

**PENGARUH TERPAAN DAN ISI PESAN
TAYANGAN *PODCAST* DENNY SUMARGO
EPISODE *CLASH OF CHAMPIONS* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA S1
(STUDI KASUS PADA KOMUNITAS X *CLASH OF
CHAMPIONS & AOC*)**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Diana Hairunnisa

07031282126131

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**PENGARUH TERPAAN DAN ISI PESAN TAYANGAN
PODCAST DENNY SUMARGO EPISODE *CLASH OF
CHAMPIONS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA S1 (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS X
CLASH OF CHAMPIONS & AOC)**

SKRIPSI

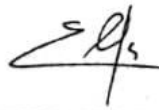
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Ilmu
Komunikasi

Oleh:

DIANA HAIRUNNISA
07031282126131

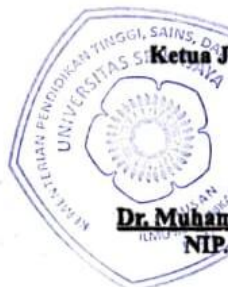
Pembimbing I

Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc.
NIP. 199209132019032015



Pembimbing II

Galih Priambodo, S.Pd., M.I.Kom
NIP. 198908312023211021



Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Husni Thamrin., M.Si.
NIP. 196406061992031001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**PENGARUH TERPAAN DAN ISI PESAN TAYANGAN
PODCAST DENNY SUMARGO EPISODE *CLASH OF
CHAMPIONS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA S1
(STUDI KASUS PADA KOMUNITAS X *CLASH OF
CHAMPIONS & AOC*)**

SKRIPSI

Oleh:

DIANA HAIRUNNISA

07031282126131

**Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji Pada
tanggal 28 Juli 2025
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat**

KOMISI PENGUJI

Krisna Murti, S.I.Kom., MA

NIP. 198807252019031010

Ketua

Karerek, S.Sos., M.I.Kom

NIP. 199210302023211021

Anggota

Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc

NIP. 199209132019032015

Anggota

Galih Priambodo, S.Pd., M.I.Kom

NIP. 198908312023211021

Anggota



**Mengetahui,
Dekan FISIP UNSRI**

Dr. Ardiyan Saptawan, M.Si
NIP. 196511171990031004

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diana Hairunnisa
NIM : 07031282126131
Tempat dan Tanggal Lahir : Bandung, 29 Januari 2003
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Terpaan dan Isi Pesan Tayangan *Podcast* Denny Sumargo Episode *Clash of Champions* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa S1 (Studi Kasus Komunitas *X Clash of Champions & AoC*)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahannya dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 18 Juli 2025
Yang membuat pernyataan,


Diana Hairunnisa

NIM. 07031282126131

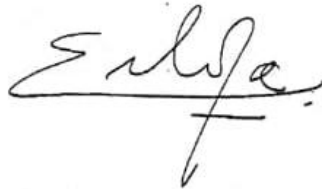
ABSTRAK

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh terpaan tayangan dan isi pesan tayangan *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* di platform *YouTube* terhadap motivasi belajar mahasiswa S1. Objek dari penelitian ini adalah mahasiswa S1 yang menjadi anggota komunitas X (*Twitter*) *Clash of Champions & AoC*. Penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada 100 responden dan dianalisis dengan metode *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) melalui software SmartPLS 4.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel terpaan tayangan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien sebesar 0.385 (38,5%), nilai p-value sebesar 0.000, dan nilai t-test sebesar 4.288. Selanjutnya, isi pesan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan nilai koefisien jalur 0.246 (24,6%), nilai p-value sebesar 0.037 dan nilai t-test sebesar 2.081. Selain itu, terpaan tayangan dan isi pesan berpengaruh secara simultan terhadap motivasi belajar dengan nilai R-square sebesar 0.251 (25,1%). Penelitian ini menegaskan bahwa *podcast* memiliki potensi untuk membentuk motivasi belajar mahasiswa melalui konten inspiratif yang dikemas secara menarik.

Kata Kunci: *Podcast*, Terpaan Tayangan, Isi Pesan, Motivasi Belajar

Pembimbing I



Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc
NIP. 199209132019032015

Pembimbing II



Galih Priambodo, S.Pd., M.I.Kom
NIP. 198908312023211021



Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

ABSTRACT

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of exposure to the content and messages of Denny Sumargo's Clash of Champions podcast episode on YouTube on the learning motivation of undergraduate students. The subjects of this study are undergraduate students who are members of the Clash of Champions & AoC community (Twitter). This study employs a non-probability sampling method with a purposive sampling technique. Data collection was conducted by distributing questionnaires to 100 respondents and analyzed using the Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) method via the SmartPLS 4.0 software. The results of the study indicate that the exposure to content variable has a positive and significant effect on learning motivation with a coefficient of 0.385 (38.5%), a p-value of 0.000, and a t-test value of 4.288. Furthermore, message content positively and significantly influences learning motivation with a path coefficient of 0.246 (24.6%), a p-value of 0.037, and a t-test value of 2.081. Additionally, exposure to the broadcast and message content simultaneously influence learning motivation with an R-square value of 0.251 (25.1%). This study confirms that podcasts have the potential to shape students' learning motivation through inspiring content presented in an engaging manner.

Keywords: *Podcast, Exposure to Media, Message Content, Motivation to Learn*

Advisor I



Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc
NIP. 199209132019032015

Advisor II



Galih Priambodo, S.Pd., M.I.Kom
NIP. 198908312023211021

Head of Communication Department



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan ”
(QS. Al-Insyirah 5-6)

*“ The water filled my lungs I screamed so loud but no one heard a thing.
Rain came pouring down when I was drowning that’s when I could finally breathe ”
(Clean-Taylor Swift)*

PERSEMBAHAN

“ Untuk Kedua Orang Tua Tercintaku Herlinda dan Yonefi sebagai tanda bakti
dan hormat dan juga rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan
karya kecil ini kepada mama dan ayah yang telah memberikan kasih sayang dan
segala dukungan. Semoga ini dapat menjadi langkah awal untuk membuat mama
dan ayah bahagia, karna ku sadar selama ini belum bisa untuk memberikan hal
yang lebih dari ini ”

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Terpaan dan Isi Pesan Tayangan *Podcast* Denny Sumargo Episode *Clash of Champions* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa S1 (Studi Kasus pada Komunitas X *Clash of Champions & AoC*)”. Proses penyusunan skripsi ini disusun guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini dilalui berkat bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada antara lain:

1. Bapak Dr. Ardiyan Saptawan, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc selaku pembimbing I yang selalu memberikan masukan, saran, motivasi, dan dengan sabar membimbing penulis dari awal penulisan sampai akhir penulisan skripsi.
4. Bapak Galih Priambodo, S.Pd., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia memberikan arahan, saran dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.

5. Ibu Annisa Rahmawati, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi, semangat, dan saran selama masa perkuliahan penulis.
6. Mbak Elvira Humairah, S.Farm., selaku administrasi Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNSRI yang selalu bersedia membantu dan memberikan arahan kepada penulis.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Ilmu Komunikasi dan para staf Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
8. Mama, Ayah, Abang, Zakiah serta seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan memberikan dukungan mental serta dukungan finansial.
9. Rekan seperjuangan dalam menyusun skripsi Bina, Nadya, Rizqa, Ais, Naila yang sudah saling memberikan semangat dan saling membantu dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas semua kebersamaannya semoga kita sukses kedepannya.
10. Kepada sahabat tercinta saya saat SMA yaitu Silvi, Tanti, Alin, Aca, Dinda, Fedora, Rara, Silfa dan Anggota cowok grup G yang sudah menampung segala kesuh kesah. Terimakasih atas dukungannya.
11. Kepada sahabat SMP yaitu Aca dan Aurel yang sudah memberikan banyak dukungan hingga saat ini.
12. Kepada sahabat grup kost pink yaitu Natashya dan Carissa yang sudah menemani penulis dari awal semester 1 hingga semester akhir ini.

Terimakasih banyak sudah selalu menemani dan menjaga penulis yang banyak kurangnya.

13. Kepada sahabat saat SD yaitu Bia yang hingga kini sangat memberikan banyak dukungan kepada penulis dan menemani hingga larut malam.
14. Keluarga Videografi Unsri khususnya Generasi 9 yang sudah menemani penulis sejak awal perkuliahan dan menjadi “rumah” untuk penulis selama merantau.
15. Rekan-rekan seperjuangan khususnya Angkatan 2021 Ilmu Komunikasi yang tidak bisa disebut namanya satu per satu yang saling membantu dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.
16. Kepada diri sendiri yang sudah banyak melewati rintangan yang tidak mudah dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih sudah bertahan hingga saat ini.

Indralaya, 28 Juli 2025
Penulis,

Diana Hairunnisa

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Teoritis	12
1.4.2 Manfaat Praktis	12
BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Landasan Teori	13
2.1.1 Terpaan Media	13
2.1.2 Isi Pesan	14
2.1.3 <i>New Media</i>	16
2.1.4 Podcast	16
2.1.5 <i>YouTube</i>	17
2.1.6 Motivasi Belajar.....	17
2.2 Kerangka Teori	22
2.3 Kerangka Pemikiran	25
2.4 Hipotesis	26
2.5 Penelitian Terdahulu	27
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29

3.1	Desain Penelitian	29
3.2	Definisi Konsep	30
3.3	Definisi Operasional.....	30
3.4	Unit Analisis, Populasi, dan Sampel	32
3.4.1	Unit Analisis	32
3.4.2	Populasi.....	33
3.4.3	Sampel.....	33
3.5	Data dan Sumber Data.....	36
3.5.1	Jenis Data	36
3.5.2	Sumber Data.....	36
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	37
3.6.1	Uji Validitas	37
3.6.2	Uji Reliabilitas	39
3.7	Teknik Pengumpulan Data	40
3.7.1	Penyebaran Kuesioner.....	40
3.7.2	Studi Dokumentasi.....	41
3.8	Teknik Analisis Data	41
3.8.2	Teknik Analisis Eksplanatif	42
3.8.3	Evaluasi Model.....	43
3.8.4	Uji Hipotesis: Partial Least Square (PLS).....	43
BAB IV		45
GAMBARAN UMUM		45
4.1	<i>YouTube & Podcast</i>	45
4.2	Podcast Denny Sumargo Episode <i>Clash of Champions</i>	46
4.3	Komunitas X (<i>Twitter</i>) <i>Clash of Champions & AoC</i>	48
BAB V		50
HASIL DAN PEMBAHASAN		50
5.1	Profil Responden	50
5.2.1	Uji Validitas Konvergen.....	54
5.2.2	Uji Validitas Diskriminan	56
5.3	Uji Reliabilitas.....	57
5.4	Evaluasi Model Struktural	58
5.5	Uji Hipotesis	62
5.6	Pembahasan.....	64
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		68
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Negara Indonesia menjadi pendengar podcast tertinggi	5
Gambar 1. 2 Genre Podcast Favorit 2025	5
Gambar 1. 3 Podcast Denny Sumargo Episode CoC Trending	7
Gambar 1. 4 Ulasan penonton podcast Denny Sumargo episode Clash of Champions di komunitas X Clash of Champions & AoC	8
Gambar 1. 5 Diagram Pra-Riset Pendidikan yang sedang ditempuh anggota komunitas X Clash of Champions & AoC	9
Gambar 1. 6 Diagram Pra-Riset anggota komunitas X Clash of Champions & AoC yang merasa termotivasi setelah menonton podcast.....	10

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	25
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	31
Tabel 3. 2 Definisi Operasional	39
Tabel 3. 2 <i>Rule of Thumb</i> untuk Uji Reliabilitas.....	41
Tabel 3. 3 Skor Pilihan Jawaban	41
Tabel 4. 1 <i>Channel</i> Denny Sumargo Urutan Pertama Jumlah Penayangan Untuk Tema <i>Clash of Champions</i>	47
Tabel 5. 1 Usia Responden.....	49
Tabel 5. 2 Jenis Kelamin Responden	50
Tabel 5. 3 Jenjang Pendidikan Responden.....	51
Tabel 5. 4 Validitas Konvergen (<i>Outer Loading</i>)	52
Tabel 5. 5 Nilai AVE (<i>Average Variance Extracted</i>)	53
Tabel 5. 6 Validitas Diskriminan <i>Cross Loading</i>	54
Tabel 5. 7 Nilai <i>Cronbach's Alpha & Composite Reliability</i>	55
Tabel 5. 8 Model Fit.....	56
Tabel 5. 9 Korelasi Antar Variabel	58
Tabel 5. 10 Hasil Uji Hipotesis	60
Tabel 5. 11 Nilai <i>R-square</i>	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini tentunya sudah sangat mengalami kemajuan. Setiap kalangan masyarakat merasakan adanya kemajuan teknologi dan hal tersebut mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan mereka. Salah satu aspek yang mempengaruhi kehidupan seluruh kalangan masyarakat saat ini adalah media baru (*new media*). Media baru (*new media*) adalah bentuk baru dari media massa yang telah berkembang dari waktu ke waktu. Media baru (*new media*) didefinisikan sebagai perkembangan dari teknologi media massa digital atau komunikasi berdasarkan internet yang menjadikan interaksi seseorang atau format digital teks, audio, dan video dapat dilakukan secara langsung dengan mudah melalui perangkat yang dibantu oleh internet (Varenia & Phalguna, 2022). Beberapa contoh dari media baru adalah blog, website, media sosial, dan aplikasi layanan *streaming* atau intinya merupakan media yang tersambung oleh internet.

Internet sangat berkembang pada saat ini dan dibutuhkan oleh kalangan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Digital, tercatat jumlah pengguna Internet pada awal tahun 2025 di Indonesia adalah 221 juta atau setara dengan 79,5 persen dari total populasi masyarakat Indonesia (Wisnubroto, 2025). Hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan pengguna internet terbesar di dunia. Menurut Ummah, Khatoni, dan Khairurromadhan dikutip dari (Imarshan, 2021) kehadiran

internet dan media sosial menjadikan segala bentuk informasi menjadi sangat terbuka dan tentunya mudah untuk dikunjungi oleh siapa pun.

Pemanfaatan teknologi dapat memberikan manfaat positif maupun negatif. Dilihat dari segi positif teknologi memberikan kemudahan akses ke berbagai platform digital untuk sekedar mendapatkan hiburan, menjalin komunikasi, memperluas jaringan dan ilmu pengetahuan, serta untuk mendapatkan informasi. Di sisi lain, banyak ditemui adanya tayangan-tayangan yang tidak pantas dijadikan konsumsi publik yakni tayangan nonedukatif, seperti kekerasan, berita palsu (hoax), SARA, serta adegan dewasa (Darmawan & Lestari, 2024).

Melihat banyaknya tayangan nonedukatif, maka sangat diperlukan tayangan edukatif. Tayangan edukatif tersebut berisi isi pesan yang terdiri dari pengetahuan di berbagai bidang yang ditujukan kepada siswa, mahasiswa, guru, maupun dosen. Secara tidak langsung, konten-konten edukatif di berbagai media sosial dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa maupun mahasiswa. Motivasi belajar yang baik dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena konsentrasi, fokus, kerja keras, ulet, dan ketekunan mereka. Sementara itu, motivasi belajar dapat meningkatkan kemampuan literasi, baik literasi membaca, menulis, maupun literasi digital. Kemampuan literasi merupakan keterampilan utama yang harus dikuasai seseorang dan diterapkan di kehidupan sehari-hari untuk menghadapi kehidupan di masa yang akan datang (Darmawan & Lestari, 2024).

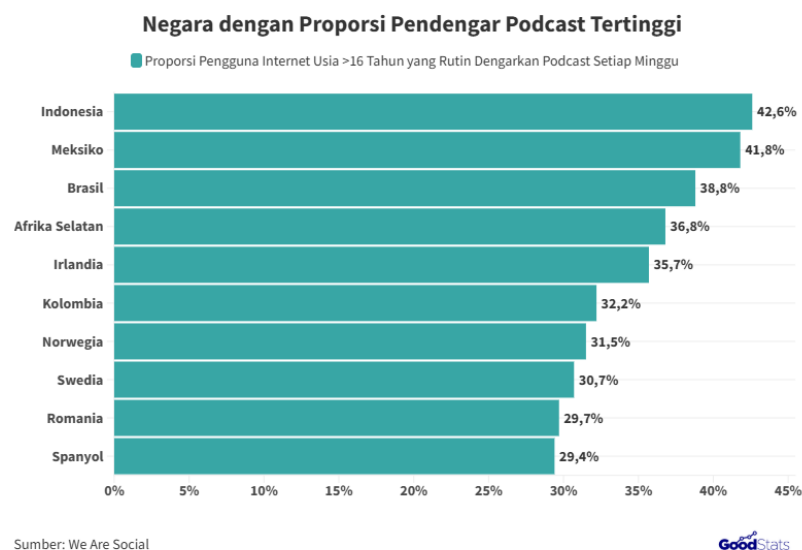
Hasil survei yang disampaikan oleh UNESCO menyatakan bahwa Indonesia berada di urutan kedua dari bawah berkaitan dengan literasi dunia (Anawati et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa minat membaca di Indonesia sangat rendah. Menurut hasil data statistik UNESCO, minat baca pelajar di negara Indonesia saat ini hanya 0,001%. Yang mana hal ini berarti hanya satu dari seribu orang di Indonesia yang rajin membaca. Fakta dari hal ini sangat memprihatinkan lalu survei tersebut menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang cukup signifikan di sektor pendidikan sebagai dampak dari pandemi *Covid-19*. Secara tidak langsung, hal ini juga dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar adalah daya penggerak pada psikis yang ada pada diri siswa yang mampu memberikan dorongan untuk belajar guna mencapai tujuan dari belajar tersebut. Untuk mengembalikan kembali motivasi belajar saat minim literasi membaca maka dapat dimanfaatkan tayangan edukatif menarik yang dapat didengarkan oleh khalayak umum.

Saat ini masyarakat tidak hanya menjadikan televisi atau radio sebagai opsi paling utama untuk mendapatkan tayangan edukatif ataupun nonedukatif, karena dengan berkembangnya internet pada saat ini maka sudah banyak pula layanan untuk *streaming* yang dapat dikunjungi dan dinikmati (Imarshan, 2021). Salah satu bentuk media baru yang diakses melalui internet dan beberapa tahun terakhir mendapat perhatian dari masyarakat adalah *podcast*.

Menurut Phillips dalam (Susilowati & Faiziyah, 2020), *podcast* merupakan berkas audio digital yang diciptakan lalu diunggah secara *online* melalui beberapa platform yang ada di Internet untuk dibagikan secara luas kepada orang lain. *Podcast* merujuk pada berkas audio yang didistribusikan dalam bentuk format

digital lalu salah satu akses untuk membuka berkas audio tersebut adalah secara langsung dari gawai. *Podcast* sekarang ini sedang populer di aplikasi layanan *streaming YouTube* dan *Spotify*.

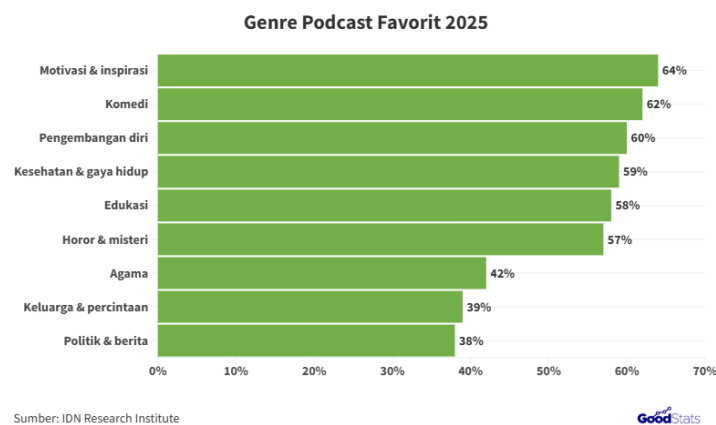
Saat ini berbagai macam konten seperti *podcast* menjadi kegemaran banyak orang di Indonesia karena memudahkan para pendengarnya untuk mendengar dimana saja. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *We Are Social* (pada gambar 1.1) menyebutkan bahwa per bulan Februari 2025 secara global negara Indonesia merupakan pendengar *podcast* tertinggi. Berdasarkan catatan survei 42,6% yang menjadi responden di negara Indonesia berumur 16 tahun keatas dan merupakan pendengar rutin *podcast* setiap minggu. Dari hasil survey dan riset tersebut didapat bahwa para pendengar *podcast* didominasi oleh usia 16 tahun keatas yang menjadikan mahasiswa menjadi salah satu pendengar dari *podcast* karena mahasiswa memiliki rentang umur diatas 16 tahun (Yonatan, 2025).



Gambar 1.1 Negara Indonesia menjadi Pendengar Podcast Tertinggi

Sumber: goodstats.id (2025)

Podcast mempunyai berbagai topik pembahasan dan berbagai tema yang tersedia diantaranya komedi, pengetahuan umum, keuangan, *parenting*, kesehatan, hiburan, hingga motivasi dan kisah inspirasional (Ramadhani Jonerd & Nuraeni, 2023). Salah satu topik pembahasan *podcast* yang memiliki peminat paling tinggi adalah motivasi dan inspirasi.



Gambar 1. 2 Genre Podcast Favorit 2025
Sumber : goodstats.id (2025)

Berdasarkan riset dan survei *IDN Research Institute* 2025 didapatkan hasil bahwa penonton sangat menyukai mendengar *podcast* yang membawa topik pembicaraan mengenai motivasi dan inspirasi, jika dilihat dari data survei responden yang memilih topik tersebut adalah sebanyak 64% (Yonatan, 2025). Banyak penonton dan pendengar *podcast* memilih topik tersebut karena dapat menambah pengetahuan dan menjadi termotivasi setelah mendengar obrolan dari *podcast* dengan tema tersebut.

Dikarenakan permintaan penonton *podcast* di Indonesia mengalami lonjakan menjadikan banyaknya pembuat konten khususnya di *YouTube* yang menjadi bersaing untuk menciptakan *podcast* yang menggabungkan audio dan visual secara bagus dan menarik (Nurhaepi & Setiawan, 2024). Berdasarkan riset

dari Populix dalam menikmati konten *podcast* mayoritas dari responden memilih dan lebih menyukai podcast dalam bentuk audio visual dan YouTube menjadi platform yang lebih unggul dan dipilih oleh penonton dibandingkan dengan platform TikTok dalam mendengarkan *podcast* (Dicky, 2024).

Salah satu *channel YouTube* yang berisikan berbagai macam konten *podcast* dan terkenal di Indonesia adalah *channel* milik Denny Sumargo. Dalam *channel* Denny Sumargo banyak sekali bintang tamu fenomenal yang menjadi narasumber untuk *podcast* yang akan ditayangkan sehingga banyak yang tertarik untuk menonton.

Salah satu episode di *podcast* Denny Sumargo yang menarik dan banyak diperbincangkan oleh penonton adalah “Rahasia di Balik Kecerdasan Mereka!! – *Clash of Champions*”. Pada *podcast* tersebut Denny Sumargo mengundang para cast jebolan *game show Clash of Champions* yang memiliki latar akademik dan prestasi nasional sampai internasional.

Podcast episode *Clash of Champions* tersebut menjadi sorotan dikarenakan pada saat penayangan *podcast* ini *game show Clash of Champions* sedang menarik perhatian masyarakat luas sebagai acara yang diisi oleh mahasiswa berprestasi dari dalam negeri maupun luar negeri lalu mereka bersaing dalam berbagai aspek seperti logika, hafalan, numerik, dan lainnya. Oleh karena itu banyak masyarakat yang penasaran dengan para peserta acara tersebut dan mulai mengikuti mereka di sosial media untuk melihat bagaimana kehidupan mahasiswa berprestasi. Lalu *podcast* ini merupakan *podcast* pertama yang dihadiri oleh para peserta *Clash of Champions* yang menjadikan video *podcast* ini *trending* di *YouTube*.

Trending

Sekarang Musik Game Film

Video trending



RAHASIA DI BALIK KECERDASAN MEREKA !!
- CLASH OF CHAMPIONS (CURHAT BANG)

CURHAT BANG Denny Sumargo · 1,5 jt x ditonton · 17 jam yang lalu

Gambar 1. 3 Podcast Denny Sumargo Episode Clash of Champions Trending
Sumber : TikTok @corooriental (2024)

Podcast episode *Clash of Champions* ini memperoleh penayangan sebesar 6.945.401 dan 321.000 suka dari penonton selama periode 10 Juli 2024-02 Mei 2025 atau kurang lebih 9 bulan penayangan. Pada saat penayangan perdana, *podcast* tersebut dalam kurun waktu 17 jam sudah mendapatkan 1.500.000 penonton dan *trending* (pada gambar 1.4) yang menandakan bahwa adanya lonjakan penonton pada *podcast* episode *Clash of Champions* ini.

Dalam episode tersebut para peserta *Clash of Champions* yaitu Sandy, Shakira dan Xaviera banyak membahas bagaimana cara mereka bisa berprestasi dan membahas nilai-nilai kehidupan mereka seperti bekerja keras, *parenting* orang tua, cara belajar mereka dan lain sebagainya yang bisa membuat penonton termotivasi untuk belajar khususnya para pelajar atau mahasiswa dalam meningkatkan nilai mereka. Hal tersebut banyak dibahas sampai ke berbagai *platform* salah satunya yaitu *Twitter* (X).

Salah satu komunitas di *Twitter* (X) yang dibuat untuk menjadi wadah untuk para penonton *Clash of Champions* yang mahasiswa ataupun umum untuk bertukar pikiran, berbagi pengalaman belajar dan mengutarakan pendapat mereka tentang hal yang berkaitan dengan acara ataupun peserta adalah komunitas *Clash of Champions & AoC*. Komunitas ini mempunyai interaksi yang sangat aktif untuk membahas apa isi dari *podcast* Denny Sumargo yang diisi oleh peserta *clash of champions* dan bagaimana pengaruh *podcast* tersebut dalam memberikan motivasi kepada penonton.



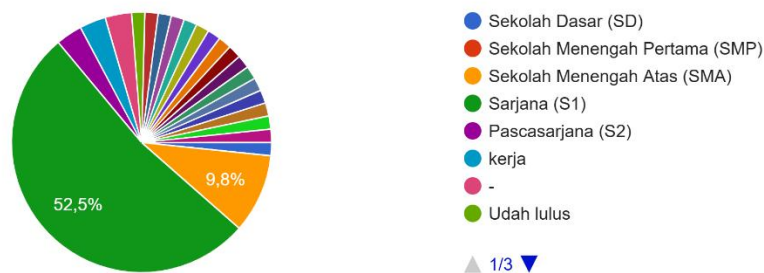
Gambar 1. 4 Ulasan penonton podcast Denny Sumargo episode *Clash of Champions* di komunitas X *Academy & Clash of Champions*

Sumber : *Twitter* (X) (2025)

Dari beberapa ulasan diatas yang dikirim ke komunitas bisa dilihat bahwa tayangan *podcast* tersebut mempunyai terpaan dan isi pesan yang *inspiring* sehingga dapat mempengaruhi motivasi para penontonnnya, contohnya seperti yang dikatakan oleh akun @hyukailuuv “cerita dari kalian bener-bener memotivasi, aku beneran nangis sedikit tadi” lalu ada akun @cheollyeochin “Isi *podcast* nya beneran *inspiring* dan *full of positivity*”.

Sebelum penelitian berlanjut peneliti melakukan pra-riset. Berdasarkan hasil pra-riset yang peneliti lakukan di komunitas X (*Twitter*) *Clash of Champions & AoC* bahwasanya para penonton *Clash of Champions* ini banyak yang sedang menjadi mahasiswa S1 dengan perolehan data 52,5% dari 61 jawaban (data di gambar 1.5). Maka dari itu peneliti menetapkan mahasiswa S1 yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini.

Pendidikan yang sedang ditempuh
61 jawaban

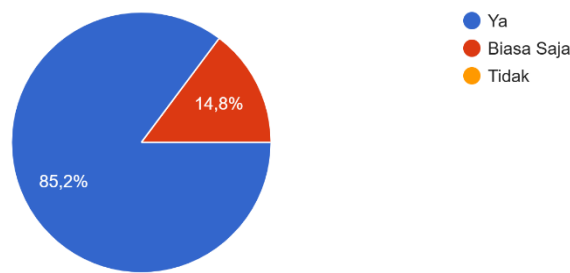


Gambar 1. 5 Diagram Pra-Riset Pendidikan yang sedang ditempuh anggota komunitas X Academy & Clash of Champions

Sumber : data diolah oleh peneliti (2025)

Lalu untuk memperkuat penelitian ini, peneliti juga melakukan pra-riset apakah anggota komunitas X (*Twitter*) *Clash of Champions & AoC* merasakan ada peningkatan motivasi belajar atau tidak dan hasilnya berdasarkan pada diagram gambar 1.6, persentase penonton yang meningkat motivasi belajarnya setelah menonton *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* adalah 85,2% dari 61 jawaban dan terdapat 14,8% yang merasakan biasa saja setelah menonton *podcast* tersebut.

Apakah Anda merasa motivasi belajar Anda meningkat setelah menonton podcast tersebut?
61 jawaban



Gambar 1.6 Diagram Pra-Riset anggota komunitas X Academy & Clash of Champions yang merasa termotivasi setelah menonton podcast

Sumber : data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan latar belakang dan pra-riset yang telah dibuat, peneliti ingin mengkaji lebih dalam dan lebih luas lagi mengenai penelitian ini. Urgensi dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana terpaan tayangan dan isi pesan dari *podcast* sebagai bentuk dari media baru sebagai alternatif dari membaca dapat mempengaruhi motivasi belajar dan juga penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan teori efek media dan komunikasi persuasif. Lalu penelitian ini diteliti karena saat ini *podcast* sedang menjadi kegemaran masyarakat Indonesia dan topik yang banyak ditonton adalah tentang motivasi & inspirasi. Podcast Denny Sumargo episode Clash of Champions ini menarik untuk diteliti karena sangat *booming* pada penayangan dan banyak masyarakat yang mendapatkan motivasi dari podcast tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah benar-benar terdapat pengaruh dari terpaan dan isi pesan tayangan *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar pada mahasiswa S1 di Komunitas X (*Twitter*) *Clash of Champions & AoC*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh terpaan tayangan *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar mahasiswa S1 Komunitas X *Clash of Champions & AoC*?
2. Bagaimana pengaruh isi pesan *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar mahasiswa S1 Komunitas X *Clash of Champions & AoC*?
3. Bagaimana pengaruh terpaan tayangan dan isi pesan dari tayangan *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar mahasiswa S1 Komunitas X *Clash of Champions & AoC*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini yang ingin dicapai adalah :

1. Menganalisis pengaruh terpaan tayangan *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar mahasiswa S1 Komunitas X *Clash of Champions & AoC*.
2. Menganalisis pengaruh isi pesan *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar mahasiswa S1 Komunitas X *Clash of Champions & AoC*.
3. Menganalisis apakah terdapat pengaruh terpaan tayangan dan isi pesan tayangan *podcast* Denny Sumargo episode *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar mahasiswa S1 Komunitas X *Clash of Champions & AoC*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik dan berguna secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menyumbangkan pemikiran, pengetahuan, serta menjadi referensi untuk yang akan melakukan penelitian tentang pengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar. Lalu penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi massa dan media baru.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan di bidang media teknologi dan dapat meningkatkan motivasi belajar para mahasiswa S1 yang sedang menempuh pendidikan dan berguna untuk para pendidik untuk kedepannya nanti.

DAFTAR PUSTAKA

- Afgiansyah. (2022). *TELEVISI VS YOUTUBE, BENARKAH TELEVISI AKAN MATI?*. Proxy Media.
- Afifah Nur, S. A., Mayasari, & Nayiroh, L. (2023). Pengaruh Tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL Terhadap Minat Belajar Bahasa Thailand.
- Ahmad, N. R., & Delliana, S. (2024). Self Disclosure Pria Pelaku Friends With Benefit (FWB) Pada Komunitas Friends With Benefit Di Twitter.
- Amri, A. N., & Ardiyanti, Y. (2025). Pengaruh Acara Clash of Champions oleh Ruangguru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar.
- Ardianto, E, & L. (2014). *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*.
- Bagus Saputra, I., Nurani Ambarwati, A., & Yulianto, at. (2024). Analisis Perilaku Belanja Online Pada E-Commerce Menggunakan Metode SEM-PLS.
- Dr. Andy Alfatih, M. (2021). *Cara Mudah Mengerjakan Penelitian Metode Kuantitatif Eksplanatif*. Universitas Sriwijaya.
- Effendy. (2017). *Ilmu Komunikasi dan Praktek*.
- Ghozali & Latan. (2020). *Partial Least Square Konsep, Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*.
- Imarshan, I. (2021). Popularitas Podcast Sebagai Pilihan Sumber Informasi Bagi Masyarakat Sejak Pandemi Covid-19.
- Lenhart, J., & Richter, T. (2023). *Media Exposure and Preschoolers' social-cognitive development*.
- Maharani, D., Hendrayani, Y., & Mahdalena, V. (2020). Pengaruh Isi Pesan Stop Body Shaming Pada Sikap Followers Terhadap Body Shaming.
- Maharani, E., Sumanti, D., & Fitrah, H. (2024). *Motivasi Belajar dalam Pendidikan*. Litnus.
- Mayasari, N., & Alimuddin, Dr. J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- McQuail. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail* (6th ed.).
- Mustaqililah, R., Widyaningtyas, O., & Wantoro, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Twitter Sebagai Sarana Peningkatan Berpikir Kritis

Mahasiswa Ilmu Komunikasi.

- Nawawi, M. I., Anisa, N., Syah, N. M., Risqul, M., & Hidayat, T. (2021). Pengaruh Tayangan K-Drama (Korean Drama) terhadap Motivasi Belajar.
- Neuman, L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (Seventh).
- Hidayat, N. A., Laras, D., Kathryna, H., & Ritonga, K. (2024). Pengaruh Fangirling Kpop Idol Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa S1 di Universitas Mercu Buana Yogyakarta Kampus 3. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*.
- Nurhaepi, H. D., & Setiawan, K. (2024). Pengaruh Tayangan Podcast Kaesang Pangarep Dalam Dialog Hiburan Politik Terhadap Kepuasan Penonton.
- Pantouw, D. T. V., & Kurnia, K. (2022). Pengaruh Influencer Media Sosial terhadap Brand Image Erigo. *Inter Script: Journal of Creative Communication*.
- Ramadhani Jonerd, F., & Nuraeni, R. (2023). Pengaruh Podcast Sebagai Media Untuk Meningkatkan Self Development Mahasiswa Indonesia (Studi Pada Mahasiswa Indonesia Pendengar Podcast ‘Self Dev by Andreas Bordes’).
- Riana, & Kholil, S. (2024). Persepsi Penggemar Drama Korea Terhadap Budaya Korea: Studi Kasus Komunitas X @Kdrama_Menfess.
- Rime, J. (2022). *What is a podcast ? Considering innovations in podcasting through the six-tensions framework*.
- Rosalyn Gracya. (2023). Analisis Penggunaan Aktual Sistem Informasi Manajemen Barang Milik Daerah Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model Di Pemerintah Daerah Kabupaten Kepulauan Yapen. *Journal of Social and Economics Research*.
- Salsabila, W. S., Nasher, A., & Fatoni, A. (2025). Pengaruh Terpaan Dan Isi Pesan Tayangan Channel Youtube Kok Bisa Episode “Inilah Harga Mengejutkan Data Pribadi Kita” Terhadap Tingkat Pengetahuan Subscriber.
- Silvia, I., Perwirawati, E., & Simbolon, B. R. (2021). *Manajemen Media*

Massa.

Soemirat, & Suryana, A. (2018). *Komunikasi Persuasif*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susilowati, R. D., & Faiziyah, N. (2020). *Application of Podcasts on Spotify as a Mathematics Learning Media in the Middle of Covid-19 Pandemic*
Penerapan Podcast pada Aplikasi Spotify Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Tengah Pandemi Covid-19.

Udayana, B. N. I., Cahya, A. D., & Aqdella, F. A. (2022). *The Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use on Behavioral Intention to Use Through the Intervening Attitude Toward Using Variables in the Study of ShopeePay E-Wallet Services (Case study on ShopeePay Users in Yogyakarta)*.

Varenia Nadia Ayu, I., & Phalguna Yudha Bagus, I. (2022). *Implikasi Media Baru Sebagai Media Komunikasi Dan Teknologi Informasi*.

Vorderer, P., Park, D. W., & Lutz, S. (2019). *A history of media effects research traditions. In Media Effects: Advances in Theory and Research: Fourth Edition*.

Wisnubroto, K. (2025). *Data Pengguna Internet*.

Yonatan, A. (2025). *Indonesia Jadi Negara dengan Pendengar Podcast Terbanyak 2025*.

Yusuf, K. K., & Pradekso, T. (2021). *Pengaruh Terpaan Iklan dan Terpaan Konten Celebrity Endorsement Terhadap Minat Menggunakan Jasa Go-Food (Melalui Brand Attitude)*.