

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara media beroperasi dan berinteraksi dengan audiens. Media lama, yang sebelumnya mengandalkan format cetak atau penyiaran, kini bertransformasi menjadi media baru yang lebih interaktif dan mudah diakses. Salah satu contoh transformasi ini adalah peralihan dari radio ke *podcast*.

Podcast telah menjadi konten media yang semakin populer di era digital. Banyak masyarakat Indonesia yang kini mulai mendengarkan *podcast*. Namun, menurut hasil survei yang dilakukan oleh Populix pada tahun 2020 terhadap pengguna *smartphone* di Indonesia, *podcast* masih tertinggal jika dibandingkan dengan konten on-demand lainnya, seperti musik dan video.

Podcast, Primadona Baru Konten Media di Era Digital



Gambar 1.1 *Podcast, Primadona Baru Konten Media di Era Digital 2020*

Sumber: info.populix.co

Berdasarkan hasil survei, bahwa 51,47% responden rutin mendengarkan *podcast*, dan dalam enam bulan terakhir terdapat 71,13% responden telah mendengarkan *podcast*. *Podcast* menawarkan konten dalam bentuk audio digital yang semakin dilirik oleh Masyarakat di Indonesia. Berdasarkan data pengguna Spotify di Indonesia, negara ini memiliki jumlah pendengar *podcast* terbesar di Asia Tenggara, dengan lebih dari 20% pengguna Spotify di Indonesia mendengarkan *podcast* setiap bulan. (Widianingtyas, 2020, para. 1-2).

Kemudian, hasil survei yang diterbitkan oleh Databoks pada tahun 2021, pendengar *podcast* di Indonesia didominasi oleh anak berusia muda. Sebanyak 22,22% pendengar *podcast* berusia 20-24 tahun, dan 22,1% berusia 15-19 tahun. Jumlah pendengar *podcast* menurun seiring bertambahnya usia. Di rentang usia 25-29 tahun, jumlah pendengar *podcast* mencapai 19,9%, sementara pada usia 30-34 tahun jumlahnya 15,7%. Pendengar berusia 35-39 tahun berjumlah 11,8%, dan hanya 8,4% dari pendengar berusia 40-44 tahun. (Bayu, 2021, p.1).

Podcast adalah media berbasis audio yang terdiri dari beberapa episode. Kata “*podcast*” diperkenalkan pada tahun 2004, berasal dari kombinasi kata “iPod” dan “*broadcast*” (Naughton, 2016, p. 1). *Podcast* dapat diunduh dari internet dan didengarkan melalui *smartphone*, komputer atau pemutar MP3. Pendengar dapat memilih topik sesuai minat mereka.

Podcast, dengan kontennya yang dapat diunggah dan diakses melalui berbagai *platform* internet, memungkinkan audiens untuk menikmati informasi di mana saja dan kapan saja. Selain itu, *podcast* memberikan fleksibilitas bagi pendengar untuk memilih topik yang mereka minati tanpa perlu terikat oleh jadwal siaran seperti pada radio konvensional (Fadilah et al., 2017, p. 3). Pada awalnya, *podcast* memiliki tema yang terbatas. Namun, seiring perkembangannya, konten *podcast* menjadi semakin beragam. Saat ini, *podcast* mencakup berbagai bentuk seperti drama, *talkshow*, *storytelling*, dan dokumenter, dengan *genre* yang bervariasi seperti sejarah, musik, komedi, politik, dan lainnya.

Menurut data tahun 2023 oleh Musicstrive, saat ini terdapat lebih dari 500 ribu *podcast* aktif dengan lebih dari tujuh puluh juta episode tersedia dengan lebih dari 100 bahasa. Lima *genre podcast* paling populer adalah komedi, berita, masyarakat & budaya, kesehatan & kebugaran, dan bisnis. Sebagai sebuah media, *podcast* dapat menjadi tempat untuk menyampaikan edukasi dan inspirasi. Penulis akan menggunakan *podcast* sebagai media untuk membuat karya yang membahas masalah kesehatan dan sosial.

Kesehatan, sebagai kebutuhan dasar setiap individu, tidak hanya mencakup aspek fisik tetapi juga kesehatan jiwa. Kesehatan jiwa lebih sulit diamati, sehingga sering kali tidak mendapatkan perhatian yang memadai dari masyarakat. Kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya kesehatan jiwa sering menyebabkan masalah ini diabaikan, padahal dampaknya signifikan terhadap kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan. (Herdiyanto et al., 2017).

Hak asasi manusia bersifat universal, mencakup semua individu di dunia, tanpa bisa dibedakan baik itu berdasarkan perbedaan fisik, warna kulit, ras, suku, atau kepercayaan. Menurut WHO (*World Health Organization*), "Orang dengan gangguan mental memiliki hak yang sama dengan orang lain. Mereka memiliki hak untuk hidup, bekerja, dan belajar di komunitas mereka tanpa diskriminasi.". Hak-hak ini mencakup akses ke perawatan kesehatan, dukungan sosial, dan perlindungan dari perlakuan yang tidak manusiawi atau merendahkan martabat .

Namun, pada kenyataannya, orang dengan gangguan jiwa masih mendapatkan perlakuan diskriminatif, stigma, dan tersingkir dari lingkungan. Stigma negatif dari lingkungan terhadap pasien gangguan jiwa tidak hanya menyebabkan pasien terkucilkan dari masyarakat, tetapi juga menimbulkan beban psikologis bagi keluarga. Hal ini menjadi penghambat dalam proses kesembuhan pasien. Stigma ini dapat mengurangi akses terhadap perawatan yang tepat dan dukungan sosial yang diperlukan, sehingga memperburuk kondisi pasien dan menghambat pemulihan mereka (Hartanto et al., 2021).

Kesehatan jiwa adalah kondisi di mana individu secara mandiri menyadari dan mampu mengembangkan kemampuannya baik secara fisik, mental, spiritual, maupun sosial. Individu tersebut juga mampu mengatasi tekanan sehingga dapat bekerja secara produktif dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat sekitar. (Hothasian, et al, 2019, pp. 75-83).

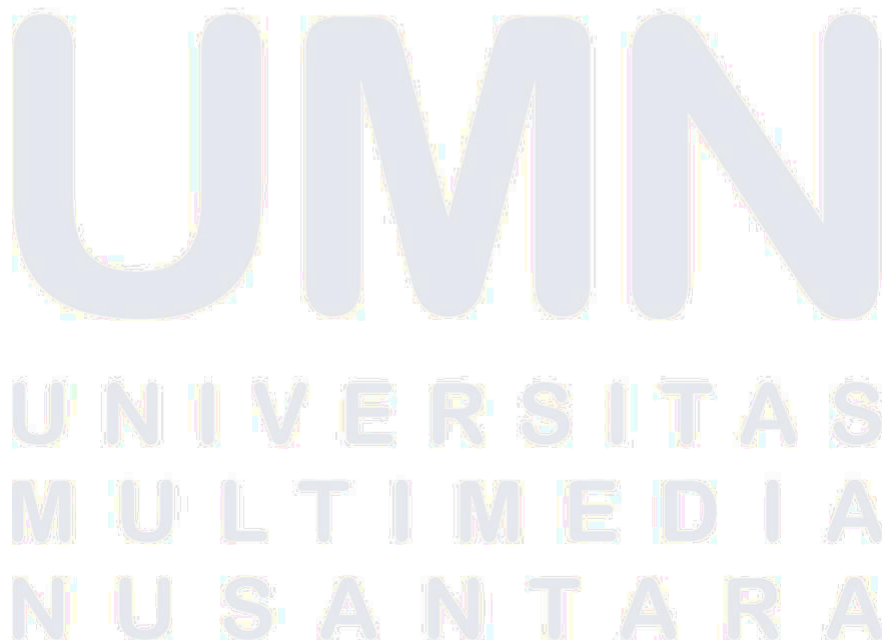
Menurut WHO (*World Health Organization*). Jika 10% dari populasi mengalami gangguan kejiwaan, hal ini memerlukan perhatian khusus karena termasuk kategori rawan kesehatan jiwa. Masalah gangguan kesehatan jiwa di seluruh dunia sudah menjadi isu yang sangat serius. Satu dari empat penduduk dunia, atau sekitar 450 juta orang, mengalami gangguan mental.

Berdasarkan laporan yang dicatat oleh Worldometers, per 31 Januari 2023 Indonesia memiliki jumlah penduduk sebanyak 273,52 juta jiwa. Dan berdasarkan laporan dari Kemenkes RI (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia), untuk saat ini Indonesia memiliki prevalensi orang dengan gangguan jiwa sekitar satu dari lima penduduk, artinya sekitar 20% populasi di Indonesia memiliki potensi gangguan kejiwaan.

Data Riskesdas 2018 menunjukkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional, yang ditandai dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan pada usia 15 tahun ke atas, mencapai sekitar 6,1% dari jumlah penduduk Indonesia. Sementara itu, prevalensi gangguan jiwa berat, seperti skizofrenia, mencapai 7 per 1000 rumah tangga. Artinya, dari setiap 1000 rumah tangga, terdapat 70 rumah tangga yang memiliki anggota keluarga dengan skizofrenia atau psikosis berat.

Kemudian, terdapat kenyataan bahwa orang dengan gangguan jiwa (ODGJ) sering dianggap tidak pantas dan terabaikan. Mulai dari stigma negatif terhadap ODGJ hingga fasilitas kesehatan untuk ODGJ di Indonesia yang kurang memadai. Banyak dari mereka dikucilkan dan dijauhi oleh masyarakat, bahkan oleh keluarga mereka sendiri

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berencana menggunakan podcast sebagai media untuk membahas masalah kesehatan dan sosial. Penulis menghadirkan karya audio digital dengan konsep *storytelling* berupa siniar atau podcast mengenai pelayanan terhadap Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ). Jika ditinjau dari segi nilai berita, terdapat tiga nilai berita dalam audio storytelling ini, yaitu *proximity* (kedekatan), *impact* (dampak), dan *human interest* (kemanusiaan). Menurut Harcup dan O'Neill (2017), *proximity* mencakup kedekatan emosional dan geografis yang memengaruhi bagaimana audiens terhubung dengan sebuah cerita. Hal ini sejalan dengan audio *storytelling* ini karena terdapat keterkaitan pikiran dan perasaan dari mereka yang merawat orang dengan gangguan jiwa, pasien gangguan jiwa, dan pendengar. Selanjutnya, dalam aspek *impact*, karya ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap pendengar dengan memberikan wawasan mengenai pelayanan ODGJ. Kemudian, dalam aspek *human interest*, karya ini memiliki daya tarik kemanusiaan karena membawa kisah tentang bagaimana mengurus dan merawat orang dengan gangguan jiwa serta bagaimana seorang ODGJ juga ingin diterima di masyarakat selayaknya manusia lainnya.



1.2 Tujuan Karya

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi berbasis karya ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan sebuah karya podcast dengan durasi sekitar 1 jam dalam format *storytelling* yang mengangkat tema pelayanan terhadap orang dengan gangguan jiwa (ODGJ) di Indonesia.
- b. Mendistribusikan *podcast* dalam bentuk audio yang dapat diakses melalui platform Spotify serta menjalin kolaborasi dengan media arus utama.
- c. Mencapai total 100 kali pemutaran dalam kurun waktu 60 hari di platform Spotify.

1.3 Kegunaan Karya

Adapun kegunaan dari skripsi berbasis karya ini yaitu:

- a. Karya ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendengar *podcast* melalui kisah inspiratif dari individu yang bekerja merawat dan melayani orang dengan gangguan jiwa serta dari pengidap gangguan kejiwaan itu sendiri.
- b. Karya ini diharapkan dapat membantu audiens memahami sudut pandang individu yang merawat dan melayani orang dengan gangguan jiwa serta pengidap gangguan kejiwaan.
- c. Karya ini diharapkan dapat menawarkan perspektif baru mengenai berbagai aspek yang berkaitan dengan Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA