

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Konsep Dan Dampak Komunikasi Bermedia

Komunikasi dalam prakteknya memiliki beberapa elemen dasar, yaitu komunikator, saluran, pesan, dan komunikan. Saluran atau media komunikasi tersebut mempunyai berbagai jenis, tergantung pada jenis komunikasi. Jenis-jenis komunikasi tersebut diantaranya adalah komunikasi kelompok, komunikasi massa dan komunikasi bermedia komputer. Penelitian ini berfokus pada komunikasi massa dan juga komunikasi bermedia komputer. Hal ini dikarenakan video tutorial merupakan saluran (media) yang tersedia dalam komunikasi bermedia komputer dan memiliki karakteristik khalayak yang massal.

Menurut Wright (dalam Saverin dan Tankard, 2009) komunikasi massa dapat didefinisikan dalam tiga ciri:

1. Komunikasi massa diarahkan kepada audiens yang relatif besar, heterogen dan anonim.
2. Pesan-pesan yang disebarkan secara umum, sering dijadwalkan untuk bisa mencapai sebanyak mungkin anggota audiens secara serempak dan sifatnya sementara.
3. Komunikator cenderung berada atau beroperasi dalam sebuah organisasi yang kompleks yang mungkin membutuhkan biaya yang besar.

Komunikasi massa diarahkan kepada audiens yang relatif besar, heterogen dan anonim. Pesan disebarkan secara umum, sering dijadwalkan untuk bisa mencapai sebanyak mungkin anggota audiens secara serempak dan sifatnya hanya sementara. Komunikator cenderung berada atau beroperasi dalam sebuah organisasi yang kompleks yang mungkin membutuhkan biaya yang besar. Namun saat ini media komunikasi massa berevolusi seiring dengan berkembangnya media baru, sehingga definisi tersebut menjadi perlu untuk dikaji ulang. Salah satu media baru tersebut adalah internet.

Saverin dan Tankard (2009) menyebutkan bahwa internet merupakan sebuah jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan ini tersedia secara terus menerus sebagai pesan-pesan elektronik. Internet tidak hanya menjadi media bagi komunikasi massa, namun juga komunikasi antar pribadi dan komunikasi kelompok tergantung pada fitur yang digunakan. Proses komunikasi melalui media internet lazim disebut sebagai komunikasi bermedia komputer (*computer mediated communication*) atau sering disebut “*CMC*” karena memiliki basis penggunaan komputer.

Diantara konsep-konsep dasar komunikasi ini, yaitu:

1. Dunia maya (*cyber space*)
2. *Virtual Reality*
3. *Virtual Communities*
4. *Chat Rooms, Multi-User Dungeon* dan *Bot*
5. Interaktivitas
6. *Hypertext*
7. Mutimedia

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, konsep dasar mengenai multimedia dalam komunikasi bermedia komputer menjadi kajian yang menaungi video tutorial. Menurut Saverin dan Tankard (2009), multimedia adalah sebuah sistem komunikasi yang menawarkan perpaduan teks, grafik, suara, video dan animasi. Penggunaan internet telah memberikan banyak perubahan pada gaya hidup masyarakat. Dampak utamanya adalah perubahan pada ilmu komunikasi perubahan besar baik dari sisi teoritis maupun aplikatif, sehingga perlu dilakukan penelitian-penelitian dengan menggunakan fitur pada komunikasi bermedia komputer sebagai objeknya.

Namun secara umum dalam konteks gaya hidup masyarakat, dampak yang dirasakan adalah keberlimpahannya informasi. Selain itu internet juga membuat jarak dan waktu tidak lagi menghambat proses komunikasi, yang mana hal ini membuat dunia menjadi seolah sebuah desa global.

B. Tinjauan Tentang Peranan

Pengertian peranan menurut Soerjono Soerkanto (2002) adalah sebagai berikut:

“Peranan merupakan aspek dinamisi kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan”.

Konsep tentang peranan (*role*) menurut Komarudin (1994) dalam buku “Ensiklopedia Manajemen” mengungkapkan sebagai berikut:

1. Bagian dari tugas utama yang dilakukan oleh manajemen
2. Pola perilaku yang diharapkan dapat menyertai suatu status.

3. Bagian suatu fungsi seseorang dalam kelompok atau pranata.
4. Fungsi yang diharapkan oleh seseorang dan menjadi karakteristik yang ada pula.
5. Fungsi setiap variabel dalam hubungan sebab akibat.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan pengertian peranan dalam konteks penelitian “Peranan Video Tutorial Teknik *Freestyle* Motor Terhadap Peningkatan Kemampuan Praktisi *Freestyle* Motor” adalah fungsi sebuah elemen dalam menunjang usaha pencapaian suatu tujuan yang diharapkan atau ukuran mengenai 2 (dua) variabel yang memiliki hubungan sebab akibat. Dalam penelitian ini, variabel kausalitas yang saling terlibat adalah video tutorial teknik dasar *freestyle* motor dan kemampuan teknik *freestyler* yang dikembangkan melalui proses latihan.

C. Tinjauan Tentang Video Tutorial

1. Pengertian Video

Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu *visual* dan *audio*. Kata *Vi* adalah singkatan dari *Visual* yang berarti gambar, kemudian pada kata *Deo* adalah singkatan dari *Audio* yang berarti suara. Namun secara umum video dapat diartikan sebagai teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Video (berasal dari Bahasa Latin ,”saya lihat”) ialah teknologi pemrosesan isyarat elektronik (elektronic signals) untuk menghasilkan gambar bergerak. Dari tinjauan komunikasi, video adalah salah satu media audio visual yang digunakan sebagai media komunikasi.

Video dapat digunakan untuk:

1. Menjelaskan suatu pesan
2. Memberikan pendidikan
3. Meyakinkan
4. Memberi hiburan

Dalam kaitannya dengan *freestyle* motor, setidaknya terdapat dua jenis video yang dapat diakses oleh khalayak luas, dikategorikan berdasarkan tujuannya yaitu video *showreel* dan video *tutorial*. Video *showreel* merupakan video yang berisi gerakan *freestyle* yang berkesinambungan dan bervariasi. Tujuan dari video *showreel* adalah untuk menunjukkan kelihaihan dalam mengendarai sepeda motor. Sedangkan tujuan dari video tutorial adalah untuk mengedukasi *freestyle* motor lain mengenai suatu teknik *freestyle* motor. Baik video *showreel* maupun video tutorial biasanya mewakili komunitas *freestyle* motor tertentu, meskipun di dalam videonya hanya berisi satu orang.

2. Pengertian Video Tutorial

Karena penelitian ini tidak berfokus pada video secara umum, maka diperlukan pemahaman lebih lanjut mengenai variabel dalam penelitian ini yaitu video tutorial. Video tutorial merupakan bagian dari komunikasi instruksional.

Yusuf (1998) menyebutkan komunikasi instruksional yaitu komunikasi yang ditujukan pada aspek-aspek operasionalisasi pendidikan, terutama aspek membelajarkan sasaran. Situasi, kondisi, lingkungan, metode, dan termasuk “bahasa” yang digunakan oleh komunikator sengaja dipersiapkan secara khusus untuk

mencapai efek perubahan perilaku pada diri sasaran. Dengan kata lain, melalui komunikasi tersebut diharapkan bisa terjadi proses belajar dan mengajar. Contoh bentuk sederhananya dari komunikasi intruksional ini antara lain ialah kegiatan kuliah, ceramah, mengajar, dan membelajarkan (instruksional). Dalam hal ini tentu saja tercakup segala kegiatan perancangannya serta segala aspek yang terkait di dalamnya.

Video tutorial adalah salah satu bentuk dari komunikasi instruksional yang menggunakan saluran *audio-visual*. Adapun keberadaan video tutorial saat ini amat ditunjang oleh perkembangan teknologi informasi. Dengan adanya kemudahan bagi siapa saja untuk menggunakan alat perekam video, maka pembuatan video tutorial pun menjadi lebih mudah. Selain pada tahap pembuatannya, teknologi komunikasi juga memiliki peranan yang besar dalam penyebaran video. Terlebih lagi ketika *world wide web* terbentuk dan media internet berkembang dengan cepat di tengah masyarakat, maka akan mudah bagi pembuat video untuk menaruh video tutorialnya pada situs internet agar dapat diakses oleh orang lain.

Adapun beberapa manfaat penggunaan video tutorial menurut Munadi adalah sebagai berikut:

1. Baik untuk semua yang sedang belajar mendengar dan melihat
2. Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram
3. Bisa dipergunakan di rumah
4. Bisa diperlambat dan diulang
5. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang
6. Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik

7. Materi yang diberikan dapat lebih dipahami siswa
8. Ukuran tampilan video sangat fleksibel sehingga dapat diatur sesuai kebutuhan
9. Menambah suatu dimensi terhadap pembelajaran
10. Merupakan bahan non cetak yang kaya informasi dan lugas

Dalam sebuah video tutorial teknik *freestyle* motor biasanya memiliki susunan informasi dalam format sebagai berikut:

1. *Basic* adalah informasi tentang gerakan dasar dari suatu teknik *freestyle* motor.
2. *Extreme* adalah informasi tentang pengembangan gerakan yang lebih sulit dari gerakan basic.

Susunan tersebut biasanya selalu ada dalam setiap video tutorial teknik *freestyle* motor, dimana disertai pula petunjuk untuk memudahkan percobaan gerakan dan fungsi teknik tersebut.

D. Tinjauan Tentang Freestyle Motor

Olahraga yang satu ini dipopulerkan di amerika pada tahun 1970 oleh Doug Domoskos seorang pelopor *freestyle* dunia. Domoskos memulai karir profesional dengan julukan “*The Whellie King*” saat melakukan *tour* keliling dunia dengan akrobatnya yang sekaligus Dinobatkan oleh *Guinness Book of World Records* sebagai pemegang rekor dunia mengendarai sepeda motor terjauh hanya menggunakan satu roda dengan mengangkat roda depan sejauh 145 mil.

Di Indonesia sendiri olah raga ini mulai masuk di era tahun 2006 dimana ketika itu menjadi trend baru bagi remaja Indonesia, sehingga pada tanggal 25 Agustus 2006 didirikanlah Indonesian Stuntriding Association "*I.S.A-HORSE POWER*", yang merupakan asosiasi resmi sekaligus forum bagi para *freestyler* saling membagi ilmu serta pengalaman *freestyle* motor dalam menunggangi Si Kuda Besi yang di pimpin oleh Wawan Tembong. Wawan Tembong merupakan orang yang mengenalkan sekaligus bapak dari *freestyle* motor di Indonesia. Beliau menjelaskan bahwa definisi *freestyle* motor adalah: "Seni mengendarai sepeda motor yang menjadi salah satu bagian dari olahraga *Sport Otomotif* dalam katagori ketangkasan dalam mengekspresiasikan kemampuan individu ataupun kelompok yang Fleksible, Dinamis, Kreatif dan selalu berkembang dari tahun ke tahun".

1. Tinjauan Tentang Teknik *Freestyle* Motor

Terdapat teknik dasar yang selalu digunakan dimana teknik tersebut dapat divariasikan dan diubah tergantung pada kondisi rintangan pada lingkungan tertentu. Teknik dasar ini dirancang untuk memberikan dasar bagi *freestyler* untuk berinovasi serta menemukan variasi trik baru dalam mengendarai sepeda motor. Teknik-teknik inipun memiliki 2 tingkatan yang diukur dari kesulitan gerakannya, yaitu tingkat dasar (*basic*) dan *extreme*. Untuk gerakan *extreme* merupakan pengembangan serta variasi dari gerakan dasar teknik dasar *freestyle* motor.

Dalam tutorial tersebut, Indonesia Stunt Riding Association menyatakan beberapa teknik dasar serta pengembangan teknik *freestyle* motor adalah sebagai berikut:

1.1 WHEELIE



Adalah mengangkat roda depan ke udara dan terus menjaga keseimbangan saat motor melaju. Cara ini dilakukan dengan cara menekan kopling dan menarik gas motor, dan setelah itu lepaskan kopling secara sekaligus sehingga ban depan naik ke atas.

Gambar 1. *Whellie*

Setelah itu atur ban tetap berada di atas dengan cara mengatur gas dan rem belakang. Fungsi dari gas untuk mengatur kenaikan ban, dan rem belakang untuk menjaga agar ban depan tak terlampaui tinggi dan tidak mengakibatkan kehilangan keseimbangan.

Pengembangan Teknik Dasar Whellie

1. *No Hand Whellie*



Sesuai nama gaya ini menunjukkan sang praktisi *freestyle* motor mengangkat roda depan, namun tangannya tidak berada di stang. Untuk menjaga keseimbangan motor, menggunakan olah tubuh *freestylers* sendiri.

Gambar 2. *No Hand Whellie*

2. *High Chair Whellie*



Dimana praktisi *freestyle* dengan posisi *whellie* namun dengan duduk ditangki motor dan kaki ke arah depan diatas stang motor.

Gambar 3. *High Chair Whellie*

3. *Touch Down Whellie*



Setelah ban depan naik dalam posisi duduk, *freestyler* menjulurkan salah satu tangannya sampai menyentuh aspal. Namun *freestyler* harus tetap menjaga keseimbangan agar roda depan tidak sampai menyentuh aspal.

Gambar 4. *Touch Down Whellie*

4. *Spreader Whellie*



Teknik ini hampir sama dengan teknik *high chair* namun kaki praktisi *freestyle* di lebarkan mirip dengan olah raga *split*.

Gambar 5. *Spreader Whellie*

5. *12 O'clock Whellie*



Seperti yang telah ditulis istilah ini dipakai untuk gaya angkat ban depan dan sebisa mungkin motor berdiri tegak menyerupai jarum jam yang menunjuk angka 12, untuk melakukan aksi ini di motor harus ada komponen tambahan supaya motor tetap bisa berjalan tegak lurus.

Gambar 6. *12 O'clock Whellie*

1.2 STOPPIE



Trik kebalikan *wheelie* bila *wheelie* mengangkat ban depan, maka *stoppie* mengangkat ban belakang. Dengan cara menekan tuas rem depan di saat motor melaju dengan kecepatan 40 – 60 km / jam atau lebih, dan menekan beban badan kedepan sehingga ban belakang terangkat ke udara.

Gambar 7. *Stoppie*

Disaat ban belakang naik, kita harus mengatur ketinggian ban belakang dengan cara, melepaskan dan menekan kembali *handle* rem depan.

Pengembangan Dari Teknik Dasar Stoppie

1. *Manuver Stoppie*



Merupakan pengembangan dari basic teknik *stoppie* dimana gerakan dasar dari *stoppie* ditambahkan variasi berputar saat *finishing* ban belakang akan menyentuh aspal.

Gambar 8. *Manuver Stoppie*

2. One Hand Stoppie



Gambar 9. One Hand Stoppie

Ketika sedang melakukan teknik *stoppie*, *freestyler* melepaskan tangan kirinya sebagai tambahan variasi gerakan. Tangan kanan menjadi sebagai tumpuan keseimbangan saat ban belakang berada diatas.

3. High Chair Stoppie



Gambar 10. High Chair Stoppie

Teknik *stoppie* yang dilakukan *freestyler* dengan duduk diatas tanki motor dan kedua kaki ke depan seperti teknik *high chair whellie* namun yang dilakukan adalah mengangkat ban belakang.

1.3 BURN OUT



Gambar 11. Burn Out

Yaitu teknik mengeluarkan asap dari pergesekan antara roda belakang dan media jalan aspal. Bagaimana membuat ban belakang berputar sementara posisi motor tetap diam ditempat atau maju perlahan. Kuncinya adalah memainkan rem

depan dan menaikkan putaran mesin secara spontan, sehingga tercapai tenaga maksimum untuk mampu memutar roda belakang. Dalam trik ini dapat

menghabiskan ban belakang karena *burn out* mengikis ban belakang dengan aspal, bila ban dan aspal panas bisa mengeluarkan asap. Semakin kencang putaran ban yang tergerus diaspal maka semakin tebal juga asap yang keluar.

1.4. Praktisi *Freestyle Motor*

Freestyler adalah sebutan bagi para praktisi aksi *freestyle* motor. Mereka bisa disebut *freestyler* apabila sudah benar-benar menguasai dasar dari teknik *freestyle* motor yaitu *whellie*, *stoppie* dan *burn out*. Saat ini banyak yang menggunakan kemampuan *freestyle* motornya untuk berbagai pertunjukan. Namun, pemetaan *freestyler* berdasarkan kemampuan tidak diukur dalam istilah professional dan amatir, melainkan pada kemampuannya yang biasa disebut dengan istilah pemula (*beginner*) dan ahli (*expert*). Dan dalam penelitian ini informan adalah para *freestyler* Team L.X.A (Lampung X-treme All-Star) Bandar Lampung.

E. Tinjauan Tentang Peningkatan Kemampuan Teknik *Freestyle Motor*

1. Pengertian Peningkatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia secara harfiah *peningkatan* berasal dari kata *tingkat* yang berarti **1** *n* tumpuan pada tangga (jenjang) **2** *n* tinggi rendah martabat (kedudukan, jabatan, kemajuan, peradaban, dsb); pangkat; derajat; taraf; kelas; **3** *n* batas waktu (masa); sempadan suatu peristiwa (proses, kejadian, dsb). Dari ketiga jenis definisi kata ‘tingkat’ tersebut, maka makna yang sesuai dalam konteks penelitian ini adalah makna kedua yaitu *kemajuan*. Sedangkan makna dari kata ‘peningkatan’ itu sendiri adalah *proses*, *perbuatan*, *cara meningkatkan* (usaha, kegiatan). Sehingga dapat disederhanakan bahwa peningkatan yang dimaksudkan

dalam penelitian ini adalah proses atau cara untuk meningkatkan kemampuan teknik *freestyle* motor yaitu dengan mempelajari teknik tersebut dan berlatih.

2. Pengertian Kemampuan

Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kata yang bermakna kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Yang dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah sebuah kata yang mendeskripsikan tentang kecakapan (keterampilan) individu dalam melakukan sesuatu. Dalam konteks penelitian ini kecakapan yang dimaksud adalah dalam hal penguasaan teknik *freestyle* motor.

F. Landasan Teori

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa video tutorial merupakan sebuah media pembelajaran. Video yang memiliki karakteristik berupa tampilan audio-visual serta memiliki kebebasan waktu dan tempat dalam penggunaan, dianggap menjadi salah satu keunggulan video sebagai media belajar. Namun sebelum lebih jauh lagi membahas landasan teori pada penelitian ini, ada baiknya jika sedikit mengulas Teori Pembelajaran Sosial yang telah dikemukakan oleh Albert Bandura.

Menurut Albert Bandura terdapat empat faktor dibutuhkan oleh seseorang untuk belajar melalui pengamatan dan kemudian menirunya:

1. *Attention* (Perhatian)

Pembelajar harus menaruh perhatian pada detail-detail yang penting dari perilaku model.

2. *Retention* (Pengingatan)

Pembelajar harus dapat mengingat atau menyimpan semua informasi dalam memorinya sampai informasi itu berguna kelak.

3. *Reproduction* (Mereproduksi)

Pembelajar harus memiliki keterampilan dan koordinasi fisik yang dibutuhkan dalam mereproduksi perilaku tersebut.

4. *Motivation* (Dorongan).

Akhirnya, pembelajar harus memiliki *motivation* atau dorongan untuk menirukan model.

Dalam hal ini, pembelajar memiliki kecenderungan untuk menirukan suatu perilaku jika mereka mengharapkan perilaku tersebut mengarah pada suatu tipe hadiah atau penguatan. Jika pembelajar memandang bahwa menirukan perilaku tidak akan mengarah pada hadiah atau justru mengarah ke hukuman, mereka cenderung tidak menirukan perilaku tersebut.

Penelitian mengenai peranan video tutorial dalam peningkatan kemampuan teknik *freestyle* motor terhadap praktisi *freestyle* motor ini menggunakan Teori Pembelajaran Sosial dari Albert Bandura sebagai dasar teori karena video tutorial merupakan sebuah media pembelajaran. Kemudian karakteristik dari Teori Pembelajaran Sosial yang meliputi *attention* (perhatian), *retention* (pengingatan), *reproduction* (merekproduksi), dan *motivation* (dorongan) merupakan faktor-faktor pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan video sebagai media belajar. Karena *freestyler* harus melakukan pengamatan pada detil gerakan yang ditayangkan dalam video, agar kemudian dapat diingat dan dipraktikkan dengan benar.

G. Kerangka Pikir

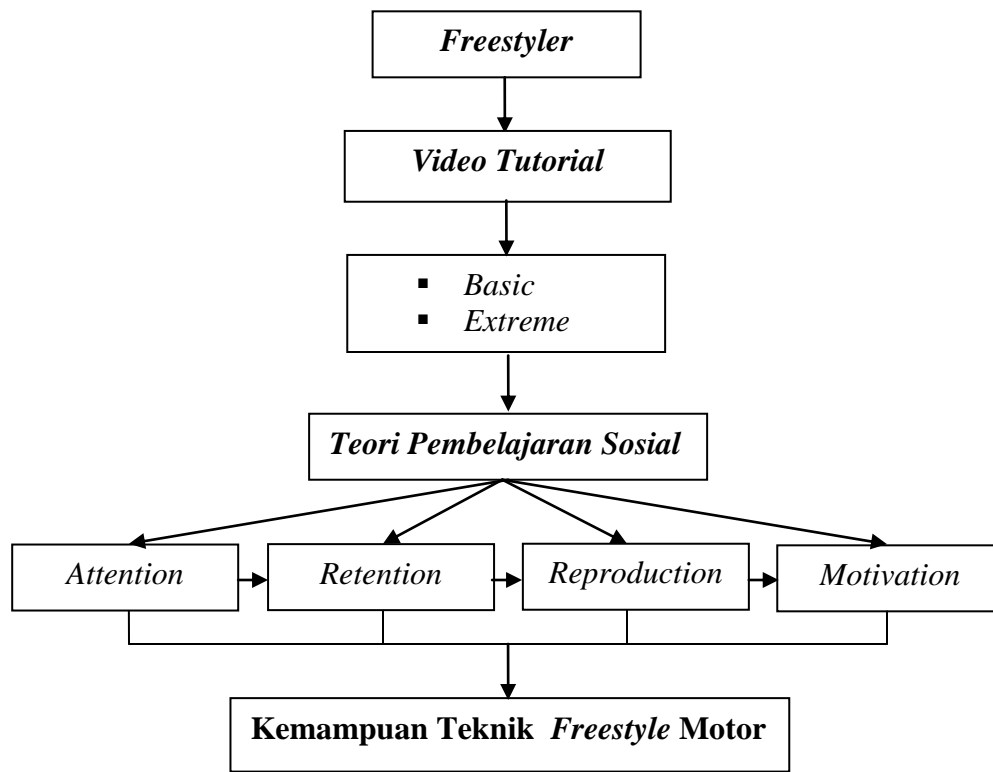
Setiap individu memiliki potensi diri yang berbeda-beda, beberapa memiliki kelebihan dibidang tertentu yang seringkali dilabeli dengan istilah bakat. Namun sesungguhnya bakat tersebut dapat pula dibentuk oleh usaha-usaha yang dilakukan. Salah satunya adalah dengan mempelajari keterampilan tertentu. Misalnya *freestyle* motor, didalamnya terdapat disiplin yang menuntut keterampilan, keseimbangan juga keberanian sehingga harus dipelajari dengan baik. Dan dengan adanya latihan yang terus menerus dengan metode belajar yang tepat, maka keterampilan tersebut akan mampu terbentuk dengan sendirinya. Video tutorial di internet yang banyak bermunculan dimaksudkan untuk membantu *freestyler* dalam melakukan proses pembelajaran.

Maka pada tahapan proses pembelajaran, peneliti merujuk pada teori pembelajaran sosial yang dikhususkan pada teori imitasi yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Dalam belajar, Bandura menyatakan terdapat 4 karakteristik dari Teori Pembelajaran Sosial yang meliputi *attention* (perhatian), *retention* (pengingatan), *reproduction* (mereproduksi), dan *motivation* (dorongan). Dimana karakteristik tersebut merupakan faktor-faktor pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan video sebagai media belajar. Karena *freestyler* harus melakukan pengamatan pada detil gerakan yang diajarkan dalam video, agar kemudian dapat diingat dan dipraktekkan dengan benar. Pada tahapan proses pembelajaran ini, terdapat siklus yang terus berulang dan tidak bersifat linear. Meskipun pada akhirnya, proses belajar tersebut akan menghasilkan sesuatu yang dapat diukur. Penggunaan media dalam penelitian ini yaitu video

tutorial, dapat memiliki banyak arti. Ini dapat berarti dimana isi media terkait harapan-harapan tertentu untuk dapat dipenuhi.

Dalam video tutorial teknik *freestyle* motor biasanya terdapat indikator karakteristik isi pesan yang diawali dengan informasi mengenai kemampuan dasar (*basic*), berlanjut langsung pada tingkatan pengembangan tersulit yaitu *extreme*. Sehingga penelitian akan peranan kedua indikator tersebut perlu dipisahkan sesuai dengan porsi kemampuan seorang *freestyler*, karena dalam mempelajari *freestyle* motor diperlukan juga kesiapan fisik dan mental.

Masing-masing indikator informasi tentu saja memiliki peranannya dalam membantu proses pembelajaran. Dengan adanya fokus pemikiran tersebut, maka penelitian tentang peranan video tutorial teknik *freestyle* motor terhadap peningkatan kemampuan teknik praktisi *freestyle* motor akan dapat diukur secara nyata, yaitu dengan melalui tahapan-tahapan dalam kerangka pikiran yang telah di buat.



Gambar 12. Bagan Kerangka pikir