Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Seiring berjalannya waktu, teknologi kini berkembang dengan cukup cepat. Perkembangan teknologi yang cepat, memberikan perubahan bagi dunia jurnalistik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Theodore Jay Gordon dalam Luwi Ishwara (2011) yang mengungkapkan ada empat daya kekuatan yang mengubah dunia jurnalistik. Yang pertama adalah munculnya abad komputer dan dominasi elektronika, kedua adalah globalisasi dari komunikasi, ketiga adalah perubahan demografi serta yang terakhir adalah perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat (p.10). Perkembangan teknologi mempengaruhi dunia jurnalistik dalam beberapa hal. Pavlik (2000) menyatakan bahwa teknologi setidak-tidaknya mempengaruhi dunia jurnalistik dalam empat hal, yang pertama, bagaimana jurnalis melakukan pekerjaannya, yang kedua sifat konten berita, yang ketiga struktur dan organisasi *newsroom* serta perusahaan media, dan yang terakhir adalah relasi antara sesama organisasi media dan relasi antara organisasi media (Pavlik, 2000, p.229).

Sifat konten media di era digital kini tidak lagi berpaku pada piramida terbalik yang digunakan dalam penulisan berita. Menurut Pöttker (2003) setidaknya ada empat hal yang dapat menjelaskan munculnya piramida terbalik saat itu, salah satunya adalah keterbatasan teknologi. Pottker mengambil sebuah contoh saat

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

perang saudara di Amerika Serikat, penggunaan telegraf masih kurang maksimal, seringkali hanyalah pesan awal yang tersampai, sisanya tidak dapat terbaca. Sehingga hal ini bisa menjadi awal mula penggunaan piramida terbalik untuk memadatkan informasi di awal (Pöttker, 2003, p.503-507). Teori Pottker tersebut menjadi gambaran bahwa kini dunia jurnalistik yang telah mengalami kemajuan teknologi, tidak memiliki kewajiban untuk menerapkan piramida terbalik. Konten-konten media saat ini mulai digantikan dengan konten multimedia yang sifatnya lebih interaktif.

Salah satu konten multimedia interaktif yang muncul saat ini adalah video 360°. Menurut Aitamurto (2018) video 360° menjanjikan peluang baru untuk mendukung konten informasi dan emosional dalam jurnalisme visual. Karena pandangan yang *omnidirectional* atau bisa kemana saja, video 360° memiliki potensi untuk menyajikan lebih banyak informasi dibandingkan dengan video tradisional. Fitur-fiturnya yang mendalam dapat juga memperkuat indera kehadiran pemirsa (Aitamurto, 2018, p.2). Selain memberikan kedalaman informasi, video 360° mendekatkan kebenaran pada publik. Menurut Pavlik (2000) teknologi 360° dinilai mendekatkan publik pada kebenaran karena lumpuhnya garis-garis yang biasa membatasi berita-berita konvensional (Pavlik, 2000, p.233). Menurut Prat (2018) awal mula produksi video 360° dimulai pada 2015. Saat itu banyak jurnalis yang memiliki kecenderungan yang sama untuk membawa kamera 360° ke tempat yang sulit dijangkau seperti penjara dan kamp pengungsian (Prat, 2018, para7). Produksi video 360° terbilang cukup berkembang sejak tahun tersebut. Bila digabung secara keseluruhan, video 360° meraih empat setengah miliar penonton

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

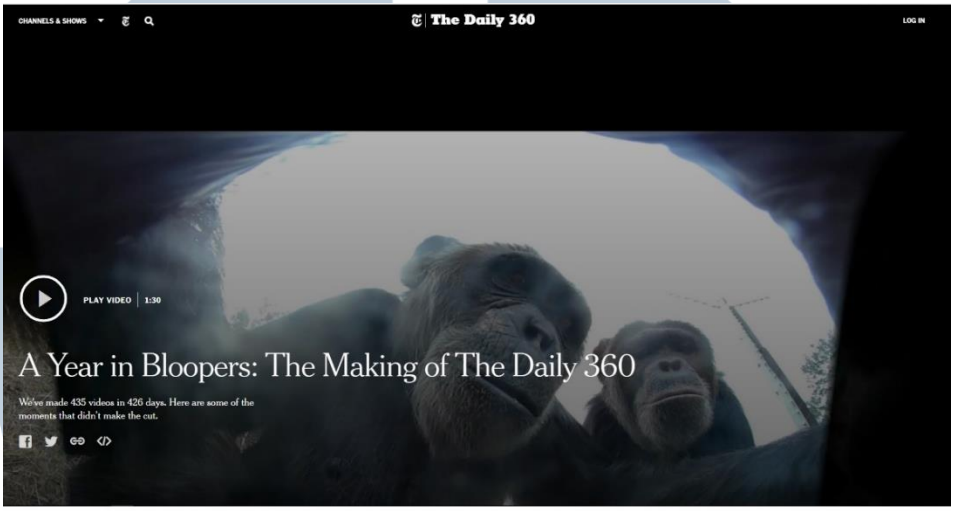
pada sosial media Facebook dan Youtube dalam 10 bulan pertama di tahun 2017 berdasarkan data dari Tubular Labs (Willens, 2017, para.2). Namun, teknologi ini juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Aitamurto (2018) video 360° memberikan kontrol penuh terhadap penonton, sehingga pesan-pesan yang disampaikan oleh jurnalis tidak sampai dengan baik. Tak hanya itu, penggunaan video 360° oleh beberapa jurnalis seringkali menghilangkan serta memanipulasi fakta yang ada. (Aitamurto, 2018, p.7-8).

Salah satu media jurnalistik yang menerapkan serta mengembangkan teknologi 360° hingga saat ini adalah The New York Times. Kiprah The New York Times dalam penggunaan video 360° di setiap konten mereka terbilang cukup stabil. Sejak beberapa tahun belakangan, para jurnalis dan ahli teknologi dari The New York Times memulai eksperimen mereka dengan *Virtual Reality* (VR). Pada November 2015, The New York Times meluncurkan VR dokumenter berbasis video 360° dengan judul "The Displaced". Dokumenter ini dipublikasikan pertama kali di *channel* Youtube The New York Times. Selain itu, The New York Times juga membagikan satu juta Google *cardboard headset* kepada para *subscriber* mereka. Setahun berselang, The New York Times meluncurkan "The Daily 360", sebuah program yang memproduksi 360° setiap hari dari seluruh penjuru dunia (Hopkins, 2017, para.3-4).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

Gambar 1.1 “The Daily 360”



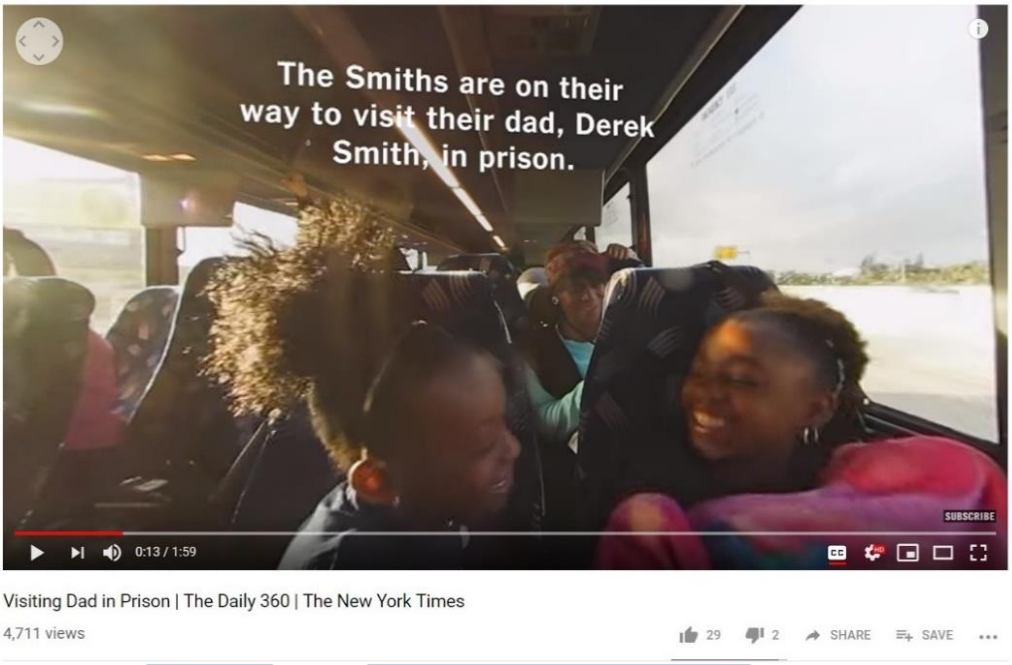
Sumber : nytimes.com/video/world/100000005540257/a-year-in-bloopers-the-making-of-the-daily-360.html

Sampai dengan November 2017, The New York Times telah memproduksi *The Daily* 360° dari 57 negara dan telah melatih 200 jurnalis untuk menggunakan teknologi 360°. Program “The Daily 360” meraih sebanyak 94 juta *viewers* di Facebook dan dua juta *viewers* di Youtube (Willens, 2017, para.1).

Produksi konten video 360° yang dilakukan oleh The New York Times sejak tahun 2015 mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Pada Juni 2017, The New York Times memproduksi sebuah tayangan dengan teknik *storytelling* yang berbeda. Video ini berjudul “Visiting Dad in Prison”. Video tersebut berceritakan tentang dampak dari sebuah penahanan terhadap sebuah keluarga (Prat, 2018, para.8)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 1.2 “Visiting Dad In Prison”



Sumber : www.youtube.com/watch?v=ZDlToFjaCtI&feature=youtu.be

Dalam video ini produser tak hanya bicara soal penjara itu sendiri, namun lebih kepada arti penjara bagi anak-anak yang orangtuanya berada dalam kurungan penjara. Dalam video ini, saat anak perempuan dari tahanan berada di bus menuju penjara, mereka menyampaikan bagaimana jarak serta perjalanan mereka menuju penjara untuk bertemu keluarga mereka. Di video tersebut, anak perempuan itu tidak sendirian, dia menyampaikan bahwa ia duduk bersama beberapa penumpang lain yang disatukan oleh keyakinan yang sama dalam mengatasi hambatan emosional dan fisik melalui kunjungan rutin ini (Prat, 2018, para.9).

Dalam media baru, penggunaan *tools* baru diperlukan untuk membuat serta menganalisis konten tersebut. Melalui eksperimen dan pemikiran kreatif, *tools-tools* yang digunakan akan membawa kedalaman cerita dengan dengan lebih dalam.

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

Perspektif dan analisis baru akan terus muncul ketika pembuat konten menemukan cara-cara inovatif untuk terhubung dengan penonton mereka (Bucher, 2018). Menurut Bucher, konten 360° membutuhkan *tools* baru dalam proses produksi maupun analisis. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mencari konsep yang tepat sebagai 'pisau analisis' dalam membedah video 360°.

Peneliti juga melihat bahwa teknik *storytelling* dalam 360° video menarik untuk diteliti lebih jauh. Salah satu ciri video 360°, yaitu memungkinkan penonton untuk terbenam dalam konten mereka lebih jauh, sementara cerita yang sifatnya linear dan terbuka berada di sekitar mereka (Elmezeny, Edenhofer, & Wimmer, 2018, p.2). Untuk mengkaji bagaimana sebuah video 360° bercerita, peneliti mengambil referensi dari jurnal yang dibuat oleh *Virtual World Research*. Jurnal ini mengeksplorasi aspek imersif dalam video 360°. Untuk mengeksplorasi bagaimana *storytelling* dalam video 360°, penelitian ini menggunakan konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* (Elmezeny, Edenhofer, & Wimmer, 2018, p.1). Dua konsep ini yang akan peneliti gunakan sebagai konsep utama untuk menganalisis konten video 360°. *Narrative immersion* lebih berfokus pada pengaruh konten dan struktur cerita terhadap penonton (Elmezeny, Edenhofer, & Wimmer, 2018, p.3). Menurut Ryan (2001) *narrative immersion* dapat dibagi menjadi empat dimensi, yakni :

1. *Spatial Immersion,*
2 *Temporal Immersion,*
3. *Spatio Temporal Immersion,*
4. *Emotional Immersion*

(Ryan, 2001, p.120-157).

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

Dimensi pertama, *spatial immersion* dianggap penting untuk menghadirkan lingkungan virtual yang dapat dirasakan oleh penonton. Dimensi kedua, yaitu *temporal immersion* berpusat pada sebuah plot cerita. *Temporal immersion* menggunakan cerita, struktur, teknik dan narasi yang sangat mirip atau diadaptasi dari format *storytelling*. Ketiga, *spatio temporal immersion* dibangun di atas sebuah cerita dan sebagian ditentukan oleh karakter. Yang terakhir, *emotional immersion* erat berhubungan dengan *temporal immersion* karena dapat didorong dengan konflik antar karakter atau konsekuensi dari tindakan karakter (Elmezeny, Edenhofer, & Wimmer, 2018, p.5-6).

Penggunaan konsep *technical immersion* didasarkan pada penelitian mengkaji pengarahan atensi pada video 360° oleh Alia Sheikh, Andy Brown, Zillah Watson and Michael Evans. Penelitian ini memberikan penjelasan lewat karakateristik penonton yang sifatnya menyeluruh. Sebagai contoh, persepsi penonton lewat karakter dapat ditunjukan melalui, tampilan, gerakan dan kata-kata yang diarahkan langsung ke kamera (Sheikh, Brown, Watson, & Evans, 2016, p.1-7). Slater pada Elmezeny, Edenhofer dan Wimmer (2018) menjelaskan bahwa representasi penonton, sebagai sebuah 'tubuh' yang terlihat dan virtual, dapat meningkatkan perasaan penonton yang hadir secara langsung di dalam cerita (Elmezeny, Edenhofer, & Wimmer, 2018, p.2). Penelitian atensi pada video 360° ini digunakan sebagai konsep penelitian ini karena potensi video 360° tidak sepenuhnya dirasakan jika penonton tidak diarahkan untuk melihat atau pindah untuk mengikuti cerita utama. Oleh karena itu, petunjuk arah secara visual menjadi sangat penting (Sheikh, Brown, Watson, & Evans, 2016, p.3-7).

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

Untuk mengkaji bagaimana teknik *storytelling* pada video 360°, penelitian ini juga akan menggunakan konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* sebagai dua konsep utama. Dua konsep ini digunakan karena konsep-konsep ini berpotensi untuk memicu adanya keaadan imersi (Elmezeny, Edenhofer, & Wimmer, 2018, p.1). Menurut Witmer dan Singer dalam Elmezeny, Edenhofer dan Wimmer (2018) imersi merupakan kondisi psikologis, dimana individu merasa terserap ke dalam lingkungan virtual yang disebabkan rangsangan tertentu (Elmezeny, Edenhofer, & Wimmer, 2018, p.2) Peneliti juga ingin melihat bagaimana perbandingan *immersive storytelling* dengan konsep-konsep *storytelling*. Perbandingan ini bertujuan untuk melihat apakah konsep *storytelling* masih relevan bila dikaitkan dengan video 360°.

Dari fakta yang telah dipaparkan diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengkaji video 360° pada The New York Times. Dedikasi The New York Times untuk mengembangkan teknologi 360° sejak tahun 2015, menjadi alasan kuat peneliti untuk mengkaji konten di media ini. Penelitian ini akan mengambil salah satu video di *channel* Youtube The New York Times berjudul, “Fight for Falluja”. Untuk mengkaji video ini, peneliti akan menggunakan metode analisis isi konten video 360°. Dari analisis yang dilakukan, penelitian ini nantinya akan memberikan gambaran bagaimana konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* dalam konten video 360° The New York Times dapat memicu keadaan *immersion*. Selain itu konsep-konsep ini memberikan gambaran apakah konsep *storytelling* masih relevan digunakan dalam video 360° dengan mengkaitkan konsep *storytelling* dengan video 360°.

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian , penulis merumuskan masalah dari penelitian ini adalah :

Bagaimana penggunaan konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* untuk menganalisis konten video 360° "Fight For Falluja" The New York Times?

1.3 PERTANYAAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan di atas, penulis merumuskan beberapa pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana penggunaan *narrative immersion* untuk menganalisis konten video 360° "Fight For Falluja" The New York Times?
2. Bagaimana penggunaan *technical immersion* untuk menganalisis konten video 360° "Fight For Falluja" The New York Times?
3. Bagaimana penggabungan konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* untuk menganalisis konten video 360° "Fight For Falluja" The New York Times?
4. Bagaimana penggunaan *narrative immersion* dan *technical immersion* dalam konsep *storytelling* di video 360° "Fight For Falluja" The New York Times?

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang disebutkan di atas, penulis juga merumuskan tujuan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan *narrative immersion* dalam konten video 360° "Fight For Falluja" The New York Times.
2. Mengetahui penerapan konsep *technical immersion* dalam konten video 360° "Fight For Falluja" The New York Times.
3. Mengetahui bagaimana penggabungan *narrative immersion* dan *technical immersion* dalam konten video 360° "Fight For Falluja" The New York Times.
4. Mengetahui penggunaan *narrative immersion* dan *technical immersion* dalam konsep *storytelling* di video "Fight For Falluja" 360° The New York Times.

1.5 KEGUNAAN PENELITIAN

a. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana konten *immersive* bercerita melalui teknik *narrative immersion* dan *technical immersion* dalam video 360°. Penelitian ini sekaligus memberikan kajian apakah *narrative immersion* dan *technical*

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

immersion dapat menjadi acuan untuk menganalisis sebuah konten *immersive storytelling*. Dua konsep ini merupakan konsep baru yang menjadi acuan penelitian sebelumnya yang dilakukan *Virtual World Research*. Peneliti berharap penelitian ini dapat memiliki kontribusi dalam studi jurnalisme, khususnya pada kajian mengenai *immersive storytelling*.

b. Kegunaan Praktis

Selain memberikan manfaat akademis, penelitian ini juga diharapkan memiliki manfaat praktis bagi pembaca. Penelitian ini diharapkan mampu memberi pemahaman lebih jauh kepada pembaca mengenai konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* terlebih mengenai penerapannya dalam video 360°. Penelitian ini juga bisa digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat topik tentang video 360°.

1.6 KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang mungkin akan berpengaruh terhadap hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sehingga hasil temuan peneliti hanya berlaku pada beberapa konteks saja, sehingga penelitian ini tidak dapat dijadikan sebagai sebuah kesimpulan umum. Selain itu, konsep *narrative immersion* dan *technical immersion* merupakan konsep baru, yang baru digunakan dalam satu penelitian. Sehingga, konsep-konsep ini memiliki

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019

keterbatasan khususnya dalam hal kedalaman analisis di video 360° The New York Times.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penerapan immersive..., Kevin Meydio Pradipta, FIKOM UMN, 2019