



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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran teknologi *augmented reality* seakan menghilangkan batasan antara digital dengan realitas yang ada. Furth (2011, p. 3) menjelaskan bahwa *augmented reality* merupakan teknologi yang menghasilkan pandangan langsung dan tidak langsung di lingkungan nyata (fisik) dengan menambahkan informasi dalam bentuk virtual yang dihasilkan melalui komputer, selain itu *augmented reality* memiliki konsep membentuk suatu keadaan lingkungan seperti terasa lebih dekat dalam waktu yang *real-time*. Oleh sebab itu, teknologi *augmented reality* mampu menghadirkan objek digital untuk hadir ke dalam dunia nyata sehingga seakan menghapus batasan antara digital dan realitas.

Sebelumnya, publik juga pernah dikejutkan oleh kehadiran *mobile game* fenomenal *Pokémon Go* dari perusahaan game Niantic yang dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa di seluruh dunia pada 2016 lalu. Menariknya, *Game* ini berhasil meraih kepopuleran karena memberikan pengalaman bermain baru, yakni menghadirkan para *Pocket Monsters* atau dikenal juga sebagai *Pokémon* ke dalam realitas dunia dengan menggunakan bantuan teknologi *augmented reality*. Kepopuleran yang diperoleh *Pokémon Go* secara tidak langsung juga memperkenalkan teknologi *augmented reality* kepada publik secara masif (Wingfield & Isaac, 2016). Padahal,

terdapat banyak *game* dengan menggunakan teknologi *augmented reality* yang telah dirilis sebelum *Pokémon Go*. Namun, tidak ada yang mampu menandingi kepopuleran dari *game* garapan Niantic tersebut. Maka, publik pun mulai mengenai teknologi yang bernama *augmented reality* melalui *Pokémon Go*.

Azuma (dalam Furht, 2011, p. 5) menjelaskan bahwa *augmented reality* merupakan suatu teknologi 3D interaktif yang menggabungkan objek nyata dan virtual yang ditampilkan secara *real-time*. Maka, selain digunakan dalam *game* seperti *Pokémon Go*, teknologi *augmented reality* juga mampu memberikan peluang bagi jurnalistik untuk menyampaikan informasi dengan cara baru yang menarik kepada khalayak. Selain itu, teknologi ini juga memperkaya ragam bentuk penyampaian informasi dalam bidang jurnalistik (Bunz, 2010).

Penggunaan *augmented reality* dalam bidang jurnalistik juga berkaitan dengan konsep *immersive journalism* yang memiliki dua gagasan utama. Pertama, merupakan situasi yang seolah-olah menempatkan suatu berita pada program terasa lebih nyata. Kedua, menggunakan sudut pandang orang pertama akan mengarah pada respon emosional yang lebih dalam (Laws, 2017, p. 2). Penggunaan *immersive journalism* yang tepat dapat memungkinkan untuk membuat khalayak merasakan empati terhadap para korban dalam berita yang disampaikan. Selain itu, penggunaan teknologi seperti *virtual reality* dalam *immersive journalism* memungkinkan khalayak untuk terhubung dan seakan terlibat dalam konten yang ditampilkan dalam

berita dan mendorong khalayak untuk membantu para korban (Laws, 2017, p. 11).

CNN Indonesia News Room merupakan salah satu program berita dari perusahaan media CNN Indonesia yang menggunakan teknologi *augmented reality*. Selain menggunakan teknologi *augmented reality*, CNN Indonesia News Room juga menggunakan teknik *storytelling* untuk menyampaikan informasi yang interaktif dan terperinci sehingga informasi pada program berita semakin mudah untuk dipahami oleh khalayak (Barnez, 2018). Teknologi *augmented reality* juga tidak hanya dimanfaatkan oleh CNN Indonesia, terdapat perusahaan media lainnya yang menggunakan teknologi *augmented reality*, Metro TV, TV One dan Kompas TV. Namun, CNN Indonesia memiliki program berita yang mampu untuk menghadirkan teknologi *augmented reality* yang lebih dinamis dibandingkan dengan perusahaan media lainnya (Barnez, 2018).

Tindakan yang dilakukan oleh CNN Indonesia relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pavlik dan Bridges (2013) yang menunjukkan bahwa teknologi *augmented reality* mampu mengubah cara penyampaian dengan teknik *storytelling* dalam praktik jurnalistik. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa teknologi *augmented reality* memiliki potensi baru dengan menghadirkan teknik *storytelling* yang mampu melibatkan masyarakat untuk sebagai partisipan orang pertama. Tidak sebagai partisipan orang ketiga seperti yang terjadi pada majalah, radio dan televisi pada masa kini.

Gambar 1.1 Program Berita CNN Indonesia News Room



Sumber: CNN Indonesia

Pavlik dan Bridges (2013) menjelaskan bahwa teknologi *augmented reality* memiliki potensi untuk mengubah bentuk konten yang dihadirkan dalam dunia jurnalistik pada saat ini. Perkembangan teknologi *augmented reality* memungkinkan para jurnalis untuk menghadirkan teknik *storytelling* baru yang melibatkan masyarakat sebagai partisipan orang pertama sehingga mampu memahami informasi secara kontekstual. Selain itu, Pavlik dan Bridges (2013) juga menjelaskan bahwa terdapat banyak potensi penelitian terkait teknologi *augmented reality*. Khususnya penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknologi *augmented reality* terhadap khalayak dengan membandingkan program serupa yang menggunakan dan tidak menggunakan teknologi tersebut.

Meskipun begitu, penelitian terkait *augmented reality* yang telah dilakukan masih terbatas dengan membahas mengenai konsep dan penggunaan teknologi tersebut dalam jurnalistik, salah satunya adalah penelitian di Indonesia terkait *augmented reality* telah dilakukan di Indonesia oleh Barnez (2018). Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *augmented reality* pada program *feature* di perusahaan CNN Indonesia dengan menggunakan teori difusi inovasi oleh Everett M. Rogers. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi *augmented reality* telah menjadi salah satu bagian dari media massa dan komunikasi di Indonesia, serta teknologi *augmented reality* merupakan salah satu konsep baru dalam bidang jurnalistik (Barnez, 2018).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan dari penggunaan teknologi *augmented reality* pada program berita CNN Indonesia News Room pada perubahan perilaku khalayak. Peneliti menggunakan program CNN Indonesia News Room sebagai objek penelitian. Kemudian, alasan CNN Indonesia News Room dipilih oleh peneliti karena mampu menghadirkan teknologi 3D interaktif dengan objek virtual seakan hadir di dunia nyata secara *real-time*, serta mampu untuk menyampaikan informasi secara interaktif kepada khalayak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan pada program berita yang menggunakan teknologi *augmented reality* dibandingkan dengan program berita yang tidak menggunakan teknologi *augmented reality* pada

perubahan perilaku pada khalayak. Kemudian, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Kriyantono (2009, p. 55-56) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya bisa digeneralisasikan. Sedangkan menurut Kerlinger (2006, p. 315) metode eksperimen merupakan penelitian ilmiah yang memungkinkan bagi peneliti untuk melakukan manipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi bersamaan dengan variabel bebas tersebut.

Penelitian ini akan menggunakan metode *true experimental design* yang mengharuskan peneliti untuk mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi eksperimen. Kemudian, model desain eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest-only group design* yang membagi *sample* ke dalam dua kelompok berbeda antara yang diberikan perlakuan eksperimen dan tidak diberikan perlakuan eksperimen. (Sugiyono, 2009, p.73-74).

Merujuk pada Donald F. Robert (dalam Schramm dan Roberts, 1998, p.359) yang menjelaskan bahwa efek merupakan perubahan perilaku manusia setelah diterpa pesan media massa, maka penelitian ini merupakan penelitian mengenai efek media massa. Kemudian, penelitian ini akan menggunakan salah satu teori efek media, yaitu, *Stimulus Organism Respons* (S-O-R) sebagai landasan teori yang digunakan oleh peneliti untuk

mengetahui pengaruh penggunaan teknologi *augmented reality* terhadap perubahan perilaku pada khalayak. Sebagaimana penjelasan Rakhmat (2000, p. 217), media massa memiliki efek yang berkaitan dengan penambahan tingkat pemahaman dan pengetahuan (kognitif), mengubah sikap (afektif), dan menggerakkan perilaku (*behavioral*).

Peneliti merujuk pernyataan Piaget dalam menentukan khalayak dalam penelitian ini. Piaget (dalam Sumantri 2005, p.13) menjelaskan bahwa remaja berada pada tahap perkembangan pemikiran operasional formal yang telah memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, logis dan mampu menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperolehnya. Maka, penelitian ini akan dilakukan pada khalayak remaja karena telah dianggap mampu untuk memahami informasi yang disampaikan oleh media massa. Kemudian, penelitian dilakukan pada khalayak remaja di SMK Negeri 2 Kota Tangerang yang merupakan lokasi dilaksanakannya penelitian ini. Peneliti berharap penelitian yang dilakukan ini mampu mengetahui perbedaan dari antara tayangan program berita yang menggunakan teknologi *augmented reality* dengan yang tidak menggunakan teknologi tersebut terhadap khalayak, khususnya khayalak remaja di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.

12 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan teknologi *augmented reality* dalam program berita CNN Indonesia News Room dengan program berita CNN Indonesia News yang tidak menggunakan teknologi tersebut pada perubahan perilaku khalayak remaja di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan?”

Rumusan masalah tersebut peneliti ajukan untuk mengetahui apakah *augmented reality* merupakan teknologi yang tepat untuk digunakan pada khalayak dalam menyampaikan informasi dibandingkan tayangan program berita yang tidak menggunakan teknologi *augmented reality*. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan uji penelitian yang dilakukan pada khalayak remaja di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.

13 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian:

1. Apakah terdapat perbedaan antara program berita CNN Indonesia News Room yang menggunakan teknologi *augmented reality* dengan program berita CNN Indonesia News Room yang tidak menggunakan teknologi *augmented reality* pada perilaku khalayak remaja di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan?
2. Seberapa besar perbedaan program berita program berita CNN Indonesia News Room yang menggunakan teknologi *augmented reality* dengan program berita CNN Indonesia News Room yang

tidak menggunakan teknologi *augmented reality* pada perilaku khalayak remaja di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan?

14 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka peneliti melakukan penelitian ini untuk tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara program berita CNN Indonesia News Room yang menggunakan teknologi *augmented reality* dengan program berita CNN Indonesia News Room yang tidak menggunakan teknologi *augmented reality* pada perilaku khalayak remaja di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.
2. Untuk mengetahui berapa besar perbedaan program berita program berita CNN Indonesia News Room yang menggunakan teknologi *augmented reality* dengan program berita CNN Indonesia News Room yang tidak menggunakan teknologi *augmented reality* pada perilaku khalayak remaja di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.

15 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat Akademis, Praktis dan Sosial sebagai berikut:

a. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu mengetahui perbedaan efek

media pada tayangan program berita yang menggunakan teknologi *augmented reality* dan tidak menggunakan teknologi tersebut pada perubahan perilaku yang terjadi kepada khalayak dengan menggunakan teori S-O-R. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga mampu menjelaskan seberapa besar perbedaan efek media pada program berita yang menggunakan teknologi *augmented reality* dengan program berita yang tidak menggunakan teknologi tersebut pada perubahan perilaku khalayak. Kemudian, penelitian ini juga bisa berguna untuk mengembangkan ilmu komunikasi, khususnya dalam penelitian mengenai penggunaan teknologi *augmented reality* yang merupakan salah satu inovasi teknologi terbaru dalam bidang jurnalistik yang berkaitan dengan *immersive journalism* pada sisi khalayak.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menjadi bahan rujukan bagi media massa untuk mengetahui teknologi tepat digunakan dalam program berita yang ditayangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga menjadi rujukan bagi media massa dalam mengembangkan program berita yang mampu melibatkan partisipasi dari khalayak secara masif dengan menggunakan bantuan dari teknologi *augmented reality*.

c. Kegunaan Sosial

Peneliti berharap temuan dalam penelitian ini mampu menjadi acuan bagi masyarakat dalam menentukan program berita yang tepat berdasarkan teknologi yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan kepada masyarakat terkait penggunaan teknologi *augmented reality* dalam bidang jurnalistik, khususnya pada program berita.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian ilmiah yang sudah ditentukan, namun terdapat keterbatasan pada penelitian ini. Penelitian ini hanya terbatas pada populasi khalayak remaja yang hanya berada di SMK Negeri 2 kota Tangerang Selatan. Hal ini tersebut membuat hasil penelitian ini tidak bisa dijadikan untuk menggeneralisasikan untuk khalayak remaja secara menyeluruh, khususnya khalayak remaja di Kota Tangerang Selatan dalam melihat perbedaan antara tayangan program berita yang menggunakan teknologi *augmented reality* dan tidak menggunakan teknologi tersebut. Kemudian, penelitian ini hanya membandingkan tayangan program berita yang menggunakan teknologi *augmented reality* dan tidak menggunakan teknologi tersebut, padahal teknologi *augmented reality* bisa digunakan dalam berbagai jenis tayangan program di televisi. Terakhir, keterbatasan penelitian ini adalah uji eksperimen yang dilakukan secara virtual yang mengakibatkan peneliti tidak bertemu secara langsung dengan responden, sehingga sulit untuk melakukan pengawasan secara

menyeluruh terhadap responden dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ketika melakukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen.