



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembuatan karya ini didasari dari kesadaran penulis dengan adanya perkembangan pesat dibidang teknologi di dunia, sebagai contohnya adalah teknologi internet. Pada bulan Januari 2019, pengguna internet di Indonesia mengalami pertumbuhan sebanyak 13% (Kemp, 2019a, p. 16).

Selain internet, penggunaan teknologi perintah suara (*voice command*) di Indonesia juga memiliki angka pertumbuhan yang sangat baik. Berdasarkan data yang didapat dari *DataReportal* pada bulan Juli 2019, penggunaan *voice command* di Indonesia berhasil menduduki peringkat ke tiga tertinggi (54%) setelah negara India (56%) dan China (55%) (Kemp, 2019b, p. 21).

Pembahasan berteman teknologi pada media masa di Indonesia masih terbilang sangat kurang. Pembahasan berita teknologi di media biasanya digabungkan sehingga hanya menjadi satu segmen pada program berita umum dan bukan program secara spesifik. Berdasarkan hasil penelusuran penulis melalui internet, program media yang membahas tentang teknologi secara spesifik di televisi hanya ada satu yakni CNN TV Indonesia - Tech News (Tak Hanya Cantik, Wanita Ini Juga Handal Dalam Bermain Game, 2017) sementara itu penulis tidak ditemukan adanya konten *talk show* untuk program radio di Indonesia yang membahas tentang teknologi secara khusus.

Berdasarkan data yang didapat dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2019, Persentase Perhatian Masyarakat Usia 10 Tahun ke Atas Terhadap Media Radio, Surat kabar dan Televisi (2003-2018) (Hanya 13% Masyarakat yang Masih Mendengarkan Radio, 2019). Pengonsumsi radio hanya berada di kisaran 13% dari keseluruhan konsumsi media masa (radio, surat kabar, dan televisi). Meski sedikit, hal ini menunjukkan masih ada masyarakat yang mendengarkan radio.

Alasan inilah yang membuat penulis ingin membuat konten *talk show* untuk program radio karena semakin membuat perbedaan dalam diri, produk, dan organisasi, semakin sedikit pesaing yang dimiliki, dan semakin menguntungkan bisnis yang dijalankan (Tupman, 2006, p. 27).

Konten yang akan dibuat berupa *talk show*. *Talk show* atau perbincangan radio adalah kombinasi antara seni bicara dan seni wawancara (Masduki, 2004, p. 80). Sedangkan menurut Sri Sartono, *talk show* adalah dialog interaktif atau wawancara langsung (*live interview*) di studio dengan narasumber, atau melalui telepon (Sartono, 2008, p. 153).

Permasalahan sosial di Indonesia selalu mengalami peningkatan, salah satu contohnya adalah permasalahan sosial dibidang ekonomi yakni Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia. BPS yang disebarakan pada bulan Mei 2020, menunjukkan TPT pada Februari 2020 mengalami kenaikan sebanyak 4.99% (1,73 juta orang) menjadi 137,91 juta orang dibandingkan Februari 2019 (Februari 2020: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 4,99 persen, 2020). Berdasarkan salah satu contoh permasalahan sosial tersebut penulis berkeinginan untuk membuat konten *talk show* untuk program radio yang membahas teknologi yang diharapkan dapat membantu kehidupan sosial pendengar maupun masyarakat.

Pada konten *talk show* untuk program radio “TekTalk”, penulis akan membuat episode kedua. Episode ini akan membahas tentang bermain game yang dapat menjadi salah satu pilihan karir, salah satunya melalui *streaming*. Berdasarkan data Newzoo pada tahun 2017, Jumlah gamer di Indonesia mencapai total 43,7 juta orang, dengan nilai pasar hampir mencapai USD 900 juta (eSport Indonesia Sudah Berkembang, Apa Saja yang Masih Kurang?, 2019). Sedangkan pada survei yang dilakukan oleh Simon Kemp pada tahun 2019, jumlah pengonsumsi jasa live stream video game di Indonesia sebesar 40% dari keseluruhan sampelnya. Angka ini menyebabkan Indonesia menduduki peringkat kedua dari 42 negara yang menjadi sampel dalam hal konsumsi *live stream video game*. Kemudian jumlah rata rata umur pengonsumsi live stream di Indonesia terbanyak adalah umur 16 hingga 24 tahun (44%) (Kemp, 2019a, p. 31). Pada

program ini akan mengundang narasumber yang dinilai penulis ahli dibidangnya, pada episode ini adalah narasumber yang dinilai penulis ahli dibidang *live stream video game*. Hal ini dilakukan agar acara dapat menyampaikan informasi yang dapat dipercaya. Pembuatan episode ini memiliki unsur mempengaruhi masyarakat luas dalam nilai berita, karena hal ini menyangkut perekonomian negara Indonesia.

1.2. Tujuan Karya

Produksi karya ini bertujuan untuk membuat konten *talk show* untuk program radio yang membahas tentang teknologi di dalam maupun di luar negeri dengan santai namun informatif.

1.3. Kegunaan Karya

Program ini berguna untuk mengenalkan dan mengedukasi masyarakat terhadap teknologi terkini pada berbagai bidang di kehidupan. Selain itu acara “TekTalk” diharapkan dapat membantu permasalahan kehidupan sosial pendengar maupun masyarakat Indonesia. Program juga bisa menjadi referensi bagi masyarakat untuk menggunakan teknologi yang dikenalkan dalam program.