

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**PEMANFAATAN APLIKASI TERAS SEBAGAI
MEDIA INFORMASI *SIAK THE TRULY MALAY***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memproleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



NADYA EDELWIS

NPM : 189110139
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2022**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nadya Edelwis
NPM : 189110139
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian Skripsi : Kamis, 18 Agustus 2022
Judul Penelitian : Pemanfaatan Aplikasi TERAS Sebagai Media Informasi *Siak The Truly Malay*

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 18 Agustus 2022

Menyetujui
Ketua Program Studi Ilmu
Komunikasi


Dr. Fatmawati, S.IP., M.M.

Pembimbing


Yudi Daherman, M.I.Kom

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Nadya Edelwis
NPM : 189110139
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/ Tanggal Ujian : Kamis / 18 Agustus 2022
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi TERAS Sebagai Media Informasi *Siak The Truly Malay*

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relative telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 18 Agustus 2022

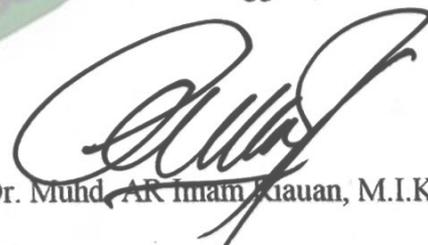
Tim Seminar,

Ketua,



(Yudi Daherman, M.I.Kom)

Anggota,



(Dr. Muhd. AR Imam Fauzan, M.I.Kom)

Anggota,



(Benni Handayani, M.I.Kom)

Mengetahui,
Wakil Dekan I



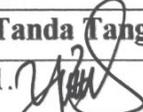
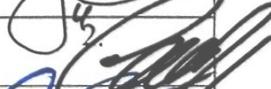
(Cutra Aslinda, M.I.Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor 1955/A-UIR/3-FIKOM/2022 Tanggal 11 Agustus 2022 maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini **Kamis Tanggal 18 Agustus 2022 Jam : 09.00 - 10.00. WIB** bertempat di **Ruang Rapat Dekan** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : Nadya Edelwis
NPM : 189110139
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : “ Pemanfaatan Aplikasi TERAS Sebagai Media Informasi *Siak The Truly Malay* “
Nilai Ujian : Angka : 79 ; Huruf : “B+”
Keputusan Hasil Ujian : Lulus
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Yudi Daherman, M.I.Kom	Ketua	1. 
2.	Dr. Muhd. AR Imam Riauan, M.I.Kom	Penguji	
3.	Benni Handayani, M.I.Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 18 Agustus 2022



Dr. Muhd AR Imam Riauan, M.I.Kom

LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PEMANFAATAN APLIKASI TERAS SEBAGAI MEDIA INFORMASI
SIAK THE TRULY MALAY**

Yang diajukan oleh :

Nadya Edelwis

189110139

Pada tanggal :

18 Agustus 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Muhd. AR Imam Riauan, M.I.Kom)

Tim Penguji,

Tanda Tangan,

Ketua

Yudi Daherman, M.I.Kom

Anggota

Dr. Muhd. AR Imam Riauan, M.I.Kom

Anggota

Benni Handayani, M.I.Kom

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadya Edelwis
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 28 Maret 2000
NPM : 189110139
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Alamat/No Tlp : Jl. Garuda Sakti Km.3 / 0821 7225 4870
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi TERAS Sebagai Media Informasi *Siak The Truly Malay*

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-4), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai Ujian Komprehensif dan atau pencabutan gelar akademik keserjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 18 Agustus 2022

Yang Menyatakan



Nadya Edelwis

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikannya. Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dan nasihat. Saya persembahkan juga untuk suami saya Fanzel yang telah membimbing dan meluangkan waktu. Terima kasih segala kasih sayang yang diberikan, atas pencapaian karya ini dipersembahkan sebagai bukti saya sudah melakukan yang terbaik dan menyelesaikan tepat waktu.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

MOTTO

“Apabila akal tidak sempurna maka kurangilah berbicara”

(Ali bin Abi Thalib)

“Semangat untuk sukses didapatkan dari dukungan orang terdekat”

(Nadya Edelwis)



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Teras Sebagai Media Informasi *Siak The Truly Malay*”.

Penyusunan Skripsi sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Strata Satu (S-1) Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Dalam Penyelesaian Skripsi tidak akan selesai tanpa adanya dorongan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muhd. AR Imam Riau, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau dan juga dosen penguji yang telah memberikan saran dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
2. Dr. Fatmawati, S,IP., MM selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Yang telah memberikan kesempatan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
3. Yudi Daherman, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan dorongan motivasi, ide, dan pemikiran selama menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi
4. Benni Handayani, M.I.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan suatu arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam yang telah membimbing, memberikan banyak ilmu, dan pengalaman.

6. Seluruh staf tata usaha dan karyawan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang membantu dalam proses surat-menyurat dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi
7. Kepala Bidang Dinas Komunikasi dan Informatika yang telah mendukung dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.
8. Teristimewa untuk papa dan mama. Terimakasih atas semua doa, perhatian, dan dukungan yang sudah diberikan untuk penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi
9. Terimakasih atas dukungan, bantuan, dan semangatnya dari suami ku tercinta Fanzel yang selalu siap untuk membantu, mengantar, mengingatkan selalu dan memotivasi untuk menyelesaikan skripsi
10. Terimakasih untuk Khairunnisa dan Aidil sebagai bestie yang telah menolong dan memberi dukungan.
11. Terimakasih untuk teman-teman di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau angkatan 2018, serta untuk pihak-pihak yang terkait dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi

12. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi

Semoga seluruh dorongan berharga ini mendapatkan berkah dari Allah SWT. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi semua pihak.

Pekanbaru, 18 Agustus 2022

Penulis

Nadya Edelwis



DAFTAR ISI

Judul.....	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Persetujuan Tim Penguji Skripsi	iii
Berita Acara Ujian Skripsi.....	iv
Lembar Pengesahan.....	v
Lembar Pernyataan	vi
Halaman Persembahan	vii
Halaman Motto.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xviii
Abstrak.....	xix
`Abstract.....	xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	5
C. Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan dan Manfaat.....	5
1. Tujuan Penelitian.....	6
2. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A.	Kajian Literatur.....	8
1.	Komunikasi	8
2.	Komunikasi Massa	11
3.	Aplikasi Teras	16
4.	New Media	18
5.	Pemanfaatan <i>New Media</i> Sebagai Media Informasi	20
6.	Slogan <i>Siak The Truly Malay</i>	21
7.	Teori <i>Uses And Gratification</i>	23
B.	Definisi Operasional	27
1.	Komunikasi Massa	27
2.	Aplikasi Teras	27
3.	Slogan <i>Siak The Truly Malay</i>	28
C.	Penelitian Terdahulu yang Relevan	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Pendekatan Penelitian.....	30
B.	Subjek dan Objek Penelitian.....	30
1.	Subjek Penelitian.....	30
2.	Objek Penelitian.....	31
C.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
1.	Lokasi Penelitian	31
2.	Waktu Penelitian	32
D.	Sumber Data	34
E.	Teknik Pengumpulan Data	34
1.	Wawancara	35
2.	Observasi	35
3.	Dokumentasi.....	36

F.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	36
G.	Teknik Analisis Data	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	41
B.	Hasil Penelitian.....	53
C.	Pembahasan Penelitian	76

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan.....	84
B.	Saran	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3.1 Rencana Jadwal Kegiatan penelitian.....	32
Tabel 4.1 Informan Penelitian.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Aplikasi TERAS	3
Gambar 1.2 Program Aplikasi TERAS	4
Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi TERAS	17
Gambar 2.2 Logo Siak The Truly Malay	22
Gambar 4.1 Logo Kabupaten Siak	41
Gambar 4.2 Peta Kabupaten Siak	42
Gambar 4.3 Lokasi DISKOMINFO Kabupaten Siak	45
Gambar 4.4 Tampilan Website DISKOMINFO	46
Gambar 4.5 Struktur Organisasi DISKOMINFO Siak	48
Gambar 4.6 Screenshot Program Aplikasi TERAS	54
Gambar 4.7 Screenshot Program Aplikasi TERAS	55
Gambar 4.8 Screenshot Program Aplikasi TERAS	56
Gambar 4.9 Screenshot Program Aplikasi TERAS	57
Gambar 4.10 Screenshot Program Aplikasi TERAS	58
Gambar 4.11 Screenshot Program Aplikasi TERAS	58
Gambar 4.12 Screenshot Program Aplikasi TERAS	59
Gambar 4.13 Screenshot Program Aplikasi TERAS	59
Gambar 4.14 Screenshot Program Aplikasi TERAS	60
Gambar 4.15 Screenshot Program Aplikasi TERAS	60
Gambar 4.16 Screenshot Program Aplikasi TERAS	61
Gambar 4.17 Screenshot Program Aplikasi TERAS	61
Gambar 4.18 Screenshot Program Aplikasi TERAS	62
Gambar 4.19 Screenshot Program Aplikasi TERAS	63
Gambar 4.20 Screenshot Program Aplikasi TERAS	64
Gambar 4.21 Screenshot Program Aplikasi TERAS	64
Gambar 4.22 Screenshot Program Aplikasi TERAS	65
Gambar 4.23 Screenshot Program Aplikasi TERAS	66
Gambar 4.24 Screenshot Program Aplikasi TERAS	66
Gambar 4.25 Screenshot Program Aplikasi TERAS	67

Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> Program Aplikasi TERAS	67
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> Program Aplikasi TERAS	68
Gambar 4.28 Ruangan <i>Live Streaming</i>	69
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> Program Aplikasi TERAS	70
Gambar 4.30 <i>Screenshot</i> Program Aplikasi TERAS	72
Gambar 4.31 <i>Screenshot</i> Program Aplikasi TERAS	73
Gambar 4.32 <i>Screenshot</i> Program Aplikasi TERAS	73
Gambar 4.33 <i>Screenshot</i> Program Aplikasi TERAS	74
Gambar 4.34 <i>Screenshot</i> Program Aplikasi TERAS	75
Gambar 4.35 <i>Screenshot</i> Radio Aplikasi TERAS.....	76



Daftar Lampiran

- Lampiran 1 : SK Pembimbing
- Lampiran 2 : Plagiasi
- Lampiran 3 : Daftar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 4 : Dokumentasi Proses Wawancara
- Lampiran 5 : Gambar Tampilan Aplikasi TERAS
- Lampiran 6 : Surat Izin Riset dari Fakultas Ilmu Komunikasi
- Lampiran 7 : Surat Rekomendasi Pemerintah Provinsi Riau Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP)
- Lampiran 8 : Surat Keterangan Penelitian Kabupaten Siak Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP)
- Lampiran 9 : Surat Balasan Rekomendasi Riset Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Kabupaten Siak
- Lampiran 10 : Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Dinas Komunikasi Dan Informatika Pemerintah Kabupaten Siak
- Lampiran 11 : Biodata Penulis

ABSTRAK

Pemanfaatan Aplikasi TERAS Sebagai Media Informasi *Siak the Truly Malay*

Nadya Edelwis
189110139

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya perkembangan komunikasi yang semakin canggih, sehingga memudahkan informasi berpindah dengan cepat sehingga media komunikasi baru dengan menggunakan jaringan internet sebagai media informasi *online*. Untuk memenuhi kebutuhan informasi setiap individu banyak hal yang dilakukan, seperti yang dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Siak dengan meluncurkan aplikasi TERAS. Aplikasi TERAS digunakan untuk menyebarkan informasi seputar budaya melayu, baik dari pariwisata, UMKM, ekonomi kreatif, dan budaya Melayu yang sesuai dengan *tagline* Pemerintah Kabupaten Siak yaitu *Siak the Truly Malay*. Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratification* (Teori Kegunaan dan Kepuasan). Teori ini memfokuskan pada upaya penerimaan dalam komunikasi serta menjelaskan penggunaan media oleh individu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan dalam menentukan subjek penelitian yaitu *purposive sampling* dengan beberapa kriteria informan yang diduga dapat memberikan informasi yang kredibel tentang aplikasi TERAS. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa manfaat dari aplikasi TERAS yaitu dapat mengakses dengan jangkauan yang besar khususnya kepada masyarakat Siak yang berada di luar kota melalui *smartphone*. Selain itu aplikasi ini memberikan informasi tentang kebudayaan melayu khusus di Siak seperti melalui film pendek menggunakan bahasa Melayu, musik Melayu, pengenalan wisata sejarah, wisata religi, wisata kuliner, dan lainnya. Sehingga mendorong untuk membangun *tagline Siak the Truly Malay* sebagai pembentukan identitas kota yang dikenal masyarakat luas. Manfaat lain aplikasi TERAS dapat menjadi sumber referensi dan menjadi tempat menuangkan ide konten kebudayaan Melayu.

Kata Kunci: Pemanfaatan Aplikasi, Media Informasi, *Siak the Truly Malay*

ABSTRACT

Utilization of TERAS Applications as Information Media Siak the Truly Malay

Nadya Edelwis
189110139

This research is motivated by the development of increasingly sophisticated communication, making it easier for information to move quickly so that new communication media using the internet network as an online information media. To meet the information needs of each individual, many things are done, as done by the Siak Regency Government by launching the TERAS application. The TERAS application is used to disseminate information about Malay culture, both from tourism, MSMEs, creative economy, and Malay culture in accordance with the tagline of the Siak Regency Government, namely Siak the Truly Malay. This research uses the theory of Uses and Gratification. This theory focuses on the efforts of acceptance in communication as well as explaining the use of media by individuals. This research uses qualitative descriptive research methods. The technique used in determining the subject of the study was purposive sampling with several informant criteria that were suspected to be able to provide credible information about the application of TERAS. From the results of the study, it was found that the benefit of the TERAS application is that it can access it with a large range, especially to the Siak community who are outside the city through smartphones. In addition, this application provides information about Malay culture, especially in Siak, such as through short films using Malay language, Malay music, introduction to historical tourism, religious tourism, culinary tourism, and others. Thus encouraging to build the tagline Siak the Truly Malay as a formation of the city's identity known to the wider community. Another benefit of the TERAS application can be a source of reference and a place to express ideas for Malay cultural content.

Keywords: *Application Utilization, Information Media, Siak the Truly Malay*

الملخص

كوسائط معلومات سيالك الملايو حقا استخدام تطبيق

Nadya Edelwis

189110139

يتم تحفيز هذا البحث من خلال تطوير اتصالات متطورة بشكل متزايد ، مما يسهل على المعلومات أن تتحرك بسرعة بحيث تستخدم وسائط الاتصال الجديدة شبكة الإنترنت كوسيلة للمعلومات عبر الإنترنت. لتلبية من Siak Regency احتياجات المعلومات لكل فرد ، تم القيام بالعديد من الأشياء ، مثل ما قامت به حكومة لنشر المعلومات حول ثقافة الملايو ، سواء Teras يتم استخدام تطبيق Teras خلال إطلاق تطبيق من السياحة ، والشركات الصغيرة والمتوسطة ، والاقتصاد الإبداعي ، وثقافة الملايو وفقاً لشعار حكومة تستخدم هذه الدراسة نظرية الاستخدامات Siak the Truly Malay ، وبالتحديد Siak Regency والإشباع (نظرية الفائدة والرضا). تركز هذه النظرية على جهد القبول في الاتصال وتشرح استخدام وسائل الإعلام من قبل الأفراد. يستخدم هذا البحث المنهج الوصفي النوعي. التقنية المستخدمة في تحديد موضوع البحث هي أخذ عينات هادفة مع عدة معايير للمخبرين الذين يُعتقد أنهم قادرون على تقديم معلومات موثوقة هي أنه يمكنه الوصول إلى نطاق Teras من نتائج الدراسة ، تبين أن فائدة تطبيق Teras حول تطبيق الموجود خارج المدينة عبر الهواتف الذكية. بالإضافة إلى ذلك ، يوفر هذا Siak واسع ، خاصة لمجتمع ، مثل الأفلام القصيرة التي تستخدم اللغة الملايو Siak التطبيق معلومات حول الثقافة الماليزية ، خاصة في ، والموسيقى الماليزية ، ومقدمة عن السياحة التاريخية ، والسياحة الدينية ، والسياحة الطهي ، وغيرها. بحيث كتشكيل هوية مدينة معروفة للمجتمع الأوسع. فائدة أخرى Siak the Truly Malay يشجع على بناء شعار يمكن أن تكون مصدراً مرجعياً ومكاناً للتعبير عن الأفكار للمحتوى الثقافي الملايو Teras لتطبيق

الكلمات المفتاحية: استخدام التطبيق ، وسائل الإعلام ، سيالك الملايو حقا

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Siak adalah salah satu kabupaten di Provinsi Riau yang dulunya merupakan pusat kesultanan Islam terbesar di Riau yaitu Siak Sri Indrapura. Warisan kebesarannya pun sampai kini masih nampak di berbagai sudut kota. Sejarahnya yang panjang telah meninggalkan beberapa warisan peradaban Melayu yang mengagumkan juga pantas membanggakan Indonesia. Siak semakin banyak diminati wisatawan mengingat di sini masih banyak sisa-sisa dari bangunan bersejarah peninggalan Kesultanan Siak Sri Indrapura hingga bangunan peninggalan Hindia Belanda. Beberapa yang sering dikunjungi wisatawan adalah Istana Siak, Masjid Syahabuddin, Makam Marhum Buntan, Balai Kerapatan Tinggi, Wisata Bahari Danau Pulau Besar, Wisata Sungai dan Wisata Agro, hingga Taman Hutan Raya Sultan Syarif Qasyim, Monumen Pompa Angguk, Bangunan Peninggalan Belanda, dan juga Kapal Kato (Hidayat, 2021)

Selain itu terdapat bukti dari Kesultanan Siak terutama dari sebuah istana yang megah dan kokoh berdiri hingga saat ini, yang dikenal dengan Istana Siak. Selain istana Siak, kita masih bisa menjumpai sebuah bangunan tempat sultan melakukan suatu pertemuan dan perhelatan pada zamannya, yang dikenal dengan Balai Kerapatan Adat. Demikian juga dengan makam sultan

dan permaisuirnya yang masih terjaga dan terawat dengan baik oleh masyarakat Siak.

Keberadaan Istana Siak ini merupakan sebuah simbol kebesaran bangsa Melayu yang mencerminkan tradisi kehidupan masyarakat. Oleh karena itu Kabupaten Siak yang memiliki sebuah potensi berbagai peninggalan sejarah dan budaya harus dilestarikan, dan masyarakatnya berkomitmen untuk membentuk *heritage city* yang berbasis wisata budaya Melayu.

Kembali ke fakta sejarah tersebut, masyarakat Siak membuat suatu slogan “*Siak the Truly Malay*” yang artinya jika masyarakat luas ingin mengetahui budaya Melayu yang sebenarnya, bisa langsung mengunjungi Kota Siak. Berbagai upaya yang telah dilakukan masyarakat Siak untuk mewujudkan suatu label tersebut, baik dari menyelenggarakan sebuah *event* budaya, kerajinan tradisional, kuliner, dan berbagai aktivitas masyarakat yang berbasis kearifan lokal. Berdasarkan dari fakta, Kabupaten Siak memang banyak memiliki potensi wisata budaya Melayu yang layak dikembangkan agar dikenal di seluruh dunia. Tetapi pengenalan slogan belum disalurkan melalui new media hanya menggunakan brosur dan saluran televisi saja. Sehingga diperlukan new media dalam pengenalan slogan tersebut. (Zarnelly & Deswanto, 2018)

Bagi pemerintah Siak, untuk daerah ini merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah di Kabupaten Siak. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal menampilkan objek wisata Istana Siak adalah tidak adanya penyampaian informasi yang efektif dan efisien

untuk para wisatawan di daerah tersebut. Dalam penyampaian informasinya, memang Dinas Pariwisata di Kabupaten Siak memiliki *website* tetapi kurang lengkap dalam memberikan informasi tentang objek wisata Istana Siak, selain itu Dinas Pariwisata masih menempuh cara tradisional, seperti pemberian brosur, dan baliho. Selain media tersebut dalam memberikan penjelasan kepada wisatawan yang berkunjung masih menggunakan media berupa selebaran yang tercetak disetiap objek. Hal tersebut kuranglah efektif, walaupun banyak teknologi canggih yang sudah tersedia, akan tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal dan wisatawan masih sering mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi sejarah, peninggalan atau yang berkaitan dengan Istana Siak lainnya. (Zarnelly & Deswanto, 2018)

Untuk mencapai target dalam pengenalan slogan dan pengenalan kabupaten Siak, maka Pemerintah Kota Siak melakukan serangkaian program dengan memanfaatkan berbagai media informasi, antara lain dengan membuat aplikasi TERAS yang merupakan singkatan dari Televisi dan Radio Kabupaten Siak. Aplikasi TERAS ini *launching* bertepatan dengan peringatan HUT RI ke-76 tepatnya Selasa, 17 Agustus 2021.

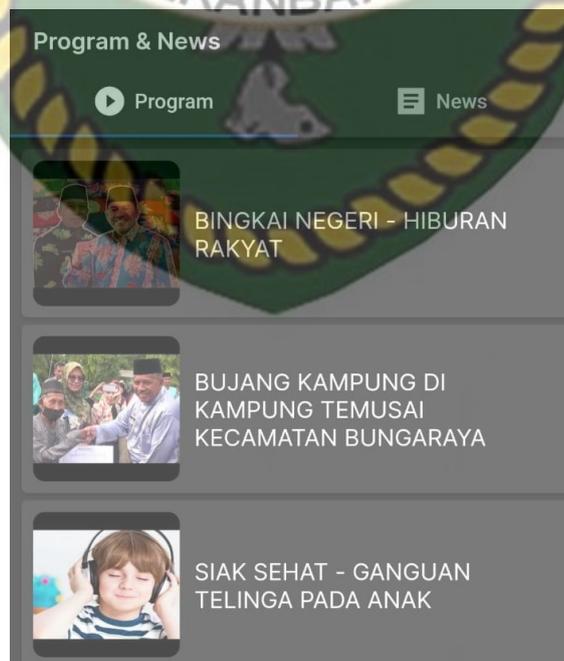
Gambar 1.1 Logo TERAS



Sumber : DISKOMINFO Siak

Pemerintah Kabupaten Siak meluncurkan sebuah aplikasi Televisi dan Radio Siak (TERAS) agar mempermudah bagi masyarakat Siak maupun masyarakat luar daerah dalam mengakses informasi seputar wilayah Siak secara akurat dan tepat. Aplikasi TERAS ini digagas oleh bidang Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak, sebagai media untuk informasi-informasi contohnya memperkenalkan kebudayaan Melayu, serta kreatifitas masyarakat yang ada di Kabupaten Siak. Selain itu aplikasi TERAS ini diluncurkan dalam mewujudkan visi jangka panjang Kabupaten Siak untuk menjadi pusat Budaya Melayu di Indonesia dengan *tagline* “*Siak the Truly Malay*”. Selain itu dibentuknya beberapa program yang menunjang informasi seputar kesehatan, hiburan, religi dan informasi lainnya dalam Aplikasi TERAS agar lebih menarik. (Wira, 2021).

Gambar 1.2 Program Aplikasi TERAS





Sumber : Aplikasi TERAS

Media informasi ini terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat karena melalui media massa dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang, selain itu manusia juga bisa saling berinteraksi satu sama lain. Perkembangan teknologi komunikasi saat ini semakin canggih, sehingga informasi dapat berpindah dengan sangat cepat karena munculnya media komunikasi baru yaitu internet yang dijadikan sebagai media informasi *online*. Hambatan dalam mengakses Aplikasi biasa terjadi pada gangguan internet (Sari, 2018)

Jadi berdasarkan latar belakang sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka fokus penelitian ini adalah **“Pemanfaatan Aplikasi TERAS Sebagai Media Informasi *Siak The Truly Malay*”**.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, identifikasi masalah penelitian yang akan peneliti bahas yaitu :

1. Cara memanfaatkan Aplikasi TERAS untuk menunjang informasi bagi masyarakat.
2. Slogan *Siak The Truly Malay* yang dikenalkan melalui media

3. Penggunaan Aplikasi TERAS pada masyarakat berada diluar daerah
4. Hambatan dalam mengakses aplikasi TERAS
5. Faktor pendukung dan penghambat yang dialami pengguna TERAS

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi masalah, peneliti memfokuskan masalah penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak the Truly Malay*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana pemanfaatan yang diberikan aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak the Truly Malay* ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan aplikasi TERAS menjadi media informasi *Siak the Truly Malay* ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan yang diberikan dari penggunaan aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak The Truly Malay*.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan dari penggunaan aplikasi TERAS menjadi media informasi *Siak the Truly Malay*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat akademis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya pada kajian *new media* dan informasi digital, mengenai aplikasi sebagai informasi

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah penggambaran bagaimana pemanfaatan aplikasi TERAS sebagai media informasi Siak sebagai pusat budaya Melayu. Selain itu juga sebagai informasi di bidang pariwisata yang ada di Kabupaten Siak.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Dalam buku yang berjudul “Dinamika Komunikasi” , Onong Uchjana Effendy berpendapat bahwa pengertian komunikasi harus dilihat dari dua sudut pandang, yaitu pengertian secara umum dan pengertian secara paradigma yang berbeda. Pengertian komunikasi secara umum juga bisa dilihat dari dua segi, diantaranya yaitu pengertian komunikasi secara etimologis dan pengertian komunikasi secara terminologis. Secara etimologis, komunikasi dari bahasa Latin “*communicatio*” bersumber dari sebuah kata “*communis*” yang memiliki arti sama. Kata sama yang dimaksudkan disini adalah makna yang sama. Jadi dalam pengertian ini, komunikasi berlangsung apabila orang-orang yang terlibat di dalamnya memiliki suatu kesamaan makna mengenai suatu hal yang tengah dikomunikasikannya . Dengan kata lain, apabila orang yang terlibat di dalamnya saling memahami apa yang dikomunikasikannya itu, maka hubungan diantara mereka bersifat komunikatif.(Fachrul Nurhadi, 2017)

Menurut Agus M. Hardjana dalam (Harapan dan Ahmad, 2014) berpendapat bahwa komunikasi diambil dari bahasa inggris yaitu “*communication*”. Untuk istilah ini berasal dari bahasa Latin

“*communicare*” yang memiliki makna membagi sesuatu dengan orang lain, memberikan sebagian untuk seseorang, saling menukar, memberitahukan kepada seseorang, bercakap-cakap, saling bertukar ide, berhubungan, berteman, dan lainnya. Komunikasi merupakan dari bentuk kata terjemahan bahasa Inggris, sesuai sejarahnya kata tersebut mulai berkembang di Amerika Serikat yang berasal suatu unsur dari surat kabar, yaitu *journalism*. Pengertian komunikasi dari definisi sederhana, diterangkan oleh Harold D. Lasswell yaitu suatu tindakan seseorang yang dilakukan untuk menerangkan dan menyampaikan pesan, dapat dilakukan dengan diterjemahkan guna menjawab pertanyaan, “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya.”(Syaipudin, 2020)

b. Hambatan Komunikasi

Noise Of Communication adalah proses Komunikasi yang dalam penyampaiannya mengalami suatu hambatan atau gangguan komunikasi, dalam hal yang menghalangi kelancaran peralihan pesan informasi dari sumber kepada penerima. Gangguan pada sistem komunikasi ini yang membuat pesan disampaikan berbeda dengan pesan yang diterimanya, dan ini dapat bersumber dari kesalahan pengirim pesan, penerima pesan, ataupun media yang akhirnya mengurangi makna dari pesan yang disampaikan. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan komunikasi dapat terhambat. (Maiti & Bidinger, 2018)

c. Unsur-unsur Komunikasi

Terdapat unsur komunikasi yang dapat didukung beberapa elemen (Cangara, 2013) yaitu :

(1) Sumber adalah pihak yang menyampaikan atau pengirim pesan kepada penerima. Sumber juga sering disebut dengan komunikator, pengirim, *source*, *sender*, atau *encoder*.

(2) Pesan adalah pernyataan yang disampaikan dari pengirim kepada penerima. Pernyataan bisa dalam bentuk verbal (bentuk lisan dan tulisan) maupun nonverbal (bahasa tubuh) yang bisa dimengerti penerima. Pesan juga disebut dengan suatu kata *message*, *content*, atau *information*.

(3) Media adalah alat yang digunakan dalam memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media dalam artian bisa berupa media massa mencakup surat kabar, radio, film, televisi, dan internet. Bisa juga berupa saluran contohnya kelompok perwiridan, kelompok pendengar dan pemirsa, juga organisasi masyarakat (ORMAS), tempat ibadah, pesta rakyat, panggung kesenian, festival, serta media alternatif lainnya seperti poster, brosur, buku, spanduk, stiker dan lainnya.

(4) Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang akan dikirim oleh sumber kepada penerima pesan. Penerima juga disebut dengan berbagai macam antara lain khalayak massa, oknum, target, adopter, penerima pesan atau komunikator untuk arti lainnya dalam bahasa asing disebut *receiver*, *audience*, *decoder*.

(5) Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh komunikan sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada suatu pengetahuan, sikap, dan perilaku seseorang. Oleh karena itu bisa juga diartikan perubahan atau penguat dalam keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai akibat penerima pesan.

(6) Umpan balik adalah tanggapan yang diberikan oleh komunikan sebagai akibat penerimaan pesan yang berasal dari sumber. Beberapa beranggapan umpan balik itu sebenarnya efek atau pengaruh.

2. Komunikasi Massa

a. Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi dalam konteks komunikasi massa, atau biasa yang dikenal dengan komunikasi massa, telah banyak diartikan di akademisi. Diungkapkan oleh Bittner, bahwa komunikasi massa adalah pesan yang disampaikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. (*Mass communication is a message that is communicated through mass media to a large audience*) (dalam Rakhmat 1985, 176). Definisi ini menyampaikan makna bahwa komunikasi massa pada dasarnya yaitu sebuah proses komunikasi yang dilaksanakan oleh suatu organisasi media massa yang disampaikan kepada khalayak banyak yang anonim. Littlejohn menyebut proses komunikasi yang mempunyai dengan konsep media *encoding*, adalah proses di mana organisasi media yang menyalurkan pesannya kepada khalayak massa. (Imran, 2012)

Selain itu menurut DeVito (1997), komunikasi massa dapat didefinisikan dengan memusatkan perhatian kepada unsur-unsur yang terlibat dalam suatu tindakan komunikasi dan mengaitkannya dengan proses media massa. Unsurnya terdiri dari sumber, khalayak, pesan, proses, dan konteks. Untuk menyusun ini dan membuat pesan dalam komunikasi massa, membutuhkan biaya yang cukup besar karena kerja dalam institusi yang luas dan rumit serta melibatkan khalayak. Unsur dari sumber dalam komunikasi massa biasanya dibuat dalam bentuk organisasi yang dikelola profesional seperti perusahaan-perusahaan lainnya yang mendepankan profit. Menurut Gamble (1986), sumber juga proses komunikasi yang tertuju pada orang ataupun pihak yang memberikan informasi atau gagasan yang dituju sikapnya terhadap orang lain. Salah satu dari hal penting yang menentukan agar komunikasi berlangsung dengan baik adalah komunikator, termasuk dalam suatu sistem komunikasi massa. Komunikasi massa akan berjalan dengan lancar jika pesan-pesannya sampai ke khalayak dan menciptakan pada perubahan-perubahan tertentu sesuai dengan dimaksudkan sumbernya (Abdul Halik, 2013)

Komunikasi massa yang dikemukakan oleh ahli yang dirangkum dari beberapa definisi:

- a. George Gerbner (1967, as cited in Jalaluddin Rakhmat, 2019, p. 235) *“Mass communication is a technology-based and institutionalized production and distribution whose message*

flow is continuous and most widely shared in industrial society.” (Komunikasi massa yaitu suatu produksi dan distribusi yang berbasis teknologi dan lembaga yang aliran pesannya berkelanjutan serta paling luas dibagikan dalam masyarakat industri).

b. Janowitz (1968, as cited in Alex Sobur 2014, p.409)

Komunikasi massa terdiri dari lembaga dan teknik berasal dari kelompok tertentu yang menggunakan suatu alat teknologi (pers, radio, film dan sebagainya) dengan menyebarkan suatu konten yang simbolis kepada khalayak besar, juga heterogen dan tersebar banyak.

c. John R. Bittner (1980, as cited in Jalaluddin Rakhmat, 2019,

p. 235) *“Mass communication is a message that is communicated through mass media to a large audience”*

(Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa kepada khalayak yang banyak. (Dewi, 2020)

d. Jenis- Jenis Komunikasi Massa

Menurut Denis McQuail bahwa “komunikasi massa ini memiliki beberapa ciri yang membedakannya dari jenis-jenis komunikasi lainnya.” (2011, p. 33):

Sumber komunikasi massa bukanlah dari satu orang saja, melainkan juga dari suatu organisasi formal, dan “sang pengirim” nya seringkali

melupakan komunikator professional lainnya. Pesan tidak unik dan berbagai ragam, serta dapat diperkirakan. Pesan seringkali “diproses”, distandarisasikan, dan selalu diperluas. Hubungan antara pengirim dan penerima pesan bisa bersifat satu arah dan jarang sekali dapat bersifat interaktif. Hubungan tersebut juga bersifat secara impersonal, bahkan mungkin seringkali bersifat nonmoral dan kalkulatif, yang mana pengertiannya bahwa sang pengirim biasanya tidak akan bertanggung jawab atas ketetapan yang terjadi kepada para individu dan pesan yang diperjualbelikan dengan uang atau yang ditukar dengan suatu perhatian tertentu. Penerima adalah bagian dari suatu khalayak luas yang komunikasi massanya seringkali mencakup kontak secara bersamaan antara satu pengirim dengan banyak penerima, yang menciptakan pengaruh luas dari waktu singkat dan menimbulkan beberapa respon seketika dari banyak orang secara serentak. (Dewi, 2020)

b. Karakteristik Komunikasi Massa

1. Komunikator dalam komunikasi massa melembaga
(*Institutionalized Communicator*)

Seorang komunikator dalam komunikasi massa berbeda dari seorang komunikator dalam jenis komunikasi lainnya. Pesan disebar oleh lembaga sosial dalam bentuk media/lembaga pers sesuai dengan definisi yang telah dijelaskan di atas. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa subjek komunikasi massa adalah sistem media massa itu sendiri. Agensi terdiri dari sekelompok orang dengan peran berbeda yang

bekerja sama untuk menciptakan produk media. Oleh karena itu, setiap peserta adalah bagian dari badan yang dilembagakan. Dengan kata lain, berbagai sikap dan perilaku peran orang tersebut harus diatur dan tunduk pada sistem yang diciptakan oleh saluran media.

1. Komunikator bersifat anonim, heterogen, dan banyak.

Audiens tersebar di berbagai belahan dunia, anonim (komunikator tidak mengenal mereka, dan pendengar biasanya tidak saling mengenal), dan heterogen (*audiens* dapat bervariasi dalam hal pendidikan, usia, jenis kelamin, status sosial ekonomi, status, agama, dll.) berbeda).

2. Pesannya bersifat umum, universal dan ditujukan untuk khalayak luas. Pesan-pesan yang beredar di media massa tidak ditujukan kepada individu atau kelompok tertentu, tetapi kepada banyak orang.

3. Pesan media massa yang bersifat umum menjadikan latar bersifat universal. Dengan kata lain, suatu topik dapat relevan dengan wilayah mana pun atau lokasi/wilayah yang berbeda.

4. Komunikasi adalah pesan satu arah dari media kepada khalayak. Publik tidak bisa langsung bereaksi terhadap media massa. Kalaupun bisa, akan tertunda (*delayed feedback*) atau tidak langsung (*indirect feedback*).

5. Komunikasi massa menciptakan keserempakan (*simultaneous*) dan momen (*simultaneous*) Simultan berarti kontak simultan antara media massa dan khalayak. Banyak khalayak yang

memperhatikan pesan media massa. Simultanitas juga mengacu pada media massa yang memediasi proses penyebaran pesan. Pemirsa dapat menikmati produk media hampir secara bersamaan. Area cakupan yang berbeda disebut masalah teknis dan memungkinkan perbedaan dalam cara pesan Anda diterima oleh audiens Anda.

6. Media Massa Ketergantungan Perangkat Teknologi
Mengingat sifat media massa yang membutuhkan kecepatan dan penyampaian pesan secara simultan, tidak dapat dipungkiri bahwa media massa membutuhkan perangkat teknologi yang canggih. Misalnya satelit untuk media televisi, pemancar untuk media radio, dan sebagainya.

7. Komunikasi massa dikendalikan oleh gatekeeper Gatekeeper disebut juga filter informasi/gatekeeper. Gatekeeper berperan sangat penting dalam menyebarkan informasi melalui media massa. Mereka dapat menambah/menghapus, menyederhanakan, dan mengemas informasi yang disebarluaskan agar lebih mudah dipahami khalayak. Menentukan kemasan pesan dari media massa. Dengan kata lain, gatekeeper sebenarnya menentukan kualitas informasi yang disampaikan. Contoh *gatekeeper* adalah reporter, manajer berita, dan juru kamera. (Dewi, 2020)

3. Aplikasi “TERAS”

Dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia ke-76 pada 17 Agustus 2021, Pemerintah Kabupaten Siak telah meluncurkan

Aplikasi Televisi dan Radio Siak (TERAS) untuk mempermudah akses masyarakat terhadap informasi akurat tentang wilayah Siak. (Wahyu, 2021)

Peluncuran dilakukan langsung oleh Bupati dan Wakil Bupati bersama Dinas Kabupaten dan Informatika (DISKOMINFO) Kabupaten Siak. Aplikasi ini digagas oleh Divisi Diskominfo untuk memungkinkan berbagai informasi pengembangan baik informasi budaya pariwisata maupun UMKM dan industri kreatif di Kabupaten Siak melalui aplikasi TERAS (Wahyu, 2021).

Gambar 2.1 Tampilan Live Streaming TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Gambar 2.2 Tampilan Radio TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

TERAS adalah platform media streaming TV dan radio untuk Pemerintah Siak, di mana Anda dapat menonton TV dan mendengarkan radio kapan saja, di mana saja. Di TERAS Anda bisa update berita dari Provinsi Siak dan luar daerah secara gratis (gratis). TERAS memerlukan koneksi internet melalui WiFi atau paket ponsel operator. Konsumsi kuota internet tergantung dari durasi konten yang dikonsumsi.

3. *New Media*

Secara sederhana, new media berasal dari kata “*new*” yang berarti baru dan kata “*medium*” yang berarti alat yang digunakan oleh sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima (Mulyana, 2008: 70). Media baru adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan konvergensi komputerisasi, teknologi

komunikasi digital yang terhubung ke Internet. Media baru atau *new media* dan media pada dasarnya adalah alat, perantara yang memudahkan orang untuk berkomunikasi, terutama dalam hal komunikasi jarak jauh. Menurut Mc Quail (2011: 148), media baru adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang memungkinkan digitalisasi dan jangkauan yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai sarana komunikasi..(Sari, 2020)

Media baru memiliki beberapa ciri (Zulkarnain, 2019):

- a. Digital: Media baru adalah media yang bersifat digital, dimana semua data diolah dan disimpan dalam bentuk angka dan keluarannya disimpan dalam bentuk cakram digital. Digitalisasi media memiliki beberapa efek. Secara khusus, dematerialisasi atau pemisahan teks dari bentuk fisiknya. Data dikompres ke ukuran yang lebih kecil, sehingga Anda tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan untuk menyimpan data. Data cepat dan mudah diakses, dan data mudah dimanipulasi.
- b. Interaktif: Keunggulan atau fitur utama dari media baru. Properti ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain dan terlibat langsung dalam memodifikasi gambar dan teks yang mereka akses.
- c. Hiperteks: Teks yang bisa ditautkan ke teks lain selain teks yang ada. Sehingga Hiperteks ini memungkinkan pengguna

untuk mulai membaca di mana pun mereka inginkan, daripada membaca teks secara berurutan seperti pada media lama.

- d. Jaringan: Karakteristik ini menjelaskan ketersediaan konten bersama melalui Internet. Properti ini termasuk konsumsi. Misalnya, ketika mengonsumsi teks media, ada sejumlah besar teks yang sangat berbeda dari apa yang tersedia dalam berbagai cara.
- e. Virtual: Sebuah fungsi yang menggabungkan grafik komputer dan gambar digital ke dalam lingkungan yang dibangun untuk mewujudkan dunia virtual.
- f. Simulasi: Simulasi tidak jauh berbeda dengan simulasi virtual. Karakter ini dikaitkan dengan penciptaan dunia buatan melalui model tertentu. (Fletcher dan Park 2017)

4. Pemanfaatan *New Media* Sebagai Media Informasi

Menggunakan media baru sangat nyaman. Secara khusus, keberadaan media baru sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi memungkinkan untuk memberikan banyak informasi kepada publik, dan kualitas komunitas tergantung pada masing-masing individu. Media baru dapat diibaratkan sebagai pisau. Jadi, tergantung siapa yang menjalankan itu bisa sangat baik mengarah ke baik atau sebaliknya. (Ahmadi, 2020)

Secara umum media informasi adalah alat untuk mengumpulkan informasi dan menatanya kembali menjadi bahan

yang berguna bagi penerima informasi. Media informasi memungkinkan masyarakat untuk menemukan informasi yang ada dan berinteraksi dengannya.(Sasmita, 2018)

Sedangkan konsep informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan bermakna bagi orang yang menerimanya. Tanpa informasi, sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati.(Sasmita, 2018)

5. Slogan *Siak The Truly Malay*

Dinas Pariwisata Kabupaten Siak mengusung brand regional yaitu Siak The Truly Malay pada 11 Maret 2013 di Siak. Untuk menunjukkan dan memperkuat citra bahwa Siak memiliki identitas di bidang pariwisata berbasis budaya Melayu. Budaya dan adat istiadat suatu daerah telah menjadi tujuan utama pemerintah daerah. Salah satunya adalah Pemerintah Kabupaten Siak mulai tahun 2013 memperkenalkan brand “*Siak The Truly Malay*” dalam *event Tour De Siak 2013*. Citra brand Siak menjadi tujuan utama Riau dan Indonesia. Kebudayaan Melayu di Indonesia akan dicap “*Siak The Truly Malay*”, otomatis masuk dalam program pembangunan dan tidak masuk dalam anggaran yang rinci. Mengorientasikan visi untuk mewujudkan Kabupaten Siak sebagai pusat kebudayaan Melayu di Indonesia pada tahun 2025, adalah meningkatkan peran serta masyarakat untuk bersama-sama menemukan, membangun dan mengembangkan kampung Melayu, serta kampung adat.

Gambar 2.2 Logo *Siak The Truly Malay*



Sumber : Halooriau.com

Slogan *Siak The Truly Malay* yang populer saat ini merupakan filosofi yang lahir dari semangat ramah dan terbuka masyarakat Melayu untuk membawa identitas budaya Melayu ke dalam istana negara. Budaya beserta agama dan harus didukung oleh semua pihak untuk menjaga perdamaian yang telah dicapai selama ini. (Dinanti,2019).

Dalam mewujudkan slogan *Siak The Truly Malay*, Pemerintah Kabupaten Siak memberikan berbagai macam panorama yang melatarbelakangi Kabupaten Siak sebagai daerah yang dikenal dengan daerah Melayu, salah satunya yaitu dengan banyaknya peninggalan-peninggalan sejarah yang menjadi bukti saksi bisu dan bukti bahwa Kabupaten Siak memang merupakan daerah peninggalan Melayu. Pesan yang dapat disampaikan pada slogan ini,

bahwa jika wisatawan atau siapapun yang ingin mempelajari budaya Melayu maka berkunjunglah ke Siak, karena yang sebenarnya kebudayaan Melayu ada di Siak berada di Riau, khususnya di Kabupaten Siak (Putri, 2021).

4. Teori *Uses and Gratification*

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kegunaan dan kepuasan. Teori penggunaan dan kepuasan awalnya dicetuskan oleh tiga ilmuwan, yaitu Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch. Fenomena awal lahirnya teori *uses and gratification* ini disebabkan oleh tiga ilmuwan menemukan fakta bahwa publik memiliki keinginan (faktor psikologis dan sosial) untuk memilih apa yang mereka inginkan dari tampilan dengan media. (Han, 2021).

Teori ini berfokus pada proses komunikasi reseptif dan menjelaskan penggunaan media oleh masyarakat. *Uses and gratification* mengasumsikan bahwa pengguna memiliki alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin, 2003: 181). Orang memiliki hak untuk menilai dan menggunakan media, dalam arti bahwa mereka dapat memutuskan apa yang harus dilakukan dengan media. (Han, 2021)

Kemudian menurut Blumler dan Katz (1974: 65) mengatakan bahwa pengguna media juga dapat memainkan suatu peran aktif

dalam memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media juga dapat dikatakan pihak yang aktif dalam suatu proses komunikasi. Sehingga pengguna media terus berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik juga efektif dalam melakukan usahanya untuk memenuhi kebutuhannya. (Child & Haridakis, 2018)

Selain itu terdapat Menurut McQuail (1987, p.72), motif penggunaan media bagi individu adalah:

1. Informasi:

- a. Mencari berita tentang peristiwa dan kondisi yang terjadi di lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia
- b. Mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan
- c. Memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum
- d. Memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan
- e. Belajar, pendidikan diri sendiri

2. Identitas Pribadi:

- a. Menemukan penunjang nilai-nilai pribadi
- b. Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain (dalam media)
- c. Meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri
- d. Menemukan model perilaku

3. Integritas dan Interaksi Sosial:

- a. Memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain, empati sosial
- b. Mengidentifikasi diri dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki
- c. Menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial
- d. Membantu menjalankan peran sosial
- e. Memungkinkan seseorang untuk dapat menghubungi sanak keluarga, teman, masyarakat
- f. Memperoleh teman selain manusia

4. Hiburan:

- a. Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan
- b. Bersantai
- c. Memperoleh kenikmatan jiwa dan estetis
- d. Mengisi waktu
- e. Penyaluran emosi (Gunawan, 2016).

Didalam teori *uses and gratifications* terdapat kebutuhan individual (*individual's needs*) yang dikategorisasikan sebagai *cognitive needs*, *affective needs*, *personal integrative needs*, *social integrative needs*, dan *escapist needs* (Effendy, 2003) Penjelasan adalah sebagai berikut :

1. *Cognitive needs* (kebutuhan kognitif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk menyelidiki kita.

2. *Affective needs* (kebutuhan afektif)

Kebutuhan ini berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.

3. *Personal integrative needs* (kebutuhan pribadi secara integratif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.

4. *Social integrative needs* (kebutuhan sosial secara integratif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi

5. *Escapist needs* (kebutuhan pelepasan)

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindari tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragaman. (Telengkeng, 2014)

Selanjutnya untuk motif dari teori uses and gratification menurut McGuire (1974) dalam Rakhmat (2018:260) menyebutkan ada 16 motif yang dibagi dalam dua kelompok besar, yaitu motif kognitif (berhubungan dengan pengetahuan) dan motif afektif (yang berhubungan dengan perasaan). Motif kognitif menekankan kebutuhan manusia akan informasi dan kebutuhan

untuk mencapai tingkat idesional tertentu. Sedangkan motif afektif menekankan aspek perasaan dan kebutuhan mencapai tingkat emosional tertentu.

B. Definisi Operasional

1. Komunikasi Massa

Komunikasi massa juga merupakan Komunikasi yang disampaikan menggunakan media massa dan dapat menggunakan suatu media dalam menjembatani komunikasi tersebut. Media disampaikan nya langsung tanpa diwakilkan dan dapat langsung disampaikan ke semua orang secara bersamaan.

Sehingga komunikasi massa adalah suatu pesan yang disampaikan kepada khalayak banyak atau pesan yang dikomunikasikan lalu disebar ke sejumlah banyak orang.

2. Aplikasi TERAS

Aplikasi TERAS merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh Dinas Komunikasi Dan Informatika (DISKOMINFO) Kabupaten Siak yang dapat diakses melalui *smartphone*. Dalam aplikasi tersebut para pengguna dapat mengakses dengan mudah untuk melihat informasi seputar kota Siak, bahkan terdapat siaran televisi dan radio yang dapat di akses dengan *live streaming*.

3. Slogan *Siak The Truly Malay*

Slogan *Siak The Truly Malay* adalah Siak yang sangat kental akan adat melayu atau Siak yang sebenarnya adalah tanah melayu. Sehingga jika para wisatawan ingin lebih memahami kebudayaan melayu sesungguhnya maka dapat bekunjung dan melihat langsung kota Siak. Slogan ini bisa dijadikan sebagai identitas yang melekat pada daerah Siak dan mudah diingat bagi masyarakat.

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk menjelaskan logika tentang penelitian ini maka dapat diambil beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Topik-topik tersebut berbeda baik terhadap kinerja, daerah, serta karakter informan. Berikut penelitian terdahulu yang dipilih.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Dinda Nurshabrina 2018	Pemanfaatan <i>Website</i> Dinas Komunikasi dan Informatika Asahan Dalam Menyebarkan Informasi Internet Sehat di Kabupaten Asahan	Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan <i>website</i> dalam menyebarkan informasi internet sehat juga dapat membantu lembaga melaksanakan fungsi kehumasan. Dengan adanya pemanfaatan maka dapat memanfaatkan <i>website</i> sebagai media sosialisasi internet dengan tujuan pendekatan pelayanan masyarakat.
2	Suci Febri Annisa Dwi Usna 2021	Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Informasi Kecantikan Di Kalangan Remaja	Hasil dari penelitian adalah pemanfaatan youtube dijadikan sebagai media informasi kecantikan bagi kalangan remaja. Aplikasi youtube dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan skill dalam bidang kecantikan dan juga dapat menyalurkan kreatifitas yang dimiliki sehingga dapat dilihat oleh orang lain. Selain itu terdapat penghambat dalam

			mencari informasi yaitu pada koneksi jaringan yang tidak stabil.
3	Rachmawati 2022	Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sumber Informasi Awal (Studi Kasus Ide Proyeksi Berita Pekanbaru.Tribunnews.com)	Hasil dari penelitian ini adalah memanfaatkan media sosial sebagai media informasi terkini yang ada dimasyarakat. Saat ini masyarakat lebih cenderung membagikan informasi dimedia sosial, sehingga lebih menghabiskan waktu di dunia internet. Media sosial memiliki jangkauan luas, tidak semua berita viral dijadikan berita. Karena berita akan dipilih kembali jika tidak memiliki nilai penting atau nilai untuk dijadikan berita.

Persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu yang relevan adalah, antara lain:

1. Persamaan

Dalam penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu penelitiannya mencari suatu manfaat dari *new media* dan memiliki persamaannya yang lain yaitu menggunakan *new media* tersebut untuk mencari informasi

2. Perbedaan

Dalam penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki perbedaan yaitu dalam teori yang digunakannya. Pada penelitian ini menggunakan teori *uses and gratification*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, yang digunakan untuk meneliti suatu kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya yaitu eksperimen) dimana peneliti ialah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dapat dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian ini lebih menekankan makna generalisasi. (Pratiwi, 2017)

Dengan demikian menurut Moleong (2007), sumber data penelitian kualitatif yaitu tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya (Sandu siyoto & M. Ali sodik, 2015)

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah Masyarakat yang menggunakan Aplikasi TERAS. Dalam penentuan ini informan menggunakan teknik *purposive sampling*, ialah teknik dari pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Jumlah informan yang akan diteliti

oleh peneliti adalah sebanyak 9 orang. Adapun kriteria dari informan (masyarakat) dalam penelitian ini adalah :

- a. Informan adalah masyarakat Kabupaten Siak
- b. Informan adalah pengguna aktif aplikasi TERAS
- c. Informan adalah pengguna yang menyukai program di aplikasi TERAS
- d. Setiap informasi terkini dari aplikasi TERAS akan di bagikan ke kontennya terutama informasi tentang budaya Melayu di Siak

2. Objek Penelitian

Menurut (Supranto 2000) objek penelitian adalah suatu himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti (Ariawan, 2019). Aplikasi TERAS dipilih menjadi suatu sasaran penelitian karena aplikasi TERAS merupakan aplikasi yang menyampaikan informasi seputar Kabupaten Siak, dan sebagai media informasi bahwa Siak merupakan salah satu kebudayaan Melayu Riau.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah faktor paling penting dalam melaksanakan penelitian lapangan. Penelitian ini berlokasi di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak, Komplek Perkantoran Tanjung Agung, Kec. Mempura, Kab. Siak.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2022 sampai dengan Agustus 2022. Adapun rincian kegiatan penelitian yang akan dilakukan telah dirincikan pada tabel jadwal berikut.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan Dan Minggu Ke																											
		Feb				Mar				Apr				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Dan Penyusunan UP	X	X	X	X																								
2	Seminar UP					X																							
3	Revisi UP						X	X																					
4	Penelitian Lapangan									X	X	X	X	X	X	X													

D. Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland dalam (Moloeng, 2017) sumber data utama dari penelitian kualitatif yaitu kata-kata dan tindakan, yang sisanya adalah data tambahan seperti berupa dokumen, dan data sebagainya. Namun untuk melengkapi suatu data penelitian dibutuhkan dua sumber data, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2013), data primer adalah pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara secara langsung, komunikasi telepon, atau komunikasi tidak langsung seperti surat dan email. Data sekunder harus dikumpulkan dengan metode tidak langsung atau pencarian lengkap harus dilakukan terlebih dahulu, dapat melalui internet, literatur, statistik, buku, dan lainnya. (Sukardi, 2013)

2. Data Sekunder

Sumber data yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data. Menurut (Sugiyono, 2017: 308), data sekunder ini adalah data yang mendukung kebutuhan data primer seperti buku-buku yang relevan, literatur, dan bacaan yang mendukung penelitian ini. (Rachman, 2018).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian ini, karena tujuan utamanya dari penelitian ini yaitu mendapatkan data (Sugiyono, 2013).

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan informal dengan maksud tujuan untuk memperoleh bentuk-bentuk informasi tertentu dari semua informan, akan tetapi susunan kata maupun urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap informan. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa wawancara langsung digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan sebuah studi pendahuluan untuk menemukan suatu permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit atau lebih kecil.

2. Observasi

Menurut Moloeng (2017) penggunaan metode observasi atau pengamatan yaitu untuk mengoptimalkan suatu kemampuan peneliti, untuk memungkinkan peneliti dalam melihat dunia sebagaimana dilihat oleh subjek penelitian atau informan, yang memungkinkan untuk merasakan apa dirasakan oleh informan sehingga peneliti itu sendiri dapat memungkinkan menjadi sumber data, serta memungkinkan pembentukan pengetahuan yang ingin diketahui bersama. Pengamatan juga dapat dikelompokkan melalui suatu peneliti yang ikut berpartisipasi dan tidak berpartisipasi. Pada pengamatannya tanpa berpartisipasi, maka peneliti hanya melakukan satu fungsi, yaitu mengadakan suatu penelitian. Sedangkan peneliti yang ikut berpartisipasi melakukan dua fungsi, yaitu menjadi seorang peneliti dan menjadi anggota dari kelompok yang akan diteliti.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) Dokumentasi merupakan cara yang digunakan dalam memperoleh data maupun informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang terbentuk dalam laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. studi dokumen merupakan pelengkap pelengkap dalam penggunaan metode observasi atau wawancara yang lebih dipercaya atau mempunyai kredibilitas yang tinggi kau memiliki foto-foto atau karya tulis akademik. Tetapi tidak semua dari dokumen memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Contohnya masih banyak foto yang tidak mencerminkan keadaan aslinya. Karena foto tersebut bisa saja dibuat untuk kepentingan tertentu.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Sugiyono (2013) mengatakan teknik pemeriksaan keabsahan data ini adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang akan diperoleh dan bisa dipertanggungjawabkan keabsahannya. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa untuk pemeriksaan kebenaran data pada penelitian kualitatif yang meliputi dari uji kepercayaan (*credibility*), uji keterampilan (*transferability*), uji ketergantungan (*dependability*), dan juga uji kepastian (*confirmability*).

Dari keempat kriteria tersebut maka peneliti akan menggunakan tiga kriteria untuk mengecek keabsahan data tersebut, dikarenakan bahwa ketiga kriterianya sudah bisa dijadikan tolak ukur yang bisa menjamin kebenaran data yang akan diperoleh dalam penelitian.

1. Kredibilitas

Kredibilitas dapat digunakan pada penelitian ini untuk membuktikan kebenaran dari hasil pengamatan dan realitas di lapangan, apakah data tersebut atau informasi yang diperoleh sesuai dengan fakta yang ada dilapangan. Dalam hal ini, peneliti juga mengacu pada (Lincoln & Guba, 1985) yang memberikan tujuh teknik dalam mencapai kredibilitas data, yaitu (1) memperpanjang pengamatan, (2) pengamatan yang terus menerus, (3) triangulasi, (4) membicarakan dengan rekan sejawat, (5) menganalisa kasus negatif, (6) menggunakan bahan referensi, (7) membuat member cek.

Dari ketujuh teknik tersebut peneliti memilih beberapa teknik diantaranya yaitu :

- a. Ketekunan pengamatan adalah membuat pengamatan atau observasi yang terus menerus terhadap subjek yang akan diteliti untuk memahami gejala lebih dalam, sehingga dapat mengetahui aspek penting, terfokus dengan pembahasan penelitian.
- b. Triangulasi adalah teknik dari pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber yang ada di luar data tersebut sebagai bahan perbandingannya. Triangulasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat penggabungan dari berbagai teknik pengumpulan data dan juga sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2012:241). Triangulasi dapat menggunakan tiga macam cara yakni

1. Triangulasi Sumber Menurut Patton (Moloeng, 2007: 330) bahwa “Triangulasi beserta sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat akan kepercayaan dari suatu informasi yang diperoleh dengan melalui waktu dan alat yang berbeda pada penelitian kualitatif.

2. Triangulasi Teknik, Triangulasi ini dapat menguji kredibilitas dengan cara mengecek data-data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2016: 274), maka peneliti melakukan diskusi untuk memastikan dari data mana yang dianggap benar atau mungkin bisa saja semuanya benar karena dari sudut pandang yang berbeda. Contohnya data dapat diperoleh dengan wawancara langsung, kemudian dapat dicek dengan observasi atau dokumentasi, teknik ini dapat memastikan untuk mendapatkan data yang mungkin dianggap benar.

3. Triangulasi Waktu, untuk Triangulasi Waktu juga sering mempengaruhi suatu kredibilitas data (Sugiyono, 2016: 274). Triangulasi waktu dapat menguji kredibilitas dengan cara dengan melakukan pengecekan dengan pengamatan atau observasi, wawancara, atau teknik lainnya dalam waktu dan situasi yang berbeda. Bila hasil uji juga dapat menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan kembali secara berulang-ulang sehingga sampai menemukan data yang pasti.

2. Depandabilitas

Untuk menghindari suatu kesalahan dalam membuat suatu formulasi dari hasil penelitian, maka kumpulan dan interpretasi data yang ditulis dikonsultasikan dahulu dengan beberapa pihak untuk ikut memeriksa proses dari penelitian yang dilakukan peneliti, agar temuan peneliti dapat dipertahankan argumennya dan dapat dipertanggungjawabkan keasliannya secara ilmiah. Mereka yang ikut dalam memeriksa data adalah dosen pembimbing pada penelitian ini.

3. Konfirmabilitas

Konfirmabilitas dalam penelitian ini dapat dilakukan secara bersamaan dengan dependabilitas, perbedaannya terletak pada orientasi penilaian tersebut. Sehingga konfirmabilitas digunakan untuk menilai hasil penelitian. Sedangkan pada dependabilitas digunakan untuk menilai suatu proses pelaksanaan observasi, mulai dari mengumpulkan data sampai laporan yang disusun secara efektif. Dengan adanya dependabilitas dan konfirmabilitas ini maka diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memenuhi suatu standar penelitian kualitatif, yaitu *truth value, applicability and neutrality*.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara serentak, adalah : reduksi data, kemudian penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2013).

1. Tahap Reduksi Data

Reduksi data dapat dimaknakan sebagai proses pemilihan, pusat dari perhatian yang terletak pada penyederhanaan, pengabstrakan dan informasi data yang muncul dari catatan yang ada di lapangan. Reduksi data adalah bagian dari analisis data dengan bentuk analisis yang dapat menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, juga membuang data yang tidak diperlukan dan mengorganisasikan data sehingga menarik kesimpulan final yang dapat diambil. Reduksi data ini dapat dilakukan selama penelitian berlangsung sampai laporan tersusun.

2. Tahap Penyajian Data

Penyajian data adalah alur dari kedua dalam kegiatan analisis suatu data. Data dan informasi yang telah diperoleh di lapangan maka dimasukkan ke dalam suatu matriks. Penyajian datanya dapat meliputi berbagai bentuk maupun jenis matriks, grafik, jaringan dan bagan.

3. Tahap Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Sekumpulan informasi yang akan tersusun dalam memungkinkan adanya penarikan kesimpulan data dan pengambilan tindakan. Penarikan kesimpulan hanya sebuah bagian dari suatu bentuk kegiatan. Kesimpulan juga dapat diverifikasi selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Dalam penelitian kualitatif ini, prinsip pokok teknik analisisnya yaitu mengolah data dan menganalisa semua data-data yang terkumpul menjadi sistematis, beraturan, terstruktur, dan memiliki makna.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Kabupaten Siak

Gambar 4.1 Logo Kabupaten Siak

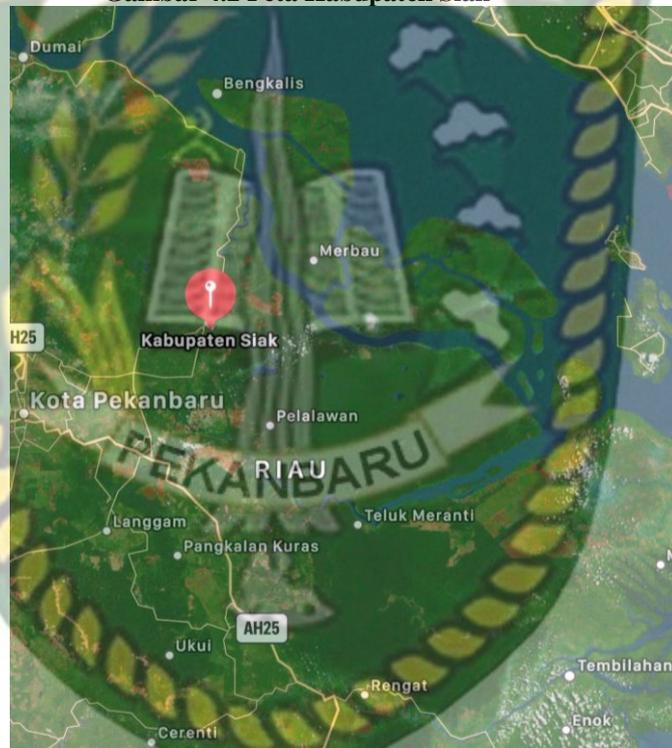


Awal mulanya Siak masih dibawah naungan dari Kabupaten Bengkalis sehingga saat itu Siak masih status menjadi Kecamatan Siak. Kemudian pada tahun 1999 berdasarkan UU No.53 Tahun 1999 Kecamatan Siak berubah menjadi Kabupaten Siak yang Ibukota nya Siak Sri Indrapura. Saat ini Kabupaten Siak memiliki 14 kecamatan yaitu :

1. Kecamatan Siak
2. Kecamatan Sungai Apit
3. Kecamatan Pusako
4. Kecamatan Sabak Auh
5. Kecamatan Bunga Raya
6. Kecamatan Mempura
7. Kecamatan Dayun
8. Kecamatan Koto Gasib

9. Kecamatan Sungai Mandau
10. Kecamatan Lubuk Dalam
11. Kecamatan Kerinci Kanan
12. Kecamatan Tualang
13. Kecamatan Minas
14. Kecamatan Kandis

Gambar 4.2 Peta Kabupaten Siak



Sumber : Google Maps

Kabupaten Siak secara geografis memiliki luas 8.556,09 Km² atau 9,74% dari total luas wilayah Provinsi Riau, merupakan wilayah terluas ke-6 kabupaten atau kota yang ada di Provinsi Riau dengan pusat administrasi di Kabupaten Siak Sri Indrapura. Wilayah Kabupaten Siak sampai saat ini memiliki 14 kecamatan yang terdiri dari 9 kelurahan, dan 114 kampung.

2. Visi dan Misi Kabupaten Siak

a. Visi Kabupaten Siak

Sesuai dengan yang tertulis dalam rencana Pembangunan jangka panjang, maka Visi Pembangunan Kabupaten Siak Tahun 2005-2025 adalah :

“Pusat Budaya Melayu yang ada di Riau didukung dalam bidang Agribisnis, bidang Agroindustri dan bidang Pariwisata yang Maju dalam suatu lingkungan Masyarakat yang Agamis dan Sejahtera pada Tahun 2025”.

Untuk mewujudkan Visi ini secara jangka panjang tersebut Pemerintah Kabupaten Siak sudah menetapkan Visi Jangka menengah pada tahun 2016-2021, yaitu:

“Terwujudnya suatu Kabupaten Siak yang maju dan sejahtera dalam suatu lingkungan masyarakat yang bernilai agamis dan berbudaya Melayu serta menjadi tujuan pariwisata di Sumatera”.

b. Misi Kabupaten Siak

Sesuai dengan Rencana Pembangunan Jangka Panjang ini Daerah Kabupaten Siak Tahun 2005-2025, maka misi jangka panjang Kabupaten Siak yakni :

1. Mewujudkan Kabupaten Siak sebagai pusat budaya melayu di Riau yaitu menjadikan Adat-Istiadat dan Budaya Melayu sebagai nilai dasar dan alat

pemersatu masyarakat dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan ini didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas serta menjunjung tinggi norma-norma hukum yang berlaku.

2. Mewujudkan Kabupaten Siak dengan sektor agribisnis, aroindustri dan pariwisata yang maju yaitu mendorong pembangunan sektor-sektor tersebut untuk menjamin pemerintahan yang seluas-luasnya didukung oleh sumber daya manusia yang terampil dan berkualitas, infrastruktur yang maju, penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berwawasan lingkungan.
3. Mewujudkan Kabupaten Siak yang agamis dan sejahtera yakni mendorong pembangunan yang mampu mewujudkan rasa aman dan damai, mampu menampung aspirasi masyarakat yang dinamis, menjamin penegakan hukum yang adil, konsekuen, tidak diskriminatif, dan mengabdikan pada kepentingan masyarakat luas.

Untuk melaksanakan Misi Jangka Panjang tersebut Pemerintah Kabupaten Siak telah menetapkan Misi Jangka Menengah untuk lima tahun kedepan (2016-2021), adalah :

1. Mewujudkan kualitas Sumber Daya Manusia yang sehat, cerdas, berakhlak, beriman berbudi pekerti dan bertaqwa serta berbudaya melayu yang taat aturan
2. Mewujudkan suatu Pembangunan bentuk infrastuktur daerah yang merata dan berwawasan di suatu lingkungan tersebut.

3. Mewujudkan perekonomian daerah yang mandiri dan berdaya saing tinggi.
4. Mewujudkan destinasi yang maju pariwisata dan berdaya saing tinggi
5. Mewujudkan suatu tata kelola pemerintahan yang baik, bersih, serta pelayanan publik yang prima.

3. Sejarah Dinas Komunikasi dan Informatika

Gambar 4.3 Lokasi DISKOMINFO Kabupaten Siak



Sumber : Google Maps

Kantor Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Siak yang terletak di Komplek Perkantoran Tanjung Agung dahulu nya masih bergabung dengan Dinas Perhubungan di Kabupaten Siak dengan nama Kantor Dinas Perhubungan Komunikasi dan Infokom Kabupaten Siak. Namun pada tahun 2017 saat sudah berpisah dengan dinas Perhubungan sehingga menjadi Kantor Dinas Komunikasi dan Informatika di Kabupaten Siak. Sejak 2017 berdirilah Dinas Komunikasi dan Informatika yang dipimpin oleh Kepala Dinas Drs. H. Arfan Usman, M.Pd dan sejumlah pejabat lainnya.

Untuk saat ini DISKOMINFO Siak memiliki *website* untuk memberikan pelayanan bagi Masyarakat Siak dalam mengetahui informasi.

Gambar 4.4 Tampilan Website DISKOMINFO Siak



Sumber : diskominfo.siakkab.go.id

4. Visi Dan Misi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik

a. Visi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik

Mewujudkan suatu layanan komunikasi dan informatika yang handal dan dapat berdaya saing

b. Misi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik

- 1) Memperluas jangkauan layanan teknologi informasi ke seluruh masyarakat kabupaten Siak dengan membangun infrastruktur jaringan komunikasi dan informatika hingga ke perdesaan

- 2) Mewujudkan manajemen penyelenggaraan pemerintah yang baik (good governance) efektif,efisien,profesional transparan,dan akuntabel melalui komunikasi dan informatika
- 3) Meningkatkan peran serta masyarakat dalam rangka mewujudkan informasi yang beretika dan bertanggung jawab.



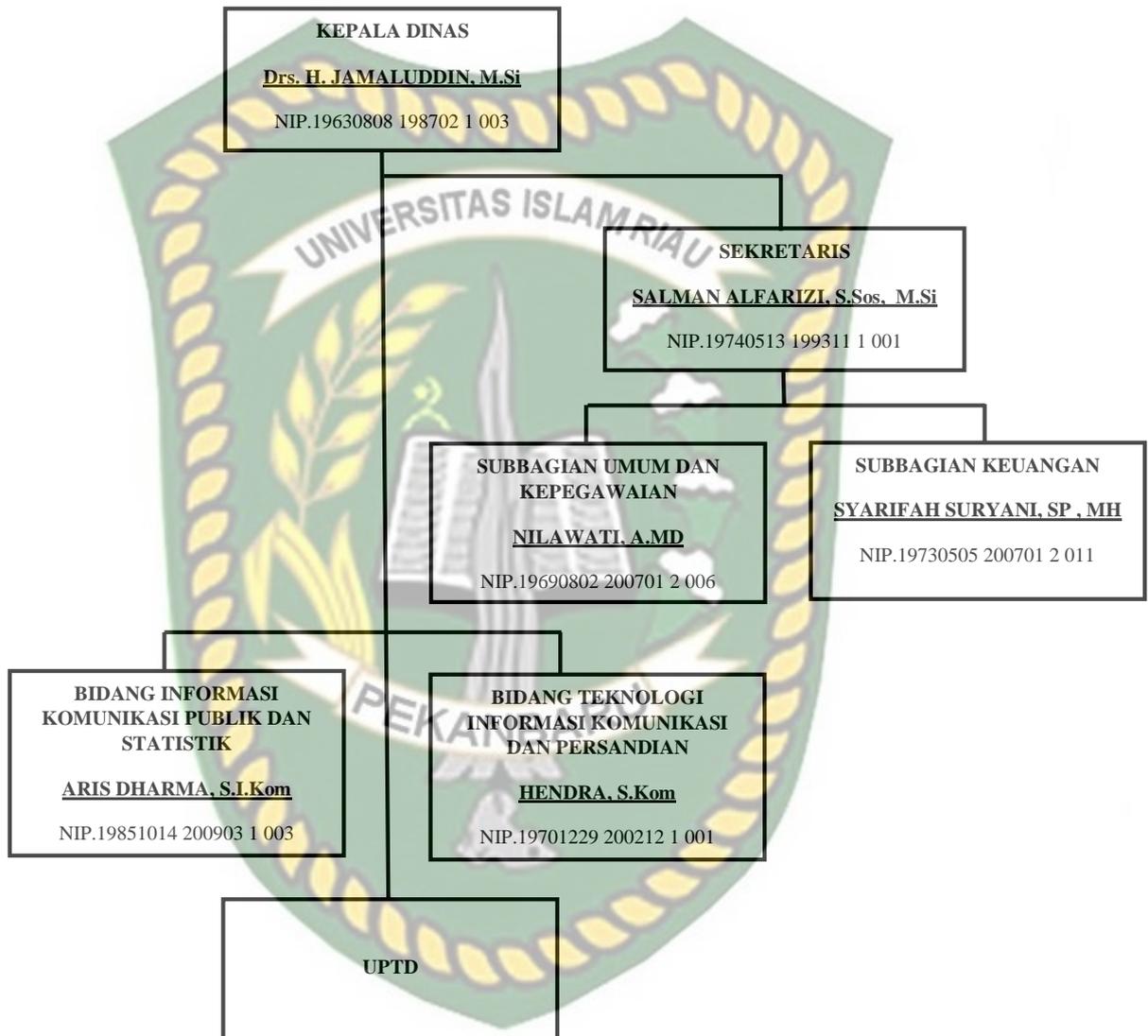
Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

5. Struktur Organisasi

Gambar 4.5 Struktur Organisasi Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Siak

Sumber : Kantor DISKOMINFO Siak



6. Tugas dan Wewenang

A. Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai suatu tugas dalam membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah di bidang komunikasi dan Informatika, bidang persandian dan bidang statistik.

B. Sekretariat

Sekretaris memiliki tugas dalam pelaksanaan administrasi, koordinasi fasilitasi, pemantauan, mengevaluasi dan kehumasan di DISKOMINFO Siak

C. Subbagian Umum dan Kepegawaian

Subbagian Umum dan Kepegawaian memiliki tugas dalam menyusun operasional program kerja dan juga anggaran. Selain itu juga mengelola arsip dan dokumentasi.

D. Subbagian Keuangan

Subbagian Keuangan memiliki suatu tugas dalam rencana program kerja, membuat suatu daftar usulan kegiatan dan menyiapkan proses administrasi.

E. Bidang Informasi Komunikasi Publik dan Statistik

Bidang Informasi Komunikasi Publik dan Statistik memiliki suatu tugas dalam membantu KADIS (Kepala Dinas) membuat dan menyusun pengelolaan opini dan pengelolaan informasi.

F. Bidang Teknologi Informasi Komunikasi dan Persandian

Bidang Teknologi Informasi Komunikasi dan Persandian memiliki suatu tugas dalam urusan penyediaan konten lintas sektoral dan pengelola media public.

G. Unit Pelaksana Teknik

Unit Pelaksana Teknik memiliki suatu tugas teknis operasional dan pembentukan dari jumlah, nomenklatur, susunan organisasi, tugas serta tata kerja.

7. Profil Informan / Subjek

Penelitian dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data *purposive sampling*. Sehingga data penelitian dari narasumber diharapkan sesuai dengan penelitian ini. Berikut beberapa masyarakat yang menjadi informan dibawah ini

Tabel 4.1 Informan Penelitian

No	Nama Informan	Jabatan Informan
1	Salman Alfarizi, S.Sos, M.Si	Sekretaris DISKOMINFO Siak
2	Aditya Fadliansyah, S.Pd	Staff Pengelola Aplikasi TERAS
3	Imam Makwardi, S.Pd	Masyarakat Kabupaten Siak
4	Zulkarnain, S.Pd.I	Masyarakat Kabupaten Siak
5	Tengku Syarifah Aisyah	Masyarakat Kabupaten Siak
6	Yora Fransisca	Masyarakat Kabupaten Siak
7	Purwanti	Masyarakat Kabupaten Siak
8	Yulka	Masyarakat Kabupaten Siak
9	Cahaya Yunita	Masyarakat Kabupaten Siak

a. Profil Informan 1

Salman Alfarizi adalah Sekretaris DISKOMINFO Siak. Ia bertanggung jawab dalam memberikan kebijakan dan arahan dalam pengembangan aplikasi TERAS.

b. Profil Informan 2

Aditya Fadliansyah adalah Pengelola Aplikasi TERAS. Ia berperan dalam membagikan informasi terbaru seputar Siak dan Kebudayaan Melayu di Siak.

c. Profil Informan 3

Imam Makwardi adalah masyarakat Kabupaten Siak. Ia seorang guru sekaligus konten creator youtube. Ia pengguna Aplikasi TERAS yang aktif dalam mencari informasi tentang budaya melayu di Siak untuk dibagikan ke dalam konten youtube dan muridnya. *Subscribes* youtube nya sudah mencapai 2,44 ribu . Konten yang ditampilkan juga terdapat bernuansa Melayu seperti kuliner melayu dan beberapa *event* Melayu

d. Profil Informan 4

Zulkarnain adalah masyarakat Kabupaten Siak. Ia seorang staff di LAMR (Lembaga Adat Melayu Riau) Kabupaten Siak. Ia pengguna aktif Aplikasi TERAS dan memberikan informasi seputar budaya melayu kepada pengunjung atau tamu di LAMR (Lembaga Adat Melayu Riau).

e. Profil Informan 5

Tengku Syarifah Aisyah adalah masyarakat Kabupaten Siak. Aisyah seorang Mahasiswa di UIR. Aisyah ini seorang pengguna aktif Aplikasi TERAS. Saat Aisyah diluar Siak, Aisyah tetap dapat mengakses Aplikasi TERAS untuk mengetahui informasi seputar Siak.

f. Profil Informan 6

Yora Fransiska adalah masyarakat Kabupaten Siak. Ia merupakan pengguna aktif di Aplikasi TERAS. Ia sangat senang bernyanyi dan mendengarkan musik melayu maupun pop di aplikasi TERAS.

g. Profil Informan 7

Purwanti adalah masyarakat Kabupaten Siak. Ia seorang ibu Rumah Tangga. Ia termasuk pengguna aktif Aplikasi TERAS. Program yang sering diaksesnya dunia anak. Ia sering membimbing anaknya saat menonton program dunia anak di aplikasi TERAS.

h. Profil Informan 8

Yulka adalah masyarakat Kabupaten Siak. Yulka seorang resepsionis kantor di Dinas Pendidikan Kabupaten Siak. Ia sangat menjaga kesehatan dan religius dalam kehidupannya. Program yang ia akses ialah Siak Sehat dan Khazanah Ilmu di Aplikasi TERAS.

i. Profil Informan 9

Cahaya Yunita adalah masyarakat Kabupaten Siak. Cahaya seorang mahasiswa di UNRI dan juga seorang pengusaha kuliner. Cahaya sedang berada di luar Siak. Cahaya sangat hobi dalam memasak sehingga dia sering membuka program kuliner di Aplikasi TERAS. Selain itu cahaya juga sering mendengarkan musik di radio Siak saat merindukan musik melayu Siak melalui aplikasi TERAS.

B. Hasil Penelitian

1. Pemanfaatan yang diberikan Aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak The Truly Malay*

Dengan adanya pemanfaatan Aplikasi TERAS dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi seputar *Siak The Truly Malay*. Informasi tersebut berupa kuliner khas Melayu, *Event* melayu, dan Film tentang kehidupan masyarakat melayu di Siak. Para masyarakat masih banyak belum mengetahui tentang budaya melayu di Siak sehingga cara yang tepat dengan menggunakan suatu media yaitu Aplikasi TERAS yang praktis dan dapat menyiarkan informasi secara *Live Streaming*.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan teknik purposive sampling yang mana informan dipilih sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

Penelitian dilakukan kepada sembilan subjek, yaitu : Salman Alfarizi, Aditya Fadliansyah, Imam Makwardi, Zulkarnain, Tengku Syarifah Aisyah, Yora Fransisca, Purwanti, Yulka, dan Cahaya Yunita.

Narasumber yang dipilih sesuai dengan kriteria yang ditentukan dan masyarakat yang memanfaatkan informasi yang diteliti.

Motif dalam penelitian diambil dari *teori uses and gratification* menurut McGuire (1974) dalam Rakhmat (2018:260) menyebutkan ada 16 motif yang dibagi dalam dua kelompok besar, yaitu motif kognitif (berhubungan dengan pengetahuan) dan motif afektif (yang berhubungan dengan perasaan).

a. Motif kognitif

Dalam penelitian ini melakukan wawancara terhadap subjek penelitian. Narasumber memberikan pendapat mengenai segi motif kognitif tentang bagaimana pemanfaatan aplikasi TERAS sebagai media informasi *siak the truly malay* yang disampaikan oleh narasumber pertama, Salman Alfarizi :

“Manfaat yang diberikan Aplikasi TERAS yaitu masyarakat dapat mengakses dengan jangkauan lebih luas. Salah satunya masyarakat Siak yang sedang berada di luar Wilayah Siak tetap dapat mengakses Aplikasi TERAS melalui smartphone. Informasinya pun tentang berita terkini dan juga terdapat informasi Kebudayaan Melayu di Siak.” (**Hasil Wawancara Salman Alfarizi, 5 Agustus 2022**).

Gambar 4.6 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Salman Alfarisi menyatakan jika aplikasi TERAS memberikan manfaat bagi masyarakat ke jangkauan yang lebih luas seperti Masyarakat Siak yang sedang berada di luar kota Siak. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber kedua, Aditya Fadliansyah :

”Manfaat adanya aplikasi TERAS untuk masyarakat lokal dapat mengembangkan ide dan kreativitas yang di salurkan melalui konten yang di siarkan aplikasi TERAS. Konten yang di berikan seperti film pendek dengan Bahasa Melayu,dan musik Melayu agar tetap terjaga tradisi Melayu.” (Hasil Wawancara Aditya Fadliansyah, 4 Agustus 2022).

Gambar 4.7 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Aditya Fadliansyah memberikan suatu persepsi dari manfaat aplikasi TERAS dapat memberikan peluang memberikan minat dan bakatnya bidang Melayu yang disalurkan ke konten yang disiarkan di aplikasi TERAS.

Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber ketiga, Imam

Makwardi :

“Manfaat yang saya ketahui sesuai dengan profesi saya konten kreator sekaligus guru jadi saya meng-upgrade berita untuk hari ini kejadian hari ini saya langsung mengambil informasi dari aplikasi TERAS bisa dari streaming SIAK TV, Berita, dan Radio. Lalu saya membagikannya ke konten youtube saya dengan nama akun youtube saya Kita Kreatif Info. Selain itu juga memberikan kepada murid di Sekolah karena saat ini sudah banyak para milenial yang banyak belum mengetahui kebudayaan Melayu yang ada di Siak”
(Hasil Wawancara Imam Makwardi, 4 Agustus 2022).

Gambar 4.8 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Imam Makwardi dapat di simpulkan bahwa aplikasi TERAS ini bermanfaat bagi Imam karena ia dapat inspirasi konten untuk channel youtubanya dan memberitahu kontennya kepada muridnya tentang budaya Melayu. Selanjutnya pernyataan dari narasumber keempat, Zulkarnain :

“Kalo menurut saya pribadi manfaat aplikasi TERAS itu banyak juga untuk mengenal budaya Melayu dan informasi terbaru di Siak. Terutama acara di gedung LAMR (Lembaga Adat Melayu Riau) Siak seperti pemberian gelar kehormatan Adat dan pengangkatan Datuk kepada orang

yang di pihh.” (Hasil Wawancara Zulkarnain, 2 Agustus 2022).

Gambar 4.9 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Zulkarnain dapat di simpulkan bahwa aplikasi TERAS ini bermanfaat bagi Zulkarnain karena ia dapat informasi terbaru tentang seputar budaya Melayu di Siak seperti acara di gedung LAMR (Lembaga Adat Melayu Riau) Siak. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber kelima, Tengku Syarifah Aisyah :

“Menurut saya manfaat aplikasi TERAS dapat membantu saya mengetahui informasi yang ada dia siak. Saat berada di luar siak jika saya ingin tahu informasi terkini di Siak saya dapat mengakses Aplikasi TERAS, dan juga dapat mengenalkan kebudayaan melayu di Siak kepada teman-teman Kampus Saya.” (Hasil Wawancara Tengku Syarifah Aisyah, 1 Agustus 2022).

Gambar 4.10 Screenshot Program Aplikasi TERAS

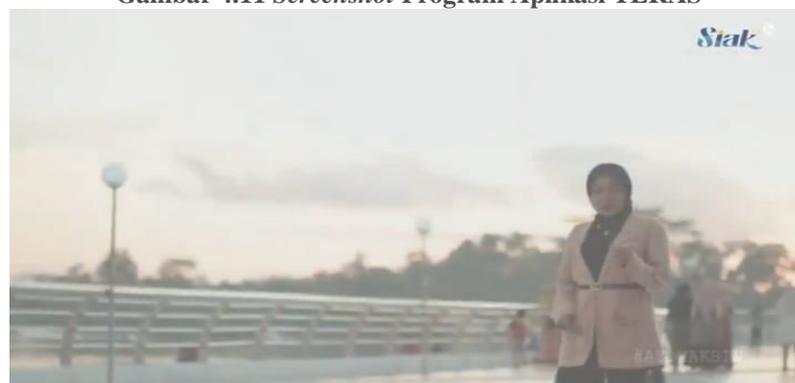


Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Aisyah dapat di simpulkan bahwa dapat membantu dia untuk mengetahui informasi yang ada di Siak. Di karenakan di saat ia berada di luar wilayah Siak ia dapat mengakses aplikasi TERAS sekaligus dapat mengenalkan Kebudayaan Melayu di Siak. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber keenam, Yora Fransisca :

“Menurut Ibuk manfaat dari Aplikasi TERAS ini dapat membantu saya mengetahui musik terbaru. Saat membuka aplikasi TERAS yang saya tunggu program menyanyi baik itu dendang Melayu maupun aliran musik lainnya. Tidak hanya nyanyian saja terkadang saya juga memutarakan solawat di Aplikasi TERAS” (Hasil Wawancara Yora Fransisca, 19 Agustus 2022).

Gambar 4.11 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Gambar 4.12 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Yora dapat di simpulkan bahwa dapat membantu dia untuk mengetahui music terbaru dan memutarakan solawat Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber ketujuh, Purwanti :

“Menurut kami sekeluarga manfaat dari Aplikasi TERAS ini dapat membantu menyenangkan anak saya dengan program Dunia Anak tersebut, karena siaran sekarang kebanyakan tidak pantas ditonton untuk anak di bawah umur. Maka dari itu saya membimbing anak saya dalam mengakses Aplikasi TERAS. Anak saya terhibur dengan adanya Aplikasi TERAS ini. Program dunia anak ini yang paling disenangi saat menonton dongeng boneka tangan.” (Hasil Wawancara Purwanti, 19 Agustus 2022).

Gambar 4.13 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Purwanti disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi TERAS ini dapat membantu menyenangkan anaknya dengan program dunia anak. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber kedelapan, Yulka :

“ Menurut saya dengan adanya Aplikasi TERAS ini saya dapat informasi tentang kesehatan dan tentang ceramah ustadz yang ada di Siak.Program yang saya sukai yaitu Siak Sehat dan Khazanah ilmu.Dengan adanya program ini dapat menambah Ilmu tentang Kesehatan dan Agama”. (**Hasil Wawancara Yulka, 19 Agustus 2022**).

Gambar 4.14 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Gambar 4.15 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Yulka disimpulkan bahwa bapak yulka ini menyukai program di Aplikasi TERAS di bidang Kesehatan dan Agama. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber kesembilan, Cahaya :

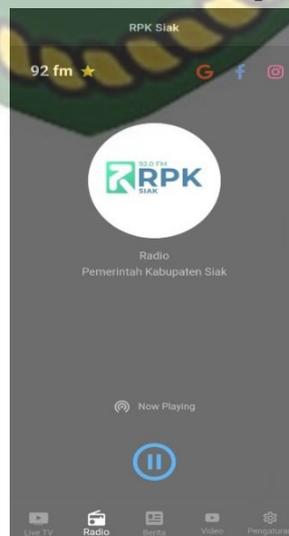
“ Menurut saya dengan adanya Aplikasi TERAS ini saya yang berada diluar kota ketika ingin curhat dan mendengarkan musik dari Siak, saya dapat memutar radio di aplikasi TERAS. Selain itu dengan hobi saya memasak dan memiliki usaha kuliner kecil-kecilan membuat saya makin hobi memasak dengan melihat siaran kuliner di aplikasi Teras..” (Hasil Wawancara Cahaya, 1 Agustus 2022).

Gambar 4.16 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Gambar 4.17 Screenshot Radio Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

b. Motif Afektif

Dalam penelitian ini melakukan wawancara terhadap subjek penelitian. Narasumber memberikan pendapat mengenai segi motif afektif tentang bagaimana pemanfaatan aplikasi TERAS sebagai media *siak the truly malay* yang disampaikan oleh narasumber pertama,

Salman Alfarizi :

“ Manfaat dari aplikasi TERAS menurut saya membantu masyarakat mengenal, mendalami dan memahami kondisi berbagai bidang yang ada di Siak. Masyarakat menjadi lebih berpartisipasi setiap ada kegiatan atau pemberitaan yang ditampilkan di Aplikasi TERAS. Karena di Aplikasi TERAS juga memberikan pengenalan kondisi lingkungan yang masih kurang fasilitasnya sehingga di beberapa kecamatan diberikan beberapa tambahan fasilitas seperti fasilitas kesehatan, mobil pustaka keliling, program baznas dan lainnya. “ (Hasil Wawancara Salman Alfarizi, 5 Agustus 2022).

Gambar 4.18 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Salman Alfarizi menyatakan jika aplikasi TERAS dapat membuat masyarakat lebih berpartisipasi dan memahami

kondisi di luar kecamatan masing-masing. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber kedua, Aditya Fadliansyah :

“ Menurut saya, sangat bangga dengan masyarakat lokal yang memiliki kemampuan dan mau menyalurkan bakatnya untuk ditampilkan di program aplikasi TERAS baik itu dari film melayu, music melayu dan bahkan menjadi bintang tamu di salah satu program aplikasi TERAS.” **(Hasil Wawancara Aditya Fadliansyah, 4 Agustus 2022)**

Gambar 4.19 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Aditya Fadliansyah sangat bangga dengan masyarakat yang mau menyalurkan bakatnya dan tampil di program aplikasi TERAS. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber ketiga, Imam Makwardi :

“ Menurut saya dengan adanya Aplikasi ini bermanfaat dalam membuat para milenial yang tinggal di Siak lebih mencintai budaya melayu nya dan mempertahankan kebudayaan Melayu di Siak. Karena seperti pepatah Takkan Melayu Hilang di Bumi, Bumi Bertuah Negri Beradat .” **(Hasil Wawancara Imam Makwardi, 4 Agustus 2022).**

Gambar 4.20 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Imam Makwardi dapat di simpulkan bahwa aplikasi TERAS ini membantu para milenial mencintai budaya melayu dan tidak meninggalkannya. Selanjutya pernyataan dari narasumber keempat, Zulkarnain :

“ Menurut saya manfaat dari adanya aplikasi TERAS dapat membuat para masyarakat lebih peduli dengan kebudayaan Melayu yang ada di LAMR dan menjaga kelestariannya. Karena kegiatan yang ada di LAMR terdapat beberapa pelestarian sejarah, memelihara kebudayaan dan memperkokoh dari jati diri sebagai masyarakat Melayu di Riau.” (Hasil Wawancara Zulkarnain, 2 Agustus 2022).

Gambar 4.21 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Zulkarnain dapat di simpulkan bahwa aplikasi TERAS ini dapat membantu masyarakat lebih peduli dengan kebudayaan Melayu yang mungkin dapat dilihat dari kegiatan di LAMR (Lembaga Adat Melayu Riau) Siak melalui Aplikasi TERAS. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber kelima, Tengku Syarifah Aisyah:

“ Menurut saya manfaat dari Aplikasi TERAS ini membuat menjadi suatu aplikasi pelepas rindu dengan kabupaten Siak tempat asal saya. Saya dapat mengakses nya kapanpun saya mau. “ (Hasil Wawancara Aisyah, 1 Agustus 2022).

Gambar 4.22 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Aisyah dapat di simpulkan bahwa Aplikasi TERAS dapat membantunya melepaskan rindu kota asalnya. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber keenam, Yora Fransisca :

“Menurut Ibuk manfaat dari Aplikasi TERAS ini dapat membantu saya dalam menenangkan pikiran disaat banyak kerjaan. Musik-musik tersebut saya putar saat diwaktu senggang dan saya juga memutarakan solawat di Aplikasi

TERAS yang dapat menyejukkan hati” (Hasil Wawancara Yora, 19 Agustus 2022)

Gambar 4.23 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Yora dapat di simpulkan bahwa dapat membantu dia untuk menenangkan pikiran dan menyejukkan hati. Program musik tersebut dapat menghibur dirinya. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber ketujuh, Purwanti :

“Menurut saya program anak yang ada di aplikasi TERAS ini membantu anak saya dalam menambah wawasan karena dongeng yang diceritakannya mengandung cara berperilaku yang baik, peduli dengan lingkungan sekitar, taat kepada orang tua dan menambah pengetahuan di berbagai bidang. Selain dongeng juga ditampilkan permainan tradisional rakyat sehingga anak saya bisa belajar kerjasama dengan baik antar temannya dan menyukai permainan tradisional melayu” (Hasil Wawancara Purwanti, 19 Agustus 2022).

Gambar 4.24 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Purwanti dapat di simpulkan bahwa program anak tersebut dapat menjadi anak yang peduli antar sesama dan mengajarkan perilaku yang baik. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber kedelapan, Yulka :

“ Menurut saya dengan adanya aplikasi TERAS membuat saya menjadi senang untuk memberikan tentang kesehatan kepada teman-teman, membuat saya sadar akan lingkungan, dan membuat saya menjadi tenang saat mendengarkan tausiyah dari kazannah ilmu” (Hasil Wawancara Yulka, 19 Agustus 2022).

Gambar 4.25 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Gambar 4.26 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Yulka dapat di simpulkan bahwa program kesehatan dan program tausiyah dapat membuat dirinya sadar akan

lingkungan dan membuat dirinya tenang. Selanjutnya pernyataan wawancara dari narasumber kesembilan, Cahaya :

“ Menurut saya dengan adanya aplikasi TERAS dapat memberikan saya lebih mencintai kuliner tradisional melayu walaupun saya termasuk milenial yang biasanya mencintai kuliner *junkfood* dan kuliner modern. Namun dengan adanya Aplikasi TERAS juga dapat membantu saya saat rindu dengan masakan di Siak saya tinggal melihat siaran kuliner dan mencoba resepnya. Selain itu musik yang ditampilkan di radio dalam Aplikasi TERAS juga ada beberapa program musik melayu sehingga membuat saya rindu dengan dendang melayu yang biasa saya dengar saat belajar seni budaya melayu saat di Sekolah dahulu.” **(Hasil Wawancara Cahaya, 1 Agustus 2022).**

Gambar 4.27 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara Cahaya dapat disimpulkan bahwa program kuliner di Aplikasi TERAS sangat membantu saat ia rindu dengan masakan Siak, dan ia sangat senang mendengarkan radio dendang melayu.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Aplikasi TERAS Sebagai Media Informasi Siak *The Truly Malay*

Dari penelitian tersebut, narasumber merasakan adanya sebuah sarana atau pengaruh positif dari adanya Aplikasi TERAS. Selain itu juga terdapat beberapa faktor penghambat. Narasumber pertama, Salman Alfarizi :

“ Faktor pendukungnya dapat membantu masyarakat untuk mengetahui informasi di siak dan mengenal kebudayaan Melayu di Siak melalui Aplikasi TERAS ini dan faktor penghambat nya yaitu perangkat dan alat nya baik itu pemancar untuk mengkoneksikan jaringan internet itu terkadang ada gangguan,,ada juga alat untuk streaming yang perlu di ganti agar streaming nya lancar,kita tetap memfasilitasi semaksimal mungkin,dengan harapan kita gangguan ini tidak terjadi, mungkin keberadaan perangkat belum seperti yang kita inginkan, kedepannya dengan harapan kita,kita mempunyai peralatan-peralatan yang lebih canggih.” (Hasil Wawancara Salman Alfarizi, 5 Agustus 2022).

Gambar 4.28 Ruangan *Live Streaming*



Sumber : Dokumen Peneliti,2021

Dari hasil wawancara dengan Salman Alfarizi dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya membantu masyarakat mengetahui informasi di Siak, faktor penghambatnya yaitu dari perangkat dan pemancar masih ada gangguan. Selanjutnya dari narasumber, Aditya Fadliansyah :

“Menurut saya sendiri faktor pendukungnya membantu masyarakat Siak dalam menyalurkan bakat untuk disiarkan konten Melayu yang telah ditampilkan, dan untuk faktor penghambatnya secara teknis atau secara tampilan belum punya banyak pengalaman untuk teman teman lokal untuk user interface atau tampilan yang lebih menarik, terus kadang terjadi masalah koneksi jaringan aplikasi ke internet yang tidak terhubung.” (Hasil Wawancara Aditya Fadliansyah, 3 Agustus 2022).

Gambar 4.29 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara dengan Aditya Fadliansyah dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya dapat membantu masyarakat Siak dapat menyalurkan bakat terutama budaya melayu dan faktor

penghambatnya yaitu dari segi teknis. Selanjutnya dari narasumber,

Imam Makwardi :

“Menurut saya pribadi faktor pendukung nya saya dapat seperti berupa ide untuk bikin konten di channel youtube saya mengenai budaya melayu di siak, kemudian juga dapat memperkenalkan budaya siak kepada murid saya di sekolah sebagai alternatif nya menggunakan aplikasi TERAS faktor penghambatnya menurut saya kadang terjadi gangguan jaringan ke Aplikasi TERAS .” **(Hasil Wawancara Imam Makwardi, 4 Agustus 2022).**

Dari hasil wawancara dengan Imam Makwardi dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya yaitu dapat memberikan suatu ide dalam membuat konten yang ada di chanel youtubanya dan menurut Imam faktor penghambatnya kadang terjadi gangguan jaringan ke Aplikasi TERAS. Selanjutnya dari narasumber, Zulkarnain :

“Untuk faktor pendukungnya bisa menampilkan kebudayaan Melayu bahkan acara di Lembaga Adat Melayu Riau (LAMR) Siak melalui Aplikasi TERAS dan faktor penghambatnya ketika saya mau lihat live streaming terdapat gangguan bacaan *internet connectivity update* ” **(Hasil Wawancara Zulkarnain, 2 Agustus 2022).**

Gambar 4.30 Screenshot Program Aplikasi TERAS

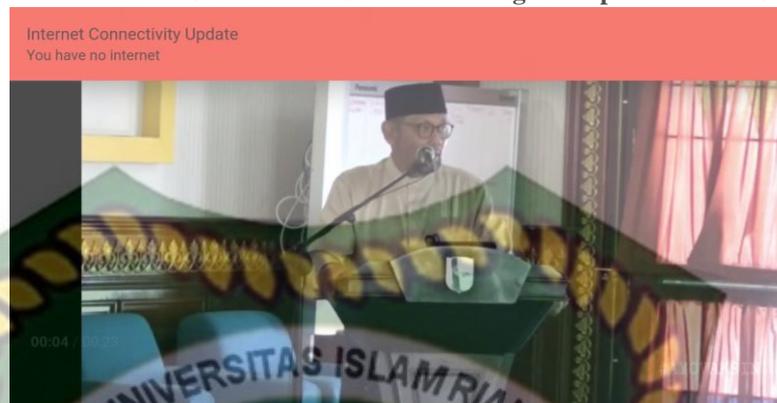


Sumber : Aplikasi TERAS

Dari wawancara dengan Zulkarnain dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya terdapat wadah untuk memperluas kebudayaan dan acara di LAMR melalui Aplikasi TERAS dan faktor penghambatnya terkadang gangguan di live streaming . Selanjutnya dari narasumber, Tengku Syarifah Aisyah :

“ Faktor pendukung dengan adanya Aplikasi TERAS dapat memberikan wawasan kepada teman-teman saya yang belum mengetahui kebudayaan melayu faktor penghambat menurut saya ketika saya ingin buka live streaming muncul internet connectivity update tetapi saat itu jaringan saya bagus.”
(Hasil Wawancara Tengku Syarifah Aisyah, 1 Agustus 2022).

Gambar 4.31 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara dengan Tengku Syarifah Aisyah dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya yaitu dapat memberikan wawasan kepada teman-temannya yang belum mengetahui kebudayaan Melayu melalui Aplikasi TERAS. Selanjutnya dari narasumber, Yora Fransisca :

” Menurut saya faktor pendukung dari aplikasi TERAS ini saya dapat menyaksikan program favorit saya musik Melayu, sholawatan, dan aliran musik lainnya, faktor penghambat nya terkadang kualitas gambarnya kurang jernih.” (Hasil Wawancara Yora Fransisca, 19 Agustus 2022).

Gambar 4.32 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara dengan , Yora Fransisca dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya yaitu dapat menyaksikan program favoritnya yakni musik melalui Aplikasi TERAS. Faktor penghambatnya kualitas gambarnya kurang jernih. Selanjutnya dari narasumber, Purwanti :

“Menurut ibuk faktor pendukungnya,kami tau siaran tv yang mendidik seperti program favorit anak saya Dunia anak.karna program ini bermanfaat bagi anak saya dalam mendukung kehidupan sehari-hari anak saya, Faktor penghambatnya terkadang tidak ada siaran pada Aplikasi TERAS ini.” (Hasil Wawancara Purwanti, 19 Agustus 2022).

Gambar 4.33 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara dengan , Purwanti dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya yaitu anak saya dapat menyaksikan program favoritnya yang mendidik melalui Aplikasi TERAS. Faktor penghambatnya tidak ada siaran pada Aplikasi TERAS ini Selanjutnya dari narasumber, Yulka :

“ Menurut saya dengan adanya Aplikasi TERAS ini saya dapat informasi tentang kesehatan dan tentang ceramah ustadz yang ada di Siak.Program yang saya sukai yaitu Siak Sehat dan Khazanah ilmu.Dengan adanya program ini dapat menambah Ilmu tentang Kesehatan dan Agama. Faktor penghambatnya gangguan jaringan.” **(Hasil Wawancara Yulka, 19 Agustus 2022).**

Gambar 4.34 Screenshot Program Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara dengan Yulka dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya yaitu anak saya dapat menyaksikan program favoritnya yang mendidik melalui Aplikasi TERAS. Faktor penghambatnya gangguan jaringan. Selanjutnya dari narasumber, Cahaya Yunita :

“Menurut saya faktor pendukungnya saya tau tentang masakan melayu dan biasanya kalo ada waktu luang saya coba praktek masakan melayu. Dan juga saat saya berada di luar Siak saya terkadang saya menderkan radio RPK Siak,faktor penghambatnya di Aplikasi TERAS pada radio ini kualitas suara dari penyiar kurang jernih.” **(Hasil Wawancara Cahaya, 1 Agustus 2022).**

Gambar 4.35 Screenshot Radio Aplikasi TERAS



Sumber : Aplikasi TERAS

Dari hasil wawancara dengan Cahaya Yunita dapat disimpulkan bahwa faktor pendukungnya yaitu tentang masakan melayu dan music di Radio Aplikasi TERAS. Faktor penghambatnya di Aplikasi TERAS pada radio kualitas suara dari penyiar kurang jernih.

c. Pembahasan Penelitian

Di sub-bab ini, peneliti akan menganalisis data-data yang telah didapatkan dari hasil penelitian melalui tahap observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data ini berdasarkan teori *Uses and Gratification* dimana peneliti mengkategorikan menjadi dua kategori, yaitu: pemanfaatan yang diberikan aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak The Truly Malay*; dan Faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak the Truly Malay*.

1. Pemanfaatan yang diberikan Aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak The Truly Malay*

Perkembangan zaman saat ini sangat memudahkan kita terutama dengan adanya new media yang salah satu nya media informasi dengan menggunakan aplikasi TERAS. Dalam penelitian ini menggunakan konsep dari teori *uses and gratification* yang mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin(2003:181) dalam Hans Karunia dkk:3). Dalam hal ini masyarakat atau pengguna memiliki tujuan tersendiri dalam memenuhi kebutuhan yang diperlukan dalam mendapatkan informasi dari Aplikasi TERAS.

Jadi para pengguna seperti masyarakat di Siak dapat memanfaatkan Aplikasi TERAS dengan mencari informasi sesuai yang dibutuhkan dan dengan yang diinginkannya.

Menurut dari hasil penelitian adalah Aplikasi TERAS dapat membantu masyarakat dengan beberapa manfaat, yaitu :

A. Mendapatkan informasi dan wawasan

Masyarakat yang pengguna aktif Aplikasi TERAS mendapatkan beragam informasi terkini dari menggunakan media informasi yang diberikan.

Pemanfaatan aplikasi TERAS ini memiliki banyak informasi yang disampaikan oleh informan. Pada program yang ada di Aplikasi TERAS

beberapa merupakan program yang dapat membantu masyarakat di kehidupannya dan menambahkan wawasan bagi masyarakat tersebut.

Dalam hal ini program yang memberikan wawasan seperti program siak sehat, program dunia anak, program bujang kampung dan program lainnya yang dapat membantu masyarakat dalam menyalurkan informasi bermanfaat kepada masyarakat lainnya.

B. Menjaga Kelestarian Kebudayaan Melayu Riau

Selain itu dengan adanya aplikasi TERAS ini membuat masyarakat tidak lupa dengan kebudayaan Melayu, dan tetap menjaga kelestarian melayu di Siak seperti pepatah Takkan Hilang Melayu di Bumi, Bumi Bertuah Negri Beradat.

Namun juga dari slogan Siak The Truly Malay ini memberikan informasi seputar kebudayaan Melayu di Siak di program melayu dalam aplikasi TERAS. Program-program bernuansa melayu di tampilkan di aplikasi TERAS yang membuat masyarakat yang bukan melayu juga dapat memahaminya. Selain itu masyarakat milenial juga salah satunya yang dijadikan sasaran dalam program melayu tersebut agar mereka tetap tidak menghilangkan jati dirinya sebagai masyarakat berbudaya melayu.

Selain itu acara seperti di LAMR juga dibagikan ke program tersebut. Dalam program Kabar Siak ditampilkan kegiatan kebudayaan melayu di LAMR (Lembaga Adat Melayu Riau) Siak. Kegiatan yang ditampilkan seperti penambalan gelar adat, pengukuhan gelar adat kesultanan Siak dan kegiatan lainnya.

C. Hiburan Bagi Masyarakat Siak

Dengan adanya aplikasi TERAS juga dapat membantu anak-anak yang ingin menyaksikan acara hiburan yang juga dapat diputar di Aplikasi TERAS yaitu program anak. Tetapi tayangan tersebut cocok untuk usianya dan tetap memerlukan bimbingan orangtua agar dapat membantunya dalam menambah wawasan.

Pemanfaatan dari Aplikasi TERAS juga menampilkan program anak sehingga untuk anak-anak juga dapat menikmati program tersebut, dari program tersebut anak-anak dapat mendapatkan rasa simpati antar sesama teman dan saling kerjasama. Selain itu manfaat lainnya masyarakat dapat terhibur dengan program musik dengan berbagai aliran.

D. Mengekspresikan Minat Dan Bakat Masyarakat Siak

Aplikasi TERAS tersebut juga memiliki program kuliner yang cocok dengan orang yang memiliki hobi memasak. Selain program memasak juga terdapat musik melayu yang dapat disiarkan di siaran live streamingnya maupun diradio dalam aplikasi tersebut.

Masyarakat juga dapat menampilkan minat dan bakatnya dalam program tersebut seperti Film komedi dalam bahasa melayu, musik adat melayu, dan nyanyian Melayu maupun aliran musik lainnya.

Peneliti mendapatkan bahwa dari Aplikasi TERAS ini memiliki banyak program yang dapat membantu masyarakat Siak sesuai dengan yang ingin ia putar sesuai dengan yang diperlukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis dapatkan secara keseluruhan Aplikasi TERAS bisa dijadikan informasi bagi semua masyarakat Siak diberbagai bidang dengan mencari program yang sesuai dibutuhkan.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Aplikasi

TERAS Sebagai Media Informasi *Siak The Truly Malay*

Budaya melayu merupakan hasil dari pemikiran, perasaan, kemauan, dan karya. Unsur-unsur dan nilai-nilai kebudayaan melayu dapat temukan dari beberapa hal seperti kebiasaan masyarakat, sistem kekuasaan atau pemerintahan, hingga sistem kekerabatan. Konsep *Siak The Truly Malay* memperkenalkan kepada masyarakat kabupaten siak tentang adanya kegiatan melayu yang ditonjolkan melalui media cetak, elektronik, digital, dan sosial.

Kabupaten Siak menjadi daerah yang mengembangkan budaya melayu dengan menjaga kearifan lokal (Harirah et al., 2021). Budaya melayu yang ada dikabupaten Siak berhubungan dengan lingkungan masyarakat yang masih melestarikan budaya tersebut. Kelesterarian budaya melayu yang ada di Siak berada dalam lingkungan masyarakat yang mendukung. Untuk itu perlu dukungan yang kuat untuk melestarikan budaya tersebut.

Masyarakat merasakan adanya alternatif dan pengaruh positif dengan adanya aplikasi TERAS. Meskipun terasa bermanfaat namun

terdapat faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan penggunaan aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak The Truly Malay*.

Beberapa faktor pendukung dari penggunaan Aplikasi TERAS dari hasil wawancara dengan narasumber, yaitu :

A. Media Informasi

Yang menjadi faktor pendukung yaitu dapat membantu masyarakat untuk mengetahui informasi. Selain itu para masyarakat juga dapat melihat situasi dan kondisi dilingkungan sekitar Kabupaten Siak. Masyarakat menjadi tahu dengan beberapa kehidupan kecamatan lain yang masih jauh dari lingkungan layak sehingga dengan adanya Aplikasi TERAS masyarakat menjadi peduli terhadap lingkungan sekitar karena program "Bujang Kampung" yang menampilkan beberapa kecamatan yang ada dikabupaten Siak yang fasilitas nya masih kurang lengkap dan kondisi lingkungan nya masih kurang baik.

B. Mengenal Kebudayaan Melayu

Perkembangan zaman dan era globalisasi membawa pertumbuhan dan perkembangan bagi kabupaten Siak sebagai sektor unggul budaya melayu (Harirah et al., 2021). Awalnya budaya melayu menjadi dasar masyarakat untuk memegang kebiasaan dan adat istiadat yang mengarah pada kemajuan teknologi yang tersalur melalui aplikasi TERAS. Selain itu perkembangan budaya melayu dilaksanakan sesuai dengan program tantangan dan harapan di masa yang akan datang.

Faktor pendukung lain yaitu aplikasi TERAS dapat menjadi sumber referensi masyarakat dalam membuat ulang sebuah konten tentang kebudayaan melayu untuk ditampilkan di akun pribadinya, terlebih jika ia seorang guru dapat menyebarkan informasi tentang kebudayaan melayu siak kepada murid. Pada aplikasi TERAS ini juga dapat menampilkan kebudayaan melayu yang ada di LAMR hingga memberikan wawasan kepada masyarakat non-melayu tentang keberagaman budaya melayu yang ada di Kabupaten Siak.

Selain dari hal diatas terdapat beberapa yang harus dikembangkan dalam budaya melayu seperti pelestarian sikap mental dan perilaku, upaya penyelamatan sejarah melayu melalui pencatatan barang, benda, fakta, naskah, sumber sejarah, penelitian, pendokumentasian, penulisan buku sejarah, dan penguatan fungsi serta pelestarian adat istiadat, cagar budaya, pakaian dan bahasa meayu yang tergambar dan di tampilkan pada aplikasi TERAS hingga dapat dilihat dan dikonsumsi oleh masyarakat lokal bahkan non lokal (Diana & putri, 2020).

C. Menyalurkan Potensi Masyarakat Siak di Aplikasi TERAS

Selain itu faktor pendukung lainnya adalah dapat membantu masyarakat Siak dalam menyalurkan potensi dan kemampuan diri melalui konten melayu yang dapat disiarkan dan ditampilkan di aplikasi TERAS.

Beberapa faktor penghambat dari penggunaan Aplikasi TERAS dari hasil wawancara dengan narasumber, yaitu :

A. Koneksi Gangguan

Seiring dengan faktor pendukung penggunaan aplikasi TERAS juga terdapat faktor penghambat pemanfaatan aplikasi seperti terdapat perangkat yang digunakan untuk menyambungkan internet terhalang oleh jaringan karena adanya gangguan.

B. Alat Yang Kurang Memadai

Selanjutnya terdapat beberapa alat *streaming* yang harus diganti agar streaming dapat berjalan dengan lancar. Secara teknis faktor penghambat lainnya yaitu terdapat beberapa penduduk lokal atau *user interface* yang ditampilkan belum sempurna hingga sering kali terdapat masalah dan gangguan pada koneksi jaringan internet yang tidak terhubung, muncul *internet connectivity update*, dan gagal *live streaming*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian analisis dari penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Pemanfaatan yang diberikan aplikasi TERAS sebagai media informasi Siak The Truly Malay di masyarakat Siak memberikan informasi terkini, seputar Siak, Kebudayaan Melayu dan informasi lainnya yang dapat bermanfaat bagi masyarakat Siak. Aplikasi TERAS juga dapat menjadi sarana dalam menyalurkan bakat seperti masyarakat lokal membuat film bahasa melayu dan musik Melayu. Selain itu, di aplikasi TERAS ini juga membagikan informasi kebudayaan melayu di Lembaga Adat Melayu Riau (LAMR) Siak yang berisikan pemberian gelar kehormatan dan pengangkatan Datuk. Aplikasi TERAS memiliki banyak program yang bermanfaat bagi pengguna Aplikasi TERAS. Saat mengakses aplikasi ini sangat mudah dan dapat dijangkau di mana saja terutama dapat dijangkau di luar kabupaten Siak. Sehingga masyarakat yang rindu dengan kota Siak dapat mengakses dimanapun berada.
2. Faktor pendukung aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak The Truly Malay* yaitu aplikasi TERAS sangat banyak di antaranya memberikan kemudahan bagi masyarakat Siak dalam mendapatkan informasi seputar Siak terkini, dapat dijadikan alternatif dalam

membuat suatu konten Melayu dan menjadi sarana bagi masyarakat lokal yang ingin menampilkan kebudayaan Melayu.

3. Selain itu juga terdapat faktor penghambat dari pemanfaatan aplikasi TERAS sebagai media informasi *Siak The Truly Malay* diantaranya bagi para pengguna terkadang terdapat gangguan sinyal saat live streaming dari aplikasi TERAS dan koneksi jaringan yang tidak stabil yang menghambat saat memutarannya. Bagi pengembang aplikasi untuk faktor penghambatnya pada alat *live streaming* yang masih kurang sempurna juga kurang canggih dan masih kurang pengalaman di bidang masing-masing. Selain itu tampilan yang kurang menarik yang ditampilkan oleh *user interface*.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian maka terdapat beberapa saran diantaranya :

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki pembahasan yang sama. Namun untuk peneliti berikutnya agar dapat menganalisis dan mempelajari lebih dalam lagi mengenai pemanfaatan aplikasi sebagai media informasi.
2. Untuk pengelola aplikasi agar dapat meningkatkan ilmu dan juga kreativitas dalam mengelola aplikasi. Itu diharapkan pengelola aplikasi dapat melengkapi peralatan yang memungkinkan agar masyarakat lebih mudah mengaksesnya.

3. Bagi masyarakat Siak diharapkan dapat terus menggunakan aplikasi teras untuk hal yang lebih bermanfaat dan memperkenalkan aplikasi TERAS lebih luas lagi agar banyak yang mengetahui dari aplikasi TERAS ini.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

- Harapan, E., & Akhmad, S. (2016). *Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cangara, Hafied. 2013. *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Dewi, Y. V. A. 2020. *Buku ajar Komunikasi*. [https://repositori.uin-suka.ac.id/bitstream/handle/123456789/17579/Buku Ajar Komunikasi Bisnis \(ABKA 3208- 2 SKS\).pdf?sequence=1](https://repositori.uin-suka.ac.id/bitstream/handle/123456789/17579/Buku_Ajar_Komunikasi_Bisnis_(ABKA_3208-2_SKS).pdf?sequence=1)
- Halik, Abdul. 2013. *Komunikasi Massa*. Makassar : Alauddin University Press
- Hamson, Zulkarnain. 2019. *Pers Dalam Lintasan Peradaban*. Makassar : Tohar Media
- Laksana, M. W. 2015. *Psikologi Komunikasi Membangun Komunikasi yang Efektif Dalam Interaksi Manusia*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA
- McQuail, D. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moloeng, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi : Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana.
- Rakhmat, J. 2018. *Psikologi Komunikasi. Edisi Revisi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Siyoto, Sandu & M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing

JURNAL :

Afifah, K. N. (2020). *Microblog pada Instagram Sebagai Media Informasi Pengembangan Diri*. In *Angewandte Chemie International Edition* (Vol. 5, Issue 1).

Dian & Abdul. (2020). *Media Sosial Sebagai Media Informasi Edukasi Parenting*. 3(1), 23-36. Persepsi : Communication Jurnal Abdul Halik. (2013). *Dokumentasi*. [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/338/1/KOMUNIKASI MASSA full.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/338/1/KOMUNIKASI%20MASSA%20full.pdf)

Ahmadi, M. (2020). Dampak Perkembangan New Media pada Pola Komunikasi Masyarakat. *Alamtara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(1), 26–37. <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/alamtaraok/article/view/499>

Child, J. T., & Haridakis, P. (2018). Uses and Gratifications Theory. *Engaging Theories in Family Communication*, 337–348. <https://doi.org/10.4324/9781315204321-30>

Dewi, Y. V. A. (2020). *Buku ajar Komunikasi*. [https://repositori-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/17579/Buku Ajar Komunikasi](https://repositori.dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/17579/Buku%20Ajar%20Komunikasi)

Bisnis (ABKA 3208- 2 SKS).pdf?sequence=1

Fachrul Nurhadi, Z. (2017). *Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi.*

1, 90–91. journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/235/295.

Hidayat, M. (2021). *Ornamen istana siak peraduan riau tinjauan fungsi dan makna.*

Imran, H. A. (2012). *Media massa, khalayak media, the audience theory, efek isi media dan fenomena diskursif.* 16(1), 124–127.

Maiti, & Bidinger. (2018). Hambatan Komunikasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 28(1), 1–3. [http://repository.uin-suska.ac.id/13786/7/7.BAB II_2018142PSI.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/13786/7/7.BAB%20II_2018142PSI.pdf)

Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 212.

Rachman, T. (2018). 濟無No Title No Title No Title. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.

Sari, S. R. (2020). UNIVERSITAS SUMATERA UTARA Poliklinik UNIVERSITAS SUMATERA UTARA. *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*, 1(3), 82–91.

Sasmita, G. G. (2018). Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal Purwokerto Berbasis Android (a Design of Media Information of Bus in Purwokerto Bus Station Android Based). *Media Informasi, Multimedia*, 3–8.

Siak, P. K. (2018). *Komunikasiana, vol. 1. No. 1. Oktober 2018.* 1(1), 10–21.

Sukardi. (2013). Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 84(1), 487–492. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>

Syaipudin, L. (2020). Peran Komunikasi Massa Di Tengah Pandemi Covid-19

(Studi Kasus di Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 Kabupaten Tulungagung). *Kalijaga: Jurnal of Communication*, 2(1), 14–34.

Zarnelly, Z., & Deswanto, D. (2018). Mobile Tour System Objek Wisata Istana Siak Sri Indrapura Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(2), 172. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v4i2.5686>

SKRIPSI:

Hidayat, M. (2021). *Ornamen istana siak peraduan riau tinjauan fungsi dan makna*

Suci Febri,A (2021). *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Informasi Kecantikan Di Kalangan Remaja*

Dinda Nurshabrina. (2018).*Pemanfaatan Website Dinas Komunikasi dan Informatika Asahan Dalam Menyebarkan Informasi Internet Sehat di Kabupaten Asahan*

Rachmawati (2022).*Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sukber Informasi Awal (Studi Kasus Ide Proyeksi Berita Pekanbaru.Tribunnews.com)*

ARTIKEL:

Humas. 2016, November 12. *Metode Penelitian Kualitatif Dengan Jenis Pendekatan Studi Kasus*. Diakses dari: <https://penalaran-unm.org/>

Rasyid, Anuar. 2021, Agustus 19. *Diskominfo Siak Luncurkan Aplikasi TERAS, Masyarakat jadi Mudah Mendapatkan Informasi*. Diskominfo Siak. Diakses dari: <https://diskominfo.siakkab.go.id/>

Wahyu. 2021, Agustus 17. *Pemkab Siak Luncurkan Aplikasi Teras, Ini Kegunaannya*. Cakaplah.com. Diakses dari: <http://www.cakaplah.com>

Wira. 2021, Agustus 19. *Aplikasi TERAS Dilaunching, Masyarakat Siak Bisa Tahu*

Informasi Wisata Hingga Promosi UMKM. Riau1.com. Diakses dari:

<https://www.riau1.com/>



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau