

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, platform media sosial dan layanan *streaming* telah merubah cara seseorang mengonsumsi media. Platform-platform ini memberikan kenyamanan, aksesibilitas, dan berbagai pilihan konten bagi pengguna. Akibatnya, semakin banyak orang yang beralih ke platform seperti Spotify untuk kebutuhan hiburan atau kebutuhan informasi untuk mereka.

Dengan memanfaatkan akun siniar Simamaung di Spotify, Bobotoh (penggemar klub sepak bola Persib Bandung) dapat memenuhi kebutuhan informasi dan keterlibatan mereka terhadap pemberitaan atau informasi mengenai klub yang didukungnya. Penggunaan media sosial dan situs *streaming*, terutama di kalangan remaja, meningkat selama masa pandemi.

Dengan memanfaatkan kekuatan platform media sosial seperti Spotify, akun siniar Simamaung dapat secara efektif menjangkau dan terhubung dengan audiens yang lebih besar dari para Bobotoh, memungkinkan komunikasi langsung, konten di balik layar, dan wawancara eksklusif. Peningkatan interaksi dan transparansi ini dapat membantu memenuhi kebutuhan informasi, membangun kepercayaan dan loyalitas di antara para Bobotoh, karena mereka merasa lebih terhubung dengan klub yang didukungnya.

Selain itu, penggemar *podcast* di Indonesia terus meningkat Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan minat terhadap konten audio di kalangan masyarakat Indonesia, menjadikan akun siniar Simamaung di Spotify sebagai media yang efektif untuk memenuhi kebutuhan informasi para Bobotoh.

Bobotoh sebagai khalayak media mempunyai perhatian, reseptif, tetapi relatif pasif yang terkumpul dalam latar yang kurang lebih berifat publik. Dari berbagai macam jenis khalayak Bobotoh termasuk pada jenis khalayak sebagai ‘kumpulan orang-orang’ yang artinya mereka memberikan perhatian pada media atau produk tertentu pada waktu tertentu, jenis khalayak inilah yang biasa kita sebut ‘media’

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah mengubah cara masyarakat mengakses dan mengonsumsi informasi. Salah satu inovasi yang menonjol dalam dekade terakhir adalah media siniar (*podcast*). Siniar memungkinkan pengguna untuk mendengarkan konten audio sesuai permintaan melalui platform digital seperti Spotify. Seiring dengan meningkatnya penggunaan internet dan *smartphone*, siniar menjadi media yang semakin populer di Indonesia, termasuk di kalangan komunitas penggemar olahraga.

Salah satu komunitas penggemar sepak bola yang aktif memanfaatkan media siniar adalah Bobotoh, pendukung setia klub Persib Bandung. Akun Simamaung adalah salah satu media yang aktif mengabarkan berita seputar Persib Bandung melalui siniar di Spotify. Siniar Simamaung menyajikan berbagai konten, mulai dari analisis pertandingan, wawancara eksklusif, hingga diskusi

mendalam tentang klub dan para pemain. Keberadaan siniar ini menjadi penting dalam memenuhi kebutuhan informasi Bobotoh.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hamid (2020), konsumsi media digital di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama di kalangan generasi muda. Penggunaan media siniar menjadi salah satu cara yang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan menyediakan informasi yang mendalam. Dalam konteks Bobotoh, kebutuhan akan informasi yang akurat, relevan, dan disampaikan secara menarik menjadi sangat penting. Siniar memungkinkan penyampaian informasi dengan cara yang lebih personal dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan loyalitas penggemar.

Sementara itu, studi oleh Suryadi (2019) menunjukkan bahwa media digital memiliki peran penting dalam membangun dan memelihara hubungan antara klub olahraga dan penggemarnya. Melalui siniar, klub dan media yang mendukungnya dapat menyampaikan informasi secara langsung kepada penggemar, yang tidak hanya membantu dalam pemenuhan kebutuhan informasi tetapi juga memperkuat rasa komunitas dan kebersamaan.

Dalam memenuhi kebutuhan informasi, konten media mengacu ke dalam pemahaman bahwa segala proses yang melibatkan transfer informasi pada dasarnya adalah proses seleksi. Informasi sendiri bertujuan untuk mengurangi ketidakpastian (McQuail, 2010). Suatu konten yang kaya akan informasi faktual sangat berpotensi untuk mengurangi ketidakpastiaan.

Di era digital yang menghadirkan media baru, informasi yang diterima oleh Bobotoh semakin beragam dan mudah, salah satunya mendapatkan informasi

melalui media siliar spotify. Namun, hal tersebut bisa juga menjadi bumerang bagi Bobotoh sebab seiring mudahnya mendapatkan informasi, informasi yang masih diragukan kebenarannya juga semakin cepat menyebar. Hal itu dapat dibuktikan dengan munculnya media-media yang memberi informasi tanpa memerhatikan nilai informasinya. Maka dari itu, Simamaung sebagai media yang sudah mempunyai reputasi yang baik hadir dalam bentuk siliar Simamaung guna memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh Bobotoh.

Pada dasarnya informasi yang dibutuhkan atau dicari oleh bobotoh pada siliar simamaung ini adalah informasi-informasi yang berkaitan dengan Persib Bandung. Dari mulai informasi mengenai latihan, kondisi tim jelang pertandingan, hasil pertandingan, analisis taktik pertandingan, dan informasi lainnya yang masih berhubungan dengan Persib Bandung.

Informasi latihan dibutuhkan oleh bobotoh agar bobotoh bisa mengamati atau menyaksikan secara langsung latihan Persib. Selain itu, kehadiran bobotoh dalam sesi latihan Persib juga menjadi dukungan terutama ketika pada saat suporter tidak boleh melihat langsung di Stadion saat pertandingan di gelar. Informasi latihan juga bisa bermanfaat bagi bobotoh untuk mengetahui apa aja yang terjadi selama latihan, apakah terdapat pemain cedera atau tidak.

Selanjutnya, informasi kondisi tim pada hari pertandingan juga banyak dicaari oleh bobotoh. Ketika terdapat perubahan susunan pemain yang terjadi pada saat hari pertandingan biasanya menjadi pertanyaan besar bagi para bobotoh, apa yang terjadi dengan pemain tersebut sehingga tidak bisa bermain. Informasi itulah yang dicari bobotoh pada siliar Simamaung.

Hasil pertandingan dan analisis taktik tentunya menjadi informasi yang dibutuhkan oleh bobotoh dari siniar Simamaung ini. Bobotoh yang melewatkan pertandingan Persib dapat mendapatkan informasi mengenai pertandingannya melalui siniar ini. Bobotoh juga bisa mendapatkan analisis taktik dari narasumber yang terpercaya.

Informasi lainnya yang masih berhubungan dengan Persib Bandung juga dicari dan dibutuhkan oleh bobotoh, biasanya bobotoh mencari informasi ini sebagai hiburan atau bahkan bisa mendapatkan pengetahuan baru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Persib Bandung. Informasi yang dibutuhkan oleh bobotoh dalam hal ini bisa menyangkut mengenai bagaimana sejarah Persib Bandung, siapa saja pemain yang berjasa bagi Persib, serta informasi mengenai bagaimana perkembangan Persib dari tahun ke tahun, informasi ini sangat dicari oleh bobotoh terutama bobotoh generasi Z yang baru mengenal Persib. Dalam segi hiburan informasi mengenai tokoh-tokoh masyarakat seperti artis, komedian, politikus, dan musisi yang menjadi suporter Persib Bandung juga sangat diminati oleh Bobotoh.

Semua informasi tersebut dicari oleh bobotoh melalui siniar Simamaung ini. Bobotoh pun menilai bahwa siniar Simamaung dapat memberikan informasi yang mereka butuhkan dan informasi yang disampaikan pun bisa dipercaya oleh bobotoh karena kredibilitas yang dimiliki oleh media Simamaung sebagai induk dari siniar Simamaung yang konsisten memberikan informasi mengenai Persib Bandung sudah tidak diragukan lagi.

Namun, penggunaan media siliar oleh akun Simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh masih memerlukan kajian lebih mendalam. Bagaimana manajemen media siliar Siamamaung, isi pesan konten yang disajikan, dan bagaimana proses interaksi antara media siliar dengan bobotoh menjadi aspek-aspek penting yang perlu diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media siliar Spotify oleh akun Simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi Bobotoh, dengan harapan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang peran media siliar dalam komunitas penggemar sepak bola dengan menggunakan teori *new media* yang dikemukakan oleh Flew.

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah di atas maka munculah rumusan masalah yang akan peneliti teliti dan peneliti merumuskannya ke dalam pertanyaan makro dan mikro. Berikut rumusan masalah tersebut:

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Bagaimana penggunaan media siliar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana manajemen media siliar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh?

2. Bagaimana isi pesan media siniar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh?

3. Bagaimana interaksi media siniar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari peneltian mengenai **PENGUNAAN MEDIA SINIAR SPOTIFY SIMAMAUNG DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI BOBOTOH** adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Secara garis besar maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa secara mendalam tentang penggunaan media siniar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui manajemen media siniar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh.

2. Untuk mengetahui isi pesan media siniar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh.

3. Untuk mengetahui interaksi media siniar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang Ilmu Komunikasi atau secara khusus berkaitan mengenai Komunikasi Massa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan tentang ilmu komunikasi umumnya, dan ilmu komunikasi massa khususnya. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari oleh peneliti selama menempuh pendidikan di Universitas Komputer Indonesia.

2. Bagi Universitas Komputer Indonesia

Sebagai sumber literatur, referensi, dan pedoman penelitian untuk mahasiswa UNIKOM, khususnya bagi seluruh mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi yang melakukan penelitian dengan topik yang serupa.

3. Bagi Simamaung

Sebagai masukan, rujukan, atau bahan evaluasi mengenai penggunaan media siniar spotify simamaung dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh supaya Simamaung bisa mengetahui kekurangan yang terdapat pada siniar mereka sehingga siniar Simamaung dapat memperbaiki kekurangan tersebut dan lebih

meningkatkan kinerja siniar mereka dalam memenuhi kebutuhan informasi bobotoh sebagai pendengarnya.