



### **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 PEMIKIRAN**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Sebelum menemukan penelitian lebih mendalam, peneliti setidaknya berusaha menemukan beberapa referensi terdahulu berupa artikel dan skripsi untuk menambah wawasan sekaligus menjadi rujukan mengenai teori dan konsep yang diangkat. Pada penulisan penelitian ini peneliti menggunakan dua penelitian terdahulu yang dianggap cukup relevan dengan penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang pertama adalah "*Potential Of Mobile Journalism In Indian Media Industry*" ditulis oleh Ritika Dubey pada tahun 2018. Penelitian Ritika mengungkapkan berbagai perubahan yang dihadapi media India saat hadirnya *mojos* (*Mobile Journalism*). Penelitian ini menjelaskan bahwa media India mulai menyadari adanya perubahan dalam pola pelaporan, perilaku *audiens* dan gaya komunikasi antara media dan pemirsa yang muncul karena jurnalisme seluler dan digitalisasi berita. Pada penelitian ini, Ritika menggunakan tiga media untuk mewakili beberapa *platform* yaitu, Today TV (broadcast), Hindustan Times (cetak), dan Quint (web/digital). Ritika akan memfokuskan perbandingan masing-masing media tentang alur atau gaya pelaporan mereka dalam menghasilkan berita pada kasus #NoInMyName yaitu protes yang

didorong media terhadap komunal hukuman mati tanpa pengadilan dilakukan di seluruh negara dalam enam kota pada 28 Juni 2017. Salah satu perbedaan penelitian Ritika dengan penelitian ini adalah pada jumlah media yang di teliti.

Ritika dalam riset nya menghubungkan penelitiannya dengan dua penelitian sebelumnya. Penelitian pertama dari Jen Headley (2012) yang membahas bagaimana jurnalis menyesuaikan diri dengan munculnya teknologi baru. Kedua, makalah yang ditulis oleh Zeenab Aneez (2016) yang berfokus pada ‘transisi digital’. Untuk metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian Ritika memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu, menggunakan studi kasus dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara semistruktur dan observasi.

Kesimpulan yang didapatkan pada riset Ritika (2018) pada saat melaporkan kasus #NoInMyName, Quint (web/digital) dan Hidustan Times (cetak) lebih cepat dan lebih memanfaatkan media sosial dalam pelaporan nya dibandingkan Today TV. Quint dan Hidustan melakukan pelaporan yaitu dengan menggunakan tiga platform yaitu Facebook, Instagram dan Twitter. Quint dan Hidustan Times. Sedangkan Today TV hanya mengupload dua video di halaman Facebook mereka setelah mengedit kembali melalui komputer. Today TV tidak aktif di media sosial lainnya.

Penelitian kedua adalah “*Is Mojo (En)De-Skilling? Unfolding The Practices Of Mobile Journalism In An Indian Newsroom*” ditulis oleh Anoop Kumar dan M. Shuaib Mohamed Haneef pada tahun 2017. Penelitian Anoop dan Shuaib meneliti bagaimana media terkemuka di India yaitu Hidustan Times mengintegrasikan *mojo* dan juga

mengeksplorasi bagaimana jurnalis menanggapi perubahan yang terjadi ketika mengadopsi praktik berteknologi di ruang redaksi. Persamaan penelitian Anoop & Shuaib dan penelitian ini adalah hanya fokus pada satu media yang terbilang cukup besar di negaranya, untuk melihat bagaimana pengadopsian *mojo* pada media tersebut, dan juga melibatkan jurnalis untuk melihat persepsi mereka terhadap kemunculan *mojo* pada ruang redaksi.

Anoop dan Shuaib menggunakan *Field Theory* untuk melihat cetak *modern* jurnalisme sebagai bidang jurnalistik, di mana praktik *mojo* muncul sebagai protokol baru. Anoop dan Shuaib menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data adalah observasi dan wawancara mendalam. Penelitian Anoop dan Shuaib menjelaskan bahwa Hindustan Times mengadopsi *mojo* untuk menghasilkan berita video pendek menggunakan perangkat seluler secara rutin (lebih banyak), karena adanya konsep multimedia. Wartawan di Hindustan Times juga sedang belajar untuk memproduksi video menggunakan perangkat seluler.

Kesimpulan yang didapatkan pada riset Anoop dan Shuaib yaitu, tujuan media Hindustan Times mengaplikasikan *mobile journalism* adalah untuk menghasilkan video pendek, dan video langsung. Jurnalis diharapkan menghasilkan video pendek menggunakan perangkat seluler secara rutin. Akibatnya, wartawan di berbagai divisi pada Hindustan Times belajar untuk memproduksi video menggunakan perangkat seluler. Penelitian ini juga berfokus pada kemampuan jurnalis. Anoop dan Shuaib menemukan bahwa meskipun terdapat keterbatasan waktu tidak mencegah jurnalis

Hindustan Times melakukan pekerjaan yang baik. Sebelum Hindustan Times menggunakan perangkat seluler dalam peliputan, banyak perantara dalam alur memproduksi video sehingga banyak waktu yang dibutuhkan. Setelah mengaplikasikan *mobile journalism*, banyak menghilangkan perantara-perantara dalam alur memproduksi video. Jurnalis dapat menghasilkan gambar dengan perangkat seluler dan juga langsung di distribusikan ke situs web dan media sosial juga langsung menggunakan perangkat seluler.

Adanya kaitan antara dua penelitian terdahulu di atas yaitu, penelitian Ritika dan Penelitian Anooob & Shuaib memiliki persamaan meneliti *mojo* pada media di Hindia dan memiliki kesamaan terdapat media Hindustan Times sebagai objek penelitian. Perbedaannya, Ritika tidak terlalu fokus pada satu media dan penerapan *mojo* dalam ruang redaksi secara umum. Sedangkan, Anooob & Shuaib lebih fokus hanya pada Hindustan Times dan meneliti secara dalam bagaimana penerapan *mojo* pada ruang redaksi dan persepsi jurnalis. Penelitian Anooob & Shuaib dan penelitian ini memiliki persamaan, yaitu hanya fokus meneliti satu media dalam menjawab bagaimana *mojo* diaplikasikan di ruang redaksi dan melihat dari persepsi jurnalis. Penelitian ini juga akan menjawab bagaimana media di Indonesia sendiri dalam melihat perubahan terjadi dengan adanya teknologi dan digitalisasi.

**Tabel 2.1** Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Item	Ritika Dubey	Anoop Kumar dan M. Shuaib Mohamed Haneef	Shafia Luthfa Aini Furda
1	Judul Penelitian	<i>Potential Of Mobile Journalism In Indian Media Industry</i>	<i>Is Mojo (En)De-Skilling? Unfolding The Practices Of Mobile Journalism In An Indian Newsroom</i>	<i>Mobile Journalism</i> pada Media Daring Liputan6.com
2	Tahun	2018	2017	2020
3	Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk mempelajari perubahan budaya yang dialami di Ruang Berita India sejak diperkenalkannya Jurnalisme Seluler.</li> <li>2. Untuk memahami pertumbuhan Mobile Praktik jurnalisme dan media membagikannya cenderung untuk memperoleh dalam waktu dekat.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjabarkan bagaimana Hidustan Times mengintegrasikan workflow <i>mojo</i> ke dalam ruang redaksi dan praktik jurnalistiknya.</li> <li>2. Menjelaskan praktik <i>mojo</i> <i>meningkatkan</i> atau <i>mengurangi</i> keterampilan bagi jurnalis di HT</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana penerapa <i>mobile journalism</i> di Liputan6.com</li> <li>2. Untuk mengetahui sejauh mana perspektif multimedia logic pada penerapan <i>mobile journalism</i> di Liputan6.com</li> <li>3. Untuk mengetahui bagaimana <i>Mobile First-Mindset</i> diterapkan ketika</li> </ol>

		3. Untuk mengetahui dampak internasional praktik jurnalisme (media global) pada Organisasi media India.		dalam proses penerapan <i>mobile journalism</i>
4	Rumusan Masalah	Bagaimana perubahan yang dihadapi media India saat hadirnya <i>Mobile Journalism</i>	<i>bagaimana jurnalis menanggapi perubahan yang terjadi bersamaan dibawa oleh adopsi praktik berteknologi di ruang redaksi</i>	Bagaimana Perubahan Yang Dirasakan Media Liputan6.com Ketika Penerapan <i>Mobile Journalism</i>
5	Teori Penelitian	-	<i>Field Theory</i>	<i>Multimedia Logic</i>
6	Metodelogi Penelitian	Menggunakan studi kasus dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara semistruktur dan observasi	<i>Analisis kualitatif Data yang diperoleh dari observasi partisipan dan wawancara mendalam</i>	Kualitatif, studi kasus. Data yang diperoleh menggunakan wawancara semustruktur.
7	Objek Penelitian	Today TV (broadcast), Hindustan Times (cetak), dan Quint (web/digital).	Hidustan Times	Liputan6.com

Sumber: Olahan peneliti, 2020

## **2.2 Teori Dan Konsep**

Teori adalah himpunan konstruk (konsep), definisi, dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi di antara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut (Kerlinger, 1973, p. 9). Dalam sebuah penelitian, teori berfungsi untuk membantu peneliti dalam menerangkan fenomena yang diangkat pada penelitiannya

### **2.2.1 Teori Logika Multimedia**

Teori logika multimedia merupakan hasil dari buah pikiran Mark Deuze (2004) yang ditulis dalam jurnal *What Is Multimedia*. Buah pikiran logika multimedia adalah hasil dari modifikasi logika media oleh Dahlgren (1996). Awalnya Dahlgren (1996) membuat konsep logika media untuk mengusulkan kerangka kerja untuk membuat konsep rekonsiliasi jurnalisme dan publik nya dalam lingkungan media baru yang didefinisikan sebagai fitur media yang terstruktur secara kelembagaan, atribut teknis dan organisational, dan budaya. Dari pikiran Dahlgren ini, Deuze akhirnya mempertimbangkan untuk menilai karakteristik “Logika multimedia” dalam jurnalisme. Logika Multimedia melihat multimedia melalui perspektif kelembagaan, teknologi, organisasi, dan produsen/pengguna untuk memengaruhi bagaimana pekerjaan berita dilakukan dalam suasana konvergen.

Deuze menjelaskan bahwa keuntungan menerapkan logika media untuk studi multimedia adalah lebih relevan untuk dikaitkan media saat ini dibandingkan teori lainnya seperti, *diffusion of innovations* (Rogers, 1995), *gatekeeper studies* (Singer, 1997a, 1997b), *sociology of newswork* (Schudson, 2003), or *social systems theory* (Quandt, 2003a). Logika media juga mampu memberikan perspektif yang luas tentang dinamika perubahan dan resistensi dalam beradaptasi dengan lingkungan baru (Deuze, 2004, p. 141).

Multimedia dapat didefinisikan dengan dua hal oleh Deuze: pertama, sebagai penyajian paket berita di situs web dengan menggunakan dua atau lebih format seperti tulisan, suara, video, gambar, animasi grafis, interaktif, dan hiperteksual. Kedua sebagai presentasi paket berita melalui berbagai media yang berbeda (tetapi tidak terbatas/bisa lebih berkembang) seperti *website, email, SMS, MMS*, radio, televisi, surat kabar cetak, dan majalah. Dari definisi ini membuktikan bahwa multimedia adalah salah satu format penggabungan dari konvergensi, dari awalnya tidak ada konvergensi menjadi konvergensi penuh (Deuze, 2004, p.140)

Konvergensi penuh mengasumsikan bahwa cepat atau lambat semua media akan bergerak menuju tahap di mana integrasi berbagai bagian dari proses pembuatan berita yaitu audio, video, teks, gambar, dan grafik tercapai. Namun tidak hanya itu, konvergensi juga melibatkan pemasaran, promosi

silang, penjualan, redistribusi, dan interaktivitas dengan publik. Konvergensi umumnya dilihat sebagai fungsi meningkatkan kerja sama dan kolaborasi antar ruang redaksi media yang sebelumnya terpisah menjadi bersatu. Operasi berita multimedia sering dimulai dengan situs web bersama, pada beberapa titik bercabang ke jenis pertukaran lainnya (promosi silang proyek, penjualan iklan lintas media, berbagi berita, proyek multimedia terintegrasi saat ini merupakan praktik umum

Berikut ini adalah beberapa contoh jurnalisme multimedia terkini dari tahap paling awal hingga tahap yang lebih maju (Deuze, 2004, p. 141):

1. Jurnalis cetak menyajikan beberapa aspek kamera untuk rekan televisi mereka.
2. Galeri atau tayangan *slide* foto yang dibuat oleh jurnalis foto untuk situs web surat kabar perusahaan mereka.
3. Proyek bersama di antara operasi media yang berbeda untuk mengumpulkan, mengedit, dan menyajikan berita di berbagai format
4. Ruang berita multimedia terdiri dari pekerja berita media cetak, siaran, dan online untuk bersama-sama mengumpulkan informasi, database tambang, dan merencanakan paket cerita.

Dengan Logika multimedia dapat mengidentifikasi sejauh mana media Liputan6.com dalam menerapkan *mobile journalism* melalui empat aspek logika multimedia yaitu perspektif institusi, teknologi, organisasi dan produser/pengguna.

#### **2.1.1.1 Logika Multimedia**

Konvergensi memberi dampak kepada perubahan lingkungan media terhadap organisasi sosial. Deuze memberikan pemahaman yang lebih luas terhadap dampak perubahan lingkungan organisasi sosial (termasuk budaya dan praktis) dalam jurnalisme dengan melibatkan logika kritisnya yaitu unsur-unsur yang terkait dengan logika multimedia yaitu, secara perspektif kelembagaan, teknologi, budaya, dan produsen/pengguna.

##### **1. Perspektif Kelembagaan**

Pada tahun 1990-an sudah adanya struktur organisasi berita multimedia yang konvergensi, yaitu beberapa dengan cara Kerjasama lintas media, antar staf, ruang berita, dan departemen yang sebelumnya terpisah. Jane Singer dan Pablo (peneliti AS), Jan Bierhoff dan Martha Stone (peneliti Eropa) menyarankan cara untuk melakukan tahap-tahap konvergensi, dari yang tidak melakukan konvergensi hingga menuju karakteristik penuh (Deuze, 2004, p. 143)

Berikut karakteristik kelembagaan dari berbagai tingkat konvergensi (Deuze, 2004, p. 143):

- a. Kemitraan dengan organisasi media (jurnalistik dan non-jurnalistik) lainnya untuk menyediakan, mempromosikan, dan bertukar berita
- b. Proyek pemasaran dan manajemen lintas media
- c. Penetapan strategi penelitian dan pengembangan
- d. Faktor kontekstual mengenai undang-undang dan peraturan serikat pekerja lokal atau industri.

Sebagian besar jurnalis yang terlibat dalam konvergensi perusahaan media pada penelitian Singer (2004, dalam Deuze 2004, p. 143) menganggap motif utama industri untuk bergabung atau berkerja sama lintas media adalah menghemat uang. Perusahaan banyak pengeluaran uang ketika mengadopsi konvergensi untuk peralatan (memerlukan pembaruan terus-menerus), pelatihan internal eksternal, pendidikan ulang staf, perekrutan karyawan baru, dan sebagainya. Dengan hal ini, perusahaan menjadi peran penting dalam mengadopsi konvergensi seperti mengenai kemitraan, kepemilikan silang, kolaborasi (proses, produk, pasar berita), dan lain lain.

## 2. Perspektif Teknologi

Mark Deuze mengatakan, perusahaan media semakin mengandalkan Sistem Manajemen Konten (CMS), baik dikembangkan sendiri, diperoleh melalui pertukaran *open-source*, atau dibeli secara komersial pada perangkat lunak. Penerapan *software* menggunakan XML yang mengotomasikan pengguna menggunakan database yang berisi audio, video, dan teks (Deuze, 2004, p. 144)

Multimedia sudah menjadi tidak terlalu rumit ketika format media telah ter-standarisasi terkait terjemahannya ke digital, pertukaran dan *repurposing* atau “*windowing*”. Selain itu perangkat lunak menjadi alat kunci untuk presentasi konten multimedia menjadi semakin canggih dan lebih mudah digunakan karena aplikasi WYSIWYG (*What You See Is What You Get*). Namun, konvergensi teknologi dapat dipermasalahkan oleh pertanyaan etika dan estetika yaitu, *cut and paste journalist*, kurangnya penggunaan kreatif, ketergantungan pada mitra eksternal dalam perangkat keras dan perangkat lunak dan sebagainya. Teknologi membuat segala sesuatu lebih mudah, cepat, dan lebih baik (Kling, 1996) dengan bantuan komputerasi dan digitalisasi (Deuze, 2004, p. 144).

Perspektif teknologi menghadirkan pro dan kontra dari aplikasi perangkat lunak yang semakin ter-standarisasi, namun disesuaikan untuk menghasilkan secara digital seperti menyunting, menerjemahkan, dan mengintegrasikan produk-produk media yang berbeda. Secara singkat, teknologi mudah digunakan tetapi terbatas dalam kreativitas. Menurut Paul (2001), Stone dan Bierhoff (2002), dan Gentry (2003) mengatakan, ketika mereka mengamati jurnalis konvergensi, jurnalis memiliki pemahaman lintas media dan memiliki kemampuan untuk menggunakan perangkat keras atau lunak (Deuze, 2004, p. 148).

Paul (2001) mengatakan, perspektif teknologi dari studi pada kalangan eksekutif, jurnalis *online*, dan penerbit menunjukkan bahwa keterampilan teknologi tidak dianggap sebagai prasyarat dalam keputusan memperkerjakan atau mempertahankan kolega baru, ini adalah kemampuan untuk memahami dan berpikir lintas media (Deuze, 2004, p. 144).

### 3. Perspektif Organisasi.

Konvergensi multimedia telah melihat cara-cara wartawan dan editor telah berkaitan dengan mengakomodasi komputer, internet, dan Word Wide Web dalam pekerjaan mereka. Deuze

(2004)) menjelaskan bahwa teknologi dan perubahan organisasi setelah kehadiran internet dan digunakan kedalam pembuatan berita, menyebabkan stress dan frustrasi. Hal ini dibuktikan adanya perang wilayah ketika operasi lintas media, prasangka timbal balik, muncul persepsi jurnalis multimedia kurang bergensi daripada bekerja eksklusif untuk media sendiri, dan resistensi wartawan dan editor yang sosialnya tertanam dalam ruang redaksi tanpa konvergensi (Deuze, 2004, p. 144). Hal ini disebabkan, konvergensi media akan menuntut jurnalis untuk *multiskilling*.

Filak (2003) menunjukkan bahwa ketika sekelompok reporter dan editor menganggap inovasi atau proses konvergensi dimulai atau setidaknya oleh mereka sendiri, mereka akan jauh lebih mungkin untuk menilai perubahan yang ditimbulkan secara positif daripada ketika dipusatkan pada mereka oleh agen luar. Wartawan tidak suka perubahan karena itu tidak berlaku untuk logika multimedia ini; wartawan ingin memiliki perasaan bahwa perubahan bagaimana caranya menguntungkan bagi mereka dengan kata lain, mereka menghargai rasa keagenan dalam proses adopsi dan inovasi (Deuze, 2004, p. 145)

Dari studi yang digerakkan oleh industri seperti laporan *online* American Press Institute (Gentry, 2003) dan Mudia Report (Aquino, 2002), Deuze menyimpulkan bahwa elemen kunci dari konvergensi organisasi adalah (Deuze, 2004, p. 144):

- a. Tingkat komitmen konvergensi manajemen
- b. Anggaran, strategi, dan jadwal yang ditentukan
- c. Peluang yang terjamin untuk (pelatihan ulang)
- d. Perekrutan
- e. Penyatuan ruang redaksi atau kantor berita yang berbeda
- f. Sinergi antara berbagai departemen

#### 4. Perspektif pengguna

Survei Innovation (dalam Deuze, 2004, 145) menjelaskan bahwa hambatan terbesar untuk konvergensi media adalah “sifat individualis jurnalis”. Seperti yang sudah dijelaskan mengenai perspektif organisasi, salah satu masalah utama dalam konvergensi perusahaan media berita adalah cara bagaimana antar divisi berbeda, pemasaran, editorial, dan perusahaan saling memahami cara komunikasi satu sama lain dan mengembangkan keterampilan lintas disiplin untuk saling kerja sama.

Bardoel dan Deuze (2001) mengatakan jurnalis konvergensi dituntut multiskilling yaitu, untuk mempunyai memahami teknik pengumpulan berita dan *story telling*. Hal ini menjadi tantangan terbesar dihadapi jurnalis pada abad ke-21. Sebagai jurnalis konvergensi juga harus memiliki kemampuan menentukan *platform* apa yang akan digunakan ketika peliputan. Perlunya operasi multimedia untuk mengatur jurnalis dan tim, untuk mengelola cara kerja kolaboratif dan lintas departemen (Deuze, 2004, p. 146).

Jurnalis multimedia harus memiliki kompetensi seperti fleksibilitas, keterampilan kolaboratif, nilai komunikasi, dan pemahaman tentang tujuan, kebutuhan dan tuntutan media. Stevens (2002) mengatakan kekuatan konvergensi dan multimedia akan memaksa jurnalis untuk memberikan lebih banyak konteks dan kontinuitas, perencanaan, kerja tim (Deuze, 2004, p. 146)

Deuze menjabarkan dari beberapa penelitian yang telah mewawancarai jurnalis konvergensi, mereka merasa telah meningkatkan kualitas pekerjaan, meningkatkan peluang karier, dan meningkatkan perasaan mereka dengan melakukan pekerjaan dengan baik sebagai jurnalis. Deuze juga menyimpulkan yang juga melakukan penelitian menggambarkan bahwa kebanyakan jurnalis

lebih banyak menghabiskan waktu di lapangan dibandingkan di depan komputer (Deuze, 2004, 146).

Konsumen saat ini melakukan banyak hal terkait dengan *online* didefinisikan sebagai “pengguna aktif” yaitu, mencari basis data, menanggapi *email*, dan membuka ruang obrolan. Saat ini adanya perubahan interaksi masyarakat dengan media, komunikasi yang di mediasi komputer melalui komputer. Penting untuk jurnalis berita mengetahui tentang masyarakat terkait pandangan terhadap berita (Deuze, 2004, p. 146-147):

- a. Membaca: Masyarakat digital seperti saat ini lebih menyukai membaca tulisan yang lebih sedikit. Hanya membaca yang menarik perhatian
- b. Menonton: sejarawan media Mitchell Stephens (1998) telah menyarankan apa yang kita saksikan di media kontemporer sementara, bahwa pemahaman kita tentang peristiwa dan cara kita memandang dunia di sekitar kita semakin di kontekskan oleh manipulasi dan pengeditan gambar dan video berkecepatan tinggi.
- c. Mendengarkan: orang masih mendengarkan radio, tetapi melakukannya secara online. Survei tahun 2002 terhadap 7800 orang dewasa AS menemukan bahwa lebih dari

setengah orang menggunakan banyak media pada saat yang sama. Mengarah pada tren paling penting dalam perubahan ritual penggunaan media:

- d. Multitasking: jenis media apa yang paling baik digunakan oleh pengguna media kontemporer tampaknya menjadi judul "multitasker", karena orang semakin terlibat dalam konsumsi dan produksi informasi di media yang berbeda secara simultan.

Konvergensi multimedia dapat diukur dalam empat perspektif logika multimedia. Setiap perspektif akan berkaitan satu sama lain sehingga mampu membentuk dan mengidentifikasi sebuah media berita. Aspek ini sangat mendukung untuk melihat penerapan yang dilakukan media dalam menerapkan konvergensi dari secara luas yaitu perusahaan, hingga sampai individu jurnalis. Dalam logika multimedia ini juga dapat dilihat bahwa multimedia tidak bisa hanya bergantung pada salah satu perspektif, namun media harus membangun empat perspektif logika multimedia mewujudkan multimedia yang baik dalam redaksi.

## 2.2.2 Konsep Mobile Journalism

Teknologi seluler tidak hanya mengubah perilaku konsumen. Ini juga mengubah metode kerja jurnalistik (Briggs, 2016, p. 277). Perangkat seluler telah mengubah ruang berita dengan memperkenalkan cara baru untuk terhubung dengan *user* dan berkomunikasi dengan jurnalis lain di tempat kerja. Perangkat seluler juga menyediakan sarana potensial untuk mengambil informasi terkini atau *contextual* melalui internet seluler atau layanan yang memahami konteks (Umair, 2016, p. 1-2). Westlund (2019) dalam jurnal nya berjudul *mobile journalism* menyatakan:

*The mobile device is a central, even invisible, and largely taken for granted part of everyday media life. Moreover, mobile media has become increasingly interwoven with the news media and their processes of producing and distributing news, and has also over the years gained much significance with regards to how citizens access the news* (2019, p. 3).

Hal ini menandakan bahwa media berita saat ini melibatkan media sosial dalam memproduksi berita. Maccise & Marai (2016, p. 2) dalam buku *Mobile Journalism* juga menyebutkan, jurnalisme seluler dapat didefinisikan sebagai proses mengumpulkan dan menyampaikan berita menggunakan perangkat seluler. Burum & Quinn (2016, dalam Westlund, 2019, p. 6) mengatakan, Mojo menggunakan perangkat seluler secara aktif dalam produk berita pada proses untuk berkomunikasi dalam berbagai cara, menulis teks, mengambil foto, merekam dan mengedit video, dan juga untuk menerbitkan

karya mereka. Namun Westlund (2019, p. 1) juga mengatakan bahwa, Jurnalisme seluler mengacu pada semua dinamika yang saling terkait yang berperan dalam produksi pemberitaan dan **didistribusikan dengan atau untuk perangkat seluler**. Hal ini menandakan bahwa *mobile journalism* juga merupakan konten yang dapat diakses oleh perangkat seluler.

Westlund (2019) mengatakan, *Mobile* dan media sosial telah menjadi pintu masuk utama untuk mengakses berita di antara warga di seluruh dunia dan dengan demikian juga menjadi penting untuk kelangsungan bisnis media berita di masa depan. Gabungan penggunaan perangkat seluler dan media sosial telah membuat masyarakat mudah mengakses berita yang relevan dengan diri mereka sendiri. Saat ini perangkat seluler dan media sosial menjadi pintu gerbang utama untuk mengakses berita oleh seluruh masyarakat di dunia saat ini (2019, p. 3). Media kontemporer saat ini memiliki beberapa media sosial seperti Instagram, Twitter, dan Facebook untuk menyebarkan berita. Hal ini untuk menjangkau *user* dengan luas, yang lebih.

Pada dasarnya, *Mobile Journalism* hadir melalui hasil dari konvergensi teknologi perangkat seluler dan multimedia. Maccise & Marai (2016, p. 2) mengatakan, jurnalis seluler adalah tren dalam liputan berita dan penyiaran yang akan memiliki potensi untuk menjadi standar baru dalam praktik jurnalisme, terutama untuk melaporkan berita terbaru. Umair (2016, p. 5)

mengatakan, adanya peningkatan kecepatan dan kapasitas kepada wartawan untuk berbagi konten *online* jutaan kali lebih kuat dari sebelumnya. Potensi pengumpulan berita naik karena peningkatan ponsel dilengkapi kamera dan itu membuat *streaming* langsung, video, foto, dan konten lainnya yang relatif lebih murah.

Westlund (2019), menjabarkan beberapa faktor dan praktik menunjuk ke arah *mobile journalism*:

*First, practices for mobile journalism do vary between different news media companies and over time. Second factor involves that customization of mobile news can still take place by means of the delivery. Third, even if the news is not always customized for publishing in mobile platforms, the mobile devices may play a crucial role for how journalists actually produce the news. Fourth, mobile journalism encompasses a close connection to citizen journalism, enabling random acts of journalism* (Westlund, 2019, p. 6).

Konsep diatas menekankan bahwa jurnalisme seluler bukan hanya sekedar memanfaatkan perangkat seluler sebagai alat untuk produksi berita, tetapi berita yang dihasilkan harus mampu diakses menggunakan perangkat seluler. Dengan fitur yang sudah semakin berkembang untuk menghasilkan visual dan audio, mendukung untuk jurnalis menggunakan perangkat seluler dalam memproduksi berita. Jurnalis digital kontemporer menghasilkan konten untuk berbagai *platform*. Hal ini karena media ingin menjangkau *audiens* yang lebih luas, tidak berfokus kepada satu media sosial. *Mobile*

*Journalism* juga menjangkau semua jurnalis untuk memproduksi berita dalam bentuk multimedia.

#### 2.2.2.1 Karakteristik Mobile Journalism

Menurut Maccise & Marai (2016) dalam buku *Mobile Journalism* (2016, p. 3-4) Keuntungan jurnalis seluler lebih besar daripada kerugiannya. Keuntungannya antara lain yaitu:

- a. *Lower Cost*: jurnalis seluler dapat menghemat biaya dari alat teknis yang digunakan. Kit jurnalis seluler yang canggih harganya masih lebih murah dibandingkan alat kamera lainnya. Selain itu peliputan *mojo* tidak membutuhkan kru yang banyak dan menghemat biaya produksi.
- b. *Mobilitas*: wartawan dengan *smartphone* lebih cepat dalam melaporkan berita terkini dibandingkan wartawan biasa. Hal ini dikarenakan alat yang digunakan lebih ringan dan mudah untuk dibawa-bawa. Mobilitas juga memungkinkan wartawan untuk mengakses tempat yang sebelumnya tidak dapat diakses, baik karena larangan untuk wartawan, atau bencana alam.

- c. *Safety*: jurnalis seluler lebih memiliki keamanan dengan tingkat lebih tinggi. Hanya menggunakan *smartphone* memungkinkan wartawan menjadi kurang terlihat dan lebih mudah berbaur dengan orang banyak.
- d. *4K Quality*: perangkat seluler iPhone 6s, sudah mampu untuk memotret, mengedit, dan mengunggah video dengan kualitas bagus (4K). Jurnalisme seluler tidak lagi terikat dengan kualitas terbatas. Sementara sebagian besar kamera yang biasa digunakan untuk berita TV dan sistem pegeditannya masih HD.
- e. *Live Streaming*: menggunakan *smartphone* dapat disiarkan secara langsung dengan cara yang lebih sederhana dan lebih mudah. Keenam membuat pekerjaan lebih efisien, jurnalis seluler dapat mengirimkan langsung gambar ke ruang redaksi dengan cara lebih gampang dan praktis. Dengan pelatihan yang tepat bagi wartawan untuk bisa untuk menjadi juru kamera, editor, dan perancang.
- f. *Make a job efficient*, Jurnalis seluler dapat mengirimkan langsung hasil laporan ke ruang redaksi. Dengan satu klik, ruang berita memiliki berita lengkap yang disampaikan melalui email atau dibagikan melalui cloud. Juga dengan

pelatihan yang tepat, jurnalis dapat menjadi juru kamera, editor, dan perancang mereka sendiri.

- g. *Journalists have the opportunity to experiment with skills and techniques*, untuk mentransfer pengetahuan dan menemukan kembali cara cerita diceritakan. Perangkat seluler memberi wartawan dan *outlet* media kesempatan untuk menjadi kekuatan pendorong revolusi yang telah mengubah cara informasi dan berita digunakan.

Dari karakteristik yang dijabarkan bahwa *mobile journalism* cukup banyak menawarkan keuntungan bagi jurnalis dibandingkan menggunakan kamera profesional. Karakteristik *Mobile Journalism* tidak hanya diuntungkan dengan fitur yang ada, namun memberi dampak pada cara kerja jurnalis yang bisa membuat lebih efisien. Hal ini membuat media membantu perusahaan dalam permasalahan ekonomi.

#### **2.2.2.2 Mobile Journalism dan Konten Video Multimedia**

*Mobile Journalism* menawarkan peluang besar bagi jurnalis khususnya media *online* yang berbasis multimedia. Hal ini di sebabkan multimedia memiliki cara menyajikan berita menggunakan dua format media ataupun lebih seperti, audio, visual, teks, musik,

foto, animasi grafis, dan termasuk melibatkan elemen-elemen *hypertextual* dan *interaktif* (Deuze, 2004, p. 140). Perangkat seluler memiliki fitur-fitur seperti multimedia (video, audio, dan lain lain) yang sudah memiliki kualitas yang standar.

Blankenship (2017, p. 11) menyebutkan, *mojo* lahir dari teknologi internet dan praktik video. Umair menambahkan (2016, p. 1) perkembangan ponsel dengan kemampuan multimedia canggih dan konektivitas jaringan telah membawa cara baru bagi jurnalis untuk lebih memudahkan tugas mereka. Berita, foto, dan video berita dapat diproduksi atau bahkan diterbitkan langsung dari lapangan, membuat proses produksi berita lebih cepat dan lebih efisien. Ponsel juga menyediakan sarana potensial untuk mengambil informasi terkini atau kontekstual melalui internet seluler.

Selama beberapa tahun terakhir, telah terjadi peningkatan pasokan dan konsumsi yang signifikan video *online*. Masyarakat saat ini lebih menyukai informasi berupa visual seperti video. Seperti dikatakan Kalogeropoulos, Cherubini & Newman (2016, p. 6), sebagian besar terjadinya pertumbuhan konten video *online* di *platform* media sosial. Di lansir pada Kompasnia.com, menurut riset yang dilakukan oleh Computer Technology Research (CTR) seseorang mampu mengingat sebesar 20% dari apa yang dilihat, 30% dari apa

yang didengar, dilihat, dan dilakukan. Dapat dikatakan, multimedia mendatangkan banyak manfaat bagi dunia jurnalistik kepada para masyarakat (Dewi, 2018).

Video adalah salah satu fitur ponsel yang mendorong praktik *mojo* saat ini. Sebelum adanya *mobile journalism*, peliputan biasanya relatif mahal untuk menghasilkan konten video yang layak. Oakes (2016, dalam Karuhen, 2017, p. 5) menjabarkan, konsumen di seluruh dunia menghabiskan rata-rata hampir 20 menit sehari menonton video online di *smartphone* dan tablet pada 2015. Pada 2017, perusahaan telekomunikasi Ericsson (2017, dalam Karuhen, 2017, p. 3) memperkirakan bahwa lalu lintas video seluler akan tumbuh sekitar 50 persen setiap tahun hingga tahun 2022. Pada penelitian Kumar & Haneef (2017, p. 6), mengatakan video adalah metode terbaik untuk menarik *audiens* digital yang cukup besar. Video pendek bagus dalam menjelaskan berita peristiwa dengan masalah kompleks dengan cara komprehensif.

Atas permintaan konten video yang lebih digemari, media *online* berusaha menghasilkan konten video yang lebih banyak untuk memenuhi *audiens*. Salah satu alasan dibalik maraknya video online adalah teknologi seluler yang dapat dimasukkan ke saku (Nielsen & Sambrook, 2016, p. 12). Dengan alat yang digunakan lebih ringan,

maka peliputan *mobile journalism* mendukung peliputan jurnalis solo. Sebelum jurnalis solo muncul, diperlukan 2-5 orang meliput acara berita untuk televisi. Kru TV dapat terdiri dari reporter, operator kamera, teknisi suara dan teknisi cahaya. Terkadang, mereka juga membutuhkan produser lapangan (Leff, 2009, p. 637).

Seperti dijelaskan pada konsep umum *mobile journalism*, bahwa *mojo* hadir karena penggeseran *audiens* dalam mengonsumsi berita. Media sosial yang sering digunakan, lebih berfokus kepada visual seperti foto dan video, sehingga *audiens* lebih terbiasa dan tertarik dengan informasi berbasis visual terutama video. Maka, *mojo* menawarkan kepada jurnalis digital untuk mampu mengikuti arah *audiens* dengan lebih mudah.

Dalam hal ini menandakan bahwa media yang menerapkan *mobile journalism* akan memanfaatkan untuk memproduksi video *online*. Sebelumnya, untuk memproduksi video harus menggunakan kamera profesional yang besar dan berat, sehingga tidak memungkinkan jurnalis untuk bisa melakukan produksi dengan cepat dibandingkan menggunakan perangkat seluler.

### 2.2.2.3 *Keterampilan* Jurnalis Mobile Journalism

Menjadi jurnalis seluler tidak hanya sekadar liputan menggunakan perangkat seluler. *Mobile Journalism* identik dengan Jurnalisme Solo yang membutuhkan *multiskilling* dan *multitasking*. Seperti dikatakan Westlund (2019) bahwa perangkat seluler menjadi semakin penting bagi jurnalis karena mendukung untuk melakukan peliputan individu secara mandiri di Lapangan (2019, p. 6).

Seorang jurnalis solo harus mampu melakukan setiap aspek dari cerita hingga mempublikasikan berita. Wallace (2009, p. 694) mengatakan, wartawan khawatir tentang kualitas jurnalisme, karena dalam jurnalisme solo dan jurnalisme multimedia tugas-tugas runtuh ke satu orang bahu. Maka dari itu, Jurnalisme seluler harus mendapatkan diperlukan pelatihan teknis dalam menggunakan perangkat seluler untuk menyajikan berita.

Bardoel dan Deuze (2001) mengatakan jurnalis konvergensi dituntut *multiskilling* yaitu, untuk mampu memahami teknik pengumpulan berita dan *story telling*. Hal ini menjadi tantangan terbesar dihadapi jurnalis pada abad ke-21. Sebagai jurnalis konvergensi juga harus memiliki kemampuan menentukan *platform* apa yang akan digunakan ketika peliputan. Perlunya operasi multimedia untuk melatih

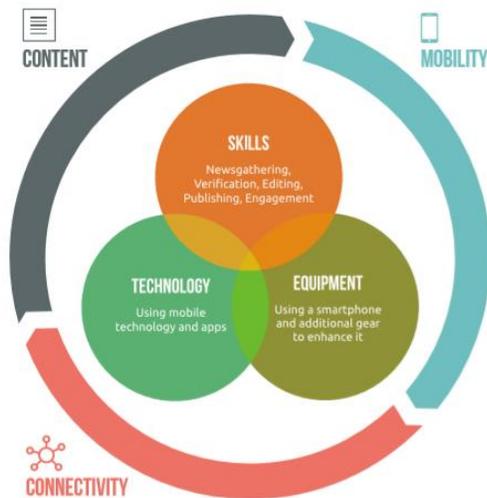
jurnalis dan tim mengelola cara kerja kolaboratif dan lintas departemen (dalam Deuze, 2004, p. 146).

Kunci sukses dalam jurnalisme seluler adalah pelatihan. Jurnalis harus memperluas peran tradisional mereka: Mereka harus menjadi juru kamera dan editor mereka sendiri. Jurnalis seluler memiliki keterampilan untuk menyelesaikan seluruh proses produksi berita di lapangan, dari pengumpulan berita hingga penerbitan dan penyiaran (Maccise & Marai, 2016, p. 5)

Secara umum terdapat tiga dasar pemahaman yang harus dimiliki oleh jurnalis seluler, yaitu (Maccise & Marai, 2016, p. 5):

1. Kemampuan mengumpulkan berita, verifikasi, editing, penerbitan, *engagement*.
2. Kemampuan menggunakan teknologi perangkat seluler dan aplikasi yang tersedia
3. Kemampuan menggunakan *perangkat seluler* dengan *toolkit* atau peralatan pelengkap lainnya untuk menyemarakannya

**Gambar 2.1** *Mastering Mobile Journalism*



Sumber: Maccise & Marai (2016, p. 5)

(Maccise & Marai) 2016, p. 3-4 juga menjabarkan secara mendalam keterampilan yang dipelajari oleh jurnalis seluler:

1. *Learn to plan a mobile-produced story. This applies to live streaming too.*
  - a. mempersiapkan diri dan tahu bagaimana cara mendekati cerita sebelumnya terjadi di lokasi, seperti membuat gambaran alur cerita.
  - b. Visual yang kuat dan skrip yang pendek dan jelas harus dimiliki saat memproduksi kepada *audiens* pada era digital.

2. *Learn to shoot and edit video packages in the field with a smartphone. This involves, among other skills, being able to:*

- a. Buat paket berita dengan lebih cepat daripada laporan berita tradisional. Jurnalis seluler mengambil gambar dan langsung mengedit.
- b. Kuasai kamera perangkat seluler.
- c. Gunakan perangkat lunak yang tepat untuk menambahkan *lower third*, menggabungkan suara dan transisi, dan sebagainya.
- d. Pelajari praktik terbaik untuk memproduksi cara pengambilan gambar ketika wawancara.
- e. Temukan solusi yang cocok untuk menyimpan dan berbagi konten saat berada di lapangan.

3. *Adapt to multi-platform mediums and different screens, and be able to produce tailored content for each one of them.*

- a. Pahami bahwa pemirsa tidak lagi mengkonsumsi media dengan satu cara atau melalui satu platform: mereka beralih dari radio ke Twitter, dari koran ke YouTube, dari YouTube ke TV, dan pada saat yang sama mereka mungkin membuka juga Facebook dan Instagram.
- b. Bedakan konten dan pelajari gaya naratif dan visual yang cocok untuk setiap layar dan *platform*.

- c. Pahami bahwa setiap media sosial adalah online terpisah dan komunitas unik, sehingga belajar mengapa dan kapan harus gunakan itu.

4. *Have a mindset of adapting to and embracing the fast-changing mobile technology environment.*

Keterampilan yang menjadi komponen penting adalah jurnalis harus memiliki pola pikir untuk beradaptasi dengan perubahan dan memanfaatkan lingkungan teknologi terutama perangkat seluler.

Jurnalis solo menjadi salah satu karakteristik jurnalis seluler. Alat yang mudah dibawa kemana-mana, mendukung untuk jurnalis hanya peliputan sendiri. Tantangannya adalah, jurnalis harus memiliki *multiskilling* karena mereka akan melakukan mulai dari *news gathering* hingga mendistribusikan. Jurnalisme digital harus mampu beradaptasi dan memiliki pemahaman tentang teknologi.

#### **2.2.2.4 Alur Kerja Mobile Journalism**

Mills, Egglestone, Rashid, & Vääätäjä (2012, dalam Kumar & Haneef, 2017, p. 3) telah mengidentifikasi, bahwa implementasi alur kerja *mojo* sebagai praktik jurnalistik profesional di ruang redaksi relatif tidak berdokumen. Persyaratan utama untuk alur kerja *mojo*

yang sukses adalah mengintegrasikan ke dalam alur kerja ruang redaksi, melaraskan dengan norma teknis standar, dan berikan pelatihan dan dukungan kepada jurnalis.

Maccise & Marai dalam buku *Mobile Journalism* (2016, p. 7) mengatakan, alur kerja untuk membuat cerita dengan perangkat seluler tidak terlalu berbeda dengan melaporkan berita secara konvensional. Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan seperti baterai, kapasitas memori, dan pemformatan file. Tetapi langkah-langkah umum untuk menyusun cerita tetap sama. Jurnalisme seluler mengharuskan reporter untuk bekerja lebih cepat karena kemungkinan laporan berita langkung ke *platform* media.

Maccise & Marai, (2016, p. 7) menjabarkan secara umum bagaimana *workflow* menerapkan *mobile journalism*:

1. *Planning*, pertama yang dilakukan adalah perencanaan peliputan. Tahap ini penting dilakukan sebelum melakukan peliputan. Perencanaan dimulai dari menentukan sumber atau narasumber dan menentukan ide skrip.
2. *News Gatehering*, tahap ini menjadi salah satu kode etik dari jurnalis yaitu dimana jurnalis mencari fakta dan kebenaran melalui riset, menemukan sumber, dan juga mengumpulkan

dan memverifikasi data. Dengan ini masyarakat mendapatkan informasi yang baik dan benar.

3. *Shooting, Scripting, Editing*, setelah pengumpulan data saat nya eksekusi ke lapangan dengan mengambil gambar, audio, maupun foto. Kemudian menulis *script* untuk menambah keterangan gambar. Terakhir melakukan *editing* pada gambar ataupun video

4. *Share, publish or broadcast*, setelah konten informasi selesai, saatnya membagikan kepada masyarakat baik melalui web, media social, maupun TV.

#### **2.2.2.5 Alat Dan Aplikasi Yang Digunakan**

Dengan kamera ponsel pintar yang semakin canggih dan dengan aplikasi yang tepat dan keterampilan yang kuat, jurnalis siap untuk mulai bereksperimen. Untuk meningkatkan kualitas dan memajukan pengalaman jurnalisme seluler, jurnalis seluler dapat menggunakan perangkat keras tambahan dan mengadaptasi perangkat jurnalisme seluler dasar ke pengaturan canggih yang dirancang khusus untuk kebutuhan spesifik apa pun.

Maccise & Marai, dalam buku *Mobile Journalism* (2016, p. 7) kembali menjabarkan secara umum apa saja alat dasar yang digunakan ketika peliputan *mobile journalism*:

1. *Grip*: Berguna agar pengambilan gambar lebih stabil (tidak *shaky*). Jangan terlalu berimprovisasi dalam menggerakkan kecuali hal yang mendesak. Lebih baik selalu membawa *grip* yang mudah dan pas di tripod.

**Gambar 2.2** Contoh *Grip*



Sumber: Maccise & Marai, (2016, p. 7)

2. Tripod/Handheld Rig/Selfie Stick

Penggunaan tripod yang ringan, bagus, dan mudah di pasang akan memudahkan peliputan dan menghasilkan gambar yang layak. Tripod berfungsi untuk mengambil video wawancara agar lebih stabil. *Rig* dan *Selfie Stick* juga sangat berguna dalam peliputan *mobile journalism*.

**Gambar 2.3** Contoh Tripod



Sumber: Maccise & Marai, (2016, p. 7)

### 3. *Microphone & Headphones*

Mikrofon dan sepasang *headphone* juga penting dalam melakukan peliputan menggunakan perangkat seluler. Hal ini disebabkan karena *microphone* atau *headphone* meningkatkan kualitas audio.

**Gambar 2.4** Contoh *Microphone & Headphones*



Sumber: Maccise & Marai (2016, p. 7)

### 4. *Power bank and Memory*

Daya tahan baterai berbeda untuk setiap perangkat seluler dan ada banyak opsi seperti pengisi daya *portabel* (*power bank*). Untuk penyimpanan ekstra, gunakan layanan *cloud* yang dikombinasikan dengan hard drive eksternal, drive abu atau kartu SIM.

Maccise & Marai, dalam buku *Mobile Journalism* (2016, p. 7) juga menjabarkan secara umum aplikasi editing yang digunakan ketika peliputan *mobile journalism*:

1. iMovie: Aplikasi ini merupakan aplikasi yang sering digunakan oleh jurnalis seluler. iMovie mampu memotong video, menambahkan *lowered-thirds*, merekam suara dan audio (*trim, split, duplicate, and fade*). Pada iMovie juga bisa menambahkan filter video, judul, dan *background*. Pada Aplikasi ini juga mempunyai fitur untuk *slow motion, time-lapse, picture-in-picture, and split-screen effects*. Namun, aplikasi ini hanya bisa digunakan pada iOS dan tidak didukung untuk *android*.
2. Pinnacle Studio: Pinnacle Studio juga merupakan editor video profesional seperti iMovie yang hanya kompatibel dengan iOS. Jurnalis seluler dapat membuat video berkualitas penyiaran TV dengan Pinnacle Studio.
3. WeVideo: WeVideo adalah editor video berbasis cloud, kompatibel dengan iOS dan Android. Aplikasi ini gratis tetapi menawarkan akun berbayar yang

memberikan akses ke fungsi pengeditan lanjutan (seperti *screen recording* dan *green screen*), mempublikasikan watermark-free videos, dan masih banyak fitur yang mendukung lainnya.

4. kineMaster: KineMaster adalah aplikasi editor untuk ponsel Android. Semua fitur pengeditan KineMaster beroperasi pada perangkat tanpa koneksi jaringan, pengeditan & ekspor cepat dan lebih terperinci. Berlangganan diperlukan untuk menghapus *watermarks* dari video.
5. LumaFusion: Aplikasi pengeditan video seluler profesional dan aplikasi efek. Aplikasi ini menjadi favorit jurnalis karena semua fitur dan video berkualitas tinggi untuk mengedit di *smartphone*.

### **2.2.3 Konsep First Mobile Mindset**

*Mobile First Mindset* diutarakan oleh Adornato (2018) dalam bukunya berjudul *Mobile And Media Sosial Journalism*. Pada awalnya sebelum perangkat seluler dan media sosial berkembang, ruang redaksi sering menggunakan istilah *Digital-First*. *Digital-first* hadir ketika munculnya internet, yaitu mem-*publsih* kan berita melalui situs web. Pada masa ini

masyarakat berusaha untuk tetap *up to date* dalam menerima informasi, sehingga media berusaha untuk terus memberikan konten terbaru agar mengikuti arahan *audiens*. Ketika hadirnya perangkat seluler dan media sosial, muncul istilah *mobile-first*. Pada saat ini *digital-first* berarti *mobile-first*, yaitu mengikuti perkembangan dan arahan *audiens* (Adornato, 2018, p. 25).

Ardornato (2018) menjelaskan, *mobile-first mindset* adalah menempatkan prioritas untuk menghasilkan konten yang berkualitas dan dapat dengan mudah diakses oleh *audiens* melalui perangkat seluler dan pada *platform* media sosial. Pola pikir ini harus terdapat pada jurnalis saat ini, hal ini disebabkan *audiens* lebih sering membuka media sosial untuk mendapatkan informasi. Situs web atau *platform* tradisional lainnya semakin menjadi tempat sekunder untuk mempublikasikan informasi. Saat ini Facebook, Twitter, dan media sosial lainnya sudah menjadi portal berita masyarakat. Maka dari itu, konten harus dioptimalkan dan dikemas dengan cara yang menarik dan mudah. Kunci pada *mobile-first* yang dikatakan oleh Brian Boyer dari *National Public Radio* yaitu, “*Who are your users and what are their needs?*” (Ardornato, 2018, p. 25).

Terdapat tiga poin tentang pola pikir *mobile-first* yaitu (Adornato, 2018):

- a. *Audience experience*: Jurnalis harus membayangkan kembali bagaimana berita dilaporkan dan pada *platform* apa agar dapat diakses oleh *audiens* menggunakan perangkat seluler. Pengalaman pengguna yang mengonsumsi konten berkualitas di *platform* pada saat ini adalah kuncinya. Percakapan dua arah dengan *audiens*, juga cara untuk mendapatkan pengalaman tersebut (Adornato, 2018, p.26).
- b. *Multiplatform hubs of content*: Outlet berita tidak dapat lagi ditetapkan sebagai surat kabar, stasiun televisi, atau stasiun radio. Hal ini juga berlaku kepada wartawan, wartawan koran melakukan lebih sekadar mencetak, reporter TV melakukan lebih dari sekadar TV, wartawan radio melakukan lebih sekadar radio. Pola pikir menjadikan setiap ruang redaksi sebagai pusat konten yang memiliki banyak *platform* berbeda untuk menjangkau *audiens*, dan setiap kisah atau kejadian disebarkan ke seluruh *platform*.
- c. *Evolving business models*: Berbagai model bisnis muncul yang memanfaatkan aliran pendapatan baru dari *audiens* dan periklanan digital. Pengalaman pengguna yang mulus dengan konten adalah salah satu faktor penting untuk membuat *audiens* menarik.

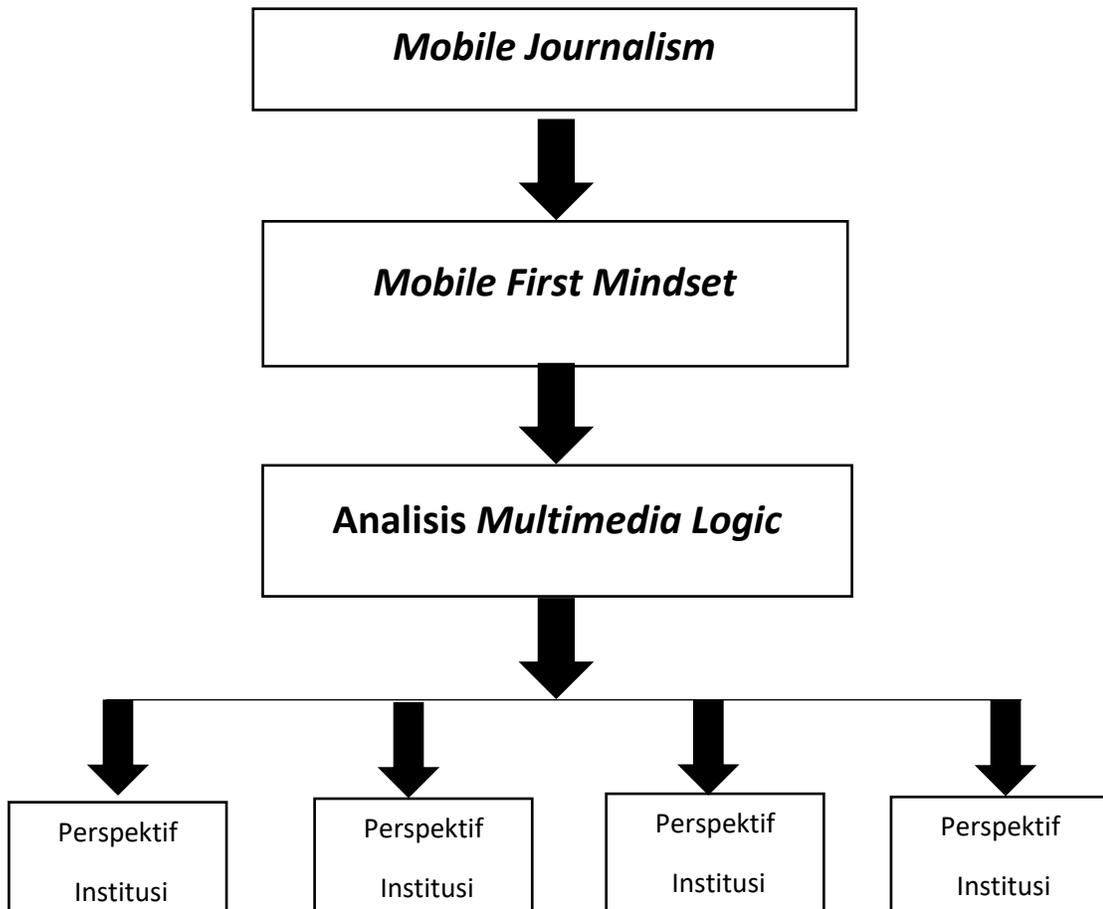
*Mobile First-Mindset* menjadi peran penting dalam media menerapkan jurnalis seluler. Pemahaman jurnalis terhadap konten dan

*audiens* dapat mempengaruhi kualitas berita di era digital seperti sekarang. Jurnalis harus memiliki pemahaman apa yang dibutuhkan *audiens* dan apa tindakan yang akan selanjutnya dilakukan untuk memuaskan kebutuhan tersebut.

Dari teori *multimedia logic*, peneliti mampu melihat bagaimana kesiapan *mobile journalism* pada Liputan6.com. Untuk itu, peneliti harus mempunyai gambaran dan konsep *mojo* untuk melihat ketepatan pandangan jurnalis dan penerapan *mobile journalism* pada Liputan6.com. Jurnalis seluler saat ini harus mampu memiliki pemahaman menghasilkan informasi yang berkualitas dengan format sesuai mengikuti keinginan *audiens* saat ini. Untuk itu, peneliti juga menggunakan konsep *mobile first-mindset* sebagai tolak ukur melihat bagaimana pemahaman jurnalis Liputan6.com melihat pergeseran *audiens* ke digital. Maka teori dan konsep penelitian ini akan saling berkaitan dan dapat membantu peneliti dalam melakukan pembahasan.

## 2.3 Alur Penelitian

Bagan 2.1 Alur Penelitian



Sumber: Diolah Peneliti, 2020