BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Podcast menjadi salah satu trend di Indonesia. Banyak dari *content creator* hingga *influencer* membuat sebuah konten dengan berbasis siaran radio atau biasa dikenal dengan istilah *podcast*. Para penonton merasa tertarik dengan adanya konten tersebut sebab, terdapat sebuah proses diskusi menarik yang disajikan secara santai (Phillips, 2017). *Podcast* adalah sebuah file audio digital yang dibuat dan diunggah pada *platform* online untuk dibagikan kepada orang lain. *Podcast* mengacu pada distribusi file audio pada format digital. File audio tersebut bisa diakses secara langsung menggunakan desktop, gadget maupun dikirimkan ke perangkat media portable misalnya MP3 player untuk didengarkannya. Berbeda dengan radio, *podcast* hanya berisikan perbincangan mengenai berbagai hal sesuai dengan tema atau topik yang dibawakan penyiar atau yang kita sebut sebagai *podcaster*. Saat ini kehidupan masyarakat di Indonesia tidak terlepas dari adanya terpaan media. berbagai golongan masyarakat dari kaum muda hingga kaum dewasa diberikan segala kemudahan dalam mengakses segala keinginan dan kebutuhan informasi. Hal tersebut terjadi karena perkembangan teknologi yang begitu cepat sehingga membuat pola kehidupan masyarakat menjadi lebih efektif, terutama pada media komunikasi. Perubahan teknologi banyak mengalami perubahan karena munculnya internet. Dari yang semula individu menggunakan surat untuk mengirim pesan, sekarang ini dapat dilakukan dengan menggunakan *handphone*.

Podcast Berizik adalah *podcast* original pertama yang berada di aplikasi Noice yang di produseri oleh Ramadhan Suwanda yang tayang pada hari rabu dan Jumat dengan membahas tema musik namun dengan pembawaan yang santai dan dibumbui komedi. Jumlah episode *podcast* berizik saat ini yang telah tayang di aplikasi Noice yaitu 513 episode dengan jumlah Subscribers 59 ribu. Pada bulan

Strategi Komunikasi.., Muhammad Rafi Atsani, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

September 2024. Berizik (Bercanda Isinya musik) merupakan *podcast* yang dipandu oleh dua komedian tunggal yang namanya sudah tidak asing lagi di dunia komedi tunggal yaitu Awwe dan Randhika Djamil. Salah satu keunikan yang menjadi daya tarik dari *podcast* ini adalah konsep yang mereka hadirkan.

Topik pembahasan yang dibawakan dalam *podcast* ini berhubungan dengan musik. Namun yang menjadi perbedaan antara *podcast* ini dengan *podcast* musik yang lain adalah cara pembawaan kedua *podcaster* dari berizik ini yang tidak membosankan. Mereka berdua membahas musik dari kacamata orang awam dengan balutan komedi yang mengocok perut serta celetukan-celetukan khas dari mereka berdua. Di setiap episodenya, berizik pasti akan memutar beberapa lagu enak yang sesuai dengan tema episodenya. Hal ini membuat *podcast* berizik ini nyaman untuk didengarkan dan tidak membosankan untuk menjadi teman di perjalanan atau saat waktu luang. Selain menghibur, berizik ini juga bisa menambah wawasan musik para pendengarnya. Di setiap episodenya, Berizik selalu memberikan rekomendasi lagu-lagu enak yang mungkin jarang diketahui oleh orang banyak. Biasanya, mereka akan memutar dan membahas lagu-lagu yang mereka rekomendasikan. Berikut gambaran *podcast* berizik di aplikasi Noice.



Gambar 1.1 Jumlah Subscriber Berizik di Aplikasi Noice

Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan permasalahan yaitu adanya penurunan dan kenaikan jumlah views, like, komen. Penurunan ditunjukan pada konten Premium yang berjudul "#BIONIC Bareng Eka Gustiwana Bikin Musik Pake Betis" diupload pada tanggal 24 September 2024, dengan jumlah 82 Like, 20 Komentar. Kenaikan ditunjukan pada konten Free yang berjudul "Orkes

Pensil Alis Pengen Eksis" diupload pada tanggal 8 Oktober 2024, dengan jumlah 304 Like, 73 Komentar. Hal ini berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti dengan informan pertama yaitu Ramadhan Suwanda selaku produser berizik di aplikasi Noice. Oleh karena itu, peneliti tertarik bagaimana strategi komunikasi yang digunakan oleh *podcast* berizik di aplikasi Noice, sehingga konten yang diupload tetap menarik bagi para pendengarnya.

Pendengar adalah pengguna jasa dari media massa seperti pendengar, radio, atau penonton televisi. Tolak ukur dari pendengar dapat dilihat dari jumlah *followers*, like, dan juga komentar yang didapat dari konten yang dibuat. Aspek tersebut penting untuk dilihat karena kita mengetahui berapa besar keterlibatan audiens dalam konten yang ingin disampaikan. Semakin besar *followers* yang didapat, maka semakin tinggi juga pendengar yang didapat kepada konten kreator.

Selanjutnya peneliti melakukan perbandingan, untuk melihat dan menentukan *podcast* mana yang akan digunakan sebagai bahan penelitian, bertujuan untuk mencari perbandingan antara *podcast* berizik dengan *podcast* lainnya di aplikasi Noice.

Tabel 1.1 Perbandingan *Podcast* di Aplikasi Noice

No	Nama *Podcast*	Jumlah Suscribers	Jumlah Konten
1	Berizik	59,3 ribu	526
2	Sumbu Pendek	48,4 ribu	234
3	Lambemu	39,1 ribu	131
4	Kagak Abis Pikir	21.1 ribu	118

Berdasarkan tabel diatas yang dilihat dari aplikasi Noice menunjukan bahwa suscribers "*Podcast* Berizik" berada pada posisi pertama dengan suscribers sebanyak 59.3 ribu dengan jumlah konten 526 membahas tentang komedi dan musik, disusul oleh "*Podcast* Sumbu Pendek" sebanyak 48.4 ribu dengan jumlah konten 234 membahas tentang komedi, selanjutnya "*Podcast* Lambemu" sebanyak 39.1 ribu dengan jumlah konten 131 membahas tentang komedi, dan terakhir

"*Podcast* Kagak Abis Pikir" sebanyak 21,1 ribu dengan jumlah konten 118 membahas tentang komedi.

Maka dapat ditentukan hasil bahwa peneliti memilih *podcast* berizik sebagai objek penelitian, karena *podcast* ini memiliki jumlah subscribers yang relatif lebih banyak dibandingkan dengan *podcast* lainnya. Selain itu *podcast* ini dikenal memiliki kualitas konten yang terstruktur dengan baik yang berfokus pada komedi dan musik, serta jadwal tayang yang konsisten setiap hari Rabu dan Jumat. Faktor-faktor tersebut menjadikan *podcast* berizik lebih unggul dibandingkan dengan *podcast* lainnya.

Dalam membangun eksistensi konten audio yang diinginkan, Noice membuat sebuah konten dengan beragam topik pembahasan namun di balut dengan komedi guna menarik pendengar di masyarakat. Maka dari itu, sebuah inovasi yang dilakukan oleh Noice dengan mencari beberapa Stand Up Komedian sebagai pengisi konten audio di aplikasi Noice. Selain itu, Noice juga memiliki beberapa produser dibeberapa konten *podcast* nya supaya *podcast* tersebut berjalan dengan baik dengan arah yang telah ditentukan dari produser tersebut. Hal ini membawa dampak positif bagi Noice (Velantin Valiant, 2020).

Ada beberapa produser yang ada di Noice berguna untuk menciptakan sebuah konten *podcast* yang berkualitas sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan. Data yang didapatkan di Aplikasi Noice yaitu terdapat 50 program konten *podcast* yang diisi oleh beberapa produser diantaranya, *Podcast* berizik di produseri oleh Ramadhan Suwanda, *Podcast* Cerita Kampung halaman di produseri Dicki Mahardika, *Podcast* Berbeda Tapi Bersama di produseri oleh Alfonsus, *Podcast Happy Broken Familiy* di produseri oleh Shaviera Melia, *Podcast* Diary Coki: Rehabilitasi di produseri oleh Abe Adzka, Alfonsus, dan Shaviera Melia, *Podcast* Kena Mental di produseri oleh Wandani Putra dan Abe Adzka, dan masih banyak yang lainnya.

Hadirnya para produser dalam program konten *podcast* di Noice,diharapkan produser – produser tersebut dapat menciptakan strategi komunikasi yang baik dan dapat dijalankan oleh para *podcaster* sehingga program konten *podcast* tersebut bisa mempertahankan pendengar di aplikasi Noice.

Sebagai perusahaan yang membuat *podcast* Noice harus mempercayai seseorang yang bisa memproduseri sebuah konten *podcast* demi meraih serta mempertahankan ekesistensinya dikalangan pendengarnya. Maka dari itu, Noice memiliki produser di masing- masing konten yang yang ada di aplikasi Noice, sehingga produser ini yang mengatur jalannya sebuah *podcast* dan juga dapat menyusun sebuah strategi komunikasi yang dilakukan dan akan di perankan oleh pengisi *podcast* tersebut menjadi sebuah satu kesatuan konten audio yang berkualitas. Pada dasarnya, sebuah strategi komunikasi ditujukan untuk sebuah perusahaan mencapai tujuan yang diinginkan. Strategi adalah cara guna mencapai sebuah tujuan yang ingin dibutuhkan, sebuah karya atau seni yang melibatkan inteligensi dalam sebuah pikiran guna memaksimalkan serta mengefisienkan suatu strategi sehingga memperoleh tujuan yang membawa keuntungan.

Dalam melakukan sebuah komunikasi, erat hubungannya dengan sumber daya yang melimpah untuk mencapai tujuan yang ingin diraih. Dalam merancang sebuah strategi komunikasi perlunya adanya batasan pengertian apa itu strategi komunikasi, karena dengan batasan tersebut dapat mengubah tingkah laku manusia dan memunculkan terobosan ide-ide baru. Kombinasi terbaik dari strategi komunikasi merupakan komunikator, pesan, saluran (media), sampai penerima pesan dapat memberikan tujuan komunikasi yang maksimal (Triartanto, 2018).

Strategi komunikasi dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana cara mempertahankan pedengar sebuah *podcast.* timbal balik yang diberikan dari pendengar kepada *podcast* nya berupa like, komentar, dan juga views. Berkenaan dengan hal tersebut, berizik menyusun sebuah strategi komunikasi guna mempertahankan pendengarnya di aplikasi Noice. Keterlibatan pendengar pada sebuah *podcast* sangat penting untuk keberlangsungan *podcast* dapat bertahan di industri. Berikut beberapa definisi tentang pendengar yaitu:

Membuat narasi interaktif dengan pendengar untuk menciptakan hasil yang diinginkan, Mengaduk keterlibatan emosional dan komitmen penonton, Membantu pendengar untuk berinteraksi dengan subjek pembicara dan peserta lainnya, Menyusun strategi dengan sengaja bagaimana dapat mengubah pendengar menjadi pendengar aktif.

Dalam komunikasi, strategi mengacu pada bagaimana mengelola operasi komunikasi agar berhasil. di tempat kerja, strategi komunikasi terdiri dari perencanaan (*planning*) dan pengelolaan (*management*) untuk mencapai satu tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, strategi bukan sekedar alat untuk mencapai tujuan itu juga perlu digunakan untuk mencapai strategi operasional. Strategi komunikasi adalah suatu jenis rencana yang dirancang untuk meningkatkan potensi manusia pada tingkat yang lebih tinggi melalui transfer ide-ide baru, kombinasi terbaik dari seluruh elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, dan saluran penerima hingga pengaruh (efek) yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan komunikasi sebaik mungkin (Middleton, 2015).

Noice berupaya menjadi salah satu aplikasi penyedia *podcast* yang bersaing dari berbagai pesaing yang ada sehingga Noice mempercayakan sebuah produser dalam menyusun Strategi Komunikasi guna mempertahankan pendengarnya. Maka dari itu, berdasarkan pemaparan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Strategi Komunikasi Pada *Podcast* Berizik Dalam Mempertahankan Pendengar Di Aplikasi Noice".

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian ini adalah tentang Komunikasi Digital mengenai "Strategi Komunikasi Pada *Podcast* Berizik Dalam Mempertahankan Pendengar Di Aplikasi Noice".

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian ini "Bagaimana Strategi Komunikasi Pada *Podcast* Berizik Dalam Mempertahankan Pendengar Di Aplikasi Noice ?".

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui "Strategi Komunikasi Pada *Podcast* Berizik Dalam Mempertahankan Pendengar Di Aplikasi Noice".

1.5 Manfaat Penelitian

Dari tujuan di atas, maka hasil penelitian akan memiliki manfaat bagi penulis maupun pembaca, manfaat penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi karya ilmiah yang dapat dijadikan refrensi untuk penelitian selanjutnya, serta bisa menambah wawasan dan juga pengetahuan khususnya dalam bidang *podcast*.

1.5.2 Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi refrensi bagi Mahasiswa dan Masyarakat umum yang ingin melakukan penelitian mengenai strategi komunikasi pada media *podcast.*