



### **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 II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Dalam menyusun suatu penelitian, ada baiknya peneliti melakukan penelusuran terkait penelitian-penelitian terdahulu yang topiknya sesuai dengan topik yang diangkat oleh peneliti, yaitu penerapan jurnalisme gawai bagi jurnalis Medcom.id dan 20Detik. Berikut ini merupakan penjelasan dari dua penelitian terdahulu yang sudah peneliti telusuri.

Penelitian pertama, yaitu artikel jurnal dengan judul “*MOBILE JOURNALISM AS LIFESTYLE JOURNALISM? Field Theory in the integration of mobile in the newsroom and mobile journalist role conception*”, yang ditulis oleh Gregory Perreault dan Kellie Stanfield dari Appalachian State University, USA. Subjek dalam penelitian ini ialah jurnalis gawai dari enam negara yang terdiri dari wartawan televisi dan media cetak. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis, yakni bertujuan untuk melihat peran jurnalis gawai saat melakukan liputan dengan melihat konsep jurnalisme gawai. Selain itu, penelitian Gregory Perreault dan Kellie Stanfield menggunakan *Field Theory* (Faktor personal dan faktor lingkungan) dan konsep peran jurnalisme gawai, sedangkan peneliti menggunakan konsep aksesibilitas jurnalisme gawai sehingga perbedaan terletak pada metode dan konsep yang digunakan.

Penelitian kedua, yaitu artikel jurnal dengan judul “*CLOSER TO THE STORY? ACCESSIBILITY AND MOBILE JOURNALISM*”, yang ditulis oleh Panu Karhunen dari Oxford University, USA. Dalam hal ini, peneliti menggunakan konsep yang sama dengan penelitian milik Panu Karhunen, yakni konsep aksesibilitas jurnalisisme gawai yang terdiri dari aksesibilitas geografis, fisik, psikologis, serta interaksi sosial. Penggunaan konsep tersebut dirasa tepat karena sesuai dengan fokus dan tujuan peneliti terkait penerapan jurnalisisme gawai bagi wartawan Medcom.id dan 20Detik. Meskipun konsep penelitian yang digunakan sama, metode yang digunakan dalam penelitian milik Panu Karhunen dan peneliti berbeda, yakni penelitian Panu Karhunen menggunakan metode eksperimen sedangkan peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara.

Tabel 2.1 Rincian Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Konsep/Teori yang Digunakan	Metode	Hasil Penelitian
1	<i>MOBILE JOURNALISM AS LIFESTYLE JOURNALISM? Field Theory in the integration of mobile in the newsroom and mobile journalist role conception</i> (Gregory Perreault & Kellie Stanfield, 2018)	<i>Field Theory</i> (Faktor personal dan faktor lingkungan) dan konsepsi peran jurnalisisme gawai	Kuantitatif: survei online melalui survei <i>Qualtrics</i> perangkat lunak	Tingkat pengetahuan para jurnalis dalam mengintegrasikan gawai didasari oleh seberapa besar pengalaman mereka ketika bekerja di stasiun televisi. Secara keseluruhan, jurnalis umumnya cenderung fokus pada pengembangan profesional melalui pengalaman di tempat kerja Untuk itu, faktor

				lingkungan mempengaruhi hasil produksi gawai di ruang berita.
2	<i>CLOSER TO THE STORY? ACCESSIBILITY AND MOBILE JOURNALISM</i> (Panu Karhunen, 2017)	Aksesibilitas jurnalisme gawai (Aksesibilitas geografis, fisik, psikologis, dan interaksi sosial)	Kualitatif: Metode Eksperimen	Penelitian ini telah menunjukkan bahwa dalam banyak situasi, jurnalisme gawai dapat menawarkan aksesibilitas yang lebih besar untuk sebuah cerita dibandingkan jurnalisme TV tradisional. Seringkali, para subjek yang diwawancara menggunakan gawai terasa lebih nyaman sehingga dapat memperkuat interaksi sosial dan meningkatkan aksesibilitas psikologis.

Sumber: Peneliti, 2019

## **2.2 Teori dan Konsep**

### **2.2.1 Jurnalisme Gawai**

Dalam penelitian Panu Karhunen, dijelaskan bahwa Pew Research Center's (2016) melihat konsumsi berita melalui perangkat seluler, seperti gawai dan tablet, berada di bagian teratas sebagai situs yang pertumbuhan dalam pendapatan iklannya paling banyak. Selain itu, Lichterman (2006) juga mengungkapkan, bahwa peningkatan terbesar dalam jumlah pembaca berita bersamaan dengan berkembangnya teknologi media dari tradisional ke digital. Quinn (2012, p. 9) juga menjelaskan bahwa gawai memungkinkan setiap wartawan untuk melaporkan berita di tempat yang sulit dijangkau oleh kamera besar yang pada umumnya digunakan oleh kru televisi. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa pemanfaatan gawai sangat efisien untuk digunakan dalam membuat suatu berita.

Selain penggunaannya yang efisien, hasil liputan jurnalisme gawai juga dapat menjadi atensi bagi khalayak yang mengonsumsinya. Hal tersebut dapat terlihat dari pernyataan Glen Mulcahy dalam *Shoulderpod* (2014), bahwa jurnalisme gawai adalah tentang individu yang memberdayakan teknologi gawai untuk membuat kisah visual sebaik mungkin yang mereka bisa. Mulcahy juga mengungkapkan bahwa gawai merupakan medium yang dapat menghasilkan karya

sesuai dengan kreatifitas yang kita ciptakan sehingga karya jurnalistik terasa menarik untuk ditonton (Shoulderpod, 2014).

Westlund (2013) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa saat ini jurnalis memiliki sumber daya, keterampilan, dan pelatihan untuk melakukan jurnalisme gawai sendiri. Salah satunya didukung oleh beberapa platform, seperti *live* Instagram, Facebook dan Youtube yang menjadi sarana jurnalis gawai dalam membagikan konten berita apapun kepada publik.

Foto, video, audio, dan grafis dapat dibuat dan diedit pada gawai dan diunggah ke berbagai *platform* secara cepat. Kelengkapan fitur dan kemudahan dalam menggunakan gawai berdampak pada mudahnya proses wawancara serta *feedback* yang dapat diberikan audiens melalui komentar atau pesan obrolan.

Terdapat 6 alasan mengapa penggunaan jurnalisme gawai cukup efektif untuk digunakan dalam meliput suatu berita (Shoulderpod, 2014).

1. Mudah

Ukuran *smartphone* yang kecil memudahkan jurnalis untuk melakukan suatu peliputan secara cepat tanpa perlu menunggu lama dalam mempersiapkan alat lainnya.

## 2. Cepat

Jurnalis dapat meliput suatu peristiwa secara cepat karena penggunaan smartphone yang cukup mudah.

## 3. Merekam tanpa diketahui

Gawai tidak dianggap sebagai kamera pers sehingga jurnalis dapat mengambil gambar di tempat-tempat dimana jurnalis video TV pada umumnya tidak berani meliput.

## 4. Lebih dekat

Hal yang dimaksud ini ialah bahwa jurnalisme gawai memiliki peralatan yang ringan dan lebih kecil dibandingkan kamera TV pada umumnya, sehingga menjadi keuntungan besar untuk semakin dekat dengan beberapa cerita. Salah satunya bila meliput ke tempat-tempat yang cukup sempit dan memiliki ruang gerak terbatas, seperti di dalam gua yang sempit.

## 5. Lebih akrab

Gawai merupakan alat yang dianggap sudah akrab dan menjadi bagian dari hidup setiap orang. Untuk itulah, ketika diwawancara menggunakan gawai, orang-orang cenderung lebih tulus dan terbuka dalam mengemukakan pendapatnya.

## 6. Biaya yang murah

Selain efektif, penggunaan gawai serta alat-alat yang digunakan untuk liputan juga dirasa lebih murah ketimbang penggunaan kamera TV pada umumnya. Hal ini juga yang menjadi salah satu alasan mengapa jurnalisme gawai dapat berkembang pesat di kalangan masyarakat luas.

Kemudahan dalam menggunakan gawai telah mengubah produksi video menjadi sesuatu yang sederhana sehingga membuat setiap orang dapat mempelajari jurnalisme gawai secara cepat (Shoulderpod, 2014). Salah satu contohnya dalam Shoulderpod (2014) ialah Peter's Keresztes, yakni seorang jurnalis dari TVR Timisoara, Romania yang dilatih selama 4 hari dalam mengedit dan membuat film pada kompetisi Mojo Challenge 2015. Video yang ia ciptakan setiap minggu dalam kompetisi tersebut, merupakan contoh bahwa keterampilan mengelola jurnalisme gawai relatif mudah dan dapat dilakukan dalam waktu yang relatif singkat.

Di samping itu, penggunaan gawai juga dapat dimanfaatkan untuk merekam suatu kejadian yang tidak bisa direkam oleh kamera dengan ukuran yang besar (Shoulderpod, 2014). Salah satu contohnya dalam Shoulderpod (2014) ialah seorang jurnalis Al-Jazeera yang



merekam kekacauan menggunakan gawai di Syria. Dengan menggunakan gawai, jurnalis tersebut akan lebih leluasa dan masuk ke tempat-tempat yang tidak mungkin dilalui oleh jurnalis yang menggunakan kamera ukuran besar. Hal itu disebabkan karena kamera ukuran besar merupakan kamera yang diyakini oleh masyarakat sebagai bagian dari kru TV. Untuk itu, jurnalis TV yang meliput kejadian tersebut akan cukup berisiko jika menggunakan kamera ukuran besar.

Dengan memiliki peralatan yang ringan dan kecil, penggunaan gawai dapat menjadi keuntungan besar agar lebih dekat dalam membuat suatu cerita (Shoulderpod, 2014). Kamera dengan ukuran besar, secara fisik akan menyulitkan jurnalis yang ingin mengambil gambar di tempat yang sempit. Untuk itu, penggunaan gawai yang kecil akan memudahkan jurnalis agar dapat membuat suatu cerita secara nyaman dan dinamis (Shoulderpod, 2014). Salah satu contohnya dalam Shoulderpod (2014) ialah Leonor Suarez, yang merupakan pemimpin redaksi di Radio dan TV publik Asturias. Ia adalah reporter pertama yang membuat film di dalam gua Pozu'l Fresno di Spanyol. Melalui gawai, ia secara mudah dapat mengambil gambar di tempat yang tidak bisa diambil oleh kamera ukuran besar pada umumnya.

Penggunaan gawai juga dapat membuat suatu media menghemat biaya (Shoulderpod, 2014). Salah satu contohnya dalam

Shoulderpod (2014) ialah media televisi di Kepulauan Falkland yang lahir pada tahun 2011 dengan anggaran yang cukup ketat. Untuk meminimalisir pengeluaran biaya, media tersebut menggunakan peralatan gawai untuk memungkinkan wartawan dalam menghasilkan konten yang lebih efisien dan cepat, baik untuk TV maupun media sosial. Salah satu alasan mengapa jurnalisme gawai tumbuh begitu cepat ialah karena berdampak besar bagi jurnalis solo yang ingin meliput suatu berita tanpa biaya yang begitu besar.

Meskipun penggunaan jurnalisme gawai terkesan efisien dalam hal peliputan, Vääätäjä & Egglestone (2012) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kegunaan dan fungsionalitas dari jurnalisme gawai merupakan tantangan yang harus mereka hadapi, seperti permasalahan *zoom optic* dan *handshaking*. Dalam praktiknya jurnalis gawai harus bekerja sendirian, termasuk melakukan *editing*, dan mendistribusikannya pada platform media sosial atau *online* sehingga menjadi tantangan apakah aktivitas tersebut dapat meningkatkan produktivitas sebagai jurnalis.

Salah satu alasan dibalik munculnya jurnalisme gawai ialah adanya video *online* yang diakses secara mudah melalui teknologi gawai kita (Nielsen & Sambrook, 2016, p. 12). Dengan adanya fitur yang lebih baik, data yang relatif murah, serta koneksi yang cukup memadai, teknologi gawai dapat diandalkan untuk menerima dan berbagi informasi.

Menurut perusahaan media Zenith, pada tahun 2015 konsumen di seluruh dunia rata-rata menghabiskan hampir 20 menit sehari untuk melihat video online di gawai dan tablet mereka (Oakes, 2016). Untuk itu, Zenith juga memperkirakan bahwa konsumsi video online bagi setiap orang akan mencapai lebih dari 33 menit sehari pada tahun 2018.

Teknologi gawai tidak hanya mengubah bagaimana konsumen berperilaku, namun juga mengubah metode kerja jurnalistik (Briggs, 2016, p. 277). Beberapa spesialis mengatakan bahwa teknologi gawai telah memicu seluruh era baru dalam pengumpulan berita. Quinn (2013, p. 213) mengemukakan bahwa melalui gawai, jurnalis dapat merekam dan mengedit video serta audio lalu menyampaikan cerita tersebut di lapangan menggunakan jaringan selular nirkabel.

Panu Karhunen (2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa jurnalisme gawai lahir dari jurnalis video yang bekerja sendiri dengan menggunakan kamera video gawainya untuk mengumpulkan berita. Dengan demikian, gawai telah mendorong kreativitas dalam lintas platform dan inovasi digital, dimana perangkat serta ukurannya yang kecil memungkinkan jurnalis mampu mengambil gambar dari sudut yang sulit diambil kamera TV pada umumnya.

Quinn (2012) mengungkapkan bahwa gawai memungkinkan jurnalis untuk melaporkan berita di mana pun terjadi, tanpa

memikirkan kondisi lingkungan fisik. Di samping itu, perangkat *location-based service* juga telah membantu jurnalis untuk menjangkau khalayak secara spesifik terlebih jika adanya fitur terbaru dari aplikasi gawai yang lebih canggih di masa depan (Quinn, 2012, p. 9).

Sejarah menunjukkan bahwa jurnalis akan mengadopsi cara baru dalam mengumpulkan suatu berita jika alat yang digunakan relatif mudah, meningkatkan proses bercerita, dan mempercepat pengumpulan berita (Quinn, 2012, p. 12). Dengan demikian, cara tersebut dapat membuat jurnalis lebih efisien dalam membuat suatu berita.

Ilicco Elia, yang pada saat itu menjadi *head of mobile di Reuters Media*, mengungkapkan bahwa gawai merupakan awal dari sebuah cara baru untuk menceritakan suatu peristiwa yang dikemas secara berbeda (Quinn, 2012, p. 15).

Produser TV sekaligus akademisi, Ivo Burum, merangkum definisi dari jurnalisme gawai dalam bukunya (2016), yakni merupakan pemberitaan multimedia yang mengkombinasikan aktivitas jurnalisme seperti videografi, fotografi, menulis, *editing*, dan *publishing*, dimana semua itu dapat dilakukan melalui alat canggih bernama gawai (Burum, 2016). Dengan demikian, penggunaan gawai dalam peliputan berita membuat jurnalis lebih mudah dan praktis

dalam memproduksi suatu berita, terlebih ketika langsung ditransmisikan melalui platform digital, seperti media *online* atau media sosial.

### **2.2.2. Aksesibilitas Jurnalisme Gawai**

Jurnalisme gawai dapat menuntun seseorang pada jurnalisme yang lebih personal dan intim (Wallace, 2009, p. 696). Penggunaan gawai dengan cara yang khas dalam meliput dapat menghasilkan kisah yang menarik sehingga membuat penonton terasa lebih dekat dengan apa yang jurnalis liput (Bock, 2012, p. 173).

Terdapat beberapa perubahan mendasar yang berevolusi mengenai aksesibilitas jurnalisme video dan jurnalisme gawai. Terdapat literatur sebelumnya yang menunjukkan bahwa jurnalis yang menggunakan kamera kecil dalam proses peliputan memiliki efek ketika sebuah video yang dibuat jurnalis gawai mendapatkan akses ke sebuah cerita (Wenger & Potter, 2012).

Bock (2009, p. 206) berpendapat bahwa akses adalah salah satu faktor dimana kamera kecil membuat perbedaan yang signifikan. Dalam penelitiannya, Bock (2009) mengatakan bahwa kamera yang lebih kecil atau gawai memengaruhi aksesibilitas geografis dan interaksi sosial. Di samping itu, Panu Karhunen (2017) dalam

penelitiannya juga mengadopsi konsep yang sama, yakni aksesibilitas geografis dan interaksi sosial serta menambahkannya dengan dua konsep lain, yakni aksesibilitas fisik dan psikologis.

Hasil penelitian Panu Karhunen (2017) menunjukkan bahwa keempat konsep tersebut memengaruhi penerapan yang dilakukan jurnalisme gawai. Untuk itu, penelitian ini juga ingin melihat apakah konsep aksesibilitas geografis, fisik, psikologis, dan interaksi sosial dapat memengaruhi penerapan jurnalisme gawai pada program *Medcom Updates* dan *live 20Detik*.

#### **2.2.2.1 Aksesibilitas Geografis dan Fisik**

Dalam hal ini, perspektif jurnalisme gawai akan memperlihatkan keuntungan dan kerugian dalam hal aksesibilitas geografis dan fisik. Penggunaan gawai untuk suatu liputan akan memperlihatkan apakah penerapan tersebut dapat mengubah tempat dimana biasanya wartawan melakukan liputan, bagaimana jurnalis gawai dapat secara mudah pindah dari suatu lokasi ke lokasi lain, bagaimana kamera kecil yang digunakan jurnalis mempengaruhi aksesibilitas geografis dan fisik.

Aksesibilitas geografis dan fisik mulai berevolusi dari sifat kerja fotografer berita (Bock, 2009, p. 146). Seorang

wartawan yang berada di ruang redaksi bisa mendapatkan berita dari narasumber atau kontributor melalui telepon, akan tetapi seorang fotografer yang meliput suatu berita harus mampu mendapatkan momen dari gambar yang mereka ambil di lokasi kejadian (Bock, 2012, p. 18). Berdasarkan hal tersebut, jurnalis harus memiliki strategi baru agar setiap momen yang mereka dapatkan melalui kamera bisa menyuguhkan kisah yang menarik. Oleh karena itu, akses fisik sangat penting bagi seorang jurnalis video, terlebih ketika cerita yang mereka buat dapat ditransmisikan melalui *platform* media sosial (Karhunen, 2017, p. 17).

Bock (2012, p. 119) berpendapat bahwa dampak terbesar dari jurnalisme video pada berita televisi berasal dari aksesibilitas dan kemudahan. Terdapat teori yang mengatakan bahwa keseluruhan aksesibilitas geografis dapat meningkat jika lebih banyak orang yang menggunakan kamera saat bekerja di lapangan. Para petinggi media juga percaya bahwa memanfaatkan *video journalism* dapat memperluas cakupan wilayah dan menyajikan konten yang memiliki standar tinggi (Bock, 2009, p. 293).

Higgins-Dobney dan Sussman dalam penelitiannya (2013) mengatakan bahwa ruang berita yang ideal ialah ketika wartawan yang berada di lapangan dapat mengunggah cerita

secara interaktif melalui kamera gawai dan laptop yang mereka bawa (Higgins-Dobney & Sussman, 2013, p. 854). Hal ini mengindikasikan bahwa media dapat memperoleh lebih banyak video dari peristiwa tak terduga karena jurnalis membawa perangkat gawai di saku mereka (Jokela, Vääätäjä & Koponen, 2009, p. 51). Meskipun demikian, hal itu akan menjadi kontroversial karena menimbulkan pertanyaan apakah jurnalis yang menggunakan gawai dalam peliputan berita dapat meningkatkan produktivitasnya sebagai jurnalis (Karhunen, 2017, p. 18).

Kecanggihan fitur pada gawai dapat membuat seorang jurnalis bekerja secara penuh ketika di lapangan. Mereka dapat mengambil gambar, mengedit video, menulis cerita dan mengirimkan hasil karya liputannya langsung ke ruang berita, bahkan memungkinkan untuk disiarkan di *platform* media sosial atau situs web media itu sendiri (Heist, 2011, p. 52).

Ketika zaman *video journalism* mendunia, beberapa stasiun TV cukup gencar membuat suatu video dari kamera besar yang mereka miliki. Meskipun demikian, beberapa media merasa bahwa peralatan yang cukup berat membuat mereka kesulitan dalam bekerja sehingga membutuhkan banyak orang untuk membantu menghasilkan karya liputan. Untuk itulah semenjak kehadiran gawai dengan fitur yang canggih dan



fisiknya yang lebih kecil, jurnalis lebih beralih sebagai jurnalis solo yang meliput suatu kejadian dengan menggunakan gawai karena hal tersebut dirasa efektif (Bock, 2009, p. 47).

Penggunaan kamera video kecil atau gawai yang lebih murah dan mudah dibandingkan kamera TV pada umumnya, membuat beberapa media berpikir untuk melakukan penghematan biaya di tengah krisis ekonomi. Untuk itu, tiga faktor seperti biaya murah, keramahan pengguna, serta ukuran kecil dapat menjadi tolak ukur dalam meningkatkan aksesibilitas geografis (Karhunen, 2017, p. 18).

Seiring berjalannya waktu, masyarakat yang menggunakan gawai mulai terbiasa dengan aktivitas yang biasa dilakukan para jurnalis, yakni mengambil gambar dan mengeditnya sebagai hasil liputan jurnalistik (Quinn, 2013, p. 213). Berkembangnya jurnalisme warga mengindikasikan dampak yang begitu besar dalam memperluas aksesibilitas geografis bagi jurnalis gawai profesional. Peliputan menggunakan gawai dapat dilakukan oleh siapapun, untuk itulah, otoritas serta *gatekeeper* tidak dapat membedakan jurnalis profesional dengan jurnalis warga (Bock, 2012, p. 199).

Di samping itu, jurnalis gawai sering mendapatkan spot di tempat yang seharusnya jurnalis profesional atau kru TV dilarang (Quinn, 2013, p. 213). Dengan demikian, jurnalis profesional yang menggunakan gawai akan memiliki aksesibilitas yang lebih besar untuk mendapatkan gambar dari kejadian tersebut. Hal ini dapat menjadi keuntungan besar bagi para jurnalis yang berada di negara dengan kebebasan media yang buruk (Karhunen, 2017, p. 18).

Selama terjadi pemberontakan di Arab pada tahun 2010-2012, gawai dan media sosial memainkan peran penting dalam hal penyebaran informasi (Brown, Guskin, & Mitchell, 2012). Hampir seluruh pengunjung rasa menyebarkan pesan teks, foto, dan video melalui media sosial.

Beberapa media juga memanfaatkan keuntungan dari adanya penggunaan gawai yang merekam suatu kejadian tanpa diketahui pihak lain. Sebagai contoh, Panu Karhunen (2017), dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat koresponden anonim di Suriah yang membuat film dokumenter berdurasi 25 menit menggunakan Iphone dan ditayangkan pada acara Al Jazeera People & Power tahun 2012. Wartawan yang membuat film dokumenter tersebut mengatakan bahwa melalui Iphone, ia mampu masuk ke tempat yang tidak mungkin diliput oleh kru TV dengan kamera besar (Panu Karhunen, 2017, p. 19).

Selain itu, Pavlik (2001, p. 10) dalam penelitiannya menceritakan bahwa jurnalis Daniel Bukumirovic mampu mengambil rekaman menggunakan kamera video kecil yang tersembunyi di lengan kemejanya ketika polisi melarang setiap wartawan untuk merekam kejadian desa yang hancur di Kosovo. Melihat hal tersebut, peliputan menggunakan gawai dapat menjadi manfaat ketika jurnalis harus berurusan dengan *gatekeeper* dan otoritas.

Dalam hal aksesibilitas fisik, ukuran kamera yang kecil dapat memengaruhi narasi video dan sudut pemotretan. Bock (2009, p. 47) mengungkapkan bahwa kamera kecil lebih mudah digunakan ketika posisi sedang sulit atau canggung. Melalui gawai atau kamera kecil, jurnalis dapat mengambil lebih banyak rekaman secara kreatif daripada menggunakan kamera TV yang besar (Karhunen, 2017, p. 20). Untuk itulah, seorang jurnalis solo berpengalaman, Preston Mendenhall, mengatakan bahwa jurnalisme solo yang menggunakan gawai akan lebih cocok jika membuat berita dengan jenis *feature* (Wenger & Potter, 2012, p. 82).

Beberapa aspek yang memengaruhi aksesibilitas geografis dan fisik berawal dari teknologi. Meskipun demikian, terdapat beberapa hal yang dapat mengurangi aksesibilitas, salah satunya yakni kurangnya *zoom* optik pada kamera gawai.

Para *expert* jurnalisisme gawai telah merekomendasikan bahwa jurnalis tidak menggunakan *digital zoom* karena kualitas gambar akan menjadi buruk atau pecah-pecah (Burum, 2016, p. 110). Oleh karena itu, jurnalisisme gawai dapat menjadi metode pengumpulan berita yang buruk jika jurnalis tidak bisa merekam suatu kejadian secara jelas.

Selain itu, fitur lainnya yang membatasi penggunaan gawai di tempat tertentu ialah sensor gambar yang relatif kecil dari kamera gawai (Burum, 2017). Sebuah sensor yang cukup besar memengaruhi kualitas gambar secara detail dengan kisaran yang lebih luas sehingga dibutuhkan ketika proses perekaman video. Perbedaan sensor antara kamera gawai dengan kamera yang digunakan televisi tidak terlalu berpengaruh ketika berada di siang hari, namun dampaknya akan terasa ketika di malam hari dimana pencahayaan sangatlah minim (Karhunen, 2017, p. 20).

Seorang jurnalis gawai dapat meliput suatu berita hanya dengan menggunakan gawai. Meskipun demikian, penggunaan gawai saja belum cukup untuk bisa menghasilkan karya liputan dengan kualitas baik. Oleh karena itu, jurnalis tetap membutuhkan aksesoris lain agar perencanaan dan hasil liputan sesuai dengan yang diharapkan (Karhunen, 2017, p. 20).

Mulcahy (2016) dalam artikelnya menceritakan bahwa Eleanor Mannion membuat sebuah film dokumenter berdurasi 53 menit yang berjudul *The Collector* untuk perusahaan penyiaran publik Irlandia, RTÉ. Film dokumenter ini direkam menggunakan iPhone 6s Plus dengan resolusi 4K. Selain menggunakan gawai, Mannion juga menambahkan peralatan lain yang mendukung proses film tersebut, diantaranya tripod, mikrofon, *stabilizer*, lensa eksternal, *power bank*, *hard drive* eksternal, laptop, *smartphone mount*, dan mikrofon *shotgun* (Mulcahy, 2016).

Nick Garnett dalam artikel Albeanu (2017), menyatakan bahwa ketika terlibat dalam jurnalisme gawai, ia membawa kamera Sony a6300, tiga lensa, sebuah tripod, dua stabilisator, beberapa iPhone dan 4-5 mikrofon. Garnett juga memiliki iPad Pro karena ia ingin mengedit hasil liputannya di tablet yang ia bawa. Dengan demikian, semua aksesoris tersebut dapat mengurangi kelemahan dalam penerapan jurnalisme gawai.

Penggunaan kamera gawai dalam peliputan tidak selalu menguntungkan dan berdampak baik. Hal itu dapat ditunjukkan dari seorang jurnalis gawai yang diabaikan oleh pejabat publik yang tidak menganggapnya sebagai bagian dari media resmi atau pers (Bock 2012, p. 119). Melihat hal demikian, maka

aksesibilitas geografis dalam penerapan jurnalisme gawai akan berkurang.

Nick Garnett dalam Scott (2016), menyebutkan bahwa perangkat tambahan yang digunakan untuk menstabilkan gawai, dapat terlihat seperti senjata melalui laras senapan angin. Untuk itu, penggunaan jurnalisme gawai dapat menimbulkan risiko ketika berada dalam zona perang.

Seorang jurnalis video dalam penelitian Heist (2011, p. 57), mengatakan bahwa pembuatan suatu cerita akan lebih baik jika dilakukan oleh dua orang kru, seperti misalnya kasus pengadilan dan kriminalitas. Namun, beberapa jurnalis video menyarankan bahwa jurnalisme solo yang menggunakan gawai akan menjadi metode yang lebih baik ketika bekerja dalam situasi yang sensitif (Heist, 2011, p. 57).

#### **2.2.2.2 Aksesibilitas Psikologis dan Interaksi Sosial**

Dalam hal ini, perspektif jurnalisme gawai akan mengamati kelebihan dan kekurangan dalam hal aksesibilitas psikologis dan interaksi sosial. Konsep ingin melihat bagaimana kamera kecil dari proses liputan memengaruhi perilaku orang yang diwawancarai, serta apakah orang yang diwawancarai menggunakan gawai merasa lebih dekat dan

nyaman dibandingkan menggunakan kamera besar yang digunakan kru TV.

Bock (2012, p. 78), mengemukakan bahwa jurnalis dapat membangun hubungan yang lebih intim dengan narasumber ketika bekerja sendiri menggunakan kamera kecil atau gawai. Hal itu disebabkan karena penggunaan gawai terkesan tidak mengintimidasi sehingga orang yang diwawancarai dapat memberikan informasinya secara nyaman.

Dalam sebuah studi kasus, Hedley (2013) mewawancarai jurnalis video Dave Delozier, yang membuat cerita video tentang para anggota klub motor yang sedang menghadiri pemakaman salah satu teman mereka. Dalam hal ini, Delozier berpendapat bahwa ketika kru TV berada di lokasi kejadian, para anggota klub motor masih menahan emosi dan kesedihan mereka, sedangkan ketika orang di sekitar semakin sedikit, maka emosi mereka semakin tercurahkan dan mengalir secara alami (Hedley, 2013, p. 71).

Smith (2011) dalam bukunya mewawancarai jurnalis video yang mengklaim bahwa dengan bekerja sendiri, ia memiliki kedekatan dengan orang yang diwawancarai. Jurnalis tersebut ialah mantan wartawan Washington Post, Christina Pino-Marina yang memutuskan untuk bekerja sebagai jurnalis

video. Marina merasa bahwa ada kedekatan antara dirinya dengan narasumber dimana tidak ada gangguan dari kru atau pencahayaan seperti produksi besar pada umumnya (Smith, 2011, p. 61). Untuk itu, Marina merasa bahwa penggunaan gawai membuat dirinya merasa intim ketika berinteraksi dengan orang sekitar.

Jurnalis gawai, Preston Mendenhall, dalam penelitian Stone (2002) mengatakan bahwa terdapat keuntungan dari penggunaan gawai dibandingkan kamera TV pada umumnya. Ia mengatakan bahwa jurnalis yang menggunakan kamera televisi akan menjadi pusat perhatian, sedangkan penggunaan kamera digital kecil akan membantu jurnalis mendapatkan lebih banyak rekaman (Stone, 2002).

Mantan wartawan Reuters, Matt Cowan berpikir bahwa penggunaan teknologi baru dalam membuat suatu cerita akan lebih menyenangkan daripada menggunakan kamera TV tradisional dan mikrofon (Quinn, 2013, p. 214). Hal tersebut akan menakjubkan ketika seseorang dapat mengambil gambar dan video secara diam-diam, lalu membuatnya sebagai sebuah kejutan. Hal ini akan membuat orang berpikir bahwa apa yang dilakukan sungguh luar biasa karena kebanyakan orang tidak melihat kru yang membuat video tersebut (Quinn, 2013, hal. 214).



Selain itu, Bock dalam penelitiannya (2012, p.78) mewawancarai seorang wartawan video dan mendapati bahwa ia memperoleh sebuah wawancara emosional dari orang tua seorang putri yang hilang setelah gempa bumi di Tiongkok pada tahun 2008. Reporter tersebut menggunakan gawai dan menyatakan bahwa terdapat aksesibilitas psikologis yang membuat dirinya emosional, meskipun Bock berpikir bahwa jurnalis video tersebut kurang dalam penggalian informasi.

Bock (2012) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa ruang berita BBC mempercayai bahwa proses kerja jurnalisme gawai dapat membangun keintiman dan meningkatkan aksesibilitas psikologis. Hal itu terlihat dari suatu momen ketika seseorang dihadapkan dengan suatu masalah sensitif dan orang yang terlibat merasa terintimidasi ketika banyak kru TV dan banyak pencahayaan yang dirinya merasa tidak nyaman (Bock, 2012, p. 105). Dengan demikian, keintiman yang dibangun dengan orang yang diwawancarai akan menghilang.

Menurut Michael Rosenblum (2010), jurnalisme video tidak hanya memengaruhi wawancara saja, namun memiliki efek yang lebih umum pada sebuah berita. Rosenblum mengklaim dalam blognya, bahwa dengan kamera HDV kecil, jurnalis memiliki kesempatan untuk melakukan tanya jawab dengan nuansa yang baru, seperti penggunaan bahasa yang

tidak kaku, interaksi yang lebih santai, dan kedekatan yang dibangun bersama narasumber (Rosenblum, 2010).

Jurnalisme gawai tidak selalu merupakan cara yang baik untuk memperkuat interaksi sosial. Dalam beberapa situasi, kamera kecil atau gawai memiliki dampak negatif pada jurnalisme (Karhunen, 2017, p. 24). Ketika Nick Garnett pergi ke Kurdistan Irak pada tahun 2016, ia melihat bahwa orang-orang yang sedang memiliki konflik dengan pemerintahan ingin agar suaranya diberitahukan kepada seluruh dunia. Dengan demikian, orang-orang tersebut lebih memilih diwawancarai menggunakan kamera besar karena mereka meyakini bahwa kamera tersebut merupakan kamera kru TV (Scott, 2016).

Untuk itu, Garnett mengatakan bahwa tantangan jurnalisme gawai ialah mengidentifikasi diri anda sebagai jurnalis dan memastikan bahwa orang yang diwawancarai tahu kalau gawai merupakan medium jurnalistik yang digunakan untuk pelaporan berita, bukan sekedar video amatir saja (Scott, 2016).

Beberapa penelitian terkait jurnalisme gawai menunjukkan bahwa *multitasking* dapat mengurangi kedalaman wawancara. Beberapa wartawan berpikir bahwa

mereka akan sulit berkonsentrasi ketika sedang melakukan wawancara dan mengendalikan kamera pada saat yang bersamaan (Wallace, 2009, p. 694).

Blankenship (2015) dalam penelitiannya menjelaskan secara umum, bahwa jurnalis gawai akan menghabiskan waktu yang relatif sedikit dalam mempersiapkan peralatannya saat hendak wawancara. Dengan demikian, hal itu dapat menghindari suasana canggung yang membuat wawancara menjadi kurang nyaman dan tetap mempertahankan hubungan dengan narasumber (Blankenship, 2015, p. 8).

### 2.3 Alur penelitian

