

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi merupakan hasil pengolahan data yang dibentuk menjadi salah satu lebih berguna bagi yang menerima informasi untuk nanti dapat digunakan sebagai alat bantu pengambilan suatu keputusan. Informasi menurut Gordon B. Davis adalah sebagai data yang sudah dibuat menjadi bentuk yang berguna untuk nanti diberikan kepada penerimanya dan menjadi nyata (Saputri & Huda, 2020).

Dengan adanya sebuah informasi menambah pengetahuan untuk mengurangi ketidakpastian pemakaian informasi. Informasi berguna memberikan gambaran tentang suatu permasalahan sehingga pengambilan keputusan dapat lebih cepat ditemukan, informasi juga memberikan standard, aturan maupun indikator bagi pengambilan keputusan.

Saat ini remaja memperoleh informasi mengenai *debt collector* cukup beragam di tengah masyarakat, bisa di dapat dari berita online, youtube, tiktok dan juga bisa di dapat melalui podcast. Pinjaman online menjadi daya tarik masyarakat untuk bertransaksi kebutuhan yang akan dibeli, ditambah sekarang bertransaksi sudah secara online dan menjadi mudah. Pinjaman online mengalami peningkatan di Indonesia dari tahun ke tahun secara signifikan dengan bermunculannya solusi perbankan dan menawarkan berbagai macam promosi agar menarik minat penggunaan dalam pemakaiannya (Hakim & Kadarullah, 2016).

Selain dengan adanya pinjaman online tentunya ada penagihan yang dilakukan oleh *debt collector* jika terlambat dalam melakukan pembayaran seperti yang sudah ditentukan waktu pelunasannya. Melewati dari batas pembayaran yang sudah ditentukan, *debt collector* akan turun kelapangan mengunjungi rumah atau bertemu dengan pihak yang melakukan pinjaman uang. Penagihan melalui *debt collector* secara langsung akan ditanyakan terlebih dahulu kemudian ditegaskan untuk segera melunasi pembayaran pinjaman yang menunggak. Sampai pihak yang

meminjam dapat memberitahukan kepada *debt collector* tanggal pembayaran pelunasan pinjaman.

Debt collector atau agen penagihan adalah pihak ketiga yang menghubungkan antara pihak kreditur dan debitur dimana proses yang dilakukannya itu merupakan penagihan. Proses penagihan dilakukan *debt collector* ketika ada kredit yang macet atau tidak bayar. *Debt collector* juga dikatakan sebagai kumpulan orang-orang dalam satu kelompok yang menjual jasa sebagai penagih hutang (syahbathie sabariah, 2019).

Sejumlah peristiwa yang tidak menyenangkan tentang *debt collector* di Indonesia sudah menjadi hal di cap oleh masyarakat sangat buruk. Maraknya kekerasan yang dilakukan *debt collector* dalam penagihan ke debitur, seperti penarikan kendaraan di jalanan, melakukan penagihan secara paksa di rumah tanpa adanya izin kepada RT dan RW. Informasi mengenai seorang *debt collector* pernah di bahas pada podcast *noice musuh masyarakat* episode 98 yang mendatangkan seorang *debt collector* asli. Pada podcast *musuh masyarakat* episode 98 dengan judul “*Debt collector* Banyak Manfaatnya” yang diunggah pada tanggal 07 Juli 2022 menghadirkan seorang *debt collector* asli yang Bernama bang Jack. Podcast membicarakan orang yang tidak bisa membayar pinjaman dan terpaksa harus ditagih oleh *debt collector* secara paksa atau baik-baik. Dengan adanya podcast ini masyarakat bisa memiliki persepsi bagaimana Ketika memiliki pinjaman kemudian hari tidak bisa membayar dan harus terpaksa didatangkan oleh *debt collector* untuk diminta segera melunasi hutang yang dipinjamkan.



Gambar 1.1 Podcast Musuh Masyarakat

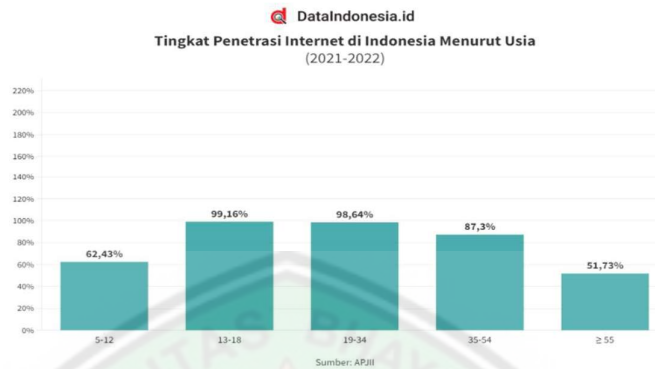
Podcast musuh masyarakat yang dibawakan oleh Tretan Muslim dan Andriano Qalbi yang merupakan stand up comedy yang memiliki identitas lucu dan sudah terkenal di youtube. Dengan opini-opini berani dan *kontroversial* yang mungkin bisa membuat mereka menjadi musuhnya masyarakat. Podcast “Musuh Masyarakat” selalu membahas tentang opini yang tidak disukai oleh masyarakat. Noice dapat memberikan peluang bagi banyaknya pengembang konten *audio* karena dapat memberikan banyak keunggulan seperti dapat diakses secara otomatis, noice juga sudah hampir memudahkan konsumen untuk mengontrol, sehingga selalu tersedia kapan pun (Fadilah et al., 2017).

Hal yang membuat peneliti tertarik memilih podcast musuh masyarakat dalam pembahasannya tidak begitu tegang dan serius, walaupun membahas informasi yang begitu penting tetapi selalu dibuat secara lucu sehingga para pendengar merasa senang mendengarkan podcastnya. Pemberian informasi yang disampaikan oleh narasumber juga sangat jelas dan detail, pertanyaan yang disampaikan oleh host kepada narasumber juga sebagai informasi untuk para pendengar.

Pendengar pada podcast musuh masyarakat kebanyakan dari usia remaja dan juga banyak dari anak remaja sekarang bertransaksi pinjaman online. Musuh masyarakat mendatangkan seorang *debt collector* asli untuk memberikan informasi kepada para pendengar untuk tidak menunggak atau melewati batas pembayaran yang sudah ditentukan agar terhindar dari penagihan secara langsung. Anak remaja juga meminjam pinjaman secara online tanpa sepengetahuan orang tua dan digunakan untuk hal keperluannya. Biasanya anak remaja yang belum bekerja berani untuk meminjam online, mangkanya penting informasi terkait *debt collector* terhadap persepsi anak remaja (Fauzi & Harfan, 2020).

Saat ini informasi sudah bisa didapatkan masyarakat melalui internet, dengan munculnya internet masyarakat bisa mendapatkan informasi. Sebagian besar orang memiliki alat komunikasi berupa handphone, tablet, laptop dan juga komputer untuk digunakan dalam mengakses sebuah internet. Dari mulai usia 15-45 tahun pasti sering mengakses media sosial. Internet tidak selalu memiliki

dampak positif bagi manusia, akan tetapi pada era saat ini manusia perlu memahami teknologi yang sudah ada (Ihsan, 2016).



Gambar 1.2 Data Pengguna Internet Pada Remaja

Menurut data yang di dapat dari dataindonesia.id bahwa pengguna internet pada remaja di Indonesia lebih banyak dibandingkan dengan usia yang sudah 19 tahun ke atas. Tingkat penetrasi internet di kelompok umur 5-12 tahun sebesar 62,43%. Sedangkan persentase pada usia 55 tahun ke atas hanya sebesar 51,73%. Penggunaan internet pada remaja di Indonesia pada tahun 2021-2022 mencapai 77,02% dimana angka tersebut naik dibandingkan dengan periode sebelumnya yang mencapai sebesar 73,70%. Internet tidak lepas dari genggamannya para pengguna untuk mencari dan melihat-lihat informasi yang di dapat.

Media sosial dalam kehidupan remaja menjadikan semacam dunia baru dalam pola pemikiran remaja untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan cara baru. Berbicara masalah tentang remaja, remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang artinya tumbuh menjadi dewasa. Seperti yang dikemukakan oleh Calon Istilah dari *adolensence* memiliki arti yang luas yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Masa remaja terdiri dari umur 12-21 tahun kategori untuk remaja wanita dan 13-22 tahun kategori untuk remaja pria (Goa, 2017).

Dari buku yang ditulis oleh Jandy Luik, Ph.d “sebuah pengantar media baru” (2020:9-10) media baru merupakan sebuah gagasan yang dapat untuk diperdebatkan dan diperebutkan seperti halnya dari sisi waktu dan fitur teknologi

yang bisa terimplementasi dengan membuat sebuah batasan tahun maraknya media baru ini atau dengan adanya perubahan signifikan secara unsur dasar sebuah media. Di dalam isi buku tersebut, media baru disebutkan sebagai pucuk rumput mengambil konsep *Rhizome* dan *Assemblage* (deleuze & guattari, 1987) dengan akar mereka saling berkaitan yang berarti memiliki interkoneksi dengan media lama.

Layanan streaming yang berbentuk siaran suara kini sedang banyak disukai yaitu podcast. Podcast saat ini menjadikan cara baru untuk orang menikmati konten *audio*, ditambahkan iklan yang tidak begitu banyak dan hanya memanfaatkan kuota internet atau jaringan Wi-Fi semua bisa mendengarkan secara *online* maupun *offline*.

Kedatangan Podcast di era media baru pada saat ini menjadi sebuah alternatif baru bagi masyarakat yang mulai jenuh dengan konten audio yang ada. Radio siaran yang bersifat secara garis lurus nampaknya mulai ditinggalkan karena aktivitas masyarakat yang semakin padat sehingga cenderung memilih konten yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhannya. Orang-orang yang sekarang sulit untuk menyesuaikan waktu mendengarkan radio pada jam-jam tertentu (Fauzi & Harfan, 2020)

Internet semakin berkembang sampai akhirnya memunculkan adanya media baru atau *new media* yang mengarah pada terjadinya bentuk dan konteks budaya dalam teknologi. Aspek *digitality* melingkupi seluruh langkah media digital yang disimpan ke dalam bilangan sehingga menjadi hasil yang berbentuk *online*, *digital disk* atau *memory drives* yang kedepannya ditampilkan oleh layar monitor berbentuk *hard copy* (Ramadhany, 2020).

New media memiliki perbedaan dengan digital media yang merupakan kebebasan teknologi sebagai medium karena media baru memiliki sifat yang lebih kompleks dengan mengedepankan konteks dan konsep budaya kontemporer dari fungsi perangkat teknologi sebagai medium. Perkembangan *new media* yang begitu maju pada akhirnya menciptakan teknologi baru yakni Web 2.0. Teknologi baru yang salah satunya berupa media sosial dapat membuat pengguna secara bebas

menjadikan lawan komunikasinya tanpa terbatas oleh waktu dan ruang (Mulyadi, n.d.).

Media sosial sering dimanfaatkan banyak orang untuk berinteraksi, mendapatkan informasi dan sebagai sarana hiburan. Salah satu media sosial yang berkembang dan diminati oleh banyaknya orang untuk sarana hiburan dan informasi yaitu podcast. Podcast merupakan sebuah konten *audio* dimana kita bisa mendengarkan antara dua orang atau lebih sehingga mudah untuk diakses dan didengarkan (Wibowo & Shohwah, 2021). Podcast sering didengar karena setiap kontennya membahas berbagai macam hal yang sedang terjadi saat ini, sehingga diminati oleh masyarakat terutama di kalangan anak muda.

Noice merupakan media yang meluncurkan versi baru sebagai rumah konten *audio digital* dan mengembangkan bidang siaran. Noice menjadikan pengguna menikmati beragam konten *audio* yang terdiri dari delapan saluran radio, serta podcast yang dibuat dari konten kreator lokal. Dengan strategi yang dijalankan agar memberikan dampak pada peningkatan kualitas konten audio yang dihasilkan.



Gambar 1.3 Top Podcast September 2022

Seperti yang dikutip diatas oleh okezone sudah hampir 140 ribu episode podcast yang dapat di dengar dari lebih 1500 kreator yang berusaha merilis di podcast noice. Dari ribuan podcast yang muncul, terdapat 20 podcast terbaik yang

bisa didengarkan. Perkembangan podcast dapat dibuktikan dengan analisis pengunduh Noice sebagai aplikasi podcast yang baru diluncurkan di Playstore pada 23 Oktober 2019 dan menjangkau lebih dari 150.000 pengunduh pada 27 Januari 2020. Di tangga populer teratas Desember 2022. Dengan memasuki peringkat kedua saluran "Musuh Masyarakat" kini sudah memiliki lebih dari 364.000 ribu *subscribers*.

Konten podcast musuh masyarakat tidak cuman hanya di aplikasi noice tetapi ada juga di aplikasi spotify. Musuh masyarakat tidak begitu aktif membuat konten di aplikasi spotify dibandingkan di aplikasi noice, terlihat di aplikasi spotify konten musuh masyarakat hanya ada 18 konten yang diunggah. Berbeda dengan di aplikasi noice ada hampir 100 lebih konten yang diunggah oleh musuh masyarakat. Pengikut dan pendengar yang menyukai di aplikasi spotify juga lebih sedikit, terlihat di aplikasi spotify musuh masyarakat hanya ada 763 orang yang mengikuti.



Gambar 1.4 Komentar Para Pendengar

Melihat respon diatas dari para pendengar ada yang memberikan komentar positif dan negatif tentang pendapat *debt collector*. Dari persepsi masing-masing

orang menilai bahwa *debt collector* juga tidak bisa dinilai buruk. Memang terdapat pro kontra setiap orang dalam menilai dan tidak bisa dijadikan semuanya sama.

Persepsi merupakan kemampuan seseorang untuk mengorganisasikan pengamatan. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan membedakan, mengelompokkan, dan fokus menurut Sarlito Wirawan Sarwono (1938:89). Akibatnya, objek yang sama dapat tampak berbeda bagi orang yang berbeda. Hal ini dimungkinkan oleh perbedaan nilai dan sifat kepribadian dari orang-orang yang terkena dampak (Soraya, 2018). Dapat di pahami bahwa persepsi merupakan proses pemberian penilaian terhadap sesuatu yang bisa dirasakan oleh panca indra manusia.

Berdasarkan judul penelitian diatas, maka peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian tersebut antara lain sebagai berikut :

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ayu Khoirotul Umaroh, rahmawati fajrin, maharani ayu kusumawati, Muhammad Arkan Muhadzib, Haryudha, Belinda Meliana Elisabet yang berjudul “Pemanfaatan Instagram Sebagai Sumber Informasi Kesehatan Reproduksi Remaja (studi kasus akun @Tabu.id dengan *uses and gratification theory*) menjelaskan hasil penelitian para pengguna di instagram yang mengikuti akun Tabu.id yang dilakukan oleh informan penelitian seluruhnya mengaku mencari dan membaca informasi, hampir setengahnya melihat konten video atau reels dan hanya sebagian kecil saja yang melakukan stalking, membuat story instagram atau upload kegiatan sehari-hari. Informan dalam penelitian diambil dari rata-rata umur yang masih remaja sekitar 20 tahun karena banyak dari remaja yang mengakses media sosial setiap harinya. Para pengikut Tabu.id merasa bahwa informasi kesehatan reproduksi yang di posting Tabu.id bermanfaat memberikan pemahaman tentang kesehatan reproduksi. Hasil dari penelitian ini menggunakan teori Use and gratification yang dilakukan oleh Anita Whiting dan David Williams (2013) bahwa salah satu tujuan menggunakan media sosial sebagai edukasi untuk diri sendiri. Bahwa pesan yang di-posting dalam bentuk gambar atau video menjadi hal yang menarik untuk

dipahami. Hal tersebut menjadi Tabu.id sebagai sumber informasi kesehatan reproduksi yang menarik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oktoviani Banda Saputri, Nurul Huda dengan judul “Pengaruh Informasi Covid-19 Melalui Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumen” menjelaskan hasil dari penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa perilaku konsumen muslim dalam menghadapi informasi terkait penyebaran wabah covid-19 tidak menimbulkan kepanikan dan keresahan dalam melakukan konsumsi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan faktor budaya memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan konsumsi bagi konsumen muslim, hal ini sesuai dengan teori Kotler dan Keller (2016) yang menjelaskan bahwa faktor budaya memiliki pengaruh positif dan paling signifikan dibandingkan dengan faktor-faktor perilaku konsumen lain. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sarah Hutagaol dengan judul “Pengaruh Isi Pesan Tweet @Metro_Tv Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Untirta 2012-2014” menjelaskan hasil yang di dapat bahwa isi pesan tweet @metro_tv sebagai isi pesan yang ideal dalam memenuhi kebutuhan informasi. Isi pesan dari tweet @metro_tv memiliki informasi yang berupa data, fakta, pertanyaan-pertanyaan, ajakan, perintah, dan pesan-pesan yang bisa menjadi aspek-aspek dalam kehidupan. Dalam penggunaan penelitian tersebut yang sangat relevan menggunakan teori uses and effect yang dikemukakan oleh sven windhal (1979) menjelaskan bahwa penggunaan merupakan bagian yang sangat penting atau pokok pemikiran ini. Karena pengetahuan mengenai penggunaan media dan penyebabnya akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa.

Menurut Little John dan Karen Foss dalam bukunya teori komunikasi, teori penggabungan informasi termasuk dalam model sibernatik. Pendekatan penggabungan informasi (*information-integration*) bagi pelaku komunikasi utama pada cara mengakumulasi dan mengatur informasi tentang semua orang, objek, situasi, dan gagasan yang membentuk sikap atau kecenderungan dalam bertindak secara positif atau negatif terhadap beberapa objek. Model ini menjadi awal dengan konsep secara kognisi yang digambarkan sebagai kekuatan pada sistem interaksi.

Informasi menjadi salah satu dari bentuk kesatuan dan berpotensi untuk mempengaruhi sebuah sistem kepercayaan terhadap sikap individu.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penelitian membutuhkan untuk mendapatkan sebuah pengetahuan mengenai suatu informasi atau proses penyampaian pesan yang mempengaruhi khalayak dalam berpikir, bersikap dan berperilaku. Selain itu, penelitian ini juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Informasi Tentang *Debt collector* Pada Podcast Noice Musuh Masyarakat Episode 98 Terhadap Persepsi Remaja yang terjadi. Pengaruh informasi yang di dengar atau di dapat tentu tidak mudah untuk bisa diambil, manusia memiliki persepsi masing-masing terkait soal informasi yang didapat. Dari data khalayak tersebut kita akan tahu profil khalayak, informasi yang dibutuhkan khalayak, teknik penyampaian pesan yang efektif, serta efek komunikasi bermedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis akan merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Seberapa Besar Pengaruh Informasi Tentang *Debt collector* Pada Podcast Noice Musuh Masyarakat Episode 98 Terhadap Persepsi Remaja ?

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mencoba mengidentifikasi masalah yaitu :

1. Seberapa besar valance informasi tentang *debt collector* pada podcast musuh masyarakat terhadap persepsi distorsi ?
2. Seberapa besar valance informasi tentang *debt collector* pada podcast musuh masyarakat terhadap persepsi perhatian?
3. Seberapa besar valance informasi terhadap persepsi ingatan ?
4. Seberapa besar bobot informasi tentang *debt collector* terhadap perhatian remaja ?
5. Seberapa besar bobot informasi tentang *debt collector* terhadap distorsi ?
6. Seberapa besar bobot informasi tentang *debt collector* terhadap ingatan ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan masalah dari penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Informasi Tentang *Debt collector* Pada Podcast Noice Musuh Masyarakat Episode 98 Terhadap Persepsi Remaja Bekasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini dibuat agar bisa menjadi pengetahuan bagi para pembaca mengenai Pengaruh Informasi Tentang *Debt collector* Pada Podcast Noice Musuh Masyarakat Episode 98 Terhadap Persepsi Remaja. Peneliti berharap, penelitian ini dapat memberikan manfaat dan saran untuk berbagai pihak yang membutuhkan pengetahuan tentang tema penelitian ini.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dibuat sebagai referensi bagi para peneliti lain mengenai Pengaruh Informasi Tentang *Debt collector* Pada Podcast Noice Musuh Masyarakat Episode 98 Terhadap Persepsi Remaja. Peneliti berharap jika penelitian ini dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya yang akan membahas dengan tema yang serupa secara teoritis dan juga menambah ilmu pengetahuan serta wawasan pada penelitian ilmu komunikasi.