

1. PENDAHULUAN

Penelitian melekat dengan perkembangan kehidupan manusia, khususnya perkembangan IPTEK. Menurut pernyataan Whitney (1960), ilmu merupakan hasil dan penelitian merupakan proses yang berlangsung bersamaan. Peran ilmu pengetahuan dapat menjadi dasar pola pikir dan pembentukan diri yang dibutuhkan bagi setiap orang hingga di lingkup bangsa dan negara. Oleh karenanya, sejak kecil setiap individu selalu diusahakan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan melalui serangkaian jenjang pendidikan. Perkembangan suatu bangsa dapat dinilai dari perkembangan pendidikan dan ilmu pengetahuan bangsa tersebut. (Nurkholis, 2013). Terdapat beragam media yang dapat dipergunakan untuk mendukung penyebarluasan ilmu baik melalui penuturan secara langsung tatap muka maupun di era modern ini melalui media digital yang ada. Penggunaan media dalam penyebaran ilmu pengetahuan harus menyesuaikan dengan kondisi yang sedang berlangsung (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Pada tahun 2020, penyebaran pandemi Covid-19 telah menimbulkan dampak positif dan negatif bagi berbagai sektor di Indonesia. Pemerintah mengeluarkan kebijakan dalam rangka mengantisipasi penularan virus tersebut dengan pemberlakuan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Ketentuan ini membuat masyarakat harus meminimalisir kegiatan di tempat umum yang secara langsung tatap muka. Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang kebijakan pendidikan dalam masa maraknya penyebaran Covid-19, Pemerintah masih mencanangkan untuk melaksanakan kegiatan pendidikan secara *online*. Hingga kini penyebaran ilmu di berbagai lembaga dan instansi pendidikan telah dilakukan secara *online* selama hampir 2 tahun. Hal ini kemudian membuat masyarakat sepenuhnya bergantung pada akses internet (Rigianti, 2020). Pembelajaran online memiliki dua jenis yakni secara sinkron di mana pengajar dan penerima materi terlibat dalam pembelajaran *online* waktu yang sama dan nyata (*real time*) serta asinkron di mana pembelajaran *online* tidak terjadi secara *real-time* (J. Ellis & Hafner, 2008). Kegiatan asinkron dapat dilakukan melalui media audiovisual/video.

Kemampuan media audiovisual dalam menghadirkan gambar hidup (visual) dan suara (audio) memberikan daya tarik tersendiri karena dapat menyajikan informasi, dan menjelaskan konsep yang rumit (Purnaningsih, 2017). Media audiovisual juga lebih dapat menarik pengelihat dan pendengaran secara bersamaan sehingga akan lebih mudah diingat konteksnya daripada apa yang cuma dibaca ataupun didengar saja (Ernanida & Yusra, 2019). Bentuk media penyampaian ilmu yang tersedia secara *online* atau melalui internet kini sangat beragam dan senantiasa berkembang sering perkembangan waktu. Saat ini, media sosial eksistensinya semakin meningkat dan mengalahkan popularitas media cetak. Media sosial dapat diakses tanpa adanya batasan waktu dan tempat serta memiliki sumber pencarian yang tidak terbatas sehingga membuat posisinya menjadi lebih mendominasi daripada media lainnya. YouTube adalah media sosial berbasis audiovisual yang telah ada sejak tahun 2005. Jumlah pengguna YouTube akan mencapai angka 1,8 miliar orang pada tahun 2021 berdasarkan hasil riset lembaga pasar statista (Mujiyanto, 2019).

Beragam jenis konten dapat diakses melalui YouTube, mulai dari mulai berita, hiburan, gaya hidup, ilmu pengetahuan dan masih banyak lagi. Perkembangan YouTube sebagai salah satu media sosial yang paling digemari dapat menjadi peluang yang baik di masa pandemi Covid-19 yang membatasi kegiatan tatap muka. YouTube dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan cepat dan tidak harus bertatap muka. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) yang kini bergabung menjadi BRIN merupakan salah satu lembaga yang menjadi acuan bagi masyarakat dalam bidang penelitian dan ilmu pengetahuan. Sejak tahun 2014, kanal YouTube-nya telah menghasilkan konten audiovisual dengan tema ilmu pengetahuan yang berpusat pada lingkup penelitian dan riset. Terdapat total penambahan konten di YouTube sebanyak 109 video di tahun 2020 (Putri, 2021). Salah satunya adalah konten ilmu pengetahuan yakni konten seri “Belajar Bersama Peneliti”. Konten ini berfokus mengangkat beragam penelitian sains dan ilmu pengetahuan yang dilakukan di Indonesia yang disampaikan dari hasil riset langsung dengan tokoh penelitiannya. Sejauh ini terdapat 11 konten audiovisual dalam rangkaian seri tersebut di kanal YouTube BRIN.

Salah satu konten dari seri tersebut yang dirilis pertama kali semasa pandemi pada tahun 2020 berjudul “Kecoa Laut Raksasa dari Laut Dalam Indonesia”. Konten tersebut merupakan hasil penelitian dari Conni Margaretha Sidabalok yang dirilis pertama kali sejak pandemi dalam seri ini yakni pada 22 Oktober 2020 dan berdurasi 6 menit 19 detik. Judul tersebut telah berhasil memperoleh jumlah penonton paling banyak di antara konten lain dalam seri ini yakni sejumlah 4.387 *views*. Konten ini merupakan konten Belajar Bersama Peneliti yang pertama kali dikemas seluruhnya hingga gambaran sosok penelitiannya dalam bentuk animasi. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian yang akan dilakukan penulis adalah untuk menganalisis konten audiovisual YouTube yang dilakukan oleh BRIN sebagai media penyebaran ilmu dan publikasi ilmiah. Mengingat saat ini masih terus mengharuskan masyarakat untuk jauh dari insititusi pendidikan maupun perguruan tinggi, peranan BRIN menjadi penting dalam penyebaran ilmu pengetahuan khususnya di bidang penelitian bagi masyarakat luas.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

- 1.1.1 Bagaimana struktur konten audiovisual “Belajar Bersama Peneliti” dengan judul “Kecoa Laut Raksasa dari Laut Dalam Indonesia” pada YouTube Badan Riset dan Inovasi Nasional sebagai media pembelajaran/penyebaran ilmu dalam bidang penelitian dan publikasi ilmiah?

1.2 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan yang ingin dicapai:

- 1.2.1 Mengetahui struktur konten audiovisual “Belajar Bersama Peneliti” dengan judul “Kecoa Laut Raksasa dari Laut Dalam Indonesia” pada kanal YouTube Badan Riset dan Inovasi Nasional sebagai media pembelajaran dan penyebaran ilmu dalam bidang penelitian dan publikasi ilmiah.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada konten “Belajar Bersama Peneliti” berjudul “Kecoa Laut Raksasa dari Laut Dalam Indonesia” yang dirilis pada 22 Oktober 2020 di kanal YouTube Badan Riset dan Inovasi Nasional.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi Peneliti sebagai petunjuk dari standar konten audiovisual dengan topik ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang penelitian yang baik. Selain itu agar dapat mengetahui dasar penentuan dari segi audio maupun visual konten yang diproduksi oleh tonggak penelitian negara yakni melalui kanal YouTube Badan Riset dan Inovasi Nasional. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga, badan, instansi maupun sektor lain untuk dijadikan sumber dalam menjawab permasalahan yang mungkin menghambat tersalurnya informasi berupa pengetahuan dan wawasan yang ingin disampaikan melalui bentuk audiovisual di media sosial khususnya selama pada masa pandemi Covid-19. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya terkait topik serujukan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA