

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi sudah menjadi bagian darihidup masyarakat di seluruh dunia tak terkecuali di Indonesia, seperti hadirnya internet misalnya. Internet telah mempengaruhi beragam aspek bagi kehidupan masyarakat khususnya dalam hal menerima dan mengirim informasi. Sebelum hadirnya internet, masyarakat hanya mendapatkan informasi melalui media konvensional seperti koran, televisi dan radio tetapi saat ini dapat diakses melalui media digital. tetapi saat ini masyarakat penggunaan media konvensional sudah upgrade ke media digital.

Hal ini tampak semakin meningkatnya pengguna internet dari waktu ke waktu. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo)menunjukkan bahwa pengguna internet per tahun 2021 kini mencapai 202,6 juta orang (Pratiwi,2021) . Jumlah ini diperkirakan mengalami peningkatan 11 persen dari tahun sebelumnya. Hal ini memberi bukti kebergantungan masyarakat dalam mencari infomasi di internet terus mengalami peningkatan. Tidak hanya itu, kehadiran internet juga dapat menjadi wadah yang dipakai untuk mengedukasi masyarakat. Misalnya dalam hal kesehatan, politik, ekonomi dan beragam hal lainnya. Berdasarkan survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Dimas, 2019). Dapat dilihat pada table dibawah ini masyarakat memanfaatkan internet pada hal-hal berikut ini :

Tabel 1.1

Pemanfaatan Internet

Bidang	Persentase
Bidang Ekonomi	232,55 %
Bidang Layanan Publik	61,66 %
Bidang Kesehatan	19,11%
Bidang Sosial Politik	135,06 %
Bidang Edukasi	149,18 %

(Sumber : Olahan peneliti)

Pada tabel 1.1 dapat dilihat bahwa pemanfaatan internet oleh masyarakat di tahun 2019 memiliki persentase pada segi bidang ekonomi 232,55 %, layanan publik 61,66 %, Kesehatan 19,11 %, sosial politik 135,06 %, dan bidang edukasi 149,18 % (Kartini, 2018). Dari jumlah persentase di atas membuktikan bahwa bidang edukasi masuk dalam tiga bidang terbesar yang paling tinggi selain bidang ekonomi dan sosial politik.

Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat dalam mengakses internet mencari informasi pada bidang edukasi cukup tinggi. Hal ini membuat banyak instansi khususnya pemerintah menyebarkan informasi sekaligus edukasi melalui media digital agar dapat menjangkau remaja untuk memperluas pengetahuan sektor bahari. Seluruh instansi pemerintah mulai serius mengembangkan media digital dengan cara membuat konten-konten yang menarik dengan memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dan mengedukasi masyarakat terkait hal yang berhubungan pada instansi tertentu. Mengingat media digital dapat berpengaruh baik dengan menjadikannya sebagai alat informasi yang bisa menambah pengetahuan, serta bisa menambah prestasi belajar masyarakat.

Salah satunya instansi pemerintah yang menggunakan media digital sebagai alat untuk mengedukasi masyarakat adalah Kementerian Kelautan dan Perikanan yang menghadirkan sebuah program edukasi yang dikemas secara menarik dan mendidik yang dapat menghasilkan pengetahuan terkait sektor kelautan dan perikanan di Indonesia secara lengkap. Media digital yang digunakan dalam menyebarkan program edukasi tersebut adalah dengan melalui aplikasi Maxstream di channel Neptune TV.

Aplikasi Maxstream merupakan salah satu penyedia layanan media streaming yang menayangkan beberapa film pada beberapa channel tertentu serta program televisi di dalamnya. Neptune TV adalah sebuah channel KKP yang menampilkan beberapa konten video edukasi dalam bentuk film dokumenter hingga web series. Tayangan konten video Neptune TV ini menampilkan konten mendasar mengenai sektor kelautan dan perikanan yang dikemas dengan menarik dan tidak monoton, serta mengurangi rasa bosan sehingga dapat lebih dimengerti dan mudah untuk diserap bagi berbagai kalangan masyarakat disegala umur.

Upaya yang dilakukan KKP dalam program edukasi Neptune TV adalah untuk menginspirasi serta memotivasi masyarakat dalam meningkatkan kesadaran menjaga laut. Target penonton yang dilakukan oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan adalah generasi muda. Berdasarkan laporan *Reuters Institute for Study of Journalism dengan tajuk Reuters Institute Digital News Report 2016* “Remaja saat ini lebih suka mencari informasi maupun berita melalui media digital” (Apriliyanti, 2020, p.147). Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media digital sudah menjadi media yang paling akrab oleh generasi muda saat ini. Berdasarkan data dari www.Maxstream.com para pengguna aplikasi Maxstream :

Gambar 1.1

Jumlah pengguna Aplikasi Maxstream



(Sumber : Maxstream, 2020)

Berdasarkan gambar 1.1 di atas, dapat dilihat pengguna Maxstream per tahun 2020 terdapat 28 juta pengguna diantaranya pengguna aktif per bulan adalah 7,3 juta. Dengan usia pengguna aplikasi Maxstream tertinggi adalah kelompok usia 18-35 tahun. Hal ini memberi bukti bahwa Kementerian Kelautan dan Perikanan dalam menyebarkan informasi edukasi di aplikasi Maxstream ke masyarakat tidak salah karna tingginya jumlah pengguna Maxstream saat ini dan rata-rata penggunanya adalah generasi muda.

Upaya yang dilakukan oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan dalam

pemberian informasi edukasi melalui media digital memang penting dilakukan mengingat saat ini generasi muda sulit dalam mencari informasi seputar kelautan dan perikanan dengan lengkap. Akibatnya generasi muda masih minim terhadap pengetahuan terkait laut di Indonesia. Sehingga dapat berdampak buruk bagi daerah perairan laut maupun ekosistem laut. Menteri Kelautan dan Perikanan 2019, Susi Pudjiastuti mengatakan “Bahwa pengetahuan tentang laut oleh generasi penerus bangsa saat ini masih sangat minim sehingga mereka belum menyadari pentingnya menjaga kelestarian lingkungan laut” (Hartik, 2017).

Indonesia merupakan negara yang memiliki wilayah laut yang cukup luas, dengan memiliki sumber daya laut dan ekosistem laut yang melimpah, serta keanekaragaman hayati laut yang sangat beragam. Namun sayangnya kekayaan yang dimiliki laut Indonesia ini belum bisa 100% dioptimalkan oleh nelayan Indonesia karena masih banyak isu yang dihadapi dalam permasalahan di sektor perikanan. Salah satunya dalam penangkapan ikan dengan penggunaan alat tangkap yang salah. Saat ini nelayan banyak memodifikasi alat tangkap agar mendapatkan hasil tangkapan maksimal dengan teknologi penangkapan yang merusak lingkungan yang mengakibatkan terjadinya penangkapan secara berlebihan (*OverFishing*) hal ini bisa berdampak pada ekosistem bawah laut.

Menurut *World Wide Foundation* (WWF) Indonesia “bahwa keadaan laut mengalami kerusakan yang cukup kritis karena hasil ulah tangan manusia sendiri dalam menyalahgunakan teknologi” (Pratama, 2015). Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan dan kepedulian dalam mengelola lingkungan laut sehingga banyaknya permasalahan yang terjadi di Indonesia. Sementara itu, jika dibandingkan dengan negara lain seperti Jepang yang tidak terlalu memiliki luas perairan serta kekayaan ikan didalamnya. Tetapi perikanan di Jepang lebih makmur daripada Indonesia yang harusnya perikanan Republik Indonesia bisa lebih baik dari negara Jepang. Hal ini dikarenakan tidak adanya illegal fishing dan proses penangkapannya diterapkan dengan baik dan disiplin (Pujiastuti, 2018).

Oleh karena itu, hal ini menjadi penting untuk Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia (KKP RI) selaku pemerintah yang mengurus di bidang kelautan dan perikanan dalam memberikan pengetahuan kepada masyarakat

generasi muda. Karena Peran pengetahuan modern di bidang kelautan dan perikanan telah memberi kesempatan yang luas pada generasi muda dalam menjaga ekosistem maupun lingkungan laut.

Kehadiran Neptune TV di Maxstream mempunyai muatan positif pada pengetahuan dan perkembangan kognitif penonton. Perilaku kognitif merupakan perilaku yang berhubungan dengan bagaimana individu mengenali alam lingkungan sekitarnya (Kurniasih, 2017, p.5). Perilaku kognitif di sini maksudnya bagaimana masyarakat mengamati dan memahami apa yang disampaikan oleh Neptune TV dalam menyampaikan informasi yang serta berguna mempengaruhi pola pikir mereka dalam memahami informasi yang penting bagi mereka sebagai suatu pengetahuan informasi bahari.

Program edukasi KKP Neptune TV diharapkan dapat menghindari permasalahan laut yang ada di Indonesia serta memberi pemahaman dan pengetahuan yang lengkap dan luas mengenai laut pada masyarakat. Khususnya bagi mahasiswa yang membidangi jurusan tersebut yakni Ilmu Kelautan dan Perikanan. Penelitian ini mengambil subjek generasi muda mahasiswa ilmu kelautan dan perikanan karena mereka mempelajari baru pelajaran terkait bahari di digital. Karena yang kita ketahui selama ini pembelajaran mereka via buku saja. Oleh karena itu ingin melihat apakah yang mereka dari Neptune TV tersebut terkait bahari dapat menjadi sebuah metode pembelajaran baru untuk menambah edukasi yang sesuai mereka pelajari atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui pengaruh dari konten edukasi Neptune TV di Maxstream terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa. Sehingga membuat penulis tertarik untuk meneliti dan menjadikan sebagai objek penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh konten edukasi Neptune TV di Maxstream terhadap tingkat pengetahuan sektor bahari mahasiswa”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat Pengaruh konten edukasi Neptune TV di Maxstream

terhadap tingkat pengetahuan sektor bahari mahasiswa ?

2. Seberapa besar Pengaruh konten edukasi Neptune TV di Maxstream terhadap tingkat pengetahuan sektor bahari mahasiswa ?

1.3 Batasan Penelitian

Dari masalah penelitian di atas, maka peneliti membatasi masalah berdasarkan ruang lingkup yang akan diteliti sehingga tidak menyimpang. Pembatasan tersebut diantaranya :

1. Responden dalam penelitian ini adalah Mahasiswa IPB Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Program studi teknologi dan manajemen perikanan tangkap
2. Mahasiswa yang menggunakan Maxstream

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pengaruh dari konten edukasi Neptune TV di Maxstream terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa.
2. Mengetahui besar pengaruh konten edukasi Neptune TV di Maxstream terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan riset ilmu komunikasi khususnya dalam bidang kajian media baru.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada KKP pada konten edukasi Neptune TV terhadap tingkat pengetahuan mahasiswa terkait laut. Selain itu diharapkan dapat menambah Pengetahuan para pembaca agar dalam menggunakan media digital Maxstream dengan tepat dan bijaksana dalam mempersepsikan konten edukasi yang ada di Neptune TV.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian yang peneliti buat dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan garis besar mengenai masalah yang akan diteliti:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan fenomena yang terjadi dalam penelitian ini dengan berisikan latar belakang masalah dari penelitian Pengaruh konten edukasi Neptune TV di Maxstream terhadap tingkat pengetahuan sektor bahari mahasiswa, Perumusan masalah, Batasan masalah, serta Tujuan penelitiandan Manfaat penelitian (Manfaat akademik dan Manfaat praktis)& Sistematika Penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas teori-teori yang akan memperkuat dan mendukung dalam menganalisa penelitian ini sehingga akan menjadi dasar dalam pembuatan hipotesis. Yang berisikan landasan teori, landasan konsep, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ketiga ini berisikan penulis menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan seperti paradigma positivistic, pendekatan kuantitatif, metode survei, definisi operasional, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan study pustaka, teknik analisis data dan uji validitas serta reliabilitas.

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah terlaksana yaitu ada atau tidak Pengaruh konten edukasi Neptune TV di Maxstream terhadap tingkat pengetahuan sektor bahari mahasiswa. Yang disertai dengan pembahasan mengenai perhitungan main test dan bagaimana cara menentukan hasil akhir dari riset ini.

BAB 5 : SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan analisa akhir yang berisikan ntisari hasil penelitian pada penelitian Pengaruh konten edukasi Neptune TV di

Maxstream terhadap tingkat pengetahuan sektor bahari mahasiswa yang telah dilakukan. Serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk masa yang akan datang (Saran Akademis dan Saran Praktis).

