

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian dan Ilmu Pengetahuan di Indonesia

Peranan penelitian dalam sejarah pembangunan bangsa banyak ditemui di negara berkembang seperti Indonesia. Melalui penelitian yang pernah dilakukan, diharapkan segala potensi masalah yang mungkin ada seharusnya dapat diketahui. Penelitian tidak dapat dipisahkan dari perkembangan hidup manusia, khususnya perkembangan IPTEK (Rahardjo, 2010). Penelitian juga mencerminkan kontribusi suatu institusi atau perseorangan peneliti terhadap kegiatan penelitian yang dilaksanakannya (Kademani, 2005). Evaluasi terhadap pelaksanaan penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan terhadap dinamika kegiatan penelitian. Pengetahuan tersebut dapat digunakan oleh para pemegang kebijakan untuk menentukan arah penelitian ke depannya. Menurut beberapa penelitian dan jurnal yang telah terbit, produktivitas penelitian dapat dilihat hasil ciptaan penelitian yang berupa publikasi ilmiah dalam bentuk apapun (Amelia & Rahmadia, 2017). Publikasi ilmiah dapat menjadi standar ukuran yang akurat untuk melihat capaian penelitian dari suatu negara (Inglesi-Lotz & Pouris 2013).

Runes (1960) mengatakan bahwa ilmu pengetahuan merupakan pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara sistematis untuk menerangkan kendala, atau gejala tertentu di bidang tersebut. Setiap manusia memiliki hak untuk memperoleh ilmu dan hal ini berlaku menyeluruh terlepas dari jenis kelamin, usia dan status. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan yang disebarkan harus mampu dipahami secara benar oleh setiap penerimanya. Pada era modern ini, keutuhan pemahaman ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat menjamin kemajuan bangsa. Indonesia terkenal dengan keberagaman suku, budaya dan etnis. Keberagaman masyarakatnya yang majemuk ini dapat menjadi peluang munculnya masalah besar apabila semua memiliki pemahaman sendiri tanpa setidaknya ada satu pengetahuan yang mengikat banyaknya perbedaan itu.

Permasalahan ini dapat diatasi dengan suatu sistem nilai yang dapat mengatasi pengkotak-kotakan tersebut, yakni ilmu pengetahuan itu sendiri. Suatu sistem nilai yang memiliki dasar penyokong sistem tersebut diperlukan untuk menjadi landasan dalam hidup. Hal yang diperlukan inilah termasuk dalam pengembangan ilmu pengetahuan di Indonesia (Soeprapto & Jirnazah, 1995). Berdasarkan pemaparan di atas, ilmu pengetahuan dan penelitian memiliki peranan penting dalam menjaga stabilitas, perkembangan, serta pembangunan negara. Oleh karena itu, dari sisi pemerintah perlu mempersiapkan cara untuk meningkatkan produktivitas publikasi ilmiah yakni penyebaran hasil penelitian itu sendiri agar dapat diakses oleh masyarakat dan mengimbangi berbagai perubahan yang terjadi saat ini. Terutama pada saat ini di mana arus berkembangnya teknologi dan informasi dapat berjalan dengan cepat akibat globalisasi. Hal ini menuntut baik masyarakat, negara maupun laju publikasi ilmu pengetahuan dan penelitian itu sendiri agar dapat beradaptasi dengan perkembangan situasi yang terjadi.

2.2 Media *Online* dan YouTube

Internet dan media *online* tidak hanya menyajikan data yang bersifat teks dan gambar, tetapi juga gabungan bentuk audio dan visual. Media *online* adalah media yang berbasis pada telekomunikasi dan multimedia berisi informasi yang *update*, aktual dan dapat diakses seluruh dunia yang memiliki jaringan internet (Romli, 2012). Media *online* memiliki dua prinsip utama dalam pengelolaan pengetahuan. Prinsip pertama adalah menyimpan pengetahuan secara *digital* yang dapat diunggah secara *online* karena disimpan dalam jaringan sehingga setiap informasi dapat dipelihara, dianalisa, diperbaharui, dan disebarluaskan dengan lebih efisien. Prinsip kedua yang diangkat oleh media *online* adalah memudahkan akses terhadap perolehan pengetahuan (Cahyani, 2018). Media *online* sebagai sumber memperoleh informasi dan pengetahuan dapat membantu yang bekerja di bidang pendidikan, bidang literasi.

Media sosial adalah media yang diakses secara *online* melalui seperangkat teknologi dan berfungsi dalam mendukung komunikasi. Komunikasi dalam media sosial tidak terbatas oleh waktu dan jarak. Beberapa *platform* media sosial yang terkenal antara lain; YouTube, Twitter, Facebook, dan Instagram. Keberadaan situs media sosial membawa dampak bagi banyak orang dalam berinteraksi dan memperoleh informasi. Selain itu, media sosial juga saat ini dapat berperan sebagai sarana pembelajaran bagi berbagai kalangan masyarakat melalui berbagai konten yang dapat dibagikan secara *online*. Media sosial juga memiliki fungsi sebagai penyebar informasi dari satu institusi media ke banyak audiens (Purbohastuti, 2017). Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media sosial dapat menjadi peluang sarana publikasi penelitian dan ilmu pengetahuan karena dapat menjangkau banyak audiens. Terutama jika suatu konten atau informasi di media sosial dapat dikemas semenarik mungkin.

Menurut definisi KBBI, konten adalah suatu informasi yang terdapat dalam produk elektronik. Konten yang tersebar di media sosial sudah merupakan campuran dari lingkup nasional maupun internasional. Oleh karena itu, jika konten tersebar di media sosial dapat dikatakan konten tersebut masuk ke dalam sebuah ensiklopedi global yang tumbuh dengan pesat. Jenis media sosial pun juga beragam, salah satunya adalah media sosial yang berbasis fitur *video sharing* seperti YouTube. YouTube berdiri pada Februari tahun 2005 dan didirikan oleh Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim. Fitur aplikasi berbagi video ini dapat menjadi peluang yang efektif untuk menyebarkan beragam informasi. Selain menonton beragam video, pengguna YouTube juga dapat mengunggah hasil karya videonya sendiri yang memungkinkan untuk ditonton oleh pengguna lain di mancanegara. Tidak hanya sekedar untuk hiburan, informasi seputar ilmu pengetahuan juga kini banyak disebarakan melalui media sosial. Saat ini, berbagai pihak juga telah menggunakan situs berbagi video ini baik dari lembaga atau badan pemerintahan negara, publik figur maupun masyarakat umum. Salah satu media sosial berbasis *video sharing* yang terkenal melihat dari jumlah pengaksesnya di Indonesia adalah YouTube yakni sebanyak 93,8% dari pengguna internet berdasarkan hasil survei yang dilakukan data reportal pada Januari 2021.

2.3 Media Sosial YouTube untuk Penyebarluasan Penelitian

Teknologi informasi dan komunikasi dapat berperan sebagai penghubung pelaksanaan penyebaran ilmu pengetahuan. Menurut Husain (2014), pemanfaatan internet sebagai media perolehan ilmu dapat menjadikan individu lebih mandiri dalam menggali ilmu sesuai dengan minat yang dimiliki. Melalui internet sebagai media pembelajaran baru, pengembangan kreativitas serta kemandirian menjadi terasah. Setiadi (2016) mengatakan media yang diakses melalui internet sebagai sistem ilmu bermanfaat untuk mengurangi jarak antar pemberi dan penerima ilmunya.

Perkembangan IPTEK telah membawa perubahan dan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia khususnya pada bidang penelitian nasional. Pemilihan media publikasi hasil penelitian perlu disesuaikan dengan materi atau isi yang akan dibagi serta melihat situasi kondisi agar penerimaannya dapat terserap maksimal. Kemudahan yang diperoleh untuk melakukan akses informasi dan pembelajaran jarak jauh yang disuguhkan oleh kemajuan teknologi dapat berguna di tengah pandemi Covid-19 ini. Menurut (Apriliany, 2020), media yang dapat digunakan untuk pemberian ilmu pengetahuan jarak jauh adalah media audiovisual. Berdasarkan pemaparan di atas, dampak internet, media sosial dan media audiovisual memiliki peluang baik bagi penyebaran ilmu dalam bentuk hasil penelitian dan hasil publikasi ilmiah secara jarak jauh.

Media audiovisual gerak adalah media yang meliputi pengelihatan, pendengaran dan gerakan menjadi satu kesatuan. Jenis media audiovisual bergerak adalah video, televisi dan film (Sudjana & Rivai, 1990). Video sebagai media audiovisual gerak semakin lama semakin populer di mana pesan yang terkandung di dalamnya dapat bersifat fakta seperti peristiwa dan berita maupun fiktif seperti cerita karangan, dapat juga bersifat informatif maupun edukatif. Media audiovisual banyak digunakan dan dipublikasikan melalui *platform* berbagi video yakni YouTube.

Menurut Walker dan Hess (Hustandi & Sutjipto, 2015), kriteria pemilihan media pemberian ilmu dapat melihat beberapa kualitas antara lain sebagai berikut:

1. Kualitas isi yang terdiri dari ketepatan sasaran, kelengkapan, keseimbangan, kepentingan, dan kesesuaian dengan situasi penerima ilmu.
2. Kualitas pembelajaran yang terdiri dari kemampuan memotivasi dan fleksibel dalam penggunaan media.
3. Kualitas teknis yang meliputi keterbacaan, kualitas tampilan, dan pengelolaan konten.

YouTube sebagai *platform* media sosial berbasis berbagi video atau konten audiovisual kini telah menjadi alternatif dalam penerimaan ilmu pengetahuan oleh masyarakat. Pernyataan ini dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 264 responden yang menyatakan bahwa 67,2 % dari total responden lebih banyak mengakses situs YouTube untuk kebutuhan di bidang ilmu pengetahuan (Sianipar, 2013). YouTube menyediakan layanan di mana semua pengguna bisa menjadi kreator, dan konten yang diunggah dapat diakses oleh banyak orang yang membutuhkan. Bahkan lembaga atau badan pemerintah juga dapat menggunakan YouTube sebagai media alternatif dalam memaksimalkan perkembangan hasil penelitian nasional atau mencari sumber dan referensi yang dibutuhkan.

2.4 Strategi Pengemasan Konten di Media Sosial

Wawancara yang pernah dilakukan oleh Peneliti lain pada bulan Juni tahun 2020 terhadap beberapa responden usia remaja menghasilkan kesimpulan yakni konten di media sosial hendaknya memiliki tampilan visual yang menarik, tema pembahasan yang aktual dan bahasa yang digunakan jelas dan ringkas (Ansyori & Shaleh, 2020). Menambahkan dari data hasil wawancara tersebut, terdapat pernyataan dari Elitmarketer (2020) yang memaparkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat konten media sosial yang menarik. Pertama konten hendaknya dapat dinikmati banyak kalangan, isi konten lengkap membahas topik utama, menggunakan perspektif penyampaian konten yang berbeda, fokus pada target penonton, konten bersifat layaknya *sharing* di media sosial.