

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penerimaan diri menjadi hal yang tersulit untuk beberapa orang. Menurut Hurlock (dalam Ardilla & Herdiana, 2013, p. 3), penerimaan diri merupakan suatu tingkat kemampuan serta keinginan untuk dapat hidup dengan segala karakteristik yang ada pada dirinya. Individu dengan tingkat penerimaan diri tinggi, tidak peduli dengan banyaknya kelemahan pada dirinya. Justru kelemahannya dijadikan sebagai kekuatan untuk dapat memaksimalkan kelebihanannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Brian L. Thompson dan Jennifer A. Waltz (2008, p. 124), hasilnya mendukung pada gagasan bahwa perhatian berhubungan dengan penerimaan diri. Hal tersebut telah menunjukkan bahwa individu yang lebih sadar dapat menerima diri dan memiliki harga diri yang lebih besar. Secara konseptual, perhatian membantu pendekatan non-egosentris terhadap pengalaman seseorang dan mendorong penerimaan diri. Kesadaran juga berperan dalam hal penerimaan diri. Hal penerimaan diri menjadi penting agar individu dapat menghargai dan menerima segala kekurangan serta kelebihan dalam dirinya,

Penelitian yang dilakukan oleh Refnadi, Marjohan, dan Syukur (2021) telah menunjukkan hasil temuannya tentang penerimaan diri atau *self-acceptance* pada murid-murid Sekolah Menengah Atas di Indonesia dengan sampel 251 siswa. Hasilnya menunjukkan 18,3% pada kondisi penerimaan diri tinggi, 36,6% pada kondisi penerimaan diri sedang, dan 45,4% pada kondisi penerimaan diri rendah (Refnadi, Marjohan & Syukur, 2021, p. 22).

Beragam penelitian menunjukkan masih banyak masyarakat yang belum dapat menerima dirinya sendiri. Hal ini juga ditemui dengan fenomena yang berbeda-beda, dimulai dari penampilan fisik, masalah sosial, kesehatan mental,

kesehatan fisik, dan lain sebagainya. Salah satunya, penelitian oleh Hairul Anwar Dalimunte & Dinda Marito Br Sihombing. Mereka meneliti mengenai hubungan penerimaan diri dengan kecenderungan narsistik pada mahasiswa pengguna Instagram di Universitas Medan Area dengan sampel 35 orang. Penelitian ini penulis ambil karena mengingat bahwa di zaman teknologi ini, masyarakat tidak dapat terlepas dari media sosialnya.

Hasil penelitiannya menyatakan bahwa kurangnya penerimaan diri mahasiswa Universitas Medan Area menyebabkan suatu bentuk rasa depresi, kecemasan, dan membuat mereka tidak menikmati hidup dengan bahagia. Beberapa pernyataan pada kuesioner yang diberikan, seperti pernyataan “ketika akan mengunggah foto di Instagram saya akan mengedit semaksimal mungkin” telah dijawab dengan “setuju” oleh 19 dari 35 orang yang lulus *screening* (Dalimunte & Sihombing, 2020, p. 4). Hasil tersebut menunjukkan lebih dari setengah mahasiswa tidak menyukai hasil jepretan yang menampilkan wajah asli mereka, sehingga mereka mengalami kecemasan saat menampilkan wajah asli mereka yang kurang sempurna di media sosial Instagram.

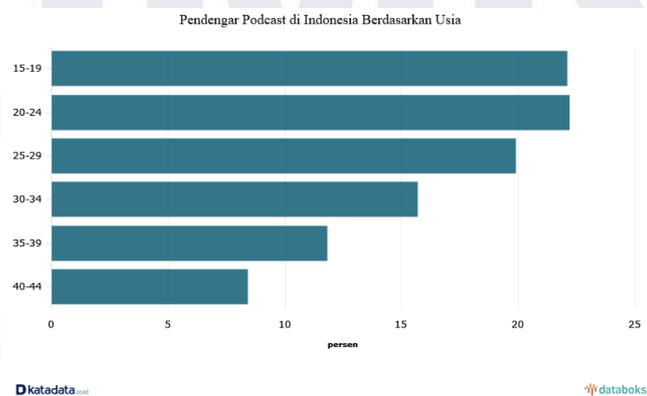
Hal ini menandakan bahwa kesadaran akan pentingnya penerimaan diri di Indonesia terbilang rendah, khususnya pada remaja hingga dewasa muda. Melihat dari temuan di atas, penulis menyadari bahwa topik ini perlu diangkat. Masyarakat membutuhkan sosok yang dapat mendobrak pikiran mereka serta menjadi inspirasi agar dapat menerima diri mereka sendiri. Dengan demikian, penulis ingin membuat karya berbasis audio yang akan dipublikasikan dalam bentuk podcast atau siniar.

Siniar adalah fail audio digital yang dibuat dan diunggah ke platform daring untuk dibagikan dengan orang lain. Fail audio tersebut dapat diakses secara langsung melalui desktop, gawai atau dikirimkan ke perangkat media portable (Phillips, 2017, p. 161). Penggunaan siniar yang sangat mudah karena dapat didengar kapan saja dan di mana saja, membantu calon pendengar lebih mudah

mengakses karya penulis. Sesuai temuan yang sudah ditemukan, penulis memiliki target pendengar siniar yaitu remaja hingga dewasa muda.

Saat ini *podcast* atau siniar menjadi salah satu hiburan baru yang sedang populer. Dapat dikatakan bahwa siniar mempunyai pasar yang kuat di Indonesia. Berdasarkan laporan Nielsen Februari 2020 (dalam Redaksi, 2020), jumlah pendengar siniar tumbuh lebih dari 3,6 juta. jumlah pendengar siniar meningkat lebih dari 2,6 juta. Rata-rata jumlah episode yang didengar per minggu telah meningkat sebesar 10%. Beberapa artis pun terjun sebagai pembuat konten siniar tersebut. Carl Zuzarte (*Spotify's Head of Studios for Southeast Asia*) memberitahukan potensi para kreator atau *podcaster* untuk mendapatkan uang melalui siniar semakin tinggi.

Spotify juga mencatat, Indonesia menjadi salah satu negara yang pasarnya telah berkembang pesat. Diketahui bahwa lebih dari 20% pengguna Spotify Indonesia mendengarkan siniar setiap bulan, lebih tinggi dari rata-rata global. Hal senada juga dikatakan oleh Thomas Raditya, *Vice President of Content* di Noice yang merupakan sebuah platform penyedia konten audio di Indonesia milik Mahaka Radio Digital. Thomas melihat bahwa siniar dapat menjadi bisnis yang menjanjikan di masa depan. Keistimewaan siniar yaitu membuat pengguna dapat melakukan dua aktivitas sekaligus. Artinya pengguna dapat mendengarkan sambil mengerjakan hal lain seperti memasak, bekerja, atau belajar.



Gambar 1.1 Pendengar Podcast di Indonesia Berdasarkan Usia

Sumber: databoks

Berdasarkan *databoks*, hasil survei Jakpat menunjukkan jumlah pendengar siniar di Indonesia didominasi oleh anak muda. Responden yang berusia 15-19 tahun sebanyak 22,1%. Pendengar yang berusia 20-24 tahun sebanyak 22,2%. Survei itu dikerjakan oleh 2.368 responden pada 5 Oktober sampai 11 Desember 2020. Melihat ini, penulis semakin yakin untuk menargetkan remaja hingga dewasa muda dalam karya ini.

Penulis akan menggunakan format *audio-storytelling*, *vox pop* dan *theater of mind* dalam pembuatan karya ini. Berdasarkan situs *Hubspot.com*, *storytelling* merupakan sebuah proses penggunaan fakta serta narasi untuk berkomunikasi dengan para pendengar. Selain itu, format *audio-storytelling* membutuhkan perpaduan keterampilan jurnalistik, teknis, dan kreatif (McHugh, 2014). Penggunaan *vox pop* dan *theater of mind* akan digunakan di setiap episode siniar kami. Untuk penggunaan *vox pop* akan menggunakan beberapa suara rakyat sesuai topik yang diangkat. Sedangkan untuk membangkitkan *theater of mind* akan terdapat sedikit drama yang bersangkutan paut dengan topik yang diangkat pada episode itu.

Siniar yang dibentuk oleh penulis dengan tim akan dinamakan sebagai “*BTS: Behind The Story*”. Makna di balik nama siniar kami yaitu seperti artinya *behind the story* dalam bahasa Indonesia disebut di balik sebuah cerita, siniar ini akan berbagi cerita di balik narasumber kami yang bisa sampai berada di titik saat ini. Dari sana diharapkan dapat memberikan inspirasi serta bermanfaat bagi para pendengar untuk diterapkan dalam kehidupan mereka. Kami akan menggunakan format *audio storytelling*, yang dimana kami membuat karya ini dengan gaya bercerita untuk para pendengar kami.

Dengan demikian, penulis berharap dengan dipublikasikannya siniar ini, pendengar dapat terinspirasi dan bermanfaat atas cerita di balik narasumber kami.

Selain itu, dapat membantu menjadi jalan keluar dalam masalah yang serupa dengan narasumber kami.

1.2 Tujuan Karya

Berangkat dari latar belakang, adapun karya ini bertujuan untuk:

1. Membuat siniar yang dapat menjadi inspirasi bagi para pendengar dari cerita para narasumber kami dan bermanfaat dalam menghadapi masalah yang serupa.
2. Membentuk audio dengan durasi 30 menit per episode siniar.
3. Menghasilkan karya jurnalistik berbasis audio yang berupa siniar dengan target 100 pendengar.

1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan yang ingin dicapai melalui karya ini, yaitu sebagai berikut.

1. Karya ini diharapkan dapat menginspirasi, menerapkan serta membuka pikiran pendengar mengenai penerimaan diri.
2. Dapat menjadi wadah inspirasi untuk berjuang dari cerita narasumber kami.
3. Sebagai bentuk karya jurnalistik yang dikemas menjadi sebuah cerita dengan format *audio storytelling*.

U M I N
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