantuan para ahli secara professional.

5) Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi atau *evaluate* adalah proses dimana individu membedakan informasi yang didapat, memilih informasi sesuai dengan topik yang dicari, menilai keakuratan, kualitas, kecocokan (relevansi), reputasi, bias, dan kredibilitas informasi yang didapatkan. Mengevaluasi hasil temuan secara pribadi, serta tahu kapan harus berhenti mencari.

6) Mengelola (*Manage*)

Mengelola adalah proses dimana seseorang mampu bertanggung jawab dan jujur dalam semua aspek mengolah dan menyebarkan informasi, dalam menangani data dibutuhkan sebuah metode yang tepat, dapat membantu seseorang dalam proses pencarian informasi dan manajemen informasi. Selanjutnya dibutuhkan menyimpan rekod secara sistematis, menyimpan, dan menyebarkan informasi.

7) Penyajian (*Present*)

Penyajian adalah proses dimana individu menggunakan informasi yang ia temukan untuk menjawab pertanyaan. Meringkas serta melaporkan dokumen secara tertulis maupun verbal. Menggabungkan informasi yang dimiliki dengan informasi yang ia temukan kemudian dianalisis dan disajikan sebagai data yang tepat, dan dapat berkomunikasi secara efektif menggunakan gaya penulisan yang sesuai.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui proses jalannya penelitian ini. Mulai dari mengetahui permasalahan yang terjadi, strategi yang dilakukan, merujuk pada teori yang digunakan yaitu teori *uses and gratification* dan *the seven pillars*, peneliti menggunakan metode kuantitatif dalam mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis data, dan hasil dari analisis data. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengilustrasikan jalannya penelitian ini dalam sebuah bagan dibawah ini:

Bagan 2.2**Kerangka Berpikir**