

Pengaruh Minat terhadap Kepuasan Khalayak (Studi pada *Podcast* PodHub di Kanal YouTube Deddy Corbuzier)

Fioren Meicella¹, Sisca Aulia^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: fioren.9152101012@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: siscaa@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 20-12-2024, revisi tanggal : 25-01-2025, diterima untuk diterbitkan tanggal : 21-02-2025

Abstract

Podcasts, with their on-demand nature, are a popular form of new media among Generation Z. Accessible via platforms like YouTube in audio-visual format, podcasts attract audiences with engaging and relevant content. One notable example is PodHub, a segment of Deddy Corbuzier's Close The Door podcast, hosted by Deddy Corbuzier and Vidi Aldiano. This research investigates the influence of audience interest on satisfaction with the PodHub podcast. Using the Uses and Gratification theory, the study applies a quantitative approach with purposive sampling and a questionnaire for data collection. The sample includes Generation Z individuals residing in Jakarta, aged 12–27, who actively listen to PodHub. The results reveal a strong positive relationship between interest and satisfaction. The correlation coefficient is 0.862, indicating a very high correlation, while the determination value of 74.4% confirms that interest significantly affects satisfaction. These findings highlight that relevant content, combined with an engaging communication style, enhances the audience's experience. Interest plays a critical role in shaping audience satisfaction, demonstrating its importance in media consumption patterns. The research underscores how PodHub successfully meets the needs of its audience, emphasizing the potential of podcasts as a medium for delivering satisfying and meaningful content.

Keywords: audience satisfaction, interest, podcast, PodHub

Abstrak

Podcast dalam bentuk audio visual melalui saluran YouTube semakin banyak digemari khalayak. Salah satu contoh *podcast* yang populer di Indonesia adalah PodHub, bagian dari *podcast Close The Door* milik selebritis Deddy Corbuzier. Podcast ini dipandu oleh Corbuzier dan penyanyi Indonesia, Vidi Aldiano. Penelitian ini akan mengukur pengaruh minat terhadap kepuasan khalayak terhadap *podcast* PodHub. Penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratification* dengan pendekatan kuantitatif. Dengan teknik *purposive sampling* peneliti menyebarkan kuesioner dengan sampel generasi Z dengan rentang usia 12- 27 tahun berdomisili Jakarta. Penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif antara variabel dengan hasil uji koefisien korelasi menunjukkan nilai 0,862, artinya korelasi kedua variabel tersebut sangat tinggi. Nilai determinasi sebesar 74,4% menunjukkan adanya pengaruh antara variabel minat terhadap variabel kepuasan khalayak. Ketertarikan pada konten yang relevan, dan gaya komunikasi yang menarik mampu menciptakan pengalaman memuaskan bagi pendengar *podcast* PodHub.

Kata Kunci: minat, kepuasan khalayak, *podcast*, PodHub

1. Pendahuluan

Media baru mewujudkan perubahan yang penting di era digital ini terutama dalam industri kreatif karena memungkinkan khalayak mencari dan memperoleh informasi (Rusdi & Sukendro, 2018). Media lama seperti, radio, majalah, koran dan televisi mulai tergantikan dengan internet, media sosial, hingga *game* yang berbasis *online* (Prasetya & Marina, 2022). Menurut Marshal McLuhan teknologi kini menghapus batas ruang dan waktu, menjadikan dunia lebih terikat, atau disebut "*global village*" (Prasetya & Marina, 2022). Salah satu produk dari media baru adalah siniar atau biasa yang disebut dengan *podcast*. *Podcast* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti siniar yang berupa siaran berita, musik dan lain sebagainya dengan format digital (Rambe et al., 2024). Dengan berbagai macam topik, baik berita hingga hiburan, *podcast* saat ini menjadi media yang populer. Dengan sifat *on-demand* memungkinkan khalayak mendengarkan dan menonton *podcast* kapan dan dimana saja sesuai keinginan (Kustiawan et al., 2024).

Berdasarkan data dari IDN *Research Institute*, sekitar 64% Generasi Z di Indonesia gemar mendengarkan *podcast*, membuatnya menjadi sumber hiburan dan informasi. Dengan berbagai macam *podcast*, *genre* komedi mendapatkan posisi pertama dengan 31% *genre* yang paling digemari oleh generasi Z di Indonesia, diikuti dengan *genre horror* (19%), berita (13%), pop dan budaya (11%), *mindfulness* (9%). Dengan *genre podcast* yang beragam, membuat banyak kreator yang membuat konten *podcast* tidak hanya dalam format audio, melainkan dalam bentuk audio-visual dan disebarluaskan melalui aplikasi YouTube (IDN Research Institute, 2024).

Aplikasi YouTube menyediakan fasilitas yang dapat melibatkan khalayak untuk menikmati berbagai konten dengan cara yang fleksibel. Dengan format audio-visual, khalayak *podcast* dapat hanya menikmati audio saat sedang melakukan kegiatan lain, atau menikmati audio dan visual apabila ingin konsentrasi pada *podcast* tersebut. Hal ini bukan hanya menjadi daya tarik *podcast* di berbagai *platform* digital, melainkan juga memperbanyak pengalaman khalayak dengan preferensi masing-masing. Menurut data dari IDN *Research Institute*, generasi Z di Indonesia cenderung mendengarkan *podcast* menggunakan aplikasi YouTube dengan persentase 37%, diikuti Spotify 34%, serta Noice 3% (IDN Research Institute, 2024)

Salah satu *podcast* dengan banyak penggemar yaitu Close the Door, di kanal Youtube Deddy Corbuzier. Seiring berkembangnya *podcast Close The Door*, kini kanal Youtube Deddy Corbuzier menyajikan berbagai *podcast*, salah satunya adalah PodHub. *Podcast* PodHub dipandu oleh Deddy Corbuzier sebagai *host* dan Vidi Aldiano sebagai *co-host*. PodHub menarik perhatian khalayak karena menghadirkan narasumber mulai dari publik figur dan selebriti yang tidak terduga (Syavira et al., 2024).

Khalayak memilih *podcast* PodHub sebagai media dalam menikmati *podcast* tentu berlandaskan teori *uses and gratification*, dimana khalayak bersikap positif dalam memilih atau menggunakan media guna memenuhi tujuan yang secara khusus untuk mencapai kebutuhan tertentu (Tisa, 2023). Katz, Blumer, dan Guveritch dalam buku West and Turner mengemukakan asumsi teori *uses and gratification*, yaitu khalayak aktif dalam menggunakan media dalam arahan untuk mencapai tujuan tertentu, khalayak mempunyai keinginan dalam menyatukan kepuasan pada pemilihan media, media beradu pada sumber lain guna mencapai kepuasan khalayak, individu mempunyai pemahaman dalam menggunakan media, motif, minat serta motivasi

untuk penilaian kepada suatu media, hanya khalayak yang bisa menilai mengenai konten media (Wakas & Wulage, 2021).

Minat berfungsi sebagai dasar timbulnya motivasi untuk individu bebas menentukan hal sesuai dengan keinginan individu tersebut (Hurlock dalam Amelia, 2020). Adapun faktor timbulnya minat yaitu kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, dan kebutuhan konatif (Crow and Crow dalam Amelia, 2020). Minat tidak hanya berguna sebagai acuan dalam memilih atau mencari apa yang individu butuhkan, namun juga untuk mempengaruhi bagaimana individu dapat merasakan dan berkomunikasi. Apabila minat telah memenuhi kebutuhan khalayak, tentunya akan muncul adanya kepuasan. Kotler dan Keller menjelaskan kepuasan merupakan perasaan senang juga kecewa seseorang yang muncul untuk membandingkan persepsi yang diharapkan (Irawatiningrum et al., 2020). McQuail, Blumler, dan Brown mengungkapkan terdapat empat klasifikasi utama dalam mendalami kepuasan khalayak pada media yaitu, kepuasan informasi, kepuasan identitas pribadi, kepuasan integrasi dan interaksi sosial, dan kepuasan hiburan (Rahmah et al., 2023).

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimana pengaruh minat terhadap kepuasan khalayak *podcast* PodHub di kanal YouTube Deddy Corbuzier. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi minat mempengaruhi kepuasan khalayak terhadap *podcast* PodHub.

2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan tujuan mengukur seberapa besar pengaruh minat terhadap kepuasan khalayak terhadap *podcast* di kanal Youtube Deddy Corbuzier dengan pengumpulan data numerik yang nantinya akan dianalisis untuk mengetahui hubungan antara minat dan kepuasan khalayak, juga diharapkan dapat memberi masukan objektif mengenai faktor yang mempengaruhi pengalaman khalayak. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan penyebaran kuesioner.

Populasi pada penelitian ini adalah generasi Z yang berdomisili Jakarta, mendengarkan dan menonton *podcast* PodHub di kanal YouTube Deddy Corbuzier. Populasi adalah bagian penyederhanaan penelitian yang meliputi objek dan subjek untuk disimpulkan. Populasi pada penelitian dapat diakui penting karena sumber informasi utama untuk digunakan dalam mencari kesimpulan serta memahami fenomena yang diteliti (Sugiyono dalam Amin et al., 2023).

Sementara itu, sampel adalah sekelompok bagian kecil dari populasi yang dinilai menyatakan seluruh populasi tersebut (Amin et al., 2023). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang memungkinkan peneliti menyeleksi responden sesuai dengan kriteria (Gunawan et al., 2023). Kriteria responden pada penelitian ini meliputi khalayak *podcast* PodHub, pengguna aplikasi YouTube generasi Z yang berusia 12 hingga 27 tahun, dan berdomisili di Jakarta. Dengan menggunakan rumus Lemeshow untuk menentukan jumlah responden. Penulis menyebarkan kuesioner dengan menggunakan *Google Form* kepada 100 responden yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya (Sugiyono dalam Simajuntak & Lutfie, 2020). Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dari hasil kuesioner yang telah disebar kepada responden sebagai data primer peneliti. Sugiyono menjelaskan data sekunder melibatkan data yang secara tidak terang-terangan diberikan kepada pengumpul data (Simajuntak &

Lutfie, 2020). Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data sekunder dari buku, jurnal, juga sumber lainnya yang terpercaya. Instrumen data dalam penelitian ini meliputi kuesioner dengan skala *likert* serta studi pustaka.

Data yang telah terkumpul melalui kuesioner, peneliti melakukan uji validitas untuk mengetahui ketepatan setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian. Uji reliabilitas dilakukan apabila telah melakukan uji validitas untuk mengetahui apakah alat ukur penelitian dapat digunakan dengan teratur atau tidak (Utami et al., 2023). Uji normalitas untuk memastikan distribusi nilai pada sampel telah sepadan sesuai distribusi teoritis yang diharapkan (Utami & Wijaya, 2018).

Sementara itu, data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan tujuan mengendalikan hubungan antara dua variabel atau lebih. Uji koefisien korelasi dilakukan untuk mengidentifikasi hubungan antara dua sampel yang tak menentu secara homogen dan terdistribusi normal. Uji koefisien determinasi dilakukan agar mengetahui sejauh mana mode perhitungan yang dapat mendefinisikan variasi variabel dependen. Uji T bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang parsial, dan mengetahui apakah variabel independen mempunyai hubungan yang signifikan terhadap variabel dependen (Ardista, 2021).

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Podcast di kanal milik Deddy Corbuzier dengan nama *Close The Door* merupakan podcast pertama di Indonesia (Syavira et al., 2024). Dengan adanya perkembangan di kanal YouTube Deddy Corbuzier, terdapat konten *podcast* baru yang bernama PodHub. *Podcast* PodHub dipandu oleh Deddy Corbuzier dan Vidi Aldiano. Perbedaan PodHub dengan *podcast* lain ialah kehadiran narasumber dengan latar belakang yang berbeda-beda serta topik pembicaraan yang spontan sesuai alur atau tidak direncanakan sejak awal dan berkembang sesuai berlangsungnya percakapan antara *host* dan narasumber.

Hasil penyebaran kuesioner dengan 100 responden terdapat 61% berjenis kelamin pria, dan 39% berjenis kelamin wanita. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar dalam penelitian ini adalah pria, hal ini disebabkan karena mayoritas ketertarikan terhadap *podcast* adalah dari pria (IDN Research Institute, 2024). Generasi Z yang mendengarkan *podcast* PodHub pada penelitian ini sebagian besar berusia 21 hingga 23 tahun, dengan status mahasiswa dan didominasi oleh Jakarta Selatan. Berdasarkan frekuensi khalayak terdapat 38% responden mendengarkan *podcast* tiga hingga empat kali dalam seminggu. Pada data demografis dalam penelitian ini membuktikan bahwa *podcast* PodHub dapat menarik perhatian khalayak pada kalangan generasi muda.

Crow and Crow berpendapat bahwa timbulnya minat terdapat beberapa faktor yaitu pertama, kebutuhan kognitif meliputi informasi, persepsi, serta kesadaran sekitar. Kedua, kebutuhan afektif adalah keperluan yang berkaitan dengan peneguhan dalam menghormati aspek estetika. Ketiga, kebutuhan konatif meliputi ide yang muncul dari gabungan kebutuhan kognitif dan kebutuhan afektif (Amelia, 2020). Pada dimensi kebutuhan kognitif *podcast* PodHub dapat mengisi waktu luang khalayak dan seringkali mendapatkan pandangan baru dari topik yang dibahas. Dalam dimensi kebutuhan afektif komunikasi antara *host* dan narasumber dinilai dapat membuat khalayak terus mendengar dan menonton *podcast* PodHub. Pada dimensi kebutuhan konatif khalayak *podcast* PodHub tertarik untuk menjadikan topik pembahasan

podcast tersebut menjadi bahan diskusi, serta terpacu untuk menunggu *episode* mendatang.

Terdapat empat kategori utama dalam mengetahui kepuasan khalayak terhadap suatu media menurut McQuail, Blumler, dan Brown, *pertama*, kepuasan informasi dengan definisi tercerminnya rasa puas saat mendapatkan pengetahuan, mengakses informasi, serta merasa tenang. *Kedua*, kepuasan identitas pribadi khalayak merasa puas mengenai identitas khalayak apabila dapat menilai media yang menguatkan rasa puas pada identitas khalayak. *Ketiga*, kepuasan integrasi sosial adalah khalayak merasa terpuaskan dengan sosial serta integritas disaat mereka empati dan menjadi bagian dari percakapan serta merasa dihargai orang lain. *Keempat*, kepuasan hiburan adalah khalayak memiliki rasa puas mengenai hiburan dengan menghilangkan penat, mengisi waktu luang, mengalirkan emosi, serta menikmati hiburan (Rahmah et al., 2023).

Pada dimensi kepuasan informasi pengetahuan pada *podcast* PodHub sesuai dengan apa yang diharapkan oleh khalayak. Dalam dimensi kepuasan identitas pribadi *podcast* PodHub dapat memberi ikatan kepada khalayak, karena sesuai dengan gaya hidup khalayak. Pada dimensi kepuasan integrasi sosial *podcast* PodHub dinilai dapat membuat khalayak terlibat dalam percakapan, terkoneksi dengan komunitas. Dalam dimensi kepuasan hiburan, *podcast* PodHub dapat menjadikan media favorit khalayak untuk mencari hiburan, menghilangkan penat, serta mengisi waktu luang.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

Indikator	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X1	0,747	0,196	Valid
X2	0,641	0,196	Valid
X3	0,520	0,196	Valid
X4	0,701	0,196	Valid
X5	0,579	0,196	Valid
X6	0,560	0,196	Valid
X7	0,491	0,196	Valid
X8	0,467	0,196	Valid
X9	0,498	0,196	Valid
X10	0,558	0,196	Valid
X11	0,556	0,196	Valid
X12	0,517	0,196	Valid
X13	0,715	0,196	Valid
X14	0,252	0,196	Valid
Y1	0,600	0,196	Valid
Y2	0,207	0,196	Valid
Y3	0,626	0,196	Valid
Y4	0,601	0,196	Valid
Y5	0,394	0,196	Valid
Y6	0,643	0,196	Valid
Y7	0,506	0,196	Valid
Y8	0,497	0,196	Valid
Y9	0,584	0,196	Valid
Y10	0,552	0,196	Valid
Y11	0,425	0,196	Valid
Y12	0,391	0,196	Valid
Y13	0,427	0,196	Valid
Y14	0,356	0,196	Valid
Y15	0,395	0,196	Valid

Y16	0,333	0,196	Valid
-----	-------	-------	-------

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Uji validitas pada tabel 1 menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistic Version 30*. Peneliti melakukan uji validitas dari data yang terkumpul dari 100 responden kuesioner. Variabel X (Minat) terdapat 14 pernyataan dan variabel Y (Kepuasan Khalayak) terdapat 16 pernyataan memperoleh hasil yang valid, dengan masing-masing butir pernyataan > r tabel (0,196) dan tingkat signifikansi $\alpha = 0,5\%$.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
X (Minat)	0,820	14
Y (Kepuasan Khalayak)	0,759	16

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Berdasarkan tabel 2 terdapat hasil uji reliabilitas variabel X (Minat) dan variabel Y (Kepuasan Khalayak) yang diuji menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistic Version 30*. Pada variabel X (Minat) memperoleh hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,820 dan variabel Y (Kepuasan Khalayak) dengan nilai hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,759. Dari kedua variabel X dan Y mendapatkan hasil yang reliabel dikarenakan nilai *Cronbach's Alpha* > r tabel (0,6) (Simajuntak & Lutfie, 2020).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi nilai pada sampel penelitian apakah telah sesuai dengan distribusi teoritis yang diharapkan. Uji normalitas dengan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistic Version 30* dengan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai signifikansi distribusi 0,181 yang menyatakan data terbukti normal karena nilai signifikansi $\geq 0,05$ (Utami & Wijaya, 2018)

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana dan Uji T

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	15.826	3.024		5.233	<.001
	Minat	.861	.051	.862	16.858	<.001

a. Dependent Variable: Kepuasan Khalayak

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Hasil analisis regresi linear sederhana pada tabel 3 menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistic Version 30* terdapat persamaan $Y=15.826+0,861X$. Nilai konstanta pada *unstandardized coefficients* dengan nilai 15.826 dan koefisien regresi pada variabel X dengan nilai 0,861. Dari hasil analisis regresi linear sederhana pada penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X (Minat) terhadap Variabel Y (Kepuasan Khalayak).

Uji T dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel X (Minat) dengan variabel Y (Kepuasan Khalayak). Uji T pada penelitian ini menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistic Version 30*. Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi bernilai <0,001. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (Ardista, 2021). Dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X (Minat) terhadap variabel Y (Kepuasan Khalayak).

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Korelasi

Correlations			
		Minat	Kepuasan Khalayak
Minat	Pearson Correlation	1	.862**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	100	100
Kepuasan Khalayak	Pearson Correlation	.862**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Berdasarkan tabel 4 terdapat uji koefisien korelasi yang menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistic Version 30*. Nilai signifikansi dari uji koefisien korelasi <0,001 lebih kecil dari 0,05 dengan nilai korelasi 0,862 menunjukkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi antara variabel X (Minat) dan variabel Y (Kepuasan Khalayak) yang sangat tinggi.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.862 ^a	.744	.741	2.828

a. Predictors: (Constant), Minat

b. Dependent Variable: Kepuasan Khalayak

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Pada hasil uji koefisien determinasi (*R Square*) pada tabel 5 mendapatkan nilai 0,744 atau 74,4%. Dapat disimpulkan bahwa variabel X (Minat) memberikan pengaruh sebesar 74,4% terhadap variabel Y (Kepuasan Khalayak), dan 25,6% terpengaruh oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan pemaparan yang telah dipaparkan diketahui bahwa dari semua butir pernyataan variabel X (Minat) dan variabel Y (Kepuasan Khalayak) yang telah disebarkan kepada 100 responden memperoleh hasil yang *valid* dan reliabilitas atau dapat diandalkan. Data kuesioner yang telah dijawab oleh responden, diuji menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Version 30* dan telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, bahwa terbukti adanya pengaruh positif antara minat terhadap kepuasan khalayak *podcast* PodHub di Kanal Youtube Deddy Corbuzier.

4. Simpulan

Penelitian ini menganalisis pengaruh minat khalayak terhadap kepuasan khalayak *podcast* PodHub di kanal YouTube Deddy Corbuzier yang meliputi semua dimensi dan variabel X (Minat) dan variabel Y (Kepuasan Khalayak) dengan uji data menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistic version 30* menggunakan data 100 responden. Hasilnya terdapat pengaruh signifikan antara variabel X (Minat) terhadap

variabel Y (Kepuasan Khalayak). Pengaruh tersebut bernilai 74,4% yang berarti minat memiliki peran dalam memutuskan tingkat kepuasan khalayak pada *podcast* PodHub. Sedangkan 25,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang berada diluar penelitian ini.

Hasil temuan penelitian ini membuktikan bahwa semakin besar minat khalayak terhadap topik dan gaya penyampaian komunikasi di *podcast*, akan semakin besar tingkat kepuasan yang akan dialami oleh khalayak. Melalui penyajian konten yang relevan dan mempunyai daya tarik, *podcast* PodHub dapat memenuhi harapan khalayak, dan keterikatan dalam jangka panjang.

Peneliti memberi saran kepada peneliti selanjutnya untuk memperluas variabel penelitian seperti kualitas konten, serta mempertimbangkan metode campuran untuk memperoleh wawasan dari segi kualitatif dan kuantitatif. Adapun saran untuk *podcast* PodHub agar terus mengembangkan topik-topik pembicaraan yang relevan dan meningkatkan kualitas antara *host* dan narasumber.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, responden serta seluruh pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Amelia, P. (2020). Strategi Manajemen Radio RRI - PRO 2 dalam Meningkatkan Minat Dengar Masyarakat Kecamatan Medan Denai di Kota Medan. *Jurnal Network Media*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/jnm.v3i1.871>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- Ardista, R. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan PT. Langit Membiru Wisata Bogor. *JURNAL PARAMETER*, 6(1), 38–49. <https://doi.org/10.37751/parameter.v6i1.160>
- Gunawan, I., Sumantyo, F. D. S., & Ali, H. (2023). Pengaruh Kualitas Produk, Harga dan Suasana Tempat terhadap Kepuasan Konsumen pada WR. Gado-Gado Maya. *Jurnal Komunikasi Dan Ilmu Sosial (JKIS)*, 1(1). <https://doi.org/10.38035/jkis.v1i1>
- IDN Research Institute. (2024). *Indonesia Gen Z Report 2024*.
- Irawatiningrum, S., Lestari, K. T., & Fikroh, S. (2020). Motif dan Kepuasan Pendengar Siaran Mutiara Kalbu di Radio Pradya Suara FM Tuban. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 20.
- Kustiawan, W., Diva, D. D. F., Hasanah, M., Napitupulu, U. Z., Lubis, S. H., & Simanjuntak, H. H. A. (2024). AZZAHRA: Scientific Journal of Social Humanities Analisis Ketertarikan Pendengar Terhadap Bentuk Penyiaran Digital Podcast. In *AZZAHRA: Scientific Journal of Social Humanities* (Vol. 2). <https://journal.csspublishing/index.php/azzahra>
- Prasetya, D., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan dari Media Sosial dan Game Online. *Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(2), 1–10. <https://jurnal.ugp.ac.id/index.php/Telangke>
- Rahmah, N., Rasyid, A., & Ritonga, S. (2023). Preferensi Mahasiswa Pendengar Radio Most FM Medan di Era Revolusi 4.0. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal*

- Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(4), 1275–1282. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i4.789>
- Rambe, A. S., Diva, D. D. F., Wahyuni, R. C., Nurizain, A., Lubis, S. H., & Sakinah, N. K. (2024). Dampak Perkembangan Podcast serta Penyebab Berkurangnya Peminat Radio Tradisional. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 437–445. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.1589>
- Rusdi, F., & Sukendro, G. G. (2018). Analisis Industri Kreatif Dalam Memanfaatkan Identitas Kota Melalui Media Baru. *Jurnal Komunikasi*, 10. www.evergrunge.com
- Simajuntak, S. Y., & Lutfie, H. (2020). Pengaruh Kualitas Layanan kepada Kepuasan Pendengar dan Dampaknya terhadap Loyalitas Pendengar Radio Cakra 90,5 FM Bandung Tahun 2020. *E-Proceeding of Applied Science*, 9, 1242.
- Syavira, K. P., Anggraini, E. F., & Meilidya, C. P. (2024). Implikatur dalam PodHub Dedy Corbuzier, Vidi Aldiano Bersama Keanu dan Anya Geraldine: Kajian Pragmatik. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1, 256–264. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/arima>
- Tisa, M. (2023). Media Sosial Tik-Tok Dalam Membangun Citra Diri (Analisis Teori Dramaturgi dan New-Media). *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, 01(3), 246–257. <https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/view/36JournalHomepage:https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham>
- Utami, K. P., & Wijaya, Y. D. (2018). Hubungan Dukungan Sosial Pasangan dengan Konflik Pekerjaan-Keluarga pada Ibu Bekerja. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.47007/jpsi.v16i1.24>
- Utami, Y., Rasmana, P. M., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- Wakas, J. E., & Wulage, M. B. N. (2021). Analisis Teori Uses and Gratification: Motif Menonton Konten Firman Tuhan Influencer Kristen pada Media Sosial Tiktok. *Jurnal Misiologi Dan Komunikasi Kristen*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.51667/tjmkk.v1i1.629>