

**PERSEPSI PENGGUNA APLIKASI ONEARS SEBAGAI
MEDIA KONVERGENSI MERCURY MEDIA GROUP
(Persepsi Pengguna Aplikasi Onears dalam
Human-Computer Interaction)**

SKRIPSI



Oleh:

DICKY FRIARDANI JANUAR SYAH MUHAMMADIN

20043010100

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERSEPSI PENGGUNA APLIKASI ONEARS SEBAGAI
MEDIA KONVERGENSI MERCURY MEDIA GROUP**

**(Persepsi Pengguna Aplikasi Onears dalam
Human-Computer Interaction)**

Disusun Oleh:

Dicky Friardani Januar Syah Muhammdin

NPM. 20043010100

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

DOSEN PEMBIMBING

Windri Saifudin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIP. 198505182025211048

Mengetahui

DEKAN

Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

PERSEPSI PENGGUNA APLIKASI ONEARS SEBAGAI
MEDIA KONVERGENSI MERCURY MEDIA GROUP

(Persepsi Pengguna Aplikasi Onears dalam
Human-Computer Interaction)

Oleh:

Dicky Friardani Januar Syah Muhammadin

NPM. 20043010100

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur pada tanggal 19 Desember 2025

PEMBIMBING

TIM PENGUJI,

Windri Saifudin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIP. 198505182025211048

Dr. Irwan Dwi Arianto, M.I.Kom

NIP. 197602082021211003

Windri Saifudin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIP. 198505182025211048

Drs. Saifudin Zuhri., M.Si

NIP. 197006122021211002

Mengetahui
DEKAN

Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dicky Friadani Januar Syah Muhammadin
NPM : 20043010100
Program : Sarjana (S1) / Magister (S2) / Doktor (S3)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Surabaya, 17 Januari 2026
Yang membuat pernyataan



Dicky Friadani Januar Syah M.
NPM. 20043010100

*pilih salah satu (lingkari)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah menganugerahkan segala karunia dan rahmat-Nya pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN Veteran Jawa Timur. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada seluruh pihak yang mendukung penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini, diantaranya kepada:

1. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
2. Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom. selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
3. Windri Saifudin M.Med.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, ilmu dan motivasi pada penulis
4. Dra. Dyva Claretta, M.Si. selaku Dosen Wali yang telah mendampingi penulis sejak mahasiswa baru
5. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi FISIBPOL UPN Veteran Jawa Timur atas ilmu yang diberikan selama ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun bagi penelitian ini sangat penulis harapkan guna perbaikan penelitian ini di masa mendatang.

ABSTRAKSI

Dalam perkembangan media digital di era konvergensi, perusahaan media dituntut untuk menghadirkan pengalaman yang relevan dan mudah diakses oleh audiens lintas generasi. Aplikasi Onears merupakan upaya transformasi digital dari Mercury Media Group untuk memadukan karakteristik radio konvensional dengan kebutuhan konsumsi media berbasis aplikasi. Namun, persepsi pengguna terhadap kualitas antarmuka, struktur navigasi, dan dinamika konten masih belum sepenuhnya terpetakan. Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana pengguna, baik pengguna lama maupun pengguna baru, memersepsi pengalaman mereka menggunakan Onears serta bagaimana aplikasi ini merepresentasikan praktik konvergensi media dalam konteks industri radio. Fokus utama penelitian adalah menelaah sejauh mana desain antarmuka, stabilitas teknis, dan pembaruan konten memengaruhi pengalaman dan interpretasi pengguna terhadap Onears.

Penelitian ini merujuk pada teori Stimulus–Organism–Response (S-O-R), teori persepsi langsung Gibson, serta konsep *Human-Computer Interaction* (HCI) untuk melihat hubungan antara elemen visual aplikasi (stimulus), proses kognitif pengguna (organism), dan respons yang muncul selama penggunaan aplikasi. Melalui kerangka ini, penelitian mengkaji bagaimana *affordance*, hierarki visual, konsistensi desain, dan penyajian konten diinterpretasikan oleh pengguna. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendalami pengalaman tersebut melalui analisis interaksi pengguna, termasuk bagaimana pengguna memaknai tampilan dan fungsi aplikasi dalam konteks media digital. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik user testing verbal protocol, observasi, dan wawancara mendalam terhadap pengguna lama, pengguna baru, praktisi UI/UX, serta pihak internal perusahaan. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati perilaku pengguna saat berinteraksi dengan fitur aplikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi pengguna terhadap Onears masih bercampur antara potensi dan hambatan. Pengguna melihat bahwa struktur antarmuka dan konsistensi visual masih belum memberikan kejelasan navigasi, sehingga mengurangi kemudahan penggunaan, terutama bagi pengguna baru. Pengguna lama pun mengalami kebingungan ketika mencari fitur utama seperti *Live Radio* akibat penataan visual yang tidak terarah. Konten digital seperti *podcast*, radio magazine, dan banner informasi dipersepsikan tidak aktif karena minim pembaruan, sehingga tidak mencerminkan karakter aplikasi media yang dinamis. Penelitian ini menegaskan bahwa penguatan desain antarmuka, peningkatan stabilitas aplikasi, dan pembaruan konten secara konsisten menjadi kunci bagi perusahaan media dalam menjaga relevansi dan efektivitas praktik konvergensi di era digital.

Kata Kunci: Konvergensi Media; Persepsi Pengguna; UI/UX; *Human-Computer Interaction*

ABSTRACT

In the development of digital media within the era of media convergence, media companies are increasingly required to deliver experiences that are relevant and accessible to audiences across generations. The Onears application represents the digital transformation effort of Mercury Media Group, aiming to integrate the characteristics of conventional radio with the consumption patterns of contemporary app-based media. However, users' perceptions of the interface quality, navigational structure, and content dynamics have not been fully understood. This study was conducted to explore how both long-time users and new users perceive their experience with Onears and how the application reflects the broader practice of media convergence within the radio industry. The central focus of this research is to examine the extent to which interface design, technical stability, and content updates shape users' interpretations and overall experience with the application.

This research draws on the Stimulus–Organism–Response (S-O-R) framework, Gibson's theory of direct perception, and Human-Computer Interaction (HCI) concepts to analyze the relationship between visual elements of the application (stimulus), users' cognitive processes (organism), and the responses that emerge during their interaction. Through this theoretical lens, the study investigates how affordances, visual hierarchy, design consistency, and content presentation are interpreted by users. A qualitative approach was employed to gain an in-depth understanding of user experience through user-testing sessions, verbal protocol (think-aloud) techniques, observations, and in-depth interviews with long-time users, new users, UI/UX practitioners, and internal stakeholders. Data collection involved observing user behavior while interacting with the application's features and documenting the cognitive processes that guided their navigation.

The findings indicate that users' perceptions of Onears reflect a mixture of potential and challenges. Users observed that the interface structure and visual consistency do not provide sufficient navigational clarity, reducing ease of use, particularly for new users. Long-time users also reported confusion when locating key features such as Live Radio due to the absence of a clear visual hierarchy. Digital content such as podcasts, radio magazines, and informational banners were perceived as inactive due to infrequent updates, which undermines the impression of a dynamic and actively managed media application. This study highlights that strengthening interface design, enhancing application stability, and ensuring consistent content updates are essential for media companies seeking to maintain relevance and effectiveness in implementing media convergence in the digital era.

Keywords: Media Convergence; User Perception; UI/UX; Human–Computer Interaction

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAKSI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.4.1. Manfaat Teoritis	8
1.4.2. Manfaat Praktis	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 9
2.1. Penelitian Terdahulu	9
2.2. Tinjauan Pustaka	15
2.2.1. Konvergensi Media	16
2.2.2. Dimensi Konvergensi Media	17
2.2.3. Model Konvergensi Media	19
2.2.4. Persepsi dalam Diri Manusia	21
2.2.5. Teori Persepsi Stimulus-Organism-Response (S-O-R)	24
2.2.6. <i>Direct Perception Theory</i>	27
2.2.7. Konsep <i>Affordance</i>	30
2.2.8. <i>Human-Computer Interaction</i> (HCI)	34
2.3. Kerangka Berpikir	43
 BAB III METODE PENELITIAN	 46
3.1. Metode Penelitian	46
3.2. Jenis Penelitian	46
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	47
3.4. Definisi Konseptual	48
3.4.1. Persepsi Model S-O-R	48
3.4.2. <i>Direct Perception Theory</i>	49
3.4.3. <i>Human-Computer Interaction</i>	50
3.5. Lokasi Penelitian	52
3.6. Kriteria Informan	52
3.7. Pengumpulan Data	53
3.8. Analisis Data	54

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1. Gambaran Umum Objek dan Subjek Penelitian	55
4.1.1. Visi Perusahaan	55
4.1.2. Misi Perusahaan	55
4.1.3. Model Bisnis Mercury Media Group	56
4.2. Hasil dan Pembahasan.....	59
4.2.1. Praktik Konvergensi Mercury Media Group pada Aplikasi Onears ..	59
4.2.2. Persepsi dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Onears.....	65
4.2.3. Persepsi Pengguna pada Desain Antarmuka Aplikasi Onears	74
BAB V KESIMPULAN	99
5.1. Kesimpulan.....	99
5.2. Saran.....	102
5.2.1. Bagi Penelitian Selanjutnya	102
5.2.2. Bagi Akademis/Universitas.....	102
5.2.3. Bagi Perusahaan	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Model Persepsi S-O-R	25
Gambar 2.2 Konsep Alur <i>Human-Computer Interaction</i>	35
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir.....	44
Gambar 4.1 Beranda Onears.....	66
Gambar 4.2 Halaman Radio Mercury 96FM.....	75
Gambar 4.3 Halaman Keterangan Program Radio	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 2.2 Elemen Hierarki Visual	42
Tabel 4.1 Daftar Radio dari Mercury Media Group	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Wawancara Rudi Susanto (Program Director).....	109
Lampiran 2: Wawancara Nico (Teknisi Internal MMG).....	111
Lampiran 3: Wawancara Pengguna Baru	114
Lampiran 4: Wawancara Pengguna Lama	116
Lampiran 5: Wawancara Praktisi UI/UX	118
Lampiran 6 : Wawancara Developer Onears.....	120