

PENGUNAAN TV STREAMING DI KALANGAN MASYARAKAT PERKOTAAN
(STREAMING TV USE AMONG URBAN COMMUNITIES)

Hasyim Ali Imran

Peneliti bidang *media and network society* pada Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Jakarta, Jln. Pegangsaan Timur 19 B Jakarta Pusat, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia;

Telp : 31922337, Sipi.mario@gmail.com; No HP : 0813 8277 6482

(Naskah diterima 6 September, Submit catatan editor ke penulis 20 September; Submit ke-2 penulis ke editor 21 Oktober, submit editor ke Mitra Bestari 24 Oktober, submit mitra bestari ke editor November; submit editor ke penulis November; submit penulis ke editor, November 2016; disetujui terbit November 2016)

ABSTRACT

*With the background of the lack of use of streaming tv phenomenon among the urban community, this study focused on the use of streaming tv problems among the urban community and the significance of the relationship between the variables of tv uses and the variable of urban communities characteristics. Based on the analysis of research findings concerning the use of television by the activities before, during and after, show that: 1) The use of television media streaming among individual urban communities it is still relatively minimal; 2) In relation to the use of streaming tv is, statistically tend to be no correlation with variable characteristics. Minor variables significantly correlated characteristics that only the variable Year of Birth By MDG's Category (-.135 *). For the managers of private TV station which is already On Stream should make the results of this study as a mirror to re-evaluate its policy of Streaming TV. As well as company user service streaming television commercials, is also expected to make the results of this study as a mirror to re-evaluate its policy on the use of TV streaming as an advertising medium.*

Key words: *Usage; Streaming TV; Urban communities*

ABSTRAK

Dengan latar belakang fenomena minimnya penggunaan tv streaming di kalangan masyarakat perkotaan, KTI berupa hasil penelitian ini difokuskan pada permasalahan penggunaan tv *streaming* di kalangan masyarakat perkotaan dan signifikansi hubungan antara variabel penggunaan dengan variabel karakteristik masyarakat perkotaan. Berdasarkan hasil analisis terhadap temuan penelitian menyangkut penggunaan televisi menurut aktifitas sebelum, selama dan sesudah, menunjukkan bahwa : 1) Penggunaan media televisi streaming di kalangan individu masyarakat perkotaan itu saat ini masih relatif sangat minim; 2) Dalam kaitan penggunaan tv streaming dimaksud, secara statistik cenderung tidak ada korelasinya dengan variabel karakteristik. Variabel minor karakteristik yang berkorelasi secara signifikan yaitu hanya variabel Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs (-.135^{*}). Bagi para pengelola stasiun TV Swasta yang sudah On Streaming hendaknya menjadikan hasil penelitian ini sebagai cermin untuk mengevaluasi ulang kebijakannya tentang TV Streaming. Begitu juga dengan perusahaan pengguna jasa iklan televisi streaming, diharapkan juga menjadikan hasil penelitian ini sebagai cermin untuk mengevaluasi ulang kebijakannya tentang penggunaan tv streaming sebagai media iklan.

Kata-kata kunci : *Penggunaan; TV Streaming; Masyarakat Perkotaan*

I. PENDAHULUAN

A.1. Latar Belakang dan Permasalahan

Perkembangan *ICT* telah memungkinkan banyak hal, terutama terkait dengan bagaimana *setting* komunikasi antarmanusia (*human communication*) terjadi. Kalau sebelumnya komunikasi paling luas itu hanya dapat berlangsung secara konvensional melalui media massa cetak dan elektronik, maka kini melalui teknologi *ICT setting* itu bisa berlangsung secara digital melalui media konvergen.

Terkait dengan perkembangan *ICT* yang memungkinkan keberlangsungan komunikasi antar manusia secara digital melalui media konvergen itu, secara hakiki sebenarnya itu terkait tentang proses komunikasi digital antarkomunikator dan komunikan yang lazim disebut dengan *codec* (*coding* dan *decoding*). Proses *codec* itu sendiri secara teknis dapat dilakukan siapa saja, individu maupun organisasi (seperti organisasi media televisi dan lain-lain). Oleh karena itu, menyebabkan pembahasan media streaming dapat dilakukan melalui dua sisi, pertama terkait dengan media streaming dan organisasi dan kedua menyangkut media streaming dan masyarakat (anggota/individu).

Dalam hubungan fenomena media streaming dan organisasi sebagai pelaku *codec*, maka secara teoritis, fenomena perkembangan *ICT* itu sejatinya banyak membuat tekanan bagi para organisasi media. (media ekonomi, 2010). Tekanan itu, misalnya seperti membutuhkan biaya yang besar untuk bermutasi menjadi media digital (Mc Manus, 1994). Oleh karena itu, kemajuan *ICT* dalam kenyataan tidak gampang diadopsi para organisasi media, terutama media yang berkategori lemah financial. Namun demikian berbeda halnya dengan organisasi media bermodal besar. Bagi mereka, kemajuan *ICT* tadi dapat dengan cepat mereka adopsi.

Adopsi *ICT* melalui media konvergen oleh organisasi media (cetakan), dalam realita ada yang bersifat relatif *realtime* dan ada yang bersifat *delayed*. Dalam manajemen encoding media, kedua tipe ini tentu memiliki konsekuensi (manajerial, financial, dan sdm). Namun demikian, apapun tipikal dari mutasi digital dimaksud, tetap memiliki konsekuensi financial yang tidak sedikit. Berbeda halnya dengan mutasi digital yang dilakukan organisasi media elektronik (radio, televisi). Pada media dimaksud, maka dalam operasionalnya, semua itu selain *delayed* bisa juga berlangsung secara *real time*, baik radio maupun televisi.

Belakangan ini, baik radio (seperti : El Shinta, dll) maupun televisi (seperti : RCTI, SCTV, ANTEVE, dll), sudah banyak yang mengadopsi teknologi konvergensi tadi melalui internet. Teknologi sistem operasi *gadget* yang belakangan ini semakin berkembang (*I OS, Android OS atau Microsoft OS*), menjadikan *out put* perkembangan *ICT* (media konvergen) itu semakin dekat pada konsumen media elektronik. Dengan demikian, para organisasi media elektronik yang telah mengadopsi teknologi konvergensi tadi, secara teoritis sudah melakukan langkah yang ideal dalam upayanya melakukan *spasialisasi* (Mosco, 1996).

Dalam realita, kondisi ideal dari *spasialisasi* tadi mengindikasikan masih relatif tidak mendapat sambutan dari kalangan masyarakat. Dari observasi di kalangan masyarakat kampus Universitas Mercu Buana Jakarta (dilaksanakan 10 Oktober 2015), diketahui bahwa terkait dengan fenomena *decoding* tersebut umumnya mereka tidak kenal dengan *tv streaming*. Dari sejumlah kecil yang tahu, mereka mengakui hampir tidak pernah mengakses *tivi online* (*tv streaming*). Penyebabnya, diantaranya adalah karena pulsa yang terbatas (melalui *gadget*). Selain itu juga karena masalah *bandwith* yang terbatas menyebabkan sering terjadinya *buffering* yang mengganggu akses. Sementara di lingkungan perkantoran (BPPKI Jakarta-9 Oktober 2015), fenomena relatif sama juga muncul dalam observasi. Dari sejumlah pegawai, umumnya juga kurang tahu tentang eksistensi *tv streaming* tersebut. Dari sejumlah kecil yang tahu, mereka mengakui juga hampir tidak pernah mengakses *tv online* dimaksud. Probleminya sama, kalau di *gadget* tidak diakses karena keterbatasan pulsa. Di samping itu, juga terkesan bahwa akses *tv online* itu bukanlah menjadi suatu kebutuhan penting sebagaimana halnya dengan televisi konvensional.

Sementara itu, terkait dengan fenomena media streaming dan masyarakat (anggota/individu) sebagai pelaku *codec*, maka secara teoritis, itu dimungkinkan juga dapat terjadi. Pemungkinnya (*enabler*) yaitu dengan penyediaan *home page/websites*. Penyediaan *home page/websites* sendiri ada dua cara, yaitu antara yang berbayar dengan yang gratis. Penyediaan *home page/websites* oleh individu dengan cara *hosting* (berbayar) langsung kepada provider akan memiliki *bandwith* yang besar dan akan memungkinkannya melakukan streaming media. Sementara bagi individu pemilik *home page/websites* gratis karena dibayari oleh provider seperti *google*, tidak dapat/atau dapat namun sangat terbatas (seperti *Youtube, video.com*) melakukan media streaming sehubungan *websitesnya* sudah sangat dibatasi oleh provider (individu misalnya tidak dapat *me-lay out websitesnya* sendiri).

Terkait dengan fenomena media *streaming* dan masyarakat (anggota/individu) sebagai pelaku *codec* tadi, pada intinya itu mengindikasikan bahwa situasi terkini secara teknologi menyebabkan proses komunikasi bermedia itu dapat berlangsung secara meluas. Proses itu dapat dilakukan oleh organisasi maupun anggota masyarakat. Hal ini berimplikasi antara lain berupa *spill over* informasi yang nota bene sulit terkendali yang antara lain dapat menimbulkan disfungsi informasi di kalangan masyarakat (Wright, 1988).

Dalam realitas masyarakat terkini, terkait fenomena media *streaming* dan masyarakat (anggota/individu) dimaksud, mengindikasikan bahwa proses *codec* itu sudah relatif banyak juga yang telah mengadopsinya. Dalam kaitan ini, memang tampak kebanyakan baru sebatas

penggunaan media *streaming* gratisan, misalnya melalui Youtube dan Instagram. Masing-masing individu tampak men-streaming kreatifitasnya melalui media tersebut. Dibandingkan dengan yang memiliki *home page* yang berbayar, dapat diasumsikan bahwa jumlahnya itu masih sangat terbatas.

Dengan fenomena di atas kiranya mengindikasikan bahwa pada intinya media *streaming* itu sudah diadopsi secara terbatas oleh pihak-pihak tertentu, baik organisasi maupun anggota masyarakat. Diasumsikan bahwa pada tahun-tahun mendatang seiring perkembangan waktu, para pengadopsi media streaming ini akan terus bertambah. Sementara dalam posisi dan situasi yang sama, persoalan media streaming sendiri belum memiliki regulasi yang mumpuni.

Sejauh ini, diketahui bahwa pengaturan terhadap *penggunaan* media streaming oleh individu atau organisasi sebagai *codec* itu belum ada. Termasuk pula menyangkut pengaturan terhadap *content* media streaming itu sendiri, juga belum ada aturannya. Dengan kondisi ini, *spill over* informasi yang nota bene sulit terkendali yang antara lain dapat menimbulkan disfungsi informasi di kalangan masyarakat, tentunya menjadi sukar untuk dihindarkan.

Paparan persoalan media *streaming* di atas kiranya terkait dengan deskripsi menyangkut penggunaan media streaming dari dua sisi, yaitu sisi terkait dengan media streaming dengan organisasi sebagai *codec* dan sisi media streaming dengan anggota/individu masyarakat sebagai *codec*.

Terkait dengan media *streaming* dengan organisasi media sebagai *codec*, maka secara teoritis menyangkut fenomena penggunaan media itu, jauh sebelumnya secara konseptual teoritik sebenarnya telah dilakukan oleh Katz, Blumler dan Gurevitch (1974). Mereka mengkonseptualisir fenomena itu dengan konsep *Uses*. Konsep ini sendiri mereka sajikan dalam model teori *uses and gratification*.

Berdasarkan fenomena *codec* yang dilakukan organisasi media tv pada latar belakang sebelumnya, studi ini akan berupaya menelaah lebih jauh terkait problem penggunaan media (tv) *streaming* dimaksud. Sejalan dengan itu, permasalahan dalam riset ini dirumuskan menjadi sbb., : 1) Bagaimana penggunaan media *streaming* di kalangan masyarakat perkotaan ? 2) Adakah hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan dengan variabel karakteristik masyarakat perkotaan ? Sementara itu, terkait dengan fenomena penggunaan media streaming dengan individu berposisi sebagai *codec*, tidak akan dijangkau dalam proses penelitian ini.

A.2. Signifikansi

Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang penggunaan masyarakat perkotaan terhadap media streaming dan dalam kaitannya dengan karakteristik mereka. Termasuk juga untuk mendapatkan gambaran tentang kebutuhan masyarakat akan perlunya regulasi tentang media streaming. Hasil penelitian menyangkut fenomena *codec* yang dilakukan organisasi media tv diharapkan bermanfaat bagi *stakeholder* seperti para pengelola stasiun TV Swasta dan perusahaan pengguna jasa iklan televisi serta diharapkan berguna bagi Kemkominfo (direktorat pemberdayaan industri informatika Dirjen APTIKA dan direktorat informasi komunikasi publik Dirjen IKP Kementerian Komunikasi dan Informatika R.I.) dan KPI bagi dasar pembuatan regulasi tentang media streaming di Indonesia.

II. PEMBAHASAN

A. 1. Landasan Konseptual

a. Literatur Review

Guna menemukan *state of the arts* tentang persoalan media *streaming* ini dalam hubungannya dengan riset, di bawah ini disajikan beberapa hasil penelitian yang terkait dengan *media streaming*, sebagai berikut :

Literatur Review Media Streaming

Tipe Telaah	Tahun Telaah; Judul & Metode	Peneliti	Obyek Telaah	Temuan
Penelitian	(2014) <i>Large-Scale Webcasting (Large-Scale Webcast) and the impact of pricing on recurring webcasting usage.</i> <u>Large-Scale Webcasting Services</u> ; Survei	<i>Streaming Media magazine and Unisphere Research</i> , along with Onstream Media Corp., and Transitions, Inc.	-webcasts(media presentasi yg gunakan media streaming) -konten webcasts -	-Sebagian besar responden menyadari webcasts penting untuk mendukung telepon pintar dan tablet - Penggunaan layar yang lebih besar untuk menampilkan webcasts secara langsung merupakan salah satu temuan yang mengejutkan
Penelitian	Survei dan analisis tentang Hosted Video Services (HVS); Survei	Majalah <i>Streaming Media dan Unisphere Research</i> ; Brightcove	profesionalisme media dalam menghadapi tantangan dan keuntungan dari penggunaan HVS.	-terjadinya peningkatan penggunaan teknologi bergerak (mobile), khususnya produk perangkat dari Apple seperti iPhone dan iPad. -Perangkat yang bergerak (tablet dan telepon pintar) memerlukan format video yang berbeda dibandingkan dengan PC (PersonalComputer) -kapabilitas pengiriman berbagai perangkat menjadi hal yang sangat dibutuhkan responden ketika hal tersebut dilakukan menggunakan HVS
Kajian	Pengiriman melalui Video Over The Top (OTT)	Majalah <i>Streaming Media dan Unisphere Research</i>	cara untuk mengukur pengiriman melalui video OTT serta tantangan dan peluang untuk penyedia layanan OTT secara global.	
Penelitian	Telaah Media : Profil Pasar Layanan Streaming Musik (2014)		Profil Pasar Streaming Musik	

<p>Penelitian</p>	<p><i>Streaming Media Devices Market Study: Adoption Trends, Purchase Patterns, and Use</i> (2015)</p>		<p>- analisis pasar mengenai perangkat media streaming, termasuk tren dalam melakukan adopsi, pola pembelian dan penggunaan. - membandingkan antara penggunaan perangkat media streaming dengan tipe-tipe lain yang terhubung dengan perangkat CE (seperti konsol game, smart TV, dan lain lain). - membandingkan penggunaan tersebut dengan produk-produk yang menjadi unggulan dalam kategori perangkat media streaming (Roku, Apple TV, Chromecast, dan lain-lain).</p>	
<p>Penelitian</p>	<p><i>Measurement and Analysis of a Streaming-Media Workload,</i></p>	<p>Maureen Chesire, Alec Wolman, Geoffrey M. Voelker, (2001).</p>	<p>mempresentasikan dan menganalisis suatu media streaming berdasarkan (1) pemakaian pengguna untuk menyelesaikan pekerjaan oleh organisasi yang besar, (2) membandingkan karakteristik beban kerja media dengan beban kerja jaringan objek secara tradisional, dan (3) menggali efektifitas dari kinerja yang optimal dalam beban kerja media streaming.</p>	

State of the arts dari tinjauan literatur di atas memperlihatkan bahwa persoalan media streaming khususnya terkait media televisi itu hampir belum pernah diteliti atau dikaji para peneliti baik di dalam maupun luar negeri seperti Canada maupun Amerika. Kajian media streaming, meskipun minus media tv namun tampak malah sudah lebih jauh. Kajian itu misalnya sudah sampai pada streaming yang sangat spesifik, misalnya media streaming terkait streaming musik atau typology perangkat serta pasar dan penggunaannya. Dengan melihat hasil literatur review dimaksud, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian media streaming (televisi) ini sendiri bisa jadi merupakan yang pertama kali dan karenanya menjadi penting untuk dilaksanakan.

b. Konsep-Konsep Teoritik

1. a. Media Streaming

Media streaming adalah video atau konten audio yang dikompresi atau disusutkan agar mudah di kirim melalui internet dan dapat digunakan dengan segera, tanpa perlu disimpan dalam perangkat keras. Dengan media streaming , file yang akan digunakan dapat langsung digunakan, sehingga pengguna tidak perlu menunggu file tersebut selesai diunduh. Pengguna dapat menghentikan sementara video atau konten audio tersebut, serta dapat mengulang atau mempercepatnya, atau dengan kata lain penggunaannya sama dengan file yang biasanya diunduh terlebih dahulu, kecuali bila konten tersebut di siarkan secara langsung. (Vangie Beal , 2015).

Beberapa keuntungan menggunakan media streaming, antara lain 1) media streaming memungkinkan penggunanya untuk mendapatkan keuntungan berupa aplikasi yang interaktif seperti pencarian video dan membuat playlist pribadi sesuai dengan selera pengguna. 2) memungkinkan pengirim konten untuk mengamati apa yang pengunjung saksikan dan berapa lama mereka menyaksikan konten tersebut. 3) mendukung penggunaan *bandwith* yang efisien karena hanya bagian dari file yang ditransfer saja yang disaksikan oleh pengguna. 4) mendukung pembuat konten untuk memiliki kontrol lebih terhadap kekayaan intelektualnya, karena file video tidak tersimpan di dalam komputer pengguna. Sekali video tersebut disaksikan, maka akan disingkirkan dari media player.

Media kadangkala di streaming dari rekaman file, tapi dapat juga didistribusikan sebagai bagian dari konten yang ditayangkan secara langsung. Dalam sebuah siaran langsung, sinyal video dikonversi dalam sebuah sinyal digital yang telah disusutkan atau dikompresi dan disebar dari sebuah jaringan server sebagai multicast : dikirim berupa file tunggal ke banyak pengguna dalam waktu yang bersamaan.

Media streaming disebar oleh sebuah aplikasi server, serta diterima dan ditampilkan pada waktu yang sebenarnya oleh sebuah aplikasi yang disebut media player (pemutar media). Media player tersebut dapat menjadi satu kesatuan dalam mesin pencari, ditambahkan dalam perangkat, program yang terpisah dengan perangkat, atau sebuah perangkat khusus misalnya iPod. Seringkali, file video sudah menyatu dengan pemutarnya. Misalnya video di situs You Tube, yang dapat digunakan dengan menyatukan program *Flash players*.

Teknologi media streaming telah mengalami perkembangan yang signifikan sejak tahun 1990an, saat proses pengiriman masih belum merata. Bagaimanapun kualitas konten streaming masih sangat bergantung pada kecepatan koneksi para penggunanya.

Streaming atau media streaming adalah suatu tehnik pengiriman data sehingga data tersebut dapat diproses melalui aliran yang kuat dan terus menerus. Teknologi streaming menjadi semakin penting dengan pertumbuhan internet karena kebanyakan pengguna tidak memiliki akses yang cukup cepat untuk mengunduh file multimedia dalam ukuran besar. Dengan streaming, mesin pencari atau perogram tambahan akan dapat mulai menampilkan data sebelum seluruh data dikirimkan.

Agar streaming tersebut dapat berjalan dengan baik, para pengguna yang menjadi penerima data harus dapat menggumpulkan data tersebut dan mengirimkannya melalui aliran yang lancar ke aplikasi yang akan memproses data dan mengkonversinya menjadi suara atau gambar. Ini berarti bahwa jika pengguna menerima data lebih cepat dari yang dibutuhkan, maka diperlukan untuk menyimpan kelebihan data tersebut dalam sebuah *buffer* (area memori yang menyimpan data ketika mereka sedang dipindahkan antara dua *device* atau antara *device* dan aplikasi). Jika data tidak diterima dalam waktu yang cepat, penyajian data tersebut tidak akan berjalan lancar. Ada banyak teknologi *streaming* bermunculan dan saling bersaing. Untuk data audio di internet, the de facto standard is Progressive Network's *RealAudio*. (<http://www.webopedia.com/TERM/S/streaming.html>).

Dalam pengertian lainnya, streaming media dimaksudkan sebagai suatu metode untuk menggunakan elemen-elemen pengiriman multimeris, biasanya video atau suara (audio), dari penyedia layanan *streaming* data kepada pengguna. Hal ini menggunakan *basic* HTTP, TCP/IP dan HTML protocols. Media pengiriman melalui *streaming* seperti sebuah serial, aliran. Tidak seperti metode unduh yang lain, di mana permintaan data tidak penting, media *streaming* dikirim atau diterima berdasarkan pada ketersediaan datanya. Sebagai contoh P2P (*peer to peer*) *sharing*, seperti *torrent*, di mana media *streaming* harus dikirim sesuai dengan perintah yang diminta. (“<https://www.techopedia.com/definition/14586/streaming-media>”).

Dalam penjelasan lainnya, *Streaming* suara dikatakan sering juga disebut sebagai *streaming media*. Teknologi ini merupakan pengembangan dari teknologi MPEG (*Moving Picture Experts Group*) yang diakui oleh ISO (*International Standard Organization*). Teknik kompresi suara menggunakan istilah *coding* dan *decoding*. Proses *coding* dilakukan pada sisi *server* (*coder*) sedangkan proses *decoding* dilakukan oleh klien (*decoder*). Proses *coding* dilakukan *server* untuk mengkompresi data sebelum dikirimkan ke klien melalui Internet, dan *decoding* dilakukan oleh klien untuk ditampilkan data tanpa kompresi.

Proses kompresi dan dekompresi oleh *coder* dan *decoder* ini sering disingkat menjadi *codec*. Proses *codec* bisa dilakukan dengan menggunakan algoritma¹ standar MPEG. Sebagai informasi, beberapa versi MPEG telah dikembangkan secara massal (MPEG versi 1 dan 2). MPEG versi 3 telah dikembangkan untuk proses *broadcast HDTV* (*High Definition Television*). Hingga saat ini, sudah ada 7 versi MPEG, dan versi 6 digunakan oleh NASA untuk mentransfer rekaman pesawat tanpa awak Pathfinder di Mars.

Dengan teknik *codec* yang berkembang semakin baik, kini banyak para pengguna Internet yang bisa melakukan *streaming* suara (audio). Ada dua macam *streaming*, *streaming* suara dan video. Untuk melakukan *streaming* suara, kita hanya perlu memiliki koneksi internet antara 16 Kbps hingga 48 Kbps. Dengan koneksi semacam ini, para pengakses *dial-up* pun bisa melakukan *streaming* suara. *Streaming* suara bisa dilakukan secara *live*, artinya *real-time* dan seluruh pengguna Internet yang mengakses *streaming* dari *channel* yang sama akan menerima data yang sama pula. *Streaming* suara yang populer dan paling banyak diimplementasikan adalah siaran radio FM. Dengan *streaming*, kita bisa mendengarkan siaran di radio FM manapun di mana saja, tidak perlu berada di daerah yang terjangkau oleh pemancarnya.

Aplikasi di klien terintegrasi dengan server melalui *browser Internet*. Untuk melakukan *streaming*, *browser*-lah yang mulai memanggil aplikasi untuk menjalankan *streaming* dan mengakses *server*. Sudah cukup banyak siaran radio AM dan FM yang bisa didengarkan melalui Internet. Beberapa di antaranya punya alasan untuk menjangkau para pendengar yang lokasinya jauh dari jangkauan siaran pemancar mereka. Bahkan ada juga yang hanya mengadakan siaran melalui Internet – menghadirkan musik *jazz* atau musik dansa keren, serta berita dalam berbagai bahasa dunia. Untuk bisa mendengarkannya, hanya diperlukan *tune in* menggunakan *streaming audio player*. Aplikasi *streaming audio player* yang banyak digunakan orang di antaranya adalah *Nullsoft Winamp*, *Microsoft Windows Media Player*, *MusicMatch Jukebox*, *Apple QuickTime*, dan *RealNetworks RealOne Player*.

Dalam kaitan format, maka dikenal ada tiga jenis format *streaming* yang banyak digunakan dalam situs-situs Internet. Mereka adalah format *Real Media* (.rm/.ra/.ram), *Windows Media* (.asf/.wmf/.asx) dan *QuickTime* (.mov). Tidak ada yang sempurna, begitu juga dengan format-format tersebut. Masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihanannya sendiri. Sebagai contoh, format *Real Media* dan *Windows Media* bisa dikatakan sangat andal untuk melakukan *streaming*, tetapi kurang bagus untuk melakukan proses editing dan *playback*. Sedangkan, Format *QuickTime* yang

¹ Deretan langkah - langkah komputasi yang mentransformasikan data menjadi keluaran .

merupakan format *streaming* paling lawas yang sudah ada sejak tahun 1991, dianggap cukup andal untuk mendukung proses *streaming*, *editing* dan *playback*. Untuk bisa menikmati *streaming* menggunakan ketiga format tersebut, diperlukan penginstalan semacam *player* untuk *streaming*.

Umumnya situs-situs yang menawarkan fasilitas *streaming* juga menyediakan aplikasi *player* yang bisa diinstal langsung dari situs tersebut. Sebaiknya, dalam satu komputer, dilakukan penginstalan tiga *player* sekaligus (*QuickTime Player*, *Windows Media Player*, dan *RealOne Media Player*) sehubungan setiap situs di Internet belum tentu menggunakan format *streaming* yang sama. (<http://malindofm.blogspot.co.id/2009/10/dasar-dasar-streamingpengertian.html>).

1.b. Penggunaan

Dalam konteks media, konsep penggunaan merupakan terjemahan dari konsep *uses* dalam model teori *uses and gratification*. Konsep *uses* pertama kali diperkenalkan oleh Katz, Blumler dan Gurevitch. Dengan konsep *uses* menurut mereka menandakan adanya aktifitas khalayak dalam menggunakan media. Konsep *penggunaan* sendiri mereka operasionalisasikan dalam bentuk : (1) isi media : berita, opera sabun, drama tv, dll. (2) jenis media : misalnya cetak atau elektronik (3) terpaan media dan situasinya : di rumah atau di luar rumah, sendiri atau dengan orang lain.

Terkait dengan aktifitas dalam konteks penggunaan tadi, Choi *et al* berpendapat bahwa pendekatan khalayak aktif itu sangat konsisten dengan karakteristik khalayak internet yang memiliki beragam pilihan konten dan ruang yang luas dalam pola penggunaan. Aktifitas khalayak sendiri mengandung arti bahwa anggota khalayak itu mengarahkan dirinya sendiri pada proses komunikasi. Aktifitas khalayak dikatakan terbagi ke dalam dua dimensi (Levy dan Windahl 1985 ,109-122). Pertama, dimensi orientasi khalayak, terdiri dari tiga level, yakni selektifitas, keterlibatan dan pemanfaatan. Sedang dimensi kedua urutan komunikasi, membedakan aktifitas berdasarkan saat terjadinya : sebelum, selama, dan sesudah terpaan media (Tan 1981, 301). Jadi, dalam mengamati aktifitas khalayak dalam hubungannya dengan media, secara garis besar dapat dilakukan melalui dua cara, pertama menurut dimensi orientasi dan kedua menurut dimensi urutan komunikasi.

Sebagai salah satu konsep teoritik, maka dengan konsep penggunaan dalam pendekatan *Uses and Gratification*, seperti banyak dikatakan akademisi², itu menandakan adanya aktifitas pada khalayak dalam menggunakan media. Terkait dengan ini, Choi *et al* mengatakan bahwa pendekatan khalayak aktif sangat konsisten dengan karakteristik khalayak internet yang memiliki beragam pilihan isi atau konten dan ruang yang luas dalam pola penggunaan³. Dalam kaitan ini, penggunaan media oleh individu, menurut teori *mass media uses and gratification*, itu dilandasi oleh kebutuhan perorangan yang dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya.

Istilah “kebutuhan” yang merupakan padanan kata “need” itu sendiri, dalam psikologi digunakan juga sebagai padanan dari kata-kata: “motives”, “wants”, “desires”, dan lain – lain. Pemakaian kata “wants” sebagai padanan “needs” tersebut didefinisikan sebagai “kekuatan – kekuatan yang mengawali dan mendorong perilaku” (*initiating and sustaining forces of behavior*). Ke dalam konsep “wants” ini termasuk pula dorongan–dorongan yang bersifat negatif, yaitu kekuatan–kekuatan yang menyebabkan individu menghindari sesuatu objek atau kondisi, yang biasanya disebut “fears” atau “aversions”. Objek yang dituju oleh “wants” itu adalah “goals” yang oleh Krech, dan kawan–kawan, digunakan bukan saja meliputi objek yang dituju (*approach object*), melainkan juga “goals” yang bersifat negatif, yaitu sesuatu objek yang dihindarkan individu (*avoidance objek*).

² Hal dimaksud diantaranya dikatakan Tan (1981, 302), bahwa the mass media uses and gratifications itu penekanannya terletak pada aktifitas khalayak dalam menggunakan media dalam rangka memenuhi kebutuhan mereka.

³ Choi *et al*, *Motives of Internet uses : Crosscultural Perspective- The US, The Netherlands, and South Korea*.

Terdapat hubungan yang saling berketergantungan (interpendensi) antara “wants” dan “goals” itu. Di satu pihak “wants” digunakan sebagai dasar untuk mencapai “goals”, dan dipihak lain, “goals” diusahakan dicapai untuk memuaskan “wants”. Empat dalil tentang “wants” dan “goals” itu tercantum dalam “guide” 7, 8, 9, dan 10 berikut ini : Guide 7: pemikiran dan tindakan mencerminkan keinginan dan tujuan. Guide 8: keinginan dan tujuan individu terus berkembang dan berubah. Guide 9: Keinginan dan tujuan menjadi bagian dari diri. Guide 10: keinginan tergantung pada kondisi psikologis sesaat, situasi, dan kognisi individu (Krech et al, 1982: 100 dalam Furkonulhakim, 1989).

Hubungan antara kebutuhan dengan perilaku tidak bersifat sederhana dan langsung. Ini antara lain terlihat dari adanya kecenderungan bahwa beberapa tindakan yang sama berhubungan dengan sejumlah kebutuhan yang berbeda. Sebaliknya, beberapa tindakan yang berbeda mungkin berhubungan dengan sejumlah kebutuhan yang sama.

Pada akhir pembahasan “*guide*” 7 Krech, dan kawan-kawan, menulis: ... walaupun menggambarkan keinginan dan tujuan, perilaku tidak disebabkan oleh hanya keinginan dan tujuan tapi disebabkan oleh banyak hal seperti situasi dan kondisi kognisi, kebiasaan dan perilaku sosial (Krech, et al, 1982: 71, dalam Furkonulhakim, 1989).

Sejalan dengan pernyataan di atas, serta asumsi – asumsi yang melandasi model “Uses and Gratifications“ dapat dikemukakan bahwa perilaku penggunaan media pun dilandasi oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu khalayak. Menurut Katz, Elihu dan Blumer (1974), kebutuhan tertentu individu itu meliputi: kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, integrasi personal, integrasi social dan untuk pelarian (escapist). Sementara, lingkungan sosial yang memengaruhi kebutuhan tadi yaitu berupa ciri-ciri demografis, afiliasi kelompok dan ciri-ciri individu.

Sementara itu, Rubin (1979) dengan konsep TV viewing-nya, dalam berupaya mengetahui mengapa orang menonton televisi, maka ia melakukannya dengan cara mengelompokkan jenis kebutuhan tadi melalui pengidentifikasian jenis motif yang lebih rinci. Motif dimaksud terdiri dari : *relaxation, companionship (pertemanan), habit, pass time, learning about things, learning about my self, arousal dan forget/escape*. (dalam Infante, Rancer dan Womack, 1990: 356).

Melihat ragam factor yang melatar belakangi individu dalam menggunakan media di atas, terkait dengan riset ini kiranya dapat pula diasumsikan kalau penggunaan media (tv streaming) yang ada saat ini, juga akan terdiri dari latar belakang penggunaan yang berbeda.

Kembali pada konsep aktifitas sebelumnya, maka konsep Aktifitas khalayak sendiri mengandung arti bahwa anggota khalayak itu mengarahkan dirinya sendiri pada proses komunikasi. Aktifitas khalayak sendiri, menurut Levy dan Windahl (1985 :109-122.) dibagi ke dalam dua dimensi. Pertama, dimensi orientasi khalayak, terdiri dari tiga level, yakni selektifitas, keterlibatan dan pemanfaatan. Sedang dimensi kedua urutan komunikasi, membedakan aktifitas berdasarkan saat terjadinya : sebelum, selama, dan sesudah terpaan media (Levy dan Windahl 1985,109-122). Jadi, dalam mengamati aktifitas khalayak dalam hubungannya dengan media streaming, secara garis besar dapat dilakukan melalui dua cara, pertama menurut dimensi orientasi dan kedua menurut dimensi urutan komunikasi.

Jika pengertian konsep penggunaan sebelumnya dihubungkan dengan persoalan penelitian ini, yang mempermasalahkan penggunaan media (tv) streaming anggota masyarakat perkotaan di kota-kota Bengkulu, Jambi Pangkal Pinang dan Jakarta, maka terkait konsep aktifitasnya Levy dan Windahl tadi, fenomenanya karenanya dapat ditelusuri melalui dua dimensi, yaitu dimensi orientasi khalayak dan dimensi urutan komunikasi.

Terkait konsep aktifitas tadi, maka dalam hubungan definisi konsep penggunaan sebagaimana dinyatakan Katz, Gurevitch dan Hass (1973, 164-181), maka

operasionalisasinya itu berupa : (1) isi media : berita, opera sabun, drama tv, dll. (2) jenis media : misalnya cetak atau elektronik (3) terpaan media dan situasinya : di rumah atau di luar rumah, sendiri atau dengan orang lain. Dengan demikian diketahui bahwa menelaah fenomena aktifitas penggunaan media dapat dilakukan terhadap tiga bagian besar, yakni melalui fenomena unsur isi media, jenis media dan terpaan media dan situasinya. Penelitian ini sendiri akan berupaya mempelajari fenomena penggunaan media dalam konteks aktifitas dalam dimensi kedua, yaitu menyangkut fenomena urutan komunikasi pada saat sebelum, selama dan sesudah.

1.c. Masyarakat Perkotaan

Konsep “masyarakat” merupakan terjemahan dari kata *society*. *Society* sendiri berasal dari kata *societas* (Latin) yang berarti “kawan”. Dari konsep tersebut, maka banyak yang memberikan definisinya. Dari kalangan ahli sendiri bermunculan beragam definisi. Diantaranya yaitu Richard T. Schaefer dan Robert P. Lamm (1998). Menurut mereka masyarakat adalah sejumlah besar orang yang tinggal dalam wilayah yang sama, relatif independen dan orang-orang di luar wilayah itu, dan memiliki budaya yang relatif sama. Menurut John J. Macionis (1997) masyarakat yaitu orang-orang yang berinteraksi dalam sebuah wilayah tertentu dan memiliki budaya bersama. Sementara J.L. Gillin mengartikan masyarakat sebagai sebuah kelompok manusia yang tersebar yang memiliki kebiasaan (*habit*), tradisi (*tradition*), sikap (*attitude*) dan perasaan persatuan yang sama. (<http://www.apapengertianahli.com/2014/09/pengertian-masyarakat-menurut-para-ahli.html>).

Dari sejumlah definisi sebelumnya menyiratkan bahwa dari ketiga definisi itu meskipun rumusannya tampak berbeda namun tetap memperlihatkan adanya persamaan yang esensial. Persamaan esensial dimaksud yaitu bahwa dalam pengertian konsep masyarakat itu masing-masing mensyaratkan adanya *kesamaan*. Kesamaan dimaksud misalnya kesamaan wilayah, budaya, perasaan atau kebiasaan. Dari esensi ini maka konsep masyarakat kiranya dapat pula diartikan sebagai sebuah sekumpulan manusia yang tinggal di wilayah serupa dan memiliki kepentingan serupa.

Terkait dengan masalah kepentingan tadi, maka dalam realitanya suatu masyarakat menjadi berbeda kepentingannya. Perbedaan ini terutama muncul karena perbedaan geografis tempat mereka berdomisili. Berdasarkan ini maka *type* masyarakat dikenal menjadi dua kelompok, masyarakat perkotaan (*urban community*) dan masyarakat pedesaan (*rural community*). Masyarakat perkotaan memiliki ciri-ciri : a) Kehidupan keagamaan berkurang b) Orang kota pada umumnya dapat mengurus dirinya sendiri tanpa harus bergantung pada orang lain; c) Jalan pikiran rasional ;d) Pembagian kerja di antara warga-warga kota juga lebih tegas; e) Kemungkinan-kemungkinan untuk mendapatkan pekerjaan juga lebih banyak.;f) Interaksi yang terjadi lebih banyak terjadi berdasarkan pada faktor kepentingan dari pada faktor pribadi; g) Pembagian waktu yang lebih teliti dan sangat penting, untuk dapat mengejar kebutuhan individu; h) Perubahan-perubahan sosial tampak dengan nyata di kota-kota, sebab kota biasanya terbuka dalam menerima pengaruh dari luar. (<http://grindgarage.blogspot.-com/2012/01/masyarakat-perkotaan-dan-masyara-kat.html>).

Dengan ciri-ciri masyarakat perkotaan yang demikian itu, karenanya anggota masyarakat perkotaan itu jadi cenderung individualistis, lebih rasional, memiliki ikatan solidaritas yang lebih longgar dan cenderung lebih dinamis hidupnya. Dengan asumsi-asumsi teoritis dimaksud, kiranya anggota masyarakat di Kelurahan Karombasan Utara, Kecamatan Wanea, Kota Manado, juga dapat dikatakan sebagai memiliki ciri-ciri masyarakat perkotaan tadi. Sebagai bagian dari anggota masyarakat perkotaan Manado, dapat diasumsikan bahwa mereka itu cenderung individualistis, lebih rasional, memiliki ikatan solidaritas yang lebih longgar dan cenderung lebih dinamis hidupnya.

Terkait dengan infrastruktur, wilayah perkotaan termasuk kota Manado, berindikasi jauh lebih lengkap dan maju jika dibandingkan dengan wilayah pedesaan. Dalam kaitan infrastruktur tersebut, maka dalam hubungan *ICT enabling* pun tampaknya juga memang demikian halnya. Seperti dikatakan Mubyarto, perkembangan

Information and Technology (ICT) saat ini tampak memang lebih dinikmati oleh orang-orang perkotaan (mubyarto.org). Penerapan program pemerintah berupa *Smart City* misalnya, ini merupakan salah satu contoh bentuk pengembangan manfaat *ICT* di wilayah perkotaan yang berbasis kota.

B. Definisi dan Operasionalisasi Konsep

-Media streaming adalah video atau konten audio visual yang dikompresi atau disusutkan agar mudah dikirim oleh pengelola redaksi organisasi media televisi kepada khalayak melalui internet dan dapat digunakan dengan segera tanpa perlu disimpan dalam perangkat keras.; **Penggunaan** adalah gambaran tentang bagaimana anggota khalayak memperlakukan media streaming (televisi) yang terkait dengan persoalan isi, situasi dan penyediaan waktu aksesnya.; **-Masyarakat Perkotaan** adalah masyarakat yang cenderung memiliki sifat-sifat individualistis, lebih rasional, memiliki ikatan solidaritas yang lebih longgar dan cenderung lebih dinamis hidupnya.

Operasionalisasi Konsep

Variabel Mayor	Variabel Minor	Aktifitas	Diukur menurut Indikator	Varian Nilai	
Penggunaan	Aktifitas dimensi kedua	Sebelum	1. Motif	a.. Mencari dan menemukan informasi b. Mencari hiburan c. Mengisi waktu senggang	
			2. Jenis Media yang dipilih	a. Konvensional : Televisi konvensional b. Online : Televisi Streaming	
			3. Alasan memilih jenis media	a. Televisi Konvensional b. Televisi Streaming	
		Selama	A. Media exposure 1. Frekuensi menggunakan media/minggu 2. Tempat Biasa gunakan Media. 3. Media yang biasa digunakan	a. Televisi Konvensional b. Televisi streaming	
				B. Isi Media : 1. Berita : - -Hard news (Liputan 6, Horison, dll) -Soft News (Silet, dll) 2. Non Berita 3. Hiburan (entertainment) : Sinetron; film, Lawakan, dll	a. Televisi konvensional b. Televisi streaming
			Sesudah	A. Kepuasan Yang Diperoleh :	a. Televisi konvensional b. Televisi streaming
				B. Hambatan dalam memperoleh kepuasan	
		C. Aspirasi	1. Konten 2. Regulasi		

C. Metode Penelitian

1. Metode

Dengan menggunakan paradigma positivistik, penelitian ini akan dilaksanakan melalui metode pengumpulan data Survei. Populasi penelitian ini adalah masyarakat perkotaan (Ibukota provinsi : Provinsi Jambi, Bengkulu, Babel dan DKI) yang tercatat sebagai anggota masyarakat calon pemilih di lembaga KPU D provinsi bersangkutan. Area sampel ditentukan dengan teknik *stratified simple random sampling*. Target area sampel adalah dapil-dapil (TPS) yang tersedia di lembaga KPUD Provinsi.(terlampir). Responden sampling ditentukan dengan teknik simple random sampling yang mengacu pada unit-unit elementer dalam sampling frame (nama-nama warga dalam DPT terpilih). Ukuran sampel akan disesuaikan dengan ukuran populasi yang ada dengan tingkat kepercayaan 95 % (α 0,05 %), dengan mengacu pada tabel Kricje (Sugiyono, 2006: 63). Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner (interview schedule) yang melalui proses pretest sebelumnya, memiliki nilai reliabelitas menurut standard cronbach alpha sebesar 0,08.

2. Rincian Proportional Sampel

Berdasarkan data hasil pra survei tim peneliti, maka sesuai prosedur riset rincian sampel penelitian ini menjadi sebagai berikut :

RINCIAN PROPORTIONAL SAMPEL :

Area sampel	Jumlah Pemilih (n)	Sampling size menurut tabel Kricje Tingkat kepercayaan α 0.05	Distribusi sampel per lokasi	Pembulatan
DKI, Kota JakPus, Kecamatan. Kemayoran, Kelurahan Serdang, TPS 24 (429) dan TPS 18 (565)	994		$994/2339 \times 329 = 140$	140
Kota Bengkulu, Kec. Ratu Samban, Kel. Kebun Dahri, TPS 1	499		$499/2339 \times 329 = 70,2$	70
Kota Pangkal Pinang, Kec. Taman Sari, Kelurahan Gedung Nasional, TPS1	388		$388/2339 \times 329 = 54,58$	55
Kota Jambi, Kec. Telanai Pura, Kelurahan Teluk Kenali, TPS 1	458		$458/2339 \times 329 = 64,42$	64
N	2339	658/2 = 329		329

Selanjutnya, hasil uji normalitas data melalui uji kurva Skewness dan Kurtosis dari penelitian ini, disajikan dalam tabel out put SPSS berikut :

Statistics

		Pekerjaan	Pengeluaran responden rata-rata per bulan
N	Valid	260	260
	Missing	0	0
Skewness		-.441	1.449
Std. Error of Skewness		.151	.151
Kurtosis		-1.054	1.078
Std. Error of Kurtosis		.301	.301

Nilai kurtosis berbasis variabel minor “pekerjaan” dan “Pengeluaran responden rata-rata per bulan” sebagai bagian dari variabel mayor karakteristik yang sebesar -1.054 dan 1.078 itu, kiranya berposisi di antara interval -2 ----- +2. Begitu pula nilai kurva Skewness dari variabel minor “Pengeluaran responden rata-rata per bulan” yang sebesar 1.449, juga termasuk berada dalam interval -2 ----- +2. Dengan nilai-nilai yang berada dalam interval -2 ----- +2 tersebut, maka secara statistik ini bermakna bahwa data penelitian ini memiliki sebaran yang normal. Pada gilirannya, statistik yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah typologi statistik inferensial yang bertendensi akan menggeneralisasikan hasilnya terhadap populasi.

III. PEMBAHASAN

A. 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini berusaha menjawab dua permasalahan penelitian. Pertanyaan pertama terkait dengan bagaimana penggunaan media (TV) *streaming* di kalangan masyarakat perkotaan dan kedua menyangkut signifikansi hubungan variabel penggunaan dan variabel karakteristik masyarakat. Sistematika sajian bab ini akan dimulai dari temuan menyangkut variabel karakteristik dan disusul oleh sajian menyangkut variabel Penggunaan. Paparan temuan penelitian akan diakhiri dengan sajian menyangkut korelasi antara variabel karakteristik dan variabel penggunaan.

a. Karakteristik Responden

Temuan terkait karakteristik dimaksud meliputi jenis kelamin, kelompok usia, pendidikan terakhir, pekerjaan, agama yang dipeluk, rata-rata pengeluaran per bulan dan termasuk menyangkut media (TIK) yang dimiliki oleh responden. Urutan jenis karakteristik dimaksud selanjutnya dijadikan dasar dalam memaparkan hasil penelitian menyangkut variabel karakteristik dimaksud. Hasilnya sebagai berikut , :

Berkaitan dengan jenis kelamin responden, temuan menunjukkan bahwa kalangan responden laki-laki itu tampak sedikit lebih banyak (51,5%) daripada kalangan responden perempuan (48,5%). (Lihat table 1). Dari segi usia, responden kebanyakan (43.8%) termasuk kelompok *milleium*.

Tabel 1
Jenis Kelamin
n:260

		Lokasi Penelitian				Total	
		Prov. DKI Jakarta	Prov. Jambi	Prov. Bengkulu	Prov. Babel		
Jenis Kelamin	Laki-laki	f	34	35	37	28	134
		%	47.9%	54.7%	52.9%	50.9%	51.5%
	Perempuan	f	37	29	33	27	126
		%	52.1%	45.3%	47.1%	49.1%	48.5%
Total		f	71	64	70	55	260
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

NB : 69 kuesioner jawaban responden *not applicable* dan tidak kembali.

Sumber : BPPKI Jakarta , 2016

Cukup banyak juga mereka itu yang termasuk kelompok Xers (Tahun Lahir 1965 - 1982). Ada juga responden yang berasal dari kalangan Baby Boomers (Tahun Lahir 1946-1964) meski jumlahnya tidak banyak (20%). Begitupun dengan responden yang berasal dari kalangan Veteran (Tahun Lahir < 1946), masih dapat ditemukan dalam penelitian ini meski jumlahnya relative kecil, yaitu 2.3%. (lihat Tabel 2).

Responden yang rata-rata pengeluaran per bulannya juga diketahui kebanyakan (61.9%) kurang dari dua juta itu (tabel 7), pendidikannya kebanyakan (50.0%) adalah SLTA. Namun, cukup banyak juga (20.8%) responden yang berpendidikan

Perguruan Tinggi. Sementara mereka yang berpendidikan SLTP dan SD jumlahnya mencapai 29 %. Jadi, responden dimaksud jumlahnya mengalahi jumlah responden yang berpendidikan tinggi tadi (lihat table 3).

Selanjutnya, mengenai pekerjaan responden, temuan memperlihatkan bahwa responden yang sebagian besarnya (97.3%) beragama Islam itu, pekerjaannya relatif beragam. Variannya ada sebelas, namun demikian tidak ada jenis pekerjaan yang mendominasi. Meskipun begitu, ada empat jenis pekerjaan yang menonjol di kalangan responden itu. Keempatnya yaitu Ibu rumah tangga (25.0%); Pegawai Swasta (21.9%); pelajar/mahasiswa (15.4%). Sementara untuk jenis pekerjaan lainnya proporsinya berkisar 3-10 %. (lihat tabel 4).

Menyangkut kepemilikan media teknologi komunikasi dan informasi, temuan penelitian mengindikasikan bahwa kalangan responden itu cenderung lebih banyak yang tidak memilikinya. Sebagaimana diperlihatkan data tabel, untuk PC yang terkoneksi internet, sebagian besar (74,2%) responden tidak memilikinya. Sama halnya dengan Gadget, sebagian besar (74.2%) mereka juga tidak memiliki media dimaksud. Termasuk pula laptop, kebanyakan (61.5%) responden itu juga tidak memilikinya. (lihat tabel 6).

b. Penggunaan Media Televisi

Terkait kebiasaan respon den dalam menonton televisi, temuan menunjukkan bahwa pada umumnya (94,6%) responden menyatakan biasa dalam menonton televisi itu. Sebagian kecil (5,4%) saja di antara mereka itu yang menyatakan tidak biasa menonton televisi. (lihat tabel 8).

-Aktifitas Sebelum

Dalam hubungan aktivitas responden sebelum menonton televisi, temuan menunjukkan bahwa kalangan responden itu, terkait aktivitas menonton tv itu mereka lebih banyak (42,3%) menyatakan bahwa tujuannya adalah untuk Mencari dan menemukan informasi. Responden yang motifnya untuk mencari hiburan, jumlahnya pun cukup banyak juga, yaitu 38 %. Sementara responden yang bermotif untuk mengisi waktu senggang, proporsinya ada juga, namun jumlahnya tidak banyak (19,6%). (lihat tabel 9).

Diketahui pula bahwa dalam aktifitas mereka dalam menonton televisi itu, maka jenis televisi yang biasa mereka gunakan adalah televisi konvensional. Sebanyak 79.6% responden yang mengaku biasa menggunakan TV Biasa (Konvensional) dimaksud. Alasan mereka memilih jenis media dimaksud (tv konvensional) kebanyakan (81.2%) karena media tersebut dianggap praktis. Cukup banyak (17.7%) juga yang memilih jenis media dimaksud karena dianggap Berbiaya murah. (Tabel 12).

Sementara responden yang menggunakan tv online proporsinya relatif kecil, yaitu 20.4%. (lihat tabel 10). Terkait khusus dengan responden pengguna tv online tersebut, di mana penggunaannya lebih banyak (31) di Jambi, maka temuan menunjukkan bahwa **tv online** itu mereka akses melalui tiga jenis media, yaitu PC terkoneksi internet; Gadget (Handphone terkoneksi internet) dan Laptop. Namun temikian, tampaknya Gadget (Handphone terkoneksi internet) menjadi media yang paling banyak (79.2%) digunakan responden. (lihat tabel 11).

-Aktivitas Selama

Dalam kaitan frekuensi menonton televisi, temuan menunjukkan bagian terbesar responden (41,9%) mengakui setiap hari dalam seminggu terakhir menonton televisi. Cukup banyak juga (30.4%) yang mengaku hampir setiap hari menonton televisi. Tapi tidak sedikit juga yang mengaku bahwa nonton televisi itu hanya sejkali-sekali (21,2%). Namun yang mengaku jarang dan hampir tidak pernah, ada juga meski jumlahnya tidak banyak, 6,5%. (Lihat tabel 13). Durasi mereka se tiap kali menonton televisi kebanyakan (33.1%) antara > 3 jam - 4 jam. Hampir sama banyaknya (31.2%) yang melakukannya antara > 1 jam – 2 jam. (Lihat Tabel 14).

Ada empat tempat yang biasa digunakan responden dalam menonton siaran televisi. Keempatnya yaitu : Di rumah; Di luar rumah; Di kantor dan Di luar kantor. Akan tetapi, temuan menunjukkan bahwa di rumah menjadi tempat yang

paling banyak digunakan responden, proporsinya yaitu 41.9%. Di luar rumah juga tempat yang cukup banyak juga yang menggunakannya, proporsinya sebanyak 30.4% responden. (lihat tabel 15).

Dalam kesehariannya, media yang biasa digunakan responden untuk menonton siaran televisi, kebanyakan adalah media konvensional. Ada 79.6% yang biasa menggunakan media televisi dimaksud. Sementara yang menggunakan media tv online proporsinya relatif sedikit, yaitu hanya 53 (20,4%). (lihat tabel 16).

Padahal sebagian besar responden (75.8%) tahu mengenai keberadaan tv online saat ini. Sebagian kecil (24.2%) saja di antara mereka itu yang tidak tahu tentang eksistensi tv online tadi. (Lihat tabel 17).

Selanjutnya, dari kalangan responden yang tahu mengenai keberadaan tv online tadi, diketahui bahwa hanya 53 (20.4%) responden saja yang mengakui pernah mengaksesnya. (lihat tabel 18). Kebanyakan responden yang mengaku pernah tersebut adalah responden di Jambi (48.4%). TV online (Streaming tv) yang pernah mereka akses itu kebanyakan adalah RCTI, 51 (19.6%). Lalu SCTV online, hampir sama banyaknya, yaitu 50 responden (19.2%). Sementara tv online lainnya seperti ANTV, Net TV, Metro TV, Indosiar, Trans TV, TV One, Fox Movie, dan Star Sport, masing-masing diakui pernah diakses oleh sebanyak satu responden (0.4%). (Lihat tabel 19).

Mengenai TV streaming yang paling sering diakses responden, temuan menunjukkan bahwa ada tiga tv streaming yang sering diakses responden. Ketiganya adalah RCTI, SCTV dan TV One. RCTI menduduki tempat teratas dengan 22 (8.5%) responden pengakses. Lalu SCTV dengan 21 (8.1%) responden pengakses 5 (1.9%). Lalu TV One dengan 5 (1.9%) responden yang sering mengakses. Sementara TV Streaming lainnya, responden yang sering mengaksesnya kurang dari satu persen. (Lihat tabel 20).

Terkait dengan sifat acara tv online yang paling sering ditonton responden, temuan memperlihatkan bahwa Acara bersifat langsung (live) tampaknya menjadi jenis acara yang terbanyak diakses responden. Terdapat sebanyak 12.7% (33) responden yang mengaku demikian. Sementara yang sering mengakses Acara bersifat tidak langsung (*delayed*) proporsinya relatif kecil yaitu 20 (7,7%). (lihat tabel 21).

Berdasarkan pengalaman mereka dalam menonton tv online, mereka lebih banyak mengakui (11.2%) bahwa nonton tv online itu Cukup Baik. Sedikit saja (2.3%) di antaranya yang mengakui tidak baik dalam mengakses tv online itu. (Lihat tabel 22).

Terungkap pula bahwa faktor yang dapat menghambat dalam menonton TV Online itu terdiri dari dua faktor, yaitu faktor Mahal dan Sering Underload (*buffering*). Namun yang paling banyak dianggap sebagai faktor penghambat itu yaitu faktor Sering Underload (*buffering*), ada 11.2% (29) responden yang mengakui demikian. (Lihat tabel 23).

-Aktifitas sesudah

Terkait dengan aktivitas sesudah menonton tv, temuan memperlihatkan bahwa kebutuhan yang biasa terpenuhi setelah menonton tv itu adalah kebutuhan Informasi , kebutuhan Hiburan dan kebutuhan Pelampiasan Diri. Namun temuan menunjukkan bahwa kebutuhan hiburan itu menjadi paling banyak yang terpenuhi, ada 53.5% (139) responden yang mengakui demikian. Sedang kebutuhan informasi menjadi kebutuhan kedua yang juga banyak diakui responden sebagai terpenuhi. Responden yang mengakui demikian jumlahnya 43.5%. (113). (lihat tabel 24).

c. Signifikansi Hubungan Variabel Karakteristik dengan Variabel Penggunaan

Sebagaimana telah dirumuskan sebelumnya pada bagian pendahuluan, bahwa riset ini juga mempertanyakan signifikan hubungan antara variabel karakteristik dengan Variabel Penggunaan. Dalam konteks dimaksud, penelitian ini tidak bertendensi untuk mengklaim penegasan akan signifikansi hubungan kedua variabel. Akan tetapi, riset ini bermaksud hanya sebatas mengelaborasi saja guna mengetahui sejumlah variabel yang sekiranya signifikan dalam mempengaruhi variabel penggunaan media televisi streaming tadi. Informasi yang demikian dianggap

perlu tentunya sebagai informasi awal untuk kepentingan pelaksanaan penelitian berikutnya, terutama terkait dengan penelitian yang menggunakan regresi. Adapun sejumlah variable minor dari variabel mayor Karakteristik yang akan diuji untuk kepentingan penelitian ini adalah variabel minor berupa Jenis Kelamin; Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs; Pendidikan Terakhir yang Ditamatkan; Pekerjaan; Agama; Pengeluaran responden rata-rata per bulan; dan Lokasi Penelitian. Terkait dengan Variabel depending “Penggunaan” maka untuk kepentingan riset ini akan diukur dari “Pernah tidaknya responden menonton TV Online” saja. Sementara terkait dengan upaya melihat signifikansi hubungan tadi, maka sesuai normanya menurut Champion (dalam Rakhmat, 1991 ; 134), penelitian ini akan melakukannya melalui uji korelasi versi Pearson Correlation.

Hasil uji korelasi kedua variabel dimaksud (*Two Tail*) dengan menggunakan SPSS seri 17,0 disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 31
Korelasi Variabel Karakteristik dengan Variabel
Penggunaan TV Online/Streaming

Correlations

		Lokasi Penelitian	Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir yang Ditamatkan	Pekerjaan	Agama	Pengeluaran responden rata-rata per bulan	Pernah tidaknya responden menonton TV Online
Lokasi Penelitian	Pearson Correlation	1	-.088	-.020	-.173**	.017	.001	-.275**	.167**
	Sig. (2-tailed)		.158	.752	.005	.787	.982	.000	.007
	N	260	260	260	260	260	260	260	260
Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs	Pearson Correlation	-.088	1	-.011	.300**	-.022	-.038	-.092	-.135*
	Sig. (2-tailed)	.158		.855	.000	.726	.538	.138	.029
	N	260	260	260	260	260	260	260	260
Jenis Kelamin	Pearson Correlation	-.020	-.011	1	.037	.506**	-.019	-.237**	.013
	Sig. (2-tailed)	.752	.855		.556	.000	.765	.000	.834
	N	260	260	260	260	260	260	260	260
Pendidikan Terakhir yang Ditamatkan	Pearson Correlation	-.173**	.300**	.037	1	.118	.036	.334**	.030
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.556		.057	.562	.000	.627
	N	260	260	260	260	260	260	260	260
Pekerjaan	Pearson Correlation	.017	-.022	.506**	.118	1	-.004	-.059	.118
	Sig. (2-tailed)	.787	.726	.000	.057		.947	.341	.058
	N	260	260	260	260	260	260	260	260
Agama	Pearson Correlation	.001	-.038	-.019	.036	-.004	1	.020	.025
	Sig. (2-tailed)	.982	.538	.765	.562	.947		.746	.686
	N	260	260	260	260	260	260	260	260

Pengeluaran responden rata-rata per bulan	Pearson Correlation	-.275**	-.092	-.237**	.334**	-.059	.020	1	.052
	Sig. (2-tailed)	.000	.138	.000	.000	.341	.746		.400
	N	260	260	260	260	260	260	260	260
Pernah tidaknya responden menonton TV Online	Pearson Correlation	.167**	-.135*	.013	.030	.118	.025	.052	1
	Sig. (2-tailed)	.007	.029	.834	.627	.058	.686	.400	
	N	260	260	260	260	260	260	260	260
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).									
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).									

Sumber : BPPKI Jakarta , 2016

Dari tabel di atas terlihat bahwa tidak semua variabel minor karakteristik itu memiliki hubungan (korelasi) yang signifikan dengan variabel penggunaan. Variabel yang berhubungan secara signifikan itu, yaitu hanya variabel minor : Lokasi Penelitian (.167**); dan Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs (-.135*). Dengan paparan hasil signifikansi korelasi dimaksud maka tampak bahwa yang memiliki korelasi paling baik yaitu antara variabel minor Lokasi Penelitian dengan variabel “penggunaan” dengan mana signifikansi korelasinya mencapai 0,01 (*two tail*). Artinya hubungan keduanya, meski terjadi secara dua arah namun tingkat kesalahannya hanya terjadi sebesar 1 persen saja. Sementara variabel minor lainnya dari variabel mayor karakteristik (Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs), signifikansinya juga terjadi dua arah dengan tingkat kesalahannya sebesar 5 persen.

Dengan analisis statistik sebelumnya, maka dapat dimaknai bahwa dalam hubungan aktivitas akses media (tv) streaming itu sangat erat kaitannya dengan persoalan lokasi. Termasuk juga masalah akses dimaksud, juga dipengaruhi atau berkorelasi secara signifikan dengan persoalan pekerjaan dan Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs. Namun, dengan banyaknya korelasi yang tidak signifikan antara variabel karakteristik dengan variabel penggunaan tadi, ini menandakan pula bahwa sebagian besar variabel minor karakteristik itu tidak ada kaitannya dengan persoalan menggunakan (mengakses) televisi streaming.

2. Diskusi

Pada hakekatnya penelitian ini hendak berupaya menjawab dua permasalahan, pertama terkait dengan penggunaan media *streaming* di kalangan masyarakat perkotaan dan kedua terkait dengan bagaimana signifikansi hubungan antara variabel penggunaan dengan variabel karakteristik masyarakat perkotaan.

Berdasarkan hasil analisis terhadap temuan penelitian menyangkut penggunaan televisi menurut aktifitas sebelum, selama dan sesudah, menunjukkan bahwa pada dasarnya keseluruhan data itu mengindikasikan adanya keragaman dalam menggunakan televisi. Keragaman ini sendiri menandakan bahwa individu itu memang aktif dalam menggunakan media dan ini sejalan dengan asumsi yang dikemukakan dalam model *teori uses and gratification*. Terkait khusus dengan minimnya penggunaan media (tv) streaming, maka dalam hubungan asumsi *teori uses and gratification*, itu membuktikan pula bahwa individu khalayak itu “stubborn” dalam menggunakan media, meskipun di sisi lain pihak organisasi media tv itu sebenarnya sudah “aksion habis” dalam menyajikan kontennya melalui tv streaming.

Posisi “stubborn” itu sendiri tampaknya memang dimungkinkan, karena seperti dikatakan Choi *et al* sebelumnya, bahwa dalam kondisi pendekatan khalayak aktif sangat konsisten dengan karakteristik khalayak internet yang memiliki beragam pilihan isi atau konten dan ruang yang luas dalam pola penggunaan⁴ Dalam kaitan ini, penggunaan

⁴ Choi *et al*, *Motives of Internet uses : Crosscultural Perspective- The US, The Netherlands, and South Korea*.

media oleh individu sendiri, menurut teori *mass media uses and gratification*, itu dilandasi oleh kebutuhan perorangan yang dipengaruhi pula oleh lingkungan sosialnya. Jadi, dalam hubungan media dan khalayak individu, akhirnya semuanya terpulung pada khalayak itu sendiri.

Dari hasil analisis statistik menyangkut permasalahan kedua, memperlihatkan bahwa sebagian besar variabel minor dari variabel mayor Karakteristik itu, ternyata tidak memiliki hubungan yang signifikan. Artinya, sebagian besar variabel dimaksud tidak ada kaitannya dengan urusan akses mengakses tv streaming. Hanya dua variabel minor karakteristik saja tampaknya yang menunjukkan memang ada hubungan yang signifikan dengan variabel penggunaan itu. Dua variabel itu adalah variabel minor Lokasi Penelitian (.167^{**}); dan Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs (-.135^{*}).

IV. PENUTUP

Pada hakekatnya penelitian ini hendak berupaya menjawab dua permasalahan, pertama terkait dengan penggunaan media *streaming* di kalangan masyarakat perkotaan dan kedua terkait dengan bagaimana signifikansi hubungan antara variabel penggunaan dengan variabel karakteristik masyarakat perkotaan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis terhadap temuan penelitian menyangkut penggunaan televisi menurut aktifitas sebelum, selama dan sesudah, menunjukkan bahwa : 1) Penggunaan media televisi streaming di kalangan individu masyarakat perkotaan itu saat ini masih relatif sangat minim; 2) Dalam kaitan penggunaan tv streaming dimaksud, secara statistik cenderung tidak ada korelasinya dengan variabel karakteristik. Variabel minor karakteristik yang berkorelasi secara signifikan yaitu variabel Tahun Kelahiran Berdasarkan Kategori MDGs (-.135^{*}).

Pemerintah melalui Kemkominfo -- direktorat pemberdayaan industri informatika Dirjen APTIKA dan direktorat informasi komunikasi publik Dirjen IKP dan KPI, hendaknya menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar bagi pembuatan regulasi tentang media streaming di Indonesia, terutama terkait dengan masalah teknis operasional dan kontennya.

Bagi para pengelola stasiun TV Swasta yang sudah On Streaming hendaknya menjadikan hasil penelitian ini sebagai cermin untuk mengevaluasi ulang kebijakannya tentang TV Streaming. Begitu juga dengan perusahaan pengguna jasa iklan televisi streaming, diharapkan juga menjadikan hasil penelitian ini sebagai cermin untuk mengevaluasi ulang kebijakannya tentang penggunaan tv streaming sebagai media iklan.

Ucapan terimakasih : Penulis mengucapkan terimakasih kepada pimpinan BPPKI Jakarta atas ijinnya terhadap penulis dalam menggunakan data hasil riset BPPKI Jakarta.

Daftar Pustaka

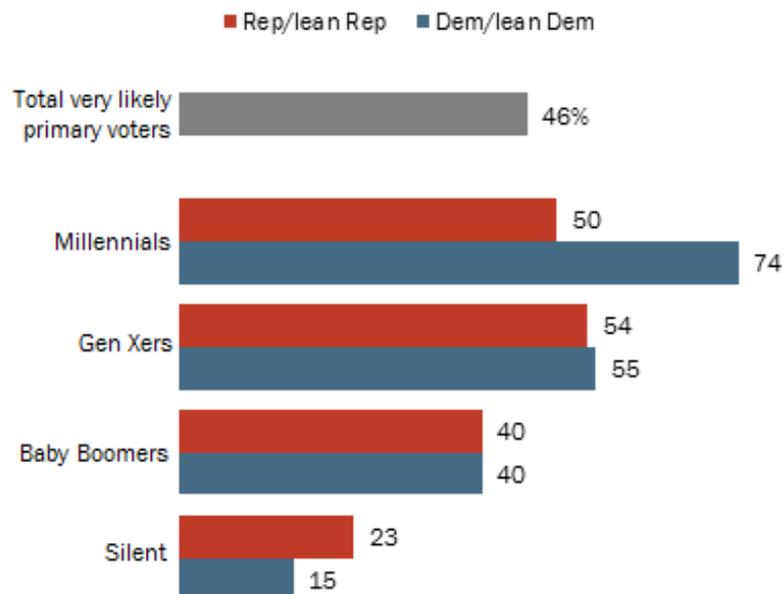
- Choi *et al*, *Motives of Internet uses : Crosscultural Perspective- The US, The Netherlands, and South Korea*.
- Infante, Dominic A., Rancer, Andrew S., dan Womack, Deanna F. 1990. *Building Communication Theory*. Illinois: Waveland Press.
- Katz, Elihu, Gurevitch, Michael dan Hass, Hadassah. 1973. "On the Use of the mass media for important things". Dalam *American Sociological Review*, vol. 38. No. 2, April. P.164-181.(www.jstor.org/stable , accessed November 2015).
- Katz, E., Blumer, Jay G., Gurevitch. *Utilization of Mass Communication by Individual, "The Uses of Mass Communication : Curent Perspective on Gratification Research*. Beverly Hills-London: Sage Publications.
- Kokon, Furkonulhakim. 1989. "Hubungan Antara Kebutuhan Informasi dengan Terpaan Media Para Jupen di Wilayah Priangan, Jawa Barat". *Jurnal Penelitian dan Komunikasi Pembangunan*, Jakarta, Balitbang Penerangan, Departemen Penerangan RI, 1989.
- Levy, Mark dan Sven Windahl. 1985 . "The Concept of Audience Activity", dalam Rosengren, Werner dan Palmgreen (eds) *Media Gratification Research*. Beverly Hill Sage, Hal 109-122

- Measurement and Analysis of a Streaming-Media Workload, Maureen Chesire, Alec Wolman, Geoffrey M. Voelker, <http://research.microsoft.com/en-us/um/people/alecw/usits-2001.pdf>, Accessed on January 1, 2016, 14.00 pm.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1991. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: Remadja Karya.
- Rusadi, Udi. 1995. "Penggunaan Media Massa", Jurnal Penelitian dan Komunikasi Pembangunan, Jakarta, Balitbang Penerangan, Departemen Penerangan RI.
- Tan, Alexis, . 1981. *Mass Communication Theories and Research*, Columbus-Ohio: Grid publishing Inc. p. 301.
- <http://clearvoiceresearch.com/wp-content/uploads/2014/05/Music-Presentation-May-2014v2.pdf>, Accessed on January 1, 2016, 14.00 pm). "Telaah Media : Profil Pasar Layanan Streaming Musik"
- <http://www.reuters.com/article/research-and-markets-idUSnBw315706a+-100+BSW20150831>, Accessed on January 1, 2016, 14.00 pm). "Research and Markets: Streaming Media Devices Market Study 2015: Adoption Trends, Purchase Patterns, and Use"
- <http://clearvoiceresearch.com/wp-content/uploads/2014/05/Music-Presentation-May-2014v2.pdf>, Accessed on January 1, 2016, 14.00 pm).
- (<http://www.streamingmedia.com/research> Accessed on January 1, 2016, 14.00 pm).
- <http://research.microsoft.com/en-us/um/people/alecw/usits-2001.pdf>, Accessed on January 1, 2016, 14.00 pm.

News Media Trends

Among Millennials engaged in primaries, Dems more likely to learn about the election from social media

Among those who say they are very likely to participate in their state's primary or caucus, % who learned about the 2016 presidential election from social media in the past week



Source: Survey conducted Jan. 12-27, 2016. Based on those who reported they are very likely to vote in their state's primary or caucus (Total: 2,226; Millennials: Rep/lean Rep N=128, Dem/lean Dem=222; Gen Xers: Rep/lean Rep N=236, Dem/lean Rep=261; Baby Boomers: Rep/lean Rep N=471, Dem/lean Rep=540; Silents: Rep/lean Rep N=181, Dem/lean Dem=159).

PEW RESEARCH CENTER
