

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif semakin berkembang di kalangan masyarakat Indonesia, hal tersebut yang menuntut seseorang untuk menjadi kreatif sebagai dasar utamanya. Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu yang bertujuan untuk menciptakan sesuatu melalui daya kreasi individu (Hermawan, 2018, p. 3).

Mengenai industri kreatif di Indonesia, hal tersebut dikaitkan dengan fenomena konten digital yang tersebar melalui internet, khususnya media sosial. Fenomena penggunaan media sosial di kalangan masyarakat Indonesia menimbulkan peluang bisnis baru dalam bidang industri kreatif. Salah satu profesi yang tergolong peluang bisnis dalam bidang industri kreatif adalah *content creator* (Hermawan, 2018, p. 2).

Content creator adalah jenis pekerjaan baru di era modern yang sifatnya *freelanch* dan tugas utama dari *content creator* adalah mengumpulkan ide yang selanjutnya dijadikan sebuah konsep untuk menghasilkan konten. Biasanya *content creator* dapat dibagi menjadi beberapa profesi, yaitu Selebgram, *Youtuber*, *Beauty Vlogger*, *Endorser*, Fotografer, *Travel Blogger*, dan masih banyak lainnya. Dari semua profesi itu, mereka menghasilkan sebuah karya bentuk konten yang dipublikasikan pada media sosial (Hermawan, 2018, p. 3).

Profesi *content creator* adalah membuat suatu konten berupa tulisan, gambar, video, suara, atau gabungan dari dua atau lebih. Konten tersebut dibuat khususnya pada media digital, seperti YouTube, Instagram, Blogger, dan berbagai platform media sosial lainnya. Hal ini akan lebih menarik dan semakin banyak penikmat konten diberbagai macam platform media sosial.

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

Dalam membuat sebuah konten, seorang *creator* harus memiliki sisi kreativitas agar hasilnya menjadi lebih menarik. Biasanya dalam memproduksi konten akan muncul ide kreatif baru yang berbeda dari sebelumnya (Lutfia, 2021, para. 4). Ide kreativitas terjadi ketika seseorang memiliki kemampuan untuk menghasilkan produk atau sesuatu yang baru. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat suatu kombinasi baru. Kombinasi ini diambil dari data, informasi, ataupun unsur-unsur yang telah dikenal sebelumnya. Hasil kombinasi tersebut, seorang pembuat konten mendapatkan berbagai pengalaman dan pengetahuan, baik dari lingkungan sekolah maupun keluarga (Meika & Sujana, 2017, p. 9).

Dari pengalaman yang didapat, seseorang mampu memperluas wawasan serta memperoleh banyaknya informasi. Hal ini membuat individu menjadi semakin berkembang, dalam perkembangannya seseorang dapat membentuk kepribadian mereka sesuai apa yang diperoleh selama ini. Maka dari itu, timbul sisi kreativitas dari seseorang dalam membuat sebuah karya yang menarik untuk dibagikan, baik dalam media sosial maupun lingkungan sekitar (Meika & Sujana, 2017, p. 12).

Berbagai macam *content creator* yang tersebar melalui media sosial, mereka memiliki ciri khas masing-masing sesuai konten yang dibuat. Dilansir dari Kompas.com, beberapa konten yang populer di Indonesia ada, musik, tutorial, komedi, trailer film, USG (*User Generated Content*), edukasi, hiburan atau *entertainment*, sepakbola, dan *lifestyle* (Reska, 2015, para. 8).

Akan tetapi, untuk melahirkan sebuah konten yang menarik tidak mudah. Dilansir dari IDN.times, suka duka menjadi *content creator* mereka mengalami beberapa hal seperti, dituntut untuk selalu *update*, memiliki cara berpikir yang beda, harus *multitasking*, lebih kritis, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, komitmen, dan memahami arti apresiasi suatu karya (Yudistriani, 2019, para. 3-17). Namun, hal tersebut ternyata dipandang sebelah mata oleh kalangan masyarakat dan mereka tidak menganggap adanya usaha serta kerja keras dari pembuat konten. Seorang *content creator* bernama Edi Hartono mendapat komentar, “*Enak ya jadi content creator, followers banyak tinggal foto-foto*

doang dapet duit”. Yang sebenarnya seorang *creator* perlu menerapkan beberapa hal, seperti kreativitas, konsisten, mental yang kuat, dan peralatan yang memadai. Pengalaman juga yang didapatkan sebelumnya membentuk mereka menjadi *content creator* sukses (Hartono, 2021, para. 1).

Dilansir dari Detiknews.com untuk pengalaman sebagai *content creator* kunci utama kesuksesan adalah konsisten. Ide akan percuma jika tidak dilakukan secara konsisten dan malas untuk menjalani prosesnya (Kholisdinuka, 2020, para. 4 & 5).

“Lebih lanjut, Boy William menuturkan proses dalam pembuatan konten tersebut, bahwa belajar adalah proses terbaik yang dilakukan. Pada setiap konten yang dibuat, dia berharap selalu ada ide yang bisa dipelajari atau diambil oleh banyak orang.” (Kholisdinuka, 2020, para. 6).

Dunia *content creator* sangat menarik perhatian penulis, hal ini karena penulis juga seorang pembuat konten diberbagai platform media sosial. Untuk menyuarakan para *content creator*, karya ini dibuat dalam bentuk *programming audio storytelling* (siniar). Karya yang berbentuk audio dikaitkan dengan target audiens generasi Y dan generasi Z dan melalui laporan “Culture Next 2021”, mengatakan bahwa sekitar 83% generasi Y dan 66% generasi Z di Indonesia menyukai konten audio karena dapat menurunkan tingkat stres (Nur, 2021, para. 2). Maka dari itu, penulis dan tim memutuskan untuk membuat karya siniar dan kini konten *podcast* digemari banyak orang sebagai hiburan untuk menemani aktivitas (Rachmania, 2021, para. 3).

Podcast storytelling dibuat sempurna untuk menjelajahi kehidupan pengalaman pribadi. Dapat dijadikan ruang untuk mendengarkan melalui suara yang diucapkan dengan erat dalam telinga pendengar. Konsep *storytelling* juga memiliki dampak seperti meningkatkan kemampuan dalam menceritakan sesuatu, agar ceritanya tersampaikan dengan baik, sehingga penulis dapat mendalami peran cerita tersebut (Dowling & Miller, 2019, p. 180).

Konsep *storytelling* menjadi media pembelajaran yang efektif dan perlu dikuasai anak di era digital saat ini (Sutriyanto, 2022, para. 1). Dari konsep tersebut, penulis dapat memberikan edukasi yang pesannya dapat dipetik oleh

pendengar dari karya ini. Dalam menentukan pendengar, penulis dan tim memilih berdasarkan pengguna aktif teknologi pada generasi tertentu. Penulis memilih generasi Y dan Z karena generasi tersebut sebagai pengguna teknologi yang aktif, sehingga dapat mendengarkan karya penulis melalui platform media sosial.

Dilansir dari Katadata.co.id generasi Y lahir pada 1981-1994 yang sering berkomunikasi menggunakan media dan teknologi digital. Hal tersebut dikarenakan gen Y tumbuh disaat teknologi mulai maju (Nur, 2022, para. 12) dan generasi Z lahir pada 1995-2010 yang termasuk generasi *up to date* terhadap isu yang tersebar di internet (Nur, 2022, para. 15). Generasi ini juga terhubung dalam dunia virtual, sehingga mereka lebih mudah memahami dalam penggunaan teknologi (Nur, 2022, para. 17).

Karya siniar ini dibuat untuk mengubah pandangan masyarakat tentang kehidupan *content creator*, yang dilihat sangat sempurna dimedia sosial seperti, membuat konten video, konten foto, mendapatkan banyak uang, *traveling*, dan lain-lain. Dibalik kesempurnaan itu terdapat proses yang panjang, proses inilah yang diungkap dalam karya penulis. Karya ini diharapkan memberikan inspirasi bagi pendengar untuk belajar menghargai proses dalam mencapai tujuan.

Oleh karena itu, karya siniar ini bernama BTS: *Behind the Story* yang memiliki topik utama, yaitu kisah inspiratif dan hasilnya dipublikasikan melalui platform Spotify. Penulis memilih Spotify karena berdasarkan data Spotify, di Indonesia mempunyai pendengar konten *podcast* terbanyak se-Asia Tenggara dan 20% pengguna mendengarkan setiap bulannya (Millennial, 2020, para. 1&2).

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

1.2 Tujuan Karya

Tujuan dari skripsi berbasis karya *programming* siniar ini adalah:

1. Membuat karya *programming based project* dalam bentuk siniar.
2. Karya siniar memiliki tema besar, yaitu kisah inspiratif.
3. Dapat sebagai referensi dalam pembuatan karya selanjutnya.
4. Memberi wadah pengetahuan mengenai dunia *content creator*.

1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan yang ingin penulis capai melalui karya ini:

1. Menjadi salah satu wadah yang memberikan informasi bagi masyarakat mengenai dunia industri kreatif.
2. Menjadi sarana untuk menyalurkan kisah-kisah inspiratif tentang seseorang yang berjuang hingga sukses.
3. Menjadi bentuk karya jurnalistik yang membahas isu kerja keras seorang *content creator*.
4. Mengubah pandangan masyarakat bahwa pekerjaan sebagai *content creator* tidaklah mudah.
5. Memberi suatu pembelajaran untuk selalu menghargai proses dalam mencapai tujuan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA