

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Pustaka

Pada sub ini menjelaskan terkait penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh para peneliti terdahulu dan berkaitan dengan penelitian sekarang. Fungsi dari penelitian terdahulu ini yaitu sebagai acuan dan kajian terhadap penelitian yang dilakukan sekarang guna memperkuat data. Selain itu, dengan penelitian terdahulu ini dapat diketahui perbedaan atau pembaharuan antara peneliti terdahulu dengan peneliti sekarang, sehingga penelitian terdahulu ini dapat membandingkan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang. Kajian pustaka yang diambil oleh peneliti digunakan untuk keperluan selama proses penelitian. Kajian pustaka ini meliputi penemuan, untuk mengidentifikasi secara sistematis dan berguna untuk analisis dokumen-dokumen yang memuat sejumlah informasi yang relevan dengan masalah penelitian sekarang.

Penelitian terdahulu diambil dari berbagai penelitian yang ada kaitannya dengan “Pengembangan Portal Berita *Citizen Journalism* Berbasis Website Dalam Memperkenalkan Desa Wisata”.

2.1.1 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian pustaka, peneliti melihat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan berkaitan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan sekarang. Studi penelitian terdahulu ini sangat penting bagi peneliti sebagai acuan guna membantu peneliti untuk merumuskan dan menganalisis penelitian “Pengembangan Portal Berita *Citizen Journalism* Berbasis Website Dalam

Memperkenalkan Desa Wisata”. Penelitian ini menggunakan beberapa penelitian terdahulu berupa jurnal yang dijabarkan dan dikategorikan ke dalam beberapa perspektif di antaranya:

2.1.1.1 Penelitian dalam perspektif 1

Indah Ajeng Prilicia. Edisi Juli 2019. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pada Jurnal Interaksi Vol. 3 No. 2, dengan judul **“Partisipasi *Citizen Journalism* Terhadap Media Online Untuk Menambah Jumlah *Followers* Di Akun Instagram Talk”**.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan informasi yang berkembang pesat sehingga mampu mempengaruhi dan merubah gaya hidup. Adanya temuan baru di bidang teknologi dan informasi menciptakan perkembangan media elektronik yang signifikan. Dari mulai media cetak, media elektronik dan internet yang eksistensinya paling tinggi saat ini. internet menjadi media baru yang secara perlahan merubah masyarakat biasa menjadi masyarakat *cyber*. Hal ini menunjukkan tingginya kebutuhan informasi di kalangan masyarakat. Adanya *smartphone* yang memudahkan mereka mencari maupun menyebarkan informasi yang menjadikan masyarakat bertindak seperti jurnalis. Sehingga muncullah nama *Citizen Journalism* yang dikhususkan bagi masyarakat biasa yang beraktivitas seolah-olah jurnalis. Kegiatan *Citizen Journalism* lambat laun menjadi kegiatan yang banyak digemari masyarakat. hadirnya media baru yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi dan mampu mengirim informasi secara cepat. dan diakses hanya dalam hitungan detik. *Citizen Journalism* memanfaatkan media sosial seperti instagram yang berbasis *photosharing* untuk menyebarkan informasi atau konten yang telah mereka buat.

Seperti halnya akun instagram Medan Talk yang memanfaatkan media sosial untuk berbagi informasi mengenai Medan. Akun tersebut berisikan informasi hasil merepost postingan masyarakat biasa yang telah menge- *tag* akun @medantalk.

penelitian terdahulu ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena. Alasan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif karena gambarnya menggunakan ukuran, jumlah serta frekuensi. Penelitian terdahulu ini menggunakan *teori uses and gratification* yang fokus utamanya adalah manusia. Masyarakat yang bersifat aktif memiliki otonomi dan wewenang untuk memperlakukan media, mereka bebas memilih media untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Pendekatan ini sebagai alternatif untuk memandang hubungan antara media dengan *Audience*.

Hasil penelitian terdahulu dalam variabel X dengan indikator waktu yang dibutuhkan untuk mempercayai isi pesan pada postingan berita pada akun instagram Medan Talk yang paling dominan adalah 30,2%. Hal itu karena sumber berita di instagram Medan Talk merupakan hasil repost atau pun yang sengaja dikirim oleh warga biasa. Sehingga dapat dikatakan amatir serta belum bisa diketahui apakah jurnalisme warga tersebut menyampaikan isi berita secara akurat. Sedangkan dalam variabel Y dengan indikator senang mengirim berita ke akun instagram Medan Talk sebagai wadah untuk pembelajaran menjadi jurnalis warga yang paling dominan berada pada presentase 61,4%. Para jurnalis warga tersebut menyuguhkan informasi tentang kejadian sekitar di masyarakat. dari hasil

uji determinasi diperoleh nilai 12%. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi jurnalisisme warga pada media sosial akun instagram Medan Talk sebesar 12%. Sedangkan sisa pengaruh 88% yang disebabkan karena faktor lain di luar penelitian.

2.1.1.2 Penelitian Dalam Perspektif 2

Puri Bestari Mardani, Maria Febiana Christanti, Lusia Handayani. Juli 2022. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Pada jurnal IKRAITH-ABDIMAS, Vol. 5 No. 2, dengan Judul **“Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Jurnalisme Warga, Desa Baros”**

Penelitian terdahulu ini dilatar belakangi oleh keaktifan masyarakat dalam menunjukkan dan menyebarkan informasi kepada orang lain sesuai pengetahuan mereka. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mampu merubah masyarakat yang *notabene* nya sebagai konsumen informasi kini menjadi produsen bahkan distributor informasi. Semua warga dapat dengan mudah berkegiatan seperti jurnalis dengan mengumpulkan, mengolah, menganalisis hingga melaporkan atau menyebarkan informasi tersebut kepada khalayak luas, baik itu tulisan, gambar, audiovisual, suara atau lainnya. Karena adanya manfaat dari kegiatan jurnalisisme warga itu mampu mendorong dan meningkatkan pelayanan publik untuk mengetahui informasi suatu daerah tertentu. Salah satu daerah yakni Desa Baros memanfaatkan keberadaan internet untuk menginformasikan seputar kegiatan maupun informasi lain yang ada di desa tersebut. Akses informasi yang digunakan berupa *website* yang dikelola oleh karang taruna. Namun keberadaan *website* tersebut kurang berfungsi dengan baik karena kurangnya dukungan desa terhadap aktivitas karang taruna. Sehingga tim

peneliti memberi dukungan dengan mengedukasi untuk meningkatkan pengetahuan mereka dalam bidang jurnalistik. Sementara untuk mendukung penuh pembangunan desa dengan adanya *website* Desa Baros maka tim peneliti membutuhkan warga sebagai *Citizen Journalism*.

Metodologi yang dilakukan dalam kegiatan menggunakan media internet sebagai sarana informasinya berupa *video conference* serta penyajian materi berupa e-modul. Metode yang tergabung dalam kegiatan ini berupa webinar dan diskusi. Langkah pertama yaitu pemberian materi mengenai pemanfaatan jurnalisme warga. Kegiatan webinar ini dikatakan efektif untuk menunjang kegiatan terutama pada masa pandemi. Dalam kegiatannya yakni penyampaian materi dalam *video conference* untuk proses interaksi dan mencapai target sasaran. Kedua yaitu diskusi melalui aplikasi Whatsapp group yang berisikan partisipan kegiatan abdimas. Metode ini guna memberikan kesempatan kepada partisipan agar bisa mendiskusikan terkait informasi dan pemanfaatan media sosial jurnalisme warga.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian terdahulu ini yakni Desa Baros yang digunakan sebagai media penyaluran berita dari jurnalisme warga akan dilakukan juga pada media lain yakni akun instagram yang dibuat oleh sekretaris daerah Desa Baros. Sehingga dari kegiatan abdimas ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pelatihan yang baik semua orang tentunya dapat menjadi jurnalis yang baik pula. Masyarakat yang mengikuti kegiatan abdimas sudah memiliki kemampuan yang baik untuk menggunakan media sosial insragram. Peserta

dengan mudah bisa mengoperasikan berbagai fitur instagram. Sehingga kehadiran akun Desa Baros ini membuat para pengelola desa dapat memberikan berbagai informasi seputar kegiatan yang ada di Desa Baros dengan tatanan kelola yang baik pula.

2.1.1.3 Penelitian Dalam Perspektif 3

Agus Triyono. Desember 2019. Universitas Dian Nuswantoro. Pada jurnla Ilmu Komunikasi. Vol. 16, No. 2. Dengan judul penelitian “**Contribution of Online Media Citizen Journalism to Create City Images**”.

Penelitian terdahulu ini dilatar belakangi oleh jurnalisme warga yang terus menunjukkan eksistensinya. Para *citizen journalism* menyebarkan informasi ke berbagai media online. Kegiatan masyarakat yang seolah menjadi pewarta ini mengalami perkembangan yang pesat, sehingga beberapa media sengaja memberikan ruang yang lebih untuk masyarakat dalam menyampaikan informasi yang mereka ketahui. Saat ini jurnalisme warga menjadi sangat aktif karena mereka juga turut menyoroti isu dari berbagai hal yang menjadi kepentingan publik. Selain menjadi penyebar informasi, mereka juga turut mengkritik berbagai kinerja pemerintahan dari mulai infrastruktur yang tidak ramah lingkungan. Salah satu platform media yang memberikan kanal bagi jurnalisme warga yakni media online. Media online menjadi sangat berkembang dengan menyajikan beberapa fitur yang dapat memudahkan masyarakat saat menyampaikan pesan. Salah satu kota, Semarang yang mana hadirnya jurnalisme warga mampu memberikan motivasi kepada masyarakat dalam pembangunan daerah. Jurnalisme warga juga turut berkontribusi dalam menciptakan citra positif pada suatu daerah tertentu. Informasi yang disebarakan mampu memberikan

manfaat yang baik dan memberikan pengaruh atas keberadaan daerah-daerah potensial. Sehingga secara tidak langsung, keberadaan jurnalisisme warga mampu meningkatkan sektor pariwisata, seni budaya, pendidikan, infrastruktur maupun sektor lainnya. Sehingga penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kontribusi jurnalis warga dalam membangun citra suatu daerah meskipun tanpa adanya payung hukum atau pun tidak tergabung ke dalam komunitas.

Penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Peneliti mengambil beberapa sumber data dari kanal citizen journalism di media *kompasiana.com*, *PasangMata.com*, *indonesia.id* dan *Rubik.okezone.com*. pada periode 1 juli hingga 30 Desember 2017. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dengan tipe *Judgment Sampling*. Tipe ini berorientasi pada sampel tertentu yang ditentukan untuk maksud dan tujuan tertentu.

Hasil temuan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa jurnalisisme warga mempraktikkan kegiatan sebagai pewarta biasa secara individual. Mereka tidak tergabung ke dalam komunitas atau lembaga, perusahaan mana pun. Kondisi ini terjadi berdasarkan pada pengalaman mereka saat bepergian bersama keluarga atau pun keliling kota. Berdasarkan pada analisis yang dilakukan peneliti pada kanal jurnalisisme warga di media *kompasiana.com*, *PasangMata.com*, *indonesia.id* dan *Rubik.okezone.com* menunjukkan bahwa para jurnalisisme warga telah berkontribusi dan menyurakan kejadian berdasarkan temuan mereka di lapangan. Terwujudnya forum tersebut akan membantu para anggota dalam mengkoordinir dan menata jurnalisisme warga agar bisa lebih fokus. Perkembangan dunia yang semakin pesat ditandai dengan munculnya media

sosial yang justru paling banyak digunakan masyarakat dalam menyebarkan informasi. Media semakin mendorong masyarakat untuk lebih kritis dan menyampaikan terkait dengan perubahan yang terjadi. Misalnya perkembangan pariwisata di Kota Semarang yang berkaitan dengan wisata alam seperti hutan kota yang jarang ditemui di daerah lain. Kebaruan penelitian ini ditandai dengan analisis informasi dari jurnalis warga yang bukan merupakan bagian dari komunitas tertentu sehingga informasi yang diunggah dapat bersifat dinamis dan cenderung memiliki perubahan yang signifikan.

No	Item	Penelitian I
1.	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Indah Ajeng Prilicia. Edisi Juli 2019, dengan judul Partisipasi <i>Citizen Journalism</i> Terhadap Media Online Untuk Menambah Jumlah <i>Followers</i> Di Akun Instagram Talk - Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pada Jurnal Interaksi Vol. 3 No. 2
2.	Latar Belakang Penelitian	Perkembangan informasi yang pesat mampu mempengaruhi dan merubah gaya hidup. Adanya temuan baru di bidang teknologi dan informasi menciptakan perkembangan media elektronik. Hal ini menunjukkan tingginya kebutuhan informasi di kalangan masyarakat. Adanya <i>smartphone</i> yang memudahkan mereka mencari maupun menyebarkan informasi yang menjadikan masyarakat bertindak seperti jurnalis.
3.	Pendekatan Penelitian	Kuantitatif
4.	Teori	<i>teori uses and gratification</i>
5.	Hasil Penelitian	Hasil penelitian terdahulu dalam variabel X dengan indikator waktu yang dibutuhkan untuk mempercayai isi pesan pada postingan berita pada akun instagram Medan Talk yang paling dominan adalah 30,2%. Hal itu karena sumber berita di instagram Medan Talk merupakan hasil repost atau pun yang sengaja dikirim

		oleh warga biasa. Sedangkan dalam variabel Y dengan indikator senang mengirim berita ke akun instagram Medan Talk sebagai wadah untuk pembelajaran menjadi jurnalis warga
6.	Perbedaan dan Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan	Persamaan dalam penelitian ini peran citizen journalism dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Perbedaan dalam penelitian yakni penelitian yang akan diteliti hanya memfokuskan pada seluruh aspek yang hanya menyangkut desa wisata saja. Sementara dalam penelitian ini lebih menginfomasikan secara general, bahkan menyangkut pemberitaan mancanegara.

Tabel 2.1

Matrik Penelitian Terdahulu I

No	Item	Penelitian II
1.	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Puri Bestari Mardani, Maria Febiana Christanti, Lusia Handayani. Juli 2022, dengan Judul Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Jurnalisme Warga, Desa Baros - Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Pada jurnal IKRAITH-ABDIMAS, Vol. 5 No. 2,
2.	Latar Belakang Penelitian	Keberadaan internet dan meningkatnya perkembangan teknologi informasi komunikasi mampu merubah <i>action</i> masyarakat dari menjadi konsumen informasi menjadi produsen bahkan distributor informasi. Salah satu bentuk aktivitas dari budaya partisipatif adalah <i>citizen journalism</i> . yang dibuat oleh warga untuk meningkatkan pelayanan publik juga dapat menunjang pembangunan desa
3.	Pendekatan Penelitian	Kualitatif
4.	Teori	-
5.	Hasil Penelitian	Tampak antusias para peserta abdimas dalam mengikuti kegiatan pelatihan jurnalis. Peserta merasa senang serta dapat menambah wawasannya. Kehadiran akun Desa Baros pada media sosial Instagram membuat

		pengurus Desa Baros dapat memberikan berbagai berita informasi tentang kegiatan di Desa Baros
6.	Perbedaan dan Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan	<p>Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan konsep citizen journalism dalam memperkenalkan desa wisata.</p> <p>Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, jika dalam penelitian ini menggunakan media Instagram yang dimana dalam penyampaian berita terdapat pembatasan karakter, dan berita yang dipublish tidak berurutan sesuai kategori. Sedangkan dalam penelitian yang akan diteliti penulis lebih memfokuskan pada media website.</p>

Tabel 2.2

Matrik Penelitian Terdahulu II

No	Item	Penelitian III
1.	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Agus Triyono. Desember 2019, dengan judul penelitian Contribution of Online Media Citizen Journalism to Create City Images - Universitas Dian Nuswantoro. Pada jurnla Ilmu Komunikasi. Vol. 16, No. 2.
2.	Latar Belakang Penelitian	Jurnalisme warga memang berkembang secara dinamis melalui media online. Banyak wadah yang disediakan guna menyampaikan informasi, salah satunya informasi mengenai potensi daerah.
3.	Pendekatan Penelitian	Kualitatif
4.	Teori	Analisis deskriptif kualitatif
5.	Hasil Penelitian	Menunjukkan bahwa jurnalisme warga berkontribusi terhadap perkembangan citra Kota Semarang. Jurnalisme warga mempraktikan kegiatan sebagai pewarta biasa secara individual. Mereka tidak tergabung ke dalam komunitas atau lembaga, perusahaan mana pun. Kondisi ini terjadi berdasarkan pada pengalaman mereka.

6.	Perbedaan dan Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan	<p>Persamaan penelitian yakni citizen journalism berkontribusi dalam menginformasikan melalui media online.</p> <p>Perbedaannya dalam penelitian ini mencakup berbagai masalah baik secara politik, ekonomi, teknologi, kuliner, pendidikan di kota Semarang. Sementara pada penelitian yang akan diteliti memfokuskan diri pada eksistensi desa wisata.</p>
----	--	--

Tabel 2.1

Matrik Penelitian Terdahulu III

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dibuat guna sebagai alur pemikiran yang dibuat oleh peneliti penelitian yang dilakukan olehnya. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan pedoman pemikiran atau dasar pijakan peneliti untuk memberikan jawaban terhadap pendekatan pemecahan masalah.

Dalam mengembangkan portal berita online, *website* yang telah dibuat selain harus memuat banyak konten, artikel atau pun informasi juga harus mampu menembus khalayak luas. Media harus memiliki jangkauan yang luas agar *website* akan tetap hidup dan bahkan dikenal oleh masyarakat secara global.

Portal berita online tentu memerlukan tata kelola yang baik sesuai dengan algoritmanya. Tidak sedikit orang yang memanfaatkan keberadaan media digital untuk memproduksi informasi. Salah satunya dilakukan oleh beberapa masyarakat di Desa Cangkuang. Salah satu desa wisata di Cangkuang memiliki *website* yang dibuat oleh masyarakat/pengelola desa wisata. Adanya *website* tersebut untuk memberikan informasi seputar desa wisata Cangkuang yang masih baru agar dapat diketahui khalayak luas. Tentunya dalam memperkenalkan desa wisata tersebut, *website* yang ada harus aktif dalam membuat tulisan. Dengan demikian, *website* desa dapat dianalisis berdasarkan Analisis Media Siber (AMS) berdasarkan level mikro dan makro. Level tersebut terdiri dari ruang media guna mengungkap bagaimana struktur, tampilan serta prosedur mempublikasi konten atau pun grafis dari tampilan media. Selanjutnya menganalisis level dokumen media untuk mengetahui isi dari teks dan makna yang terkandung di dalamnya. Kemudian analisis level objek media untuk mengetahui bagaimana interaksi

sesama pengguna dalam *website* tersebut. Dan yang terakhir pengalaman media tentang bagaimana motif pengguna dalam memanfaatkan portal berita online itu.

Dalam praktiknya tentu media membutuhkan SDM, maka dengan ini peran *citizen journalism* sangat penting guna membangun dan mengembangkan portal online itu. Jurnalisme warga atau objek yang memanfaatkan *website* desa wisata Cangkuang dapat berperan aktif sebagai konsumen dan produsen informasi. Berdasarkan tinjauan kepustakaan yang telah diuraikan oleh peneliti, kerangka pemikiran melalui paradigma penelitian dibuat konsep sebagai berikut:

2.2.1 Kerangka Teoritis

2.2.1.1 Ilmu Komunikasi

Istilah komunikasi seringkali menjadi topik yang diperbincangkan, bukan hanya pada kalangan ilmuwan komunikasi, termasuk juga seluruh lapisan masyarakat. Menurut William I. Gordon (dalam Mulyana, 2001:41) menyatakan komunikasi atau *communication* berasal dari kata latin yaitu *communis* yang memiliki arti “sama”. Istilah *communis* inilah yang paling sering disebut sebagai kata komunikasi dan merupakan akar dari beberapa kata latin lain yang mirip (Yasir, 2020). Namun menurut Trenholm dan Jensen (1992:8), mengartikan komunikasi sebagai proses dimana manusia secara kolektif mampu membuat dan mengulasikan realitas sosial. Pada definisi tersebut dapat diuraikan beberapa hal penting yang juga berkesinambungan dengan pengertian komunikasi:

- a. Komunikasi merupakan proses (*communication as process*).
- b. Komunikasi menjadi ciri khas manusia yang unik (*communication as uniquely human*).

- c. Komunikasi sebagai aktivitas kolektif (*communication as collective activity*).
- d. Komunikasi sebagai usaha kreatif (*communication as creative endeavor*).
- e. Komunikasi sebagai pengatur (*communication as regulatory*). (Yasir, 2020).

Manusia sebagai makhluk sosial tentu telah diciptakan untuk hidup secara berkelompok dan melakukan interaksi antara satu dengan yang lainnya. Mustahil bagi manusia mampu bertahan hidup secara individu atau sendiri dalam kosmos kehidupan yang saling bertautan. Manusia akan terus menjalin hubungan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Komunikasi dalam bentuk apapun merupakan dasar adaptasi terhadap lingkungan. (Nurhadi, 2017).

Dengan demikian, penting untuk mempelajari ilmu komunikasi terbagi ke dalam dua aspek yaitu : *pertama*, bertujuan untuk mendapatkan pemahaman terkait dengan ilmu dan proses komunikasi. Dengan pemahaman dan pengetahuan tersebut para pelaku komunikasi diharapkan mampu melakukan komunikasi dengan baik dan benar sehingga proses komunikasi dapat berlangsung secara efektif. *Kedua*, mempelajari ilmu komunikasi diharapkan mampu membawa perubahan dan kemajuan serta dapat merubah sikap /opini/pendapat atau pun pandangan, serta mengubah perilaku dan mengubah masyarakat. (Nurhadi, 2017).

2.2.1.1.1 Unsur-unsur Komunikasi

Pada dasarnya, komunikasi merupakan proses penyampaian pesan, perasaan atau pun pikiran kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau

simbol/ bahasa. Menurut Joseph A. Devito K. Soreno dan Erika Vora menyatakan bahwa sebenarnya unsur komunikasi sebenarnya lebih dari tiga. Sesuai dengan Hafied Cangara dalam buku “Pengantar Ilmu Komunikasi” bahwa lingkungan juga ikut memengaruhi proses komunikasi. Dalam prosesnya, komunikasi dibangun dengan tiga unsur fundamental, di antaranya (Fauziah, 2017):

- a. Komunikator atau orang yang menyampaikan pesan
- b. Komunikan yaitu orang yang menerima pesan
- c. Pesan yaitu isi dari apa yang disampaikan oleh komunikator.

2.2.1.1.2 Klasifikasi komunikasi

Menurut kajiannya, berbagai macam pandangan pakar komunikasi melakukan klasifikasi pada komunikasi. Salah satunya West dan Turner (2010:21-41) secara tradisional mengklasifikasikan 7 konteks komunikasi, diantaranya, (Suherman, 2020):

1. Komunikasi intrapersonal, komunikasi yang dilakukan dengan diri sendiri/ fokus kognisi, simbol dan intensi individu. Misalnya merenung, berkhayal atau lainnya dengan tujuan untuk mengenal diri sendiri.
2. Komunikasi interpersonal, komunikasi yang dilakukan secara langsung atau tatap muka (*face to face*). Komunikasi ini melibatkan pertukaran informasi, makna dan perasaan.
3. Komunikasi kelompok kecil, komunikasi yang biasa dilakukan dengan jumlah minimal 5 sampai 7 orang. Misalnya komunikasi

yang dilakukan bersama sahabat atau keluarga dan lebih mengacu pada komunikasi interpersonal.

4. Komunikasi organisasi, masih berkaitan dengan komunikasi interpersonal namun dalam komunikasi ini terdapat hierarki di dalamnya.
5. Komunikasi publik, komunikasi yang dilakukan oleh satu orang kepada banyak orang dan lebih bersifat persuasif.
6. Komunikasi antar budaya, berdasarkan Glenn dan Stewart (1974), komunikasi antarbudaya merupakan komunikasi yang terjadi antara individu dengan latar belakang budaya yang berbedan dalam proses komunikasi dan adaptasi budaya.
7. Komunikasi Massa, dalam komunikasi ini pesan yang disampaikan kepada orang banyak dilakukan melalui media (Suherman, 2020). David K. Perry (2002: 14-31) menjelaskan bahwa komunikasi massa berpusat pada efek media dan propaganda serta mampu memengaruhi khalayak. Park melalui penelitian dalam buku "*The Immigrant Press and Its Control* " 1922, menjabarkan beberapa pertanyaan terkait dengan komunikasi massa di antaranya: 1.) bagaimana konten media dapat memengaruhi opini publik?, 2.) bagaimana media massa dapat dipengaruhi oleh publik?, 3.) maukah media massa membawa perubahan sosial?, 4.) bagaimana jaringan interpersonal terhubung dengan media massa? (Nasrullah, 2020).

2.2.1.2 Tinjauan Dalam Jurnalistik

Secara istilah, jurnalistik merupakan kewartawanan atau kepenulisan. Secara harfiah mengacu pada keterampilan menulis serta menyebarkan informasi (RN, 2018). Bentuk dasar dari kata jurnalistik yaitu “jurnal” (*journalist*) yang memiliki arti laporan atau catatan. Sejarah definisi dari kata jurnal ini mengacu pada *acta diurna*. Secara sederhana, istilah jurnalistik ini mengacu pada disiplin ilmu, sedangkan jurnalis merujuk kepada seseorang yang melakukan kegiatan jurnalistik. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jurnalistik merupakan kegiatan mengumpulkan mencari, menulis, menganalisis dan menyebarkan informasi yang diperoleh. (RN, 2018)

Jurnalisme ini erat kaitannya dengan media baik itu media cetak atau pun elektronik. Bahkan, dengan seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, saat ini banyak bermunculan jurnalisme online (*online journalism*), jurnalistik internet (*cyber journalism*), jurnalistik web (*web journalism*) yang merupakan “generasi baru” di kalangan jurnalisme sebelumnya. Online dikenal sebagai ketersambungan yang mengacu pada penggunaan internet atau *world wide web* (www). Sedangkan website atau situs merupakan laman atau tautan yang mengandung konten di dalamnya. Misalnya teks, gambar, video atau gabungan dari ketiganya. Maka dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwa jurnalistik online merupakan proses penyimpanan informasi melalui jaringan internet terutama *website*. Jurnalisme online dianggap perkembangan yang baru maka dikenal juga sebagai “media baru” (*new media*) (M.Romli, 2018)

Paul Bradshaw dalam “*Basic Principal Of Online Journalism*” menyebutkan lima macam prinsip dasar jurnalisme online yang dikenal dengan sebutan B-A-S-I-C, di antaranya:

1. Keringkasan (*Brevity*), berita online bersifat ringkas karena harus menyesuaikan dengan aktivitas manusia yang juga semakin sibuk. Sehingga pembaca tidak memerlukan waktu lama untuk mengetahui sebuah informasi.
2. Kemampuan beradaptasi (*Adaptability*), jurnalis online memiliki tuntutan untuk mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri di tengah kebutuhan preferensi publik.
3. Dapat dipindai (*Scannability*), situs yang berkaitan dengan jurnalistik online haruslah memiliki sifat yang bisa dipindai. Hal ini bertujuan agar memudahkan audiens dan pembaca tidak merasa terpaksa dalam membaca sebuah informasi yang diberikan.
4. Interaktivitas (*interactivity*), perlu adanya sebuah interaksi dari publik. Dalam hal ini pembaca dibiarkan menjadi pengguna (*user*) sehingga mereka akan merasa dilibatkan dan dihargai.
5. Komunitas dan percakapan (*community and conversation*), media online berperan sebagai penjaring komunitas. Jurnalisme online juga dituntut untuk menjawab atau berinteraksi dengan publik sebagai sebuah balasan atas respon yang dilakukan publik. (M.Romli, 2018).

Sementara Mike Ward dalam “*journalism online*” (Focal Press, 2002) menyebutkan 6 karakteristik jurnalistik online dan perbedaan dengan media konvensional, yaitu:

1. Immediacy, kecepatan dalam menyampaikan informasi. Media online harus cepat dalam memproduksi berita bahkan dalam hitungan detik. Berbeda dengan media elektronik yang harus menginterupsi acara terlebih dahulu.
2. Multiple pagination, bisa memuat banyak halaman (*page*)
3. Multimedia, menyajikan atau menggabungkan antara teks, gambar, suara dan video.
4. Archiving, konten yang telah dibuat akan diarsipkan dan dikelompokkan berdasarkan kategori atau kata kunci.
5. Flexibility delivery platform, jurnalis dapat menulis berita dimana dan kapan saja.
6. Relationship with reader, dapat berinteraksi langsung dengan pembaca melalui kolom komentar. (M.Romli, 2018)

Dalam praktiknya, jurnalistik online mampu membawa perubahan penting dalam dunia jurnalistik. Terkait dengan kegiatannya yaitu mengolah berita, kemudahan internet mampu menggiring masyarakat melakukan hal yang sama seperti wartawan profesional pada umumnya (*everyone can be journalist*) dengan konsep jurnalisme warga (*citizen journalism*). Hadirnya blog atau media sosial memberikan peluang kepada orang biasa, bukan wartawan untuk melakukan praktik jurnalistik. Menurut Mark Glaser, seorang *freelance journalist*

dalam wikipedia mengemukakan bahawa ide dari keberadaan jurnalisme warga adalah setiap orang tanpa pelatihan jurnalis secara khusus tetapi mereka mampu mengoperasikan alat-alat teknologi modern di internet, sehingga mereka mampu membuat dan menyebarkan informasi bahkan mengoreksi berita di media online. (M.Romli, 2018)

2.2.1.3 Tinjauan Teori Komunikasi

Peneliti menggunakan landasan teori yang dapat membantu penelitian dalam menganalisis masalah yang dikemukakan pada bab-bab sebelumnya. Dikarenakan peneliti ingin mengetahui seperti *website* desa wisata Cangkang jika diteliti dari level-level analisis media siber dalam mencari, mengumpulkan, mengelola berita hingga informasi tersebut tersebar sampai ke khalayak. Sehingga teori yang digunakan oleh peneliti yaitu teori analisis media siber yang merupakan metode analisis yang berfokus pada ruang media, dokumen media, objek media dan pengalaman. Untuk itu teori tersebut dapat membantu peneliti untuk menganalisis pokok permasalahan penelitian.

Dengan perkembangan zaman yang semakin modern, berbagai informasi dapat dengan mudah disebarluaskan melalui jaringan internet (online) maka secara tidak langsung dapat digunakan oleh *citizen journalism* untuk sarana informasi.

2.2.1.3.1 Media Siber

Media siber memiliki nama lain seperti media *online*, *digital media*, *e-media*, *networking media*, media baru, atau media virtual dan media web tentu dari semua nama tersebut sama-sama merujuk pada karakteristik teknologi itu

sendiri. Sebagaimana Meyrowitz (1999: 38) mengungkapkan bahwa lingkungan media baru atau biasa dengan sebutan *cyberspace* sudah membawa pemikiran baru pada riset media yang tidak hanya berfokus pada pesan tertentu saja, media siber juga mengaitkan teknologi komunikasi itu sendiri yang secara langsung atau tidak telah menyumbangkan fakta sebagai pembuktian bahwa perangkat komunikasi dengan teknologi merupakan salah satu bentuk dari lingkungan sosial. (Nasrullah, Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia), 2016)

2.2.1.3.2 Situs Web (*Website*)

Situs merupakan halaman (*page*) yang berupa satu alamat domain dengan berisikan informasi, data, audio, visual, aplikasi bahkan memuat tautan dari halaman web yang lain. Penggunaan situs web sebagai salah satu jenis media siber yang bertujuan untuk menjelaskan berbagai macam bentuk media siber. (Nasrullah, Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia), 2016).

Situs disesuaikan dengan berbagai jenis informasi yang akan disampaikan oleh pemilik situs. Misalnya pada www.kompas.com yaitu situs berita yang milik oleh Kompas Gramedia Group. Satu halaman web yang berisi sejumlah berkas yang telah ditulis yang diatur dan dikombinasikan dengan berbagai instruksi berbasis HTML. Halaman web yang telah dimuat, kemudian diakses oleh pengguna melalui komunikasi jaringan yang disebut dengan HTTP. (Fajar Hidayanto, 2015).

2.2.1.3.3 Analisis Media Siber

Metode Analisis Media Siber (AMS) merupakan perpaduan yang turut membantu proses analisis etnografi virtual. Secara etimologi, etnografi erat

kaitannya dengan kebudayaan. Etnografi virtual sebagai metode penelitian yang masih baru dan digunakan untuk melihat budaya-budaya di dunia virtual. Selain itu, etnografi berfokus pada level-level analisis guna melihat realitas di dalam dunia online. Etnografi virtual digunakan untuk mengetahui dan mengungkap bagaimana suatu media berdasarkan budaya diproduksi, apa yang muncul dan bagaimana relasi dan pola komunikasi serta bagaimana hal itu bisa berfungsi dan berguna melalui medium internet. Dengan menggunakan etnografi virtual maka bisa dijelaskan perangkat dan konten yang dibuat, melihat bagaimana bentuk media di internet, serta apa yang tampak dari informasi yang disampaikan (*superface*). (Alamsyah, 2018)

Etnografi virtual bisa dikatakan sebagai metode yang digunakan untuk mengungkap realitas baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat. Dari komunikasi yang termediasi komputer di antara anggota virtual di dalam internet. Pada dasarnya, untuk menganalisis budaya di internet menggunakan pendekatan analisis media siber tentu diperlukan beberapa unit analisis yang sesuai dengan teorinya. (Alamsyah, 2018)

Tradisi untuk meneliti media siber serta khalayak, awalnya menilik dari Silver (2000) yang menjelaskan terdapat tiga periode dalam meneliti internet di antaranya *popular cyberculture*, *cyberculture studies* dan *critical cyberculture studies*, (Nasrullah, 2020):

1. Pertama, menunjukkan internet sebagai alat yang menghubungkan antar pengguna, baik dalam segi ulasan, tulisan serta pemberitaan dalam media massa. Dalam siber populer, dunia siber dianggap sebagai

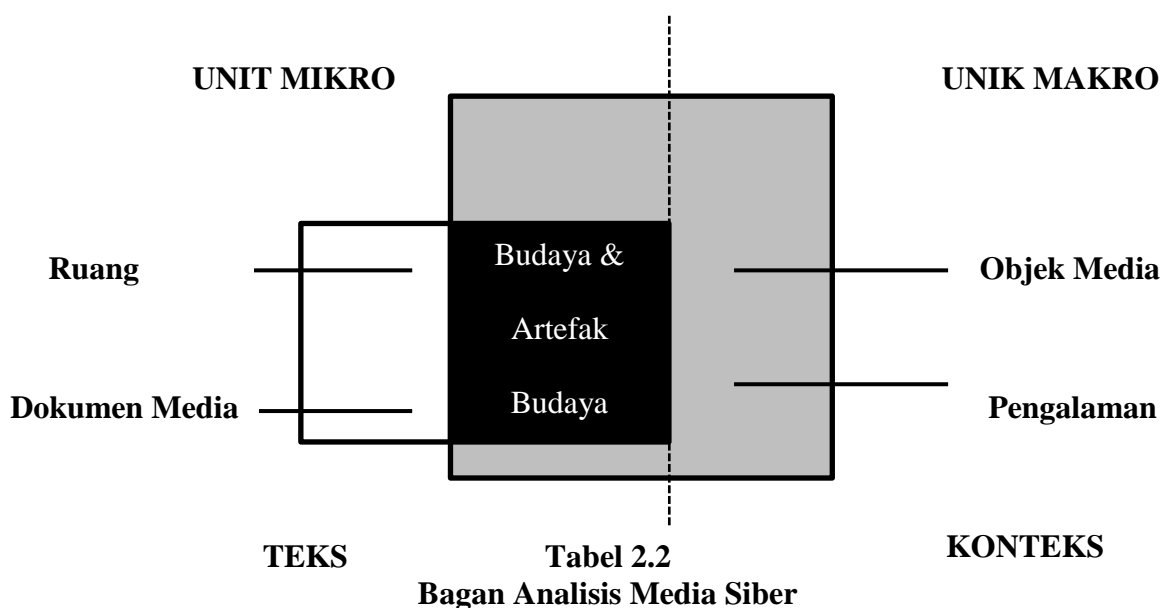
sesuatu yang baru yang dalam domain digital, internet mampu memberikan keuntungan kepada penggunanya, misalnya semakin banyak peluang bisnis.

2. Periode kedua media siber dan internet dikatakan mampu melahirkan metode baru. Adanya komunitas virtual, selain menggunakan jejaring sosial juga menggunakan tradisi sosiologi untuk melihat interaksi dan mengkaji titik temu antara individu, masyarakat dengan jaringan komputer.
3. Periode ketiga, menurut Silver (2004) terdapat empat karakter dasar dalam *critical cyberculture studies*, yaitu fokus eksplorasi kajian pada interaksi sosial, kultural dan ekonomi secara daring, interaksi yang ada akan dikaji secara mendalam, melakukan analisis atas jarak sosial, kultural serta ekonomi yang dianggap menghambat individu dalam mengakses internet, dan memberikan perhatian khusus pada fenomena teknologi.

Keberadaan teknologi dan perangkatnya menjadi dampak munculnya budaya, hubungan sosial serta praktik komunikasi antara manusia dengan komputer. Meyrowitz (1999) menyatakan bahwa lingkungan media internet atau media baru dikenal dengan *cyberspace*, membawa pemikiran baru pada berbagai riset media. Peran media di sini tidak hanya berfokus pada pesan yang disampaikan, namun juga melibatkan teknologi komunikasi yang secara langsung ataupun tidak langsung telah membuktikan bahwa alat teknologi komunikasi tersebut menjadi sebuah bentuk atau tipe pada lingkungan sosial. (Nasrullah,

2020)

Dalam praktiknya, analisis media siber menggunakan membagi ke dalam dua level, yaitu analisis mikro atau teks untuk melihat dan menjelaskan bagaimana perangkat internet serta hal-hal yang dapat dilihat dari permukaan sedangkan kedua analisis makro yang mengacu pada konteks yang ada (Nasrullah, 2020). Level analisis mikro dan makro terbagi lagi ke dalam empat level, yakni ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*) dan pengalaman (*experiential stories*). Secara garis besar, level-level Analisis Media Siber (AMS) dapat digambarkan sebagai berikut (Alamsyah, 2018) :



Pada unit makro atau unit teks terdapat dua level yakni ruang media dan dokumen media, sementara pada unit mikro atau unit konteks terdapat level objek media dan level pengalaman. Setiap level tersebut tidak sepenuhnya berada pada unit masing-masing, artinya kedua unit baik mikro maupun makro saling

berkaitan satu sama lain. Sesuatu yang tampak pada konteks atau makro pada dasarnya berasal dari mikro atau dari teks yang telah diolah melalui prosedur teknologi media siber. Sehingga apabila teks yang ada bisa dianalisis, maka dalam level konteks baik itu objek media maupun pengalaman harus melibatkan pula berbagai data yang ada di ruang media dan dokumen media. (Nasrullah, 2020)

Berikut uraian level-level analisis media siber terkait bagaimana mendekati khalayak dan media siber sebagai sebuah pengguna (Alamsyah, 2018) :

1. Level Ruang Media (*media space*)

Selain sebagai perangkat lunak atau perangkat keras, tetapi secara struktur media siber pun memiliki peran sebagai alat untuk membentuk interaksi sosial dalam dunia virtual. Pada level ruang media menilai bahwa media siber merupakan sebuah entitas dalam pembentukan realitas budaya. Gagasan tersebut muncul berdasar pada algoritma media siber. Selain memberikan aturan bagaimana media siber bekerja, algoritma itu juga memberikann aturan bagaimana media itu berpikir dan melakukan koneksi dengan khalayak yang juga sebagai entitas pengguna. Menurut Tim Jordan (1999) khalayak virtual sebagai *option in* atau khalayak virtual yang tidak merujuk pada orang yang melakukan koneksi.

Dalam mempelajari prosedur perangkat teknologi tentu ada beberapa bagian yaitu: *pertama*, media siber memerlukan kehadiran pengguna aktif serta telah mengikuti prosedur tertentu. *Kedua*, adanya keterlibatan itu muncullah komunikasi interaktif atau akun media siber

yang dapat terhubung dengan akun lainnya. *Ketiga*, uniknya sebuah akun di media siber akan hidup dan terhubung yang kemudian terkoneksi secara terus menerus selama pengguna mengaktifkan koneksi ke jaringan internet. Oleh karena itu, media siber merupakan entitas sebagai *nonhuman* yang membentuk realitas di dunia virtual. (Nasrullah, 2020).

2. Level Dokumen Media (*Media Archive*)

Pada level dokumen media berguna untuk melihat isi pada sebuah teks atau makna yang ada di dalam teks, bagaimana sebuah teks diproduksi hingga disebarakan melalui jaringan internet. Teks mampu mewakili opini para pengguna, menunjukkan ideologi keunikan budaya, pandangan politik latar belakang sosial hingga merepresentasikan identitas khalayak. Untuk mendekati khalayak dapat dilihat dari teks yang diproduksi ataupun dikonsumsi (Nasrullah, 2020). Selain itu, teks bisa digunakan sebagai bukti atas konteks maupun pertukaran nilai-nilai yang terjadi lingkungan sosial khalayak di internet. Sejumlah konsep tentang bagaimana teks dapat menjadi pusat dokumen di internet, antara lain:

- a. *Intertextuality*, yaitu setiap situs dapat menautkan teks kepada situs/teks lainnya.
- b. Setiap situs tidak bersifat linear karena terdapat tautan *hyperlink*, sehingga terjadinya pengaburan sumber, serta mengetahui antara situs awal dan situs akhir.

- c. Setiap pengakses internet mengkonstruksi teks pada situs melalui penggunaan tautan.
 - d. Terjadinya konvergensi media pada situs di internet yang menunjukkan bahwa internet kini bersifat *multimedianess*.
 - e. Pengguna internet dapat saling terhubung dengan pengguna lainnya karena internet bersifat global.
 - f. *Ephemerality*, yaitu halaman situs atau tautan bisa hilang kapan saja, hal ini menyebabkan ketidakstabilan teks.
3. Level Objek Media (*Media Object*)
- Pada Level ini menyuguhkan sejumlah gambaran secara makro tentang interaksi atau keberadaan budaya. Level ini menjelaskan bagaimana khalayak berkomunikasi/ berinteraksi seperti pada kolom komentar facebook yang telah termediasi sebagai hasil dari digital pada sebuah realitas yang ada. Level ini berasal dari teks yang telah ada di media siber atau konteks. Perbedaannya, pada unit dokumen media hanya berfokus pada teks dari prosedur, sedangkan pada level ini menganalisis bagaimana teks tersebut ditanggapi.
4. Level Pengalaman (*Experience Stories*)
- Pada level ini mengungkapkan aspek internal dan eksternal dari khalayak. Untuk mengetahui motivasi dan tujuan yang akan dicapai sampau pada menggambarkan secara makro bagaimana masyarakat di dunia virtual. Karena dengan begitu dapat diketahui bagaimana dan mengapa khalayak menggunakan teks yang dikonstruksi. Adanya

sebuah realitas yang diunggah dan menghubungkan realitas yang terjadi di dunia virtual. (Nasrullah, 2020)

Secara garis besar, level-level analisis media siber dapat dilihat ke dalam bentuk sebagai berikut:

Level	Objek
Ruang media (<i>media space</i>)	Terkait dengan struktur perangkat atau pun tampilan, serta prosedur perangkat atau aplikasi.
Dokumen media (<i>media archive</i>)	Menyangkut pada isi tulisan dari media, aspek pemaknaan teks atau grafis.
Objek Media (<i>media object</i>)	komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas, serta Interaksi yang dilakukan di media siber lainnya.
Pengalaman (<i>experience stories</i>)	Manfaat, efek, maupun motif atau realitas yang terhubung secara langsung maupun <i>online</i> .

Tabel 2.3

Analisis Media Siber

2.2.2 Kerangka Konseptual

2.2.2.1 Berita

Secara umum, berita merupakan kabar atau pemberitahuan dari dan oleh seseorang kepada orang lain mengenai suatu peristiwa atau kejadian tertentu. Menurut Effendy (1991:141) menyatakan istilah berita pada jurnalistik memiliki

arti sendiri dengan makna yang sangat luas. (Andi Rannu, Jaelani Kunni, 2019). Sedangkan menurut Doug Newsome dan James A Woolert dalam “*Media Writing: News for the Mass Meedia*” (1985:11) menyebutkan berita sebagai apapun yang ingin disampaikan dan perlu diketahui oleh publik dengan cara melaporkan berita, melalui media massa akan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Sementara menurut William S Maulsby mengemukakan berita sebagai suatu penuturan secara benar dan berimbang berdasarkan pada fakta dan mempunyai arti penting dan bersifat baru sehingga informasi tersebut dapat menarik perhatian publik. (Andi Rannu, Jaelani Kunni, 2019).

Merujuk pada sejumlah definisi yang telah dipaparkan sebelumnya, yang terdapat dalam literatur menurut Effendy (1991:142) menyatakan kelengkapan aspek-aspek berita dan menjabarkan definisi berita menurut Prof. Mitchel V. Charnley yaitu: “*Berita merupakan laporan tepat waktu tentang fakta ataau pendapat yang menarik atau pun penting atau pun keduanya kepada sejumlah besar orang,*” berita merupakan laporan tercepat mengenai fakta atau opini penting dan menarik minat atau keduanya bagi orang banyak. (Andi Rannu, Jaelani Kunni, 2019).

2.2.2.1.1 Klasifikasi Berita

Berita terbagi ke dalam dua kategori yaitu: *pertama*, berita berat (*hard news*) yang memiliki arti penting bagi pembaca, atau khalayak. Menurut Rolnicki dkk (2008: 2-3) berita berat biasanya berisi kejadian yang masih hangat atau baru terjadi, baik dalam pemerintahan, politik, pendidikan, agama, pengadilan,

ekonomi dan lain sebagainya. *Kedua*, berita ringan (*soft news*) biasanya pada isi atau informasi dari berita ringan tidak terlalu penting. *Soft news* lebih bersifat menghibur dan terkadang informasi yang diberikan tidak bersifat baru, namun lebih kepada *huma interest* atau feature yang lebih menekankan sisi emosional dibanding pikiran. (Andi Rannu, Jaelani Kunni, 2019).

Berita berat (*hard news*) merupakan berita yang menarik banyak perhatian orang dan berisi informasi terkait dengan peristiwa yang menggemparkan. Contoh berita yang termasuk ke dalam kategori ini seperti berita bencana alam, kriminal, hukum dan lain sebagainya. Sedangkan berita ringan atau *soft news* lebih menonjolkan informasi pada peristiwa yang mengedepankan unsur ketertarikan publik. Sebagaimana namanya, pada berita ini informasi yang dibawakan lebih ringan dan menghibur. (Andi Rannu, Jaelani Kunni, 2019).

Sementara itu, berita di kelompokkan berdasarkan karakteristiknya sebagai berikut:

1. Berdasarkan Sifatnya, dijelaskan oleh Sumadiria (2014: 66) berita terbagi menjadi dua, yaitu: *pertama*, berita diduga merupakan informasi terkait dengan kejadian yang telah direncanakan atau sudah diketahui sebelumnya. Misalnya berita tentang pemilihan umum, peringatan hari bersejarah/ hari besar. *Kedua*, berita tidak terduga merupakan informasi yang berisikan kejadian yang tidak diketahui sebelumnya atau tidak direncanakan. Misalnya berita kebakaran, kecelakaan, atau pembunuhan.

2. Berdasarkan lokasi peristiwa, berita terbagi ke dalam dua kategori: *pertama*, berita yang tempat kejadiannya di ruang tertutup (*indoor news*) seperti berita seminar, rapat paripurna DPR, simposium dan lainnya. *Kedua*, berita yang kejadiannya di ruang terbuka (*outdoor news*) misalnya berita tentang demonstrasi di jalan, kemacetan, tawuran dan lain sebagainya.
3. Berita berdasarkan materi isi terbagi ke dalam beberapa kategori di antaranya: berita politik, berita keuangan, berita ekonomi, berita sosial masyarakat, berita pendidikan, berita hukum, berita olahraga, berita kriminal, berita hiburan, berita ilmiah dan berita *human interest*. (Andi Rannu, Jaelani Kunni, 2019).

2.2.2.2 Jurnalisme Warga

Kehadiran jurnalisme warga merupakan sesuatu yang baru saat ini. Dalam tradisi jurnalisme, biasanya aktivitas bahkan produk atau karya jurnalis berupa berita pada media dihasilkan oleh wartawan. Namun, seiring perkembangan zaman, sebuah realitas baru ketika konsumen dalam hal ini khalayak media yang dianggap sebagai penerima pasif ternyata mampu memproduksi berita sendiri dan terjun langsung dalam aktivitas jurnalistik.

Stuart allan dalam “*citizen journalism*” (2009) mengemukakan beberapa varian kata jurnalisme warga yang juga sering disebut sebagai *Jurnalisme akar rumput*, *jurnalisme partisipatif*, *jurnalisme open source*, *jurnalis hiperlokal*, *jurnalisme beerjejang* atau pun *jurnalisme terdistribusi*. (Nasrullah, 2020). Keterlibatan jurnalisme warga dalam memanfaatkan fasilitas internet memberikan

berbagai fungsi media massa pada umumnya yaitu sebagai penghubung, memberikan informasi, melakukan pendidikan, propaganda dan penentuan *agenda-setting*, gerakan sosial dan politik, serta pengawas negara/ pemerintahan.

2.2.2.2.1 Bentuk-bentuk jurnalisme warga

J.D Lasica dalam “*Online Journalism Review*” (2003), mengategorikan media jurnalisme warga ke dalam enam tipe, di antaranya:

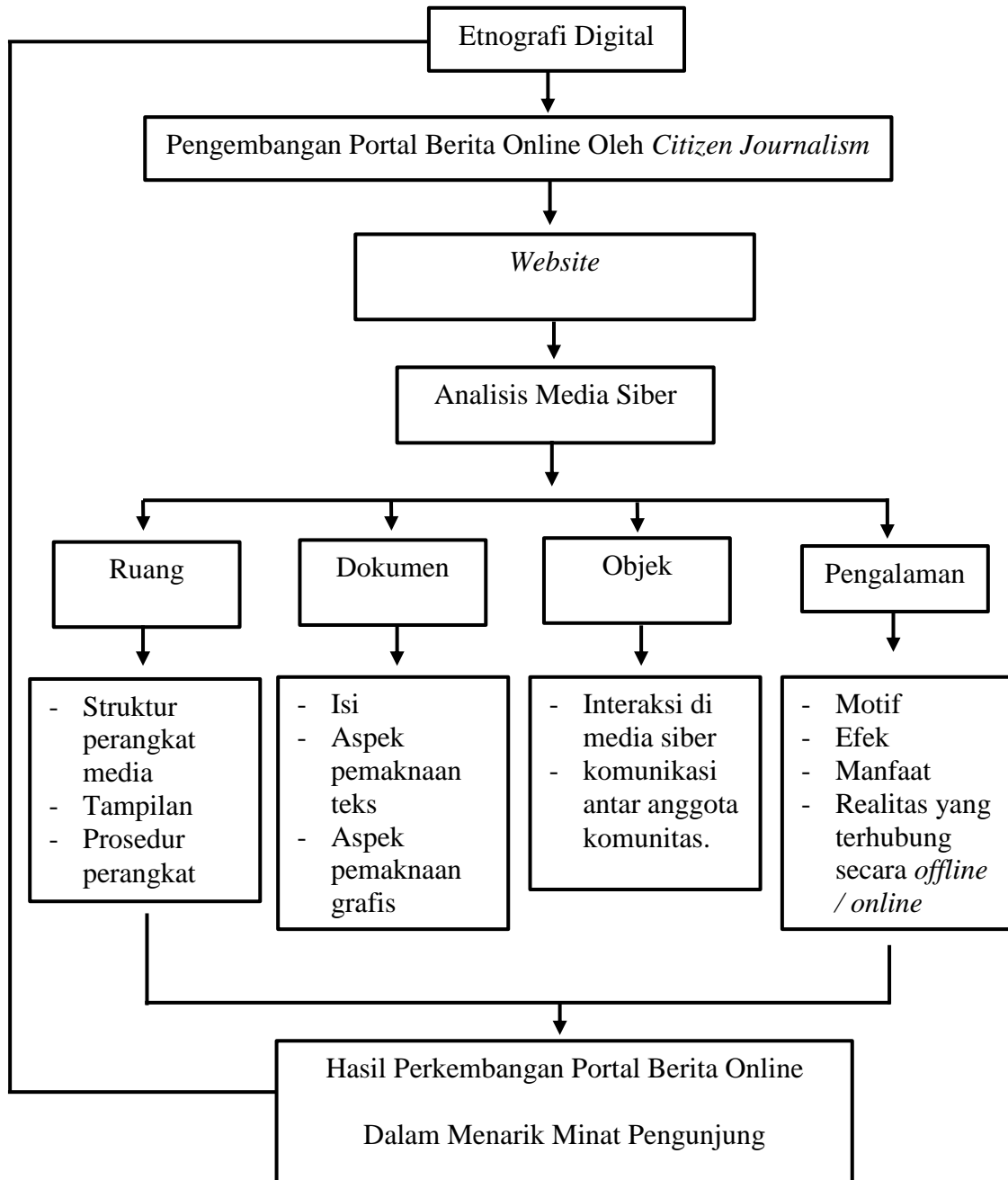
1. Audience Participation, seperti dalam komentar *user* pada berita, blog pribadi, video, foto, *footage* yang diambil oleh kamera sendiri atau hasil tulisan dari anggota komunitas.
2. Berita independen atau portal informasi, *website* atau situs web berita maupun informasi independen seperti dalam laporan konsumen, Drudge Report yang dikenal dengan sebutan “*Monicagate*”.
3. Full-fledged participatory news site, situs berita asli atau murni atau sejumlah situs yang dibuat hingga dipublikasikan langsung oleh warga.
4. Kolaborasi dan kontribusi situs media, saling berkolaborasi seperti Slashdot dan Newsvince.
5. Other kinds of “thin media” yaitu bentuk lain dari media Personal broadcasting sites, situs penyiaran pribadi. (M.Romli, 2018).

Dengan kemajuan teknologi saat ini, jurnalisme warga memiliki kebebasan gerak dan mendapatkan “kehidupan baru”. kini masyarakat biasa (bukan wartawan) dapat memproduksi berita dan mendistribusikannya secara global kepada khalayak luas. Bahkan setiap orang dapat melakukan interaksi dengan

jutaan orang di dunia meskipun tidak saling mengenal. Di Indonesia, awal mula perkembangan jurnalisme warga terjadi sejak tahun 2004 ketika peristiwa tsunami Aceh. Salah satu warga sekitar (korban tsunami) berhasil merekam kejadian tersebut melalui video amatir. Informasi tersebut mampu mengalahkan berita yang dibuat oleh wartawan profesional sekaligus. Hal ini menunjukkan kesadaran publik tentang kedahsyatan tsunami Aceh, namun juga membuktikan bahwa semua pihak termasuk warga biasa memiliki peranan penting dalam menyebarkan berita dan informasi yang sangat penting.

Jurnalisme warga mampu mengubah peran publik yang selama ini hanya sebagai “obyek berita”, kini menjadi sangat aktif dalam pelaporan berita layaknya wartawan profesional. Namun, ada beberapa hal yang menjadi tantangan jurnalisme warga dalam memuat sebuah informasi yakni akurasi, kredibilitas serta landasan pada kode etik jurnalistik. (M.Romli, 2018)

Bagan Kerangka Pemikiran



Gambar 2.4
Kerangka Pemikiran
 Sumber: Penelitian 2019 (Sumidra, 2019)