



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

Dengan teknologi yang maju, banyak perubahan yang terjadi. Dampak era digital ini pun memengaruhi media-media konvensional yang menambah platform. Perubahan yang terjadi membuat perubahan terhadap praktik jurnalisme. Seperti praktik jurnalisme dalam koran yang membutuhkan kerjasama dari sejumlah orang. Informasi yang diberitakan dalam koran biasanya sudah selesai dan belum tentu esok hari terjadi lagi, jadi proses publikasi media lama cukup kompleks (Ward, 2002, p.21)

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada jurnalisme daring. Media daring lebih mudah untuk melakukan penyebaran informasi dan memiliki hubungan dinamis dengan pembacanya (Ward, 2002, p.36). Jurnalisme daring menjadi jenis yang menarik untuk diteliti, karena perubahan kerja para jurnalis lebih banyak berubah dalam jurnalisme ini. Seperti penyampaian berita terbaru oleh media daring lebih segar dan fleksibel (Ward, 2002, p.14).

Mengenai produksi dan menulis untuk media daring pun memiliki beberapa hal yang sama diterapkan oleh media cetak. Jurnalis media daring dituntut untuk dapat menulis cepat, jelas dan akurat (Hill & Lashmar, 2014, p.9). Dalam penulisan

berita media daring tidak memiliki perbedaan jauh dengan penulisan media tradisional, seperti menggunakan unsur utama 5W 1H (Muhtadi, 2016, p.80).

Namun, dalam media daring artikel berita harus ditulis ringkas dan jelas, idealnya kalimat dan alinea pendek (Romli, 2018, p.61). Kalimat yang disusun untuk menggambarkan peristiwa pun harus sesuai penyusunan kata yang benar. *Lead* pada berita menjadi hal yang penting, jurnalis harus dapat menuliskan pembuka yang menarik untuk dibaca. (Hill & Lashmar, 2014). Dalam membuat judul pun harus lugas, dan terdiri dari kata kunci peristiwa yang terjadi (Muhtadi, 2016, p.80). Terutama untuk media daring, dengan banyaknya berita yang masuk tiap detiknya. Peristiwa dan informasi yang menjadi berita pun memiliki alasan kuat untuk diberitakan (Hill & Lashmar, 2014).

Penulisan berita yang diterapkan oleh media cetak ialah piramida terbalik, agar membuat para jurnalis menulis berita lebih fokus. Berita dibuka dengan *lead*, yang merupakan ringkasan apa yang terjadi. Dengan begitu, pembaca yang tidak punya waktu dapat memilih berita yang akan dibaca dengan melihat bagian *lead* (Ishawara, 2011, p.148). Berita dilanjutkan paragraf penjelas yang memperkuat informasi pada *lead* dan dapat berisikan kutipan atau keterangan hasil telusuran jurnalis (Ishwara, 2011, p.148). Demikian pula media daring menerapkan hal tersebut untuk berita jenis *hard news* dan *breaking news*.

Menulis berita media daring lebih ringkas lebih baik. Maka, menggunakan daftar poin jadi efektif dan artikel mudah dibaca, membantu hadirkan intisari dari berita yang dibaca (Romli, 2016). Dari hasil penelitian Sean R. Sadri, format *listicle*

pun dapat diterapkan untuk jadi pengembangan teknik piramida terbalik untuk menulis di media daring menarik perhatian pembaca (Sadri, 2019, p.13).

Format *listicle* merupakan artikel yang dituliskan dengan bentuk daftar sebagai struktur tulisan, menggunakan penomoran dan menyorot poin-poin penting dari peristiwa. Perbedaan yang signifikan untuk artikel dalam format *listicle* yaitu pada judul artikel terdapat angka (Vigjen, 2014, p.107-108). *Listicle* membuat suatu artikel untuk lebih mudah dipahami. Penggunaan nomor menyusun daftar informasi dalam artikel untuk memudahkan pembaca, terutama jika ada foto dan kata yang banyak di dalamnya. *Listicle* pun memiliki hubungan dengan hasil studi tentang pola membaca bentuk huruf F untuk pembaca berita digital. Artikel dengan format *listicle* pun dapat memberi tahu pembacanya berapa lama waktu yang digunakan untuk membacanya (Vigjen, 2014, p.108-109).

Bungey dalam Sardi (2019, p.2) menyatakan bahwa format dengan bentuk daftar untuk artikel sebenarnya sudah hadir sejak dulu. Namun, di era media digital ini, beberapa melihat *listicle* menjadi fenomena baru. Beberapa penelitian menemukan bahwa *listicle* diperkirakan sudah hadir di media Amerika pada abad 19 (Sardi, 2019, p.2). *Listicle* lebih tersorot dan dikenal sejak mulai hadirnya media digital. Selain itu, masyarakat karena informasi yang diberikan ringkas dan mudah dipahami (Denning dalam Sardi, 2019, p.2).

Salah satu media asing, *BuzzFeed* dikenal sebagai media yang menggunakan *listicle* dalam menulis artikel hal viral maupun berita. Konten yang dihadirkan *BuzzFeed* pun membuat generasi milenial dapat membaca berita serius

lalu membaca artikel berita terbaru tentang seleb tanpa ada rasa bersalah (O’leary dalam Sadri, 2019, p.3). Format *Listicle* mulai mudah dijumpai pada media daring Indonesia, salah satunya *IDN Times*.

Format *Listicle* pun digunakan karena menyesuaikan cara target pembaca *IDN Times* yaitu generasi milenial dan generasi Z. Pemimpin Redaksi *IDN Times*, Uni Lubis menuliskan bahwa format *Listicle* digunakan untuk menulis artikel dengan menyorot hal penting dari peristiwa atau informasi yang terjadi (Lubis, 2018, para.9).

Media daring *IDN Times* hadir pada tahun 2014, dan berfokus menjadi media *multi-platform* sebagai wakil dari generasi milenial dan generasi Z (“Tentang Kami”, *IDN Times*, n.d.). Menurut data We Are Social Januari 2020, situs media daring *IDN Times* yaitu *idntimes.com* masuk dalam dua besar situs yang sering dikunjungi. Dengan total waktu per kunjungan lima menit (Digital, n.d)

Listicle yang menjadi fenomena di era digital ini memiliki kredibilitas terutama untuk pembaca generasi milenial (Sardi, 2019, p.4). Pada penelitian yang dilakukan oleh Kilgo dan Sinta (2016, p.111), *listicle* menjadi fitur yang mempunyai sensasi strategi untuk pembaca klik pada artikel tersebut. *Listicle* diterima oleh para pembaca generasi milenial karena hubungannya dengan media sosial cukup berkaitan (Kilgo & Sinta, 2016, p.111). Maka dari itu, peneliti tertarik untuk membahas mengenai *listicle*.

IDN Times menggunakan format *listicle* di tiap artikel kanal yang hadir. Salah satunya, kanal Sains dan Teknologi. Annika Summ dan Anna-Maria Volpers (2015, p.4) menuliskan bahwa berita umum dapat berubah menjadi artikel sains, ketika jurnalis mengambil rujukan ahli ilmiah, mengutip studi dan melibatkan tokoh ilmiah pada artikel untuk menjelaskan isu terkait (Summ & Volpers, 2015, p.4). Menurut Göpfert dan Ruß-mohl dalam Summ & Volpers (2015, p.3) topik yang mencakup dalam jurnalisme sains adalah ilmu alam, teknologi dan kedokteran.

Peneliti memilih topik sains untuk diteliti karena Martien Angier (2017, p.3) mengatakan bahwa membutuhkan media untuk menafsirkan kepada masyarakat dari hasil penemuan ilmuwan terutama saat memecahkan masalah kompleks (Angier, 2017, p.3). Seperti menuliskan berita peristiwa bencana alam, lalu dapat membahas sisi ilmiah dari fenomena tersebut. Artikel sains pun dapat membahas fenomena menarik kehidupan sehari-hari dan dapat mengacu pada studi ilmiah untuk kutipan, dengan begitu itu perilaku jurnalis sains (Wormer dalam Summ & Volpers, 2015, p.2).

IDN Times memiliki target audiens yaitu generasi milenial dan generasi z. Namun, peneliti memilih generasi z karena generasi pertama yang memiliki internet dengan mudah dan dihadapkan pada teknologi dengan jumlah yang lebih dari sebelumnya dalam pendidikan mereka karena revolusi web yang terjadi selama tahun 1990-an (Yadav & Rai, 2017, p.110). Maka generasi z sudah merasa nyaman dengan teknologi.

Generasi z memberikan waktu yang sedikit untuk media yang tidak bernampilan baik pada *smartphone*, dan mereka menyukai akses media yang mudah dan menghibur (Kalogeropoulos, 2019, para.21) . Peneliti pun melihat dengan situs *IDN Times* yang masuk ke daftar situs yang sering diakses, lalu menggunakan *listicle*, peneliti tertarik melihat kepuasan generasi z terhadap *listicle* sains *IDN Times*.

Menurut *Pew Research Center* (Debzack, 2019) generasi z merupakan individu yang lahir pada tahun 1997 sampai 2012. Data *Pew Research Center* menjadi ukuran menentukan responden. Namun, dalam penelitian ini penulis menentukan untuk membatasi umur responden mulai dari umur 18 – 23 tahun. Hal tersebut karena termuda generasi z ialah 8 tahun dan peneliti anggap anak-anak dan tidak sering mengakses media melalui gawainya.

Selain itu, 18-23 tahun berada dalam kategori usia produktif pengguna internet di Indonesia. Menurut data milik *Katadata.co.id*, dengan jumlah 49,52 persen usia produktif kategori 19-34 tahun menjadi jumlah tertinggi untuk pengguna internet dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII 2018 (Katadata, n.d.)

Penelitian ini akan menggunakan teori *uses and gratification* yang berfokus untuk melihat individu mengonsumsi suatu media memiliki alasan tersendiri dan akan mencari yang memuaskan diri mereka sendiri (Griffin, 2012, p.359). Lalu, individu memilih media pun mempunyai motif dari kepuasan yang didapatkan saat

mengakses media tersebut dan akhirnya media mempunyai efek pada khalayak terkait (Adiandirgantoro & Mayangsari, 2017, p2021).

Peneliti tertarik melihat kepuasan khalayak dalam membaca *listicle* sains *IDN Times* karena dalam menulis artikel sains media menafsirkan hasil temuan untuk dipahami masyarakat (Angier, 2017, p.3) Peneliti ingin melihat apakah terdapat kepuasan dalam menggunakan *listicle* sains *IDN Times* dan kepuasan khalayak penting untuk media daring apakah sesuai dengan target audiens.

Dalam meneliti tingkat kepuasan khalayak, peneliti menggunakan model teori nilai harapan (*expectancy-values theory*) yang dirumuskan oleh Philip Palmgreen. Teori ini memberi fokus untuk mengetahui motif yang dimiliki media dalam pemenuhan kepuasan khalayak. Konsep ini mengukur kesenjangan kepuasan dengan *Gratification Sought* (GS) untuk melihat motif yang dicari khalayak untuk mengonsumsi media sedangkan *Gratifications Obtained* (GO) untuk melihat kepuasan yang diperoleh setelah khalayak mengonsumsi media (Adiandirgantoro & Mayangsari, 2017).

Hasil data-data yang dikumpulkan untuk penelitian pun akan dilihat dengan ukuran kesenjangan kepuasan. Dengan memerhatikan rata-rata skor dari *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained*, jika semakin besar makan media tidak memuaskan untuk khalayak. Demikian sebaliknya, semakin kecil kesenjangan skor makan media memuaskan khalayak (Ramadhan, 2019).

Penelitian ini pun dilakukan dengan mengambil generasi z di tiga daerah yaitu Tangerang Selatan, Kota Tangerang dan Kabupaten Tangerang. Pemilihan ketiga wilayah tersebut karena Tangerang merupakan bagian dari konsep metropolitan Jabodetabek. Kemudian, peneliti memilih karena tiga daerah ini memiliki jumlah penduduk tertinggi untuk provinsi Banten. Menurut data Badan Pusat Statistik Provinsi Banten tahun 2019, Kabupaten Tangerang memiliki penduduk sebanyak 3.800.787 jiwa. Kota Tangerang memiliki penduduk sebanyak 2.229.901 jiwa dan Tangerang Selatan memiliki penduduk dengan total 1.747.906 jiwa. Ketiga daerah ini memiliki penduduk lebih banyak daripada ibu kota provinsi Banten sendiri.

Dengan demikian, peneliti dengan melakukan survei melihat tingkat kepuasan khalayak terhadap *listicle* dalam artikel sains *IDN Times*. Khalayak yang diteliti pun bagian dari generasi z, umur 18 – 23 tahun di tahun 2020 dengan tinggal di Tangerang Selatan, Kabupaten Tangerang dan Kota Tangerang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah apakah terdapat kepuasan khalayak membaca *listicle* sains di *IDN Times*? Hal tersebut akan dilihat dari ukuran kesenjangan kepuasan dari hasil penelitian.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dengan melihat latar belakang dan rumusan masalah yang peneliti uraikan, pertanyaan yang hadir dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Apakah terdapat kepuasan khalayak membaca *listicle* sains di *IDN Times*?

1.4 Tujuan Penelitian

Melihat pertanyaan penelitian, tujuan penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Melihat tingkat kepuasan khalayak membaca *listicle* sains di *IDN Times*.

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Akademis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam bidang jurnalistik, khususnya studi mengenai format penulisan artikel media daring dengan tingkat kepuasan pembaca. Selain itu, dapat berguna untuk peneliti lain yang memiliki minat untuk melakukan penelitian yang satu jenis.

b. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi kepada pengelola media dan masyarakat tertarik mengenai format penulisan berita *listicle*. Demikian juga, penelitian ini dapat

memberikan informasi dan masukan untuk *IDN Times* mengenai tingkat kepuasan para pembaca.

c. Kegunaan Sosial

Dengan adanya penelitian ini, peneliti harap dapat bermanfaat bagi para pembaca media daring. Terutama para pembaca muda yang memilih *IDN Times*. Selain itu, juga memberikan informasi mengenai bidang jurnalistik dan berfokus pada format penulisan berita *Listicle* bagi para pembaca dan masyarakat luas.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian mengenai tingkat kepuasan khalayak terhadap penggunaan format *listicle* dalam artikel sains *IDN Times*, peneliti pun memiliki keterbatasan. Hal pertama, mengenai pemilihan media daring yang diteliti, karena penelitian ini hanya berfokus pada *IDN Times* yang menerapkan format penulisan berita *listicle*. Peneliti tidak melakukan perbandingan media *IDN Times* dengan media daring Indonesia lainnya yang juga menggunakan format penulisan *listicle*. Selain itu, dalam mendapatkan responden yang mungkin tidak sesuai yang diharapkan oleh peneliti. Karena dalam melakukan penyebaran kuesioner, peneliti hanya melalui media sosial dan tidak terjadi komunikasi tatap muka dengan responden. Terutama jawaban yang

diberikan oleh responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner penelitian, peneliti tidak dapat mengetahui apakah responden menjawab dengan jujur.

Penulis juga sulit menemukan penelitian yang meneliti tentang format *listicle* dan format penulisan media daring di Indonesia. Dengan begitu, penelitian pun banyak mengacu pada beberapa penelitian sebelum yang membahas format *listicle* menggunakan bahasa asing.