

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Penggunaan internet di zaman sekarang sudah merupakan hal yang umum. Internet merupakan sebuah medium yang cocok untuk digunakan dalam melakukan penyebaran informasi. Penyebaran informasi adalah sebuah interaksi sosial yang meliputi suatu topik tertentu untuk membantu orang lain secara informal (Rumata, 2017).

Penyebaran informasi ini juga bisa berhasil tergantung dari media yang digunakan dalam penyebarannya. Salah satu media yang bisa membantu dalam penyebaran informasi adalah podcast atau siniar. Siniar adalah teknologi media konvergensi yang mudah untuk dibuat oleh siapa saja dan bisa menggunakan topik yang lebih beragam dibandingkan dengan media lain (Meisyanti, 2020, p. 193).

Di Indonesia, masyarakat yang mendengarkan informasi melalui siniar sudah cukup banyak karena ada banyak topik yang bisa kita pilih sesuai dengan genre favorit kita, seperti berita, olahraga, misteri, *talk show*, musik, komedi, seni, hiburan, pengalaman atau percakapan sehari-hari dari speaker podcast. Fenomena yang menarik tren konten melalui podcasting adalah kehadiran podcast yang membuka ruang kreativitas audiens untuk menghasilkan konten seperti yang mereka inginkan. Hal ini menunjukkan bahwa standar dalam pembuatan konten telah berubah isi. Namun, tren ini harus disikapi dengan bijak. Pendengar siniar terkesan lebih dewasa dan tidak ceroboh memilih konten audio yang ingin mereka dengar. Saat ini, siniar lebih berkembang, tidak hanya diproduksi dalam format audio, siniar juga dikemas ke dalam format video, jadi begitulah siniar audio-video yang disebarakan melalui akun media sosial pembuat konten.

Keuntungan yang dimiliki oleh siniar adalah media pembelajaran yang kekinian, mudah, praktis, dapat diulang ulang untuk memahami materi, berdampak

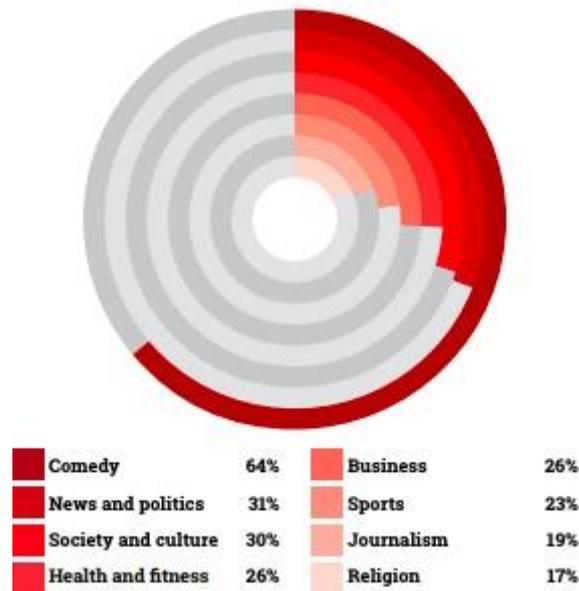
positif dalam memotivasi belajar. Kerugian siniar yaitu penggunaan internet menjadikan kendala pada pendengar. (Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019).

Popularitas siniar juga semakin meningkat di Indonesia, terutama pada kalangan Generasi Z (Gen Z) yang lahir antara tahun 1997-2012 dan Generasi Milenial yang lahir antara tahun 1981-1996. Dengan Gen Z yang merupakan generasi dengan populasi terbesar dengan 27,94% dari total populasi di Indonesia dan Generasi Milenial yang berada di posisi kedua dengan 25,87% dari total populasi di Indonesia (IDN Research Institute, 2022).

Di Indonesia, bentuk penyajian siniar tidak hanya menggunakan format audio saja tetapi juga ada yang menggunakan format video yang bisa diunggah ke media lain seperti YouTube. Format siniar dengan video ini biasa disebut video siniar atau siniar audio-visual.

Menurut data laporan yang telah dilakukan IDN Research Institute yang berjudul *Indonesia Gen Z Report 2022*, menunjukkan bahwa 32% dari Gen Z di Indonesia mendengarkan siniar dengan topik yang menghibur seperti komedi dan drama. Namun, 1 dari 3 pendengar Gen Z mendengarkan siniar yang membahas berita dan politik. Dari laporan IDN Times ini, Gen Z di Indonesia juga mendengarkan topik-topik yang spesifik seperti budaya (30%), kesehatan (26%), bisnis (26%), olahraga (23%), jurnalisme investigasi (19%) dan bahkan agama (17%) (IDN Research Institute, 2022, p.44).

Popular topics Gen Z listen on podcast:

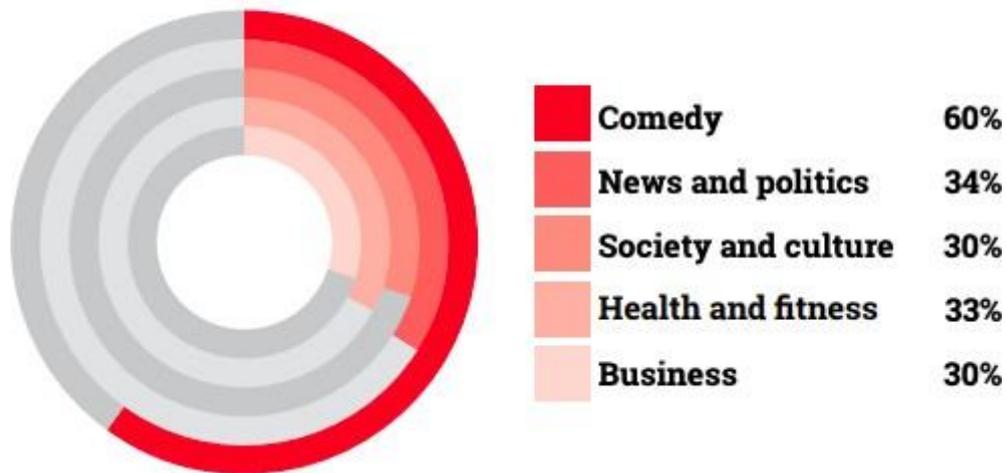


Gambar 1.1 Grafik Topik Populer Gen Z

Sumber: IDN Research Institute

Sedangkan untuk Generasi Milenial, menurut data laporan yang telah dilakukan IDN Research Institute yang berjudul *Indonesia Millennial Report 2022*. 1 dari 4 Milenial di Indonesia mendengarkan siniar, dan 23% dari itu untuk hiburan. Sama seperti Gen Z, generasi Milenial sebagian besar mendengarkan topik-topik seperti komedi dan drama. Namun, 1 dari 3 Milenial mendengarkan siniar untuk mendapatkan informasi berita dan politik. Ada juga yang mendengarkan topik lainnya seperti budaya (30%), kesehatan (33%), bisnis (30%), olahraga (26%), jurnalisme investigasi (15%) dan agama (20%) (IDN Research Institute, 2022, p.48)

Popular topics Millennials listen on podcast:



Gambar 1.2 Grafik Topik Populer Milenial

Sumber: IDN Research Institute

Siniar sendiri memiliki beberapa jenis format, format yang penulis pilih adalah siniar audio-visual. Penulis memilih format siniar audio-visual sendiri karena informasi yang diberikan mengenai topik seni balon ini memerlukan visual agar penjelasan yang diberikan lebih jelas dan bisa terbayang. Terlebih jika ada pendengar yang baru berkenalan dengan seni balon, sehingga video diperlukan untuk bisa memberikan contoh foto tentang apa yang sedang dibahas saat itu.

Siniar biasanya merupakan sarana penyampaian informasi audio, tetapi dengan bantuan berbagai teknologi yang ada, siniar audio dapat dipadukan dengan materi visual untuk mendukung media pembelajaran. Dengan siniar yang menggunakan format audio-visual bisa memberikan informasi lebih dan juga membantu pembelajar yang kesulitan menyerap informasi dalam bentuk audio. Oleh karena itu dalam pembuatan karya kali ini, penulis akan menggunakan platform siniar visual sebagai tempat untuk mempublikasikan karya ini.

Balloon art atau seni balon adalah sebuah seni yang menggunakan balon sebagai mediumnya. Di mana balon akan dibuat menjadi berbagai macam bentuk seperti hewan hingga kendaraan. Namun, seni balon tidak hanya mengenai balon yang

dibentuk seperti hewan dan kendaraan saja, tetapi seni balon bisa digunakan sebagai dekorasi untuk perayaan dan acara.

Menurut Dewey (2023), seni balon sendiri tidak diketahui dengan jelas permulaannya diciptakan oleh siapa. Namun, dalam buku *Balloonology* milik Art “Jolly the Clown” Petri yang diterbitkan pada tahun 1975, ia menyatakan bahwa Herman Bonnert dari Pennsylvania merupakan orang pertama yang mengubah balon militer menjadi seni balon dengan membentuknya menjadi bentuk hewan, di konferensi pesulap pada tahun 1939.

Dalam buku *Great Balloons!: The Complete Book of Balloon Sculpting*, pada zaman dahulu di bagian Eropa, “balon” yang terbuat dari isi perut hewan yang sudah dipompa ini digunakan oleh pelawak untuk menghibur penontonnya dengan cara membentuknya sedemikian rupa menjadi bentuk-bentuk yang menghibur (Merlin, 1994). Kemudian, balon pertama yang terbuat dari karet ditemukan oleh Profesor Michael Faraday pada tahun 1824 saat sedang bereksperimen dengan gas-gas dan karet mentah yang bernama *caoutchouc* dalam masa kerjanya di Royal Institution London. Di mana ia menulis dalam *Quarterly Journal of Science* tahun 1824, bahwa *caoutchouc* sangat elastis dan mengembang saat ditiupkan angin kedalamnya dan *caoutchouc* menjadi sedikit transparan (Grummer, 1987)

Seni balon sendiri mulai muncul dalam bentuk *twisting* dan *sculpturing* sekitar tahun 1920-an tetapi belum populer hingga munculnya balon ramping setelah Perang Dunia ke-2. Di mana bentuk pertamanya dibuat dengan menggabungkan beberapa balon untuk membuat bentuk anjing, jerapah, topi, pesawat dan lain-lain (Siegel, 1980).

Penulis memilih topik ini karena belum banyaknya media yang menyorot mengenai seni balon secara mendalam. Penulis juga melihat bahwa walaupun seni balon sudah mulai naik kepopulerannya di Indonesia, tetapi masih belum banyak pembahasan mengenai seni balon ini di media dalam negeri.

Tentu saja tidak semua informasi bisa dijadikan sebuah karya jurnalistik, salah satu cara untuk menyaring informasi mana yang bisa dijadikan sebuah karya jurnalistik adalah dengan nilai berita. Nilai berita bisa dijadikan sebuah pedoman

untuk menilai informasi mana yang menarik dan cocok untuk dijadikan sebuah karya jurnalistik. Nilai berita dari karya jurnalistik dengan topik seni balon di Indonesia adalah *unusualness* dan *proximity*.

Topik ini memiliki nilai berita *unusualness* atau unik atau tidak biasa karena merupakan topik yang jarang dibahas oleh masyarakat diluar seniman balon atau orang yang terlibat. Selanjutnya adalah *proximity* atau kedekatan, dimana kedekatan ini mempengaruhi ketertarikan masyarakat terhadap suatu topik. Kedekatan dibagi tiga lagi yaitu kedekatan geologis, psikologis dan ideologis, dimana untuk topik ini kedekatan yang cocok adalah kedekatan psikologis. Contohnya adalah karya ini memiliki topik seni balon di Indonesia yang tentunya akan lebih menarik bagi para seniman balon dan pebisnis balon di Indonesia (Putri, 2021).

1.2 Tujuan Karya

- a. Membuat karya jurnalistik bertema seni balon
- b. Membuat siniar audio-visual berdurasi 60 menit dengan topik seni balon
- c. Mendapatkan narasumber yang tepat untuk membicarakan topik seni balon
- d. Membuat karya yang bisa menunjukkan perkembangan seni balon di Indonesia
- e. Mencapai 50 penonton dalam waktu satu bulan dari tanggal diunggah di *platform* YouTube

1.3 Kegunaan Karya

- a. Sebagai tempat edukasi masyarakat umum dan pengusaha-pengusaha balon kecil maupun besar mengenai seni balon
- b. Sebagai tempat seniman balon Indonesia untuk menceritakan pengalamannya
- c. Sebagai karya jurnalisme yang mengedukasi dan juga membahas tentang seni