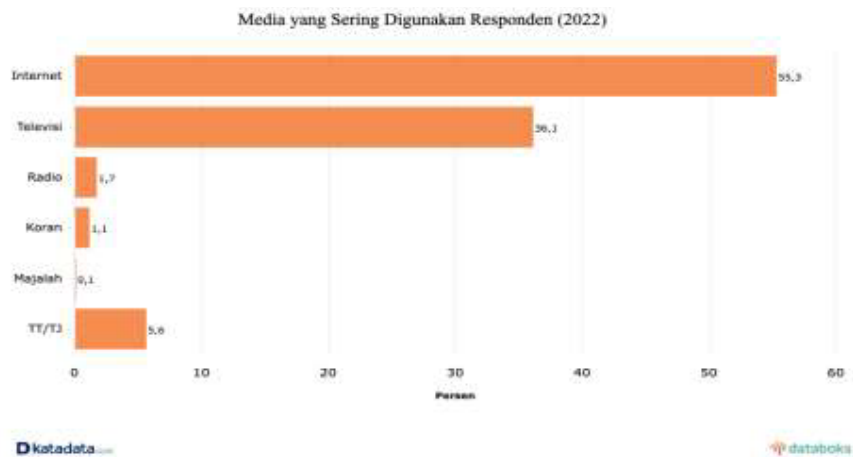


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya perkembangan dunia *digital* yakni internet menimbulkan efek di berbagai bidang salah satunya adalah media penyiaran, dimana media penyiaran konvensional diantaranya radio dan televisi beberapa tahun ke belakang mengalami *digitalisasi*. Kedua media penyiaran tersebut menggunakan kecanggihan internet untuk memperluas jangkauan siaran. Media konvensional seperti halnya radio, televisi, majalah dan koran saat ini dinilai kurang peminat dikarenakan masyarakat Indonesia lebih sering mengakses media menggunakan internet dibandingkan media konvensional. Berikut di bawah ini merupakan gambaran hasil survei indikator yang dilakukan Indikator Politik Indonesia mengenai media yang sering digunakan pada tahun 2022 dengan membandingkan internet, televisi, radio, koran dan majalah:



Gambar 1. 1 Survei Indikator Media yang Sering Digunakan Masyarakat Indonesia Tahun 2022

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/22/> (diakses pada 19 Juni 2022 pukul 20:11)

Dilihat dari gambar 1.1 di atas bahwa media yang dapat diakses menggunakan internet lebih banyak memiliki pengguna dibandingkan dengan sejumlah media konvensional seperti halnya televisi, radio, koran dan majalah. Hal tersebut menandakan bahwa sejumlah besar masyarakat menurut Katadata (2022) mulai

beralih dalam penggunaan media konvensional ke media berbasis *digital*.

Perkembangan tersebut menjadikan masyarakat mudah mendapatkan informasi terbaru tidak hanya melalui media *mainstream* seperti radio, televisi dan surat kabar.

Salah satu bentuk media konvensional yang sudah mengalami proses *digitalisasi* adalah radio, dalam bentuk program *podcast* yang banyak diminati masyarakat Indonesia saat ini. Dikatakan oleh Sandy (2018) bahwa sebuah aplikasi *smartphone* dapat memungkinkan individu untuk membuat konten yang berisikan lagu, suara serta tulisan mengenai apa saja yang bersifat baik publik maupun personal. Sedangkan menurut Berry (2006) *podcast* sendiri dinilai menggantikan peran radio konvensional dan dapat berpotensi mematikan bisnis radio dimulai dari adanya perubahan konsumsi informasi masyarakat yang pada zaman ini dinilai lebih aktif dan bebas memilih media dan konten yang sesuai dengan keinginannya. Indonesia sendiri dinilai aktif mendengarkan media berbentuk audio tersebut, hal ini dirangkum oleh Global Web Index melalui Katadata (2022) tersebut menunjukkan bahwa *podcast* dengan nama lain *siniar* menjadi produk media yang cukup banyak diminati penduduk Indonesia, bahwa 35,6% dari total pengguna internet di Indonesia menggunakan *podcast*.

Di Indonesia sendiri pendengar *podcast* didominasi oleh usia 15 - 24 tahun melalui Survei Jakpat dalam Katadata (2021) jumlah peminat konten audio khususnya *podcast* di Indonesia didominasi oleh anak muda dan semakin menurun seiring dengan bertambahnya usia. Berikut di bawah ini merupakan gambaran pendengar *podcast* yang dikelompokkan menurut usia:



Gambar 1.2 Pendengar Podcast Berdasarkan Usia

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/03/10/> (diakses pada 9 Juli 2022 pukul 17:16)

Radio *streaming* atau radio yang dapat diakses menggunakan jaringan internet menjadi pilihan masyarakat atas fleksibilitasnya yang tentunya dapat di dengarkan dimana saja dan kapan saja. Survei Nielsen Indonesia dalam Radio Indonesia (2021) menjelaskan bahwa pada tahun 2020 17% dari total pengguna radio, mengaksesnya melalui layanan *streaming* di internet dan diproyeksikan akan terus meningkat seiring perkembangan teknologi. Pergeseran tren media dan juga tingginya minat masyarakat pada media dengan konten audio yang dapat diakses menggunakan internet menjadikan PT Mahaka Radio Integra Tbk membentuk sebuah aplikasi konten audio digital dengan nama *Noice*. *Noice* merupakan aplikasi konten audio pertama di Indonesia dengan menghadirkan sejumlah konten audio menarik seperti halnya *podcast*, radio, musik, *audiobook* dan *live audio* yang dapat menemani penggunaannya dimana saja dan kapan saja dengan hanya mengakses aplikasi *Noice* melalui *smartphone*. Pada aplikasi *Noice*, khalayak dapat mendengarkan sejumlah *podcast* dari kreator papan atas, khalayak juga dapat mendengarkan sejumlah 44 *channel* radio yang tersedia di mana saja, khalayak juga dapat mendengarkan intisari sebuah buku dan menambah wawasan kapan saja serta khalayak dapat berinteraksi secara *live* menggunakan *Noice live* dengan pengguna lainnya.

Selain adanya fakta bahwa penikmat atau pendengar *podcast* di Indonesia didominasi oleh anak muda atau remaja berusia 15-24 tahun yakni sebesar 44,3% dari total pendengar *podcast* di Indonesia, peneliti juga menemukan informasi bahwa dilansir melalui Galamedia News (2021), *Noice* menyatakan bahwa Kota Bandung merupakan kota dengan pertumbuhan pendengar *podcast* terbanyak di Indonesia dan Kota Bandung merupakan salah satu wilayah di Indonesia dengan pendengar konten audio *Noice* sebanyak 250.000 pendengar. Maka dari itu, Remaja Kota Bandung dipilih menjadi populasi dan lokasi pengumpulan data pada penelitian ini.

Manusia memiliki banyak kebutuhan ditengah kesibukan kesehariannya masing-masing yakni khususnya adalah kebutuhan hiburan dimana meski hiburan bukan kebutuhan pokok manusia, namun kebutuhan hiburan ini dianggap penting. Manusia

dapat memperoleh hiburan dari berbagai sumber salah satu sumber hiburan yang banyak digunakan adalah menggunakan internet untuk mengakses media dengan tujuan menampilkan konten hiburan. Menurut laporan The Podcast Consumer 2021 yang dirilis oleh Edison Research (2021), alasan mendengarkan konten audio *online* atau *podcast* adalah untuk mencari hiburan, mendapatkan imajinasi, mengisi waktu luang dan juga belajar mengenai hal baru.

Dalam teori *uses and gratifications* yang dibentuk oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz (1974) dimana manusia memiliki hak otonomi serta wewenang untuk memperlakukan media dan manusia tidak hanya memiliki satu jalan dalam menggunakan media. Manusia atau konsumen media dikatakan oleh Nurudin (2007) memiliki kebebasan dalam memutuskan media mana yang di akses dan bagaimana media berdampak pada dirinya. Hal ini dikarenakan masing-masing orang memiliki preferensinya masing-masing dan memiliki perbedaan pemanfaatan media bagi dirinya baik untuk mendapatkan hiburan, informasi, pendidikan maupun kebutuhan-kebutuhan lainnya.

Tabel 1.1
Aplikasi Podcast Terpopuler di Indonesia

Peringkat	Nama Aplikasi
1	<i>Anchor</i>
2	<i>CastBox</i>
3	<i>Google Podcasts</i>
4	<i>Podbean</i>
5	<i>Podcast Addict</i>
6	<i>Podcast Go</i>
7	<i>Spotify</i>
8	<i>Soundcloud</i>
9	<i>Noice</i>

Sumber: https://www.pricebook.co.id/article/game_apps/9321/10-aplikasi-podcast-terbaik (diakses pada 9 Juli 2022 pukul 20.10)

Untuk aplikasi podcast terpopuler di Indonesia aplikasi *noice* di peringkat 9 (terakhir) belum cukup baik dibandingkan dengan pesaing nya seperti *Anchor*,

CastBox, Google Podcasts, Podbean, Podcast Addict, Podcast Go, Spotify, Soundcloud.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dayana dan Zahara (2020) mengenai “Pengaruh Terpaan Drama Serial Korea pada Aplikasi VIU terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan” dengan menggunakan teori *uses and gratifications* menemukan bahwa penggunaan aplikasi VIU memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan. Selain dari penelitian tersebut, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Lubis dan Nadeak (2020) mengenai “Pengaruh Penggunaan Akun Instagram Indomusikgram dalam Pemenuhan Kebutuhan Hiburan” dengan menggunakan teori *uses and gratifications* menemukan bahwa penggunaan akun instagram Indomusikgram memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Hanifiandaru dan Pramonojati (2021) tentang “Pengaruh Konten Media *Pondcast* di Spotify terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan” juga memiliki hasil yang positif dan signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan analisis untuk mencari tahu mengenai Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Noice* terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan di Kalangan Remaja Kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *Noice* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan di kalangan remaja Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Noice* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan di kalangan remaja Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat penelitian secara teoritis untuk kalangan akademis dan juga secara praktis untuk praktisi bisnis. Berikut merupakan manfaat penelitian berdasarkan penelitian yang dilakukan:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya dalam bidang keilmuan komunikasi mengenai kajian penggunaan media massa berbasis *digital* sebagai salah satu bentuk teknologi komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi aplikasi *Noice* dalam pemilihan konten yang dihadirkan bagi penggunaannya, serta bagaimana penyajian konten agar dapat menarik calon pendengar lebih banyak dan luas.

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

Periode penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Noice* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja ini dilakukan pada tahun 2022, yang dimulai pada bulan Mei 2022 sampai bulan 2022.

Tabel 1.4
Periode Penelitian

No.	Aktivitas	Tahun 2022							
		Mei	Juni	Ju l	Agt	Sep	Okt	Nov	Des
1.	Analisis Fenomena								
3.	Penulisan BAB I								
4.	Penluisan BAB II								
5.	Penulisan BAB III								
6.	Pengajual Desk Evaluation								

7.	Revisi Desk Evaluation								
8.	Penelitian Lapangan (Penyebaran Kuesioner)								
9.	Penulisan BAB IV - V								
10.	Pemeriksaan Hasil Penelitian								
11.	Pengajuan Sidang Skripsi								

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2023

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan proposal skripsi ini terbagi menjadi tiga bab dengan deskripsi masing-masing bab sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan. Berisikan latar belakang penelitian, menunjukkan mengapa penelitian ini perlu dilakukan, dalam bab ini juga berisikan rumusan masalah yang di angkat dalam penelitian, selain itu dilanjutkan dengan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.
2. BAB II Tinjauan Pustaka. Berisikan bab yang di dalam nya terdapat teori-teori yang berhubungan dengan variable-variabel serta model penelitian yang di laksanakan . selanjutnya bab landasan teori yang berisikan teori-teori yang digunakan dalam penelitian, serta terdapat penelitian terdahulu yang memiliki kesesuaian dengan penelitian yang di laksanakan. Terdapat penjelasan mengenai kerangka penelitian yang dilakukan
3. BAB III Metode Penelitian. Dalam bab ini berisikan mekanisme penelitian, antara lain metode perolehan data, dan juga metode – metode yang yang digunakan untuk mengolah dalam penelitian yang dilaksanakan
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan Memaparkan dan menganalisis data-data yang didapatkan dari hasil pengujian.
5. Bab V Penutup Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.