



PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI AUDIO ON DEMAND BERBASIS PODCAST PADA APLIKASI SPOTIFY TERHADAP TINGKAT KEPUASAN

Yuan Nindi Pratiwi¹, Hanni Munarwati Purnomo², Dita Angelina Marcel³, Henny Sri
Kusumawati⁴

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia

E-mail: Yuanindiepp@gmail.com, hannimunarwati@gmail.com, dita.20802@gmail.com,
henny.sk83@gmail.com

Kata Kunci

podcast, Spotify, uses,
gratification

Abstrak

Teknologi Audio On Demand Berbasis Podcast di Spotify merupakan salah satu pemanfaatan media baru untuk mencari kebutuhan informasi yang digunakan oleh mahasiswa di Kota Surakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan mahasiswa di Kota Surakarta dalam menggunakan podcast di Spotify. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Kota Surakarta pengguna podcast di Spotify, dengan sampel sebanyak 40 responden. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Uses and Gratification yang memiliki 4 kategori dalam mengukur tingkat kepuasan, yaitu kepuasan informasi, kepuasan identitas pribadi, kepuasan integrasi dan interaksi sosial, serta kepuasan hiburan. Hasil penelitian ini menunjukkan perbandingan skor rata-rata (mean) masing-masing kepuasan yang diharapkan (GS) dan kepuasan yang diperoleh (GO), dengan perbandingan sebagai informasi, skor GS adalah 4,09 dan skor GO adalah 4,13 (GS < GO), untuk identitas personal skor GS 3,95 dan skor GO 3,98 (GS < GO), untuk integrasi dan interaksi sosial skor GS 3,96 dan skor GO 4,03 (GS < GO), untuk hiburan, skor GS sebesar 4,07 dan skor GO sebesar 4,12 (GS < GO), dengan perbandingan rata-rata skor keseluruhan GS sebesar 36,06 dan skor GO sebesar 36,47 (GS < GO) yang berarti kepuasan yang diperoleh mahasiswa Surakarta lebih besar dari kepuasan yang diharapkan. Artinya podcast di Spotify sudah mampu memenuhi kebutuhan audiensnya.

Keywords

podcast, Spotify, uses,
gratification

Abstract

Podcast-based Audio On-Demand technology on Spotify is one of the uses of new media to find information needs used by students in Surakarta. This research aims to determine students' satisfaction levels in Surakarta City using podcasts on Spotify. This research uses a quantitative approach, the population in this research is Surakarta City students who use podcasts on Spotify, with a sample of 40 respondents. The theory used in this research is the Uses and Gratification theory, which has 4 categories for measuring the level of satisfaction: information satisfaction, personal identity satisfaction, integration and social interaction satisfaction, and entertainment satisfaction. The results of this study show a comparison of the average scores (mean) for expected satisfaction (GS) and obtained satisfaction (GO), with the comparison as information, the GS score is 4.09 and the GO score is 4.13 (GS < GO), for personal identity GS score 3.95 and GO score 3.98 (GS < GO), for social integration and interaction GS score 3.96 and GO score 4.03 (GS < GO), for entertainment, GS score of 4.07 and a GO score of 4.12 (GS < GO), with a comparison of the average overall GS score of 36.06 and GO score of 36.47 (GS < GO) which

means that the satisfaction obtained by Surakarta students is greater than the expected satisfaction. This means that podcasts on Spotify can meet the needs of their audience

*Correspondence Author: Yuan Nindi Pratiwi

Email: yuanindiapp@gmail.com



PENDAHULUAN

Berbicara mengenai Revolusi Industri 4.0 tidak lepas dengan adanya media sosial. Kemajuan teknologi yang begitu cepat membuat media juga berkembang dengan pesat. Berbagai media yang tercipta kini semakin mempermudah ketika berkomunikasi dan menerima informasi dalam jarak dekat maupun jarak jauh. Kehidupan modern telah menjadi lebih mudah berkat kontribusi besar teknologi internet untuk komunikasi dan berbagi informasi. Alasan penggunaan media terdapat dalam lingkungan sosial atau psikologis yang dianggap sebagai masalah dan media yang digunakan sebagai solusi masalah itu (pemuasan kebutuhan). Artinya, penggunaan media dilatarbelakangi dengan motif tertentu seseorang untuk memuaskan kebutuhannya (Rusdi, 2010) (Humaizi, 2018).

Pada saat ini bentuk penyiaran berbasis audio yang banyak diminati khalayak adalah layanan *streaming* audio yang disebut atau yang disebut dengan *podcast*. Dengan adanya *podcast*, menunjukkan cara baru dalam menikmati berbagai konten audio. *Podcast* adalah proses distribusi file audio melalui internet dengan menggunakan RSS subscription. Istilah *podcast* sendiri berasal dari *Playable On Demand* dan *broadcast* (Kholik et al., 2023). Inilah salah satu bentuk sosial media yang menciptakan adanya partisipasi, keterbukaan, perbincangan, komunitas, dan keterhubungan (Rusdi, 2019).

Para pendengar *podcast* mendominasi pada kelompok usia muda dengan rentang usia remaja akhir 15-24 tahun. Dengan persentase 22,1% responden yang mendengarkan *podcast* pada usia 15-19 tahun. Sedangkan persentase 22,2% responden yang mendengar *podcast* lainnya berusia 20-24 tahun (Bayu, 2021) (FEBRIANI, 2023).

Melihat banyaknya para pendengar *podcast Spotify* yang sebagian besarnya adalah pendengar dengan rentang usia remaja, maka peneliti menjadikan remaja sebagai subjek dalam penelitian ini. Peneliti memilih remaja yang berada di Kota Surakarta, karena belum ada yang melakukan penelitian terkait dengan penggunaan *podcast* pada *Spotify*, sehingga menjadi suatu pembaruan dalam meneliti tentang *podcast Spotify* di kalangan remaja Kota Surakarta. Hal tersebut yang menarik minat peneliti untuk meneliti tentang tingkat kepuasan remaja di Kota Surakarta yang menggunakan *podcast* pada *Spotify*, karena pada dasarnya khalayak secara aktif memilih menggunakan media massa mana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

METODE PENELITIAN

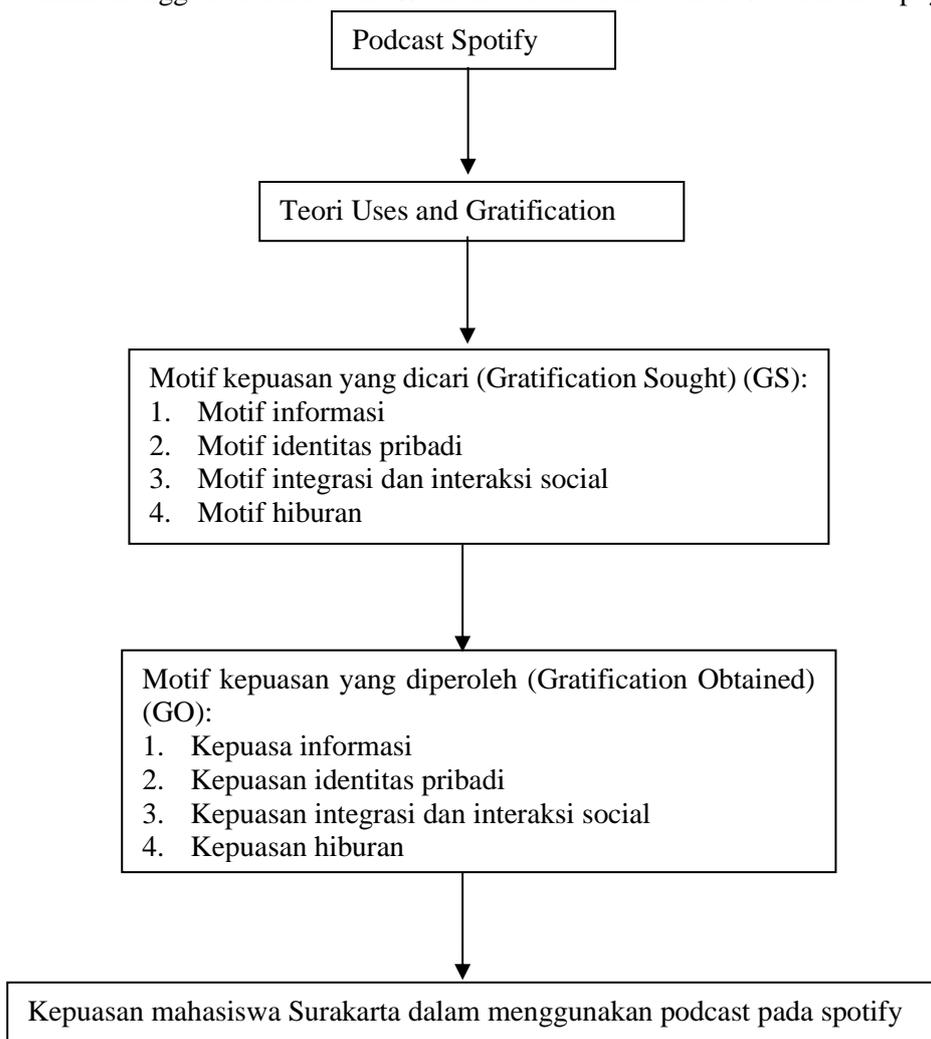
Berbicara mengenai Revolusi Industri 4.0 tidak lepas dengan adanya media sosial. Kemajuan teknologi yang begitu cepat membuat media juga berkembang dengan pesat. Berbagai media yang tercipta kini semakin mempermudah ketika berkomunikasi dan menerima informasi dalam jarak dekat maupun jarak jauh. Kehidupan modern telah menjadi lebih mudah berkat kontribusi besar teknologi internet untuk komunikasi dan berbagi informasi. Alasan penggunaan media terdapat dalam lingkungan sosial atau psikologis yang dianggap sebagai masalah dan media yang digunakan sebagai solusi masalah itu (pemuasan kebutuhan). Artinya, penggunaan

media dilatarbelakangi dengan motif tertentu seseorang untuk memuaskan kebutuhannya (Rusdi, 2010) (Tanadi & Santoso, 2021).

Pada saat ini bentuk penyiaran berbasis audio yang banyak diminati khalayak adalah layanan *streaming* audio yang disebut atau yang disebut dengan *podcast*. Dengan adanya *podcast*, menunjukkan cara baru dalam menikmati berbagai konten audio. *Podcast* adalah proses distribusi file audio melalui internet dengan menggunakan RSS subscription. Istilah *podcast* sendiri berasal dari *Playable On Demand* dan *broadcast*. Inilah salah satu bentuk sosial media yang menciptakan adanya partisipasi, keterbukaan, perbincangan, komunitas, dan keterhubungan. (Rusdi, 2019)

Para pendengar *podcast* mendominasi pada kelompok usia muda dengan rentang usia remaja akhir 15-24 tahun. Dengan persentase 22,1% responden yang mendengarkan *podcast* pada usia 15-19 tahun. Sedangkan persentase 22,2% responden yang mendengar *podcast* lainnya berusia 20-24 tahun. (Bayu, 2021)

Melihat banyaknya para pendengar *podcast Spotify* yang sebagian besarnya adalah pendengar dengan rentang usia remaja, maka peneliti menjadikan remaja sebagai subjek dalam penelitian ini. Peneliti memilih remaja yang berada di Kota Surakarta, karena belum ada yang melakukan penelitian terkait dengan penggunaan *podcast* pada *Spotify*, sehingga menjadi suatu pembaruan dalam meneliti tentang *podcast Spotify* di kalangan remaja Kota Surakarta. Hal tersebut yang menarik minat peneliti untuk meneliti tentang tingkat kepuasan remaja di Kota Surakarta yang menggunakan *podcast* pada *Spotify*, karena pada dasarnya khalayak secara aktif memilih menggunakan media massa mana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.



Kerangka Pikir Penelitian
Sumber: Analisis Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Operasional Variabel

KONSEP	VARIABEL	DIMENSI	SKALA
Kepuasan dalam menggunakan podcast pada spotify. (Teori Uses and Gratification)	Tingkat kepuasan yang (Gratificatio Sought) (GS)	Motif informasi pribadi Motif identitas Motif integrasi dan interaksi social Motif hiburan	terval
	Tingkat kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) (GO)	Kepuasan informasi pribadi Kepuasan integrasi dan interaksi sosial Kepuan hiburan	terval

Sumber data yang ada di dalam penelitian ini merupakan subjek darimana data dapat diperoleh serta memiliki jelasan informasi. Dimana ada 2 sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dilapangan melalui angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan cara memberikan serangkaian runtutan pertanyaan yang diberikan kepada sejumlah responden untuk mendapatkan informasi dan bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti. (Widoyoko, 2016) Tujuan penyebaran angket kuesioner adalah untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai suatu masalah yang dikaji. Sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber-sumber yang telah ada dan teori yang berhubungan dengan masalah data pendukung skripsi melalui literatur, artikel, jurnal, buku maupun situs internet yang berkaitan dengan judul penelitian. (Machali, 2021)

Pengumpulan data yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah: (a). Teknik Observasi, (b). Teknik Wawancara dan (c). Dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas, berikut penjelasannya:

Uji Validitas

Validitas adalah akurasi alat ukur terhadap apa yang diukur walaupun dilakukan berulang-ulang. Artinya alat ukur harus mempunyai akurasi yang baik, jika alat ukur tersebut digunakan sehingga validitas akan meningkatkan bobot kebenaran data yang akan diteliti (Bugin, 2011). Suatu instrument dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas instrument dapat dibuktikan dengan cara pengujian, yaitu pengujian validitas construct, validitas isi (validitas content), dan validitas eksternal (Yusup, 2018) (Retnawati, 2017). Menguji validitas dari setiap item, biasanya dengan mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Mengukur validitas instrument

menggunakan korelasi product moment dengan taraf signifikan nilai probabilitas 5% atau 0,05 melalui aplikasi SPSS, dengan teknik pengujian menggunakan corrected item-total correction (item total statistic). Standar dalam mengukur valid tidaknya suatu kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item instrument dinyatakan valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item instrument dinyatakan tidak valid.

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan memberikan kuesioner yang kemudian menghasilkan perhitungan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Gratification Sought (GS)

Item Pernyataan	Nilai R Hitung	Hilai R Tabel	Keterangan
GS1	0,382	0,312	Valid
GS2	0,559	0,312	Valid
GS3	0,467	0,312	Valid
GS4	0,754	0,312	Valid
GS5	0,210	0,312	Valid
GS6	0,759	0,312	Valid
GS7	0,662	0,312	Valid
GS8	0,636	0,312	Valid

Sumber : Olah Data Peneliti 2023

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Item Pernyataan	Nilai R Hitung	Hilai R Tabel	Keterangan
GO1	0,396	0,312	Valid
GO2	0,675	0,312	Valid
GO3	0,614	0,312	Valid
GO4	0,513	0,312	Valid
GO5	0,520	0,312	Valid
GO6	0,597	0,312	Valid
GO7	0,611	0,312	Valid
GO8	0,600	0,312	Valid
GO9	0,588	0,312	Valid

Sumber : Olah Data Peneliti 2023

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Tingkat Kepuasan Mahasiswa Kota Surakarta Dalam Menggunakan Podcast Pada Spotify* adalah valid. Dilihat dari nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel, maka semua instrument pertanyaan dapat digunakan sebagai pertanyaan kuesioner penelitian sebagai alat pengumpulan data.

Uji Reliability

Reliabilitas adalah ketepatan alat pengukur. Alat ukur memiliki reliabilitas tinggi atau dapat dipercaya, jika alat ukur tersebut baik, yaitu alat ukur tersebut stabil dan dapat diandalkan (Pramuaji & Loekmono, 2018) (Amanda et al., 2019). Ini menunjukkan sejauh mana hasil dari pengukuran tetap stabil bila dilakukan pengukuran berulang-ulang terhadap gejala yang sama, dan memakai alat ukur yang sama. Alat ukur dikatakan reliable jika hasil pengukuran menunjukkan hasil yang sama walaupun dilakukan pengukuran dua kali hingga lebih.

Sebuah kuesioner/angket dikatakan reliable jika jawaban dari responden tetap konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Begitu juga kuesioner sebagai alat ukur juga harus menunjukkan reliabilitas yang tinggi (Siyoto & Sodik, 2015). Perhitungan reliabilitas hanya bisa jika kuesioner itu sudah valid. Maka harus menghitung validitas dulu sebelum menghitung reliabilitas, jadi jika tidak mencapai syarat uji validitas maka tidak perlu meneruskan untuk uji realibilitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur realibilitas kuesioner adalah dengan metode Cronbach's Alpha. Untuk pengujian umumnya memakai batasan tertentu jika $> 0,60$ maka data tersebut mempunyai kehandalan yang tinggi.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas GS dan GO

Variabel	Cronbach's Alpha	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
Gratification Sought (GS)	0,916	0,6	Reliable
Gratification Obtained (GO)	0,905	0,6	Reliable

Sumber : Olah Data Peneliti 2023

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60, maka instrument penelitian dengan variable GS dan GO dinyatakan reliable.

Teknik Analisi Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perbandingan *mean*. Uji dari kedua *mean* tersebut dilakukan untuk menegaskan perbedaan yang ada antara kedua *mean* tersebut adalah merupakan perbedaan yang signifikan (perbedaan yang berarti) dan bukan hanya secara kebetulan. Untuk menguji tingkat signifikan dilakukan dengan menggunakan uji t untuk sampel berpasangan (Nuryadi, 2017). Adapun pertimbangan peneliti menggunakan rumus statistic karena t test berfungsi untuk menguji perbandingan, uji korelasional dan uji estimasi secara statistic. Selain t test digunakan untuk data yang berskala ratio atau interval

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dengan menggunakan teori *Uses and Gratification* menjadi *Gratification Sought* (Kepuasan yang Dicari) dan *Gratification Obtained* (Kepuasan yang Diperoleh), maka GS dan GO mempunyai 4 kategori dalam menentukan tingkat kepuasan pendengar, dengan hasil sebagai berikut:

Perbandingan antara kepuasan informasi yang diharapkan dengan kepuasan informasi yang diperoleh, terjadi kesenjangan yang menunjukkan bahwa kepuasan informasi yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan informasi yang diharapkannya. Dengan perbandingan nilai rata-rata $4,09 < 4,13$. Hal tersebut menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara kepuasan informasi yang dicari dengan yang diperoleh, yaitu kepuasan yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan informasi yang diharapkan.

Perbandingan antara kepuasan identitas pribadi yang diharapkan dengan kepuasan identitas pribadi yang diperoleh, terjadi kesenjangan yang menunjukkan bahwa kepuasan identitas pribadi yang diperoleh remaja lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan identitas pribadi yang diharapkannya. Dengan perbandingan nilai rata-rata $3,95 < 3,98$. Hal tersebut menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara kepuasan informasi yang dicari dengan yang diperoleh, yaitu kepuasan yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan informasi yang diharapkan.

Perbandingan antara kepuasan integrasi dan interaksi sosial yang diharapkan dengan kepuasan integrasi dan interaksi social yang diperoleh, terjadi kesenjangan yang menunjukkan bahwa kepuasan integrasi dan interaksi sosial yang diperoleh remaja lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan integrasi dan interaksi social diharapkannya. Dengan perbandingan nilai rata-rata $3,96 < 4,03$. Hal tersebut menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara kepuasan integrasi dan interaksi sosial yang dicari dengan yang diperoleh, yaitu kepuasan yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan integrasi dan interaksi sosial yang diharapkan.

Perbandingan antara kepuasan hiburan yang diharapkan dengan kepuasan hiburan yang diperoleh, terjadi kesenjangan yang menunjukkan bahwa kepuasan hiburan yang diperoleh remaja lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan hiburan yang diharapkannya. Dengan perbandingan nilai rata-rata $4,07 < 4,12$. Hal tersebut menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara kepuasan hiburan yang dicari dengan yang diperoleh, yaitu kepuasan yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan hiburan yang diharapkan.

Perbandingan keseluruhan rata-rata antara kepuasan yang diharapkan (GS) dengan kepuasan yang diperoleh (GO), terjadi kesenjangan yang menunjukkan bahwa kepuasan yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan yang diharapkannya. Dengan perbandingan nilai rata-rata $36,06 < 36,47$. Hal tersebut menjelaskan bahwa kepuasan yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan hiburan yang diharapkan, sederhananya.

Secara umum dan berdasarkan kriteria teori *Uses and Gratification*, yaitu jika skor mean GS lebih kecil dari mean skor GO (mean skor GS < mean skor GO), maka terjadi kesenjangan kepuasan karena kebutuhan yang diperoleh lebih banyak dibandingkan dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan kata lain media itu memuaskan khalayaknya, dan harapan responden terpuaskan oleh pengalaman.

BIBLIOGRAPHY

- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188.
- Bayu, D. J. (2021). Anak Muda Dominasi Jumlah Pendengar Podcast di Indonesia. In ... - *pendengar-podcast-di-indonesiapendengar-podcast*
- Bugin, B. (2011). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya). In *Jakarta: Kencana Prenada Media*.
- Febriani, N. (2023). *Tingkat Kepuasan Generasi Muda Terhadap Penggunaan Podcast Pada Spotify Di Desa Tanjong Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Humaizi, M. (2018). Uses and Gratifications Theory. *Medan: Art Design, Publishing &*
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Yusuf, D. (2023). Pendampingan Desain Studio Podcast Untuk Peningkatan Workstation Productivity Di SMKS Al-Ittihad Cianjur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(3), 126–138.
- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif)*. digilib.uin-suka.ac.id.
- Nuryadi, N. (2017). Dasar-Dasar Penelitian Statistik (Vol. 1). In *Yogyakarta: Gramasurya*.
- Pramuaji, K. A., & Loekmono, L. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian: Questionnaire Emphaty. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 9(2), 74–78.
- Retnawati, H. (2017). Membuktikan validitas instrumen penelitian. *Makalah Disajikan Pada Kegiatan Workshop Teknik Analisis Data Fakultas Ekonomi Dan Bisnis IAIN Batusangkar Di Rocky Hotel Bukittinggi, 25 Juli 2017*, 1–16.
- Rusdi, F. (2010). *Podcast Sebagai Industri Kreatif*.
- Rusdi, F. (2019). Podcast sebagai Industri Kreatif. *SNIT 2012*.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literacy media publishing.
- Tanadi, L., & Santoso, F. (2021). Studi Gerak Animasi Cartoony Sebagai Perancangan Animasi Pendek Bertema Cyberbullying. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 3(3), 206–223.
- Widoyoko, E. P. (2016). Teknik teknik penyusunan instrumen penelitian. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).

© 2024 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

