

Jurnalisme Media Baru dan Delusi Pembebasan
Muhammad Aswan Zanynu
Program S3 Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia, Jakarta

azanynu@gmail.com

Abstrak

Artikel ini berangkat dari premis tentang teknologi internet yang memungkinkan jurnalisme daring (*online*) di media baru mengembangkan diri dan memberi pencerahan yang lebih baik dari yang dapat dilakukan oleh media konvensional (media lama). Dengan asetnya berupa pranala atau hipertaut (*hypertext*), kemampuan interaktif, dan format pesan multimedia, jurnalisme daring dipercaya mampu untuk mengemban fungsi tersebut. Asumsi yang berakar dari perspektif determinisme teknologi ini didukung oleh begitu banyak keunggulan teknis yang dimiliki media baru. Ungkapan yang terkenal dari Marshall McLuhan “*we shape our tools, and thereafter our tools shape us*” seolah telah menjadi sebuah postulat. Penerapan teknologi dilihat sebagai sesuatu yang tak dapat dinegosiasikan. Ilmuwan seperti Lelia Green bahkan mengakui, sedikit intelektual yang mendebat asumsi ini. Studi makro yang dilakukan oleh Steensen (2011) dan sebuah riset mikro yang dilakukan oleh Zanynu (2017) mengoreksi premis tersebut. Piranti yang menjadi keunggulan media baru belum sepenuhnya secara optimal digunakan dalam praktik jurnalisme daring. Sejumlah penelitian yang dipetakan oleh Steensen menunjukkan bahwa pranala jenis relatif (*relative links*) yang lebih sering digunakan. Sementara dua jenis pranala lainnya (target dan eksternal), jarang dan nyaris tidak pernah dipakai. Studi tentang interaksi yang ditawarkan oleh media daring yang lebih menunjukkan optimalisasi, khususnya yang terkait dengan interaksi antarmanusia. Adapun piranti multimedia adalah aset jurnalisme daring yang paling sedikit dikembangkan. Penelitian yang dilakukan Zanynu juga mengindikasikan tidak optimalnya situs berita dalam menyajikan ragam konten memori tentang Soeharto dalam peringatan sewindu wafatnya. Padahal praktik jurnalisme komputasi di media baru setidaknya dapat memproses makna dengan cara yang relatif kontekstual. Andai optimalisasi ini berjalan, informasi yang relevan tersebut dapat meningkatkan pengetahuan publik atas sejumlah isu.

Kata kunci: **Teknologi, Internet, Jurnalisme, Media Baru**

Pendahuluan

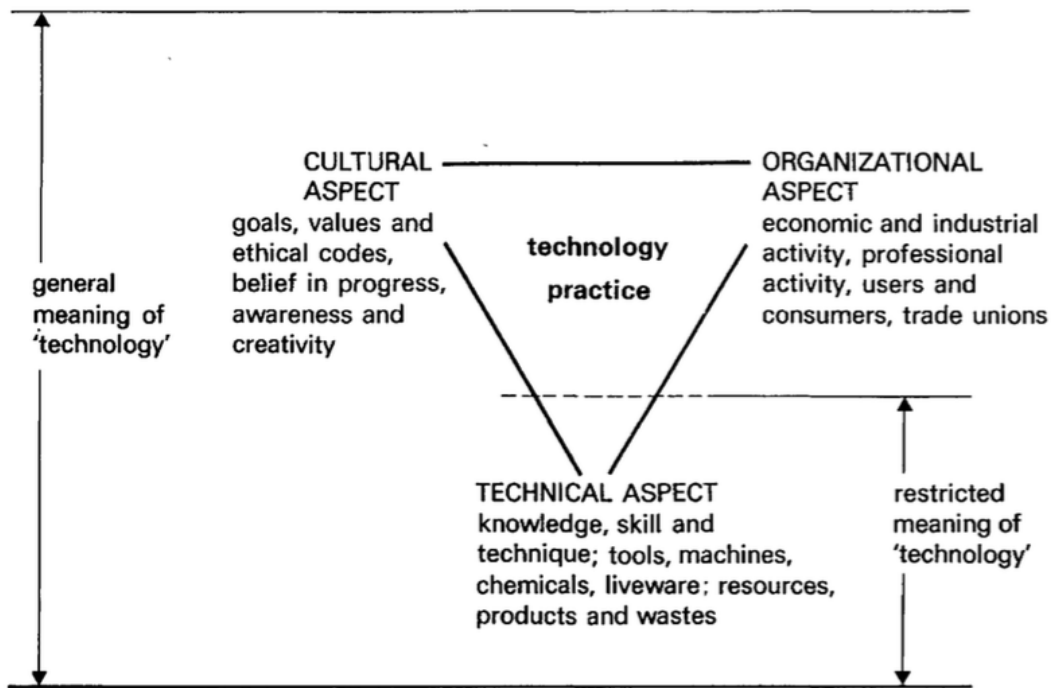
Istilah “teknologi” hampir selalu dimaknai menurut rujukan kamus sebagai seperangkat alat atau mesin yang dikembangkan dan digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Pandangan ini tidak salah jika kita ingin melihat teknologi dari sudut pandang yang terbatas. Dengan sudut pandang yang luas, mengutip pendapat Galbraith, Pacey (2000: 6) menyebutkan masih ada dua dimensi lain lagi yang jarang menjadi bahan perbincangan yaitu aspek organisasi dan sistem nilai (aspek budaya). Dengan kata lain, teknologi bukan hanya terkait dengan aspek teknis seperti mesin, alat, sumber daya, produk,

sejumlah teknik atau keahlian, serta pengetahuan. Tetapi juga berhubungan dengan aspek organisasi seperti ekonomi, aktivitas industri dan profesi, pengguna dan konsumen, administrasi, kebijakan publik, bahkan serikat pekerja. Serta aspek budaya yang meliputi tujuan, nilai, kode etik, kesadaran, kepercayaan, dan kreativitas yang berhubungan dengan seperangkat teknologi (lihat Gambar 1).

Pacey (2000: 49) mengelompokkan ketiga aspek tadi ke dalam dua ranah. Pertama, ranah pengguna (*user sphere*). Dari ketiga aspek tadi, dua aspek yang hanya berhubungan dengan (kita sebagai) pengguna yakni aspek budaya dan organisasi yang antara lain meliputi aktivitas pengguna, aktivitas pemeliharaan (alat), serikat pekerja, komunitas dan keluarga, pengalaman pengguna, nilai-nilai personal, juga kesadaran para pengguna. Kedua, ranah ahli (*expert sphere*). Pada ranah ini, ketiga aspek tadi menjadi perhatian dari para ahli yang antara lain melingkupi pengetahuan teknis, spesialisasi, keahlian, perangkat keras, perawatan, kreativitas, desain dan perencanaan, penemuan dan penciptaan, aktivitas profesional, dan budaya profesional.

Galbraith mendefinisikan teknologi sebagai “pengaplikasian sistem ilmiah atau pengorganisasian pengetahuan untuk tugas atau fungsi praktis” (Pacey, 2000: 6). Lebih lengkap dari Galbraith, Naughton mendeskripsikan teknologi adalah “penerapan pengetahuan ilmiah dan terorganisir lainnya untuk tugas praktis dengan ... sistem kendali dan yang melibatkan orang dan mesin” (Pacey, 2000: 6). Dari dua definisi tadi dapat dikatakan bahwa teknologi merupakan hasil penerapan ilmu pengetahuan atau bentuk pengetahuan lainnya menjadi sesuatu yang dapat digunakan secara praktis dalam sebarang sistem yang melibatkan manusia dan mesin. Pacey (2000: 6) merangkumnya dalam kalimat “penerapan sains dan pengetahuan lainnya untuk tugas praktis dengan sistem kendali yang melibatkan orang dan organisasi, makhluk hidup dan mesin”.

Gambar 1 :Definisi “Teknologi” dan “Praktik Teknologi”



Sumber: Pacey (2000: 6)

Mengulas teknologi tidak berhenti pada aspek alat saja tetapi juga berkaitan dengan aspek lain dari kehidupan manusia. Dari sini lahir pandangan determinisme teknologi yang melihat bahwa jalannya peradaban manusia sangat ditentukan oleh teknologi. Perangkat teknologi yang digunakan dalam suatu masyarakat menggambarkan karakteristik masyarakat tersebut. Di masa masyarakat pra-agrikultur, teknologi yang digunakan hanya untuk berburu dan menopang hidup berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Ketika orang menemukan alat-alat pertanian, mulailah mereka menetap dan bercocok tanam (tahun 4000 SM). Dibutuhkan waktu yang cukup lama hingga membawa peradaban manusia pada masyarakat industri mulai 1721, ketika teknologi mesin yang menggantikan tenaga manusia mulai ditemukan. Setelah Perang Dunia II, teknologi informasi makin berkembang. Ini yang kemudian membawa dunia pada era masyarakat informasi seperti sekarang ini. Masyarakat informasi ditandai dengan terjadinya pertukaran informasi sebagai suatu aktivitas ekonomi yang dominan. Mengutip Bohn dan Short, Straubhaar dkk (2012: 3) mengemukakan bahwa tahun 2009 saja lebih dari 34 miliar bit data per orang yang dikonsumsi per hari. Ini setara dengan sepertiga kapasitas 100 GB hard drive komputer.

Sebagaimana yang telah disinggung pada bagian awal, pembahasan terkait teknologi meliputi tiga aspek: teknis, organisasi, dan budaya. Teknologi komunikasi pun demikian. Tidak hanya berhubungan dengan perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi termasuk pula segala aspek kelembagaan dan budaya yang berhubungan dengannya. Jika menggunakan cara pandang Shannon dan Weaver (1949: 4), ada tiga level yang berhubungan dengan teknologi komunikasi. Pertama, level teknis. Ini terkait dengan

hal-hal teknis dari teknologi yang memungkinkan informasi dikirim dan sampai pada pihak yang dimaksud. Kedua, level semantik. Level ini berhubungan dengan kemampuan atau kapasitas teknologi dalam membawa makna informasi ke penerima sebagaimana yang dimaksudkan oleh pengirim. Level ketiga yaitu level efek. Di tingkatan ini, teknologi komunikasi dapat menghasilkan efek sebagaimana yang diharapkan oleh pengirimnya.

Dalam beberapa pembahasan, teknologi komunikasi kerap dipertukarpakaikan dengan istilah media massa. Hal ini ada benarnya karena media massa konvensional seperti cetak, radio, televisi, dan film, tidak dapat dipisahkan dengan segala aspek dari teknologi. *Movable type* buah tangan Gutenberg, penemuan radio oleh Marconi, serta pengembangan televisi dan film, kesemuanya memberi dampak pada aspek kehidupan masyarakat. Ini juga menjadi bagian dari kajian teknologi komunikasi. Namun upaya untuk menyamakan teknologi komunikasi dengan media massa kemudian menjadi rancu ketika diperhadapkan dengan internet. Media baru ini mengaburkan batas antara media massa dan media yang sifatnya antarpersonal. Misalnya, pesan yang terpajang di akun twitter seseorang (yang sifatnya personal) dalam kesempatan yang sama dapat bersifat publik ketika akun tersebut dapat diakses oleh orang banyak. Akan tetapi, pesan ini dapat menjadi pesan komunikasi kelompok ketika pemilik akun twitter tersebut melakukan pengaturan tertentu.

Perkembangan teknologi komunikasi hingga ke era digital saat ini seolah mengulang kembali kebenaran konsep determinisme teknologi. Neil Postman menjelaskan bahwa komputer yang menjadi mesin teknologi komunikasi saat ini menumbuhkan apa yang ia sebut sebagai "*technopoly*" yaitu teknologi yang dipertuhankan dan mengembangkan kendalanya atas segala aspek dari kehidupan manusia (Straubhaar dkk, 2012: 50). Pendapat Postman ini tidak berlebihan jika menggunakan cara McLuhan (1994) melihat teknologi komunikasi. Ungkapannya yang terkenal "*we shape our tools, and thereafter our tools shape us*" tampak merefleksikan determinisme teknologi yang juga dianutnya. Menurutnya, dampak dari teknologi tidak hanya muncul pada tingkatan opini atau konsep, tetapi juga mengubah secara tetap indera persepsi manusia baik dari segi rasio maupun polanya (McLuhan, 1994: 18). Bahkan medium itu sendiri yang dianggap sebagai pesan, bukan pembawa pesan karena pesan dan mediumnya telah dianggap inheren sebagai sebuah kesatuan.

Tidak berhenti di situ saja, setiap penemuan teknologi komunikasi yang baru oleh McLuhan, di satu sisi dilihat sebagai bentuk ekstensi diri manusia (*the extension of man*). Namun di sisi lain dapat dilihat sebagai bentuk amputasi atas fungsi tubuh manusia. Misalnya gawai (*gadget*) yang dapat digunakan untuk berkomunikasi via suara atau teks, mengamputasi organ tubuh yang lain yang biasa digunakan dalam berkomunikasi tatap muka seperti kaki untuk berjalan, tangan untuk bersalaman, atau ekspresi wajah untuk menunjukkan sisi emosional dalam diri manusia. Oleh karena melihat medium sebagai pesan, McLuhan pun tidak membatasi medium pada lingkup telepon, iklan, foto, surat kabar,

radio, televisi, atau film saja. Kata-kata yang tertulis atau terucap, angka, uang, pakaian, bahkan jam dilihatnya sebagai medium.

Dapat dikatakan, setiap teknologi adalah sebetulnya ekspresi dari kehendak manusia. Melalui alat dan sejumlah rekayasa yang ditemukannya, manusia memperluas kuasa dan kendali atas lingkungan, alam, jarak dan waktu, juga kendali atas manusia satu dan lainnya. Menurut Carr (2010), secara umum manusia mengembangkan empat kategori teknologi. Pengelompokan ini dilihat dari kemampuannya melengkapi atau memperkuat kapasitas alamiah manusia. Pertama, teknologi yang memperluas kekuatan fisik, ketangkasan, atau ketangguhan manusia (misalnya mesin pembajak sawah, jarum jahit, hingga pesawat tempur). Kedua, teknologi yang mempertajam sensitifitas indera manusia (seperti mikroskop, penguat suara, dan teleskop). Ketiga, teknologi yang membentuk ulang keadaan alamiah segala sesuatu contohnya dengan bendungan, pil kontrasepsi, atau rekayasa genetik untuk pengembangan beberapa vegetasi pangan. Keempat, teknologi intelektual yang mencakup alat yang digunakan manusia untuk memperbesar atau menopang kekuatan mental dan intelektualnya. Secara singkat Carr melihat bahwa teknologi adalah bentuk dari ekstensi manusia.

PEMBAHASAN

A. Internet dan Media Baru

Internet tidak dapat dipisahkan dari konsep jaringan. Secara umum van Dijk (2006: 24) melihat jaringan sebagai sekelompok simpul antarelemen dalam sebuah unit. Elemen-elemen ini diberi nama simpul (*nodes*). Sementara unitnya lazim disebut sistem. Van Dijk yang melihat jaringan sebagai sesuatu yang sama tuanya dengan peradaban manusia itu sendiri. Ia melihat enam jenis jaringan. Pertama, jaringan fisik yang sifatnya alamiah dan sangat kompleks seperti ekosistem atau jaringan sungai. Kedua, jaringan organis yang terdapat dalam setiap makhluk hidup mulai dari sistem sel, peredaran darah, hingga jaringan DNA dalam sel. Ketiga, jaringan syaraf yang membentuk sistem mental (kesadaran diri) dan berjalannya fungsi organ tubuh yang lain. Keempat, jaringan sosial yang secara tak kasat mata mengikat individu-individu dalam hubungan-hubungan tertentu. Kelima, jaringan teknis yang antara lain seperti jalan, telekomunikasi, dan jaringan komputer. Keenam, jaringan media yang membentuk sistem yang memungkinkan terhubungnya pengirim ke penerima simbol dan informasi (van Dijk, 2006: 25). Kategori jaringan yang keenam ini yang digunakan oleh internet. Secara ringkas internet dapat digambarkan sebagai seperangkat infrastruktur teknis dari komputer dan perangkat digital lainnya yang terhubung secara permanen melalui jaringan telekomunikasi berkecepatan tinggi, dan bentuk konten, komunikasi, data, dan informasi yang mengalir melalui jaringan tersebut (Flew, 2014: 6).

Pada pertengahan era 1990-an, internet mulai dilihat sebagai teknologi yang mempengaruhi cara manusia berkomunikasi. Adopsi internet dalam kehidupan sosial menjadi bentuk utopia teknologi yang mewacana kala itu sebagaimana diisyarakan oleh Carey (2005: 1). Internet, khususnya situs berita, masuk dalam kategori keempat sebagaimana yang dikemukakan oleh Carr tadi. Dengan teknologi ini, manusia dapat menemukan dan mengelompokkan informasi, untuk merumuskan dan mengungkapkan gagasan, untuk berbagi cara dan pengetahuan, untuk melakukan pengukuran dan penghitungan dan untuk memperbesar kemampuan memorinya. Utopia atas praktik jurnalisme yang mengadopsi internet ini tersirat dalam studi yang dilakukan oleh Kutz dan Herring (2005) yang mengemukakan bahwa situs berita memberi ruang yang besar bagi kemungkinan pencarian kembali informasi yang diberitakan. Situs berita pun dengan isinya yang dinamis melakukan revisi atas isi dan menyajikan sejumlah versi dari sebuah peristiwa berita yang sama.

Penemuan komputer menjadi momentum besar perubahan platform media. Meski tidak secara detail menggambarkan perubahan platform itu, setidaknya Chris Roberts (dalam Grant dan Meadows, 2008: 155-170) telah memberi penjelasan awal tentang bagaimana penemuan komputer menjadi pintu masuk bagi digitalisasi. Ini didorong oleh perkembangan perangkat keras dan lunak (*hardware* dan *software*) yang menjadi dua jenis teknologi yang menopang utama komputer. Perkembangan itu antara lain meliputi kapasitas penyimpanan, kecepatan pengelola perintah, serta ragam sistem operasi (Windows, Mac OS, atau Linux) yang dilengkapi dengan banyak aplikasi pendukung kerja. Kesemua hal ini mempermudah proses digitalisasi.

Kelebihan komputer antara lain terdapat pada kemampuannya melakukan proses digitalisasi atas semua platform pesan (media) konvensional baik itu teks, audio, video foto, hingga grafis. Bukan saja mendigitalkan platform pesan konvensional, komputer juga dapat berfungsi sebagai alat produksi pesan digital tadi untuk diubah ke format lain yang dibutuhkan. Hartley, Burgess, dan Bruns (2013: 3) menjelaskan kata “baru” dalam istilah “media baru” pada prinsipnya merujuk pada media yang berhubungan dengan era pascapenyiaran yang ditandai dengan bentuknya yang interaktif atau komunikasi partisipatif yang menggunakan jaringan internet, sistem digital, dan penggunaan piranti daring (*online*).

Oleh Green (2010: 2) digitalisasi pesan dilihat sebagai komponen utama yang membedakan media baru dan media lama (seperti surat kabar, radio, televisi dan film). Digitalisasi berdampak pada perkembangan teknologi informasi secara umum. Ketika foto, suara, gambar bergerak serta sejumlah data lain dapat didigitalkan, jenis-jenis pesan tersebut dengan sendirinya dapat dibentuk, disimpan, dan disebarluaskan melalui komputer dan jaringan telekomunikasi. Kemampuan ini makin dirasakan kekuatannya ketika komputer bersinergi dengan internet. Komputer tidak hanya menjadi alat untuk memproduksi atau mengelola konten komunikasi tetapi sekaligus dapat berfungsi sebagai alat distribusi konten

tersebut. Format digital ini dapat dikirim melalui ragam kanal, termasuk kabel, satelit, gelombang pendek (*microwave*) dan sejumlah sistem telekomunikasi lainnya.

Dalam konteks internet, seperti yang telah disinggung pada bagian awal tadi, komputer tidak hanya menjadi alat untuk memproduksi atau mengelola konten komunikasi tetapi sekaligus dapat berfungsi sebagai alat distribusi konten tersebut. Internet menjadi tempat penyimpanan begitu banyak data. Data yang jumlahnya begitu besar ini bagi Mayer-Schönberger dan Cukier (2013) dilihat sebagai sebuah revolusi yang mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan berpikir. Berbeda dengan data analog, data digital yang tersimpan di internet memiliki karakter tertentu yang menyebabkan jumlah dapat terus bertambah dan bertambah. Yoneji Masuda mengemukakan empat sifat data digital: 1) tidak habis atau berkurang meski dikonsumsi oleh banyak orang; 2) tidak berpindah tempat dalam arti data yang dikirim dari satu simpul ke simpul lain tidak akan menyebabkan hilangnya informasi di simpul asal meski telah sampai ke simpul yang dituju; 3) tidak dapat dipisahkan dalam arti merupakan satu kesatuan karena gangguan satu bagian kecil dari data akan mempengaruhi data yang lain; karena karakteristik tersebut sehingga 4) data digital bersifat akumulatif (Green, 2010: 5-6).

Internet memungkinkan untuk pengiriman dan penerimaan simbol saat dikembangkannya HTML (*hypertext markup language*) dan web browser pertama (Web 1.0). Ini memungkinkan transmisi dokumen-dokumen teks dalam internet —yang menjadi dasar dari apa yang dikenal sebagai World Wide Web (WWW). Jika HTML tadi adalah format halaman dalam web, maka browser adalah program yang ditanamkan dalam komputer untuk dapat menampilkan informasi yang ditemukan dari web (Straubhaar, LaRose, and Devenport, 2012: 532). Perkembangan browser ikut mempengaruhi jenis format konten media yang dapat ditampilkan dalam halaman web. Demikian pula perkembangan web itu sendiri. Setelah Tim Berners-Lee menemukan Web 1.0 yang baru dapat menampilkan konten secara statis, Web 2.0 sering disebut salah satu temuan yang ikut memberi perubahan dalam berinteraksi di internet. Web versi ini memungkinkan para pengguna internet untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan saling berbagi data.

Sebagai pembanding sederhana, Web 1.0 tidak dapat memuat pranala atau hipertaut (*hypertext*). Jadi jika ingin ke satu alamat web, seseorang harus menyalin alamat tersebut di browser. Sementara dalam Web 2.0 pranala yang tersedia cukup diklik dan pada saat yang bersamaan alamat yang dituju akan terbuka di jendela browser yang baru. Web 2.0 terus berkembang hingga mencapai apa yang disebut sebagai Web 3.0 yang merupakan versi penyempurnaan dari Web 2.0 dengan penambahan *Semantic Web*. Penggunaan kata “*semantic*” ini untuk menandakan bahwa perkembangan web terbaru menggunakan kemiripan makna/maksud untuk dapat memahami apa yang mungkin dibutuhkan oleh pengguna internet. Hal ini dimungkinkan karena merujuk pada jejak teks sebelumnya (Green, 2010: 15).

Di satu sisi ini akan memudahkan pengguna untuk menemukan apa yang menjadi kecenderungan kebutuhan informasi mereka. Di sisi lain, ini juga berguna buat penyedia web dalam melakukan *profiling* dan *data mining*. *Profiling* adalah penggambaran diri seseorang berdasar pada data yang dapat dikumpulkan terkait orang tersebut. Biasanya dilakukan oleh penyedia jasa situs melalui tiga cara. Pertama, pada tahap registrasi. Kedua, dari topik-topik yang mereka cari atau bagi melalui web. Ketiga, secara diam-diam melacak situs tertentu atau lintas situs yang dipilih oleh pengguna internet. Pengumpulan berjuta-juta data ini yang disebut *data mining* adalah proses pengumpulan dan penyimpanan informasi tentang banyak orang yang akan digunakan sebagai penggambaran target (*audience profiling*) untuk keperluan pemasaran interaktif (Turow, 2009: 561-562). Dengan cara ini, situs berita juga dapat mengetahui topik-topik apa yang diminati oleh pengguna internet, khususnya yang berkunjung ke situs mereka.

B. Jurnalisme Media Baru

Steensen (2011) mengemukakan, ada tiga aset teknologi baru internet yang memberi dampak potensial besar pada praktik jurnalisme daring (*online*) yaitu pranala, interaktif, dan multimedia.

Tabel 1: Aset Teknologi Baru dalam Jurnalisme Daring (*Online*)

Pranala	Interaktif	Multimedia
Pengarsipan	Figuratif	Konvergensi
Kontekstualisasi	Kesegeraan	<i>Hypermedia</i>
Keserbahadiran	<i>User-generated content</i>	
Transparansi	Jurnalisme Partisipatif	
Memori	Jurnalisme Warga	
	Personalisasi	
	<i>Wikijournalism</i>	
	Sumber yang berlimpah	

Sumber: Steensen (2011: 313)

Pranala atau hipertaut (*hypertext*) secara umum dipahami sebagai kelompok teks berbasis komputer yang tidak linear (berisi tulisan, gambar, dsb.) yang terhubung dengan sejumlah tautan. Nelson (sebagaimana dikutip Steensen, 2011: 313) menyebut pranala sebagai serangkaian potongan teks yang terhubung dengan tautan yang menawarkan pembaca sejumlah jalur ke halaman web yang berbeda. Asumsi umum para peneliti yang tertarik pada jurnalisme daring menyebutkan bahwa jika pranala digunakan secara inovatif, piranti ini akan menyediakan berbagai keunggulan dibandingkan apa yang ditawarkan media lama. Kelebihan tersebut seperti tidak adanya batasan ruang, kemungkinan untuk

menawarkan berbagai perspektif, tidak ada tenggat (*deadline*), akses langsung ke sejumlah sumber, halaman yang dapat dipersonalisasi oleh pengguna, kontekstualisasi berita, dan penargetan simultan dari berbagai kelompok pembaca. Dari kemampuannya membawa pengguna dari satu bagian ke bagian lain, setidaknya ada tiga jenis pranala. Pertama, pranala target yaitu pranala yang membawa pengguna ke bagian lain dalam satu halaman web. Kedua, pranala relatif yaitu pranala yang membawa pengguna ke halaman web lain namun masih dalam satu situs yang sama. Ketiga, pranala eksternal. Dari namanya sudah tergambar bahwa pranala ini akan membawa pengguna ke halaman web di situs yang lain (Steensen, 2011: 313-314).

Seperti halnya pranala, interaktivitas adalah konsep yang cair yang digunakan untuk menggambarkan berbagai proses yang terkait dengan komunikasi secara umum dan praktik seperti jurnalisme daring pada khususnya. Interaktivitas adalah ukuran kemampuan potensial media untuk membiarkan pengguna memberikan pengaruh pada konten dan/atau bentuk komunikasi yang dimediasi. Bentuk interaksi ini dapat berupa interaksi antarmanusia (atau antarpengguna), interaksi antara manusia dan komputer, serta interaksi antara manusia dan konten. Adapun konsep multimedia dalam studi jurnalisme online umumnya dipahami dalam salah satu dari dua cara. Pertama, sebagai penyajian dua atau lebih format media yang digunakan dalam satu paket berita (misalnya teks, audio, video, grafik, dll.). Kedua, sebagai distribusi berita yang dikemas melalui berbagai media (misalnya surat kabar, situs web, radio, televisi, dll.). Sebagian besar penelitian tentang multimedia dalam jurnalisme daring berkaitan dengan pemahaman pertama. Laporan berita daring dengan teks dan foto umumnya tidak dianggap multimedia (Steensen, 2011: 319).

Sedikitnya ada tiga bentuk ‘baru’ dari jurnalisme daring yaitu: jurnalisme warga, jurnalisme berjejaring, dan jurnalisme komputasi (Flew, 2014: 113-117). Praktik ini memang tidak sepenuhnya baru karena dua di antaranya sudah dipraktikkan. Di Indoensia, jurnalisme warga (*citizen journalism*) mulai ramai digagas oleh sejumlah radio komunitas setelah turunnya Presiden Soeharto (1998). Sementara cikal bakal jurnalisme berjejaring sudah muncul sebelum internet marak digunakan jelang akhir 1990. Media cetak nasional dan lokal melakukan ekspansi ke daerah-daerah dengan mendirikan sejumlah media baru untuk memperluas liputannya, TVRI (Televisi Republik Indonesia) dan televisi swasta membangun stasiun produksi lokal, demikian pula RRI (Radio Republik Indonesia), serta jaringan Kantor Berita Radio 68H. Kehadiran format baru jurnalisme yang dikemukakan oleh Terry Flew tadi dalam konteks media baru.

Bowman dan Willis (sebagaimana dikutip Flew, 2014: 113), mendefinisikan jurnalisme warga sebagai “tindakan warga, atau sekelompok warga, yang memainkan peran aktif dalam proses mengumpulkan, melaporkan, menganalisis, dan menyebarkan berita dan informasi, untuk menyajikan informasi yang independen, dapat diandalkan, luas, dan relevan bagi kebutuhan demokrasi”. Bentuknya bertingkat, mulai dari yang sederhana seperti

penyediaan ruang komentar dan mengunggah foto, hingga menulis dan mengedit berita secara kolektif seperti yang tersaji dalam situs Wikinews. Di sini, penulisan berita yang seadanya, dapat dilengkapi atau diperbaiki dengan cara yang memenuhi standar jurnalisme oleh warga lain yang memiliki kemampuan menulis lebih baik.

Jurnalisme berjejaring (*networked journalism*) yang dimaksud Flew tidak serupa dengan apa yang sebelumnya telah jamak kita ketahui tadi. Dalam konteks media baru, jurnalisme berjejaring terjadi ketika jurnalisme warga dan jurnalisme arus utama saling bekerja sama. Flew (2014: 114) menggunakan pendapat Jeff Jarvis yang menggambarkan jurnalisme berjejaring sebagai kerja sama antara jurnalis profesional dan amatir untuk memperoleh kisah riil, untuk membagi fakta, pertanyaan, jawaban, dan sejumlah perspektif ide. Lembaga berita seperti BBC (*British Broadcasting Corporation*) dan ABC (*Australian Broadcasting Corporation*) telah menggagas jurnalisme ini. Mereka menyediakan ruang di situs berita mereka yang memungkinkan penggunanya membuat sendiri laporan yang mereka inginkan, khususnya berkaitan dengan layanan publik. Sebagaimana kita ketahui, BBC dan ABC adalah lembaga penyiaran publik.

Sementara jurnalisme komputasi (*computational journalism*) secara sederhana dapat digambarkan sebagai pelibatan komputer dalam kerja jurnalisme seperti kemampuan akses data, serta pengorganisasian dan penyajian informasi. Jurnalisme ini tidak semata memosisikan komputer sebagai alat, namun lebih pada pengoptimalan kemampuan teknis dari komputer. Optimalisasi tersebut meliputi proses pencarian, korelasi, penyaringan, dan pengidentifikasian sejumlah pola. Kesemuanya itu tidak dapat dilakukan dengan mudah oleh manusia, tetapi dapat dijalankan lebih akurat dengan kecepatan tinggi oleh komputer (Flew, 2014: 115). Jurnalisme komputasi ini juga merupakan bagian dari premis tentang keunggulan media baru. Dengannya, banyak lompatan yang dapat dihasilkan.

Mengutip Klein, Moon, dan Hoffman, Flew (2014: 115) menyarikan enam hal yang dimungkinkan oleh jurnalisme komputasi. Pertama, menggabungkan sejumlah besar data ke dalam sebuah makna yang ringkas. Kedua, memproses makna dengan cara yang relatif kontekstual. Ketiga, memungkinkan pengguna mendapatkan sejumlah pengetahuan atau wawasan dari data yang dikumpulkan dan diproses. Keempat, menyimpulkan hipotesis yang menjadi pertimbangan pengguna. Kelima, memungkinkan orang untuk memiliki akses ke kecenderungan yang diminati orang lain. Keenam, menyajikan informasi dengan cara yang relevan yang dapat meningkatkan *tacit knowledge* (pengetahuan intuitif yang tidak didapat melalui proses verbal) atas suatu subjek. Jika merujuk kembali pada apa yang dikemukakan oleh Steensen (2011), baik jurnalisme warga maupun berjejaring lebih menekankan pada aspek interaktif. Sementara jurnalisme komputasi lebih menjanjikan optimalisasi aspek pranala dan multimedia yang menjadi aset jurnalisme daring (*online*).

Sebagaimana dijelaskan pada bagian awal tadi, tidak sedikit ilmuwan yang melihat teknologi sebagai kekuatan yang mendorong perubahan sosial dan berdampak pada

masyarakat. Ini juga terjadi dalam konteks komunikasi, khususnya teknologi internet dan media baru. Penerapan teknologi dilihat sebagai sesuatu yang tak dapat dinegosiasikan. Teknologi adalah mata pahat yang menempa dan membentuk masyarakat, mengendalikan dinamika sosial dan budaya. Menurut perspektif ini, satu-satunya peran bagi masyarakat adalah menyesuaikan diri dengan teknologi dan mencapai masa depan yang didorong oleh perubahan teknologi. Perspektif yang melihat teknologi sebagai pembentuk masyarakat biasa disebut “determinisme teknologi” karena teknologi diposisikan sebagai elemen paling penting yang menentukan kehidupan manusia. Green (2010: 8) mengakui, sedikit ilmuwan yang mendebat asumsi ini.

Mereka yang berbeda pendapat dengan perspektif tersebut melihat hal yang sebaliknya. Kelompok yang biasa disebut sebagai “determinis sosial” ini memang setuju bahwa teknologi adalah agen perubahan yang penting, tetapi mereka berpendapat bahwa teknologi tidak dikembangkan di luar masyarakat tetapi merupakan ekspresi prioritas dan pilihan yang dibuat dalam sistem sosial. Ketika membahas peran teknologi, determinis sosial menunjuk pada tindakan elit dalam mendukung, mengembangkan dan memasarkan teknologi. Perspektif ini menempatkan teknologi sebagai kekuatan untuk memengaruhi kehidupan sehari-hari, tetapi juga membangun teknologi sebagai hasil dari proses sosial. Ketika teknologi diposisikan sebagai hasil dari dinamika sosial, ada kemungkinan bahwa proses pengembangan dan penyebaran teknologi dapat dikendalikan. Oleh karena merupakan bagian dari masyarakat, menurut determinisme sosial, teknologi cenderung mengekspresikan prioritas kelompok elit dalam masyarakat tersebut (Green, 2010: 9).

Sebuah studi yang dilakukan oleh Steensen (2011) tujuannya antara lain untuk menyelidiki bagaimana jurnalisme daring (*online*) memanfaatkan teknologi baru —lebih dari sebelumnya. Dia mempertanyakan sejumlah klaim determinisme teknologi yang selama ini muncul, khususnya terkait dengan praktik jurnalisme. Dia meneliti penggunaan pranala, fasilitas interaktif, dan multimedia yang menjadi aset jurnalisme daring. Berdasarkan penelitian ini, tampaknya pranala relatif, yaitu hipertaut ke teks lain dalam situs berita daring adalah bentuk paling umum dari struktur pranala yang ditemukan dalam jurnalisme daring. Sementara media daring menggunakan pranala target (yang membawa pengguna ke bagian tertentu dalam satu halaman) dan pranala eksternal dengan tingkat yang lebih rendah. Sikap proteksionis dari situs berita yang dimaknai sebagai alasan yang mencegah pemanfaatan pranala eksternal —agar pengguna tidak keluar situs lain. Sementara pemanfaatan pranala target mungkin terhalang ketidakpastian apakah pengguna benar-benar mendapat manfaat dari pranala tersebut (Steensen, 2011: 315).

Penelitian yang dilakukan Zanyu (2017) juga mengindikasikan tidak optimalnya penggunaan situs berita dalam menyajikan ragam konten memori tentang Soeharto dalam peringatan sewindu wafatnya. Artikel yang diturunkan *Kompas.com* di tahun 2008 lebih kaya informasi daripada yang dihadirkan tahun 2016. Dari perspektif memori media,

degradasi ini dapat dibaca sebagai proses seleksi atas apa yang oleh media masih dianggap aktual atau penting untuk konteks tahun 2016. Namun dari sudut pandang teknologi media baru, absennya pranala yang dapat membawa pengguna internet ke halaman web di tahun 2008 menunjukkan bahwa piranti ini belum difungsikan. Padahal mengutip pendapat Klein, Moon, dan Hoffman tadi, praktik jurnalisme setidaknya dapat memproses makna dengan cara yang relatif kontekstual yaitu peringatan sewindu wafatnya Soeharto. Andai optimalisasi ini berjalan, informasi yang relevan tersebut yang dapat meningkatkan pengetahuan intuitif publik atas isu Soeharto yang tidak didapat melalui proses verbal.

Kembali ke riset yang dilakukan oleh Steensen, penelitian tentang interaktivitas yang coba diringkasnya menunjukkan bahwa tampak jelas situs-situs berita daring menjadi semakin interaktif, pertama dan terutama berkaitan dengan interaktivitas antarmanusia. Pengguna diizinkan untuk berkontribusi pada produksi konten melalui pengiriman foto dan video dengan mengomentari laporan berita dan berpartisipasi dalam forum diskusi. Namun, pengguna jarang diizinkan untuk berpartisipasi dalam memilih dan menyaring berita. Dengan demikian, norma-norma tradisional *gatekeeper* masih banyak diterapkan dalam praktik jurnalisme daring (2011: 318-319).

Jurnalis dan editor daring menjadi lebih bersemangat untuk berinteraksi dengan pembaca, tetapi kendala organisasi seperti tekanan waktu dan pemanfaatan pekerja lepas mencegah mereka untuk melakukan hal itu. Tetapi tidak sedikit studi pengguna menunjukkan ketidakpedulian yang luar biasa terhadap interaktivitas —tampaknya orang lebih suka menjadi konsumen pasif, bukan produsen aktif. Hasil yang sedikit berbeda ketika surat kabar daring meliput berita utama, seperti bencana alam dan berbagai jenis peristiwa krisis lainnya.

Temuan-temuan penelitian tentang multimedia dalam jurnalisme daring (*online*) menunjukkan multimedia paling sedikit dikembangkan dari aset yang ditawarkan kepada jurnalis oleh teknologi Internet. Jurnalisme daring kebanyakan berkaitan dengan memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi teks tertulis dalam berbagai bentuk. Meskipun demikian, beberapa studi mendeskripsikan peningkatan penggunaan multimedia, terutama di situs berita daring stasiun penyiaran dalam beberapa tahun terakhir (Steensen, 2011: 320). Dari ketiga aset teknologi jurnalisme daring tampak yang lebih banyak digunakan adalah fasilitas interaktif utamanya antarmanusia, menyusul pranala relatif. Yang belum optimal digunakan adalah fasilitas multimedia.

Deuze (2001) menyebut nilai tambah dari jurnalisme daring (*online*) adalah menyediakan tiga strategi khusus yang dapat digunakan jurnalis untuk lebih meningkatkan potensi mereka yaitu: jurnalisme dengan sumber terbuka, pelaporan berita dengan ruang komentar (*annotative reporting*), dan situs berita hiperadaptif. Tiga hal ini merupakan pengembangan dari tiga aset teknologi yang dimiliki media baru yaitu: pranala, interaktivitas, dan multimedia. Jurnalisme dengan sumber terbuka dimungkinkan dengan

menyediakan sejumlah pranala. Interaktivitas adalah bentuk dari pengembangan apa yang oleh Deuze disebut sebagai “*annotative reporting*”. Sementara situs berita yang hiperadaptif dimungkinkan karena media baru memiliki aset teknologi multimedia.

Jika menilik apa yang coba dipetakan secara makro oleh Steensen dan sebuah riset mikro yang dilakukan oleh Zanynu, tampak bahwa aset dan strategi jurnalisisme daring tersebut belum optimal dipraktikkan. Dapat dikatakan masalahnya bukan terletak pada piranti teknologi karena dua hal yang terkait dengan piranti —sebagaimana dikemukakan oleh Shannon dan Weaver, sudah terpenuhi. Hal-hal teknis seperti pranala, piranti interaktif, dan multimedia telah tersedia dan memungkinkan informasi terhubung ke pengguna internet. Di tingkat semantik yang berkaitan dengan kapasitas teknologi untuk menampung pesan pun didukung oleh teknologi internet. Kita patut untuk memeriksa hal lain di luar hal teknis tadi. Boleh jadi titik krusialnya terletak pada ranah organisasi media dan budaya sebagaimana yang dilihat oleh Pacey sebagai aspek makro dari teknologi.

Ada dua ranah yang dapat diselidiki untuk membuktikan tidak (atau belum) berlakunya cara pandang determinisme teknologi dalam praktik jurnalisisme. Pertama, faktor eksternal. Sebagaimana disinyalir oleh para pemikir determinisme sosial, kelompok elit adalah pihak yang mengendalikan jalannya perkembangan dan penggunaan teknologi. Mereka yang menentukan apa saja yang menjadi prioritas dalam suatu masyarakat. Menurut Green (2010: 9-10) ada lima kelompok elit yang dapat diidentifikasi sebagai pendukung — sekaligus pengendali— pengembangan teknologi. Mereka adalah 1) angkatan bersenjata atau militer untuk kepentingan keamanan, 2) pemerintah atau birokrasi untuk kepentingan politik, 3) perusahaan seperti Google untuk keuntungan materiel, 4) kolaborator, dan 5) para inovator. Dua elit yang terakhir yakni para kolaborator dan inovator memang terlihat seperti elit yang tidak kasat mata namun sulit untuk menolak kekuatan pengaruh mereka meski dilihat dari segi jumlah, mereka terbilang kecil. Para inovator dan kolaborator (pihak yang membuka diri untuk diajak bekerja sama) adalah mereka yang memiliki keterampilan khusus dan minat untuk pengembangan media baru.

Apapun namanya, elit tetaplah elit, dan teknologi tercipta untuk melayani kepentingan mereka seperti yang disinyalir oleh Marcuse (2016: xxiv-xxv). Dia melihat bahwa teknologi adalah produk politis karena diciptakan oleh kelas penguasa dalam sebuah masyarakat. Penguasa yang dia maksud adalah kelompok elit. Para inovator dan kolaborator dibiayai oleh perusahaan. Mereka juga mendapat perlindungan dari negara (pemerintah dan militer). Cara pandang Marcuse ini dapat saja dipandang masih terlalu jauh jika ingin dikaitkan dengan praktik jurnalisisme daring di media baru. Namun media sebagai sebuah entitas bisnis adalah satu dari lima elit tadi. Apa yang media lakukan tentu pertama-tama ditujukan untuk memastikan terpenuhinya kepentingan mereka. Meski kerap digambarkan sebagai institusi yang independen, namun sejumlah studi menunjukkan bahwa kerja media tidak dapat dilepaskan dari dinamika sosial, ekonomi, dan politik yang terjadi di

lingkungannya. Walaupun kepentingan media sama dengan kepentingan publik, intervensi elit lain patut dipertimbangkan.

Selain faktor eksternal, fakta internal organisasi media juga perlu mendapat perhatian untuk menggambarkan dengan lebih jelas apa yang terjadi dengan teknologi dan pemanfaatannya dalam praktik jurnalisisme media baru. Deuze (2001) mengemukakan bahwa penelitian di BBC menangkap adanya kegelisahan dari kehadiran media baru. Inovasi ini menyebabkan jurnalis kurang memiliki cukup waktu untuk menggunakan dan menguasai teknologi secara memadai. Mereka juga merasa tertekan karena sifat internet yang segera. Seolah bila makin cepat mereka dapat menurunkan sebuah laporan berita, makin baik adanya. Berbeda dengan ritual media konvensional seperti surat kabar, radio, atau televisi yang menetapkan saat tertentu sebagai tenggat (*deadline*). Di media baru, memang tak ada tenggat yang ditetapkan oleh media daring, karena batas waktu tersebut adalah “sekarang”. Jurnalisisme daring kemudian mendefinisikan tenggat dalam bentuk sebuah paradoks: abstrak sekaligus tegas. Abstrak karena tidak dinyatakan. Tegas sebab setiap jurnalis tahu bahwa tenggat itu bersifat segera.

PENUTUP

Secara konseptual, nilai tambah dari jurnalisisme daring (*online*) mendukung pencapaian praktik jurnalisisme yang lebih baik. Hal ini didukung oleh ketersediaan sumber yang lebih terbuka, pelaporan berita yang tak terbatas serta dilengkapi dengan ruang komentar (*annotative reporting*), dan karakter situs berita yang hiperadaptif atas sejumlah format dan strategi peliputan berita. Adanya pranala (*hypertext*), interaktivitas, dan dukungan multimedia yang dari teknologi Web 2.0 yang terus disempurnakan, menyebabkan keserbagunaan penyajian informasi yang lebih lengkap. Teknologi dilihat sebagai solusi untuk pencapaian puncak jurnalisisme yang mencerahkan publik. Namun disayangkan, kemampuan teknologi ini dalam praktiknya tidak seperti yang diharapkan. Sejumlah riset menunjukkan bahwa jurnalisisme daring (*online*) belum mengoptimalkan performa teknologi yang dimiliki oleh media baru.

Tampak bahwa premis tentang teknologi yang dapat membawa pencerahan masih merupakan sebuah delusi pembebasan bagi cakrawala pengetahuan manusia. Penjelasan hal ini disebabkan oleh akar premis yang mendasarkan diri pada aspek teknis semata dari teknologi. Ada dua bagian lain yang terabaikan. Pertama, aspek budaya yang antara lain berkaitan dengan tujuan media, nilai, kepedulian dan kreatifitas media dalam menggunakan piranti teknis tersebut. Kedua, aspek organisasi yang berkenaan dengan pertimbangan atas sisi ekonomis dan industri dari teknologi, cara teknologi digunakan oleh jurnalis, dan beberapa hal lainnya. Determinisme teknologi pada akhirnya menjadi tumpul di ranah non teknis.

Secara internal, aspek organisasi yang berkaitan dengan cara jurnalis (khususnya kegagapan mereka) dalam menggunakan teknologi tersebut menjadi penjelas fenomena ini.

Secara eksternal, ada dua kelompok yang turun mempengaruhi praktik jurnalisme tersebut: pengguna internet dan kelompok elit. Pertama, kecenderungan pengguna yang pasif. Tidak sedikit studi atas pengguna internet menunjukkan tingginya tingkat ketidakpedulian terhadap ruang interaktivitas. Kedua, kendali dari kelompok elit yang menentukan arah penggunaan teknologi untuk melayani kepentingan mereka. Mungkin secara langsung tidak disadari oleh publik, informasi yang mereka konsumsi pada dasarnya untuk melipatgandakan keuntungan elit (kepentingan bisnis) atau mengawal, mengarahkan, bahkan mengalihkan perhatian publik pada sejumlah isu yang diinginkan oleh elit (kepentingan politis).

DAFTAR PUSTAKA

Carey, James W. "Historical Pragmatism and The Internet." *New Media and Society* 7 (4): 443–55, 2005.

Carr, Nicholas. *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*; New York: W. W. Norton & Company, 2010

Deuze, Mark. "Online Journalism: Modelling the First Generation of News Media on the World Wide Web."; *First Monday* 6 (10), 2001.
<http://ojphi.org/ojs/index.php/fm/article/view/893/802>.

Dijk, Jan A.G.M. van. *The Network Society: Social Aspects of New Media*; London: Sage Publications, 2006

Flew, Terry. *New Media*. 4th ed.; Melbourne: Oxford University Press, 2014.

Grant, August E., and Jennifer H. Meadows. *Communication Technology Update and Fundamentals*; Oxford: Focal Press, 2008.

Green, Lelia. *The Internet: An Introduction to New Media*; Oxford: Berg, 2010.

Hartley, John, Jean Burgess, and Axel Bruns. "Introducing Dynamics: A New Approach to 'New Media'"; In , edited by John Hartley, Jean Burgess, and Axel Bruns, 1–11. Oxford: Blackwell Publishing, 2013.

Kutz, Daniel O., and Susan C. Herring. "Micro-Longitudinal Analysis of Web News Updates."; In *Proceedings of the 38th Hawai'i International Conference on System Sciences*. Los Alamitos: IEEE, 2005.

Marcuse, Herbert. *Manusia Satu Dimensi*; Yogyakarta: Narasi, 2016.

Mayer-Schönberger, Viktor, and Kenneth Cukier. *Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*; New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing, 2013.

- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extension of Man*; Massachusetts: MIT Press, 1994.
- Pacey, Arnold. *The Culture of Technology*; Massachusetts: MIT Press, 2000.
- Shannon, Claude E., and Warren Weaver. *The Mathematical Theory of Communication*; Chicago: University of Illinois Press, 1949.
- Steensen, Steen. "Online Journalism and The Promises of New Technology: A Critical Review and Look Ahead."; *Journalism Studies* 12 (3): 311–27, 2011.
- Straubhaar, Joseph, Robert LaRose, and Lucinda Devenport. *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*. 7th ed.; Boston: Wadsworth, 2012.
- Turow, Joseph. *Media Today: An Introduction to Mass Communication*. 3rd ed.; New York: Routledge, 2009.
- Zanynu, Muhammad Aswan. "Mengenang Sewindu Wafatnya Soeharto: Ragam dan Orientasi Memori Atas Soeharto dalam Berita Kompas.com."; *Communication* 8 (1): 3–13, 2017.