



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Informasi yang diterima menjadi pengetahuan oleh manusia. Media salah satu bentuk cara untuk menerima informasi. Selain informasi, media juga berfungsi sebagai hiburan, pendidikan, serta kontrol dan social (Fachruddin, 2019, p. 373). Agar tidak ketinggalan zaman, media terus tetap berinovasi dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Media pada awalnya tidak memerlukan akses internet. Informasi biasanya didapat dari koran, radio, dan televisi. Namun, sekarang media telah berkembang menuju digitalisasi artinya semua informasi dapat dengan mudah diakses secara daring.

Manusia tidak dapat meninggalkan Internet di era serba digital ini. Jumlah pengguna Internet pada Juli 2020 adalah 4,57 miliar dari total populasi global 7,79 miliar (Kemp, 2020, p. 3). Masyarakat sangat membutuhkan Internet dalam mengakses informasi. Oleh karena itu, sangat erat kaitanya antara media digital dan internet.

Media digital yang populer salah satunya adalah *podcast* atau siniar. Masyarakat Indonesia sangat berminat pada siniar yang menyediakan konten berbasis audio digital. Pengguna *Spotify* Indonesia merupakan pendengar siniar terbanyak di Asia Tenggara melalui platform *Spotify*. Pendengar siniar *Spotify* Indonesia mencapai angka lebih dari 20% setiap bulan. Angka tersebut lebih banyak dibandingkan dari rata-rata pendengar secara global (Widianingtyas, 2019, p. 1). *Spotify* merupakan layanan unduh serata streaming lagu, siniar, dan video (Spotify, 2021, p. 1).

Media digital memiliki kelebihan yaitu pendengar secara bebas dapat memilih konten atau tema yang sedang ingin dikonsumsi. Oleh karena itu, pembuat konten saling berlomba untuk memproduksi tema yang menarik kepada

pendengarnya. Tema yang biasanya diangkat dalam siniar yaitu sejarah, gaya hidup, kesehatan, pendidikan, musik, budaya, politik, horror, pengalaman hidup.

Ada berbagai situs dan aplikasi yang bisa dipakai untuk mengakses siniar, seperti *Spotify*, *Apple Podcast*, *Anchor*, *Google Podcast*, *Castbox*, dan *Podcast Go*. Untuk mendengarkan siniar membutuhkan gawai, *headphone*, dan internet. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bersama Jonathan Vincent Bayuputra dan Rivandy Aulia membuat program siniar bernama *Mari Tahu* yang merupakan program siniar yang membahas isu sosial dan isu terkini yang sedang dialami oleh masyarakat Indonesia saat pandemi Covid-19. Program siniar ini memiliki tiga episode. Pada episode pertama mengangkat tema Pasien Diabetes Indonesia Peringkat ke-7 Dunia Selama Pandemi yang diproduksi oleh Rivandy Aulia. Episode kedua mengangkat tema Pandemi buat situs porno naik, diproduksi oleh penulis sendiri. Episode ketiga membahas tentang Bahaya Penyakit Stunting Pada Anak Bangsa, diproduksi oleh Jonathan Vincent Bayuputra. Penulis dan kedua rekan bertugas sebagai produser sekaligus *podcaster* pada masing-masing episode yang di produksi. Program siniar *Mari Tahu* diproduksi untuk tujuan menyajikan informasi terkini yang berkaitan dengan tema yang dibahas dan membagikan kepada khalayak.

Menurut UU Nomor 44 Tahun 2008, Pornogarfi adalah gambar, tulisan, suara, animasi, foto, gaya gerak tubuh, percakapan, atau berbentuk pesan dalam berbagai macam bentuk media komunikasi yang dipertontonkan dan dipublikasi bebas dengan tujuan merangsang gairah seksual yang melanggar norma kesusilaan (Kebudayaan, 2017, p. 8). Tanda seseorang yang terpapar pornogarfi (Supriati & Fikawati, 2009, p. 50) yaitu adiksi, yang merupakan efek ketagihan dan ingin mendapatkan materi pornogarfi kembali. Kedua yaitu eskalasi, efeknya peningkatan kebutuhan materi pornografi yang lebih eksplisit dan lebih menyimpang dari sebelumnya. Ketiga yaitu desentisasi, efek yang seorang yang menganggap tabu dan tidak bermoral suatu materi pornografi kini menjadikan sesuatu materi tersebut terlihat biasa. Keempat yaitu *act out*, kecenderungan

seseorang melakukan tindakan ke kehidupan nyata dari materi pornografi yang dikonsumsi.

Penulis ingin mengangkat tema episode yang berjudul Pandemi Covid-19 Bikin Akses Situs Porno Naik. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia 22 persen anak menonton tayangan bermuatan pornografi (Purnamasari, 2020, p. 1). Data lain dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Anjaeni, 2020, p. 1) ada 1.025.263 web konten pornografi yang mendominasi internet. Dari 87 juta anak Indonesia, 63.066 anak di Indonesia terpapar konten pornografi (Susanto, 2019). Hingga Oktober 2021, Kementerian Komunikasi dan Informatika menemukan 1,57 juta konten negatif di internet, dari 1,5 juta konten pornografi yang mendominasi (Maulana, 2021).

Oleh karena itu diharapkan melalui siniar ini dapat memberikan konten yang relevan dan akurat serta berdampak pada pendengar. Siniar ini akan menghadirkan narasumber yang informatif dan relevan sehingga informasi yang dibuat dan dibagikan dapat diterima dan bermanfaat oleh publik.

1.2 Tujuan Karya

Tujuan karya dari tugas akhir skripsi berbasis karya ini adalah

1. Memproduksi dan mengembangkan siniar dengan memberikan informasi terkait permasalahan isu konsumsi pornografi yang naik selama pandemi di Indonesia.
2. Membahas isu terkini dan menghasilkan siniar yang dapat diunggah ke Spotify dengan durasi 1 jam
3. Mendapatkan total 50 kali putar dalam kurun waktu 30 hari, pada episode Pandemi Covid-19 Bikin Akses Situs Porno Naik.

1.3 Kegunaan Karya

Target pencapaian yang penulis targetkan untuk kegunaan karya dalam tugas akhir skripsi berbasis karya ini adalah

1. Menjadi sumber informasi relevan dan akurat

2. Dapat membantu pendengar dalam menanggapi serta mengambil sikap atas informasi yang baru



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA