



### **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 Penelitian

Berkembangnya internet menimbulkan efek di berbagai bidang khususnya ada pada media radio siaran konvensional yang perlahan ditinggalkan pendengar setianya. Menurut Rhoads (2003), kehadiran internet membuat para pengelola radio siaran harus bersiap untuk menghadapi perpindahan pendengar radio ke internet. Namun, internet bukanlah ancaman yang besar, tetapi menyediakan peluang untuk dimanfaatkan para pengelola radio siaran (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 91).

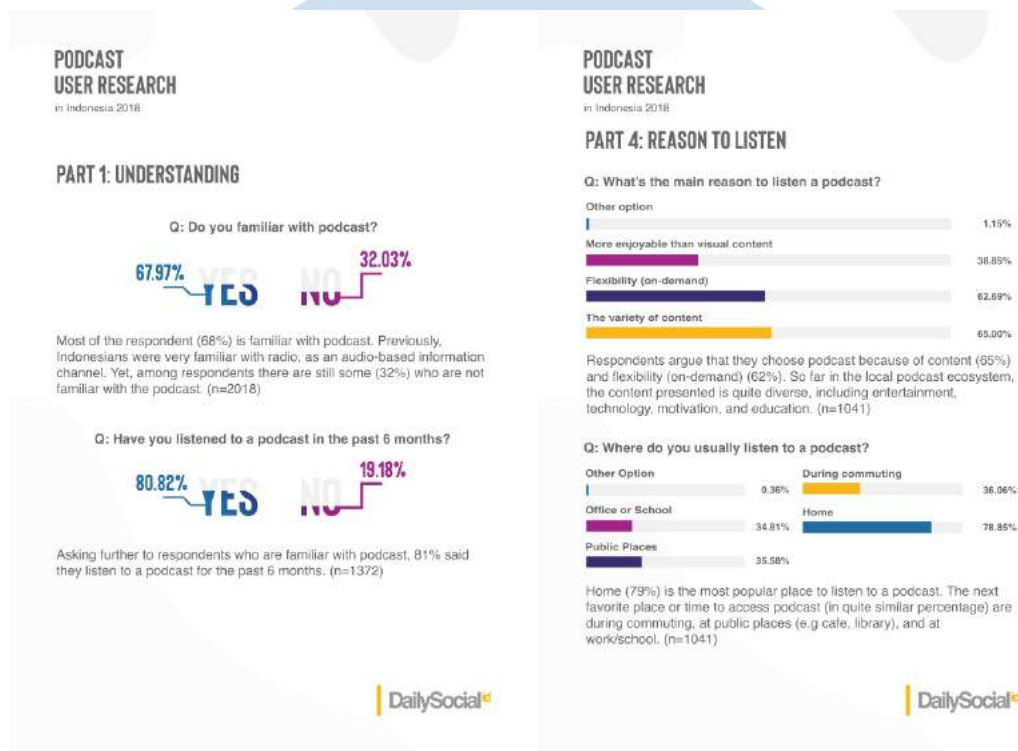
Pada kesempatan tersebut, siniar menjadi peluang bagi para pengembang konten audio termasuk para pengelola radio siaran konvensional di Indonesia. Siniar menempatkan kekuatan berkomunikasi ke tangan individu. Ribuan orang sudah terlibat dalam pembuatan siniar. Tiap-tiap siniar memiliki keunikan (Geoghegan & Klass, 2007, pp. 2-5).

Menurut Geoghegan dan Klass (2007), siniar memiliki berbagai keunggulan, yaitu otomatis, kontrol ada di tangan konsumen, dapat didengar di mana saja, dan selalu tersedia (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 94).

Pada 2014 di Amerika Serikat, inovasi teknologi dan eksperimental audio *storytelling* bertabrakan. Apple berhasil menyelamatkan aplikasi asli dan tim radio independen Amerika Serikat mengemas jurnalisme investigasi daring sebagai narasi episode yang mencekam yang bernama 'Serial' (2014) (Mchugh, 2017, p. 2).

Di Indonesia berdasarkan survei yang dilakukan oleh Daily Social bekerja sama dengan JakPat Mobile Survey Platform terhadap 2023 pengguna ponsel pintar, bahwa 67,97% yang sudah familiar dengan siniar, 65% mendengarkan siniar

karena konten yang bervariasi, 62,69% karena fleksibel (*on demand*), dan 38,85% karena lebih nyaman daripada konten visual (Eka, 2018, para. 3-4).



Gambar 1.1 *Podcast User Research in Indonesia 2018*

Sumber: DailySocial

Selain itu, berdasarkan survei yang dilakukan Spotify perkembangan siniar di Indonesia semakin pesat dan telah mencapai pendengar terbanyak se-Asia Tenggara dengan 20% pengguna mendengarkan siniar yang ada di setiap bulannya (Millennial, 2020, para. 1-2).

Karya ini akan dibuat dalam bentuk siniar karena siniar juga memberikan kesempatan jurnalis untuk membuat karya yang tidak berpusat dari berita jurnalisme tradisional. Deuze & Witschge (2017), mendeskripsikan bahwa ini masuk ke dalam fase kewirausahaan yang ada di luar jurnalisme. Dalam fase ini, jurnalisme akan disibukkan dengan masalah sosial yang lebih luas seperti yang didefinisikan oleh Schudson (2003, p. 11) bahwa bisnis atau praktik yang memproduksi dan menyebarkan informasi tentang urusan kontemporer yang menjadi kepentingan masyarakat umum (Mchugh, 2017, pp. 3-4).

Dalam tugas akhir ini, penulis bersama tim, yaitu Ielyfia Prasetio dan Laurensia Fayola akan membuat program siniar dengan judul *Cerita di Balik Layar* yang akan membahas mengenai keresahan dewasa muda, yaitu ibu rumah tangga dan perempuan karier, *ketidakpuasan citra tubuh yang memengaruhi harga diri*, dan kecemasan akan masa depan.

Menurut National Assesment of Educational Progress (NAEP), rentang usia dewasa muda dari 21 sampai 25 tahun. The New York Times membuat artikel yang mengulas buku *The Outsiders* yang ditulis oleh Hinton (1967) menjelaskan tentang keresahan yang dialami dewasa muda merupakan masa remaja adalah masa yang buruk. Anda menjadi idealis. Anda dapat melihat apa yang seharusnya. Sayangnya, anda juga bisa melihat apa adanya dan menjadi kecewa, tetapi hanya sedikit yang menanggapinya sebagai serangan pribadi (Nilsen & Donelson, 2008, pp. 3-8).

Episode yang menjadi tanggung jawab penulis adalah *ketidakpuasan citra tubuh yang memengaruhi harga diri* seperti yang dijelaskan oleh Burn (1993) bahwa terdapat lima faktor yang memengaruhi harga diri, yaitu pengalaman, pola asuh, lingkungan, sosial ekonomi, dan citra tubuh (dalam Sari, 2012, para. 5).

Bagian tubuh merupakan salah satu kebanggaan bagi wanita saat memasuki masa dewasa muda. Bagi wanita penampilan dan kecantikan adalah modal utama (Suseno & Dewi, 2015, p. 2). Menurut Cash (2012) citra tubuh adalah sebuah pengalaman individu dalam bentuk persepsi terhadap bentuk dan berat tubuhnya, dan perilaku yang mengarah pada evaluasi individu terhadap penampilan fisiknya (dalam Nurvita & Handayani, 2015, p. 42).

Citra tubuh bisa menjadi hal positif jika seseorang merasa bahwa dirinya memiliki penampilan yang menarik atau pun negatif jika seseorang merasa bahwa penampilan dirinya belum menarik (Prawono, 2013, pp. 39-40).

Ketidakpuasan terhadap penampilan diri sendiri terjadi saat seseorang tidak menyukai bagian-bagian tertentu pada tubuhnya yang disebut ketidakpuasan tubuh (*body dissatisfaction*). Beberapa penelitian telah menggambarkan ketidakpuasan tubuh dalam berbagai bentuk, seperti estimasi ukuran tubuh dan persepsi bahwa

tubuh lebih besar dari yang sebenarnya. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Slade & Russel (1973) meminta penderita anoreksia untuk mengatur jarak antara dua lampu pada balok di ruangan yang gelap sampai lampu mewakili lebar aspek tubuh mereka seperti pinggul, pinggang, dan bahu mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penderita anoreksia secara konsisten melebih-lebihkan ukuran mereka dibandingkan dengan subjek yang di kontrol. Selain itu, banyak penelitian yang telah melihat beberapa faktor sosial yang menyebabkan ketidakpuasan tubuh seperti media, etnis, kelas sosial, dan lingkungan keluarga (dalam Ogden, 2004, pp. 146-149).

Penelitian yang dilakukan oleh Pancarani (2021) bahwa rasa harga diri yang dirasakan oleh remaja biasa datang dari faktor eksternal seperti teman, media sosial, dan keluarga. Faktor internal pun juga sangat berpengaruh seperti kurang rasa mencintai diri sendiri. Kebanyakan remaja merasa hal yang membuat tidak percaya diri terbesar adalah dari citra tubuh dengan 60,7% responden (Pancarani, 2021, para. 9-10).

Bentuk fisik yang dinilai berbeda dengan masyarakat pada umumnya disebut *body shaming*. Jika seorang wanita tidak memenuhi standar-standar kecantikan, maka ia akan mendapatkan kritikan pedas terhadap citra tubuhnya. Menurut penelitian yang dilakukan ZAP Clinic dengan MarkPlus, Inc pada 2019, hampir separuh wanita Indonesia 47% responden mengalami *body shaming* karena tubuh yang dianggap terlalu berisi, 36,4% responden kulit yang berjerawat, dan 28,1% responden bentuk wajah yang tembem (Clinic & Inc, 2020).

Salah satu kasus yang sempat ramai dibicarakan adalah salah satu selebgram bernama Revina VT melakukan *body shaming* terhadap wanita yang satu gym dengannya. Revina VT mengatakan bahwa perempuan tersebut telah menciptakan polusi visual. Hal tersebut ditulis oleh Revina VT melalui cuitan di Twitter (Aldida, 2020).



Gambar 1.2 Cuitan Twitter Revina VT

Sumber: Intipseleb.com

Hal seperti ini tidak hanya dilakukan oleh Revina VT, tanpa disadari bisa dilakukan oleh siapa pun. Menurut penelitian ZAP Clinic dan MarkPlus, Inc (2019) sebanyak 62,2% responden yang hampir dari separuh wanita Indonesia mengaku pernah menjadi korban *body shaming*. Tindakan *body shaming* dikategorikan menjadi dua, yaitu tindakan yang dilakukan seseorang berupa narasi hinaan, ejekan terhadap bentuk wajah, warna kulit, postur seseorang menggunakan media sosial, dan kedua *body shaming* secara verbal yang langsung ditujukan kepada seseorang dilakukan dalam bentuk narasi, melalui pesan di media sosial (Santoso, 2018).

Dengan banyaknya kasus *body shaming* yang terjadi lalu, munculah gerakan *body positivity* yang berupaya untuk menjadi wadah bagi semua gender, kalangan, dan usia agar dapat membangun kesadaran atas penerimaan dirinya dengan kondisi apapun serta dapat fokus kepada pengembangan potensi diri secara optimal (Dewi, 2019, para. 7).

Menurut Verywell Mind, *body positivity* adalah sebuah gerakan seseorang untuk menghargai dan mencintai diri sendiri meskipun terdapat kekurangan di

dalamnya. Tujuan gerakan *body positivity* dilakukan adalah untuk membangun kesadaran masyarakat untuk memiliki citra tubuh yang positif meskipun terdapat banyak kekurangannya dan untuk menentang bagaimana masyarakat memandang tubuh, mempromosikan penerimaan semua bentuk, ukuran, dan penampilan tubuh. Bukan hanya itu saja, tujuan lainnya adalah untuk membantu masyarakat lebih memahami bagaimana peran media populer berpengaruh terhadap pandangan orang terhadap tubuh mereka. Dengan memahami efek tersebut, gerakan *body positivity* diharapkan untuk dapat membangun kesadaran masyarakat dengan pola pikir yang lebih sehat dan realistis dengan tubuh mereka. Gerakan ini sangat penting karena jika tidak seseorang dapat mengalami depresi, harga diri rendah, gangguan makan (Prabandari, 2020, pp. 1-3).

Dari permasalahan itu pada program siniar *Cerita di Balik Layar* episode *ketidakpuasan citra tubuh yang memengaruhi harga diri* menggunakan nilai berita. Menurut Wendertama (2007, pp. 44-50) bahwa sebenarnya nilai berita bisa disederhakan menjadi dua kata, yaitu penting dan menarik jika memiliki lebih banyak aspek lain seperti kebaruan (*timeliness*), pengaruh (*impact*), relevansi (*relevance*), konflik (*conflict*), popularitas (*prominence*), emosi (*human interest*), ketidakwajaran (*unsualness*), dan kedekatan jarak (*proximity*). Maka sebuah cerita akan memiliki lebih tinggi nilai beritanya. Penulis akan menggunakan empat dari total delapan nilai berita, yaitu pengaruh, sebuah berita yang memiliki akibat atau dampak dalam kehidupan masyarakat (Wendertama, 2007, p. 46). Gerakan *body positivity* yang merupakan gerakan seseorang untuk menghargai dan mencintai diri sendiri. Tujuan gerakan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat melalui citra tubuh yang positif meskipun terdapat banyak kekurangannya. Nilai berita kedua adalah relevansi, sebuah peristiwa yang dianggap relevan dengan kehidupan masyarakat (Wendertama, 2007, pp. 46-47). Gerakan *body positivity* yang menjadi wadah bagi semua gender, kalangan, dan usia agar dapat membangun kesadaran atas penerimaan dirinya dengan kondisi apapun serta dapat fokus kepada pengembangan potensi diri secara optimal. Nilai berita ketiga adalah emosi merupakan suatu peristiwa yang dapat menimbulkan reaksi emosional pada khalayak (Wendertama, 2007, p. 48). Gerakan *body positivity* ada karena adanya

kasus *body shaming* seperti mengatakan kepada orang dengan gendut, cungring, pesek, dan lain – lain yang berkaitan dengan tampilan fisik sehingga orang tersebut bisa mengalami depresi, harga diri rendah, gangguan makan. Terakhir, karya ini memiliki nilai berita kedekatan jarak, di mana suatu peristiwa berkaitan jauh atau dekat dengan kehidupan masyarakat secara geografis atau psikologis (Wendertama, 2007, pp. 49-50). Gerakan *body positivity* memiliki kedekatan psikologis dengan masyarakat karena berkaitan dengan tubuh dan mental seseorang.

Dengan keempat nilai berita tersebut penulis ingin bisa mendekatkan diri kepada pendengar dengan format siniar audio *storytelling* yang mendorong orang yang diwawancarai untuk membuka diri dan nyaman menceritakan kisah-kisah yang sangat pribadi dan menciptakan empati dan keintiman antara pembuat siniar dan pendengar (Mchugh, 2017, pp. 5-6). Penulis akan mengangkat kisah para pejuang *body positivity* yang akan menceritakan pengalaman mereka saat pernah di *bully* atau menerima perkataan yang tidak enak dari orang sekitar.

Selain nilai berita, penulis juga menggunakan lima prinsip jurnalisme untuk membuat program siniar *Cerita di Balik Layar*, yaitu pertama kebenaran, penulis menyampaikan fakta dengan benar, tepat, memperjuangkan akurasi untuk menyampaikan fakta, dan melakukan pengecekan fakta kembali. Kedua, keadilan untuk menyampaikan cerita setidaknya dari dua sisi lalu, cerita tersebut seimbang. Ketiga, kemerdekaan bahwa penulis tidak bekerja atas nama kepentingan tertentu. Keempat, akuntabilitas berarti penulis bertanggung jawab terhadap apa yang telah diunggah, dan terakhir kemanusiaan, penulis bekerja sesuai nilai-nilai kemanusiaan yang tidak akan membahayakan orang lain (Wendratama, 2007, pp. 119-121).

## 1.2 Tujuan Karya

Pembuatan karya ini memiliki capaian, sebagai berikut.

1. Menghasilkan Siniar: *Cerita di Balik Layar* “Ketidakpuasan Citra Tubuh yang Memengaruhi Harga Diri” yang akan diunggah ke Spotify.



2. Menghasilkan total durasi siniar 60 menit yang terdiri dari 2 segmen dengan durasi 30 menit pada setiap segmen.
3. Mendapatkan 50 pendengar atau audiens untuk episode “Ketidakpuasan Tubuh yang Memengaruhi Harga Diri” tujuh hari sebelum tanggal sidang.

### **1.3 Kegunaan Karya**

Kegunaan yang ingin dicapai dalam karya ini, sebagai berikut.

1. Menjadi salah satu sumber yang dapat menggambarkan bahwa masyarakat perlu sadar dengan ketidakpuasan tubuh yang dapat memengaruhi harga diri yang dapat berujung fatal. Masyarakat perlu tahu bagaimana cara mengatasinya dan tetap menjadi dirinya sendiri tanpa mementingkan perkataan orang lain.
2. Membantu meningkatkan kesadaran masyarakat untuk membangun harga diri, dan mencintai diri sendiri dengan menghadirkan episode dengan topik “Ketidakpuasan Citra Tubuh yang Memengaruhi Harga Diri” dengan menggunakan empat nilai berita, yaitu pengaruh, relevansi, emosi, dan kedekatan jarak.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA