

BAB I

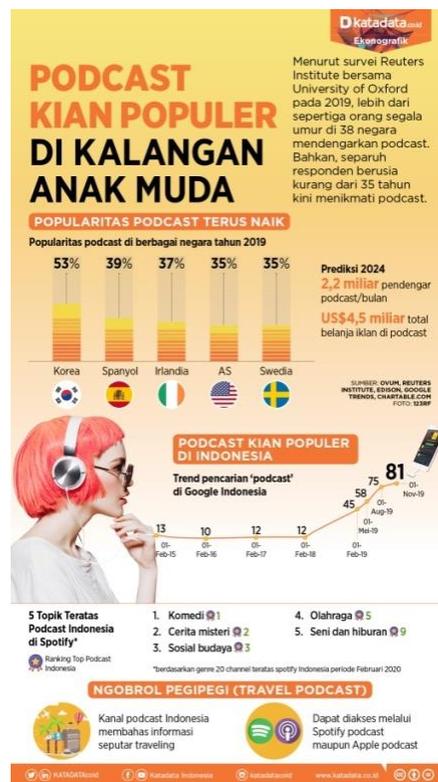
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Podcast dapat dibilang sebagai media digital konten yang mampu didistribusikan oleh siapapun. Sehingga podcast sudah menggantikan peran radio yang mampu berpotensi dalam mematikan bisnis radio (Berry, 2006, p. 143-162). Dengan menggunakan saluran internet, dapat memudahkan pengguna dalam mengakses dan menarik perhatian *audience* yang cukup banyak. Penggunaan yang mampu diunduh dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Podcast sendiri adalah suatu program audio yang dapat diakses melalui internet ke RSS (*Really Simple Syndication*) atau digital media data yang dapat didistribusikan oleh internet untuk memutar media portabel dan komputer pribadi (Meisyanti & Woro Harkandi Kencana, 2020, p. 191–207). Adanya podcast ini, *audience* mampu mendengarkan seluruh informasi yang ada tanpa harus menyesuaikan dan menyusun jadwal seperti halnya mendengarkan radio. Informasi yang didapat berupa pengalaman pribadi, hobi ataupun kisah unik dalam kehidupan sehari-hari.

Data dari Music Oomph pada 2020, terdapat 1 juta podcast yang aktif serta sudah lebih dari 30 juta episode podcast dan 100 bahasa yang digunakan. Lima genre paling populer ada pada *Society & Culture*, *Business*, *Comedy*, *News & Politics*, dan *Health*. Pendengar podcast paling banyak dilakukan pada saat sudah berada dirumah, dengan persentase 49%. Selebihnya pada saat mengendarai, melakukan pekerjaan, tempat umum, berolahraga, berjalan sendirian, dan juga pada saat situasi waktu tertentu.



Gambar 1.1 Infografik Katadata, peningkatan podcast 2020.

Dapat dilihat dari tingkat kepopuleran podcast di Indonesia yang meningkat pesat pada 2018. Pada persentase infografik yang dilakukan oleh Katadata.co.id, podcast di Indonesia sudah mencapai 81% pada tanggal 1 November 2019.

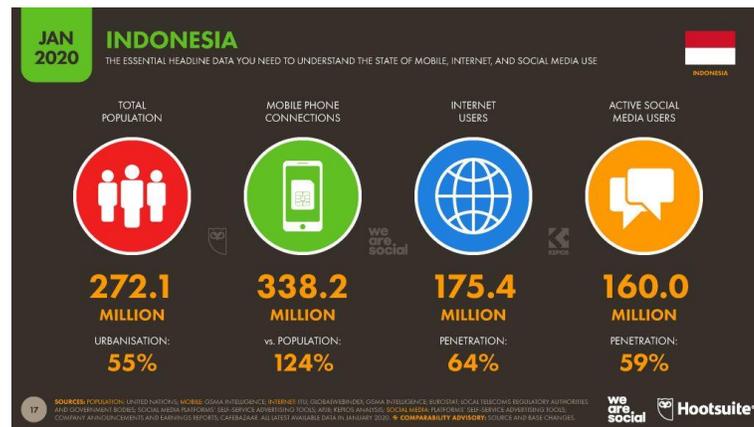
Katadata melakukan wawancara kepada 15 orang yang berusia 20 hingga 40 tahun dengan antusiasme yang tinggi terhadap podcast. Total persentase yang didapat sebagai pendengar aktif sebanyak 93,3%, sedangkan yang mendengarkan seminggu sekali atau dalam kata jarang sebanyak 26,6% (KATADATA.ID, 2020). Di Indonesia sendiri podcast mudah diakses melalui *Spotify* maupun Apple podcast secara gratis.

Pembahasan ini menjadikan pertimbangan bagi penulis dalam membentuk *programming-based project*. Penulis memutuskan untuk membuat karya tugas akhir yaitu sebuah program podcast yang bernama *Digitalk*. Program ini akan membahas sesuatu yang berhubungan dengan teknologi dan media sosial, dengan episode yang penulis pilih yaitu bahaya kejahatan perundungan di Media Sosial (*Cyberbullying*).

Pembahasan mengenai penggunaan media sosial masih memiliki banyak konflik di zaman yang sudah canggih ini. Seperti yang dikatakan oleh Helsper dan Enyon (2009, p. 1) generasi muda yang lahir pada saat kedatangan internet,

maka internet sudah pasti menjadi bagian dari hidupnya. Dapat dibilang generasi mereka adalah *digital native*, yang sudah melibatkan penuh dunia maya.

Semakin meningkatnya penggunaan media sosial setiap tahun, membuat penulis ingin menarik pembahasan mengenai *Cyberbullying* yang dapat merusak kesehatan mental penggunanya. Media sosial saat ini sudah menjadi tempat masyarakat dalam mencari informasi serta bersosialisasi di dunia maya.



Gambar 1.2 Jumlah pengguna internet di Indonesia

Berdasarkan data terbaru dari *HootSuite* dan agensi marketing sosial *We Are Social* yang berjudul “Global Digital Reports 2020”, terdapat 160 juta orang yang aktif dalam penggunaan media sosial. Saat ini Indonesia sudah masuk kedalam 10 besar negara di dunia yang menggunakan internet. Populasi yang semakin meningkat akan meningkat pula penggunaan media sosial.

Media sosial saat ini sudah menjadi tempat orang untuk melakukan kejahatan *Cyberbullying* dalam bentuk hinaan, ejekan, cacian yang terkadang tertera pada kolom komentar di salah satu postingan seseorang. Tindakan *bullying* sendiri dapat menyebabkan korban menjadi tak berdaya dan terluka secara fisik maupun mental (Rigby, 2002, p. 27).

Jika di dunia *siber*, sebuah *bullying* ini dilakukan dalam bentuk fitnah, penghinaan, diskriminasi, pengungkapan informasi yang bersifat privasi yang memiliki tujuan untuk mempermalukan seseorang, atau bisa dalam bentuk komentar menghina, menyinggung, dan vulgar (Willard, 2003 dalam Shariff, 2011, p. 29).

Perundungan siber itu bisa disebutkan sebagai kejahatan terror sosial melalui teknologi (Kowalski et al, 2008, p. 41). Pasalnya, kejahatan *Cyberbullying* dapat menyerang kondisi fisik, seperti susah dalam berkonsentrasi dan sulit bersosialisasi. Pengguna dapat menjadi korban yang bisa menyakiti dirinya sendiri sampai melakukan tindakan bunuh diri.

Terkadang pelaku hanya menganggap seperti suatu hal candaan, namun ternyata membuat hal buruk terhadap korban yang mengalami. Terlebih jika kebencian yang dilakukan melalui media sosial dapat membuat sakit hati. *Cyberbullying* mudah dilakukan dan cenderung aman, karena dapat dilakukan dengan identitas yang disembunyikan (*anonymous*).

Penggunaan media sosial dapat berpotensi terjadinya masalah kesehatan mental seperti depresi, cemas, stress, resiko bunuh diri, dan gangguan pada konsep diri. Setiap komentar yang diberikan perlu memikirkan dampaknya, karena *Cyberbullying* tidak bisa dianggap remeh.

Maka dari pembahasan tersebut, penulis membuat plot episode mengenai perundungan di media sosial atau *Cyberbullying* yang sampai saat ini masih banyak dilakukan. Dengan topik ini agar bisa mengedukasi dan menginspirasi pendengar untuk bisa berhati-hati dalam menggunakan media sosial, serta bisa memberikan sebuah motivasi kepada korban yang pernah mengalaminya. Penulis melengkapi informasi dengan mengundang narasumber yang dapat memberikan cerita pengalaman lebih di media sosial dan membantu dalam menanganinya.

1.2 TUJUAN KARYA

Tujuan dari skripsi berbasis karya ini adalah :

- a. Membuat program podcast dengan durasi 60 menit dalam bentuk format *talkshow* yang membahas isu *lifestyle* di era digital.
- b. Mengundang narasumber yaitu Vidya Susanti sebagai public figure serta content creator dan Arindah Arimoerti sebagai Psikolog Klinis Anak dan Remaja, untuk membantu dalam meluruskan kasus *Cyberbullying* yang sedang terjadi.

- c. Mendistribusikan program *Spotify* agar bisa mendengarkan secara bebas dan sudah menjadi sumber informasi media di kehidupan manusia.
- d. Menjadi wadah untuk pengguna media sosial agar lebih peduli dan mengetahui dalam penggunaan media sosial yang sedang berkembang.
- e. Menambahkan wawasan bagi pengguna dalam menggunakan media sosial yang sebenarnya.

1.3 KEGUNAAN KARYA

Hasil karya ini diharapkan dapat memperjelas serta menambah informasi di masyarakat Indonesia bahwa *Cyberbullying* adalah kejahatan yang sangat berbahaya. Seperti memberikan pemahaman kepada pengguna media sosial untuk lebih berhati-hati dan bisa mengatur dalam penggunaan media sosial itu sendiri. Karya dengan berbasis audio *podcast* lebih bisa masuk kedalam ingatan dengan konsep mendengarkan, sehingga motivasi yang dilontarkan akan bisa selalu menjadi dukungan bagi pengguna media sosial. Dengan ini dapat memberikan dukungan dalam melawan kejahatan *Cyberbullying*. Melalui karya ini penulis berharap pengguna media sosial bisa belajar untuk memahami pemanfaatan media sosial secara positif.