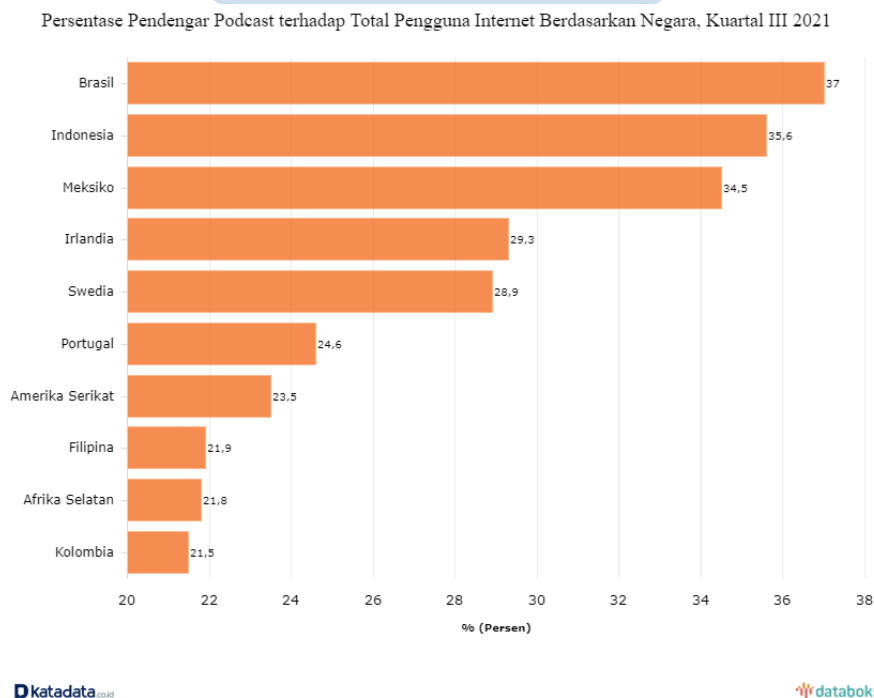


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu medium yang saat ini menjadi perhatian masyarakat adalah melalui *Playable on Demand Broadcast* atau yang dikenal dengan sebutan *Podcast*. *Podcast* atau siniar sendiri dapat diartikan sebagai suatu program audio yang bisa diakses melalui internet ke *Really Simple Syndication* (RSS) yang dapat didistribusikan oleh internet untuk memutarakan media portabel dan komputer pribadi (Meisyanti & Woro, 2020, p. 191-207). Siniar juga merupakan sebuah konvergensi yang dapat menghimpun, memproduksi, serta mendistribusikan program audio video secara bebas melalui media baru dengan format mp3 (Berry, 2006, p. 143-162).



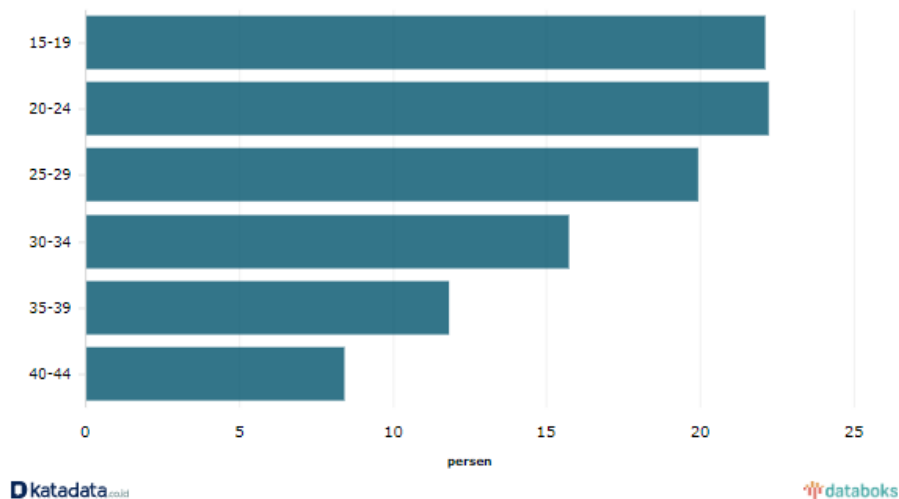
Gambar 1.1 Persentase Pendengar Siniar terhadap Total Pengguna Internet Berdasarkan Negara  
Sumber: Databoks (2021)

Berdasarkan survei yang dilakukan DataReportal dalam Databoks pada 26 Januari 2022, persentase pendengar siniar di Indonesia menjadi yang terbesar kedua di dunia per kuartal III 2021. Pendengar siniar di Indonesia mencapai 35,6 persen dari total pengguna internet yang berumur 16 sampai 24 tahun. Indonesia hanya kalah dari Brasil yang persentasenya mencapai 37 persen.

## Anak Muda Dominasi Jumlah Pendengar Podcast di Indonesia

Pendengar Podcast di Indonesia Berdasarkan Usia

Sumber: JakPat, 22 Februari 2021



Gambar 1.2 Pendengar Siniar di Indonesia Berdasarkan Usia  
Sumber: Databoks (2021)

Selain itu, berdasarkan survei yang dilakukan Katadata dalam Databoks pada 22 Februari 2021, jumlah pendengar siniar yang dapat didengarkan dari internet di Indonesia didominasi oleh anak muda. Survei ini dilakukan terhadap 2.368 responden. Hasilnya, pendengar siniar di Indonesia didominasi oleh masyarakat dengan rentang usia 20-24 tahun (22,2 persen) dan 15-19 tahun (22,1 persen). Hal itu disusul dengan pendengar dengan rentang usia 25-29 tahun (19,9 persen), 30-34 tahun (15,7 persen), 35-39 tahun (11,8 persen), dan 40-44 tahun (8,4 persen).

### PART 3: PLATFORM PREFERENCE

Q: What platform is used to listen to podcast?



Spotify (52%) became the favorite service to listen to podcast. The next's top of mind are Soundcloud (46%) and Google Podcast (41%). Both offer access to freemium contents.

Interestingly, local platform like Inspigo also received attention from respondents (10%). (n=1041)

Gambar 1.3 Platform Siniar yang Paling Banyak Diakses di Indonesia  
Sumber: *Dailysocial.id* (2018)

Jika dilihat dari gambar 1.2, dapat disimpulkan bahwa platform yang digemari oleh masyarakat Indonesia saat ini untuk mengakses siniar adalah platform *Spotify*. Survei menunjukkan bahwa 52,02 persen dari 2023 pengguna gawai memilih *Spotify* sebagai platform untuk mendengarkan siniar. Hal tersebut diteruskan oleh *Soundcloud* (46,25 persen), dan platform *Google Podcast* (41,25 persen). Melihat hasil survey di atas, penulis menggunakan platform *Spotify* untuk mengunggah karya siniar yang dibuat.

Dilihat dari bentuk adaptasinya, media radio perlahan telah menyesuaikan dengan perkembangan teknologi internet. Hal itu menyebabkan perluasan platform distribusi ke ranah daring. Dari bentuk adaptasi ini, terdapat beberapa perbedaan yang dimiliki antara radio dan siniar meski keduanya berada pada basis audio. Siniar kini dapat diartikan sebagai audio berbasis daring yang dapat diakses melalui situs web serta dapat diunduh maupun berlangganan (Fadilah, Pramesti, & Aristi, p. 92). Hingga kini, terdapat sejumlah platform yang menyediakan siniar, seperti *Apple Podcast*, *Spotify*, *Google Play Music*, *Noice*, dan lain-lain.

Siniar juga telah berkembang dengan semakin pesat seiring berjalannya waktu. Jika dilihat dari grafik kuartal II 2019, layanan *streaming* musik *Spotify* menyebut bahwa jumlah pendengar siniar tumbuh sebanyak 50 persen lebih banyak dari kuartal sebelumnya. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa pendengar siniar di platform *Spotify* berkembang dua kali lipat dibandingkan kuartal I 2019. Lalu, *Spotify* menghasilkan sebesar 500 juta dolar AS atau RP 7 triliun (Pertiwi, 2019, para. 1).

*Toxic Positivity* merupakan sebuah pemikiran positif yang dapat menjadi sebuah hal yang dapat merugikan dalam kehidupan karena menyangkal atau menghindari berbagai persoalan negatif yang benar-benar terjadi (Indraswari, 2020). Menurut Filsafat Amerika Serikat Jennifer Howard Ph.D, *toxic positivity* atau nasihat untuk selalu berpikir positif dan membaca buku motivasi setiap hari justru akan membuat seseorang merasa takut, sedih, sakit, dan kesepian (Lindsay, 2019). Keinginan untuk terus mencoba selalu berpikir positif secara tidak realistis justru akan menjadi racun dan terasa palsu.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Anna Novita pada 2020, menunjukkan sebanyak 54 persen dari 90 masyarakat remaja menyatakan pernah mengalami fase *toxic positivity* (Novita, 2020, p. 1). Anna Novita adalah seorang mahasiswi Universitas Katolik Soegijapranata yang melakukan penelitian terkait *toxic positivity*. Survei ini juga didapatkan bahwa para responden merupakan masyarakat remaja usia 18 hingga 23 tahun. Dari survey kecil yang dilakukan Anna (2020) dapat dibuktikan bahwa sebagian besar remaja masih belum sadar dengan dampak dari kata-kata positif yang mereka lontarkan yang bisa berdampak buruk.

Nurul Kusuma Hidayati, seorang Psikolog juga menjelaskan bahwa *toxic positivity* bisa timbul ketika sikap positif itu kemudian digeneralisasikan ke semua situasi dan mengabaikan perasaan dan emosi yang negatif (Afifah, 2021, para. 3). Menurutnya, konsep pemikiran ini sama saja seperti menganggap hal negatif menjadi positif, di mana pemikiran positif ini secara tidak sadar dianggap menjadi mutlak oleh orang yang memiliki pemikiran ini.

Dari karya yang dibuat penulis, *toxic positivity* yang dibahas lebih berkonsentrasi pada dampak yang bisa dihasilkan dari kalimat-kalimat positif yang sering dilontarkan, karena tidak selalu kalimat positif akan berdampak positif. Perkataan positif yang berlebihan dapat menyebabkan dampak buruk karena dapat berujung menyembunyikan perasaan negatif.

Dalam pembuatan siniar ini, penulis membawa kembali konsep drama radio. Drama radio sendiri merupakan sebuah pertunjukkan drama berbasis audio yang mengandalkan dialog, musik, serta efek suara yang bertujuan untuk membantu pendengar dalam membangun suasana dan jalan ceritanya. Pada intro dalam pembuatan siniar ini terdapat drama radio yang berhubungan dengan topik yang dibahas, yaitu *toxic positivity*. Hal ini bertujuan untuk membangun *theatre of mind* para pendengar. *Theatre of mind* merupakan sebuah karakteristik audio yang bertujuan membentuk visualisasi dan imajinasi khalayak yang sedang mendengarkan sebuah audio (Siahaan, 2015, p. 36). Dengan adanya drama radio, pendengar bisa seakan-akan masuk ke dalam jalan cerita yang sedang dibahas. Cerita dari drama radionya pun bukan menggunakan cerita fiksi, melainkan berdasarkan kisah nyata yang terjadi dari narasumber relevan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *toxic positivity* secara tidak langsung merupakan permasalahan yang cukup krusial, tapi masih belum banyak diangkat oleh media sebagai isu yang penting, khususnya pada media daring saat ini. Dengan adanya siniar *toxic positivity* ini, penulis berharap agar topik mengenai *toxic positivity* semakin meluas agar khalayak menjadi lebih paham mengenai isu penting ini.

Dengan adanya topik *toxic positivity*, penulis berharap agar karya ini dapat mengedukasi dan menjadi wadah para pendengar untuk bisa mengerti tentang konsep, dan bisa terhindar dari pemikiran *toxic positivity*. Pelaksanaan karya ini juga penulis lakukan bersama dengan salah satu rekan penulis, yaitu Kyra Gracella. Selain itu, penulis juga berharap agar karya Siniar *Youngtalks: "Toxic Positivity, Pikiran Positif yang Dapat Berdampak Negatif"* bisa menjadi solusi dan motivasi bagi para pendengar yang pernah atau sedang mengalami *toxic positivity*.

## 1.2 Tujuan Karya

Dalam pembentukan karya siniar tentang *toxic positivity*, penulis mendapat beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui karya sebagai berikut.

1. Menghasilkan Siniar *YoungTalks* dengan topik *Toxic Positivity* yang diunggah ke platform Spotify.
2. Menghasilkan total durasi siniar 90 menit yang terdiri dari 3 episode/segmen dengan durasi 30 menit pada setiap episode/segmen.
3. Mendapatkan total sebanyak 200 pendengar yang mengacu dari hasil analitik siniar melalui Anchor dari tiga episode tentang "*Toxic Positivity*".

## 1.3 Kegunaan Karya

Dalam pembentukan karya siniar tentang *toxic positivity*, penulis memaparkan beberapa kegunaan yang ingin dicapai melalui karya ini.

1. Menjadi salah satu wadah informasi, dan informasi atau sumber bagi para pendengar mengenai konsep pemikiran *toxic positivity*.
2. Membantu mengingatkan kesadaran masyarakat terkait hadirnya konsep pemikiran *toxic positivity*, dan tidak menolak emosi buruk dengan menghadirkan tiga episode tentang "*Toxic Positivity*" dengan menggunakan empat nilai berita, yakni pengaruh, relevansi, emosi, dan kedekatan.
3. Dapat dijadikan referensi untuk pembuatan skripsi berbasis karya di masa mendatang.

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