



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah mempengaruhi eksistensi media di era globalisasi ini. Kemunculan internet telah memberikan dampak yang cukup besar dalam menyajikan layanan kecepatan informasi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Menurut survey terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII, jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2017 sudah mencapai 143 juta orang atau 54,68% dari total penduduk di Indonesia sebanyak 262 juta orang (Penetrasi & Perilaku , 2017, p. 6). Untuk itu, tidak mengherankan jika jumlah pengakses internet diperkirakan akan terus meningkat setiap tahunnya.

Perkembangan internet juga memberi pengaruh bagi media massa untuk terus berevolusi ke arah yang lebih canggih. Mengutip dari Bungin (2014, p.72), media massa merupakan media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara masal dan dapat diakses secara masal pula mulai dari media konvensional, media elektronik hingga digital.

Media massa konvensional (tv, radio dan cetak) dituntut untuk melakukan integrasi dengan media baru agar mampu memenuhi harapan baru bagi pelanggan setianya sehingga dapat memberi alternatif masyarakat dalam mencari dan memanfaatkan sumber-sumber informasi untuk memenuhi kebutuhannya (Hadi, 2009). Untuk itu, faktor kunci bagi media yang sudah eksis dan ingin tetap eksis adalah adaptasi, inovasi, kreatifitas, dan meninggalkan yang lama (Oetama, 2001, p. 361).

Di samping itu, media baru juga mulai merambah untuk memberikan inovasi dalam perkembangan dunia digital. Media digital merupakan kecenderungan kepada kebebasan teknologi itu sendiri sebagai karakteristik sebuah medium, atau merefleksikan teknologi digital (Dewdney & Ride, 2006, p. 8)

Mengambil konsep dari McLuhan (1964, p.7), bahwa perkembangan kemajuan bidang teknologi informasi telah menghasilkan medium baru yang berubah menjadi subyek komunikasi interaktif bagi manusia. Pola interaksi sosial yang terbentuk melalui media tersebut telah menciptakan ruang baru, dimana manusia bisa berimajinasi dan berinteraksi secara bebas (Hadi, 2009). Untuk itulah, McLuhan melihat bahwa teknologi atau media tersebut merupakan pesan bagi kehidupan manusia.

Seiring perkembangan zaman, kehadiran media sosial juga merupakan medium yang berdampak pada pergeseran budaya seseorang, dimana ruang privasi melebur dengan ruang publik (Hadi, 2009). Dengan adanya media sosial, masyarakat secara mudah dapat mengakses dan mengirim informasi tanpa batas melalui gawai yang mereka miliki.

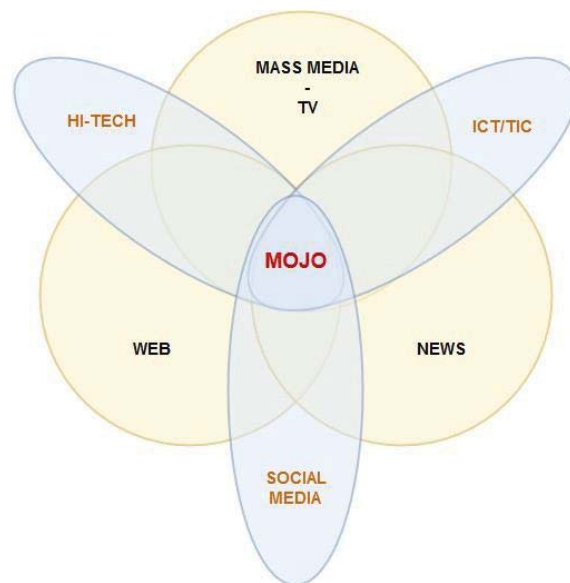
Gawai yang dulunya merupakan alat yang hanya digunakan untuk mengirim dan menerima pesan atau komunikasi suara, kini telah diperbaharui dengan fitur-fitur yang lebih canggih. Dengan adanya pembaharuan tersebut, telepon seluler telah terintegrasi untuk menjadi medium yang praktis dan pintar sehingga disebut sebagai gawai (Shoulderpod, 2014).

Penggunaan gawai yang praktis kerap dijadikan sarana bagi masyarakat dan wartawan dalam meliput suatu berita. Corrine Podger dalam Shoulderpod (2014) menjelaskan bahwa Jurnalisme gawai adalah bentuk penceritaan digital dimana tempat perangkat utama yang digunakan untuk membuat dan mengedit gambar, audio, serta video adalah gawai.

Ivo Burum dalam Hill & Bradshaw (2019, p. 26), menjelaskan bahwa konvergensi dari teknologi gawai membuat peluang bagi siapapun untuk membuat dan mempublikasikan berita atau momen tertentu dalam skala global. Dengan demikian, gawai dapat menjadi

medium yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara cepat dan mudah.

Gambar 1.1 Skema jurnalisme gawai dalam berbagai bidang



Sumber: Mojo Slow Innovations—Rapid Innovations (TJ)

Dengan berkembangnya arus globalisasi, jurnalisme gawai merupakan konsep yang memprakarsai setiap elemen dalam perkembangan teknologi, baik televisi, berita, internet, media sosial, teknologi tinggi dan IT / ICT (Jarosz, 2017). Hal tersebut terlihat dari skema pada gambar 1.1 yang menggambarkan bahwa jurnalisme gawai merupakan dampak dari pengaruh teknologi yang lebih canggih dan berada pada setiap elemen perkembangan teknologi, seperti televisi, berita, internet, media sosial.

Fenomena jurnalisme gawai memang tidak bisa lepas dari suatu pemberitaan media. Hal tersebut terlihat dari beberapa media internasional yang diuntungkan karena mendapat konten foto serta video yang dibuat oleh masyarakat setempat, seperti tsunami di Aceh tahun 2004, pengeboman transportasi di London tahun 2005 dan Badai Katrina tahun 2005 (Cameron, 2011, p. 67).

Beberapa perusahaan media juga kerap bekerjasama dengan jurnalisme warga dalam meliput suatu peristiwa. Sebagai contoh, pada tahun 2006, CNN di UK meluncurkan sebuah proyek bernama iReport. Platform ini memungkinkan warga untuk mengirimkan video dan foto yang mereka buat ke CNN (Bilton, 2015).

Pada tahun 2007, kantor berita Reuters dan perusahaan telepon genggam Nokia di Finlandia memulai eksperimen dengan melakukan liputan menggunakan gawai. Jurnalis yang dipilih untuk melakukan eksperimen diberikan *mobile kit*, seperti gawai Nokia N95, tripod kecil, *keyboard* dan *Solar Battery Charger* (Cameron, 2011, p. 64). Peralatan tersebut digunakan jurnalis agar dapat merekam peristiwa yang sulit dijangkau kamera besar pada umumnya, seperti meliput New York Fashion Week, Edinburgh Festival TV dan Olimpiade di Beijing (Cameron, 2011, p. 64)

Westlund (2013, p. 16) berpendapat bahwa eksperimen yang dilakukan Nokia dan Reuters memicu pertumbuhan jurnalisme gawai.

Beberapa perusahaan media pun menuntut kayawannya dengan metode kerja yang baru yakni mengganti kamera yang biasa mereka gunakan untuk meliput dengan gawai. Berkaca dari hal tersebut, penerapan jurnalisme gawai di beberapa media mulai menyebar ke seluruh dunia (Westlund, 2013, p. 16).

Penggunaan gawai dalam jurnalistik juga tidak hanya sebatas pada peliputan saja. Fitur media sosial dengan koneksi internet yang tinggi membantu wartawan untuk melakukan *live streaming* menggunakan gawai (Westlund, 2013, p. 17). Pada tahun 2006, ketika pesawat kecil yang dinaiki Cory Lidle jatuh ke sebuah bangunan di Manhattan, Fox News Channel melakukan streaming langsung melalui gawai saat siaran program berita berlangsung (Wenger & Potter, 2012, p. 84).

Quinn (2012) menjelaskan bahwa wartawan akan mengadopsi teknologi baru untuk mengumpulkan berita dengan alat yang mudah digunakan guna meningkatkan proses bercerita dan mempercepat pengumpulan berita. Untuk itulah, pada tahun 2008, kepala ilmuwan Reuters, Nic Fulton, memprediksi bahwa tiga sampai lima tahun ke depan, gawai akan memiliki kualitas HD (definisi tinggi) serta VPUs yang sangat kuat (prosesor) khususnya dalam pengambilan video dan audio (Quinn, 2012, p. 12-16). Untuk itu, tidak heran jika penggunaan gawai dapat menawarkan manfaat menarik dalam pembuatan berita radio, video berita TV, dokumenter serta video untuk platform sosial.

Di samping itu, survei dalam penelitian Koponen, Vääätäjä, & Roto (2009), melaporkan bahwa jurnalis sangat senang menggunakan ponsel dalam pekerjaan mereka jika dapat memperoleh manfaat pribadi, seperti pengaturan waktu yang lebih efisien dan kemudahan penggunaannya. Untuk itu, penggunaan gawai saat ini mulai berkembang dan diterapkan dalam proses peliputan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih Medcom.id dan 20Detik sebagai objek penelitian karena merupakan media digital memiliki program liputan menggunakan gawai, yakni Medcom Updates dan Live 20Detik. Kedua program tersebut memperlihatkan bagaimana reporter Medcom.id dan 20Detik meliput suatu peristiwa menggunakan gawai dengan cara *vlogging*. Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan jurnalis Medcom.id dan 20Detik dalam mengintegrasikan gawai ketika liputan, bagaimana aksesibilitas fisik, geografis, psikologis dan interaksi sosial dimanfaatkan jurnalis gawai ketika liputan, serta tantangan yang dihadapi jurnalis gawai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi rumusan masalah yang tepat untuk penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana penerapan jurnalisme gawai bagi wartawan Medcom.id dan 20Detik?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitiannya adalah :

1. Bagaimana cara jurnalis Medcom.id dan 20Detik mengintegrasikan gawai ketika liputan?
2. Bagaimana aksesibilitas fisik, geografis, psikologis dan interaksi sosial dimanfaatkan jurnalis gawai ketika liputan?
3. Apa saja tantangan yang dihadapi jurnalisme gawai?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara jurnalis Medcom.id dan 20Detik mengintegrasikan gawai ketika liputan.
2. Untuk mengetahui bagaimana aksesibilitas fisik, geografis, psikologis dan interaksi sosial dimanfaatkan jurnalis gawai ketika liputan.
3. Untuk mengetahui tantangan yang dihadapi jurnalisme gawai.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Akademis

Penelitian ini memberi manfaat baru bagi pengembangan ilmu kajian jurnalistik. Aksesibilitas geografis, fisik, psikologis serta interaksi sosial merupakan konsep baru yang ternyata merujuk pada fleksibilitas dan kontroversi yang diharapkan dapat dikembangkan dalam dunia jurnalisme, khususnya dalam penerapan jurnalisme gawai. Konsep-konsep tersebut diharapkan dapat berkontribusi dan menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam mengembangkan fenomena jurnalisme gawai.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi beberapa media televisi untuk meningkatkan inovasi terbaru terkait penerapan jurnalisme gawai. Meskipun penggunaan gawai dalam jurnalistik bukanlah sesuatu yang baru, beberapa media *online* di Indonesia masih cukup jarang dalam menampilkan segmen berupa jurnalis yang meliput menggunakan gawai. Untuk itu, penggunaan

gawai diharapkan dapat menjadi alternatif lain bagi para jurnalis dalam mengemas liputan mereka.

3. Kegunaan sosial

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengedukasi masyarakat Indonesia, khususnya bagi mereka yang ingin terlibat sebagai *citizen journalist*. Melalui penerapan jurnalisme gawai ini, masyarakat diharapkan mampu mengimplementasikan cara serta proses yang bermanfaat ketika meliput suatu peristiwa dengan menggunakan gawai. Dengan demikian, masyarakat juga dapat terlibat aktif untuk berperan sebagai jurnalis yang mampu menghasilkan berita secara menarik dan berkualitas.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan saat ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan jurnalisme gawai mulai dilakukan di beberapa media *online* dan televisi di Indonesia, seperti CNN TV, Liputan 6, Kompas TV, Kompas.com, Alinea.ID, dan Tribunnews. Namun, peneliti hanya mampu menganalisis dua media *online* saja, yaitu

Medcom.id dan 20Detik mengingat waktu untuk melakukan penelitian sangat terbatas.

2. Penelitian ini hanya menganalisis penerapan jurnalisme gawai berdasarkan konsep aksesibilitas fisik, geografis, psikologis, dan interaksi sosial berdasarkan sudut pandang jurnalis gawai saja, sehingga tidak membahas bagaimana sudut pandang *audience* ketika diwawancara menggunakan gawai.

Hal ini juga bersinggungan dengan respon masyarakat, apakah tayangan yang disajikan melalui gawai lebih menarik untuk ditonton sehingga menambah rating atau view dari media yang menyajikan tayangan melalui perangkat gawai.

3. Penelitian ini juga hanya menitikberatkan pada praktik jurnalisme gawai di lapangan, sedangkan peneliti kurang rinci dalam membahas pelatihan dan pembekalan bagi jurnalis gawai sebelum turun ke lapangan. Selain itu, peneliti juga tidak membahas secara rinci praktik jurnalisme gawai dalam ruang redaksi berita, meliputi *briefing* koordinator liputan dengan para jurnalis, koordinasi dengan video editor serta evaluasi dari para jurnalis.