

BAB II

TINAJAUAN TEORITIS

A. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tinjauan pada penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang sedang peneliti teliti saat ini. Berdasarkan hasil penelusuran, peneliti menemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan tema yang peneliti angkat.

Pertama, jurnal penelitian yang berjudul “Analisis dan Perancangan *Desain User Inteace* dan *User Experience* pada Aplikasi RRI *Play Go* dengan Metode *User Centered Design*” oleh Eka Putra Giarinda, Indra Lukamana Sandi dan Gede Agung Arya Wisudiawan dari aultas Informatika Universitas Telkom Bandung tahun 2023. Pada jurnal ini membahas tentang Analisis dan Perancangan *Desain User Inteace* dan *User Experience* pada Aplikasi RRI *Play Go*.¹²

Perbedaan jurnal ini dengan penelitian yang diteliti adalah pada kuisisioner dan membahas tentang *usability testing*, *user interface*, dan *user experience*. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan kuisisioner namun dengan wawancara sebagai pengumpulan data.

Kedua, jurnal penelitian yang berjudul “Strategi Program RRI *Play Go* dalam membangun Digital inovasi sebagai Radio visual “Tonton apa

¹² Raihan Eka Putra Giffarinda et all, *Analisis dan Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi RRI Play Go dengan Metode User Centered Design*, Jurnal Penelitian, Vol 10 No.2 (Bandung, Universitas Telkom, 2023)

yang anda dengar”(Studi Deskriptif Radio Republik Indonesia “RRI”)” oleh Yusuf Safari, Muhammad Iqbal Manshur dan M. Kamaludin prodi ilmu komunikasi.¹³

Jurnal ini dari Universitas Muhammadiyah Cirebon tahun 2022. Membahas strategi dan inovasi yang membangun digitalisasi radio dalam RRI. Perbedaan pada jurnal ialah menjelaskan juga RRI Net sedangkan penelitian ini hanya tentang aplikasi RRI *play go* saja.

Ketiga, jurnal ilmiah ilmu pemerintah yang berjudul “Inovasi Penyiaran Melalui Aplikasi RRI *Play Go* di Kabupaten Bengkalis” oleh Sri Mawarti, Febri Yuliani dan Adriantodari Universitas Riau tahun 2023 jurnal ini membahas inovasi penyiar melalui aplikasi RRI *play go* secara rinci yang dilakukan di Kabupaten Bengkalis. Perbedaan jurnal ini ialah menganalisa perkembangan inovasi RRI sedangkan penelitian ini meneleiti siaran streaming dalam aplikasi RRI *play go* dalam penyiaran radio.¹⁴

Penelusuran karya ilmiah dari beberapa jurnal diatas, penelitian ini berfokus pada aplikasi RRI *play go* dalam siaran *streaming* penyiaran radio dan melakukan wawancara pada pihak terkait yaitu bidang ultimedia dan penyiar pada LPP RRI Palembang.

¹³ Yusuf Safari, et all, *Strategi Program RRI Play Go dalam membangun Inoasi Digital sebagai Radio visual “Tonton apa yang anda dengar”(Studi Deskriptif Radio Republik Indonesia “RRI”)”*, Jurnal Signal Vol 10 No 2, (Cirebon Universitas Cirebon, 2022)

¹⁴ Sri Mawarti et all, *Inovasi Penyiaran Melalui RRI Play Go di Kabupaten Bengkalis, Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintah*, Vol 9 No. 2 (Riau, Universitas Riau, 2023)

B. Kerangka Teori

1. *New Media*

Teori *new media* atau media baru dikembangkan oleh Flew, dalam teori ini menjelaskan bahwa *new media* atau media digital merupakan media yang konteks yang mempunyai beberapa gabungan data, suara, teks serta berbagai macam gambar yang disimpan dalam format digital. *New media* menggambarkan teknologi digital dan kemampuannya yang lebih mudah untuk menyebarkan informasi dengan cepat.¹⁵

New media merupakan istilah umum yang digunakan untuk berbagai jenis komunikasi elektronik yang memungkinkan karena inovasi dalam teknologi informasi. Berbeda dengan *old media* seperti koran, majalah, buku, televisi dan media non interaktif lainnya, *new media* terdiri dari situs web, video atau audio *online*, email, media, sosial komunitas *online*, forum *online*, blog, telepon internet, iklan web, pendidikan *online*, aplikasi penyiaran dan banyak lagi.¹⁶

Delvanti dan Arvidsson mendeskripsikan *new media* digunakan untuk teknologi informasi dan komunikasi berbasis kode digital. *New media* menandai serangkaian teknologi media yang telah muncul sejak dekade terakhir abad ke-20. Hal ini membedakan karena media lama

¹⁵ Muhammad Ikhwan, *Manajemen Media Kontemporer, mengelola media cetak, penyiaran dan digital*, (Jakarta: Kencana, 2022), Cet. Ke-1, h. 205

¹⁶ *Ibid.*

merupakan definisi yang digunakan untuk mengidentifikasi media massa seperti surat kabar radio dan televisi pada umumnya.¹⁷

Media baru sesungguhnya terlahir bukan untuk menggantikan media lama, namun sebagai dampak dari kemudahan yang ditawarkan teknologi. Dengan kata lain, pengistilahan media baru bukanlah berarti kemudian media lama menjadi hilang dan digantikan media baru, namun sebagai istilah untuk menggambarkan karakteristik yang muncul.

Flew juga mengemukakan new media menawarkan *digitisation, convergence interactiviy, development of network* terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesan. Kemampuan menawarkan interaktivitas ini memungkinkan new media memiliki pilihan informasi apa yang akan disebarkan sekaligus sebagai pengendalian informasi yang dihasilkan untuk melakukan pilihan-pilihan yang diinginkan. Hal ini merupakan konsep sentral dari pemahaman tentang *new media*.¹⁸

Media berproses sebagai produksi dan distribusi sehingga konsumsi menggunakan wahana internet untuk mendapatkan informasi tersebut. McQuail menjelaskan bahwa media baru atau *new media* adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama yang mana selain baru dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk digunakan secara pribadi sebagai alat komunikasi.

¹⁷ *Ibid.*, h. 206

¹⁸ *Ibid.*

Media baru membuat media saling keterbukaan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya dan kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifat yang ada di mana-mana menjadi salah satu karakter dari apa yang disebutkan dari media penyiaran tersebut.¹⁹ Holmes membagi media dalam perspektif historis yang menjadi era media pertama (*first media age*) dengan pola broadcast dan era media kedua (*second media age*) dengan pola *interactivity*.²⁰

2. *Functional Approach to Mass Communication Theory*

Teknologi komunikasi media baru sangat terkait dengan tiga hal yaitu, *interactivity, de massification dan asynchronous*. *Interactivity* dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan untuk berbicara balik atau interaksi yang menggunakan sistem teknologi komunikasi media baru. Metode yang lebih interaktif seperti ini membuat penggunaanya dapat melakukan kegiatan komunikasi lebih efektif dan optimal.²¹

Fungsi media terhadap kehidupan sosial sangatlah banyak. Charles Wright mengemukakan bahwa ada lima unsur yang secara bersama-sama menjelaskan fungsi penggunaan media yaitu *surveillance* (pengawasan, pengamatan), *correlation*, transmisi budaya, *intertainment* (hiburan), dan *mobilization* (pengerahan kekuatan).²²

¹⁹ *Ibid.*, h 208

²⁰ *Ibid.*

²¹ Jerry Indrawan et al, *Kehadiran Media Baru (New Media) dalam Proses Komunikasi Politik*, Jurnal, Vol 8 No. 1, (Jakarta, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", 2020), h. 4

²² Pawit M Yusup, *Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustakaan, edisi kedua*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2009), Cet. Ke- 1, h 179

Surveillance adalah media menyediakan serta memberikan berita dan informasi kepada masyarakat. *Correlation* maksudnya ialah bahwa media menyediakan informasi dan berita kepada kita setelah mereka mengadakan seleksi, interpretasi dan evaluasi. Transmisi budaya ialah media berfungsi sebagai refleksi dari kepercayaan, nilai-nilai dan norma-norma kita serta orang lain di tempat yang berbeda.

Media juga berfungsi sebagai hiburan di saat waktu sedang senggang atau bisa jadi sebagai tempat pelarian seseorang yang mengalami masalah tertentu. Media massa sebagai alat mobilisasi masyarakat untuk melakukan tindakan tertentu, terutama pada saat-saat krisis.²³

Aspek kekonsistenan teori ini, media khususnya media massa memiliki beragam fungsi terhadap kebutuhan masyarakat, padahal masyarakat tidak sedang dalam keadaan konflik satu sama lain. Masyarakat pun secara bebas bisa menggunakan media apa saja untuk keperluan yang berbeda satu sama lain.

Fungsi media juga bergeser manakala dihadapkan kepada masalah perorganisasian. Orang media mengetahui bahwa masyarakat membutuhkan sesuatu dan orang media mencoba memenuhinya melalui penyesuaian-penyesuaian terhadap isi media yang bersangkutan.²⁴

²³ *Ibid.*

²⁴ *Ibid.*, h. 180

3. Fungsi Media Massa

Komunikasi massa dan media massa tidak terpisahkan, sebab fungsi komunikasi massa yang diaplikasikan itu berkaitan erat dengan media massa. Burton mengemukakan kata fungsi mencakup apa yang harus dilakukan oleh media, apa yang sebenarnya mereka lakukan dan apa yang ditambahkan untuk tujuan mereka.²⁵ Fungsi ini berkaitan dengan sistem organisme biologis maupun sistem sosial sebagai berikut :

1. Fungsi Informasi

Fungsi informasi mengacu kepada pemanfaatan media untuk memberikan informasi kepada khalayak. McQuail mengemukakan bahwa informasi dari media mencakup tiga aspek, pertama menyediakan informasi mengenai peristiwa dan kondisi dalam masyarakat dan dunia. Kedua menunjukkan adanya hubungan kekuatan.

Ketiga memberikan saran bagi inovasi, adaptasi dan pertumbuhan. Fungsi ini secara umum disebut media sebagai sumber berita kepada khalayak. Berita sebagai suatu kejadian, tidak sekedar terjadi tetapi terkait dengan keterbaruan dan menarik perhatian *audience*. Informasi yang disampaikan sangat beragam, misalnya informasi tentang, ekonomi, sosial, budaya, lingkungan dan lain-lain.

²⁵ Nengah Bawa Atmadja, *Sosiologi Media Perspektif Teori Kritis*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), Cet. Ke-1, h. 58

Kebutuhan informasi dibutuhkan bagi setiap kalangan masyarakat. Burton menjelaskan bahwa informasi dapat berfungsi membantu manusia guna membentuk pandangan tentang dunia secara geografis, sosial dan politik. Hal ini terkait pada suatu isi pesan, yakni berdimensi ruang dan waktu serta tindakan sosial yang didalamnya bisa menyangkut masalah kekuasaan. Informasi pula berfungsi menstrukturkan pandangan tertentu tentang dunia dan menentramkan *audience* dari media yang memberitakannya sehingga manusia tidak terjebak pada kabar burung.²⁶

2. Fungsi Hiburan

Burton mengemukakan bahwa fungsi hiburan pada media, pertama, hiburan berfungsi untuk menghasilkan kesenangan yang sehat dan kepuasan bagi. Kedua, hiburan berfungsi mengalihkan perhatian *audience* dari isu serius dan ketidaksetaraan. Rovers, Jensen dan Paterson menjelaskan bahwa salah satu cara untuk memastikan apakah suatu acara itu hiburan atau bukan ialah dengan menyimak isinya dan memperkirakan dampaknya.

Gagasan ini didukung oleh pendapat McQuail yang mengatakan bahwa hakikat hiburan adalah sesuatu yang menyediakan kesenangan, pengalihan, alat rekreasi dan mengurangi tekanan

²⁶ *Ibid.*, 59

sosial. Secara esensial hiburan dapat membuat orang berubah dari duka menjadi suka secara temporer atau berkelanjutan.²⁷

3. Fungsi Persuasi

Mengacu kepada makna kata persuasi berarti media berfungsi untuk melakukan bujukan halus atau ajakan kepada audiens. Misal pada siaran radio yang menyangkut tentang ajaran agama, tetapi berkaitan pula dengan tindakan persuasif artinya pada khotbah agama mengajak pemirsa atau pendengar agar memahami ajaran agamanya, tidak sebatas kognitif tetapi juga mempraksikannya dalam kehidupan agar integriasi sosial terwujud secara baik.

Media massa memperkenalkan suatu fungsi persuasi yaitu mengajak audiens agar mengikuti ajakan dari media tersebut. Dengan adanya penggambaran merupakan tindakan persuasi dengan tujuan meyakinkan audiens agar mereka meyakini bujukan tersebut, begitu juga dengan perusahaan yang memasang iklan tidak sekedar mengajak audien membeli produknya tetapi juga menjadi konsumen yang setia dan fanatik.²⁸

4. Fungsi Pengawasan

Fungsi pengawasan berkaitan dengan peran media menjaga agar tata aturan yang berlaku dalam masyarakat dan negara ditaati oleh warganya guna mewujudkan kondisi masyarakat dan negara yang sehat.

²⁷ *Ibid.*, h. 60

²⁸ *Ibid*

Media sebagai fungsi pengawasan merujuk pada aktivitas media massa yang mencermati dan melaporkan peristiwa-peristiwa penting dalam bermasyarakat kepada publik agar mengetahui dan memberikan tanggapan. Fungsi ini tidak sekedar memberitakan tetapi secara tersurat maupun tersirat mencakup pula usaha menyingkap ketidakberesannya.²⁹

4. *New Media Characteristics*

Semua media pasti memiliki karakteristik yang berbeda. Semua itu tidak terlepas dari bentuk dan format medianya. Karakteristik *new media* adalah sebagai berikut:

1. Multimedia; dapat menyajikan teks, audio, video, grafis dan gambar secara bersamaan
2. Aktualisasi; berisi informasi aktual
3. Cepat; begitu diposting, langsung bisa diakses semua orang
4. *Update*; informasi dapat dilakukan dengan cara cepat baik dari sisi konten maupun redaksional
5. Kapasitas luas; halaman web bisa menampung naskah sangat panjang dan berseri
6. Fleksibilitas; pembuatan dan editing naskah bisa kapan saja dan di mana saja. Begitu juga jadwal terbitnya
7. Luas; menjangkau seluruh dunia yang memiliki akses internet

²⁹ *Ibid.*, h. 64

8. Interaktif; memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik secara langsung antara publik dan media
9. Terdokumentasi; semua orang bisa memperoleh berita tersebut kapan saja karena file berita tersimpan di "bank data"
10. *Hyperlinked*; terhubung dengan sumber lain yang berkaitan dengan informasi tersaji. Hal ini yang menjadikan salah satu keunggulan media online disanding media lain, sehingga informasi secara lengkap dan komprehensif.³⁰

Jenkins menyatakan bahwa proses teknologi yang menyatukan beberapa fungsi media dalam perangkat yang sama, konvergensi pada digitalisasi media mewakili pergeseran budaya karena konsumen didorong untuk mencari informasi baru dan membuat koneksi di antara konten media yang tersebar.³¹

Quinn dan Filak menyatakan konvergensi pada digitalisasi media disebabkan oleh beberapa faktor utama yaitu audiens dan teknologi digital yang semakin tersedia dan murah, perubahan dalam struktur sosial dan legal sehingga bisa memungkinkan milik antar media.³²

Aliran konten pada berbagai platform media, saling bekerja sama antara berbagai industri media. Maka dari itu digitalisasi berhasil

³⁰ Muhammad Ikhwan, *Manajemen Media Kontemporer, mengelola media cetak, penyiaran dan digital*, (Jakarta: Kencana, 2022), Cet. Ke-1, h. 210

³¹ *Ibid.*, 222

³² *Ibid.*

menggambarkan perubahan teknologi, industri, budaya dan sosial tergantung tentang apa yang dibicarakan *flatfom* media tersebut.³³

Mc Quail menjabarkan karakteristik *new media* merupakan penggabungan antara dua digitalisasi dan komputer yang terkoneksi dengan internet, yang termasuk dalam hal ini adalah interaktivitas, sosiabilitas, *media richness*, *autonomy*, *playfulness*, *privacy* dan *personalization*.³⁴

Dapat dipahami bahwa kehadiran *new media* mengubah banyak gaya hidup. Munculnya digitalisasi pada kemajuan teknologi ini telah mempersempit jarak dan mempersingkat waktu, bahkan jarak dan waktu bukan lagi menjadi masalah, misalnya media lainnya tanpa perlu bertemu langsung. Hal ini ada kaitanya dengan komunikasi massa bahwa pendekatan interaksi sosial membedakan media menurut seberapa dekat media dengan model interaksi tatap muka.³⁵

Perkembangan teknologi komunikasi pada *new media* ini dinamika sosial kemasyarakatan tak dapat memungkiri bahwa terjadi juga beberapa pergeseran dan perubahan dalam konsep komunikasi terutamanya pada karakteristik *new media*. Karakteristiknya media ini telah diperdebatkan karena media massa dan sifat yang melekat pada media tersebut bisa berubah drastis karena perkembangan teknologi

³³ *Ibid.*, h. 223

³⁴ Gushevinalti, *Tranformasi Karakteristik Komunikasi di Era Konvergensi Media*, Jurnal Magister Ilmu Komunikasi, Vol 6 No. 1, (Bengkulu, Universitas Bengkulu, 2020), h. 91

³⁵ *Ibid.*

juga mengakibatkan perubahan karakteristik bentuk komunikasi khususnya komunikasi massa yang erat sekali dengan media massa.³⁶

5. *Structural and Functional Theory*

New media berhubungan dengan perkembangan teknologi telematika yang menjadi hal yang sangat penting seperti saat ini. Bungin mengemukakan *New media* berhubungan dengan persoalan-persoalan difusi inovasi dan adopsi yang dilakukan oleh media dan masyarakat.³⁷

Perkembangan media memberi pencerahan kepada masyarakat baik sebagian dari sejarah maupun dari kontrol sosial, menjadi kajian-kajian yang sangat menarik dikaji terus-menerus. Begitu pula dengan persoalan dan efek media massa yang berdampak pada sikap, perilaku, sistem sosial dan budaya serta lingkungan yang lebih luas yaitu lingkungan global.³⁸

Menurut pandangan strukturalisme, hubungan yang disusun dalam cara-cara tertentu sebagaimana bangunan yang terdiri dari berbagai macam material yang digabungkan sehingga menjadi suatu bangunan. Emile Durkheim mengembangkan teori struktural dan Ferdinand mengembankan teori struktur linguistik yang diakui sebagai strukturalisme modern dalam bidang *new media*.³⁹

³⁶ *Ibid.*, h. 84

³⁷ M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Informasi di Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2017), Cet. Ke-9, h. 375

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Kencana, 2021), Cet. Ke-5, h. 15

Structural and Functional theory lebih menekankan pada akibat yang tidak disengaja daripada hasil atau akibat yang disengaja. Adanya kalangan struktural yang tidak percaya pada konsep seperti subjektivitas dan kesadaran serta berupaya mencari faktor yang berada di luar kontrol serta kesadaran orang dan media yang terlibat.⁴⁰

McQuail menyebutkan bahwa karakteristik pada *new media* ialah mampu menjangkau masa yang jumlah besar serta luas (*universality of reach*), bersifat publik dan mampu memberikan popularitas kepada media massa yang berkaitan. Teori mengenai media sangatlah banyak dan sangat dipengaruhi oleh berbagai macam cara pandang yang berbeda, tergantung pada pabrik dan media pada perumusan teori tersebut.⁴¹

Lazarsfeld (1941) menyebut dua hal ini sebagai orientasi administratif dan orientasi kritis. Teori kritis (*critical theory*) meneliti masalah-masalah dan kesalahan-kesalahan yang terkait dengan tindakan media dan menghubungkannya dengan isu-isu sosial yang berkembang, namun teori ini dibimbing dengan nilai-nilai tertentu.⁴²

Schaefer berikan petunjuk bahwa media sebagai unsur yang dianalisis berdasarkan fungsinya. Media bertahan pada pabrik adalah karena fungsi media itu sendiri. Media menunjang komponen-komponen infrastruktur material, memperkuat integrasi sosial pada tatanan struktur sosial dan tidak bertentangan dengan ideologi pada

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ *Ibid.*, h. 403

⁴² *Ibid.*, h. 405

masyarakat. Fungsi ini terkait pula pada kontribusi yang diberikan bagi pemenuhan kebutuhan integratif pada tataran sistem media.⁴³

Holmes menunjukkan bahwa pertemuan internet pada tahun 1990-an merupakan titik awal dari adanya era baru dalam komunikasi manusia. Dengan adanya kenyataan ini tidak mengherankan jika kemunculan internet disebut pula sebagai Revolusi Internet. Revolusi internet memunculkan istilah era media pertama (*First Media Age*) dan era media kedua (*Second Media Age*). Berkenaan dengan itu timbul istilah media lama atau media pertama dan media baru atau media kedua.

Ada berbagai istilah untuk menyebut media baru, misalnya media online, digital media, *media virtual*, *e-media*, *network media*, *media cyber* (*cyber media*) dan *media web*.⁴⁴ Kejayaan pada *new media* banyak menggabungkan teknologi yang terpisah-pisah seperti telepon, faksimile, komputer, komunikasi kabel serta lalu lintas informasi yang berkecepatan tinggi yang memicu dunia maya.⁴⁵

6. *Multimedia Theory*

Vaughan menyatakan, multimedia adalah gabungan dari teks, foto, suara, animasi, dan video yang diproses melalui komputer atau alat manipulasi elektronik atau digital lainnya untuk disajikan kepada audiens. Ketika seorang pembuat konten mampu menyatukan semua

⁴³ Nengah Bawa Atmadja, *Sosiologi Media Perspektif Teori Kritis*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), Cet. Ke-1, h. 27

⁴⁴ *Ibid.*, h. 47

⁴⁵ *Ibid.*, h. 49

elemen multimedia tersebut dengan baik, misalnya menyajikan foto dan animasi yang memukau, suara yang menarik

Informasi dalam teks dengan jelas, maka konten tersebut akan lebih menarik dan mudah dimengerti oleh audiens.⁴⁶ Konten multimedia disajikan dengan dinamis, di mana pengguna atau pembaca bisa mengarahkan dan memilih elemen mana yang akan dibaca atau diakses, maka konten multimedia seperti itu disebut sebagai multimedia interaktif. Lalu ketika Anda menyediakan struktur elemen terkait di mana pengguna dapat menavigasi, maka multimedia interaktif berubah menjadi *hypermedia*.

Rey G. Rosales dalam *the elements of online journalism* menjelaskan, informasi berupa berita memiliki elemen multimedia dalam pemberitaannya, yakni meliputi dasar (*basic*) dan *advance*. Elemen dasar mencakup: Judul (headline), isi (text), gambar atau foto (*picture*), grafis, seperti ilustrasi dan logo serta Link terkait (*related link*). Adapun elemen *advance* meliputi elemen dasar ditambah audio, video, *slide show*, animasi, *interactive feature (timeline, map)*, dan *interactive game*.⁴⁷ Elemen Multimedia adalah sebagai berikut:

1. Teks

Teks adalah alat komunikasi yang paling umum dan tua peradabannya. Dalam multimedia teks adalah elemen paling penting. Penggunaan kata-kata dan simbol dalam bentuk

⁴⁶ Muhammad Ikhwan, *Manajemen Media Kontemporer, mengelola media cetak, penyiaran dan digital*, (Jakarta: Kencana, 2022), Cet. Ke-1, h. 310

⁴⁷ *Ibid.*

apapun secara akurat dan terperinci memungkinkan sebuah pesan berita bisa diterima sesuai dengan yang diinginkan oleh publik

2. Suara/Audio

Audio merupakan elemen multimedia paling seksi dengan arti ucapan dalam bahasa apapun, dari bisikan hingga jeritan maupun memberikan kesenangan. Menurut Vaughan pada media yang berbasis multimedia tentunya audio yang digunakan adalah audio digital. Proses digitalisasi pada suara bisa mendigitalkan melalui suara dari, rekaman yang ada, synthensizer, siaran streaming radio.

3. Foto

Foto adalah elemen yang juga berperan penting dalam multimedia. Foto mampu menghadirkan fakta secara lebih akurat, elemen teks yang dilengkapi dengan foto akan membuat sebuah informasi menjadi lebih aktual dan mampu menghadirkan sisi emosional dari sebuah cerita. Karena itulah foto akan selalu dilengkapi sebuah teks dalam format berita apapun pada media.

4. Video

Vaughan menjelaskan bahwa video adalah kumpulan gambar statis yang digerakkan. Video digital adalah elemen

yang paling menarik dan merupakan alat yang ampuh untuk membawa audience lebih dekat ke cerita yang disajikan.

Video juga merupakan metode yang sangat baik untuk menyampaikan informasi multimedia kepada audience karena pada video audiens dapat secara efektif menyajikan pesan dan memperkuat cerita. Penyajian informasi dalam format video kini sudah sangat semakin mudah ditemui di media digital khususnya media *online*.

5. Animasi

Animasi atau gambar bergerak yang diproduksi untuk menambah dampak cerita pada media yang disajikan. Animasi memiliki kekuatan *storytelling* yang jauh lebih baik dan lebih besar daripada media lainnya, seperti motion graphic maupun desain grafis. Dikutip dari *Hive studio*, animasi adalah perubahan cepat dari gambar yang berurutan untuk menciptakan suatu ilustrasi gerakan.

6. Grafik

Grafik adalah visualisasi data atau informasi yang menggunakan tabel, grafik, gambar dan unsur visual lainnya. Visualisasi data atau ide yang dibuat untuk menyampaikan informasi kepada khalayak dengan mudah dan bisa diakses kapan saja dan di mana saja.⁴⁸

⁴⁸ *Ibid.*