

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Podcast Warung Kopi atau yang biasa dikenal dengan PWK adalah podcast yang banyak disukai oleh banyak kalangan yang membuatnya menjadi salah satu podcast yang populer di Indonesia. Podcast Warung Kopi ini sendiri merupakan salah satu konten podcast yang ada di channel Youtube Has Creative. Podcast ini merupakan podcast yang memiliki viewers terbanyak di channel youtube Has Creative. Dibandingkan dengan konten-konten lain di kanal YouTube Has Creative, Podcast Warung Kopi memang memikat perhatian yang luar biasa dari para penontonnya. Dikutip dari kanal Youtube Has Creative tersebut, jumlah penonton tertinggi dari podcast ini bisa mencapai lebih dari 10 juta penonton¹. Angka ini mencerminkan seberapa besar dampak dan daya tarik yang dimiliki oleh PWK di antara audiensnya. Podcast Warung Kopi atau PWK, tidak hanya meraih popularitas karena jumlah penonton yang besar, tetapi juga karena kualitas kontennya yang luar biasa.

Setiap episode podcast ini memiliki durasi yang bervariasi, kadang-kadang mencapai lebih dari satu jam, namun tetap berhasil mempertahankan

¹ PWK, 'Jadi Rebutan Cowok Pas SMA, Eca Aura Dituduh Rebut Pacar Orang Sampe Dibawa ke Psikolog!', *Youtube.Com* (HAS Creative, 2024)
<<https://youtu.be/5V2y2VzgCfs?si=L9ZtW59Atzg3Ab4O>>.

minat pendengar dengan menyajikan topik-topik yang hangat dan informatif. Salah satu keunggulan PWK adalah kemampuannya dalam mengemas berbagai topik pembahasan dengan cara yang menarik dan mudah dicerna oleh semua kalangan. Bahasa yang digunakan tidak hanya bersifat formal, tetapi juga santai dan akrab, sehingga membuat pendengar merasa seperti sedang berbincang-bincang dengan teman di warung kopi. Hal ini membuat podcast ini menjadi sangat relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. PWK tidak hanya menghadirkan diskusi yang mendalam, tetapi juga menyelipkan humor dan cerita-cerita ringan yang menghibur. Setiap episode dirancang dengan baik, mulai dari pemilihan narasumber hingga penyusunan alur pembicaraan yang dinamis. Dengan mengundang berbagai bintang tamu dari berbagai bidang, PWK mampu memberikan wawasan yang beragam dan perspektif yang luas.

Praz Teguh sebagai pembawa Podcast Warung Kopi selalu berhasil menciptakan suasana yang seru sekaligus menyenangkan di setiap episodinya. Dengan gayanya yang karismatik dan penuh semangat, Praz mampu membuat pendengar merasa terlibat langsung dalam setiap pembicaraan. Ia tidak hanya mahir dalam mengolah kata, tetapi juga memiliki kemampuan luar biasa untuk membangun koneksi dengan narasumber dan pendengar. Praz selalu menghadirkan energi positif dan antusiasme yang menular. Setiap topik yang diangkat, mulai dari isu-isu sosial, budaya, hingga cerita-cerita inspiratif, dikemas dengan begitu hidup dan menarik. Gaya bicaranya yang lugas namun santai membuat diskusi terasa seperti obrolan akrab di warung kopi, di mana

pendengar dapat merasakan kehangatan dan keintiman dalam setiap percakapan.

Selain itu, Praz dikenal karena kecerdasannya dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang tajam dan relevan, menggali informasi yang mendalam dari setiap narasumber. Ia mampu mengarahkan alur diskusi dengan cermat sehingga setiap episode berjalan dinamis dan tidak membosankan. Pendekatannya yang humanis membuat narasumber merasa nyaman dan terbuka, sehingga cerita-cerita yang disampaikan pun lebih autentik dan berkesan. Bagi Praz Teguh, terjun ke dunia podcast punya tantangan tersendiri, karena dia harus membuat lawan bicaranya merasa nyaman dalam obrolan itu dan penonton yang menyaksikan juga nyaman. Interaksi dengan pendengar juga menjadi salah satu keunggulan utama podcast ini. Ia seringkali melibatkan pendengar melalui sesi tanya jawab, polling di media sosial, dan diskusi langsung, menjadikan mereka bagian integral dari podcast. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan pendengar, tetapi juga menciptakan komunitas yang loyal dan solid di sekitar Podcast Warung Kopi. Dalam setiap episodinya, Dedikasinya dalam menghadirkan konten berkualitas dan relevan menjadikan Podcast Warung Kopi sebagai salah satu pilihan utama bagi mereka yang ingin mendapatkan informasi dan inspirasi melalui media audio.

Praz Teguh dikenal oleh khalayak sebagai komika yang lucu dengan keahliannya yang mudah berbaur dengan orang baru, membuatnya mudah membuka pembicaraan dengan para narasumber di podcast Warung Kopi. Karir Praz yang berawal dari Stand-up Comedy season 4 telah sukses

membawanya hingga saat ini. Selain itu, Praz Teguh juga berkarya dengan membuat konten-konten di YouTube. Pada tahun 2016-2024, Praz telah membintangi 7 film dan 1 film series. Bukan hanya itu, dia juga menjadi host di beberapa acara podcast. Dengan pembawaan retorik dan pembahasan yang selalu berhasil mencairkan suasana dan menarik, dia dipercaya oleh Deddy Corbuzier untuk menjadi host di podcast Close the Door. Dan karena pencapaian dan prestasinya itu, kualitas Praz sebagai podcaster dapat dibuktikan. Ia mampu mengemas berbagai topik pembahasan dengan gaya yang berbeda-beda di setiap episode secara menyenangkan. Pencapaian tersebut tidak lepas dari karakter dan kepribadian Praz Teguh yang asyik, yang menjadi ciri khas penting dalam mendapatkan perhatian penonton.

Dikutip melalui Channel Youtube Has Creative pada episode yang mendatangkan Habib Fajar, Praz Teguh selalu menunjukkan kemampuan komunikasi yang luar biasa². Ia tidak hanya mahir berbicara, tetapi juga selalu mengetahui dengan baik siapa lawan bicara yang sedang bersamanya. Kemampuan ini memungkinkan Praz untuk mengarahkan diskusi dengan tepat, menyesuaikan gaya komunikasi dan pertanyaan-pertanyaannya agar sesuai dengan latar belakang dan keahlian narasumber. Pada episode tersebut, yang membahas tentang ajaran agama, Praz Teguh berhasil memandu percakapan dengan penuh kehati-hatian dan rasa hormat. Meskipun topik yang diangkat cukup serius, ia mampu menyisipkan humor-humor ringan yang relevan dan tidak mengurangi esensi pembahasan. Humor tersebut tidak hanya menambah

² PWK, 'Misi Habib Fajar Ingin Foto Toleransi Beragama Tidak Lagi Viral', *Youtube.Com* (HAS Creative, 2023) <https://youtu.be/SQBW_0hRNNg?si=cljKOMKZ0X5vVciH>.

kehangatan suasana, tetapi juga membuat topik yang berat menjadi lebih mudah dicerna oleh pendengar dari berbagai kalangan. Praz menunjukkan keahliannya dalam menggali informasi mendalam dari Habib Fajar, memberikan ruang bagi narasumber untuk menyampaikan pandangannya dengan bebas dan terbuka. Diskusi yang terjadi tidak hanya informatif, tetapi juga menginspirasi, memberikan wawasan baru tentang ajaran agama yang mungkin belum banyak diketahui oleh pendengar.

Praz Teguh dikenal oleh khalayak sebagai komika yang lucu dengan keahliannya yang mudah berbaur dengan orang baru, membuatnya mudah membuka pembicaraan dengan para narasumber di Podcast Warung Kopi. Karir Praz yang berawal dari stand-up comedy season 4 telah sukses membawanya hingga saat ini. Selain itu, Praz Teguh juga berkarya dengan membuat konten-konten di YouTube. Pada tahun 2016-2022, Praz telah membintangi 5 film dan 1 film series. Bukan hanya itu, dia juga menjadi host di beberapa acara podcast³. Karena pencapaian dan prestasinya itu, kualitas Praz sebagai podcaster dapat dibuktikan. Ia mampu mengemas berbagai topik pembahasan dengan genre yang berbeda-beda di setiap episode secara menyenangkan. Pencapaian tersebut tidak lepas dari karakter dan kepribadian Praz Teguh yang asyik, yang menjadi ciri khas penting dalam mendapatkan perhatian penonton.

Bukan hanya itu, editor Podcast Warung Kopi (PWK) juga berhasil membuat podcast tersebut menjadi lebih lucu dengan menambahkan berbagai

³ Biodata Seleb, 'Praz Teguh-Rumah, Kekayaan, Istri, Dan Biodata' (Biodataseleb.com)
<<https://biodataseleb.com/praz-teguh-rumah-kekayaan-istri-dan-biodata/>>.a

gimmick menarik melalui proses editing. Misalnya, mereka menambahkan stiker lucu dan efek suara yang memberikan kesan humor di setiap pembahasan dalam podcast tersebut⁴. Kreativitas editor PWK dalam mengedit setiap momen patut diacungi jempol, karena upaya ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan pengalaman pendengar. Mereka mampu menangkap setiap gerak-gerik dan momen penting, lalu memperkuatnya dengan elemen- elemen komedi yang menyegarkan. Selain editing yang ciamik, ada ciri khas lain di PWK yang berhasil mencuri perhatian pendengar, yaitu Yanti. Yanti adalah anggota tim PWK yang bertugas menyiapkan makanan dan minuman untuk para bintang tamu. Keunikan Yanti terletak pada fakta bahwa wajahnya tidak pernah ditampilkan dalam podcast. Meski demikian, banyak bintang tamu yang memuji kecantikan Yanti, membuat pendengar dan netizen semakin penasaran.

Salah satu momen yang sangat menarik perhatian adalah ketika Brandon Salim, seorang artis, menjadi bintang tamu. Brandon begitu terpujau dengan kecantikan Yanti sehingga reaksinya menjadi viral⁵. Video reaksinya mendapatkan banyak respon dari pendengar podcast, yang semakin menambah rasa penasaran tentang sosok Yanti. Meskipun wajahnya tetap misterius, cerita- cerita tentang Yanti menjadi topik yang sering dibicarakan, menambah daya tarik dan keunikan PWK. Secara keseluruhan, kombinasi antara kemampuan

⁴ PWK, “‘ Sering Di Jodohin Sama Cewek-Cewek Yang Hadir Di PWK, Yono Datang Ngamuk!!!’”, *Youtube.Com* (HAS Creative, 2024) <<https://youtu.be/LcFFh8vISyc?si=bWWtxYIbJon9DXTO>>.

⁵ PWK, ‘Brandon Salim Ngajarin Brooklyn Beckham by WA, Ternyata Orangnya Gaptek?!’, *Youtube.Com* (HAS Creative, 2023) <<https://youtu.be/kcynJmef0rg?si=e6n0ltyYLRf8U29A>>.

editing yang kreatif dan elemen misteri yang dihadirkan oleh Yanti menjadikan PWK sebuah podcast yang bukan hanya informatif tetapi juga sangat menghibur. Kreativitas tim PWK dalam mengolah konten dan menghadirkan kejutan-kejutan kecil di setiap episodnya membuat podcast ini semakin dinanti dan dicintai oleh pendengarnya. Kendati dengan Episode khusus saat Brandon Salim menjadi bintang tamu menunjukkan bagaimana PWK mampu menciptakan momen viral yang menarik perhatian luas. Reaksi Brandon terhadap Yanti tidak hanya menambah humor tetapi juga membangun hubungan yang lebih dalam dengan pendengar, yang ikut merasakan kehebohan dan keunikan interaksi tersebut.

Podcast ini memiliki beberapa perbedaan dan keunikan yang membedakannya dari podcast lain yaitu⁶ :

1. Platform Tayang

Podcast ini tayang di YouTube HAS Creative, bukan di akun YouTube milik "Podcast Warung Kopi" (PWK) sendiri. Berbeda dengan podcast lain yang biasanya tayang di akun official masing- masing.

2. Kepemilikan Platform

HAS Creative bukan milik Praz, yang membedakannya dari podcast lain di mana biasanya platform penayangan dimiliki oleh podcasternya sendiri.

3. Konsistensi Jumlah Views

⁶ Abim Zidan, 'Membedah PWK (Podcast Warung Kopi)', *Youtube.Com*, 2023 <<https://youtu.be/6Tmzt14fhbl?si=iLgsOSq8ZgKzuk4f>>.

Setiap episode podcast ini konsisten mendapatkan minimal 1 juta views, yang menunjukkan popularitasnya tidak bergantung pada bintang tamu, melainkan pada pembawaan podcasternya.

4. Pengalaman Unik bagi Narasumber

Tidak seperti podcast lain yang biasanya dilakukan di set up ruangan on-air yang konvensional, PWK memberikan pengalaman unik dimana narasumber dapat memilih makanan dan minuman yang merekainginkan, menambah kenyamanan dan nuansa berbeda selama sesi podcast. Penjelasan ini memperjelas keunikan dan daya tarik utama dari podcast "Warung Kopi" dibandingkan dengan podcast lainnya.

Dikutip dari artikel Databoks, Lembaga Riset Ipsang Wahid Strategik(IPWS) berhasil mengumpulkan data dari 1.429 responden dalam survei yang terkait dengan podcast. Hasil survei ini menunjukkan bahwa Podcast Warung Kopi (PWK) merupakan salah satu podcast terfavorit di tahun 2023, dengan persentase sebesar 1,21%. Survei ini dilakukan pada periode 26 Juni hingga 2 Juli 2023⁷. Angka tersebut mungkin tampak kecil, tetapi dalam konteks persaingan dunia podcast yang sangat kompetitif, angka ini menunjukkan posisi yang kuat dan relevan di hati pendengar. Data ini juga menegaskan bahwa strategi konten yang diterapkan PWK, baik dari segi penyajian maupun interaksi dengan pendengar, berhasil menciptakan pengalaman yang berkesan dan menarik. Dengan demikian, survei dari IPWS

⁷ Nabilah Muhamad, '10 Podcast Yang Paling Disukai Masyarakat RI Menurut IPWS', *Databoks* (databoks, 2023) <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/15/10-podcast-favorit-masyarakat-indonesia-siapa-juaranya.>>.

tidak hanya mengakui PWK sebagai salah satu podcast terfavorit, tetapi juga membuktikan bahwa pendekatan inovatif dan adaptif mereka dalam menyajikan konten telah diterima dengan baik oleh audiens di tahun 2023.

Kepopularitasan Podcast Warung Kopi ini menjadi bukti bahwasanya podcast sangat digemari oleh banyak pendengar. Hal ini mempengaruhi kebutuhan hiburan banyak orang dari semua kalangan, terutama di kalangan remaja. Podcast sendiri telah menjadi media populer untuk memenuhi kebutuhan hiburan, dan tren ini semakin meningkat. Selain itu, popularitas podcast Warung Kopi juga mencerminkan perubahan dalam konsumsi media di kalangan remaja. Banyak dari mereka lebih cenderung memilih media yang bisa diakses secara on-demand dan yang menawarkan konten yang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, Podcast Warung Kopi tidak hanya menjadi hiburan yang disukai tetapi juga menjadi bagian penting dalam keseharian banyak remaja. Trend ini menunjukkan bagaimana media audio seperti podcast dapat memenuhi kebutuhan hiburan sekaligus memberikan nilai tambah melalui konten yang bermanfaat dan menginspirasi.

Kata "Podcast" adalah kombinasi dari kata "iPod" (sebuah produk Apple) dan "Broadcast." Istilah ini pertama kali digunakan pada awal 2000-an ketika teknologi pemutar musik digital seperti iPod menjadi populer, Sebagai platform distribusi podcast pertama yang diperkenalkan oleh Steve Jobs⁸. Podcast diartikan sebagai teknologi yang digunakan untuk mendistribusikan, menerima dan mendengarkan konten secara on-demand yang diproduksi oleh

⁸ Cut Medika Zellatifanny, 'Trends in Disseminating Audio on Demand Content through Podcast: An Opportunity and Challenge in Indonesia', *Journal Pekommas*, 5.2 (2020), p. 117, doi:10.30818/jpkm.2020.2050202.

profesional maupun radio amatir . Podcast adalah file audio atau video yang didunggah di web agar dapat diakses oleh individu baik berlangganan maupun tidak dan dapat di dengarkan atau ditonton dengan menggunakan komputer atau pemutar media digital portable ⁹ . Podcasting memungkinkan beragam jenis konten,mulai dari berita,cerita fiksi,wawancara,diskusi topik tertentu, hingga pembelajaran dan pelatihan. Ini menjadikannya media yang inklusif dan mudah diakses, baik untuk pembuat konten profesional maupun amatir, yang dapat menjangkau audiens global tanpa batasan geografis.

Masifnya Media podcast menjadi salah satu faktor pendukung pemenuhan kebutuhan hiburan pada individu khususnya remaja di Kabupaten Sleman. Hal ini dapat dibuktikan oleh Studi Edison Research dan Triton Digital yang menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam pendengaran podcast di kalangan remaja dan dewasa muda. Pada tahun 2021, sekitar 41% pendengar podcast berusia 12-34 tahun, menunjukkan bahwa remaja dan dewasa muda merupakan segmen demografis yang besar dalam audiens podcast¹⁰, dan juga mengenai perilaku digital remaja di kabupaten Sleman, menunjukkan tren yang serupa dengan global. Melalui survei studi penggunaan media digital tersebut akan memberikan dukungan tambahan bahwa podcast menjadi media yang populer dan efektif dalam memenuhi kebutuhan hiburan remaja di Kabupaten Sleman. Dengan demikian, podcast bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga menjadi alat penting bagi remaja untuk mendapatkan ketenangan,menambah wawasan, dan mengekspresikan

⁹ Zellatifanny.

¹⁰ Triton Digital, 'The Podcast Data Kit Insight & Trends from the Infinite Dial 2021', 2021

diri. Dan dengan kehadiran Podcast Warung Kopi ini menjadi sebuah fenomena dimana remaja dapat menjadi hiburan di tengah kesibukan sehari-hari dan dapat membantu mereka tetap terhibur dan terinformasi tanpa mengganggu rutinitas belajar mereka.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji Pengaruh Tayangan Podcast Warung Kopi di platform Youtube terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan di kalangan remaja Kabupaten Sleman. Daerah Yogyakarta terutama di Kabupaten Sleman dikenal sebagai kota pelajar yang menarik banyak individu untuk mengejar pendidikan tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi menarik karena melibatkan remaja dalam rentang umur 20-24 tahun di Kabupaten Sleman. Penelitian ini akan meneliti apakah media podcast memiliki pengaruh terhadap pemenuhan hiburan remaja di Kabupaten Sleman.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah tayangan *Podcast Warung Kopi* di platform *Youtube* berpengaruh kepada kebutuhan hiburan di kalangan remaja kabupaten Sleman?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh tayangan "*Podcast Warung Kopi*" (PWK) terhadap

pemenuhan kebutuhan hiburan di kalangan remaja di Kabupaten Sleman serta implikasi potensialnya dalam industri hiburan dan pengembangan konten.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat teoritis/akademis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman literatur akademik dalam bidang ilmu komunikasi, media , dan studi remaja khususnya pengaruh tayangan “*Podcast Warung Kopi*” (*PWK*) di platform *Youtube* dalam kebutuhan hiburan remaja di Kabupaten Sleman.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara Praktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi di industri media dan hiburan, terutama bagi pembuat konten “*Podcast Warung Kopi*” (*PWK*) atau platform media lainnya. Mereka dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengoptimalkan produksi konten yang sesuai dengan kebutuhan hiburan remaja di kabupaten Sleman

1.4.3. Manfaat Sosial

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pengaruh media terhadap remaja. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana tayangan “*Podcast Warung Kopi*” (*PWK*) mempengaruhi pemenuhan kebutuhan hiburan remaja di kabupaten Sleman sendiri dapat

membuat keputusan yang lebih bijaksana dalam mengonsumsi media.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Paradigma Penelitian

Langkah awal dalam memulai sebuah penelitian adalah menentukan paradigma penelitian yang akan digunakan. Menurut Bogdan dan Biklen, paradigma penelitian dapat dijelaskan sebagai seperangkat asumsi, konsep, atau proposisi yang membimbing pemikiran dalam melakukan penelitian¹¹. Berdasarkan klasifikasi paradigma Bogdan dan Biklen yang disebutkan sebelumnya, Penelitian ini akan mengadopsi paradigma positivisme. Paradigma positivisme menganggap bahwa fenomena, realitas, atau gejala yang diamati dapat dijelaskan, diukur, relatif tetap, konkret, terstruktur, dan memiliki hubungan sebab akibat. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan peneliti dapat memperoleh pemahaman yang objektif dan ilmiah terhadap

1.5.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis, dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner/angket untuk mengetahui

¹¹ I Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Program SPSS* (Universitas Diponegoro, 2009).

Pengaruh Tayangan Podcast Warung Kopi di platform Youtube pada pemenuhan Kebutuhan Hiburan di Kalangan Remaja Kabupaten Sleman.

1.6. Populasi dan Sampel

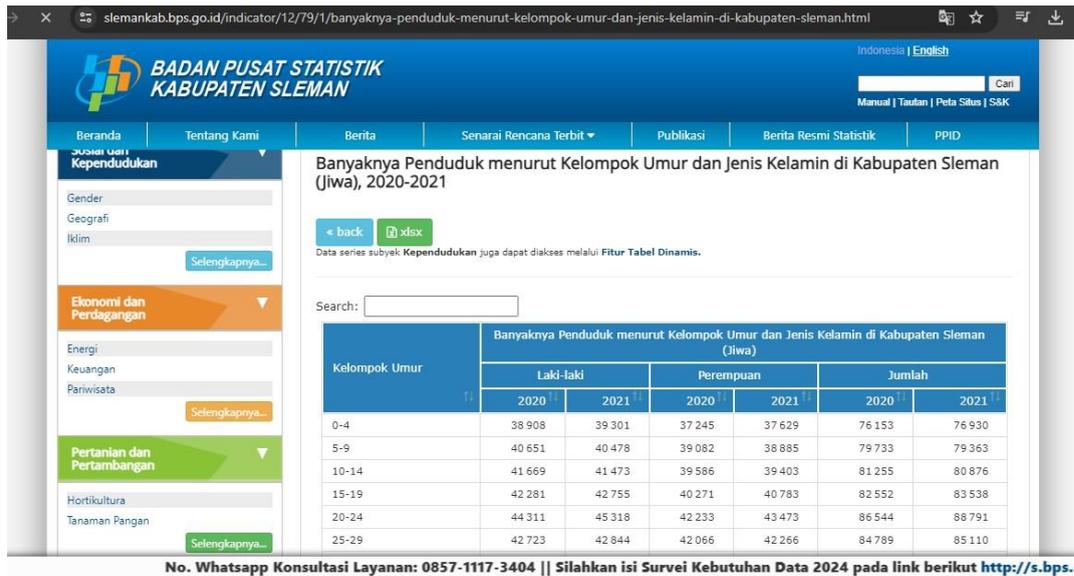
1.6.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan kelompok individu-individu, atau objek yang dimana peneliti akan menggeneralisasikan hasil penelitian sekumpulan individu yang menjadi fokus penelitian¹². Ketika populasi terlalu besar, peneliti perlu mengambil sampel, yaitu sebagian kecil dari populasi tersebut, untuk diselidiki. Dalam konteks ini, populasi merujuk pada remaja di Kabupaten Sleman yang terpapar tayangan “*Podcast Warung Kopi*” (PWK) melalui platform *YouTube*, dan penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi dampak tayangan tersebut terhadap kebutuhan hiburan mereka.

Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah remaja di Kabupaten Sleman yang menonton tayangan podcast warung kopi PWK sebanyak 88.791 remaja laki - laki dan perempuan berumur 20-24 tahun. Jumlah tersebut didapatkan dari data Badan Pusat Statistik Kabupaten Sleman pada tahun 2021 terakhir¹³.

¹² Dr.PH I Ketut Swarjana, S.K.M., M.P.H., *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian* (Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2022).

¹³ BPS Kabupaten Sleman, ‘Banyaknya Penduduk Menurut Kelompok Umur Dan Jenis Kelamin Di Kabupaten Sleman(Jiwa)’, 2021 <<https://slemankab.bps.go.id/indicator/12/79/1/banyaknya-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-di-kabupaten-sleman.html>>.



Gambar 1 Populasi Penelitian

Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Sleman

1.6.2. Sampel

Sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang dipilih melalui bebetapa proses dengan tujuan menyelidiki atau mempelajari sifat-sifat tertentu dari populasi induk¹⁴. Teknik yang digunakan oleh peneliti secara sistematis memilih jumlah item atau individu yang relatif lebih kecil dari populasi yang telah ditentukan.

Sebelum menentukan sumber data untuk penelitian dalam menentukan sampel dari jumlah populasi yang besar, peneliti menggunakan rumus Yamane sebagai berikut :

¹⁴ Dr.PH I Ketut Swarjana, S.K.M., M.P.H., *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian* (Penerbit ANDI, Yogyakarta,2022).

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Dimana:

n = besarnya sampel yang diperlukan

N = besarnya populasi

e = nilai kritis atau batas ketelitian yang diinginkan (10%)

Jadi, dapat disimpulkan :

$$\begin{aligned} N &= \underline{88.791} \\ &= \frac{88.791}{1 + 88.791(0,1)^2} \\ &= \underline{88.791} \\ &= 888.91 \\ &= 99,88 \text{ dibulatkan menjadi } 100 \text{ sampel} \end{aligned}$$

Sehingga dalam penelitian ini ditetapkan sampel sebanyak 100 responden.

1.6.3 Teknik Penarikan Sampel

Teknik penarikan sampel pada penelitian ini ialah menggunakan Teknik Simple Random Sampling. Menurut Sugiyono, Simple Random Sampling adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi

tersebut¹⁵. Tujuan menggunakan Teknik Sampel Random Sampling ini agar setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih.

1.6.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya¹⁶. Identifikasi variabel penelitian ini berfungsi untuk menentukan pengumpulan data dan teknis dalam menganalisis data yang akan digunakan peneliti dengan menggunakan variabel sebagai berikut :

a. Variabel Bebas (Independen Variable)

Menurut Sugiyono, Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)¹⁷. Variabel bebas ini merupakan variabel yang menjadi pusat utama dalam penelitian. Di dalam penelitian ini yang menjadi variabel Bebas adalah : Pengaruh Tayangan “*Podcast Warung Kopi*” (PWK) di platform *Youtube* (X).

b. Variabel Terikat (Dependen Variable)

Menurut Sugiyono variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas¹⁸. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah : Pemenuhan kebutuhan hiburan di

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta, 2018) Bandung. Hal.81.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid

¹⁸ Ibid

kalangan remaja Kabupaten Sleman (Y).

1.7 Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

Menurut Sugiyono data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data¹⁹. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Data primer merujuk pada data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumbernya.

Data ini juga dikenal sebagai data asli atau data baru yang memiliki tingkat kebaruan yang aktual. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung dari sumber yang relevan. Beberapa teknik yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini data primer sendiri adalah data utama dari hasil survey langsung ke lapangan penelitian berupa kuesioner yang dibagikan kepada responden, yaitu Remaja Kabupaten Sleman. Data primer berasal dari jawaban para responden yang terdapat dari pertanyaan dalam kuesioner.

Data primer dalam penelitian ini terdiri atas subyek penelitian yang meliputi jenis kelamin dan usia. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik skala Likert yang berbentuk angket. Pernyataan dalam angket ini bersifat *favourable* dan *unfavoureble*. Setiap

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta, 2017).

pernyataan memiliki lima alternatif jawaban, yakni: sangat sesuai, sesuai, agak sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. Skor untuk masing-masing jawaban memiliki rentang antara satu sampai lima. Untuk pernyataan yang bersifat favourable, skor satu diberikan kepada jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai), skor dua untuk jawaban TS (Tidak Sesuai), skor tiga untuk jawaban AS (Agak Sesuai), skor empat untuk jawaban S (Sesuai), dan skor lima untuk jawaban SS (Sangat Sesuai). Untuk pernyataan yang bersifat unfavourable, skor satu diberikan untuk jawaban SS (Sangat Sesuai), skor dua untuk jawaban S (Sesuai), skor tiga untuk jawaban AS (Agak Sesuai), skor empat untuk jawaban TS (Tidak Sesuai), dan skor lima untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai).

Adapun angket yang akan digunakan di dalam penelitian ini terdiri atas dua (2) macam angket, yaitu:

1. Angket Pengaruh Tayangan “*Podcast Warung Kopi*” (PWK)
2. Angket tentang Pemenuhan kebutuhan hiburan.

b. Data Sekunder

Menurut Sugiyono data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, Data sekunder sendiri dapat mendukung penelitian antara lain dari dokumentasi dan literatur. Data sekunder dalam penelitian ini meliputi jumlah keseluruhan populasi remaja di Kabupaten Sleman, data statistik, dan lain-lain.

c. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan/pernyataan pada kuesioner itu mampu mengungkapkan sesuatu yang hendak diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali,2009)²⁰.

Untuk mengukur validitas ini dapat dilakukan dengan melihat korelasi antara skor butir pertanyaan/pernyataan dengan total skor konstruk/variabel. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *bivariate* antara masing-masing skor indikator dengan total skor konstruk. Untuk uji signifikansi dapat juga dilakukan dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel untuk *degree of freedom* ($df = n - 2$) dalam hal ini n adalah jumlah sampel, sedangkan untuk mengetahui skor masing-masing item pertanyaan/pernyataan valid atau tidak, maka ditetapkan kriteria statistik dengan ketentuan, jika r- hitung > r-tabel dan bernilai positif, maka variabel tersebut valid dan jika r- hitung < r-tabel dan bernilai negatif, maka variabel tersebut tidak valid.

2. Uji Reabilitas

Uji Reabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel/konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali,2009)²¹ . Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu *repeated measure* dan *one shot*.

Repeated measure adalah pengukuran ulang dimana subyek akan disodori pertanyaan yang sama pada waktu yang berbeda dan kemudian dilihat

²⁰ I Ghozali.

²¹ I Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Program SPSS* (Universitas Diponegoro, 2009).

apakah ia tetap konsisten dengan jawabannya atau tidak. Sedangkan one shot adalah pengukuran sekali dimana hasilnya akan dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan.

Pengukuran reabilitas ini akan dilakukan dengan cara uji statistik *Cronbach Alpha (a)*, dimana suatu konstruk atau variabel itu akan dikatakan reliabel jika konstruk atau variabel ini memiliki nilai Cronbach Alpha $> 0,600$ (Nunnally dalam Ghozali 2009)²²

1.8 Teknik Analisa Data

Menurut Sugiyono, dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan yang tidak merumuskan hipotesis.²³ Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik uji hipotesis.

Uji hipotesis adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji klaim atau hipotesis terhadap data. Teknik ini akan dilakukan melalui analisis regresi berupa uji korelasi parsial untuk mencari dan mengetahui pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu antara variabel pengaruh tayangan *podcast warung kopi (PWK)* di platform *Youtube* terhadap

²² I Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Program SPSS* (Universitas Diponegoro, 2009).

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung. Hal. 226.

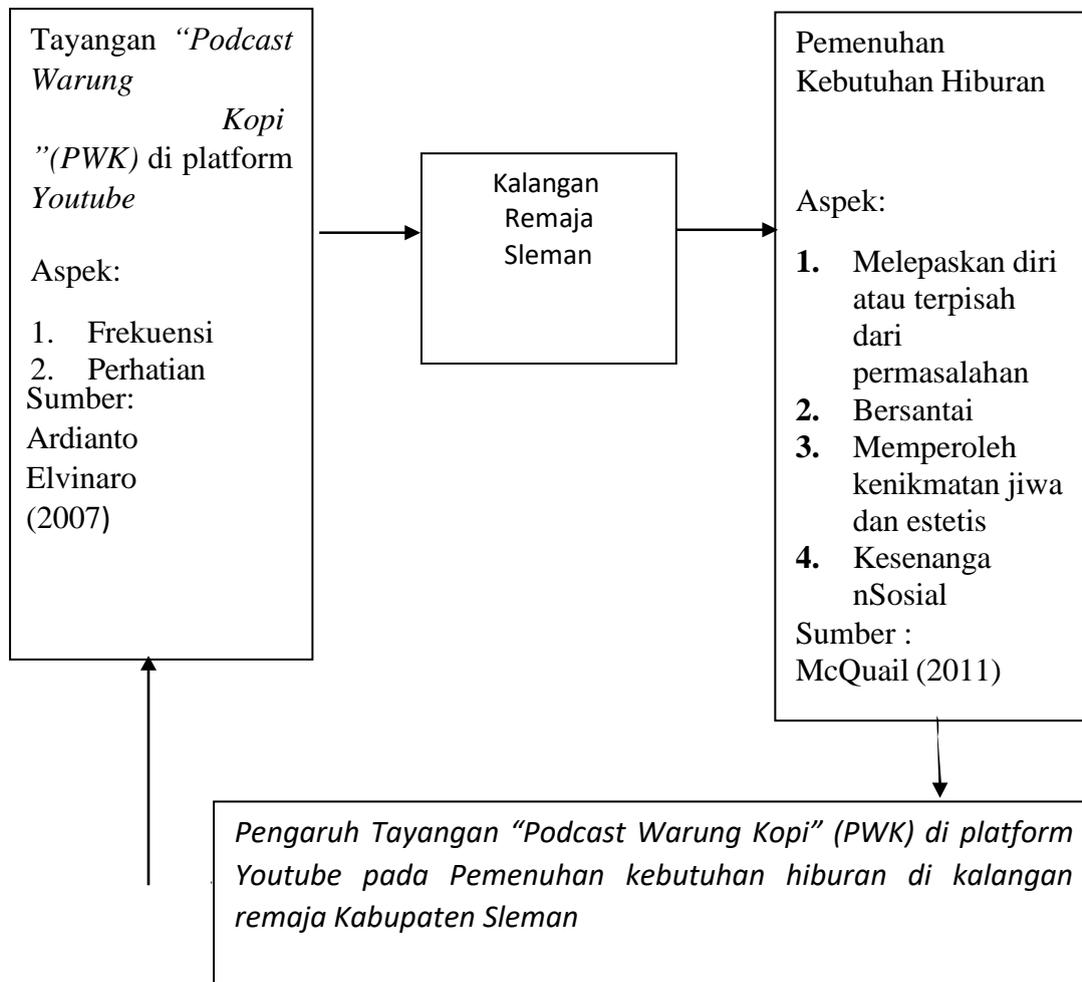
pemenuhan kebutuhan hiburan di kalangan remaja Kabupaten Sleman. Adapun kaidah yang akan dipergunakan untuk melihat pengaruh itu adalah : apabila $p < 0.010$ maka pengaruhnya sangat signifikan, bila $p < 0.050$ maka pengaruhnya nirsignifikan. Dalam perhitungannya, analisis terhadap data penelitian ini akan menggunakan bantuan program statistik SPSS Seri 22.

1.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah : terdapat pengaruh tayangan *podcast warung kopi (PWK)* di platform *Youtube* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan di kalangan remaja Kabupaten Sleman.

1.10. Kerangka Konsep, Definisi Konsep, dan Definisi Operasional

1.10.1 Kerangka Konsep



Sumber : Olahan dari Penulis

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa variabel X dalam penelitian ini adalah Pengaruh Tayangan “*Podcast Warung Kopi*” (*PWK*) di platform *Youtube* yang menurut Ardianto dan Elvinaro terdiri dari tiga aspek yaitu : Frekuensi, perhatian, dan durasi²⁴. Variabel bebas ini diduga mempengaruhi para subyek penelitian, yaitu : Pemenuhan kebutuhan hiburan di kalangan remaja Kabupaten Sleman Y.

Sedangkan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Pemenuhan kebutuhan hiburan di kalangan remaja Kabupaten Sleman Y yang McQuail, memiliki 5 aspek yaitu Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan, bersantai, memperoleh kenikmatan jiwa dan estetis, mengisi waktu, penyaluran emosi.²⁵

²⁴ S. 2009. Ardianto, E., Komala., L., & Karlina, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar.*, Edisi Revi (Simbiosis Rekatama Media, 2007). Bandung. Simbiosis Rekatama Media. Hal.141.

²⁵ Mc Quail, Dennis. 2011. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar.* jakarta : Erlangga.

1.10.2. Definisi Konsep

Menurut Hamidi, Definisi konsep penelitian adalah batasan tentang pengertian yang diberikan peneliti terhadap variabel-variabel atau konsep yang hendak diukur, diteliti, dan digali datanya.²⁶ Sementara menurut Singarimbun dan Effendi, definisi konsep penelitian diartikan sebagai pemaknaan atas konsep yang dipergunakan dalam penelitian sehingga akan lebih memudahkan peneliti dalam pengoperasian konsep penelitian di lapangan²⁷.

Berdasarkan uraian diatas maka definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Definisi Konsep

No.	Indikator	Definisi
1.	Frekuensi	Aspek ini diukur berdasarkan dari berapa kali audiens atau khalayak menggunakan media dalam Sehari/Seminggu/Sebulan/Setahun.
2.	Perhatian/ Atensi	Aspek ini merupakan bentuk proses dari mental audience/khalayak media dalam menyimak/memperhatikan di suatu program, yang meliputi

²⁶ Hamidi. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press

²⁷ S. Singarimbun, M. dan Effendi, *Metode Penelitian Survei* (LP3S, 2001).

		seberapa kuat seseorang dalam memperhatikan program yang dilihat.
3.	Durasi	Aspek ini diukur dari penggunaan media audience/khalayak media, berdasarkan dari lama dalam menggunakan media maupun dalam mengikuti isi program.
4.	Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan	Audiens menggunakan media sebagai cara untuk melarikan diri dari rutinitas atau masalah yang mereka hadapi. Tayangan podcast sebagai wadah dalam menyalurkan hiburan dan juga menjadi tempat untuk menghilangkan permasalahan karena bersifat menghibur.
5.	Bersantai	Media digunakan sebagai sarana untuk menghilangkan stres dan mencari ketenangan. Menonton podcast, mendengarkan musik, atau membaca buku adalah beberapa

		contoh aktivitas media yang membantu audiens untuk bersantai dan melupakan tekanan sehari-hari.
6.	Menikmati Jiwa dan Estetis	Media memberikan pengalaman estetis melalui seni visual, musik, atau cerita yang menarik. Hiburan dapat memberikan kepuasan estetis dan emosional, memenuhi kebutuhan akan keindahan dan pengalaman estetis yang menyenangkan.
7.	Kesenangan Sosial	Menggunakan media untuk tujuan sosial, seperti menonton acara atau film bersama teman dan keluarga, atau mendiskusikan konten media dengan orang lain. Hal ini membantu audiens merasa terhubung dengan orang lain dan memperkuat ikatan sosial audiens

1.10.3 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep digunakan untuk memudahkan penjelasan terhadap konsep penelitian. Operasionalisasi konsep ini juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan sebuah penelitian tertentu.

Tabel 2 Operasionalisasi Konsep

No.	Indikator	Definisi	Pertanyaan
1.	Frekuensi	Pada aspek ini data mengenai seberapa sering remaja mendengarkan podcast Warung Kopi disetiap jumlah episode yang dirilis.	<ul style="list-style-type: none"> - Berapa sering pendengar mendengarkan Podcast Warung Kopi mendengarkan podcast warung kopi? - Apakah pendengar merasa bisa terhubung dengan pembawa acara atau topik yang dibahas saat mendengarkan Podcast Warung Kopi? - Apakah pendengar

			<p>konsisten</p> <p>mendengarkan</p> <p>tayangan saat episode terbaru Podcast Warung Kopi tayang di setiap minggu?</p> <p>- Apakah pendengar merasa kurang puas jika tidak mendengarkan Podcast Warung Kopi di setiap minggu?</p>
2.	Perhatian	<p>Pada aspek ini melibatkan perbandingan Podcast Warung Kopi dengan sumber hiburan lainnya, serta mengevaluasi tingkat kepuasan dan keterlibatan remaja terhadap podcast tersebut</p>	<p>- Apakah setiap episode Podcast Warung Kopi dapat menarik perhatian pendengar?</p> <p>- Seberapa sering pendengar memperhatikan seluruh isi episode Podcast Warung Kopi</p>

			<p>tanpa melakukan aktivitas lain?</p> <p>- Seberapa sering pendengar mendapatkan inspirasi dari setiap episode yang ada di podcast warung kopi</p> <p>- Apakah disetiap episode Podcast Warung Kopi yang pendengar dengarkan cukup menarik perhatian pendengar untuk terus mendengarkan Podcast Warung Kopi?</p>
3.	Durasi	Pada aspek ini data mengenai seberapa banyak total durasi waktu yang dihabiskan oleh anak remaja	- Berapa lama biasanya waktu yang digunakan pendengar dalam satu episode

		<p>dalam satu periode tertentu dalam mendengarkan Podcast Warung Kopi dalam sehari, seminggu, atau sebulan.</p>	<p>podcast warung kopi?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah durasi disetiap episode bisa mempengaruhi keputusan pendengar untuk mendengarkan Podcast Warung Kopi? - Apakah pendengar dapat menikmati variasi durasi di setiap episode Podcast Warung Kopi? - Apakah durasi episode Podcast Warung Kopi sesuai dengan waktu yang dimiliki oleh pendengar saat mendengarkan podcast?
--	--	---	---

4.	Melepaskan diri atau terpisah dari permasalahan	<p>Pada aspek ini data mencakup sejauh mana remaja merasa terhibur oleh isi Podcast Warung Kopi, sehingga setelah menonton podcast tersebut apakah mereka merasa terpisah dari permasalahan atau kekhawatiran mereka</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah topik yang dibahas dalam setiap episode yang pendengar dengarkan dapat membantu pendengar melupakan permasalahan pendengar sejenis ? - Seberapa jauh gaya pembawaan podcaster pwk dapat membantu anda merasa lebih tenang ? - Apakah elemen humor atau informasi menarik di podcast Warung Kopi membantu meringankan beban pikiran pendengar? - Apakah podcast Warung Kopi
----	---	--	--

			memberikan dorongan atau motivasi pendengar dalam menghadapi masalah?
5.	Bersantai	Pada aspek ini data mengenai sejauh mana tayangan podcast mampu menciptakan atmosfer yang hangat dan nyaman bagi pendengarnya. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti nada suara, gaya bahasa, dan konten yang bersahabat dan mudah diterima oleh remaja.	<p>- apakah setiap episode pada tayangan Podcast Warung Kopi ini bisa membuat pendengar merasa lebih santai dalam menikmati waktu senggang pendengar?</p> <p>- Apakah humor yang ada di setiap episode pada podcast warung kopi bisa membantu anda lebih menikmati waktu bersantai pendengar?</p> <p>- Apakah struktur dalam tayangan Podcast Warung Kopi</p>

			<p>membantu pendengar merasa lebih santai?</p> <p>- Apakah musik latar atau efek suara yang digunakan dalam Podcast Warung Kopi membantu pendengar merasa lebih santai?</p>
6.	Memperoleh Kenikmatan Jiwa dan Estetis	<p>Pada aspek ini data mencakup sejauh mana tayangan podcast "Warung Kopi" mampu menghasilkan respons emosional yang positif pada pendengarnya. Hal ini bisa meliputi perasaan senang, terhibur, terinspirasi, atau terkait dengan tema-tema yang disampaikan dalam podcast tersebut</p>	<p>- Apakah Set Up tempat yang ada di Podcast Warung Kopi dapat membuat pendengar lebih menikmati setiap episode Podcast dari segi estetika?</p> <p>- Apakah pendengar merasa lebih bersemangat atau termotivasi setelah mendengarkan Podcast Warung</p>

			<p>Kopi?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se jauh mana Podcast Warung Kopi dapat meningkatkan mood pendengar pada saat pendengar merasa badmood ? - Apakah struktur narasi dan alur topik dalam podcast mempengaruhi kenikmatan estetis pendengar?
7.	Kesenangan Sosial	<p>Pada aspek ini data mencakup apakah remaja mendapatkan ketertarikan melalui informasi yang menarik dan humor yang dapat meningkatkan kesenangan dalam mendengarkan Podcast Warung Kopi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah pendengar merasa terhibur dengan format dancara penyajian konten dalam podcast PWK? - apakah saat mendengarkan podcast warung kopi dapat memberikan

			<p>rasa kebersamaan dengan sesama pendengar podcast warung kopi?</p> <p>- Apakah ada episode tertentu yang paling pendengar nikmati?</p> <p>- Apa bagian dalam podcast yang paling membuat pendengar Podcast Warung Kopi merasa terhibur?</p>
--	--	--	---