BAB I

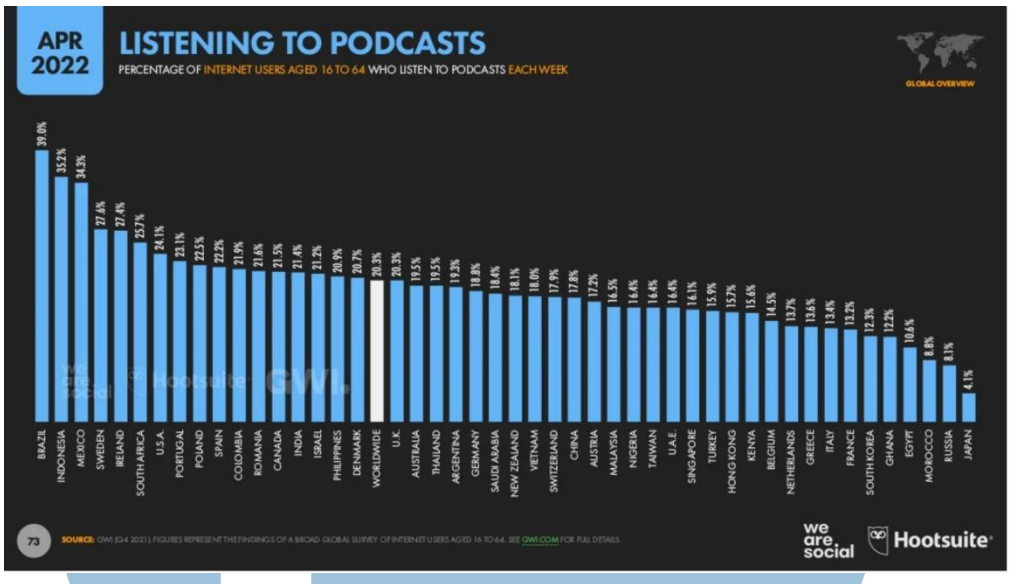
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media memang telah memutus batas-batas penghalang waktu dan tempat, seperti yang diucapkan Terry Flew (2015) menjelasan media baru sudah menghilangkan jarak antar-manusia di seluruh dunia dengan komunikasi berbasis elektronik, itu adalah hasil dari revolusi teknologi (p. 13). Flew juga menjabarkan karakteristik dari media baru yakni *digital*, *interactive*, *hypertextual*, *virtual*, *networked*, dan *simulated* (Flew, 2015, p. 13).

Hasil dari perkembangan media baru ini membuat format pemberitaan berubah mengikuti zaman. Salah satu format pemberitaan baru yang hadir pada era teknologi ini adalah *podcast* atau siniar. Menurut Morris dan Tomasi (2021), menjelaskan siniar adalah distribusi konten multimedia yang memungkinkan anda mendengarkan apa yang anda inginkan, di mana pun, kapan pun anda mau (p.12). Siniar berbasis program suara yang tersedia bagi khalayak dibagi menjadi episode dan biasanya berkelanjutan, siniar sendiri mengandung unsur-unsur pembelajaran ataupun membahas *niche* disesuaikan dengan format siniar (Rich, p. 5-6).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 1. 1 Peringkat Pendengar Siaran di Dunia – 2022

Sumber : DataReportal

Format siniar menjadi sebuah produk media baru yang ramai diperbincangkan dalam lingkup masyarakat. Mengutip dari DataReportal (2022), penduduk Indonesia menikmati siniar dengan total pendengar mencapai 35,2 persen, yang berada di posisi kedua setelah Brazil.

Tingginya angka jumlah pendengar membuat jenis siniar di Indonesia menjadi beragam. Dikutip dari artikel Prambors FM, terdapat lima topik yang dapat dijadikan inspirasi dalam pembuatan siniar, yaitu; (i) kisah misteri, (ii) finansial, (iii) kesehatan mental, (iv) percintaan, dan (v) kehidupan sehari-hari (Permatasari, 2021). Untuk format pembuatan siniar, dilansir dari artikel Glints, terdapat beberapa format pembuatan siniar, yaitu: (i) siniar wawancara, (ii) siniar solo, dan (iii) siniar *multi-host* (Adieb, 2022). Berdasarkan jenis-jenis format pembuatan siniar, wawancara merupakan format siniar yang paling populer saat ini.

Dikutip dari Jenks (2004), konsep budaya melalui empat tipologi, yaitu: budaya sebagai sesuatu yang kita rayakan, atau tepatnya sebagai suatu kategori kognitif, budaya sebagai sesuatu yang melekat dan suatu kategori kolektif, budaya sebagai kategori konkrit dan deskriptif, serta budaya sebagai

kategori sosial (p. 5-6). Secara garis besar kebudayaan merupakan sebuah kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan menjadi sebuah kebudayaan baru dalam masyarakat.

Indonesia sebenarnya memiliki banyak konsep kebudayaan. Mulai dari keragaman budaya seperti pakaian adat, rumah adat, alat musik, tari-tarian, hingga makanan tradisional setempat.

Gambar 1. 2 Penetapan Warisan Budaya Takbenda – 2020

Sumber : Statistik Kebudayaan 2021

Melansir dari data Kemendikbud pada gambar 1.2, salah satu warisan budaya takbenda adalah seni pertunjukan. Di Indonesia sendiri terdapat ragam seni pertunjukan tradisional yang cukup terkenal di kalangan masyarakat, mulai dari Kuda Lumping, Jaipongan, Tari Saman, Tari Perang, dan Reog Ponorogo. Dalam kesenian tradisional Reog Ponorogo, menurut Kurnianto (2017) menyatakan bahwa, keunikan dari kesenian tradisional Reog Ponorogo tidak hanya terletak pada pementasan, namun juga pada sejumlah nilai luhur (historis dan pesan moral) yang dikandung (p.1). Kurnianto juga mengatakan bahwa Reog Ponorogo telah melahirkan *branding* bagi kabupaten Ponorogo sebagai "Kota Reog", ketika seseorang mendengar kata "Reog" yang terlintas adalah Ponorogo (2017, p. 1).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Dalam sudut pandang sejarah, Simatupang (2013) menyatakan bahwa pada 1960-an sudah populer lagu *Dolanan* dengan syair berbunyi *" jathilan Ponorogo, utang gethuk nyaur telo"* (dalam Kurnianto, 2017, p. 2). Simatupang menjelaskan bahwa penggambaran Reog merupakan kesenian yang disukai masyarakat Ponorogo dalam Kitab Centhini pada awal abad ke-19 (dalam Kurnianto, 2017, p. 2). Hal ini menunjukkan bahwa kesenian tradisional Reog Ponorogo sudah disukai oleh kalangan masyarakat pada abad 19.

Kesenian tradisional Reog Ponorogo pada dasarnya memiliki sejarah yang panjang di Indonesia, tetapi sempat beredar isu terkait pengklaiman kesenian tradisional Reog Ponorogo oleh Malaysia. Hal ini bisa saja didasari oleh berkurangnya minat masyarakat Indonesia terhadap seni pertunjukan kesenian tradisional Reog Ponorogo. Supariadi (2015) menyatakan bahwa permasalahan ini terjadi karena kesenian tradisional semakin ditinggalkan generasi muda (p. 2). Dikutip dari laporan Tribunnews bahwa saat ini budaya Indonesia terancam hilang karena terkikis oleh waktu akibat pengabaian oleh masyarakat (Supriyanto. 2016).

Pengikisan budaya tradisional Indonesia pada era teknologi menarik minat penulis pada pembuatan karya siniar yang berjudul Swara Noesantara. Pembuatan siniar ini bertujuan untuk menciptakan sebuah format berita *softnews* terkait kesenian tradisional Reog Ponorogo dengan pembahasan seputar sejarah, filosofi, upaya regenerasi, dan polemik nasional. Pemilihan penggunaan format siniar didasari oleh dua aspek. Secara popularitas, eksistensi siniar sedang populer di kalangan masyarakat Indonesia. Hal ini didukung dengan data statistik yang menunjukkan bahwa Indonesia memiliki jumlah pendengar siniar sebanyak 35,2 persen (DataReportal, 2022). Data ini kemudian didukung kembali dengan jumlah pengguna internet di Indonesia yang berada pada angka 204,7 juta pengguna internet di Indonesia pada Januari 2022 (DataReportal, 2022).

Alasan lainnya, penulis menilai siniar sebagai salah satu format pemberitaan jurnalistik yang fleksibel dan lebih mengutamakan indera pendengaran. Siniar dapat dengan mudah dinikmati oleh pendengar tanpa perlu mengalihkan aktivitas utamanya. Selain itu, penggunaan format siniar yang hanya berbasis suara, tanpa menggunakan visual gerak bertujuan untuk mengurangi risiko penyakit akibat radiasi gawai. Melansir dari laporan Kompas, Fita Maulani selaku Sekretaris Jenderal Asosiasi *Internet of Things Indonesia Digital Society* menyebutkan, perkembangan teknologi artinya banyak kemudahan, namun disaat yang sama *screentime* lebih lama berisiko terhadap kesehatan (Wisnubrata, 2019). Salah satu risikonya adalah kerusakan syaraf tepi atau neuropati (Wisnubrata, 2019). Alasan ini kemudian diperkuat kembali dengan data hasil laporan Good Housekeeping, yang menyatakan bahwa dalam sebuah studi dari UC Berkeley (2016) menyimpulkan bahwa mendengarkan cerita naratif (seperti siniar) dapat merangsang banyak bagian otak anda (dalam Malach, 2020).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Tujuan Karya

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam karya ini adalah sebagai berikut:

a. Memberikan informasi terkait isu kesenian tradisional Reog Ponorogo dalam format pemberitaan *softnews*, dengan pembahasan terkait sejarah, filosofi, upaya regenerasi, dan polemik nasional

b. Membuat siniar berbasis jurnalistik terkait kesenian tradisional Reog Ponorogo dengan metode pengumpulan data informasi melalui berbagai sumber dan proses peliputan lapangan

1.3 Kegunaan Karya

a. Mendorong minat masyarakat dalam pelestarian kesenian tradisional, khususnya Reog Ponorogo.

b. Menjaga kesenian tradisional Reog Ponorogo sebagai aset negara berupa warisan budaya takbenda

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA