

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi merupakan salah satu bagian dari kebudayaan manusia yang sangat cepat dalam perkembangan. Sehingga memungkinkan untuk lebih mempermudah manusia dalam melakukan kegiatannya sehari-hari. Di era digital saat ini, terjadi evolusi media kepada teknologi yang disebut media baru atau sering orang menyebutnya media *online* atau Internet. Internet masih menjadi media yang tidak tertandingi dalam pertumbuhan jumlah penggunaannya. yang belum menyamai pertumbuhan pengguna. Di negara-negara maju, media baru mengungguli berbagai media yang sebelumnya digunakan sebagai sumber referensi untuk memperoleh informasi. Laporan *We Are Social* menyebutkan bahwa jumlah pengguna Internet di Indonesia mencapai 212,9 juta pada Januari 2024. Artinya, sekitar 77% penduduk Indonesia telah menggunakan Internet. Jumlah pengguna internet pada Januari 2024 lebih tinggi 3,85% dari tahun lalu. Pada Januari 2023, terdapat 205 juta pengguna internet di Indonesia. Melihat trennya, jumlah pengguna internet di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya.

Dengan muncul dan berkembangnya dunia digital dan internet di dalamnya mempermudah pembentukan media digital yang dapat menjadi alternatif dari media konvensional. Hal ini terjadi seiringnya perkembangan dari zaman ke zaman. Dahulu masyarakat mendapatkan informasi melalui surat kabar atau koran dan seiring berkembangnya zaman muncul media lain melalui suara dan visual seperti radio dan televisi. Seiring berkembangnya zaman hal tersebut mulai tergerus dan

ponsel banyak mengambil alih peran media-media tersebut ke dalamnya. Masyarakat banyak berpindah karena hal itu memudahkannya karena dalam satu genggamannya mereka bisa mendapatkan segala macam informasi baik dalam bentuk audio maupun visual.

Antropologi akan maju dan berkembang ke tingkat di mana digital memungkinkan kita untuk memahami sifat manusia dari kehidupan analog ke digital sebagai budaya. Digital dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk merefleksikan apa artinya menjadi manusia. Digital dalam antropologi merujuk pada bagaimana manusia menggunakan teknologi digital untuk menciptakan makna, membangun komunitas, dan menavigasi kehidupan mereka di dunia yang semakin terdigitalisasi Heather A. Horst dan Daniel Miller dalam buku *Digital Anthropology* (2012:6). Dengan muncul dan berkembangnya dunia digital dan internet di dalamnya mempermudah pembentukan media digital yang dapat menjadi alternatif dari media konvensional. Hal ini terjadi seiringnya perkembangan dari zaman ke zaman.

Salah satu peran media konvensional yang mulai diambil alih oleh media digital adalah sebagai media penyaluran informasi. Informasi yang disampaikan melalui audio biasa menggunakan radio, tetapi seiringnya perkembangan zaman, radio mulai digantikan oleh *podcast* yang bisa didengarkan di mana dan kapan saja. Bentuk sempurna dari *podcast* dirancang untuk mengambil segmentasi pendengar radio, pendengar berita, penyuka musik maupun sebuah diskusi ringan. Hal-hal tersebut bisa dengan mudah didapatkan hanya dengan menginstall sebuah aplikasi atau platform untuk mendengarkan paket lengkap dari sebuah evolusi radio.

*Podcast* merupakan salah satu bentuk media digital yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Sebagai platform audio yang sedang digemari, *podcast* memungkinkan individu atau kelompok untuk berbagi informasi, cerita, wawasan, hingga humor dalam format percakapan atau monolog yang dapat diakses kapan saja. *Podcast* juga menjadi ruang baru untuk berekspresi karena sifatnya yang bebas dari batasan waktu siaran atau regulasi ketat seperti yang ditemui di media tradisional, seperti radio atau televisi.

*Podcast* juga menciptakan komunitas *virtual* yang diikat oleh minat atau ketertarikan yang sama, di mana pendengar dapat saling terhubung meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Dalam konteks mahasiswa, *podcast* seringkali menjadi sarana untuk mendapatkan informasi atau hiburan yang lebih sesuai dengan minat generasi muda, termasuk tema-tema yang mungkin dianggap tabu atau tidak terlalu diulas di media mainstream, seperti dark jokes atau kritik sosial.

*Podcast* menjadi medium digital yang memungkinkan diskusi bebas dan ekspresi humor tanpa batasan langsung dari norma sosial. Namun, di sisi lain, *dark jokes* seringkali memicu reaksi dari masyarakat, terutama mahasiswa sebagai pendengar utama di era digital, karena bercanda tentang isu-isu sensitif dapat dianggap menyinggung atau melanggar etika sosial. Fenomena ini menciptakan situasi di mana *dark jokes* berada dalam ambiguitas antara kebebasan berekspresi dan norma sosial.

Di era digital, kebebasan berekspresi semakin luas berkat media yang lebih bebas dan fleksibel, seperti *podcast*. Kebebasan berekspresi merupakan salah satu

bentuk dasar dari kebebasan individu dalam masyarakat modern. Setiap orang pada dasarnya memiliki hak untuk menyampaikan pendapat, pandangan, maupun perasaan secara terbuka, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui media lain. Dalam konteks kehidupan sosial, kebebasan ini tidak hanya dimaknai sebagai hak personal, tetapi juga sebagai bagian dari interaksi budaya dan dinamika sosial.

Dalam perspektif hak asasi manusia, kebebasan berekspresi merupakan hak dasar setiap individu yang dijamin secara universal. Namun demikian, kebebasan ini tidak bersifat mutlak. Menurut Eko Riyadi seorang pakar Hak Asasi Manusia dalam jurnalnya yang berjudul *Kebebasan Berekspresi dan Batasannya dalam Perspektif HAM* (2013:80), pelaksanaan kebebasan berekspresi harus mempertimbangkan hak dan kebebasan orang lain, serta memperhatikan nilai-nilai moral dan ketertiban umum yang berlaku dalam masyarakat. Artinya, berekspresi tetap berada dalam ruang sosial yang memiliki batas-batas tertentu, terutama dalam masyarakat yang plural seperti Indonesia. Hal ini menjadi penting ketika ekspresi yang disampaikan menyentuh isu-isu sensitif, seperti agama, politik, atau moralitas, yang bisa memicu respons berbeda di ruang publik.

Dalam era digital, kebebasan berekspresi mengalami perluasan bentuk dan medium. Tidak lagi terbatas pada tulisan atau unjuk rasa fisik, ekspresi kini menjelma dalam bentuk *tweet*, *meme*, video, hingga lelucon dalam *podcast*. Namun, keluwesan media digital ini juga membawa tantangan baru, di mana batas antara ekspresi dan ujaran kebencian menjadi semakin kabur. Menurut John Stuart Mill dalam *On Liberty* (1859:63), kebebasan menyampaikan pendapat harus dijaga, bahkan ketika opini yang disampaikan tidak populer atau dianggap ofensif, karena

di sanalah proses pencarian kebenaran terjadi. Akan tetapi, dalam praktiknya, masyarakat digital kerap kali menjatuhkan sanksi sosial atau membentuk opini kolektif terhadap ekspresi tertentu. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting: sejauh mana mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital memahami dan memaknai kebebasan berekspresi dalam lingkungan yang sangat cair dan dinamis ini

Melalui *podcast*, mahasiswa mengekspresikan pandangan kritis mereka terhadap isu-isu sosial, politik, atau budaya yang dianggap sensitif, tetapi dalam bentuk yang ringan dan satir. Humor gelap adalah jenis humor yang berakar pada isu-isu yang biasanya dianggap tabu, sensitif, atau kontroversial, seperti kematian, tragedi, penyakit, dan penderitaan. Meskipun sering kali memicu kontroversi, humor jenis ini memiliki fungsi sosial yang menarik. *Dark jokes* dapat digunakan sebagai mekanisme untuk mengatasi kecemasan, rasa takut, atau ketidaknyamanan dengan mengangkat topik-topik yang tidak nyaman melalui lensa humor. Dalam beberapa masyarakat, jenis humor ini berfungsi sebagai alat untuk menguji batas-batas norma sosial, memberikan ruang untuk kritik terselubung, atau membahas isu-isu yang sulit dengan cara yang lebih ringan.

*Podcast Musuh Masyarakat* adalah salah satu *podcast* genre komedi di *Noice* yang berisi materi-materi atau topik pembahasan yang sensitif di dalamnya. Sensitif yang dimaksud adalah karena pembahasan obrolan mengenai isu-isu terbaru baik tentang sosial politik hingga tentang isu suku, agama, ras, dan antar golongan. Keunikan dari *podcast* Musuh Masyarakat yaitu dengan kehadiran pembahasan

topik dan isu di setiap episodenya yang hadir dengan mencoba untuk memiliki pemikiran terbalik dari stigma-stigma yang berkembang di masyarakat.

Kebebasan berekspresi merupakan salah satu bentuk dasar dari kebebasan individu dalam masyarakat modern. Setiap orang pada dasarnya memiliki hak untuk menyampaikan pendapat, pandangan, maupun perasaan secara terbuka, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui media lain. Dalam konteks kehidupan sosial, kebebasan ini tidak hanya dimaknai sebagai hak personal, tetapi juga sebagai bagian dari interaksi budaya dan dinamika sosial.

Melalui observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap pendengar *podcast Musuh Masyarakat* di lingkungan FISIP UNAND. Reaksi dan pemaknaan kebebasan berekspresi mahasiswa di era digital dalam media *podcast* yang mereka dengarkan maka peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti fenomena tersebut dengan mengambil perspektif antropologi.

Dalam lanskap budaya digital yang terus berkembang, media baru seperti *podcast* menjadi sarana yang semakin penting dalam membentuk cara berpikir, berinteraksi, dan mengekspresikan diri. Perubahan ini menjadi perhatian utama dalam antropologi digital, cabang antropologi kontemporer yang melihat bagaimana manusia menggunakan teknologi digital sebagai bagian dari kehidupan sosial mereka. Perspektif ini tidak hanya melihat teknologi sebagai alat, tetapi juga sebagai ruang sosial di mana makna budaya diproduksi, dinegosiasikan, dan didistribusikan. Podcast sebagai bentuk media digital merepresentasikan ruang

tersebut tempat di mana ekspresi, identitas, dan batas-batas norma sosial dipertarungkan.

Fenomena empiris yang mendorong penelitian ini muncul dari interaksi nyata mahasiswa dengan konten-konten humor kontroversial dalam *podcast Musuh Masyarakat*. *Podcast* ini dikenal kerap membahas isu-isu sensitif seperti SARA, disabilitas, dan ketimpangan sosial dengan gaya satir dan dark jokes yang tajam. Mahasiswa FISIP Universitas Andalas, sebagai bagian dari generasi digital yang kritis dan aktif di media sosial, menjadi segmen pendengar yang cukup dominan. Dalam percakapan sehari-hari maupun ruang diskusi informal seperti grup *WhatsApp*, *X (Twitter)*, dan lingkungan nyatanya, respons terhadap isi *podcast* ini sangat beragam ada yang menertawakan sebagai bentuk kebebasan berekspresi, ada pula yang merasa terganggu karena menilai leluconnya terlalu menyeberang batas etika sosial.

Interaksi mahasiswa dengan *podcast* ini bukan hanya terjadi dalam level konsumsi hiburan semata, melainkan menjadi bahan refleksi, bahkan debat, tentang batas-batas kebebasan berekspresi, sensitivitas isu sosial, dan ruang aman berpendapat di era digital. Beberapa mahasiswa mengakui bahwa meskipun mereka menikmati format santai dan lucu dari *podcast* tersebut, mereka tetap memilih untuk menyaring bagian-bagian tertentu yang dianggap terlalu ofensif. Di sisi lain, ada pula yang menilai bahwa *Musuh Masyarakat* justru membuka ruang ekspresi yang tidak mungkin diungkapkan di media formal. Hal ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap *podcast* tidak bersifat seragam, melainkan dipengaruhi

oleh latar belakang, nilai sosial, dan pemahaman pribadi terhadap konsep kebebasan.

Pendekatan antropologi digital membantu menjelaskan bagaimana generasi muda, khususnya mahasiswa, membangun makna atas kebebasan berekspresi melalui interaksi mereka dengan konten-konten digital yang tidak selalu sesuai dengan norma sosial arus utama. *Podcast* dengan gaya humor gelap, seperti *Musuh Masyarakat*, menciptakan ruang diskursif alternatif yang memungkinkan mereka menertawakan, mengkritik, bahkan menantang realitas sosial yang ada. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai konsumen pasif, melainkan menjadi bagian dari konstruksi makna budaya digital mereka menilai, menyaring, dan menginterpretasikan konten sesuai nilai dan posisi sosial mereka.

Respons yang beragam ini mencerminkan bagaimana mahasiswa sebagai generasi digital tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga aktor yang aktif dalam membentuk makna atas konten yang mereka nikmati. Beberapa mahasiswa menjadikan *podcast* ini sebagai pemantik diskusi di lingkungan pertemanan mereka, baik secara langsung maupun melalui platform digital seperti *Twitter* atau grup diskusi kampus. Dalam konteks ini, humor yang digunakan dalam *Musuh Masyarakat* kerap menjadi titik masuk untuk membicarakan isu-isu yang selama ini dianggap tabu atau terlalu sensitif untuk dibicarakan di ruang publik. Namun, di saat yang sama, tidak sedikit pula mahasiswa yang merasa perlu menjaga jarak secara emosional karena khawatir akan normalisasi candaan yang dapat melukai kelompok tertentu. Sikap kritis semacam ini menandakan bahwa pendengar tidak

serta-merta menerima isi *podcast* secara mentah, melainkan menegosiasikannya dengan nilai-nilai yang mereka anut.

Dengan melihat fenomena ini melalui kerangka antropologi digital, penelitian ini menempatkan mahasiswa sebagai pelaku budaya digital yang aktif, bukan sekadar pendengar. Mereka berada dalam jejaring makna yang dibentuk oleh teknologi, nilai-nilai sosial, dan dinamika identitas yang kompleks. Kajian ini tidak hanya penting untuk memahami respons terhadap *podcast* tertentu, tetapi juga untuk melihat bagaimana ruang digital menjadi tempat bersemainya kebebasan berekspresi dan transformasi budaya dalam kehidupan mahasiswa saat ini.

Melalui pendekatan ini, penelitian tentang reaksi dan pemaknaan mahasiswa terhadap kebebasan berekspresi dalam *podcast* dapat mengungkap bagaimana humor berperan dalam membentuk persepsi mereka terhadap isu-isu kontroversial, serta bagaimana humor semacam ini dapat memperluas batasan norma-norma sosial di dunia yang semakin terhubung secara digital. Penggunaan *dark jokes* dan beberapa jenis humor di *podcast* seperti *Musuh Masyarakat* dari *Noice* menjadi bagian dari fenomena yang menarik untuk dikaji. Reaksi mahasiswa terhadap humor semacam ini menggambarkan ketegangan antara kebebasan berekspresi dan batasan norma sosial di dunia digital, di mana keterbukaan terhadap humor yang kontroversial sekaligus menguji batas-batas penerimaan masyarakat terhadap humor yang dianggap tidak pantas atau bersifat menyerang.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji *podcast* sebagai ruang ekspresi budaya digital melalui perspektif *interpretatif* Clifford Geertz. Melalui

pendekatan ini, penelitian menyoroti bagaimana mahasiswa sebagai pendengar memaknai bentuk-bentuk humor dalam *podcast* sebagai simbol budaya yang merefleksikan dinamika kebebasan berekspresi di era digital. Dengan melihat humor sebagai bagian dari praktik simbolik, penelitian ini mengungkap proses penafsiran makna oleh mahasiswa terhadap isu-isu sosial yang dibahas secara satiris, serta bagaimana mereka menempatkan diri dan identitasnya dalam jejaring makna yang terus dinegosiasikan di ruang publik digital.

## **B. Rumusan Masalah**

Fenomena meningkatnya konsumsi konten humor yang bersifat provokatif dalam *podcast*, seperti satire, sarkasme, dan bentuk humor kritis lainnya, menunjukkan adanya pergeseran cara mahasiswa dalam memaknai ekspresi publik di ruang digital. *Podcast Musuh Masyarakat*, sebagai ruang ekspresi alternatif, kerap menyajikan humor yang menyinggung isu-isu sensitif seperti sosial-politik, agama, dan stereotipe minoritas. Mahasiswa sebagai pendengar aktif tidak hanya menikmati konten tersebut sebagai hiburan, tetapi juga terlibat dalam proses interpretasi makna, penilaian etis, serta refleksi terhadap norma sosial yang berlaku. Bagaimana bentuk-bentuk humor ini dipahami oleh mahasiswa: apakah sebagai wujud kebebasan berekspresi yang konstruktif, atau sebagai ekspresi yang melanggar batas etika? Di sisi lain, bagaimana pula identitas mereka sebagai generasi digital terbentuk melalui keterlibatan dengan media ekspresif semacam ini? Berdasarkan paparan di atas, peneliti akan mengangkat persoalan berikut:

1. Bagaimana mahasiswa merespons ekspresi dalam *podcast Musuh Masyarakat* yang berisi humor kontroversial dan isu sensitif?

2. Bagaimana mahasiswa memaknai identitas dan posisi mereka sebagai generasi digital melalui keterlibatan dengan *podcast Musuh Masyarakat*?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap ekspresi humor kontroversial dan isu sensitif dalam *podcast Musuh Masyarakat*, baik dari sisi pemaknaan, reaksi emosional, maupun penilaian terhadap batas kebebasan berekspresi di media digital.
2. Mendeskripsikan pemahaman mahasiswa dalam memaknai identitas dan posisi mereka sebagai generasi digital melalui keterlibatan sebagai pendengar *podcast Musuh Masyarakat*.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian mengenai Respon Mahasiswa Terhadap Humor di *Podcast* Sebagai Kebebasan Berekspresi, diharapkan akan dapat memperoleh dan mempunyai nilai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan berkontribusi dalam bidang Ilmu Sosial dan Politik khususnya Antropologi Sosial. Serta dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebuah sudut pandang baru untuk kajian-kajian berikutnya dan dapat menjadi sebuah referensi dalam bidang antropologi.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengkaji sebuah fenomena baru yang berkembang dikalangan masyarakat dan persoalan yang ada pada masyarakat serta dapat mengasah kemampuan observasi dan pengamatan dalam sebuah fenomena. Kemudian data ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pemerintah khususnya dalam sektor seni dan hiburan untuk mengetahui segmentasi hiburan masyarakat dan dapat menjadi tolak ukur dalam membuat program dan kebijakan dalam dunia seni dan hiburan di semua media baik itu media digital maupun konvensional.

### E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan hasil bacaan yang dibahas secara ringkas dari beberapa kajian literatur yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sudah diteliti. Tinjauan pustaka sangat penting di dalam sebuah penelitian untuk memperjelas dan mempertegas hasil penelitian yang dilakukan.

Pertama, Buku yang ditulis oleh antropolog yang berasal dari Amerika Serikat Heather A. Horst dan Daniel Miller *Digital Anthropology* atau antropologi digital yang membahas mengenai dasar landasan subdisiplin ilmu antropologi baru tentang dunia digital dan manusia. Selain untuk membahas dan mempelajari subdisiplin ilmu antropologi baru digital antropologi, fungsi buku ini juga berguna untuk memajukan pemahaman manusia untuk mengenal dan mengetahui siapa itu manusia dalam dunia digital.

Dalam antropologi, dunia digital dipahami sebagai ruang baru di mana interaksi sosial dan budaya berlangsung. Pelaku digital, seperti pengguna media sosial atau kreator konten, adalah individu yang membentuk dan terlibat dalam budaya ini melalui aktivitas online mereka. Kebudayaan dalam konteks ini mencakup nilai, norma, dan praktik yang terbentuk dan berkembang di lingkungan digital, menciptakan bentuk-bentuk baru dari interaksi sosial dan ekspresi budaya. Dengan demikian, teknologi digital menjadi alat yang memediasi bagaimana manusia berhubungan dan membangun kebudayaannya di era modern.

Materi pembahasan dalam buku antropologi digital oleh Heather dan Miller ini mengeksplorasi bagaimana teknologi digital mengubah cara manusia berinteraksi, memahami identitas, serta membentuk dan berpartisipasi dalam komunitas. Horst dan Miller menekankan bahwa antropologi digital tidak hanya membahas aspek teknis dari media digital, tetapi juga melihat bagaimana teknologi ini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan praktik sosial, menciptakan "budaya digital" yang unik.

Salah satu konsep utama yang diangkat dalam buku ini adalah bahwa media digital berfungsi sebagai arena baru bagi ekspresi diri dan identitas, memungkinkan pengguna untuk lebih bebas mengungkapkan pandangan atau ide yang mungkin dianggap tabu atau kontroversial dalam konteks sosial tradisional. Dalam konteks penelitian mengenai dark jokes dan kebebasan berekspresi, pandangan ini relevan karena dark jokes sebagai bentuk humor yang kontroversial seringkali lebih dapat diterima di media digital dibandingkan di ruang publik fisik, yang cenderung lebih terikat norma sosial.

Horst dan Miller juga menunjukkan bahwa teknologi digital memungkinkan terbentuknya ruang-ruang diskusi baru yang lebih inklusif dan seringkali anonim, sehingga memungkinkan ekspresi bebas yang memfasilitasi percakapan tentang isu-isu sensitif. Konsep ini relevan dalam konteks dark jokes, dimana *podcast* sering menjadi platform di mana lelucon atau topik yang berisiko dapat dibagikan tanpa batasan langsung, memungkinkan pendengar (dalam hal ini mahasiswa) untuk menavigasi antara norma sosial dan kebebasan berekspresi dalam lingkungan yang lebih fleksibel.

Selanjutnya, Skripsi oleh Ersyah Fitria Gunawan yang berjudul “Komodifikasi Kemiskinan pada Konten Podcast Dark Joke Coki Pardede dan Tretan Muslim”. Penelitian ini membahas mengenai sebuah wacana dari isu kemiskinan yang diangkat ke dalam media *podcast* dan dibawakan dengan unsur komedi. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teori analisis wacana kritis model A. Van Dijk. Tujuan peneliti ingin memperjelas informasi yang disampaikan *podcaster*, dan menegaskan maksud dari judul yang diangkat untuk menjadi tema penelitian ini yaitu “Orang Miskin Dilarang Mati”. Menurut Gunawan (2021) *podcast* biasa dikenal sebagai sebuah media penyampaian informasi berbentuk audio yang diangkat secara subyektif dan wacana yang disampaikan terhadap opini-opini di dalamnya merupakan opini pribadi dari sang *podcaster* itu sendiri. Namun dalam kenyataannya, pendapat maupun opini yang disampaikan ada yang dapat diterima atau ditolak oleh masyarakat. Salah satunya adalah *podcast* “Musuh Masyarakat” yang saat penelitian berlangsung dibawakan oleh Coki Pardede dan Tretan Muslim. Tema yang sering diangkat menjadi judul-judul *podcast* “Musuh

Masyarakat” biasanya berkaitan dengan isu mengenai SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan) dan terkadang bahasannya menyinggung. Peneliti ingin melihat dari sudut pandang ilmu yang dipelajari yaitu ilmu komunikasi dengan melihat dan menilai tujuan dari sebuah *dark joke* atau *dark comedy* dapat memberikan gambaran bahwa dari sebuah tragedi terdapat sisi komedi.

Selanjutnya, Artikel mengenai Telematika dan Informatika, Institute of Communication Research, yang ditulis oleh Seo Yoon Lee *et al* dengan judul “*Expressing unpopular opinion or trolling: Can dark personalities differentiate them?*”. Dalam penelitian ini Yoon Lee *et al* (2021) ingin membedakan secara konseptual dan empiris individu atau kelompok yang dengan sadar dan sengaja membuat sebuah konflik pada sebuah pembahasan forum dengan mengutarakan opini anti mayoritas atau *unpopular opinion* sebuah bentuk dari *troll online* atau memancing sesuatu dengan tujuan membuat mayoritas merasa terganggu dengan opini yang mereka lempar yang berbeda dengan kebanyakan opini yang ada.

Terdapat perbedaan antara *troll online* dengan pendapat minoritas yang menyampaikan *unpopular opinion* di sini. Para pelaku *troll* terlibat dengan komunikatif antinormatik untuk hiburan atau sebatas memberikan perasaan senang dan kekacauan hanya untuk kesenangan pribadi saja meskipun sama dengan pendapat minoritas yang berbeda dari mayoritas yakni sama-sama membawa opini yang berbeda tetapi pendapat minoritas memang berdasarkan keyakinan yang mereka yakini tanpa adanya tujuan untuk mencari kesenangan pribadi. Istilah “Trolling” sendiri muncul dan diadopsi oleh komunitas online atau penggiat media

sosial untuk merangkum orang-orang yang adengan sengaja menciptakan gangguan dan sebuah konflik hanya untuk hiburan semata.

Terdapat persamaan antara penelitian Yoon Lee et al. dan proposal skripsi berjudul "*Kebebasan Berekspresi dalam Podcast: Kajian Antropologis tentang Reaksi Mahasiswa di Era Digital*" dalam hal fokus pada ekspresi opini yang tidak populer di ruang publik digital. Keduanya sama-sama mempertimbangkan elemen-elemen yang memengaruhi penerimaan masyarakat terhadap pandangan atau humor yang kontroversial. Dalam konteks skripsi, dark jokes dalam *podcast* berfungsi sebagai bentuk opini atau ekspresi yang tidak populer, yang serupa dengan konsep "unpopular opinion" dalam penelitian Yoon Lee et al.

Namun, perbedaan utama terletak pada pendekatan dan fokus keduanya. Penelitian Yoon Lee et al. mengambil pendekatan psikologis untuk mengeksplorasi bagaimana kepribadian *dark triad* dapat memengaruhi perilaku di dunia digital, seperti trolling, sementara proposal skripsi bertujuan untuk memahami respon mahasiswa terhadap dark jokes dalam konteks kebudayaan dan kebebasan berekspresi. Fokus antropologis dalam skripsi memungkinkan analisis yang lebih dalam tentang makna budaya dan norma sosial yang mempengaruhi penerimaan atau penolakan terhadap humor gelap.

Selanjutnya, Skripsi oleh Eka Prasetya yang berjudul "*Pengaruh Terpaan Podcast Noice Musuh Masyarakat Episode 12 Terhadap Sikap Empati Mahasiswa*" program studi Ilmu Komunikasi pada tahun 2021. Pada penelitian mengenai pengaruh *podcast* musuh masyarakat terhadap sifat empati mahasiswa ini peneliti menjelaskan tentang *podcast* yang memiliki kesamaan objek kajian dengan

penelitian ini dengan mengangkat isu dan kacamata disiplin ilmu yang berbeda. Dengan kesamaan objek kajian tersebut menjadikan penelitian ini sebagai referensi.

Penelitian skripsi ini membahas mengenai pendengar *podcast Musuh Masyarakat* dari kalangan mahasiswa dengan memberikan contoh episode yang membahas tentang dampak terhadap empati mahasiswa yang dipengaruhi dengan pembahasan mengenai “Orang Cacat Tidak Perlu Dikasihani” dengan bintang tamu seorang *stand up comedy*-an difabel bernama Dani Aditya di dalamnya. *Podcast* tersebut membicarakan mengenai *stereotype* masyarakat yang terkesan berlebihan mengasihani seorang difabel. Hal tersebut merupakan *unpopular opinion* karena bertolak belakang dengan opini yang berkembang di masyarakat bahwa jika melihat orang difabel kita harus merasa kasihan dan beranggapan bahwa difabel selalu butuh bantuan dan perhatian lebih Eka Prasetya (2021:2-3).

Terakhir, Skripsi mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Audio Berbasis *Podcast* Dengan Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan” dari program studi Pendidikan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam oleh Intan Rachmawati digunakan peneliti sebagai referensi dalam mengangkat penelitian ini dikarenakan menggunakan kesamaan *podcast* yang digunakan untuk menjadi media pembelajaran dan memberikan dampak terhadap cara berpikir kritis pendengarnya, Perbedaan dalam studi ini selain dari disiplin ilmu yang digunakan berbeda, juga memiliki subjek penelitian yang berbeda dari mahasiswa dan siswa.

## F. Kerangka Pemikiran

Antropologi akan maju dan berkembang ke tingkat di mana digital memungkinkan kita untuk memahami sifat manusia dari kehidupan analog ke digital sebagai budaya. Dalam kajian antropologi digital, dunia digital dipahami tidak hanya sebagai ruang untuk interaksi teknologi tetapi juga sebagai ruang sosial di mana identitas dan norma-norma sosial terus beradaptasi. Antropologi digital, menurut Heather A. Horst dan Daniel Miller dalam buku *Digital Anthropology* (2012), adalah cabang antropologi yang mengeksplorasi bagaimana teknologi digital memengaruhi kehidupan manusia, baik secara individu maupun kolektif. Mereka mendefinisikan antropologi digital sebagai usaha untuk memahami bagaimana kehidupan digital dan praktik-praktik manusia di dunia maya mengungkapkan dinamika sosial, ekonomi, dan budaya yang lebih luas.

Pendekatan antropologi digital tidak hanya berfokus pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada cara teknologi tersebut diadopsi, diadaptasi, dan dimaknai oleh berbagai kelompok masyarakat. Mereka menyatakan bahwa teknologi digital bukan hanya alat, melainkan lingkungan di mana makna sosial dan identitas manusia dikonstruksi dan dinegosiasikan (Horst & Miller, 2012). Dengan demikian, antropologi digital berfungsi sebagai jembatan untuk memahami kompleksitas interaksi antara manusia dan teknologi di era modern, sambil mempertahankan perhatian antropologi terhadap keberagaman budaya dan pengalaman manusia. Media digital sendiri mampu membentuk sebuah budaya yang unik, tempat individu dapat mengekspresikan diri dengan lebih bebas dibandingkan ruang fisik.

Dalam kerangka Horst dan Miller (2012), teknologi digital termasuk media seperti *podcast* tidak berdiri sebagai entitas netral, tetapi berperan aktif dalam membentuk cara orang mengalami dunia sosial. Mereka menyatakan bahwa dunia digital tidak hanya menghasilkan bentuk komunikasi baru, tetapi juga menciptakan kondisi bagi munculnya ekspresi yang sebelumnya terbatas oleh struktur sosial tradisional. Teknologi digital memungkinkan hadirnya *new forms of presence*, yaitu kehadiran sosial yang dimediasi oleh ruang virtual, di mana batas antara publik dan privat menjadi kabur. *Podcast* sebagai salah satu bentuk media digital memungkinkan ekspresi opini, kritik sosial, hingga humor sensitif beredar secara luas tanpa melalui filter institusional seperti media massa konvensional. Hal ini menjadikan media digital sebagai arena yang lebih cair dan terbuka untuk eksplorasi identitas, pertukaran nilai, dan bahkan resistensi simbolik terhadap norma dominan. Dalam konteks ini, mahasiswa sebagai pelaku budaya digital tidak hanya menerima konten, tetapi ikut terlibat aktif dalam proses produksi makna melalui refleksi terhadap humor dan ekspresi dalam *podcast*.

*Teori Ekologi Media* juga menjadi salah satu konsep dan gagasan yang dibuat oleh Marshall McLuhan yang menjelaskan bahwa media secara umum dapat membentuk dan mengorganisir kebudayaan manusia, Dewi & Siti dalam West & Turner (2007). Hubungan manusia dan media dalam teori ini bersifat simbiosis, manusia menciptakan teknologi, teknologi menciptakan kembali manusia. Pembahasan di dalam Teori Ekologi Media ini adalah pembagian kebudayaan dari masyarakat menurut perkembangan media. McLuhan, dalam West dan Turner

(2007) membagi masyarakat ke dalam empat era, yakni tribal, melek huruf, cetak, dan elektronik.

Era tribal adalah keadaan akustik. Pada zaman itu, telinga sebagai indra pendengaran menjadi indra dominan manusia. Era ini identik dengan masyarakat komunal yang saling berinteraksi melalui berkomunikasi tatap muka karena saat itu belum ditemukan huruf dan media massa. Era melek huruf berlangsung ketika masyarakat mengenal huruf dan mulai memahami lingkungan di sekitarnya secara visual dan spasial karena indra penglihatan merupakan hal yang menonjol di era ini. Era ini identik dengan komunikasi tertulis dan bersifat individualistik karena pada era ini manusia dapat menjalin komunikasi, (Ashari & Ashari, 2018:155-157). McLuhan berpendapat bahwa media telah ikut mempengaruhi perubahan bentuk masyarakat.

Media tidak hanya memenuhi kebutuhan manusia akan informasi atau hiburan tapi juga ilusi dan fantasi yang mungkin belum pernah terpenuhi lewat saluran-saluran komunikasi tradisional (Sihabudin, 2013:2). Kebutuhan akan media menjadi sebuah kebiasaan yang lama kelamaan menjadi sebuah budaya media. Berbicara masalah budaya, menurut Ibrahim dan Akhmad, saat ini kita sedang kehilangan sentuhan budaya-budaya lokal dan sedang bergerak ke dalam lingkungan budaya global yang sepenuhnya berbasis media. Media sebagai industri budaya dipandang sebagai system produksi, distribusi dan konsumsi bentuk-bentuk simbolik yang kian memerlukan mobilisasi sumber daya sosial yang langka baik material maupun kultural, (Ibrahim & Akhmad, 2014:2-4).

Dalam perspektif antropologi, *podcast* dapat dipahami sebagai medium budaya yang merefleksikan dan mempengaruhi dinamika sosial masyarakat. *Podcast* mencerminkan identitas, pandangan dunia, nilai-nilai, dan kebiasaan dari para pembuat konten maupun audiensnya. Hal ini sesuai dengan pandangan Marshall McLuhan yang menyatakan bahwa media adalah perpanjangan dari manusia dan memengaruhi cara manusia berinteraksi dengan dunia (McLuhan, 1964). *Podcast* dalam perspektif antropologi juga dapat dipahami sebagai bentuk baru dari praktik komunikasi dan penyebaran budaya yang mencerminkan perubahan dalam cara manusia berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan membangun komunitas di era digital. Sebagai media berbasis audio, *podcast* memungkinkan narasi dan pengalaman budaya untuk didistribusikan secara luas, menciptakan ruang bagi representasi identitas, sejarah lisan, dan diskusi sosial yang sebelumnya hanya terbatas pada media tradisional. Daniel Miller dan Heather A. Horst (2012) dalam *Digital Anthropology* menekankan bahwa media digital, termasuk *podcast*, bukan hanya alat komunikasi tetapi juga arena di mana budaya dikonstruksi dan dinegosiasikan. Dalam konteks ini, *podcast* dapat menjadi sarana bagi kelompok-kelompok sosial untuk menegosiasikan identitas mereka, menyuarakan pendapat yang mungkin kurang terwakili dalam media arus utama, dan memperkuat jaringan komunitas global.

Richard Berry (2006), seorang akademisi dan peneliti media yang berfokus pada radio, *podcasting*, dan teknologi audio digital menjelaskan dalam artikelnya yang berjudul *Will the iPod Kill the Radio Star? Profiling Podcasting as Radio's New Killer Application* bahwa definisi *podcast* yaitu media digital berbentuk

rekaman audio atau video yang tersedia secara online dan biasanya dipublikasikan dalam format serial atau episodik, sehingga pendengar dapat mengaksesnya kapan saja sesuai kebutuhan. Istilah *podcast* sendiri berasal dari gabungan kata *iPod* dan *broadcast*, yang pertama kali dipopulerkan oleh jurnalis Inggris Ben Hammersley pada tahun 2004 dalam artikel *Audible Revolution* untuk *The Guardian*.

*Podcast* sebagai salah satu bentuk media digital menawarkan ruang terbuka untuk diskusi isu-isu tabu seperti *dark jokes*, yang sering kali sulit diterima dalam konteks sosial tradisional. Salah satu *podcast* yang memiliki genre komedi gelap atau *dark jokes* yaitu *podcast* Musuh Masyarakat. *Podcast* Musuh Masyarakat adalah *podcast* asal Indonesia yang dikenal dengan gaya kontennya yang unik dan provokatif. Memanfaatkan humor gelap (*dark jokes*), *podcast* ini membahas isu-isu sosial, politik, dan budaya dengan cara yang tidak biasa, seringkali menantang norma-norma yang berlaku di masyarakat. Ahli antropologi sering kali melihat ekspresi manusia sebagai bagian dari interaksi sosial yang berhubungan dengan dinamika kekuasaan dan struktur budaya.

Humor bukan sekadar hiburan semata, melainkan bentuk ekspresi simbolik yang merefleksikan ketegangan, kritik, dan bahkan resistensi terhadap struktur sosial. Tiga jenis humor yang sering muncul dalam ruang digital seperti *podcast* adalah *satire*, sarkasme, dan *dark jokes*. Ketiganya memainkan peran penting dalam membentuk wacana publik, terutama di kalangan generasi muda yang semakin aktif dalam ruang digital.

*Satire* merupakan bentuk humor yang menggunakan ironi, hiperbola, dan sindiran untuk mengkritik realitas sosial atau politik secara halus namun tajam. Menurut Simpson (2003), satire bekerja dengan menghadirkan kontradiksi antara apa yang dikatakan dan apa yang dimaksud, sehingga membuka ruang interpretasi terhadap kekuasaan, kebijakan, atau perilaku yang dianggap menyimpang dari nilai publik. Satire dalam *podcast* dapat menjadi alat untuk memicu kesadaran kritis terhadap isu-isu dominan di masyarakat.

Sarkasme, berbeda dengan satire, lebih bersifat langsung dan tajam secara verbal. Menurut Dynel (2014), sarkasme adalah bentuk ekspresi yang secara literal bertentangan dengan maksud sebenarnya, disampaikan dengan nada menyindir yang bertujuan untuk mengolok atau mengkritik seseorang atau kelompok. Dalam konteks media digital, sarkasme sering digunakan untuk mengekspresikan frustrasi terhadap ketimpangan atau kepalsuan sosial secara provokatif.

Sementara itu, dark jokes atau humor gelap merupakan jenis humor yang mengeksplorasi tema-tema sensitif seperti kematian, penderitaan, atau isu-isu tabu lainnya. Freud (1905) menyatakan bahwa humor semacam ini berfungsi sebagai mekanisme katarsis, yaitu cara tidak langsung untuk mengatasi kecemasan dan tekanan psikologis melalui tawa. Namun, menurut McGraw & Warren (2010), efektivitas dan penerimaan *dark jokes* sangat bergantung pada *distance* (jarak psikologis dan sosial antara lelucon dan subjek sensitif), yang jika terlalu dekat bisa memicu penolakan sosial.

Dari sudut pandang antropologi interpretatif Clifford Geertz, humor-humor semacam ini adalah bagian dari “sistem simbolik” yang kaya makna. Ia menyatakan bahwa ekspresi manusia, termasuk humor, adalah bentuk teks budaya yang perlu ditafsirkan secara kontekstual (Geertz, 1973). Maka, ketika mahasiswa mendengarkan, tertawa, atau menolak humor-humor dalam *podcast*, mereka sedang memaknai simbol-simbol sosial, memperkuat atau menantang norma yang berlaku, serta menegosiasikan posisi identitas mereka dalam jaringan makna budaya digital. Humor dalam *podcast* seperti Musuh Masyarakat tidak berdiri sendiri sebagai hiburan, melainkan beroperasi sebagai medan diskursif di mana ide-ide sosial, etika, dan kebebasan dieksplorasi secara terbuka dan reflektif.

Dalam karyanya *The Interpretation of Cultures* (1973), Clifford Geertz menegaskan bahwa ekspresi budaya merupakan bagian dari jaringan makna yang dibentuk oleh manusia dalam kehidupan sosialnya. Kebebasan berekspresi, dalam pandangan ini, bukan hanya soal menyampaikan pendapat secara bebas, tetapi merupakan cara individu atau kelompok memaknai, menafsirkan, dan merepresentasikan realitas sosial yang mereka hadapi. Geertz menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang terperangkap dalam “jaring makna” yang mereka ciptakan sendiri, dan budaya adalah sistem simbol yang digunakan untuk memberi arti pada pengalaman mereka (Geertz, 1973:5).

Melalui pendekatan ini, kebebasan berekspresi dapat dilihat sebagai praktik simbolik yang tidak bisa dilepaskan dari konteks budaya dan sosial. Ekspresi dalam bentuk opini, kritik, cerita, atau bahkan humor, merupakan bagian dari cara individu merespons struktur sosial di sekitarnya. Apa yang disampaikan, bagaimana cara

menyampaikannya, dan dalam ruang apa ekspresi itu muncul semuanya memiliki makna yang dapat ditafsirkan secara budaya. Dengan demikian, ketika seseorang mengekspresikan pandangan secara terbuka melalui media seperti *podcast*, ia sebenarnya sedang menegosiasikan posisi dan identitasnya dalam jaring simbolik masyarakat.

Dalam kajian antropologi, humor termasuk *dark jokes* sering kali dipandang sebagai cerminan dari dinamika sosial dan budaya dalam masyarakat. Antropolog Mary Douglas dalam karyanya menyatakan bahwa "humor adalah sebuah sistem yang digunakan untuk menandai batas-batas sosial dan menunjukkan ketegangan atau ambiguitas dalam sistem tersebut." Dengan kata lain, humor, termasuk *dark jokes*, sering kali mengungkap hal-hal yang tidak dapat dengan mudah dibicarakan dalam percakapan serius, sehingga berfungsi sebagai mekanisme sosial untuk menguji atau memperluas norma-norma (Douglas, 1968).

*Podcast Musuh Masyarakat* menyajikan kritik sosial yang tajam, menggunakan humor sebagai alat untuk menyentil ketidakadilan dan permasalahan sosial. Topik-topik yang diangkat sering kali dianggap tabu atau kontroversial, seperti ketidaksetaraan, kekerasan, dan masalah politik, yang disampaikan dengan cara yang santai namun berani. Pendengar *podcast* ini cenderung berasal dari kalangan muda yang menghargai kebebasan berekspresi dan mencari konten yang lebih berani dan tidak terikat pada norma sosial tradisional.

John Stuart Mill ahli filsuf Inggris berpendapat bahwa kebebasan berekspresi merupakan dasar dari kemajuan intelektual dan sosial. Mill berargumen bahwa

hanya dengan kebebasan untuk mengekspresikan ide-ide yang berbeda, masyarakat dapat mendekati kebenaran. Dia menekankan bahwa pembungkaman pandangan, baik yang mayoritas maupun minoritas, adalah kehilangan bagi seluruh masyarakat, karena semua pendapat memiliki nilai dalam proses penemuan kebenaran (Mill, 1859).

Arjun Appadurai, seorang ahli antropologi budaya, menekankan pentingnya kebebasan berekspresi dalam konteks globalisasi dan pertukaran budaya. Dalam bukunya *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization* (1996), ia mengemukakan bahwa kebebasan berekspresi berperan penting dalam memungkinkan individu dan kelompok di seluruh dunia untuk menyuarakan identitas dan aspirasi mereka dalam menghadapi proses global yang sering kali mengarah pada homogenisasi budaya. Appadurai melihat kebebasan berekspresi sebagai sarana untuk melawan dominasi dan memberikan ruang bagi perbedaan suara di tingkat global.

Secara umum, kebebasan berekspresi dapat didefinisikan sebagai hak individu untuk mengungkapkan pandangan, opini, dan ide-ide mereka tanpa adanya ancaman atau pembatasan dari pihak berwenang. Ini termasuk kebebasan untuk berbicara, menulis, beragama, dan menyampaikan pendapat melalui media, seni, dan bentuk ekspresi lainnya. Namun, dalam praktiknya, kebebasan ini seringkali dibatasi oleh norma sosial, hukum, dan etika, yang mengatur sejauh mana ekspresi tersebut dapat diterima dalam masyarakat.

Pendekatan interpretatif budaya dari Clifford Geertz memberikan cara pandang yang penting dalam memahami bagaimana mahasiswa merespons ekspresi yang muncul dalam *podcast* seperti *Musuh Masyarakat*. Dalam karyanya *The Interpretation of Cultures*, Geertz menyatakan bahwa budaya adalah jaring makna yang ditunen oleh manusia sendiri, dan tugas ilmu sosial adalah menafsirkan makna yang terkandung dalam tindakan simbolik tersebut (Geertz, 1973: 5). Dengan demikian, kebebasan berekspresi tidak hanya dipahami sebagai hak menyampaikan pendapat, tetapi sebagai bagian dari praktik budaya, di mana ekspresi menjadi sarana untuk menafsirkan dan memberi arti pada realitas sosial.

*Podcast* yang menyajikan pandangan kritis, lelucon sarkastik, atau opini yang menyimpang dari norma umum, dapat dipahami sebagai ruang simbolik tempat makna-makna baru dibentuk dan dinegosiasikan. Geertz menekankan bahwa sistem kepercayaan dan struktur simbolik merupakan cara orang memahami dan menjelaskan dunia mereka (Geertz, 1973: 89). Dalam hal ini, mahasiswa tidak sekadar mendengarkan *podcast* sebagai hiburan, tetapi juga memproses pesan yang diterima dalam konteks sosial dan budaya mereka masing-masing.

Ketika mahasiswa merasa setuju, tidak setuju, atau bahkan terganggu dengan isi *podcast*, mereka sebenarnya sedang melakukan proses interpretasi terhadap simbol budaya yang mereka konsumsi. Seperti dijelaskan Geertz, “apa yang kita sebut data adalah konstruksi kita terhadap konstruksi orang lain mengenai apa yang mereka lakukan” (Geertz, 1973: 9). Artinya, respons mahasiswa merupakan interpretasi atas cara *podcaster* menyampaikan pandangan mereka tentang masyarakat.

Dengan melihat *podcast* sebagai ruang simbolik, maka kebebasan berekspresi yang muncul di dalamnya menjadi bagian dari proses sosial yang dinamis. Mahasiswa tidak hanya menerima ekspresi itu apa adanya, tetapi turut membentuk makna melalui pengalaman, nilai, dan latar belakang budaya mereka. Dalam pendekatan Geertz, kebudayaan tidak dipelajari sebagai sistem hukum atau struktur yang kaku, melainkan sebagai kumpulan simbol yang penuh arti, yang terus-menerus diolah melalui proses interpretasi.

Kerangka ini memungkinkan analisis yang komprehensif tentang bagaimana mahasiswa memaknai humor gelap sebagai bagian dari kebebasan berekspresi, serta bagaimana ruang digital seperti *podcast* memediasi perubahan sosial di kalangan generasi muda. Melalui pendekatan ini, penelitian dapat mengeksplorasi dinamika antara kebebasan berekspresi, humor gelap, dan transformasi budaya di era digital.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif dengan pilihan metode studi kasus dengan tujuan mendapatkan data-data dan informasi untuk menjadi sebuah kerangka pemikiran dan penjelasan deskriptif dari sebuah fenomena yang sedang terjadi di masyarakat sesuai dengan fokus penelitian. Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan memahami sebuah fenomena dan menjelaskan secara deskriptif dengan sebuah kata-kata dan bahasa tentang apa yang subjek penelitian tersebut lakukan baik itu perilaku, motivasi, pandangan, persepsi, tindakan, dan lain-lain secara

holistik, pada sebuah konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai macam metode ilmiah.

Cresswell menyampaikan dalam bukunya "*Qualitative Inquiry And Research Design*" bahwa dalam sebuah tradisi penelitian dikenal sebuah metode yang bernama studi kasus (*case study*) dalam sebuah proses penelitian. Menurut Creswell (1998: 37-38), studi kasus memfokuskan sebuah kasus dalam kejadian yang ada, baik itu mengenai individu, sebuah kelompok budaya ataupun sebuah potret kehidupan.

Menurut Creswell (2015:275), studi kasus kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi secara mendalam suatu sistem yang dibatasi oleh ruang dan waktu, melalui pengumpulan data dari berbagai sumber seperti wawancara, observasi, dokumen, dan artefak. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara utuh konteks sosial dan makna yang terkandung dalam suatu fenomena, khususnya ketika ingin mengungkap kompleksitas pengalaman manusia secara menyeluruh. Oleh karena itu, studi kasus sangat relevan dalam penelitian ini yang berupaya memahami bagaimana mahasiswa FISIP Universitas Andalas memaknai kebebasan berekspresi melalui interaksinya dengan *podcast Musuh Masyarakat*.

Tipe studi kasus dalam penelitian ini adalah tipe intrinsik, studi kasus ini merupakan penelitian yang dilakukan karena sebuah ketertarikan yang ingin diangkat peneliti terhadap sebuah kasus khusus maupun sebuah fenomena. Penelitian dilakukan untuk memahami secara utuh sebuah fenomena dan kasus khusus tanpa harus menghasilkan sebuah konsep atau teori atau sebuah upaya untuk menggeneralisasi. Dengan pendekatan studi kasus intrinsik, fokus utama penelitian

ini bukan terletak pada penerapan teori terhadap objek, melainkan pada pemahaman mendalam terhadap dinamika yang terjadi dalam konteks tertentu.

Dalam hal ini, ketertarikan peneliti tertuju pada bagaimana mahasiswa, sebagai bagian dari masyarakat digital kampus, merespons humor dalam podcast *Musuh Masyarakat* sebagai bentuk kebebasan berekspresi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara kaya dan detail pengalaman subjektif, interpretasi simbolik, serta proses negosiasi makna yang terjadi di antara para pendengar. Oleh karena itu, kebermaknaan penelitian ini terletak pada pemahaman konteks spesifik, bukan pada generalisasi, melainkan pada kedalaman interpretasi terhadap fenomena sosial yang sedang berlangsung.

## 2. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini lokasi dan obyek pendukung penelitian adalah beberapa mahasiswa pendengar *podcast* di Universitas Andalas dan berlokasi di kampus Universitas Andalas, Padang, Sumatera Barat. Alasan peneliti ingin menganalisis pendapat dan tanggapan mahasiswa Universitas Andalas dikarenakan mahasiswa merupakan pendengar *podcast* paling banyak di Indonesia dan mahasiswa merupakan orang yang diharapkan mampu memiliki pemikiran kritis terhadap menghadapi sebuah isu atau fenomena yang baru dan sedang berkembang. Penelitian terfokus pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas yang berada di kota Padang. Alasan peneliti memilih mahasiswa FISIP UNAND karena peneliti mendapatkan beberapa sample pendengar *podcast Musuh Masyarakat* pada lingkungan tersebut dan mahasiswa FISIP sangat tertarik dengan isu dan fenomena sosial politik dan SARA.

### 3. Informan Penelitian

Dalam Penelitian kualitatif, informan merupakan tempat untuk menggali informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, informan merupakan orang yang dapat memberikan informasi terbaik pada peneliti mengenai permasalahan

penelitian yang sedang diteliti (Creswell,2019:207). Dengan pendekatan kualitatif pemilihan informan didasari dan disesuaikan dengan harapan informasi-informasi yang diinginkan. Penetapan informan didasari pada teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau seleksi yang khusus.

Creswell (2016:148) menyatakan bahwa dalam studi kualitatif studi kasus, jumlah informan tidak harus besar karena penelitian bertujuan memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena tertentu. Hal serupa ditegaskan oleh Patton (2002:244) yang menyebutkan bahwa dalam *purposeful sampling*, yang penting adalah seberapa dalam informasi dapat dieksplorasi, bukan banyaknya responden. Maka, enam informan dipandang cukup untuk memberikan variasi perspektif yang tajam, dengan tetap memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi naratif secara mendalam terhadap masing-masing pengalaman, pemaknaan, dan pandangan mereka terhadap isu kebebasan berekspresi dalam *podcast*.

Dalam memilih informan untuk penelitian, peneliti menerapkan strategi *non-probabilitas* yang merupakan bentuk umum dari *purposive sampling* dengan teknik pengambilan informan yaitu *Purposive sampling homogen* (sampel homogen). Pemilihan informan yang dilakukan dengan sengaja ini bertujuan agar

peneliti dapat menemukan, memahami, dan memperoleh pandangan dari informan tentang isu-isu yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Di sisi lain, metode *Purposive sampling homogen* (sampel homogen) ditujukan untuk sekelompok mahasiswa yang serupa atau dikenal sebagai homogen, karena adanya kesamaan lokasi kuliah, yaitu di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Semua mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi narasumber penelitian selama memenuhi kriteria sebagai mahasiswa fakultas dan juga memenuhi kriteria sebagai pendengar *podcast Musuh Masyarakat*. Kriteria-kriteria tersebut mempertimbangkan fokus dari penelitian ini serta hal-hal yang berkaitan dengan realitas yang ada di media digital. Kriteria tersebut, yaitu :

- a. Pendengar *podcast Musuh Masyarakat*.
- b. Memiliki akun media untuk mendengarkan *podcast Musuh Masyarakat* seperti *Noice* ataupun *Lucu Flix*.
- c. Mendengarkan *podcast Musuh Masyarakat Noice* minimal 5 episode.
- d. Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

Nama-nama mahasiswa yang menjadi informan dalam penelitian menggunakan nama inisial, Untuk meminimalisir resiko, peneliti memastikan perlindungan informan dan menjaga *anonimitas* dalam penelitian ini agar informan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan secara nyaman dan aman sesuai dari hasil pemikiran dan pengetahuannya masing-masing.

**Tabel 1.**  
**Informan Penelitian**

No	Nama informan (Inisial)	Usia	Jurusan	Platform untuk mendengarkan	Jenis Akun
1	RS	23	Ilmu Komunikasi	Noice	Biasa
2	FMT	24	Antropologi Sosial	Noice dan Lucu Flix	VIP Noice dan berlangganan di <i>Lucu Flix</i>
3	AG	23	Hubungan Internasional	Noice	VIP Noice
4	SFPD	22	Administrasi Publik	Noice dan Youtube	VIP Noice
5	MS	21	Ilmu Politik	Noice	Biasa
6	IT	24	Sosiologi	Noice	Biasa

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif didapatkan melalui teknik pengumpulan data. Dalam metode penelitian kualitatif, kata-kata merupakan media dalam palaporan hasil data kualitatif. Metode-metode yang digunakan seperti wawancara dan catatan observasi lapangan. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui metode wawancara, observasi, jenis teks (kata-kata yang diucapkan), representasi visual (foto, video), dokumentasi sebagai sumber primer. Literature terdahulu dan studi kepustakaan, teks tertulis seperti film, artikel, buku, surat kabar, laporan sebagai sumber data sekunder.

## Observasi

Observasi dalam antropologi merupakan metode penelitian yang memungkinkan peneliti untuk memahami kehidupan sosial dan budaya suatu masyarakat secara mendalam melalui keterlibatan langsung. Observasi dalam antropologi tidak selalu mengharuskan peneliti untuk hidup bersama masyarakat yang diteliti, tetapi dapat dilakukan melalui pengamatan non-partisipatif atau pengamatan jarak jauh. Dalam pendekatan ini, peneliti mengamati perilaku, interaksi sosial, dan praktik budaya tanpa terlibat langsung dalam kehidupan sehari-hari subjek penelitian.

Observasi digunakan dalam penelitian ini sebagai teknik utama untuk menggali informasi secara langsung dan mendalam. Menurut Agrosino (dalam Creswell, 2015:231), observasi merupakan proses memperhatikan realitas sosial dengan melibatkan indera secara aktif, dibantu dengan catatan dan perangkat perekam untuk mendapatkan data ilmiah. Observasi atau pengamatan yang terbatas dengan objek tujuan yang telah ditentukan dimulai melalui mengamati isi *podcast*. Pengamatan berlangsung dengan mendengarkan *podcast Musuh Masyarakat* dari beberapa *episode* sampel yang diambil dan diharapkan dapat membantu mempermudah penelitian. Selain dalam pengamatan *podcast* yang telah menjadi objek penelitian, observasi juga dilakukan dalam proses wawancara untuk mengamati tanggapan dari informan yang telah ditunjuk oleh peneliti untuk memberikan pandangannya terkait fenomena yang sedang diteliti dan observasi juga digunakan dalam mengamati dokumen-dokumen terkait yang sudah ada. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi terkait Respon

dari enam informan mahasiswa FISIP UNAND Terhadap Humor di *Podcast* Sebagai Kebebasan Berekspresi.

#### Wawancara

Wawancara merupakan metode pengambilan data oleh peneliti dan informan yang terlibat di dalamnya dengan berfokus pada pertanyaan yang disampaikan peneliti terhadap informan. Menurut Creswell (2014:190), wawancara dalam penelitian kualitatif merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan tidak terstruktur secara ketat, dengan tujuan untuk menggali pandangan serta pendapat partisipan secara mendalam. Dalam pendekatan ini, jumlah pertanyaan biasanya sedikit, namun diarahkan untuk mendorong partisipan mengungkapkan makna atas pengalaman mereka.

Wawancara berlangsung secara *face-to-face* dan *online* agar data yang diambil sesuai dengan yang peneliti inginkan. Metode wawancara membantu peneliti ketika tidak dapat mengamati perilaku, perasaan dan fenomena secara langsung. Wawancara akan berlangsung secara semi terstruktur yang mana susunan pertanyaan akan secara terbuka, sehingga ada bagian yang tidak terstruktur untuk wawancara, dan informan dapat mengajukan pandangan mereka atau informasi di luar daftar pertanyaan wawancara. Tetapi wawancara tetap dipandu oleh masalah dari fenomena yang akan dieksplorasi dengan mendeskripsikan.

Wawancara akan berlangsung secara tatap muka dengan informan agar peneliti dapat mengobservasi dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap apa yang diutarakan oleh informan. Selain itu wawancara dapat berlangsung secara *online* jika informan terkendala dengan lokasi dan waktu dalam kehadirannya

secara langsung, dengan menggunakan media percakapan seperti melalui *whatsapp*. Dengan teknik wawancara ini bertujuan untuk menggali dan mengumpulkan data terkait pemahaman mahasiswa tentang pemaknaan dalam konteks kebebasan berekspresi di era digital dan faktor sosial dan budaya yang mempengaruhi pandangan mahasiswa terhadap humor gelap dalam *podcast*.

#### Studi Kepustakaan

Agar data yang didapatkan semakin akurat, selain digunakannya observasi dan wawancara, peneliti juga akan melakukan studi kepustakaan dengan mengambil rujukan beberapa istilah-istilah yang digunakan untuk merujuk sumber data dalam proses penelitian. Studi kepustakaan dapat berlangsung melalui buku yang berkaitan dalam arsip kepustakaan, maupun melalui jurnal yang didapat secara daring maupun luring. Selain itu, studi kepustakaan dilakukan untuk mendapatkan data dokumen populer. Dokumen sebagai istilah untuk merujuk materi tertulis, visual digital dan fisik relevan.

### 5. Analisis Data

Setelah semua data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan studi kepustakaan, akan dilakukan proses analisis data. Proses analisis data berlangsung secara induktif dan komparatif dengan mengembangkan tema umum yang dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis data kualitatif berlangsung melalui klasifikasi ide, tema, topik kegiatan, tipe orang dan kategori yang relevan dengan penelitian. Proses ini disebut dengan pengkodean, dimulai dengan yang konkret dan abstrak.

Satuan analisis dalam penelitian kualitatif dapat mencakup individu, kelompok, objek, maupun situasi sosial tertentu (Hamidi, 2010:95). Dalam penelitian ini, fokus analisis diarahkan pada mahasiswa FISIP pendengar *podcast Musuh Masyarakat*. Pendekatan studi kasus yang digunakan mengharuskan peneliti untuk menyusun uraian komprehensif mengenai masalah yang diteliti, dengan memperhatikan aspek waktu, konteks sosial, serta dinamika yang terjadi. Selanjutnya, berbagai informasi yang diperoleh diinterpretasikan dengan pendekatan kualitatif untuk menggali makna secara mendalam melalui perbandingan berbagai contoh kasus (dalam Creswell, 2015:277).

Analisis data dilakukan secara bertahap, dimulai sejak sebelum peneliti turun ke lapangan, selama proses pengumpulan data, hingga pasca penelitian. Data yang diperoleh termasuk catatan lapangan dan sumber informasi sekunder diklasifikasikan, direduksi, dan dianalisis melalui proses pengkodean untuk menemukan tema-tema utama (Bungin, 2004:60). Proses ini disajikan dalam bentuk naratif deskriptif, serta diperkuat melalui grafik atau tabel jika diperlukan. Untuk menjaga validitas temuan, peneliti menerapkan metode triangulasi data, yakni dengan memanfaatkan berbagai teknik dan sumber secara simultan guna memastikan akurasi informasi (Bachri, 2010:56). Validasi juga dilakukan melalui wawancara ulang dan pengecekan silang terhadap jawaban informan.

Menurut Creswell (2015:302), triangulasi dapat diartikan sebagai usaha untuk memperkuat validitas dengan cara menggabungkan berbagai jenis data dari sumber yang berbeda, atau dengan menggunakan metode pengumpulan data yang bervariasi. Tujuan utamanya adalah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam

dan menyeluruh terhadap fenomena yang sedang diteliti, sekaligus menghindari bias atau pandangan yang terlalu sempit. Creswell menguraikan bahwa dalam praktiknya, triangulasi data mencakup beberapa tahapan penting.

Langkah awal triangulasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti hasil wawancara, observasi, dokumen tertulis, maupun catatan lapangan. Setiap sumber dianggap sebagai bagian penting yang bisa saling melengkapi satu sama lain. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan proses perbandingan antara satu informasi dengan yang lain. Jika terdapat ketidaksesuaian atau kontradiksi, peneliti dituntut untuk menelusuri lebih lanjut akar perbedaannya. Dari proses ini, ditemukan konsistensi yang dapat meningkatkan kredibilitas data. Tahap terakhir adalah menyusun penafsiran dari hasil triangulasi tersebut. Peneliti mengambil kesimpulan dengan mempertimbangkan seluruh hasil dari berbagai sumber, sehingga temuan yang dihasilkan bersifat lebih objektif, mendalam, dan dapat dipertanggungjawabkan.

## 6. Proses Jalannya Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlangsung di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas yang terletak di Limau Manis. Proses yang dilalui peneliti dimulai dengan penyusunan proposal, seminar proposal, melakukan pengumpulan data di lapangan dan mencapai tujuan penelitian hingga tahap penyusunan skripsi. Sebelum melakukan proses yang akan dilakukan, peneliti mengumpulkan data-data awal mengenai *podcast Musuh Masyarakat* dengan mendengarkan *episode-episode* nya guna mendapatkan gambaran mengenai isi *podcast*.

Pengumpulan informasi dimulai dari tanggal 14 Februari hingga 8 April 2025. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi yang relevan untuk penelitian, baik dari sumber primer maupun sekunder. Untuk data sekunder, peneliti mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian dari berbagai sumber, seperti laporan, jurnal, dan lainnya, guna memperoleh data seperti deskripsi umum lokasi, profil mahasiswa, dan informasi tambahan lainnya. Selanjutnya dalam pengumpulan data primer peneliti melakukan wawancara pertama kali dengan informan pertama pada 16 Maret dan selesai pengambilan data dengan semua hasil wawancara pada terakhir 8 April 2025.

Proses wawancara dilakukan secara langsung dengan 4 informan, dan 2 informan secara daring dikarenakan kendala informan yang sedang mengambil data penelitian untuk tugas akhirnya. Selama penelitian, peneliti memosisikan diri sebagai pendengar *podcast Musuh Masyarakat* juga dengan dukungan observasi awal agar proses wawancara berjalan lancar dan tidak ada hambatan pengetahuan. Informan juga sangat suportif dalam menjawab pertanyaan wawancara sehingga peneliti mudah untuk menjelaskan pertanyaan-pertanyaan untuk kebutuhan penelitian.

Tahapan penelitian dimulai dengan penulisan proposal dimulai dari November 2023. Karena beberapa kendala pribadi peneliti baru bisa menyelesaikan penyusunan penulisan proposalnya dan disetujui proposal penelitian pada Desember 2024. Setelah disetujui proposal penelitiannya, peneliti melakukan seminar proposal pada 13 Februari 2025. Setelah peneliti melakukan seminar

proposal dan dinyatakan lulus, peneliti melakukan beberapa perbaikan dan kekurangan data terhadap observasi awal untuk selanjutnya dibuat menjadi skripsi.

Setelah itu, dilakukan proses pengambilan data primer melalui wawancara yang dibagi menjadi 2 karena peneliti terkendala dengan kendala libur cuti bersama lebaran *Idul Fitri* 2025. Wawancara pertama dimulai dari 16 Maret sampai 21 Maret dan wawancara kedua dimulai dari 6 April sampai 8 April 2025. Setelah wawancara selesai dilakukan dan data penelitian terkumpul. Selanjutnya peneliti menyaring dan mengolah data hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis.

