



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

Perkembangan media di era digital memang telah memutus batas-batas penghalang antara khalayak dan konten. Setiap orang bisa menikmati konten media favorit di mana saja tanpa terkecuali. Salah satu konten media yang digandrungi belakangan ini ialah siniar atau *podcast*. *Podcast* merupakan salah satu bentuk media baru yang akhir-akhir ini semakin banyak digunakan masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Munculnya *Podcast* ditandai dengan Apple yang memiliki materi *podcast* pada iTunes dengan tema-tema yang terbatas. Perkembangan *Podcast* ini didukung dengan berkembangnya internet yang semakin pesat. Adanya internet, membuat radio konvensional memiliki situs *online* di Internet (Pradipta, 2020, para. 9).

Pada awal munculnya, *podcast* hanya memiliki tema-tema yang terbatas. Seiring berkembangnya, materi *podcast* semakin beragam. Konten *podcast* saat ini dapat berupa drama/sandiwara, *talkshow*, monolog, dan feature/dokumenter dengan beragam *genre* mulai dari sejarah, musik, komedi/hiburan, politik, dan lain-lain. Data terbaru 2019 yang dirangkum oleh Musicoomph menunjukkan bahwa saat ini terdapat lebih dari 700 ribu *podcast* aktif dengan lebih dari 29 juta episode *podcast* dan 100 bahasa. 5 jenis *genre podcast* paling populer yakni *society & culture*, *business*, *comedy*, *news & politics*, dan *health*.

Di Indonesia, jika dibandingkan dengan konten *on-demand* seperti musik dan video, popularitas *podcast* memang masih tertinggal. Meski demikian,

masyarakat Indonesia kini sudah mulai melirik dan mendengarkan *Podcast*. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Populix terhadap 2000 pengguna *Smartphone* di Indonesia yang menanyakan tanggapan masyarakat Indonesia terhadap *Podcast*.



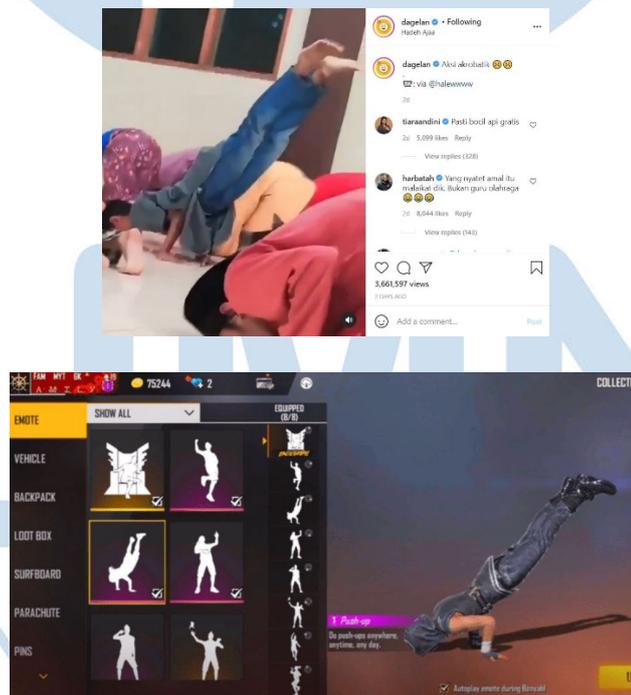
Sumber: info.populix.co

Gambar 1.1 *Podcast*, Primadona Baru Konten Media di Era Digital, 2020

Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa sebesar 51,47% responden rutin mendengarkan *podcast* dan sebesar 71,13% responden mendengarkan *podcast* dalam 6 bulan terakhir. Audiens menjawab alasan utama mendengarkan *podcast* adalah karena topik favorit, dengan persentase 40,56%, disusul dengan alasan kedua yaitu nyaman didengar ketimbang konten visual *podcast* dengan persentase 32,05%, dan ketiga karena konten bervariasi, dengan persentase 27,39%. Namun di samping itu, topik bahasan *podcast* khususnya *entertainment* masih menempati

urutan kedua dengan nilai persentase 18,99%. Hal ini tentu membuktikan bahwa perlu adanya topik bahasan *podcast* yang dapat meramaikan kategori *entertainment* seperti game.

Game menjadi salah satu teknologi yang memberikan manfaat yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain game *online*. Game *online* muncul sebagai satu jenis hiburan baru bagi semua kalangan khususnya remaja. Dengan banyaknya fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan mudahnya koneksi internet membuat game *online* semakin populer di Indonesia. Tidak hanya di kota-kota besar, game *online* juga sudah menjangkau ke pedesaan (Andriyanto, 2020). Selain manfaat positif yang dirasakan, terdapat juga beberapa hal negatif yang disebabkan oleh game tersebut seperti game.



Sumber: duniagames.co.id

Gambar 1.2 Aksi *Push Up* Anak Laki-laki Sembari Salat di Sebuah Masjid, 2021

Baru-baru ini, sebuah video *trending* menampilkan seorang anak laki-laki melakukan gerakan *push up* dari Free Fire saat sujud sembari mengikuti salat berjamaah di sebuah masjid. Video yang diunggah di media sosial ini mendapat respons yang beragam dari warganet dan sangat menyayangkan tindakan yang tidak semestinya saat beribadah (Nurachyanto, 2021).

Tidak hanya di Free Fire, fitur animasi visual yang beragam juga diimplementasikan di game lainnya seperti Fortnite, Call of Duty (COD), Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) dan masih eksis hingga saat ini. Tingginya popularitas *game* membuat para anak yang mengikuti perkembangan *game* saat ini cenderung membuat *trend* untuk melakukan aksinya di kehidupan nyata (Bella, 2018). Hal ini tentu berisiko bagi anak bisa mengikuti hal positif yang sedang populer dan tidak menutup kemungkinan anak bisa mengikuti hal yang negatif.

Melihat adanya fenomena-fenomena tersebut, penulis tertarik untuk membuat karya *podcast* yang berjudul *On The Issues* ini, untuk menjadi wadah berbagi cerita/pengalaman dari segi pembentukan karakter dan kesehatan yang dihadiri oleh orang tua, guru, dan dosen sebagai narasumber untuk membagikan cerita pengalaman serta solusi yang dilakukan. *Podcast* dipilih penulis karena menurut penulis sendiri, saat ini *podcast* mulai berkembang kembali di masyarakat, termasuk Indonesia. Selain karena *podcast* sedang tren dan berkembang di masyarakat, *podcast* juga dapat bersifat lebih praktis dan fleksibel. Artinya, *podcast* dapat didengarkan oleh siapa saja, kapan saja, dan dapat dilakukan sambil melakukan aktivitas lainnya karena hanya membutuhkan satu indera, yaitu pendengaran. Dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat membaca masyarakat Indonesia masih rendah, juga menjadikan alasan karya ini dibuat dalam

bentuk *podcast*, yaitu untuk menyesuaikan minat masyarakat yang lebih senang menonton dan mendengarkan dibandingkan membaca.

1.2 Tujuan Karya

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam karya ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *podcast* dengan memberikan pandangan kepada orang tua yang mengalami kesulitan dalam mengasuh anak dan menunjukkan bahwa pentingnya pembentukan karakter anak.
- b. Membuat *podcast* diunggah ke Spotify dengan durasi selama 60 menit.
- c. Mengangkat tema *podcast* berfokus pada parenting dan game.

1.3 Kegunaan Karya

Adapun kegunaan dari skripsi berbasis karya ini yaitu:

- a. Mendorong ilmu jurnalistik untuk berkembang di *podcast* dengan pengaplikasian *talkshow*.
- b. Membantu meningkatkan kesadaran bagi masyarakat yang berada dekat dengan jangkauan anak untuk dapat mengetahui pentingnya pola asuh anak.
- c. Menjadi inspirasi kepada khalayak untuk membahas hiburan seperti *game* lebih lanjut dengan sudut pandang yang baru.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A