



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

Penelitian terdahulu dapat membantu peneliti sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Berbagai penelitian terdahulu juga membantu peneliti dalam memperdalam penelitian, seperti dalam konsep dan teori. Penelitian terdahulu yang peneliti temukan yakni sebagai berikut.

2.1.1 Perkembangan *podcast* sebagai format media baru

Bottomley (2015) meneliti dengan metode studi kasus dan menyimpulkan bahwa *podcast* merupakan bentuk konvergensi atau medium audio yang baru. Jika sebelumnya terdapat beberapa argumen dalam penelitian bahwa format audio sudah mati dan ditinggalkan, nyatanya *podcast* telah berkembang secara diam-diam dari tahun ke tahun, dan kemudian Jumlah pendengar *podcast* di Amerika berjumlah hampir dua kali lipat di antara tahun 2008 dan 2015.

Namun walaupun pertumbuhan *podcast* terus berkembang, Bottomley (2015) mengatakan bahwa penelitian mengenai *podcast* cukup sedikit mendapat perhatian ilmiah. Penelitian *podcast* sulit ditemukan dalam disiplin ilmu media dan komunikasi, bahkan dalam sub-bidang radio yang sebenarnya lebih dekat dengan *podcast*. Bottomley (2015) juga menjelaskan bahwa penelitian *podcast* cenderung lebih banyak dilakukan pada masa pertumbuhan media yakni dari tahun 2005 hingga 2007. Oleh karena itu, maka penelitian mengenai *podcast* perlu pembaruan dan perluasan.

Kemudian, jika penelitian Bottomley (2015) menjelaskan mengenai perkembangan *podcast* dari Amerika saja, Efi Fadilah, Pandan Yudhapramesti, dan Nindi Aristi (2016) dengan metode tinjauan literatur dan analisis isi, membahas mengenai perkembangan *podcast* di Indonesia. Penelitian ini mengutip pernyataan dari Rusdi (2012) bahwa masyarakat Indonesia lebih menyukai format *podcast* dikarenakan

sudah terbiasa dengan potensi budaya tutur sehingga memiliki potensi untuk terus berkembang kedepannya. Selain itu, produk dari *podcast* juga dapat menutupi kekurangan yang ada di dalam radio.

Dari penelitian Bottomley (2015) dan Fadilah, Yudhapramesti dan Aristi (2016) diketahui bahwa *podcast* merupakan bentuk konvergensi atau medium audio yang baru. Kedua penelitian ini berkontribusi pada latar belakang dan memperkaya konsep mengenai *podcast*, terutama dari Bottomley (2015) yang mengatakan bahwa penelitian mengenai *podcast* masih sedikit dan pernyataan bahwa masyarakat Indonesia menyukai penyampaian format dalam bentuk tutur yakni *podcast*, sehingga dapat menjadi potensi untuk kedepannya (Fadilah et al., 2017; Rusdi, 2012).

2.1.2 Perbandingan antara format teks dan format audio

Walma van der Molen & van der Voort (1997) meneliti dengan metode eksperimen kuantitatif untuk mengetahui perbedaan informasi yang lebih diingat oleh anak-anak antara format teks dan format audio-visual yakni televisi. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui keefektifan media dalam menyampaikan informasi yang juga didasarkan pada kemampuan anak-anak dalam memproses informasi. Penelitian ini dilakukan dengan tiga dimensi utama, yang kemudian akan digunakan dalam mengukur daya ingat (*recall*) dari para sampel yakni *differential recall of television and verbal media*, *Mental Effort and Expectation of a Memory Test* dan *reading proficiency*.

Dimensi pertama adalah *differential recall of television and verbal media*. Dalam dimensi ini, Walma van der Molen & van der Voort (1997) menjelaskan bahwa dalam beberapa penelitian sebelumnya anak-anak cenderung lebih mengingat informasi dari format televisi dibandingkan teks. Hal tersebut dimungkinkan karena televisi menggunakan format audio-visual, sehingga dua 'kode' informasi tersebut dapat saling menguatkan namun di lain sisi dapat memberikan distraksi.

Kemudian, dalam dimensi kedua yakni *Mental Effort and Expectation of a Memory Test*, Walma van der Molen & van der Voort (1997) menjelaskan bahwa anak-anak cenderung menganggap televisi sebagai media yang mudah dibandingkan teks. Walma van der Molen & van der Voort (1997) kemudian melihat dari argumentasi Solomon (1981) bahwa bisa saja jika anak-anak yang tidak menaruh lebih banyak upaya mental (*mental effort*) lebih tidak maksimal dalam memproses informasi. Namun dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Walma van der Molen & van der Voort (1997), anak-anak yang tidak menaruh lebih banyak upaya mental dapat mengingat lebih baik.

Ketiga adalah dimensi *reading proficiency*. Dalam dimensi ini, Walma van der Molen & van der Voort (1997) menjelaskan bahwa anak-anak berkemungkinan kurang mendapatkan peluang dan manfaat ketika membaca media cetak dibandingkan orang dewasa, kecuali jika anak-anak sudah mahir dalam membaca.

Ketiga dimensi tersebut yakni *recall*, *mental effort* dan *reading proficiency* kemudian diterapkan pada anak-anak dari kelas 4 dan 6 SD dalam bentuk kuesioner. Dari hasil penelitian, hasilnya anak-anak cenderung lebih mengingat berita dalam bentuk televisi dibandingkan teks. Kemudian, penelitian ini dikembangkan lagi oleh Barrie Gunter, Adrian Furnham dan Sarah Griffiths (Gunter et al., 2000).

Gunter dan rekannya (Gunter et al., 2000) kemudian mengembangkan dengan menambahkan format audio dalam penelitiannya, sehingga jika ditotal terdapat tiga format yang dikomparasi yakni teks, audio, dan televisi. Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa audio juga memiliki keuntungan bagi pendengar karena kata-kata tersebut sudah 'diterjemahkan'. Namun para pendengar perlu memerlukan tahap memproses kembali, sehingga kemampuan mendengar bisa saja memerlukan kemampuan yang lebih.

Sesuai dengan tiga dimensi yang diuji yakni *recall*, *mental effort* dan *reading proficiency*, Gunter dan rekannya juga menerapkan dimensi tersebut pada anak-anak yang berumur 10 dan 11 tahun. Hasilnya masih menunjukkan bahwa format televisi lebih diingat dibandingkan format lainnya.

Namun, sayangnya penelitian ini menggunakan audio yang dibuat dari bentuk televisi. Terdapat beberapa hal yang tidak bisa dijelaskan dengan maksimal jika audio tersebut sebenarnya digunakan untuk melengkapi unsur visual. Contohnya, jika menjelaskan atau memberikan suasana, maka aspek audio masih dapat didukung dengan suasana yang digambarkan melalui aspek visual. Hal ini juga sama pada pemberitaan teks yang digunakan juga berdasarkan dari televisi. Format teks yang diberikan tidak secara maksimal dapat menyampaikan informasi dibandingkan dengan penyampaian informasi yang memang sudah dibuat untuk format teks.

Penelitian ini kemudian berkontribusi bagi pengetahuan peneliti bahwa dimensi *recall*, *mental effort*, dan *reading proficiency* dapat digunakan untuk diuji dalam format audio. Penggunaan audio dari audio televisi juga menjadi *research gap* dalam penelitian ini. Namun, jika sebelumnya Juliette H. Walma van der Molen menguji dengan menggunakan dimensi *mental effort* pada penelitiannya, pada 2004 Juliette H. Walma van der Molen sudah tidak menggunakan dimensi tersebut.

Pada 2004, Juliette H. Walma van der Molen dan and Marlies E. Klijn (2004) menguji validitas dua penjelasan antara efektivitas dari berita dalam bentuk televisi dan berita cetak yakni antara kontrol membaca dan melawan hipotesis tumpang tindih semantik. Namun dalam penelitian ini, peneliti tidak berfokus pada tumpah tindih semantik, melainkan relevansinya yakni pada argumen tidak menggunakan dimensi *mental effort*. Walma van der Molen dan Klijn (2004) mengabaikan dimensi *mental effort* atas argumen para peneliti bahwa para peserta pada dasarnya sudah mengetahui bahwa

pengetahuannya akan diuji ketika masuk ke dalam eksperimen. Oleh karena itu, maka peneliti juga tidak akan menguji pada dimensi *mental effort*.

Singkatnya, pada pengukuran *information recall* terhadap teks dan televisi, dimensi yang diuji adalah *recall*, *mental effort* dan *reading proficiency* (Walma van der Molen & van der Voort, 1997). Penelitian tersebut kemudian dikembangkan lagi dengan menambah format audio, dengan dimensi yang sama (Gunter et al., 2000). Kedua penelitian tersebut berkontribusi pada penelitian peneliti untuk menguji *information recall*, dan penelitian yang dilakukan Gunter dan rekannya menggunakan audio dari televisi. Audio dari televisi pada dasarnya adalah audio yang diciptakan untuk televisi sehingga berbeda dengan *podcast* yang dari awal diproduksi untuk konten audio. Oleh karena itu, penelitian Gunter dan rekannya dalam audio untuk televisi menjadi *research gap* dalam penelitian ini. Kemudian, peneliti juga akan mengabaikan dimensi *mental effort* karena para sampel sudah akan mengetahui bahwa pengetahuannya akan diuji ketika masuk ke dalam eksperimen (Walma van der Molen & Klijn, 2004). Oleh karena itu, maka peneliti akan berfokus pada dimensi *recall* dan *reading proficiency*.

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul Penelitian	Teori/konsep	Metode	Hasil penelitian
Andrew J. Bottomley	<i>Podcasting: A Decade in the Life of a "New" Audio Medium: Introduction</i>		Studi pustaka	<i>Podcast</i> sebelumnya dianggap mati dan kini telah berkembang menjadi format baru yang terus meningkat. Penelitian mengenai <i>podcast</i> pada masa kini juga perlu diperbanyak dan perlu diperluas.

Efi Fadilah, Pandan Yudhapramesti, dan Nindi Aristi	<i>Podcast Sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio</i>		Studi pustaka dan analisis isi	Perkembangan <i>podcast</i> di Indonesia cenderung berkembang dengan signifikan. Salah satu hal yang berpotensi mengapa <i>podcast</i> dapat berpotensi di ranah Indonesia dikarenakan menyukai budaya tutur dibandingkan membaca.
Juliette H. Walma van der Molen dan Tom H. A. van der Voort	<i>Children's Recall of Television and Print News: A Media Comparison Study</i>	<i>Information recall</i>	Eksperimen	Jika berdasarkan dari hasil sebelumnya orang dewasa lebih mengingat berita dalam bentuk teks, kali ini anak kecil cenderung lebih mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk televisi.
Barrie Gunter, Adrian Furnham dan Sarah Griffiths	<i>Children's Memory for News: A Comparison of Three Presentation Media</i>	<i>Information recall</i>	Eksperimen	Dibandingkan dari tiga format teks, audio dan audio-visual, anak-anak cenderung lebih mengingat informasi dari audio-visual. Namun perbedaan antara teks dan audio tidak terlalu signifikan.
Juliette H. Walma van der Molen dan Marlies E. Klijn	<i>Recall of Television Versus Print News: Retesting the Semantic Overlap Hypothesis</i>	<i>Information recall</i>	Eksperimen	Format televisi yang terkait dengan semantik memberikan keuntungannya lebih banyak diingat dibandingkan dengan berita bentuk teks

2.2 Teori dan Konsep

2.2.1 Teori Pemrosesan Informasi (*Information Processing Theory*)

Mayer (1996) menjelaskan bahwa manusia berperan sebagai pengolah informasi. Pikiran sendiri merupakan sebuah sistem dari pemrosesan informasi dan kognisi adalah serangkaian dari proses dari mental (Schunk, 2012, p. 164).

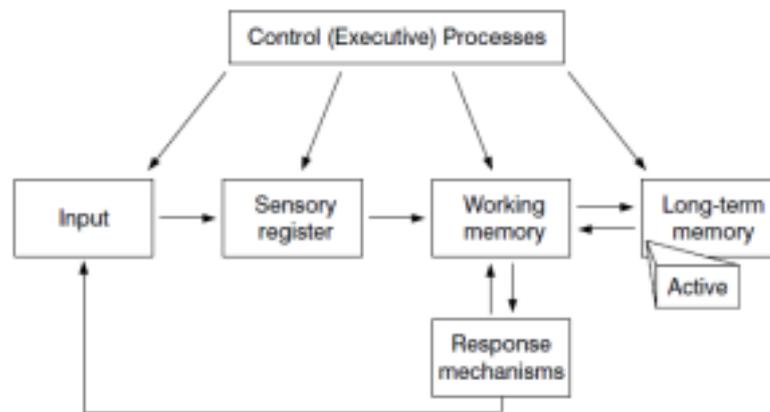
Pemrosesan informasi terjadi ketika seseorang mendapatkan berbagai informasi. Informasi tersebut dapat diperoleh individu ketika sedang mempelajari sesuatu dan menghubungkannya pada pengetahuan. Pengetahuan yang dihubungkan dengan individu adalah apa yang ada di dalam ingatan, dan lalu menyeleksi informasi tersebut tergantung dengan apa yang dibutuhkan. (Schunk, 2012, p.164).

Schunk berasumsi bahwa dalam memproses sebuah informasi, semua aktivitas kognitif cukup terlibat. Berdasarkan dari beberapa peneliti, Schunk merangkum bahwa aktivitas kognitif tersebut terdiri dari bagaimana dalam memecahkan masalah, melupakan, membayangkan, berpikir, memahami, melatih berpikir dan juga mengingat (2012, p. 164). Dalam penelitian ini, peneliti akan berfokus dalam proses kognitif mengingat.

Dalam membahas mengenai model memori, pertama kali yang mencetuskan adalah Hermann Ebbinghaus (1850-1909). Hermann meneliti selama satu dekade untuk meneliti mengenai pembelajaran dan ingatan manusia. Kemudian, Ueber das Gedächtnis (1885) menetapkan sebuah standar mengenai pembelajaran dan memori manusia dengan cara diselidiki dan diukur yang mengacu pada desain daftar. (Izawa, 1999)

Kemudian pada 1968, Atkinson dan Shiffrin memberikan sebuah model mengenai pembelajaran dan memori manusia. Model Atkinson dan Shiffrin juga muncul dikarenakan adanya revolusi kognitif pada 1960. (Izawa, 1999). Selain itu, model Atkinson dan Shiffrin juga menjadi model yang paling sering digunakan dalam penelitian, yakni pada gambar di bawah ini (Gambar 2.1).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Information Processing Model of Learning and Memory
 Sumber: Model Atkinson dan Shiffrin dalam memori (Schunk, 2012, p. 166)

Gambar 2.1 merupakan bagan mengenai bagaimana dalam memproses sebuah informasi. Dalam proses informasi, memori sendiri memegang kunci dalam sistem ini (Schunk, 2012, p. 226).

Proses informasi dimulai ketika *input* seperti informasi yang individu lihat (visual) atau informasi yang setiap individu dengar (audio) kemudian masuk ke dalam indra. Input tersebut kemudian akan masuk ke dalam indera, yang kemudian akan diterima oleh register sensorik dan kemudian akan masuk ke dalam *short term memory* dan *long term memory* (Schunk, 2012, p. 165-166).

Short term memory, termasuk ke dalam *working memory*. *Short term memory* berelasi dengan faktor kesadaran seseorang dan kapasitasnya cukup terbatas. Namun di sisi lain, ketika suatu informasi berada di *working memory*, maka pengetahuan tersebut dapat berhubungan dengan *long term memory* yang kemudian dapat diintegrasikan dengan informasi yang baru (Schunk, 2012, p. 166). Kapasitas *working memory* yang terbatas sendiri meliputi unit yang bermakna, seperti kata-kata, huruf, angka dan ekspresi (Schunk, 2012, p. 183).

Dalam model ini, terdapat kontrol yang berperan dalam *working memory* yang memiliki peran dalam informasi yang masuk dan

keluar. Proses kontrol tersebut bergantung dari keputusan tersebut termasuk dalam mempertahankan informasi. *Long term memory* (LTM) juga dapat diterima oleh individu jika informasi tersebut memiliki hal-hal yang cukup relevan dengan pengalaman dan pengetahuan dari individu (Schunk, 2012, p. 184). Singkatnya, dalam pemrosesan informasi berhubungan dengan kontrol seseorang dengan sistemnya sendiri (Schunk, 2012, p. 226).

Dengan informasi dalam bentuk format teks ataupun audio, maka dengan cara penyampaian yang disesuaikan dengan hal-hal yang berelevan, ataupun semakin dapat mengaitkan dengan tren yang sering dilihat oleh masyarakat termasuk dalam bentuk penyampaiannya, maka juga dapat mempengaruhi dalam memproses informasi. Masyarakat Indonesia juga cenderung lebih menyukai penyampaian informasi dalam bentuk tutur dibandingkan membaca (Rusdi, 2012) sehingga format audio juga bisa saja lebih diingat terutama dalam proses transfer informasi ke dalam *memory*. Namun, perlu diketahui ketika seseorang memperoleh informasi dalam bentuk audio, kontrol temponya tidak dapat dilakukan sendiri seperti jika membaca dalam bentuk artikel. Untuk mengetahuinya, maka peneliti akan menguji melalui hasil daya ingat dari masing-masing format, yakni teks dan audio.

2.2.2 Daya Ingat

Pengetahuan didasarkan pada berbagai kumpulan pengalaman yang terus berkembang terutama jika setiap individu mengalami hal yang baru. Cara dalam memahami lingkungan dan diri sendiri juga bergantung berdasarkan dari pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki, yang juga bergantung berdasarkan informasi yang diingat (Amin & Malik, 2014, p. 219). Untuk memahami konsep dan pengetahuan terutama dalam memproses sebuah informasi, daya ingat menjadi hal yang penting untuk melihat kembali berdasarkan pemahaman yang individu miliki, sehingga dapat membuat pemahaman lain yang baru berdasarkan dari apa yang diingat oleh setiap individu (Ardika, 2016, p. 66).

Aspek daya ingat juga termasuk dalam kognitif (Schunk, 2012, p. 165). Sedangkan terdapat argumen dalam Jack M. Mcleod dan Byron Reeves bahwa salah satu aspek yang mempengaruhi media dalam perubahan sikap dan perilaku adalah kognitif (LittleJohn & Foss, 2009, p. 634). Oleh karena itu keefektifan media dalam menyampaikan informasi perlu diketahui terutama dalam pengembangan format media, dan beberapa penelitian menguji keefektifan media melalui seberapa informasi yang diingat oleh audiens. Aspek daya ingat juga termasuk dalam *information processing* yakni salah satunya adalah *memory*. Memori juga terbagi dalam *short term memory* untuk menyimpan informasi dalam jangka waktu sementara dan bahkan lebih sedikit, dan *long term memory* untuk menyimpan sebuah informasi dengan durasi yang cenderung dengan jangka waktu yang tidak terbatas (Amin & Malik, 2014, p. 220).

Untuk mengukur daya ingat, peneliti menggunakan pengukuran dari Walma van der Molen dan van der Voort (1997). Dimensi yang diterapkan di dalam Walma van der Molen dan van der Voort (1997) juga diterapkan dalam penelitian Barrie Gunter, Adrian Furnham dan Sarah Griffiths (2000) yang meneliti perbandingan daya ingat teks, audio dan televisi.

Dalam pengukuran daya ingat, terdapat tiga dimensi yang diukur oleh Walma van der Molen dan van der Voort (1997) yakni sebagai berikut.

1. Reading proficiency

Reading proficiency yakni dimensi untuk mengetahui bagaimana kemampuan membaca dari responden. Beberapa indikator dalam *reading proficiency* didasarkan pada tes standar dalam pemahaman membaca yang dikembangkan oleh National Institute for Education and Measurement pada 1981 dan 1991. Beberapa indikatornya terdiri dari untuk mengetahui pokok di dalam bacaan, untuk mengingat kata yang

hilang, dan mampu untuk menggambarkan kesimpulan dari bacaan atau informasi yang diberikan.

2. *Mental Effort*

Mental Effort adalah dimensi yang berfokus untuk mengetahui upaya mental yang diinvestasikan dalam membaca atau menerima informasi. Hal ini dikarenakan terdapat asumsi dari Solomon (1981) bahwa ketika seseorang merasa media tersebut mudah untuk dipahami, maka mental yang diinvestasikan akan cenderung berkurang sehingga kurang lebih detail dalam memperhatikan informasi.

3. *Recall*

Pengukuran dari *recall* terdiri dari peristiwa, tempat, informasi penting, informasi penyebab, konsekuensi dan beberapa pertanyaan mengenai detail di informasi tersebut. Indikator ini didasarkan dari Findahl & Hoijer (1985).

Penelitian yang dilakukan oleh Walma van der Molen dan van der Voort (1997) dan Barrie Gunter, Adrian Furnham dan Sarah Griffiths (2000) mengukur *mental effort* dikarenakan ingin menguji seberapa tinggi daya ingat antara orang yang telah diberitahu antara bagian kelompok yang akan diuji daya ingatnya atau tidak. Dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, peneliti tidak akan menguji *mental effort* dikarenakan hanya melihat dari hasil akhir saja. Peneliti juga akan menyesuaikan kondisi bagi para pendengar untuk mendengar informasi selayaknya menyimak berita, bukan mendengar untuk menguji daya ingat selayaknya melakukan sebuah ujian. Walma van der Molen dan Klijn pada penelitiannya juga tidak mengukur bagian *mental effort* dikarenakan melihat dari beberapa penelitian sebelumnya dan para sampel juga telah memiliki motivasi yang sama terutama ketika masuk ke dalam eksperimen (Walma van der Molen & Klijn, 2004, p. 96). Berdasarkan dari beberapa pertimbangan uraian di atas,

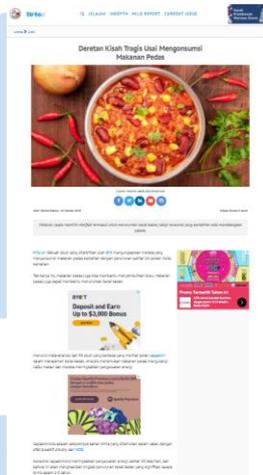
maka dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menguji pada dimensi *reading proficiency* dan *recall*.

2.2.3 Berita Format Teks

Berita menurut Sumadiria adalah laporan dengan waktu yang singkat atau cepat. Berita juga adalah sebuah ide yang paling baru dan juga merupakan fakta. Mondry mengatakan bahwa penulisan berita *online* sama dengan media cetak, namun lebih ditonjolkan atau difokuskan pada bagian judul dan *lead* berita (Juditha, 2013, p. 147).

Berita juga didefinisikan dengan sebuah teks yang memberikan informasi mengenai suatu kejadian. Informasi tersebut bisa berupa sebuah peristiwa yang sedang berlangsung atau bahkan sudah terjadi (Rahman, 2017, p. 47) Kemudian dalam teks berita, Rahman (2017) membagi struktur berita teks menjadi tiga. Pertama adalah *headline* atau judul yang berperan untuk menggambarkan keseluruhan artikel mengenai sebuah peristiwa. *Headline* memiliki peran yang penting yakni menarik perhatian dari pembaca. Kedua adalah teras atau *lead* yang memiliki peran untuk membahas inti dari informasi yang ingin disampaikan sehingga memiliki peran yang lebih penting dibandingkan judul dari artikel. Dengan *lead* yang baik, maka dapat menuntun pembaca untuk tetap tertarik pada artikel. Ketiga adalah tubuh atau *body*, merupakan bagian inti dalam teks berita. Bagian ini menjelaskan suatu informasi yang lebih rinci. Bagian *body* juga memiliki peran untuk memperkuat informasi yang ingin disampaikan (Rahman, 2017, p. 47-48).

Dalam membaca berita dengan bentuk teks, Kozma (1991) mengatakan bahwa pembaca teks memiliki kesempatan yang besar bagi para pembaca. Hal ini dikarenakan pembaca cenderung lebih bisa mengontrol dirinya sendiri dalam memproses sebuah informasi.



Gambar 2.2 Contoh Berita Teks di Media Tirto
Sumber: Tirto

Gambar 2.4, merupakan salah satu contoh teks berita *online*, yang juga digunakan dalam penelitian ini adalah berita teks dari *Tirto* dengan judul “*Deretan Kisah Tragis Usai Mengonsumsi Makanan Pedas*”. Teks dari *Tirto* ini kemudian akan peneliti bandingkan dengan produk berita format Audio, yang akan peneliti jelaskan lebih lanjut di bawah ini.

2.2.4 Berita Format Audio

Farivar menjelaskan dalam teknologi, *podcast* mengacu pada file audio digital, yang terhubung ke internet. Perbedaan *podcast* dengan *streaming* audio yakni kelebihanannya yang dapat diunduh (Bottomley, 2015, p. 166). *Podcast* juga menjadi modalitas yang baru bagi jurnalistik (von Krogh & Svensson, 2017).

Squire, Andrews dan Tamboukou (2013) menjelaskan bahwa *podcast* mengandalkan teknik bercerita untuk melibatkan audiens. Selain itu, narasi juga dapat membantu untuk mengingat dan menyimpan informasi sehingga *podcast* sengaja untuk menggunakan narasi dan selalu melibatkan audiens (Taylor & Brevins, 2019, p. 2). Lindgren (2016, p. 24) juga menjelaskan bahwa *Podcast* mengeksplorasi melalui suara dengan kata-kata yang diucapkan secara akrab yang lebih personal sehingga mengakomodasi ikatan dengan pendengar.

Podcast juga mirip seperti dengan media lainnya yang dapat memiliki peran sebagai pemberi informasi, hiburan, dan juga edukasi bagi khalayak tertentu (Fadilah et al., 2017, p. 101). Richard Berry juga berargumen bahwa konten dari *podcast* juga masih dapat dipahami sama seperti radio, yakni juga menawarkan keunikan dan emosi dari suara manusia, terutama dengan menggunakan gaya *storytelling* (Lindgren, 2016, p. 24). *Podcast* juga berpotensi berkembang di Indonesia, mengingat budaya tutur yang dimiliki oleh orang Indonesia (Fadilah et al., 2017, p. 102).

Karakteristik dari radio siaran, yakni juga merupakan bentuk penyampaian informasi melalui audio adalah sebagai berikut (Siahaan, 2015, p. 35-40).

1. Radio bersifat personal

Dikarenakan radio menggunakan medium suara manusia dalam menyampaikan informasi, maka secara tidak langsung juga menunjukkan kepribadian seseorang. Selain itu, melalui dari medium suara maka dapat menyentuh perasaan dari pendengar, sehingga memberikan kesan yang personal.

2. Radio bersifat sosial

Radio menimbulkan kesan saling terhubung, interaksi, berpotensi dalam membangun sebuah koneksi, dan bahkan dapat memberikan kesan kepada pendengar, sebagai seolah-olah berada di dalam satu komunitas.

3. Radio membuat *theater of mind*

Melalui medium suara, radio juga dapat membuat para pendengarnya bervisualisasi. Radio dapat memberikan gambaran di dalam hal yang kita dengar, dan dapat mendorong imajinasi.

3. Radio dapat membantu dalam servis sosial

Radio dapat membantu dalam mengembangkan pengembangan diri, yakni adalah dengan membentuk kepribadian yang cenderung lebih peduli.

Walaupun *podcast* memiliki beberapa karakteristik yang hampir serupa dengan radio, namun *podcast* termasuk ke dalam medium yang interaktif, yang tentunya berbeda dengan siaran radio yang cenderung konvensional. Walaupun terdapat beberapa perbedaan, konsep mengenai sebuah siaran audio atau mengenai konten audio harus dipahami dalam keduanya (Fadilah et al., 2017, p. 94).



Gambar 2.3 *Podcast* dari Media Tirto
Sumber: Spotify

Podcast pada Tirto sesuai prinsip dari Lindgren (2016, p.24). Hal ini dikarenakan *podcast* pada Tirto menerapkan kesan dekat dengan pendengar, pembawaan yang tidak terlalu formal, adanya suasana komunikatif terutama dengan penggunaan intonasi dalam menyampaikan informasi. Kesan percakapan yang dibangun antara Jurnalis dan pendengar yakni seperti teman yang saling melakukan percakapan, sehingga hal ini menjadi kelebihan dari *podcast*. Selain itu, menyimak dari suara juga menjadi keterampilan pertama yang diperoleh oleh pertama kali, yang kemudian diikuti keterampilan lainnya (Miranty & Rachmawati, 2016, p. 105).

Peneliti memilih episode *podcast* “*Kisah Tragis Makan Pedas*”, agar para responden cenderung baru mengetahui informasi tersebut setelah mendengar kisah dari informasi yang disampaikan. Hal ini dilakukan agar kedua kelompok baik teks dan audio memiliki level *knowledge* yang sama

dan menjadi lebih seimbang. Media Tirto juga menyampaikan informasi tersebut dalam bentuk teks. Untuk alasan lebih rinci pemilihan topik dalam instrumen, peneliti akan menjelaskan dalam objek penelitian atau subab 4.1.1.

2.2.5 Generasi Z

Generasi Z, merupakan generasi yang dikenal sebagai generasi penutur teknologi, yang dapat menggunakan teknologi seperti bernafas. Oleh karena itu, Generasi Z juga disebut sebagai generasi *digital native* (Lindawati, 2015, p. 244). Berdasarkan dari penelitian Grail Research (2011), generasi Z merupakan generasi asli yang dapat disebut sebagai generasi internet. Berbeda dengan generasi Y yang lahir di masa transisi teknologi yang kemudian tercipta internet (Grail Research, 2011).

Berdasarkan dari pernyataan Bencsik dan Machova (2016, p. 45) Generasi Z memiliki pandangan yang berbeda dengan generasi-generasi lainnya. Generasi Z juga kurang memiliki komitmen, menyukai *multi-tasking*, dan kurang menyukai hal yang formal. Generasi Z juga cenderung lebih akrab dengan teknologi.

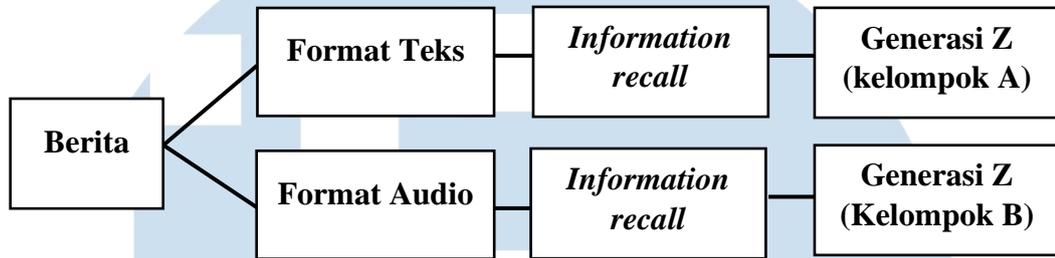
Selain itu, berdasarkan data yang diperoleh hasil sensus penduduk 2020, dari total 270,20 juta jiwa, Generasi Z sendiri merupakan generasi yang paling dominan yakni sebesar 27,94% dengan generasi yang lahir di tahun 1997-2012 (Badan Pusat Statistik, 2021), yang akan menjadi generasi di masa depan dan menjadi generasi penerus.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan konsep dan teori yang dijelaskan sebelumnya, maka peneliti merumuskan hipotesis yakni sebagai berikut

- a. H₀ = Tidak terdapat perbedaan tingkat daya ingat berita teks dan berita audio di Tirto pada Generasi Z
- b. H₁ = Terdapat perbedaan tingkat daya ingat berita teks dan berita audio di Tirto pada Generasi Z

2.4 Alur Penelitian



Gambar 2.4 Alur Penelitian

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA