BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat memegang peran penting dalam berkomunikasi. Teknologi komunikasi yang selalu berkaitan dengan perangkat keras memunculkan adanya perkembangan pada media baru. Cara dan praktik distribusi dan konsumsi media telah berubah secara dramatis selama dekade terakhir. Sementara siaran televisi dan radio jaringan masih mengikuti jadwal yang ketat. Sebagian besar orang Indonesia memilih untuk menonton atau mendengarkan program favorit mereka dengan waktu yang dapat mereka tentukan sendiri (Pratama et al., 2019). Media baru memungkinkan kita untuk berkomunikasi secara dua arah dan bersifat interaktif serta mengumpulkan informasi dari audiens dan kreator. Salah satu contohnya adalah *podcast* atau siniar. Alasan di balik keputusan seseorang untuk beralih dari komunikasi berbasis audio seperti radio ke *podcast* dipengaruhi oleh motivasi di baliknya, atau ada motivasi yang menjadi dasar pengambilan keputusan. Konsumsi media dapat dipengaruhi oleh kebiasaan dan faktor lingkungan (Panjaitan, 2021).

Kita sekarang hidup dalam budaya yang menghargai kemudahan hiburan sesuai permintaan dan lingkungan media yang menyediakan kemungkinan konten tanpa batas melalui berbagai saluran dan sumber (Kemp, 2021). *Podcast* menjadi salah satu media audio baru yang telah menunjukkan tren penyampaian informasi dalam bentuk atau format audio dan cukup signifikan. Menurut Fadilah, Yudhapramesti & Aristi (2017) *podcast* adalah sebuah materi audio yang tersedia di internet dan bisa diakses melalui aplikasi secara gratis ataupun berlangganan. *Podcasting* dimulai sebagai teknologi khusus pada pertengahan 2000-an, memungkinkan pengguna untuk merekam dan mengirimkan *file* audio digital melalui internet (Romeltea, 2020).

Siniar sebagai wadah untuk memberikan informasi berupa hiburan yang tentunya memberikan dampak positif kepada para pendengarnya. Untuk

mendengarkan *podcast,* pendengar bisa mengakses melalui platform *podcast* seperti *Spotify, Anchor, Google Podcast, Breaker, Radio Public,* dan *PocketCasts*. Indonesia sendiri memiliki 174,5 juta pengguna Internet, dan dengan pertumbuhan pengguna baru tiga kali rata-rata global, lebih dari 20% pengguna *Spotify* Indonesia mendengarkan *podcast* setiap bulan dan dengan meningkatnya kebutuhan akan hiburan di rumah selama COVID-19, tingkat mendengarkan semakin meningkat (Tan et al., 2020).

Sejak awal media, *podcasting* telah menarik individu yang ingin mengekspresikan kreativitas mereka dan menyampaikan perspektif untuk mereka melalui audio digital. Begitu juga dengan kreator, mereka bisa mengunggah materi ke platform tersebut. Dalam Gillespie (2017, p.1, para.2) dijelaskan bahwa *platform* menjadi wadah untuk menampung ekspresi publik, menyimpannya, lalu disajikan di tempat penyimpanan, kemudian diatur oleh pencarian atau rekomendasi, atau diunduh ke dalam perangkat seluler. Bagi kreator dan pendengar, *podcast* memiliki manfaat signifikan dibandingkan video. *Podcast* adalah metode berbiaya rendah dan mudah diakses untuk memasarkan pembuat baru. *Podcast* adalah metode yang bagus bagi produser dengan audiens yang besar untuk memperluas jangkauan mereka ke acara dan demografi baru. Karena kebutuhan *bandwidth* yang minimal, *podcast* secara sederhana dan murah dialirkan oleh pendengar, memuaskan permintaan akan materi dari artis favorit mereka di mana saja, kapan saja, dalam format apa pun (Gillespie, 2017).

Di sisi lain, seorang *podcaster* harus bisa menyajikan suatu materi dengan gayanya masing-masing. Salah satu gaya penyampaian yang dapat dilakukan oleh seorang *podcaster* adalah *storytelling. Storytelling* sendiri merupakan gaya penyampaian suatu cerita kepada para pendengar, baik dalam bentuk kata, suara, gambar, ataupun foto. Di era saat ini, siniar atau *podcast* menjadi salah satu bentuk dari *digital storytelling. Digital storytelling* terdiri atas beragam topik dan dapat diakses melalui platform yang tersedia (Asri, Indrianti & Perdanasari, 2018). Maka dari itu, penulis melihat peluang bahwa *podcast* atau siniar bisa menjadi salah satu media untuk menghasilkan karya jurnalistik. *Podcast* menjembatani kesenjangan antara video dan sastra. Format audio saja, seperti sastra, mengundang penggunaan

imajinasi pendengar. Popularitas format naratif mungkin terkait dengan kurangnya budaya membaca di Indonesia, yang menempati peringkat 60 dari 61 negara dalam hal minat baca dalam penelitian tahun 2016. Di sisi lain, orang Indonesia lebih suka memperoleh informasi melalui video, sebanyak 88% pengguna internet Indonesia menonton YouTube dalam kesehariannya (Greenhouse Team, 2019).

Orang Indonesia mencari materi untuk memenuhi tuntutan sosial dan emosional tertentu, yang telah memicu daya tarik konten yang relevan. Hal ini dapat dilihat di YouTube, orang Indonesia pergi untuk *me-time* dan relaksasi, mengembangkan ikatan emosional dengan artis dan terhubung dengan materi pribadi yang nyata (Cheah, 2017). *Podcast* dapat dilihat sebagai hasil alami dari permintaan akan interaksi parasosial ini. Hubungan parasosial sebagai ikatan yang berkembang antara karakter media dan pemirsa melalui ilusi hubungan tatap muka. Pendengar percaya bahwa *podcast* adalah hal baru, dan sebagian besar percaya bahwa mendengarkan *podcast* lebih baik daripada membaca buku. Secarapraktis, tujuan mendengarkan *podcast* adalah mendengarkan suara berulang dan mendengarkan. *Podcast* membuat pendengar tetap tertarik dengan memberikan informasi yang instruktif dan menghibur (Panjaitan, 2021). Pada saat yang sama, format audio memungkinkan untuk membahas tema yang lebih penting seperti kesehatan mental dan hubungan.

Di sini penulis membuat suatu karya jurnalistik berbentuk *podcast* dengan tema kesehatan mental. Kesehatan mental adalah aspek penting dalam mewujudkan kesehatan secara menyeluruh. Untuk memiliki fisik yang sehat, penting juga untuk memperhatikan kesehatan mental. Individu yang menyadari potensi diri, dan paham mengatasi tekanan hidup yang normal adalah komponen dasar untuk memiliki kesehatan mental yang baik. Maka dari itu, kesehatan mental tidak boleh diremehkan.

Penelitian menunjukkan bahwa media dapat memiliki dampak negatif dan positif pada stigma kesehatan mental dan stigma diri. Ada hubungan antara bagaimana media menggambarkan penyakit mental dan bagaimana audiens melihatnya. Karena banyak orang mendapatkan sebagian besar informasi tentang kesehatan mental dari media, organisasi media memiliki banyak kekuasaan dan

tanggung jawab (Dure, 2020). Menurut penelitian, memiliki hubungan parasosial antara penyiar dengan yang menderita penyakit mental dapat membantu orang memiliki lebih sedikit perasaan negatif terhadap penyakit mental. Temuan ini juga menyiratkan bahwa gaya, seperti *personal storytelling*, penting dalam pembentukan hubungan parasosial antara pengguna media dan selebriti ataupun penyiar yang relevan dengan penelitian saat ini, yang berfokus pada narasi percakapan melalui *podcasting* (Pavelko & Myrick, 2020).

Sejak tahun 2018, kasus gangguan kesehatan mental di Indonesia mulai meningkat. Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) menunjukkan gangguan mental emosional bermula dari gejala-gejala depresi dan kecemasan untuk usia 15 tahun ke atas mencapai sekitar 6,1% dari jumlah penduduk Indonesia dan setara dengan 11 juta orang. Rentan usia remaja (15-24 tahun) memiliki persentase depresi sebesar 6,2%. Depresi sendiri menyebabkan seseorang akan melukai dirinya sendiri hingga bunuh diri. Kasus bunuh diri di Indonesia mencapai 10.000 setara dengan setiap satu jam terdapat kasus bunuh diri.

Menurut ahli *suciodologist*, depresi yang dialami oleh remaja diakibatkan dari beberapa faktor seperti keluarga, perundungan (*bullying*), bidang akademik, bidang pekerjaan, dan juga permasalahan ekonomi. Sayangnya, sebagian besar individu yang mengalami penyakit mental tidak mencari pengobatan untuk gangguan mereka, dengan lebih dari 70% individu dengan penyakit mental di seluruh dunia tidak menerima perawatan yang diperlukan (Dure, 2020). Alasan untuk menghindari pengobatan sering kali mencakup prasangka terhadap individu dengan masalah kesehatan mental dan kemungkinan diskriminasi yang dirasakan terhadap individu yang didiagnosis dengan gangguan mental (Dure, 2020)

Remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak menuju pendewasaan. Menurut *World Health Organization* (WHO), rentang usia anak remaja mulai dari 10- 19 tahun. Dalam fase ini, tentunya anak remaja memiliki karakter dan ciri-ciri yang berbeda dari yang lainnya. Kehidupan remaja harus melewati fase di mana mereka harus membentuk karakter yang baik, mempunyai pola pikir yang dewasa, dan menentukan arah serta tujuan hidup. Oleh karena itu, mereka harus mencari jati dirinya. Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) anak remaja

harus diberi ruang untuk menentukan jati diri serta mengelola emosi dan perilakunya.

Jati diri atau *self-identity* merupakan prinsip kesatuan yang membedakan diri individu dengan individu lainnya. Setiap individu harus mengetahui siapa dirinya dan perannya untuk kehidupan yang akan datang. Hal ini terjadi pada fase anak remaja yang berusaha untuk memiliki identitas diri dengan baik. Namun, terkadang mereka salah mengambil langkah sehingga menimbulkan masalah yang berdampak pada dirinya. Berbagai masalah yang dihadapi melewati proses bagaimana seseorang bisa menghargai dirinya sendiri (*self-love*), dan akhirnya bisa memberikan penghargaan untuk diri sendiri (*self-reward*). Tujuan penulis membuat siniar *Ceritaku Ceritamu* adalah untuk membantu merealisasikan *Sustainable Development Goals (SDG)* tujuan tiga yaitu kesehatan yang baik dan sejahtera.

1.2 Tujuan Karya

Dalam pembentukan karya siniar *Ceritaku Ceritamu*, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui perilisan karya ini :

1) Mengembangkan karya siniar dengan judul *Ceritaku Ceritamu* dengan gaya *storytelling* tentang persoalan pendengar melalui kisah dari orang-orang yang menginspirasi.
2) Menghasilkan karya siniar dengan judul *Ceritaku Ceritamu* yang mengangkat topik tentang jati diri pada Generasi Z.
3) Memublikasikan karya siniar yang berjudul *Ceritaku Ceritamu* ke *platform* Spotify dan Anchor.fm, total durasi 60 menit dan terbagi ke dalam tiga episode yang masing-masing berdurasi 15-20 menit, dan target minimal 50 pendengar, yaitu anak remaja.

1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan yang ingin dicapai melalui karya ini sebagai berikut.

1) Memberi wadah agar remaja bisa merefleksikan diri serta memberikan semangat bahwa mereka tidak menghadapi masalah sendirian.
2) Menjelaskan terkait pentingnya proses pencarian jati diri yang dialami oleh para remaja.
3) Membuat konten komunikasi yang ditujukan untuk membantu pemerintah menekan angka kematian akibat gangguan kesehatan mental.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA