

BAB I

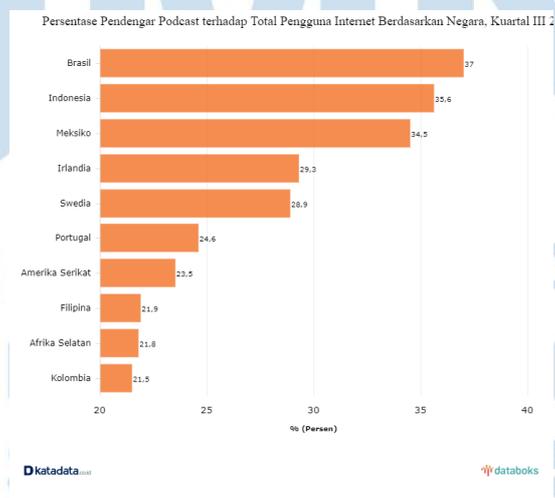
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Phillips (2017), *podcast* atau dalam bahasa Indonesia adalah siaran merupakan file audio digital yang dibuat dan kemudian diunggah ke platform *online* untuk dibagikan dengan orang lain. Hadirnya *podcast* sebagai media baru berhasil menarik minat masyarakat untuk mengonsumsi informasi berbasis audio.

Dengan adanya basis internet, *podcast* dapat tersebar dengan luas dan cepat. Tentunya, hal ini sangat mendukung bila ingin mengedukasi masyarakat. Sinar atau *podcast* dinilai lebih fleksibel dibandingkan dengan radio karena dengan menggunakan internet masyarakat dapat menikmati konten siaran kapan pun dan di mana pun tanpa batasan selama konten audio tersebut masih tersedia (Meisyanti & Kencana, 2020, p. 192).

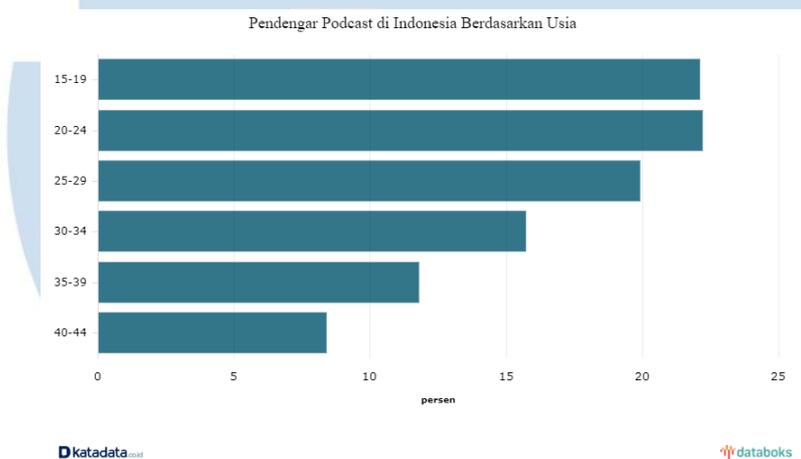
Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Daily Social bersama Jakpat terhadap 2023 pengguna *smartphone* dalam *Podcast User Research in Indonesia 2018* menghasilkan bahwa 68 persen responden di Indonesia mengaku familiar dengan *podcast* dan 81 persen mendengarkan *podcast* dalam beberapa bulan terakhir.



Gambar 1.1 Persentase Pendengar Podcast di Dunia

Sumber: Databoks (diakses pada Juni 2022)

Berdasarkan data Global Web Index (GWI) dalam databoks, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pendengar terbesar kedua di dunia per kuartal III 2021. Jumlah pendengar di Indonesia mencapai 35.6% dari total pengguna internet berumur 16-64 tahun. Hal ini memungkinkan penulis untuk mengedukasi masyarakat lewat karya *podcast* yang dibuat.



Gambar 1.2 Pendengar *Podcast* Berdasarkan Usia

Sumber: Katadata (Diakses pada Oktober 2021)

Hasil survei menunjukkan bahwa pendengar dengan rentan usia 20-24 tahun memiliki persentase tertinggi yaitu sebanyak 22,2% kemudian disusul dengan rentan usia 15-19 tahun dengan jumlah 22,1%. JakPat melakukan survei ini dengan melibatkan 2.368 responden pada 5 Oktober 2020. Hasil survei ini sangat sejalan dengan karya yang dibuat karena penulis memiliki target audiens rentan usia 15-30 tahun.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam karya tugas akhir ini penulis membahas topik seputar perlakuan *body shaming* yang masih terus terjadi hingga saat ini. Berdasarkan data yang diperoleh dari Komnas Perempuan diketahui bahwa jumlah Kekerasan Berbasis Gender Siber (KGBS) mencapai 510 kasus pada 2020, naik 304% dari tahun sebelumnya.

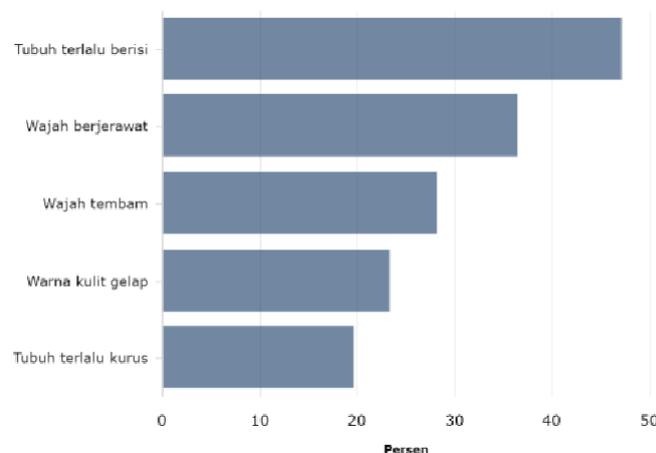
United Nations High Commissioner for Refugees menjelaskan bahwa kekerasan berbasis gender merupakan kekerasan langsung pada seseorang yang didasarkan pada gendernya. Ironisnya, kaum perempuan menjadi target utama. Tindakan ini sering digunakan untuk menyerang, menindas, atau membungkam perempuan di ruang pribadi dan publik dunia siber. Salah satu kasus yang terjadi dalam KGBS adalah pelecehan seksual, *body shaming*.

Body shaming merupakan suatu kebiasaan yang harus diatasi karena kegiatan tersebut termasuk dalam kategori *bullying*, dengan berlandaskan kritik terhadap penampilan seseorang dan bentuk destruktif dari sosial media terkait dengan standar kecantikan ideal (Gulf News, 2018). *Body shaming* masuk dalam kategori pelecehan yang bisa terjadi baik secara verbal maupun nonverbal.

Berdasarkan data dari hasil riset yang dilakukan oleh manajemen media sosial Hootsuite dan agensi sosial We Are Social 2021, menunjukkan bahwa terdapat 170 juta yang aktif dalam penggunaan media sosial. Kemajuan teknologi dan hadirnya media sosial menjadi faktor utama terjadinya kekerasan berbasis *gender* dengan cara memberikan komentar secara umum ataupun personal yang berbau hal sensitif seperti pornografi dan penghinaan fisik saat ini masih banyak sekali dilakukan.

Meskipun perlakuan tersebut sudah memiliki hukuman yang terkandung dalam Pasal 315 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) untuk melindungi korban. Namun, hukuman yang tertera pada UU tersebut dinilai masih kurang memberikan efek jera bagi para pelaku karena kasus *body shaming* masih terus bertambah setiap tahunnya. Pelaku tindakan tersebut bukan hanya netizen (anonim) bahkan orang terdekat korban juga sering menjadi pelaku pelecehan seksual, *body shaming* seperti lingkungan sekitar, teman, kekasih bahkan saudara sekalipun.

Kasus seperti ini tentunya tak bisa dianggap remeh, tindakan *body shaming*, baik secara langsung maupun menggunakan media sosial dapat menyebabkan kondisi mental korban terganggu.



Gambar 1.3 Persentase Alasan Utama *Body Shaming* 2020
 Sumber: Markplus, Inc, ZAP Clinic (Diakses Oktober 2021)

Gambar 1.2 merupakan hasil survei secara daring yang dilakukan oleh Markplus, Inc dan ZAP Clinic terhadap 6.460 perempuan di Indonesia 2020 menghasilkan bahwa persentase *body shaming* karena tubuh terlalu berisi menjadi peringkat utama sebanyak 48%. Evans (2010) menjelaskan dampak terjadinya *body shaming* korban dapat mengalami depresi akibat tertekan terhadap lingkungan yang tidak bisa menerima keberadaan korban dengan alasan bentuk dan ukuran tubuh tidak sesuai standar ideal. Dampak yang sering dialami korban seperti rasa percaya diri berkurang, cemas, bahkan membenci diri sendiri yang dapat membuat korban melakukan tindakan ekstrim seperti diet ketat bahkan hingga bunuh diri.

Penulis menyajikan karya *podcast* yang dihasilkan dengan menggunakan konsep *storytelling*. *Storytelling* merupakan sebuah konsep pembawaan *podcast* yang dilakukan dengan cara bercerita. Siniar jenis *storytelling* menjadi salah satu siniar yang digemari pendengar karena penyiar membawa pendengar seolah ikut serta dalam cerita yang dibawakan yang didukung dengan teknis pendukung seperti *sound efect* dan *backsound* agar cerita terkesan hidup.

Menurut Wendratama (2007, pp. 44-50) ada delapan nilai berita, yaitu *Timeless, impact, conlict, prominence, unusual, proximity, human interest*, dan *relevance*. Karya yang dibuat oleh penulis memiliki empat dari delapan nilai berita, yaitu, *impact, human interest, relevance, dan proximity*.

Siniar *Dengarkan Suara Ini* yang membahas perlakuan *body shaming* dinilai dapat memberikan dampak pada masyarakat untuk menekan jumlah kasus *body shaming* serta memberikan informasi bahaya dari perlakuan *body shaming*. Selanjutnya, siniar yang dibuat juga dapat menimbulkan reaksi emosional bagi audiens. Siniar *Dengarkan Suara Ini* membahas topik yang relevan dengan kehidupan masyarakat serta memiliki kedekatan jarak secara geografis dan emosional dengan orang-orang yang tertarik dengan topik yang dibahas.

Karya yang dihasilkan diunggah melalui platform Spotify. Spotify merupakan sebuah platform digital yang menghadirkan musik dan *podcast* yang dihasilkan dari penyanyi dan kreator dunia. Aplikasi ini telah menyentuh 500 juta pengguna di seluruh dunia. Oleh karena itu, penulis memilih platform Spotify untuk sarana penyebaran edukasi berbasis audio karena dinilai dapat menyentuh berbagai kalangan dengan cepat dan mudah.

1.2 Tujuan Karya

Karya berbasis *podcast* ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan *podcast* isu tentang *body shaming* yang kemudian diharapkan dapat mengubah stigma masyarakat tentang arti “cantik” pada perempuan di Indonesia.
2. Menghasilkan konten *podcast* berdurasi selama 60 menit yang didistribusikan melalui platform Spotify yang dikemas dalam dua episode.
3. Memiliki jumlah pendengar sebanyak 100 kali pada topik *Body Shaming* sebanyak dua episode.

1.3 Kegunaan Karya

Karya berbasis *podcast* ini berguna sebagai berikut.

1. Mengedukasi masyarakat tentang dampak dan bahayanya jika *body shaming* terus dilakukan.
2. Memotivasi masyarakat, khususnya perempuan bahwa harus mencintai diri sendiri dengan melihat segala kekurangan menjadi sebuah kelebihan.