

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era perkembangan teknologi, platform digital yang paling banyak digunakan dan digemari oleh generasi X, Y dan Z adalah *Podcast*. Sebagai media rekam jejak berbasis internet dan biasanya disampaikan dalam format periodik, *podcast* bisa diakses secara gratis dan ramah dimana saja dan kapan saja. Mengutip data *GlobalWebIndex (GWI)* dilihat dari persentase Indonesia menjadi pendengar *Podcast* yang terbesar kedua di dunia. Pendengar *podcast* di Indonesia rata-rata berumur 16 – 64 tahun. *Podcast* banyak diminati karena terdapat beragam jenis program *Podcast* yang tersedia, mulai dari informasi, hiburan, dan edukasi. (Reza, 2022).

Perkembangan podcast bermula dari kemajuan internet yang memengaruhi berbagai aspek, termasuk media massa. Kehadiran *podcast* berasal dari media massa radio yang sifatnya sebagai penghasil konten suara (Zaenudin, 2017). Secara definisi, *Podcast* merupakan platform audio digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi sekaligus menghibur dan memiliki format serta durasi yang tidak terikat. *Podcast* sendiri diperkenalkan oleh Steve Jobs pendiri Apple pada tahun 2001. *Podcast* pertama yang beredar di masyarakat adalah podcast keluaran Apple saat meluncurkan produk iPod. Penamaan *podcast* mengadopsi dari kata “*iPod Broadcasting*” dan disingkat menjadi *Podcast* (Zaenudin, 2017).

Meskipun memiliki konsep yang hampir mirip dengan radio, akan tetapi, *podcast* memiliki format yang berbeda. Pembuatan podcast terkesan lebih bebas dan tidak menggunakan istilah kuadran alias per 15 menit. Bahkan fleksibilitas dari pembuatan podcast menyebabkan sebagian besar podcast yang beredar di masyarakat ada yang berdurasi hingga satu jam (Prastuti, 2019). Berbeda dari radio yang didengar menggunakan media konvensional, podcast didistribusikan menggunakan platform digital dan beberapa darinya memiliki jeda iklan. Menurut

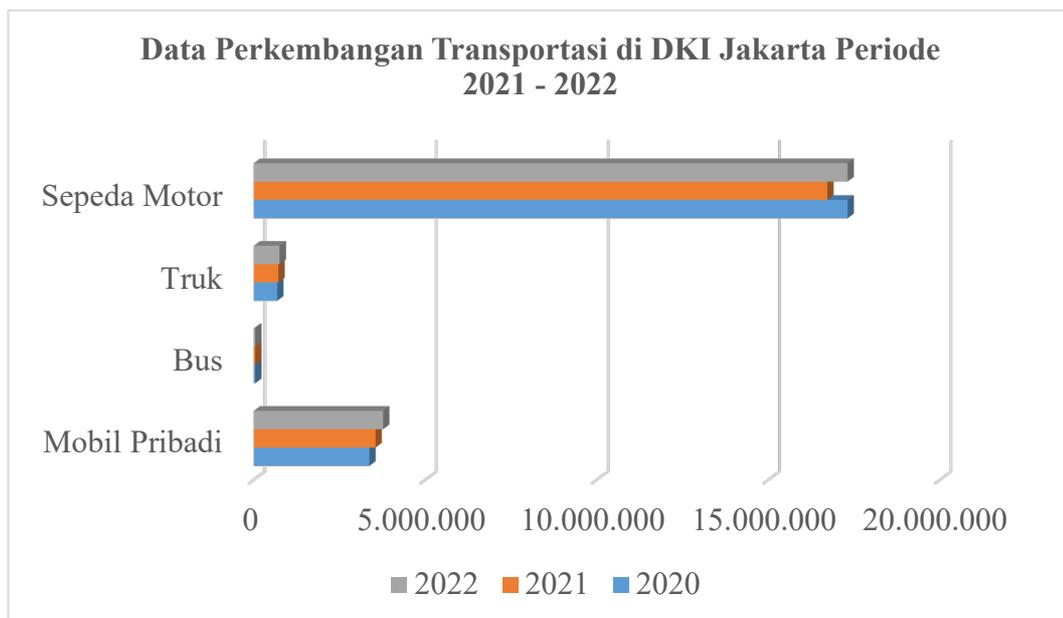
Geoghegan & Klass (2007) dalam Meisyanti & Kencana (2020) *Podcast* merupakan teknologi perkembangan media yang menarik karena siapa saja dapat terlibat, baik kelompok maupun individu untuk mengekspresikan diri atau bertukar ide dalam suatu topik pembahasan.

Sebagai bagian dari media baru, podcast memiliki kekuatan untuk berkomunikasi dengan pendengar dan memberikan pengalaman mendengar yang lebih menyenangkan. Karakteristik podcast juga sesuai dengan karakteristik generasi X, Y, ataupun Z yang menyukai hal-hal berbaur entertain yang informatif. Topik pembahasan pada podcast biasanya disesuaikan dengan permasalahan yang sedang hangat di masyarakat. Bahkan, tingginya minat dan kegemaran akan mendengarkan podcast di Indonesia mendorong kreativitas para *content creator* untuk berlomba-lomba membuat podcast. Di Indonesia sendiri *podcast* dipopulerkan oleh Adriano Qalbi pada tahun 2016 dengan nama “podcast malam minggu”. *Podcast* ini menjadi *booming* atau trending di kalangan remaja dan dinikmati banyak orang, sehingga beliau dijuluki sebagai “Bapak Siniar Indonesia” (Graciela, 2019).

Pendistribusian podcast dapat dilakukan di semua platform yang terhubung dengan internet. Terdapat berbagai layanan *streaming* yang populer di kalangan remaja Indonesia untuk mengakses podcast. Beberapa di antaranya adalah Spotif, Youtube, Inspigo, Player.fm, Apple cast, dan lainnya. Salah satu layanan *streaming* yang sering digunakan oleh masyarakat adalah Spotify. Melansir dari liputan6.com mengatakan bahwa Indonesia menjadi salah satu negara dengan pendengar spotify terbanyak (Damar, 2020). Pendengar *podcast* di Spotify akan diberikan pengalaman yang hampir mirip dengan radio. Namun, mendengarkan Podcast di Spotify biasanya lebih stabil karena menggunakan koneksi berupa internet. Sedangkan, mendengarkan radio lebih mengandalkan gelombang elektromagnetik. Mendengarkan podcast melalui Spotify hanya melibatkan interaksi satu arah, dengan kata lain audiens tidak bisa memberikan feedback atas informasi yang mereka dengar.

Tidak hanya membahas topik mengenai *lifestyle*, komedi, ataupun horor, konsumen podcast di Indonesia juga tertarik pada *podcast* otomotif. Terlebih, terdapat banyak komunitas peminat mobil dan motor di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat sebanyak 26,6 persen masyarakat yang mendengarkan *podcast* seminggu sekali dengan rata-rata durasi sekitar 5 hingga 30 menit (katadata, 2020). Banyaknya pilihan dari jenis *podcast* yang dapat didengar mulai dari pendidikan, hiburan hingga pemberdayaan masyarakat, dengan iklan yang tidak berlebihan di dalamnya, dan dapat didengar kapan saja, menjadikan *podcast* sebagai sumber informasi bagi masyarakat.

Saat ini dunia otomotif menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat untuk menunjang berbagai aktivitas, terutama dalam hal transportasi. Sebagian kalangan menganggap alat transportasi sebagai sebuah prestise untuk merepresentasikan status sosialnya. Hal ini sejalan dengan meningkatnya jumlah persebaran kendaraan di Jakarta selama tiga tahun terakhir. Menurut data Badan Pusat Statistik (2022), perkembangan jumlah transportasi tertinggi secara berurutan diduduki oleh sepeda motor, mobil pribadi, truk, dan bus. Jumlah kendaraan di Jakarta tahun 2022 mengalami peningkatan sebesar 1,2 juta unit jika dibandingkan dengan tahun 2021.



Gambar 1.1. Data perkembangan transportasi di DKI Jakarta.

Sumber : Badan Pusat Statistik, 2022
(<https://jakarta.bps.go.id/indicator/17/786/1/jumlah-kendaraan-bermotor-menurut-jenis-kendaraan-unit-di-provinsi-dki-jakarta.html>)

Indonesia tergolong salah satu negara besar sebagai pusat produksi kendaraan bermotor. Hal ini dibuktikan dengan luasnya persebaran pabrik otomotif di Indonesia. Tingginya minat pada produk otomotif di Indonesia, menyebabkan Indonesia menjadi tempat industri manufaktur mobil terbesar di Asia Tenggara setelah Thailand yang menguasai pasar sekitar 50% dari produksi mobil wilayah ASEAN (2019). Namun, otomotif tidak hanya dilihat dari fungsinya saja, otomotif juga dimintai oleh masyarakat sebagai barang yang memiliki nilai investasi. Kendaraan klasik yang memiliki usia lebih dari 40 tahun dianggap menjadi suatu hobi yang memiliki investasi yang tinggi (Putra, 2018).

Pada tahun, 1955-1975 dunia otomotif memasuki era klasiknya, yang mana, pada era itu ditandai dengan kehadiran mobil *muscle car*. *Muscle car* merupakan sebuah mobil sedan berukuran besar dengan bentuk sirip di bagian belakang menyerupai pesawat jet yang sedang digemari kala itu di Amerika Serikat, sedangkan di Eropa dan Jepang muncul mobil sport berdesain unik dengan efisiensi bahan bakar (Nurcaya, 2015). Seiring berjalannya waktu, fungsi mobil tidak hanya sebagai alat untuk menunjang mobilisasi manusia. Lebih dari itu, dengan adanya perkembangan ojek online di abad ke-20 fungsi mobil mengalami perluasan, salah satunya sebagai mata pencaharian utama dan berkontribusi besar bagi perekonomian nasional.

Indonesia sendiri memiliki sekitar 200 merek mobil. Melansir dari kolektor mobil antik sekaligus konseptor acara Otblitz Indonesia Classic Car Show (OICCSHOW) Azman Osman mengatakan bahwa Indonesia sudah mulai melakukan import mobil sejak 120 tahun yang lalu. Puncaknya, pada 100 tahun lalu Indonesia memiliki 200 merek yang bahkan negara tetangga lainnya seperti Singapura, Malaysia, dan Thailand tidak memiliki jumlah merek mobil hingga sebanyak itu (Nurcaya, 2015).

Tingginya angka persebaran otomotif di Indonesia memunculkan permasalahan baru seperti polusi udara dan kemacetan lalu lintas, terutama di Ibu Kota Jakarta. Berbagai upaya dilakukan pemerintah hingga mengeluarkan kebijakan dengan mobil dibawah 10 tahun tidak boleh mengaspal di ibukota. Aturan tersebut tertuang dalam intruksi Gubernur Anies Baswedan nomor 66 tahun 2019 yang berisi pada poin ketiga ingub tersebut tertulis, memperketat ketentuan uji emisi bagi seluruh kendaraan pribadi mulai 2019, dan memastikan tidak ada kendaraan pribadi yang berusia lebih dari 10 tahun yang dapat beroperasi di wilayah DKI Jakarta pada 2025 (Liputan6, 2021).

Kebijakan pemerintah tersebut selanjutnya memunculkan pro dan kontra di masyarakat. Wakil Ketua Ikatan Motor Indonesia (IMI), Rifat Sungkar, berpendapat bahwa pihak yang terkena imbas adalah pencinta, hobi, maupun komunitas yang rata-rata umur kendaraan yang mereka miliki di atas 10 tahun (KumparanOto, 2021). Meskipun, tidak sedikit sumber yang menyatakan bahwa pembatasan penggunaan mobil klasik ditujukan untuk masalah keamanan. Sedangkan, pabrikan mobil-mobil klasik yang diproduksi beberapa puluh tahun lalu belum mengembangkan sistem keamanan secara serius, baik dari segi teknologi maupun fitur-fiturnya.

Pabrikan mobil dipercaya telah mendesain fitur-fitur mobil yang sesuai dengan standar keamanan. Namun, kegemaran masyarakat akan mobil mendorong kreativitas mereka untuk melakukan modifikasi, misalnya dengan mengganti pelek, bumper, spoiler, dan sebagainya. Menurut Nanda (2022), terdapat beberapa modifikasi mobil yang berpotensi membahayakan pengendara, terutama ketika digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Misalnya saja terkait pemasangan *bull bar* pada bumper depan. Pemasangan aksesoris *bull bar* pada bumper depan berpotensi memperparah dampak kecelakaan. Sementara itu, pabrikan mobil sudah mendesain bumper dan kap mesin dengan material yang dapat mengurangi risiko kecelakaan.

Salah satu kasus kecelakaan yang pernah terjadi akibat modifikasi pelek dan ban adalah kasus tewasnya Nike Ardilla pada 19 Maret 1995 lalu. Mengutip dari

Tribunnews.com, polisi menduga jika kecelakaan yang menimpa Nike Ardilla terjadi karena adanya permasalahan pada ban yang menyebabkan mobil menjadi oleng dan menabrak sebuah pagar (Anjungroso, 2018). Ban standar Honda Civic Genio memiliki ukuran 185/60 R14, namun dari hasil identifikasi ban dan pelek Civic milik Nike Ardilla memiliki ukuran yang berbeda, yaitu 205/60 R16. Modifikasi ukuran ban mobil yang disertai dengan kecepatan tinggi pada saat itu, menyebabkan kecelakaan mobil berbalik arah hingga 360 derajat pada saat itu.

Gambar 1.2. Kecelakaan mobil Nike Ardilla



Sumber : Anjungroso, 2018

<https://www.tribunnews.com/otomotif/2018/03/20/nike-ardilla-tewas-akibat-kecelakaan-pada-19-maret-23-tahun-lalu-ini-kronologinya>

Para penggemar otomotif melakukan modifikasi mobil untuk meningkatkan penampilan dan performa mobil. Memodifikasi mobil dalam batasan normal sebenarnya membuat kendaraan menjadi lebih aman dan nyaman digunakan. Misalnya saja ketika melakukan modifikasi pada mesin penggerak dan elemen penunjang lain, tentunya membuat tarikan mesin menjadi lebih responsif dan memaksimalkan kinerja rem. Beberapa bagian mobil yang dimodifikasi juga dapat melindungi pengendara dan membuat pengendara lain menjadi lebih waspada.

Beberapa risiko akan bahaya yang ditimbulkan oleh modifikasi mobil, sebenarnya dapat di minimalisir melalui edukasi cermat bermodifikasi.

Setelah melakukan penelusuran terhadap beragam jenis *podcast* yang dilakukan oleh penulis pada bulan Maret 2023 di layanan *streaming* spotify. Penulis memilih tema modifikasi otomotif di Indonesia karena menarik untuk di perbincangkan melalui *podcast*. Pembuatan *podcast* bertemakan modifikasi otomotif ditujukan untuk mengedukasi masyarakat tentang material dan batasan dalam memodifikasi mobil. Sehingga, diharapkan mampu memberikan keamanan berkendara dan mencegah risiko kecelakaan berlalu lintas.

Mengusung tema modifikasi otomotif dan memiliki peminat yang cukup banyak, materi yang dikaji memiliki berbagai macam aspek yang dapat ditelusuri dan dibahas dalam ranah jurnalisme. Adapun pada karya pengembangan *podcast* yang penulis buat akan membedah tentang modifikasi dunia otomotif. Selain itu, penulis juga akan menelusuri pegiat modifikasi otomotif Indonesia mulai dari pegiat modifikasi kendaraan, perestorasi kendaraan, penjual kendaraan, hingga membahas tips dan trik dalam memilih *part-part* kendaraan yang akan dimodifikasi

1.2 Tujuan Karya

Berlandaskan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, adapun tujuan dilakukannya proyek ini, yaitu:

1. Mengedukasi orang-orang yang ingin memulai modifikasi, khususnya pada generasi X, generasi Y dan generasi Z.
2. Memberi informasi dalam menentukan aliran atau jenis modifikasi sesuai selera.
3. Memberi informasi terhadap pentingnya *part-part* untuk memaksimalkan performa mesin dan *style* dalam modifikasi kendaraan.

1.3 Kegunaan Karya

Pembuatan karya ini ditujukan agar bermanfaat bagi para pendengarnya. Adapun kegunaannya karya ini secara lebih detail dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat dari hasil proyek ini diharapkan dapat menjadi sebuah media untuk mengedukasi dan menambah wawasan masyarakat umum mengenai aliran atau jenis modifikasi pada kendaraan roda empat yang aman untuk digunakan.
2. Karya ini dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang informatif bagi para pendengarnya mengenai cara cermat memodifikasi kendaraan roda empat.
3. Proyek ini merupakan bukti sumbangsih berupa informasi kepada Universitas Multimedia Nusantara, serta diharapkan bisa menjadi bahan masukan, sarana, serta rekomendasi bagi pembuat proyek lainnya yang mengambil proyek yang serupa.
4. Dengan adanya proyek ini dapat menjadi acuan bagi para pendengar agar mampu memahami aliran atau jenis modifikasi dengan baik dan disertai dengan beberapa *part-part* mendukung dalam hal modifikasi kendaraan yang akan digunakan. Hal ini bertujuan agar kendaraan dapat digunakan secara aman dan tidak mengganggu pengendara lain.

1.4 Manfaat Akademis

Secara akademis, pembuatan karya ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa dan mahasiswi yang ingin mengetahui lebih jauh perihal membuat suatu program berbentuk *podcast* dengan bertemakan tentang dunia otomotif yang secara spesifik membahas terkait modifikasi.

1.5 Manfaat Sosial

Secara sosial, manfaat dari pembuatan karya ini adalah sebagai media komunikasi yang informatif dan menghibur untuk menciptakan keamanan berkendara di masyarakat sekaligus meminimalisir dampak kecelakaan akibat modifikasi otomotif. Sehingga diharapkan para penggemar otomotif dapat memahami secara jelas material-material yang direkomendasikan dalam memodifikasi otomotif, yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan.