

17012022_SINTA_YANWAR_S4.d

OCX

by

Submission date: 17-Jan-2022 05:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 1742942081

File name: 17012022_SINTA_YANWAR_S4.docx (45.05K)

Word count: 2328

Character count: 15335

Pemanfaatan Podcast Sebagai Media Content Creator Dalam Meningkatkan Pengembangan Diri Mahasiswa

Sinta Yanwar Rosah

Program Studi Ilmu Komunikasi Muhammadiyah Sidoarjo
Jl. Mojopahit 666 B Sidoarjo Kampus 2 Jl. Raya Gelam 250 Candi Sidoarjo
Sintayanwar890@gmail.com

Abstract–Tujuan penelitian ini adalah memetakan Podcast sebagai media alternatif dalam pembuatan content creator dalam meningkatkan pengembangan diri seorang mahasiswa. Podcast merupakan salah satu hasil dari pengembangan radio di era new media. Dengan kehadiran podcast di era teknologi yang semakin canggih saat ini, banyak sekali dampak positif yang dihasilkan salah satunya adalah membantu mahasiswa untuk lebih berkreaitivitas di bidang audio visual. Dalam penelitian ini menggunakan teori Kognisi sosial tentang diri sebagai wadah Dimana semua pesan komunikasi bisa terpusat dan mudah untuk disalurkan menggunakan teknologi internet dan melibatkan audiens untuk meningkatkan proses interaksi dan komunikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif observasi dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar mahasiswa dalam memanfaatkan podcast sebagai content creator dalam pengembangan diri. Dengan munculnya podcast mahasiswa ilmu komunikasi Umsida lebih memahami dirinya dalam melakukan rintangan emosional di dalam kehidupannya salah satunya adalah terbentuknya pengembangan diri. Tujuan pengembangan diri adalah memaksimalkan segala potensi yang ada dalam diri kita, sehingga mahasiswa dapat menjadi pribadi yang luar biasa dan mampu bertahan dengan segala perubahan di era new modern.

Keywords: podcast, content creator, pengembangan diri, dampak positif

Abstrak – The purpose of this research is to map podcasts as alternative media in making content creators, namely by increasing the self-development of a student. Podcast is one of the results of radio development in the new media era. With the presence of podcasts in today`s increasingly sophisticated technological era, there are many positive impacts, one of which is helping students to be more creative in the audio visual field. In this study, using the theory of social cognition about the self as a place where all communication messages can be centralized and easy to channel using internet technology and involve the audience to improve the process of interaction and communication. The research method used is quantitative observation method with data collectioin techniques through questionnaires. so that anyone is free to share the opportunity to be creative through the current podcast media. In addition, the things we can feel. With the emergence of Umsida` podcast, communication science students understand themselves better in dealing with emotional obtacles in the their lives, one of which is the formation of self development. The purpose of self development is to maximize all the potential that exists within us, so that student can become extraordinary individuals and are able to survive with all the changing times.

Kata Kunci: podcast, content creator, self-development, positive impact

Submitted: January 2020, **Revision:** February 2020, **Accepted:** July 2020
ISSN: 1412-7873 (cetak), ISSN: 2598-7402 (online) Website: <http://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana>
Terakreditasi Kemendikbud RI SK No. 28/E/KPT/2019

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi era modern saat ini sudah mengalami perubahan yang sangat signifikan. Salah satunya adalah perubahan pola pikir dan tingginya kreativitas mahasiswa. Oleh karena itu, tidak heran dari keinginan manusia yang menginginkan sebuah perubahan untuk melahirkan ide-ide kreatif. Salah satunya peradaban zaman sekarang sangat berbeda dengan era 90 an. Terlebih lagi soal keilmuan yang sudah tidak diragukan lagi. Salah satu perkembangan teknologi hingga beberapa dekade saat ini adalah podcast, podcast merupakan wujud perubahan dari lahirnya media alternatif radio new modern. Menurut (philips, 2017) podcast merupakan file audio digital yang dibuat dan kemudian diunggah dalam beberapa platform online dengan cara pengeditan yang berbeda. Menurut (Locker, 2020) mengatakan bahwa podcast memperoleh lebih dari 155 negara dengan pencapaian lebih dari 18,5 juta episode dalam setahun. Perkembangan akan terus berlanjut hingga dekade saat ini dan tahun-tahun yang akan datang. Selain karena persyaratan teknologi yang sudah mencapai lebih dari cukup, aksesibilitas dan ketersediaan podcast juga telah tersebar luas di berbagai Negara salah satunya Indonesia.

(Berge, 2006) mengungkapkan bahwa podcast menghasilkan utilitas dan keuntungan yang menarik dibandingkan perangkat teknologi lainnya. Selain itu, aktivitas podcast yang sudah dalam bentuk rekaman audio visual dapat didengarkan dan dinikmati ketika sedang melakukan aktivitas santai lainnya atau memungkinkan pendengar melakukan aktivitas secara *multitasking*, misalnya dalam berkendara di dalam mobil ketika bosan karena macet dapat mendengarkan podcast dengan santai, atau dalam keadaan apapun dan yang terpenting adalah teknologi podcast ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun karena fleksibel dan tidak terbatas.

Di Indonesia, khalayak public sudah mulai mengosumsi podcast salah satunya ditinjau dari hasil inspeksi data *Daily Social* sudah lebih dari 2.023 pengguna ponsel pintar dalam "Podcast User Research in Indonesia 2018" memaparkan bahwa kurang lebih dari 68% responden Indonesia mengaku sudah familiar dengan istilah podcast dan 81% diantaranya sudah mengenal dan telah menjadi pendengar setia podcast beberapa bulan terakhir. Hasil dari data survey tersebut juga

menunjukkan bahwa rata-rata dari pendengar podcast di Indonesia didominasi oleh usia produktif sekitar 20-25 tahun sebesar 42,12%. Diikuti oleh usia 26 -29 tahun dan 30-35 tahun. Pemahaman gaya content berbasis audio juga tidak lepas dari perubahan gaya hidup khalayak semakin dinamis dan modern yang menuntut lebih fleksibilitas. Pertumbuhan podcast dalam 5 tahun terakhir dipengaruhi oleh 5 faktor utama (campbell, 2005) yakni aktivitas internet yang terus meningkat, dan pertumbuhan *broadband* yang kian tersebar luas dengan memberikan pelayanan telekomunikasi terbaik serta tidak ada perbedaan antara content streaming dan download yang mulai *blur*, karena ketersediaan computer pribadi dan perangkat multimedia yang semakin merata, serta adopsi perangkat pemutaran mp3 *portable* yang begitu cepat dan tidak terbatas menjadikan pengguna tidak kesulitan untuk live streaming dalam mendengarkan podcast melalui aplikasi youtube atau spotify yang khusus untuk podcast. Jadi tidak heran jika masyarakat milenial sangat menyukai podcast sebagai content creator mereka dalam berkreativitas di dunia audio visual. Selain itu, podcast juga menjadi salah satu trend untuk semua kalangan karena ruang lingkup podcast tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, jaringan yang digunakan luas dan lebih fleksibel dan lebih interaktif.

Kemunculan podcast di new media melahirkan perubahan dalam industri media, salah satunya kutipan dari (McLuhan, 2010) yaitu perubahan dalam teknologi komunikasi secara tidak terhindarkan menghasilkan pecahan mendalam, baik dalam tatanan budaya maupun sosial. Oleh karena itu, ia beragumen bahwa teknologi secara tidak terhindarkan menyebabkan perubahan tertentu dalam pola pikir sehingga terbentuknya budaya yang diciptakan disebut dengan budaya determinisme teknologi

Salah satu dampak positif dari munculnya new media adalah pola berfikir manusia lebih maju dan terlihat jelas pengaruhnya terhadap kebudayaan dan perilaku. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo merupakan salah satu tempat di mana mahasiswanya banyak menggunakan Podcast sebagai media content creator dalam pengembangan diri. Salah satu kutipan dari (James, 2018) Pengembangan diri yang dimaksud adalah pengembangan segala

potensi yang ada pada diri sendiri, dalam usaha meningkatkan potensi berfikir dan prasangka serta meningkatkan intelektual dan interaksi dalam melakukan berbagai aktivitas. Faktor pendukung proses awal terjadinya puncak sukses seseorang karena adanya dukungan orang sekitar yang selalu mensupport demi mencapai kemandirian serta menuju kepada aktualisasi diri sehingga kita lebih berani untuk lebih berinteraksi dan menyesuaikan kondisi. Pada dasarnya interaktivitas merupakan salah satu fitur media baru yang paling banyak dibicarakan, seperti halnya berbagai istilah cyber baru,

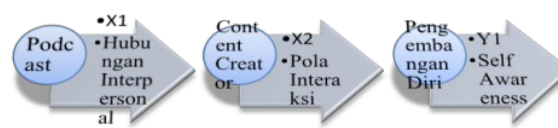
Selain itu, faktor pendukung mahasiswa untuk lebih kreatif juga karena Universitas Umsida juga memberikan fasilitas untuk kegiatan podcast (Radio Digital) dengan harapan agar mahasiswa ilmu komunikasi dapat belajar dan mengembangkan diri dari untuk memperluas pengalaman dan kreativitas. Berdasarkan pernyataan kepuasan penggunaan podcast dapat dilihat dalam penelitian terdahulu dengan judul "Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial" menyatakan bahwa

kesenangan dalam menggunakan podcast cukup tinggi, begitu pula dengan pernyataan tentang kemampuan dalam menggunakan media meskipun belum satu mahasiswa yang benar-benar setuju bahwa mereka merasa mampu menggunakan media. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil tersebut terlihat respon secara keseluruhan dengan nilai 73,75% yaitu kategori cukup tinggi. Pada pernyataan tentang kesenangan media masih meningkat.

Dengan begitu, 9-10 mahasiswa setuju bahwa komunitas Radio Digital sebagai sarana kreativitas tanpa batas dalam membuat content podcast yang bersifat menghibur, edukasi, dan tanpa batas sehingga mahasiswa dapat memanfaatkan media ini sebagai kegiatan yang bisa lebih interaktif dan lebih produktif. Disini mereka diajarkan untuk lebih mengenal perkembangan teknologi digital dan bagaimana untuk berinteraksi kepada lawan bicaranya sehingga timbul komunikasi interpersonal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: seberapa besar pemanfaatan podcast sebagai media content creator dalam meningkatkan pengembangan diri mahasiswa di universitas Muhammadiyah Sidoarjo?.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hasil responden terhadap pemanfaatan media ini dalam pembentukan pengembangan diri di universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Untuk memperjelas arah penelitian maka peneliti menggunakan teori Kognisi Sosial Tentang Diri. Dalam perkembangannya significant others meliputi semua orang mempengaruhi perilaku, pikiran, dan perasaan kita, konsep ini juga datang dari Mead. Proses seseorang mengambil peran sebagai generalized others disebut role taking yang memiliki arti pembentukan konsep diri dalam ilmu psikologi komunikasi.



Gambar 1 Skema Kerangka Konseptual

Teori ini berdasarkan penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada individual dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain seperti kesadaran diri, dengan adanya self-awareness membantu kita untuk lebih mengetahui kelebihan dan kekurangan kita, menyadari bahwa tingkah laku kita dikendalikan oleh pikiran kita. Dengan begitu kita bisa lebih terbuka, dan lebih bisa menghargai orang yang ada di sekitar kita dan lebih mengenal betapa pentingnya komunikasi dengan orang lain. Selain itu, setelah mengetahui bahwa kita memiliki skema kesadaran diri maka kita harus tahu skema diri kita dan apa aja yang membatasi kita dalam berkomunikasi, tidak lupa untuk selalu memotivasi diri dalam segala melakukan sesuatu, dengan mengingat dan bertindak dalam lingkungan sosial, selain itu konsistensi diri sangat diperlukan dalam penelitian ini untuk menunjang sikap dan perilaku.

Pada dasarnya pengguna yang diberikan stimulus atau rangsangan dalam bentuk tindakan maka terbentuklah suatu content yang menarik dalam pengembangan diri dan muncul interaksi dalam suatu hubungan untuk membentuk sebuah hubungan interpersonal terhadap lawan bicara sehingga muncul efek feedback dalam berkomunikasi.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan riset observasi. Secara umum observasi berarti “melihat” dan “memperhatikan” secara istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena. Tujuan penelitian menggunakan metode kuantitatif adalah untuk mendapatkan data tentang masalah sehingga diperoleh pemahaman atau alat rechecking, atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Menurut (Patton, 2015) tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut. Dengan demikian, penelitian ini menguji hipotesis menggunakan alat ukur SPSS dengan menyebar kosioner di kalangan mahasiswa, dari data yang dikelola menggunakan skala likert sebagai bentuk perhitungan jawaban sementara terkait pemanfaatan podcast sebagai media content creator. Dengan hal ini dapat ditinjau kembali bahwa dalam proses observasi melibatkan mahasiswa ilmu komunikasi sebagai obyek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan sumber dari pustaka yang telah peneliti lakukan, menyatakan bahwa podcast tidak hanya berperan sebagai medium content creator dalam pengembangan diri, tetapi juga digunakan sebagai sarana menciptakan kreativitas yang dapat dilakukan oleh kelompok atau individu. Fleksibilitas dan akseibilitas podcast menjadi salah satu tujuan kenapa mahasiswa sangat tertarik dengan kegiatan ini. Selain itu, kehadiran podcast dapat membantu mahasiswa lebih mudah untuk mengungkapkan citra dirinya. Selain itu, pengembangan diri adalah memaksimalkan segala potensi yang ada dalam diri kita sehingga mahasiswa dapat menjadi pribadi yang luar biasa dan mampu bertahan dengan segala perubahan zaman. Salah satu contoh hasil pengembangan diri adalah mengenali tujuan hidup kita dengan baik, karena dengan mengenali diri kita, kita dapat mengukur kemampuan dalam public speaking.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil Analisis yang dilakukan adalah membuktikan bahwa podcast sebagai media content creator dapat meningkatkan pengembangan diri mahasiswa. Pada tahapan analisa, peneliti melakukan survey melalui google form, hasilnya ada 32 mahasiswa yang bersedia mengisi dan tersebar pada semester satu hingga semester tujuh.

No	Answer	Percentage
1	Strongly agree	10%
2	Agree	50%
3	Doubtfull	5%
4	Disagree	30%
5	Strongly disagree	5%
Total		100 %

Table 1 perhitungan presentasi responden

Sedangkan tujuan analisis regresi linier sederhana ini digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas, terhadap variabel terikat, salah satunya yaitu peneliti ingin mengetahui seberapa tertarik minat mahasiswa terhadap podcast dalam pengembangan diri karena fitur podcast di era new modern saat ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat, terutama bagi mahasiswa. Karena pada awalnya penggunaan podcast hanya sekedar hobby, namun beberapa decade saat ini podcast masih tetap menjadi tujuan mahasiswa untuk berkarya. Adapun beberapa kendala yang harus dihadapi dalam meningkatkan kualitas content maka podcaster harus menyediakan konsep dan tampilan yang dapat menarik perhatian masyarakat terutama pendengar setia podcast. Selain itu, menjadi seorang creator mampu mengkondisikan dirinya terhadap perkembangan di new era modern salah satunya adalah dengan membagikan kegiatan di berbagai media platform salah satunya adalah instagram, youtube dan aplikasi spotfy.

Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju mengenai pemanfaatan podcast sebagai media content creator mampu dalam meningkatkan pengembangan diri seorang mahasiswa.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat 20 responden dari 32 mahasiswa memilih jawaban setuju dengan alasan bahwa podcast dapat meningkatkan pengembangan diri, dan membentuk sebuah karakter seorang mahasiswa, sedangkan 9 responden diantaranya tidak setuju dengan pernyataan tersebut dengan alasan bahwa tidak semua pengembangan diri terbentuk melalui kegiatan pemanfaatan podcast. Sisanya adalah mereka menjawab kurang setuju dan sangat tidak setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa podcast membawa pengaruh positif bagi mahasiswa, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif dan saling berpengaruh satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

- erge, D. &. (2006). Peny Meliaty Hutabarat. *PENGEMBANGAN PODCAST SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN*, 107-108.
- campbell. (2005). Peny Meliaty Hutabarat. *PENGEMBANGAN PODCAST SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN*, 108-109.
- James, W. (2018). *Nina M Armando*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Locker. (2020). Peny Meliaty Hutabarat. *PENGEMBANGAN PODCAST SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN*, 107-108
- McLuhan. (2010). *Stanley, J Baran Dennis K.Davis*. Jakarta : Penerbit Salemba Humanika.
- Patton. (2015). *Dr. Yusuf Zainal Abidin M.M*. Lingkar Selatan: Pustaka Setia.
- philips. (2017, januari). *PENGEMBANGAN PODCAST SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN*, 107-108.
- Yin. (1994). Peny Meliaty Hutabarat. *PENGEMBANGAN PODCAST SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN*, 112-113.
- ahya, F. (n.d.). *Peran Pustakawan Perpustakaan Universitas Brawijaya sebagai Content*
JUDUL ARTIKEL DITULIS DENGAN HURUF KAPITAL TIMES NEW ROMAN 9
(NAMA PENULIS 1, NAMA PENULIS 2, NAMA PENULIS 3)

Creator dimasa.

Dalila, N. (2020). Strategi Storytelling, Spreadability Dan Monetization Podcast Sebagai Media Baru Komedi. *Jurnal Riset Komunikasi*, 3(2), 140-160.
<https://doi.org/10.38194/jurkom.v3i2.165>

Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 107-116.
<https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.85>

Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1720>

Sundari, G., & Purba, V. (2020). Podcaster'S Awal Minggu Communication Strategy in Creating Podcast Content on the Spotify. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 3(2), 148-156. <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.82>

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

5%

★ Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On