

BAB 1

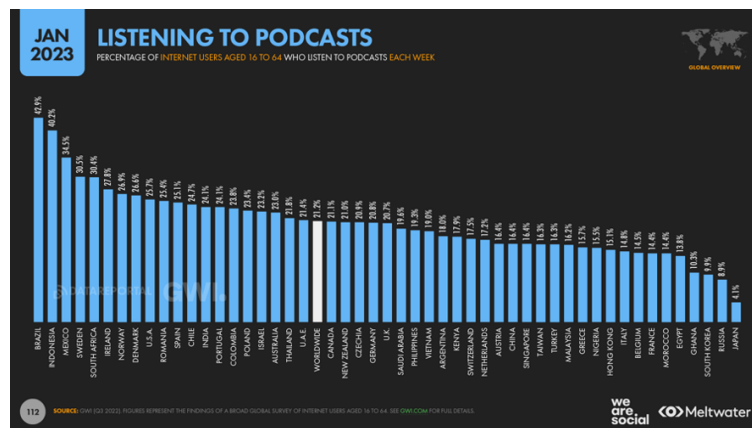
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagi para mahasiswa, tentunya memikirkan masa depan khususnya dalam hal karir merupakan hal yang tidak mudah untuk dilakukan. Penentuan jati diri serta penentuan rencana masa depan merupakan sebuah hal utama yang harus dicari oleh seseorang ketika sedang menduduki dunia perkuliahan (Asa, 2021). Untuk melakukan perencanaan masa depan yang lebih baik, mahasiswa harus meningkatkan kemampuan dirinya, terlebih lagi pada saat ini persaingan yang terjadi di dunia kerja semakin ketat. Meski banyak mahasiswa yang menyadari bahwa kesempatan untuk berkembang merupakan hal penting yang harus mereka miliki, tak sedikit pula mahasiswa yang masih mengalami beberapa hambatan berupa kecemasan, kurangnya motivasi, dan munculnya rasa stress (Hanim & Ahlas, 2020). Pada penelitian yang dilakukan oleh *Pew Research Center*, ditemukan 70% remaja yang sedang menempuh pendidikan perguruan tinggi setuju bahwa kecemasan merupakan hambatan utama bagi mereka (Noviyanti, 2021). Hambatan tersebut dapat membuat mahasiswa semakin bingung untuk menentukan jati diri mereka dan juga untuk menentukan perencanaan karir mereka kedepannya. Oleh karenanya mahasiswa membutuhkan wawasan yang lebih terkait *selfdevelopment* agar mereka bisa bersaing dengan baik di dunia kerja nantinya (Hadi, 2019).

Untuk melakukan pengembangan diri serta melatih *skill* yang dimiliki oleh diri, tentunya tidak akan cukup jika seorang mahasiswa hanya mendapatkan ilmu melalui pendidikan formal saja. Maka tak heran jika saat ini banyak konten-konten yang membahas mengenai *selfdevelopment*. Konten tersebut sangat beragam jenisnya, bisa konten yang berbentuk video maupun audio diantaranya seperti, ‘Satu Persen’, ‘Menjadi Manusia’, ‘TED Talks’, ‘Makna Talks’, dan masih banyak lagi (Rheny, 2022). Jika dahulu informasi ataupun pengetahuan mengenai pengembangan diri ini biasa didapatkan melalui konten berbentuk video seperti pada platform YouTube, saat ini konten berbentuk audio seperti *podcast* menjadi sebuah media komunikasi massa baru yang digemari oleh banyak orang di Indonesia, karena penggunaannya yang praktis dan juga *on-demand* (Yubiantara & Retnasary, 2020). Hal tersebut dapat dibuktikan oleh sebuah riset yang dilakukan oleh *We Are Social* dan *Meltwater* (Kemp, 2023) pada tahun 2023 ini yang menyebutkan, bahwa per bulan Januari 2023 Indonesia menjadi negara kedua terbesar dengan pendengar *podcast* terbanyak. Data tersebut (gambar 1.1.1) menyebutkan

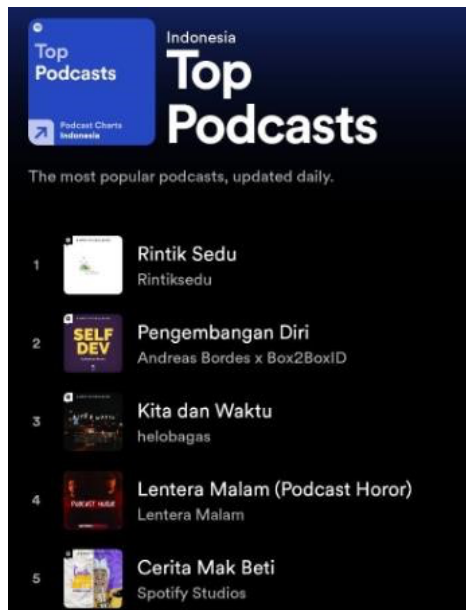
bahwa 40,2% dari penduduk Indonesia suka mendengarkan *podcast* setiap minggunya (Kemp, 2023).



Gambar 1.1 1 Persentase Pendengar Podcast Dunia

Sumber: dareportal.com (2023)

Riset digital *Global Statshot* pun mengatakan bahwa pengguna internet yang berusia 16 hingga 64 tahun suka mendengarkan konten *podcast* tiap minggunya, dimana mayoritas pendengar *podcast* didominasi oleh usia 16 hingga 24 tahun (Clinten, 2022). Dari hasil riset tersebut, diketahui bahwa rentang usia 16 hingga 24 tahun ini merupakan usia yang dimiliki oleh para mahasiswa. Salah satu alasan mengapa mahasiswa gemar mendengarkan *podcast* ialah karena fleksibilitas serta aksesibilitas yang ada pada *podcast* (Rosah & Aesthetika, 2022). Oleh karenanya, pendengar *podcast* didominasi oleh para generasi Z termasuk para mahasiswa. Kemudahan yang diberikan oleh *podcast* berupa sifat *on-demand* yang dapat memudahkan para pendengarnya untuk mendapatkan informasi ataupun hiburan dari mana saja dan kapan saja. Selain itu, keberagaman konten *podcast* yang ada pada platform *Spotify* pun menjadi alasan mengapa *podcast* merupakan media yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Keberagaman konten tersebut yakni diantaranya *podcast* dengan genre komedi, politik, edukasi, kesehatan, sport, horror, music, seni, hiburan, hingga konten *self-development*. Saat ini berdasarkan hasil observasi peneliti pada aplikasi *Spotify* terkait peringkat yang ada pada daftar ‘*Top Podcast*’ di *Spotify* (gambar 1.1.2) per bulan Mei 2023, konten mengenai *slice of life* seperti ‘*Rintik Sedu*’, pengembangan diri seperti ‘*Self Dev by Andreas Bordes*’, dan juga konten hiburan seperti ‘*Lentera Malam*’ dan ‘*Cerita Mak Beti*’ menjadi konten yang banyak diminati oleh para pendengar *podcast* (Spotify, 2023)



Gambar 1.1 2 Top Podcast Indonesia

Sumber: Spotify (2023)

Dari gambar diatas (gambar 1.1.2) dapat dilihat bahwa *podcast* 'Self Dev by Andreas Bordes' berada pada posisi ke-2 dan menjadi satu-satunya *podcast* dengan topik pengembangan diri yang masuk kedalam peringkat 5 besar kategori 'Top Podcast' dari keempat *podcast* lainnya seperti 'Rintik Sedu', 'Kita dan Waktu', 'Lentera Malam', dan 'Cerita Mak Beti' dengan topik yang berbeda-beda (Spotify, 2023). Tak hanya itu, berdasarkan hasil observasi peneliti pada aplikasi *Spotify* bahwa *podcast* 'Self Dev by Andreas Bordes' juga memiliki *rating* dan pendengar paling banyak dalam kategori konten pengembangan diri yakni dengan *rating* 4.9/5 dengan 4000 pendengar setia jika dibandingkan dengan *podcast* lainnya yang ada di *Spotify* seperti, 'Thirty Days of Lunch' yang saat ini memiliki 1000 pendengar setia, 'Makna Talks' yang saat ini memiliki 794 pendengar setia, dan masih banyak lagi (Spotify, 2023). Hal tersebut tentunya menjadikan alasan dari peneliti untuk memilih *podcast* tersebut sebagai objek dari penelitian yang akan dilakukan. Selain itu seperti yang dituliskan oleh Andreas Bordes pada laman *podcast* 'Self Dev by Andreas Bordes', *podcast* ini membahas mengenai pengembangan diri, kehidupan mahasiswa dan *fresh graduate*, serta karir, yang dimoderatori oleh Andreas Bordes sendiri (Bordes, 2020). Tentunya topik pembahasan yang disajikan oleh *podcast* 'Self Dev by Andreas Bordes' ini akan menjadi topik yang dibutuhkan oleh para mahasiswa yang sedang membutuhkan wawasan terkait *self-development* dan juga mengenai perencanaan menuju dunia karir. Andreas Bordes (Bordes, 2020) juga mengatakan dalam deskripsi *podcast*nya bahwa ia menargetkan generasi muda sebagai pendengar/audiens yang ingin dijangkau, sehingga pembahasan yang ada dalam *podcast*nya pun menyesuaikan

permasalahan yang banyak dialami oleh generasi muda dan mahasiswa dan dengan memberikan penyampaian yang santai serta tidak membosankan.

Untuk memperkuat pembahasan mengenai *podcast* sebagai media yang dapat meningkatkan pengembangan diri para mahasiswa di Indonesia, peneliti telah menganalisa beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Prayoga & Kristiyono, 2022) dengan judul ‘Efektivitas Akun *Podcast* ‘Mendoan’ Sebagai Media Hiburan Dikalangan Remaja Surabaya’ ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari *podcast* ‘Mendoan’ tersebut dalam memberikan konten hiburan di kalangan remaja Surabaya. Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa berdasarkan hasil uji, *podcast* ‘Mendoan’ menjadi salah satu *podcast* yang diminati oleh kalangan remaja di Surabaya karena *podcast* tersebut sering mengundang beberapa artis papan atas sebagai narasumber dan juga karena *podcast* tersebut sering menggunakan bahasa daerah (Jawa). Dari penelitian terdahulu ini, peneliti menilai bahwa *podcast* dapat menjadi media yang efektif sebagai media hiburan dikalangan para remaja.

Penelitian selanjutnya yakni pada penelitian yang dilakukan oleh (Rosah & Aesthetika, 2022) mengenai ‘Pemanfaatan *Podcast* Sebagai Media *Content Creator* dalam Meningkatkan Pengembangan Diri Mahasiswa’. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar manfaat *podcast* yang digunakan sebagai media untuk para *content creator* dalam pengembangan diri mahasiswa. Dari penelitian ini dihasilkan bahwa berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo ini, mayoritas mahasiswa setuju bahwa *podcast* dapat menjadi media bagi *content creator* untuk mengembangkan diri mereka. Penelitian ini memiliki topik penelitian yang sama dengan yang penelitian yang akan dilakukan, namun perbedaannya terdapat pada sudut pandang objek penelitian. Jika penelitian ini membahas mengenai pengaruh *podcast* terhadap pengembangan diri mereka dari sudut pandang para mahasiswa yang menjadi *content creator*, penelitian yang akan dilakukan ini akan membahas mengenai pengaruh *podcast* dari sudut pandang mahasiswa yang menjadi audiens.

Kemudian pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Panjaitan, 2021) mengenai ‘Socio-demografi dan Kepuasan Pengguna *Podcast* di Indonesia’ yang bertujuan untuk melihat faktor sosio demografi serta adaptasi pengguna *podcast* di Indonesia. Penelitian ini membuktikan bahwa *podcast* dapat memenuhi ekspektasi pengguna dan mereka merasa puas dengan kemudahan serta pengaruh yang dirasakan setelah mendengarkan *podcast*. Artinya

dapat disimpulkan *podcast* pada *Spotify* ini sudah dapat memenuhi kebutuhan para penggunanya.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, peneliti tertarik untuk membuat penelitian pertama yang membahas mengenai pengaruh dari *podcast* '*Self Dev by Andreas Bordes*' sebagai media yang mendukung para mahasiswa Indonesia untuk meningkatkan *self-development* dalam diri mereka sebelum memasuki dunia karir. Peneliti merasa bahwa penting bagi mahasiswa Indonesia untuk memiliki pengetahuan yang luas soal *self-development* dan juga perencanaan karir. Hingga saat ini dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan dilakukan saat ini. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya peneliti pun menemukan rumusan permasalahan dari penelitian ini yakni, apakah ada pengaruh yang ditimbulkan pada para mahasiswa di Indonesia setelah mereka mendengarkan *podcast* '*Self Dev by Andreas Bordes*', dan seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh *podcast* '*Self Dev by Andreas Bordes*' tersebut. Sehingga melalui teori efek media massa, penelitian ini pun bertujuan untuk menganalisis mengenai apakah ada pengaruh yang ditimbulkan pada para mahasiswa di Indonesia setelah mereka mendengarkan *podcast* '*Self Dev by Andreas Bordes*' pada aplikasi *Spotify*, dan juga untuk mengetahui besar pengaruh yang ditimbulkan oleh *podcast* '*Self Dev by Andreas Bordes*' tersebut.

Penelitian ini berawal dari media *podcast* yang saat ini sangat digemari oleh masyarakat Indonesia terutama para mahasiswa. Dalam aplikasi *Spotify*, terdapat *podcast* yang bernama '*Self Dev by Andreas Bordes*' yang membahas mengenai *self-development*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan memiliki jenis penelitian eksperimen, karena peneliti ingin mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh *podcast* '*Self Dev by Andreas Bordes*' pada tingkat *self-development* mahasiswa di Indonesia. Eksperimen akan dilakukan dengan cara memberikan sebuah perlakuan pada dua kelompok yakni, kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol sebagai pembandingnya. Adapun subjek penelitian yang akan menjadi responden dari penelitian ini ialah seorang mahasiswa Indonesia yang berada pada usia 17-25 tahun yang tidak pernah mendengarkan *podcast* '*Self Dev by Andreas Bordes*', dan mahasiswa Indonesia yang berada pada usia 17-25 tahun yang sering mendengarkan *podcast* '*Self Dev by Andreas Bordes*'.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang telah diuraikan dalam latar belakang diatas, peneliti mengambil garis besar dari permasalahan yang akan diteliti dengan memberikan pertanyaan, yakni:

1. Apakah ada pengaruh podcast ‘Self Dev by Andreas Bordes’ pada *self development* para mahasiswa Indonesia?
2. Seberapa besar pengaruh podcast ‘Self Dev by Andreas Bordes’ pada *self development* para mahasiswa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan oleh podcast ‘Self Dev by Andreas Bordes’ pada *self development* dari para mahasiswa Indonesia.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh podcast ‘Self Dev by Andreas Bordes’ pada *self development* dari para mahasiswa Indonesia.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang Ilmu Komunikasi khususnya pengetahuan mengenai media massa, serta mengetahui mengenai dampak yang ditimbulkan dari *podcast* dengan topik *self development*.
2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaplikasian dari teori efek media massa.
3. Bagi masyarakat umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai efek yang ditimbulkan dari *podcast self development*.

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

Tabel 1.5 Waktu dan Periode Penelitian

No.	Tahapan Penelitian	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Menentukan topik dan judul													
2.	Menyusun bab 1-3 proposal													
	skripsi													
3.	Pengajuan Desk Evaluation													
4.	Revisi Desk Evaluation													
5.	Pengumpulan Data													
6.	Penyusunan bab 4-5 skripsi													
7.	Proses pembuatan artikel jurnal dan submit artikel pada jurnal													
8.	Sidang Diseminasi													

(Sumber: Olahan Peneliti, 2023)

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut rincian sistematika penelitian yang terdapat di dalam proposal penelitian ini.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Kegunaan Penelitian

1.5 Waktu dan Periode Penelitian 1.6

Sistematika Penelitian

BAB II TINJUAN PUSTAKA

2.1 Rangkuman Teori

2.2 Penelitian Terdahulu

2.3 Kerangka Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

2.5 Ruang Lingkup Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

3.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran

3.3 Populasi dan Sampel

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.6 Teknik Analisis Data