BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknlogi saat ini sudah menjadi bagian dari kebutuhan manusia yang tidak bisa terpisahkan. Dalam perkembangannya, media baru atau media digital khususnya internet memiliki peranan besar dalam penyebaran informasi. Pada era penyebaraan informasi digital banyak sekali *website-website* yang ada, bahkan beberapa media lama seperti Koran dan majalah juga mulai membuat website sendiri. Di Indonesia sendiri jumlahnya penduduknya mencapai lebih dari 250 juta jiwa. Dari sisi luas wilayah yang terbentang dari sabang sampai marauke, yang menjadikan Indonesia masuk sebagai negara dengan tingkat populasi tertinggi di dunia.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di segala bidang, dalam perkembangannya, teknologi semakin lama semakin bervariasi jenisnya ada teknlogi rekayasa, dan teknologi komunikasi informasi. Banyak dari kita menggunkan teknologi sebagai alat untuk mencari dan berbagi bermacam informasi, dengan kemajuan teknologi yang sengat cepat banyak dari kita yang memanfaatkan teknologi untuk berkreatifitas karena dengan adanya teknologi manusia bisa membuat apapun yang mereka inginkan.

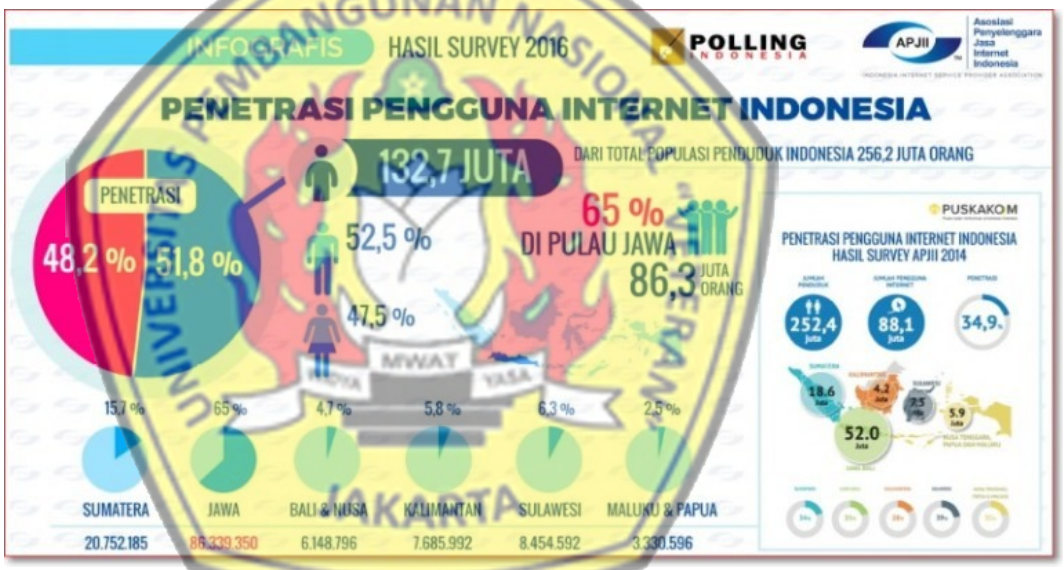
Dalam realita saat ini peran teknologi komunikasi dan informasi sudah menjadi alat yang paling sering di gunakaan karna kemudahannya, jika dulu manusia ingin berkomunikasi dalam jarak yang jauh kita harus berkirim surat menggunakan pos yang tidak bisa dengan cepat kia terima suratnya, namun dengan kemajuan teknologi khususnya komunikasi kita bisa merasakan perubahaan yang sangat luar biasa, kita bisa berkomunikasi dengan orang yang jauh dengan sangat cepat dan lebih efisien. Di kalangan anak muda kemajuan teknologi dimanfaatkan dengan sangat baik mereka bisa berkomunikasi tanpa batas melalui media sosial.

Generasi muda saat ini cenderung lebih aktif di media sosial daripada di dunia nyata hal ini bisa di lihat di beberapa situasi yang dimana mereka berkumpul dalam suatu tempat namun mereka sibuk dengan gadgetnya

UPN "VETERAN" JAKARTA

alasan kenapa penulis memilih *quipper* sebagai objek penelitian karena *quipper* merupakan perusahaan edukasi teknologi yang ada di Indonesia. Dengan jumlah pengikut 58 ribu orang untuk di Indonesia sendiri menjadikan quipper sebagai media belajar online yang sudah terpercaya dan menjadi satu satunya perusahaan media belajar online yang ada di beberapa negara di dunia.

masing masing. Media sosial yang berkembang sangat cepat dan menjamur di semua kalangan masyarakat Menurut Kathleen Stassen Berger, sikap antisosial sering dipandang sebagai sikap dan perilaku yang tidak mempertimbangkan penilaian dan keberadaan orang lain ataupun masyarakat secara umum di sekitarnya. Hal ini yang menjadi salah satu faktor pendorong kemajuan media sosial.



Gambar 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh asosiasi penyelenggaraan jaringan internet Indonesia (APJII), dapat diketahui jika pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 sebanyak 132,7 juta warga Indonesia telah terhubung ke internet dari total keseluruhan penduduk sebanyak 256,2 juta jiwa hal ini mengindikasikan adanya kenaikan yang sangat signifikan sebesar 51,8% dibandingkan jumlah pengguna internet pada

tahun 2014 lalu. Dari data APJII pengguna tersebut di bagi berdasarkan usia dan jenis kelamin.

Gambar 2 Komposisi Pengguna internet di Indonesia

Berdasarkan data statistik di atas bisa dilihat bahwa jumlah pengguna internet berdasarkan pekerjaan Pengguna internet terbanyak berprofesi sebagai **Pekerja / Wiraswasta** sebesar 82,2 juta atau 62%. Urutan pengguna internet berikutnya berprofesi sebagai **Ibu rumah tangga (IRT)** sebesar 22 juta atau 16,6%. Dan sebanyak 18,6 juta di gunakan oleh kalangan pelajar dan mahasiswa.

penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupaan saat ini. Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang sudah ada pada saat ini maupun perkembangan teknologi yang akan datang selanjutnya. Adaptasi manusia dengan teknologi yang telah berkembang wajib dilakukan melalui pendidikan. Hal ini perlu dilakukan agar generasi penerus bisa bersaing di dalam dunia global. Perkembangan serta peningkatan SDM menuju kearah yang lebih positif. Kemajuan untuk suatu bangsa bergantung pada sumber daya manusianya yang berkualitas, dimana hal itu sangat di tentukan dengan pendidikan. Seperti yang tertulis di dalam undang undang nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal yaitu faktor biologis dan psikologis sedangkan pada faktor eksternal yaitu perhatian orang tua terhadap anak, kesiapan siswa menerima pelajaran dan faktor bakat intelegensi. Ada 4 indikator yang mempengaruhi minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa. Di era saat ini banyak upaya kegiatan belajar bisa dilakukan dengan berbagai macam cara yang dekat dengan kehidupan masyarakat saat ini. Di Indonesia banyak sekali lembaga-lembaga pendidikan khususnya di Jakarta mungkin bisa sampai ratusan tempat kursus konvensional. Terkadang orang tua memilih memasukan anaknya ke tempat kursus konvensional dengan alasan untuk bisa mendapatkan materi pelajaran tambahan yang belum di dapatkan di sekolahnya. Namun dengan sangat banyaknya tempat kursus konvensional yang ada di Jakarta orang tuapun sedikit kebingungan untuk memilih tempat kursus yang baik untuk anaknya.

Untuk itulah perlu dibuat sistem belajar mengajar yang sangat menyenangkan dan bisa menjadi salah satu alternatif buat para orang tua yang menginginkan anaknya bisa belajar dimanapun dan kapanpun. Masyarakat pada saat ini sangat tertarik dengan kemajuan teknologi, termasukuntuk menambah wawasan. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan infromasi Quipper hadir sebagai salah satu media belajar baru yang sedang berkembang di era digital saat ini. Quipper menjadi solusi bagi para pelajar untuk bisa mendapatkan materi dan cara pembelajaran yang sangat menyenagkan dan mudah dipahami. Demi meningkatkan kualitas materi pembelajaranya, kegiatan PR sangat diperlukan. di

*Public Relations*s berfungsi untuk menunjang fungsi manajemen. Posisi PR sangat erat kaitannya dengan pencapaian tujuan perusahaan. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan PR yang berhubungan dengan berbagai *stakeholder* dari suatu perusahaan atau instansi tersebut.

Public Relations merupakan sebuah aktivitas penting di dalam sebuah organisasi. Selain merupakan suatu profesi, *Public Relations*s adalah suatu usaha melakukan hubungan dengan publik untuk mencapai tujuan tertentu melalui kegiatan-kegiatan komunikasi terampil yang disengaja, terencana, dan berkesinambungan. PR bertindak sebagai komunikator mewakili perusahaan atau

instansi sehingga seorang *Public Relationss officer* harus menjunjung prinsip-prinsip etika dalam bertindak. Untuk memperoleh pengertian publiknya, perusahaan atau instansi dapat melakukan kegiatan-kegiatan PR, seperti mengadakan *event* atau acara yang melibatkan publiknya. Kegiatan tersebut tidak hanya bertujuan untuk mendapat pengertian dan dukungan dari publik, namun juga berfungsi menjagacitra perusahaan atau instansi tersebut. Dalam suatu instansi, PR juga bertugas untuk menyebarluaskan nilai-nilai positif kepada masyarakat melalui kegiatan-kegiatan perusahaan/instansi. Pada dasarnya setiap kegiatan PR bertujuan menciptakan pengetahuan, pengertian, pemahaman, kesadaran, minat, dan dukungan dari berbagai pihak untuk memperoleh citra positif bagi lembaga atau organisasi yang diwakilinya.

Untuk memperoleh public awareness, perusahaan atau instansi dapat melakukan kegiatan-kegiatan strategi PR, seperti mengadakan *event* atau acara yang melibatkan publiknya. Kegiatan tersebut tidak hanya bertujuan untuk mendapat pengertian dan dukungan dari publik, namun juga berfungsi menjaga citra perusahaan atau instansi tersebut. Dalam suatu instansi, *Public Relations* juga bertugas untuk menyebarluaskan nilai-nilai positif kepada masyarakat melalui kegiatan-kegiatan perusahaan/ instansi. Pada dasarnya setiap kegiatan ke *Public Relations* bertujuan menciptakan pengetahuan, pengertian, pemahaman, kesadaran, minat, dan dukungan dari berbagai pihak untuk memperoleh citra positif bagi lembaga atau organisasi yang diwakilinya.

Segala kegiatan PR sangat bergantung pada informasi. Oleh karena itu, perencanaan kegiatan atau aktivitas PR sangat penting demi tercapainya tujuan organisasi secara efektif. Mengamati dan menilai opini publik serta mengikuti isu-isu yang berkembang di masyarakat dapat memberi masukan untuk pemrograman aktivitas *Public Relations*s.

Quipper dibuat dengan tujuan sebagai media belajar online yang baru sebagai wahan untuk membantu pemerintah dalam membangun minat belajar di Indonesia. Konsep dari pembuatan quipper adalah menyajikan wahana dan fasilitas belajar yang menyenangkan dan juga bisa di lakukan dimana saja. Konsep ini menjadikan quipper sebagai wahana edukasi.

Atas dasar latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti mengambil judul **"Strategi Public Relations quipper dalam *Event Was Here* untuk Membangun Public Awareness".**

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang diatas maka masalah yang diangkat dalam penelirian sebagai berikut: "Bagaimana strategi PR quipper dalam event was here di quipper untuk membangun *public awareness*?"

1.3 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: "Untuk menganalisis strategi PR Quipper dalam membangun *public awareness*".

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan di bidang komunikasi khususnya dalam dunia *Public Relationss* atau *Public Relations*. Selain itu, penelitian ini dibuat untuk melengkapi syarat akademik guna menyelesaikan studi perkuliahan.
b. Bagi civitas akademika sebagai bahan masukan peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi kepada perusahaan quipper Indonesia dalam membantu program pemerintah untuk meningkatkan minat belajar anak Indonesia.
b. Memperlihatkan kegiatan yang digunakan PR quipper Indonesia dalam mempromosikan program belajar online.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang uraian latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan teori-teori yang digunakan dalam penelitian dan serta definisi konsep lain.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang di lakukan, penetapan key informan dan informan, teknik pengumpulan data, tekhnik analisis data, teknik ke absahan data dan focus penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari penelitian dan analisa data, serta pembahasan mengenai hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan uraian tentang kesimpulan yang dapat diambil dari analisis hasil penelitian.saran berisi masukan ilmiah positif tentang masalah yang diteliti dan dapat menjadi acuan untuk penyempurnaan program di quipper Indonesia kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA
RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAKARTA
WIDYA
MWAT
YASA