

Pengaruh Tayangan *Podcast* Deddy Corbuzier Terhadap Kepuasan Penonton Dalam Memperoleh Informasi Program LOGIN

Ranti Rahmawati¹, Zikri Fachrul Nurhadi², R. Ismira Febrina³

Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut^{1,2,3}
Jalan Raya Semarang No. 52A, Mekarwangi, Kec. Tarogong Kaler, Garut, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : 24071121015@fkoinfo.uniga.ac.id¹, *e-mail* : zikri_fn@uniga.ac.id²,
e-mail : ismirafebrina@uniga.ac.id³

Abstract

Podcasts have developed into one of the digital media that plays an important role in delivering information and entertainment. Its development is getting faster with the presence of various content that can be accessed at any time through platforms such as YouTube. One of the most popular podcast programs is the LOGIN program hosted by Habib Jafar and Onadio Leonardo, which presents discussions with speakers from various backgrounds, especially in discussing diversity in Indonesia. This study aims to analyze the effect of LOGIN program podcast shows on viewer satisfaction in obtaining information. This study uses a quantitative descriptive approach. Data was collected using a questionnaire distributed to students of Garut University as respondents, using a purposive sampling technique. For data analysis, validity and reliability tests were used, as well as simple regression conducted with the help of IBM SPSS 25. The results showed that the LOGIN program podcast had a significant influence on viewer satisfaction, with a correlation of 0,730 and a contribution of 53.3%. Respondents considered this podcast relevant, informative, and had an interesting delivery with credible and experienced sources. The results of this study support the Uses and gratifications theory, which suggests that viewers actively choose media that satisfy their needs.

Keywords: Podcast, Satisfaction, Deddy Corbuzier, LOGIN Program, YouTube

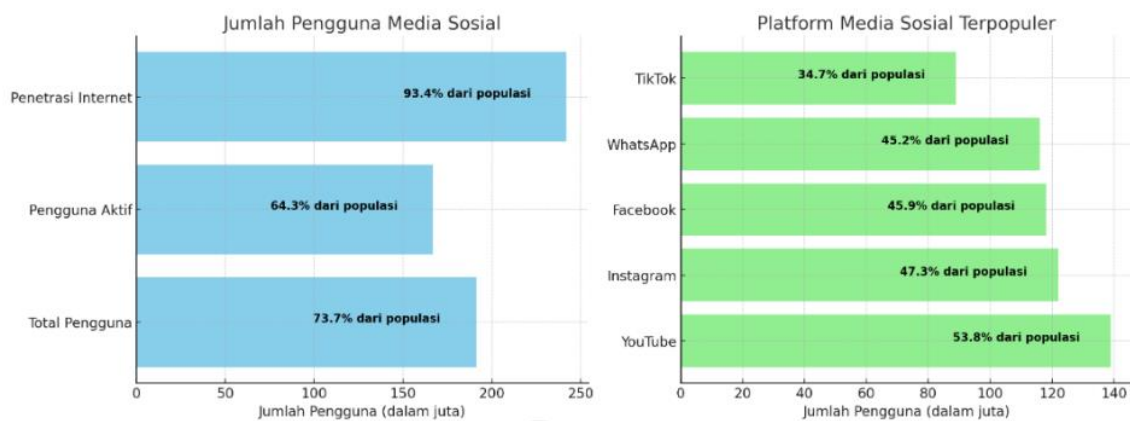
Abstrak

Podcast telah berkembang menjadi salah satu media digital yang berperan penting dalam menyampaikan informasi dan hiburan. Perkembangannya semakin pesat dengan hadirnya berbagai konten yang dapat diakses kapan saja melalui platform seperti YouTube. Salah satu program podcast yang banyak diminati adalah program LOGIN yang dipandu oleh Habib Jafar dan Onadio Leonardo, yang menghadirkan diskusi bersama tokoh dari latar belakang yang beragam, terutama mengenai membahas keberagaman di Indonesia. Studi ini memiliki tujuan menganalisis pengaruh tayangan podcast program LOGIN terhadap kepuasan penonton dalam memperoleh informasi. Studi ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data diperoleh melalui kuesioner yang disebarluaskan kepada mahasiswa Universitas Garut sebagai partisipan, dengan teknik purposive sampling. Untuk analisis data, menggunakan uji validitas, reliabilitas, serta regresi sederhana yang dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan podcast program LOGIN memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan penonton, dengan korelasi sebesar 0,730 dan kontribusi sebanyak 53,3%. Responden menilai podcast ini relevan, informatif, serta memiliki penyampaian yang menarik dengan narasumber yang kredibel dan berpengalaman. Hasil penelitian ini mendukung teori Uses and gratifications, yang mengemukakan bahwa penonton secara sadar menentukan media yang memuaskan kebutuhan mereka.

Kata Kunci: Podcast, Kepuasan Informasi, Deddy Corbuzier, Program LOGIN, YouTube

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital serta media sosial telah merubah pola interaksi cara masyarakat mengakses informasi serta berkomunikasi (Nugroho et al., 2024). Salah satu media digital yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir adalah *podcast* (Kharga et al., 2022). *Podcast* adalah jenis konten audio yang tersedia melalui internet sehingga penonton dapat dengan mudah mengaksesnya. Perkembangan media seperti *podcast* sangat menarik, karena memungkinkan orang-orang untuk berbagi ide dan menyuarakan pendapat tanpa terikat oleh aturan yang kaku (Putri et al., 2023). *Podcast* yang berasal dari *Playable On Demand* dan *broadcast* adalah jenis media sosial yang mendorong orang berpartisipasi, terbuka, diskusi, dan berhubungan satu sama lain (Nindi Pratiwi et al., 2024). Deddy Corbuzier adalah salah satu pembuat konten terkenal di Indonesia yang memiliki akun YouTube. *Channel* YouTube mantan master ilusi ini sangat terkenal dan kerap dikunjungi oleh banyak penonton (Putri et al., 2023).



Gambar 1 Data Penggunaan Media Sosial Tahun 2024

Sumber: databoks.katadata.co.id

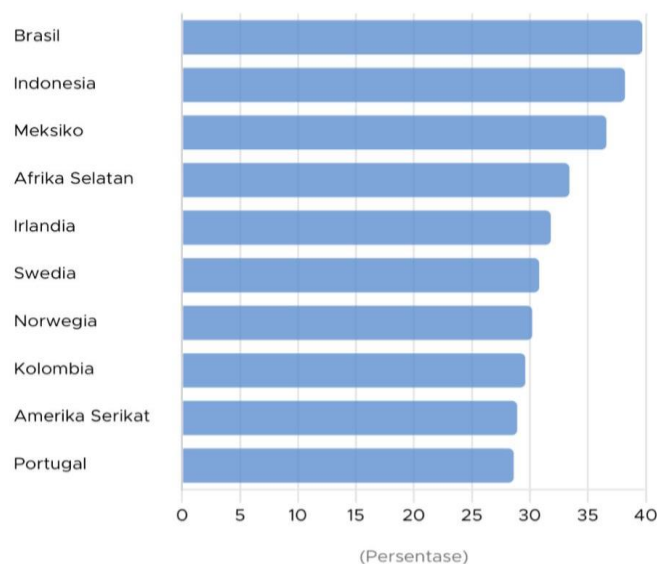
Gambar 1 menjelaskan bahwa, menurut data dari databoks.katadata.co.id, penggunaan media sosial di Indonesia pada tahun 2024 menunjukkan tingginya data penggunaan media sosial tahun 2024 di Indonesia. Jumlah total pengguna media sosial tercatat mencapai 191 juta, atau sekitar 73,7% dari total penduduk, sementara orang yang aktif menggunakan media sosial tercatat sebanyak 167 juta, yang setara dengan 64,3% dari jumlah penduduk. Di sisi lain, jumlah individu yang terhubung ke internet di Indonesia menggapai 242 juta, atau kira-kira 93,4% dari total populasi. Selain itu, *platform* media sosial terpopuler di Indonesia menunjukkan angka yang signifikan, YouTube berada di posisi teratas dan digunakan oleh 139 juta orang atau sekitar 53,8% dari populasi. Diikuti oleh Instagram yang memiliki 122 juta pengguna 47,3% dari total penduduk. *Platform* WhatsApp dan TikTok juga menunjukkan angka yang signifikan, masing-masing dengan 116 juta pengguna 45,2% dari total penduduk dan 89 juta pengguna 34,7% dari total penduduk. Pengakses jejaring sosial dikuasai oleh kelompok rentang usia 18 hingga 34 tahun (54,1%), dan mayoritas dari mereka adalah wanita (51,3%) serta pria (48,7%). Sebagian besar orang Indonesia umumnya menggunakan selama 3 jam 14 menit setiap harinya, sebesar 81% orang menggunakannya setiap hari. Membagikan foto dan video 81%, komunikasi 79%, mencari berita dan informasi 73%, hiburan 68%, dan *shopping* di *e-commerce* 61% adalah aktivitas yang paling umum.

Kepuasan adalah pandangan dari audiens bahwa saluran komunikasi sudah menyajikan informasi yang mereka butuhkan. Interaksi seseorang dengan media dapat dipahami melalui penggunaan media dan kepuasan yang dihasilkan dari pengalaman tersebut (Romiyansyah R, 2023). Kepuasan penonton merupakan ukuran tingkat kepuasan audiens terhadap perasaan mereka saat menonton *podcast*. Kepuasan penonton melibatkan berbagai aspek, seperti bagaimana kualitas informasi atau hiburan yang disediakan, sejauh mana *podcast* memuaskan ekspektasi dan kebutuhan

audiens, serta sejauh mana *host* berhasil dalam mengkomunikasikan pemikiran atau konsep mereka (Kusuma et al., 2024).

Podcast kini menjadi media yang populer serta sangat digemari oleh publik, terutama generasi muda. Namun, perlu diperhatikan bahwa keberadaan *podcast* harus menambahkan unsur-unsur yang memastikan keamanan dalam menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat (Zelzantara et al., 2020). Informasi memiliki manfaat yang besar bagi para pengambil keputusan karena mereka dapat memberikan petunjuk terbaik tentang bagaimana sesuatu terjadi dan langkah-langkah yang dapat diambil sebagai solusi (Romiyansyah Reza, 2023). Tentu saja, informasi yang lebih detail dan mudah dipahami akan membuatnya lebih mudah. Namun, informasi terkadang dapat menjerumuskan penggunaannya. Oleh karena itu, informasi harus tersusun secara sistematis.

Podcast merupakan singkatan dari *Ipod Broadcasting*. *Podcast* dijelaskan sebagai sebuah acara diskusi di ruang publik, dimana terdapat seorang pembawa acara yang memimpin obrolan serta mengundang narasumber untuk membicarakan topik tertentu (Aziz et al., 2022). *Podcast* adalah rekaman audio yang bisa didengarkan oleh publik lewat jaringan internet. Ini merupakan salah satu bentuk komunikasi yang melibatkan pembicara, penonton, dan audiens (Herawati et al., 2023). Seiring waktu, *podcast* terus berkembang dan menawarkan pengalaman baru dengan beragam isi yang inovatif dan kreatif. Tema-tema yang dibahas dalam *podcast* mencakup berbagai bidang, seperti rutinitas sehari-hari, musik, horor, humor, sejarah, ilmu pengetahuan, politik, dan lainnya. Format *podcast* juga bervariasi, termasuk *talkshow*, monolog, *review*, dokumenter, dan drama (Zellatifanny, 2020). Perkembangan *podcast* saat ini meliputi format audio dan video. Video *podcast* khususnya, telah menjadi sangat populer saat ini, banyak YouTuber yang memproduksi video *podcast* menarik yang menyajikan informasi relevan (Putri et al., 2023).



Gambar 2 Data 10 Negara yang Paling Sering Mendengarkan *Podcast* 2024

Sumber: <https://data.goodstats.id/>

Gambar 2 berdasarkan laporan dari We Are Social, pada Januari 2024, tercatat bahwa 20,6% pengguna internet di seluruh dunia rutin mendengarkan *podcast* setiap minggu. Menariknya, Indonesia menempati posisi kedua sebagai negara dengan frekuensi penonton *podcast* tertinggi, yaitu sebesar 38,2% dari total pengguna internet di tanah air. Brasil mengklaim posisi teratas, dengan 39,7% pengguna di negara itu yang juga mendengarkan *podcast* setiap minggunya. Di bawah Indonesia, Meksiko berada di urutan ketiga dengan proporsi 36,6%, sementara Afrika Selatan menempati posisi keempat dengan 33,4%, disusul oleh Irlandia yang mencatatkan 31,8%. Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat konsumsi *podcast* tertinggi di dunia. Hal ini mencerminkan minat masyarakat Indonesia yang tinggi terhadap konten audio digital sebagai sumber

informasi dan hiburan, sekaligus menunjukkan potensi besar *podcast* sebagai media komunikasi yang efektif di Indonesia.

Di sisi lain, lembaga riset Iping Wahid Strategik melaporkan bahwa *podcast* “Curhat Bang Denny Sumargo” berhasil menjadi favorit masyarakat Indonesia, dengan proporsi penonton mencapai 39,69%. *Podcast* populer lainnya adalah “Mata Najwa”, sementara “Close the Door” yang dipandu oleh Deddy Corbuzier menempati posisi ketiga.

Deddy Corbuzier adalah seorang kreator konten dengan jumlah *subscribers* terbanyak di Indonesia, menciptakan program yang berjudul “LOGIN di Close The Door” yang tayang pada bulan Ramadhan 2023. Acara ini mengangkat tema toleransi antar agama serta keberagaman. Habib Jafar Husein dan Onadio Leonardo diberikan peran guna menyajikan tayangan “LOGIN” tersebut. Habib Jafar Husein terkenal menjadi kreator konten di bidang dakwah yang menarik perhatian masyarakat dengan menyajikan contoh-contoh relevan untuk membantu memahami berbagai masalah, terutama di kalangan anak muda. Selain itu, Habib Jafar menggunakan teknik komunikasi yang efisien dengan menonjolkan kehangatan dan kelucuan untuk menghasilkan tayangan yang menarik bagi penontonnya (Nurjanah, 2023).



Gambar 3 Thumbnail *Podcast* Deddy Corbuzier Program LOGIN

Sumber: <https://youtu.be/5ACmPpEPWks?si=Qv-4OSoE4auXB1-7>

Video YouTube Deddy Corbuzier dalam Program LOGIN yang berjudul “LOE LIAT NIH LOGIN! INI INDONESIA BUNG! 6 PEMUKA AGAMA JADI SATU DI LEBARAN!- JAFAR”, menampilkan diskusi yang melibatkan enam tokoh agama dari berbagai latar belakang yang beragama, yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu. Dalam episode tersebut, Habib Jafar dan para narasumbernya membahas tema toleransi beragama serta pentingnya persatuan di tengah keragaman agama di Indonesia. Video ini menyampaikan pesan-pesan toleransi dan saling menghormati antar agama, dengan tujuan untuk memperkuat kesadaran masyarakat akan pentingnya hidup berdampingan secara harmonis. Diskusi berlangsung dengan gaya yang santai dan interaktif, memberi kesempatan bagi para tokoh agama untuk berbagi pandangan dan pengalaman mereka mengenai toleransi. Hal ini menciptakan suasana yang akrab dan mendukung dialog terbuka di antara penonton. Melalui tayangan ini, program LOGIN berusaha untuk memberikan edukasi kepada penonton tentang nilai-nilai moderasi beragama dan pentingnya menghargai perbedaan. Video ini juga mencerminkan upaya untuk memanfaatkan *platform* digital dalam menyebarkan pesan positif di tengah tantangan sosial yang ada. Adanya tayangan episode ini tidak hanya menjadi simbol keberagaman saja, tetapi menjadi representasi yang nyata dari praktik moderasi beragama di era digital. Dengan menghadirkan enam tokoh agama dalam satu forum, program LOGIN mampu menghadirkan bentuk dialog lintas iman yang masih jarang disorot oleh media konvensional.

Berdasarkan studi terhadap data yang diperoleh dari GoodStats, karena *podcast* menjadi salah satu bentuk media yang semakin populer di kalangan masyarakat. Popularitas *podcast* ini menunjukkan adanya pergeseran pola konsumsi media, dari yang bersifat satu arah menjadi lebih interaktif dengan berbasis kebutuhan para audiens. Deddy Corbuzier sebagai salah satu *podcaster* terkemuka di Indonesia, memiliki banyak pengikut dan pengaruh yang signifikan di *platform* YouTube. Program LOGIN yang

dipandu oleh Habib Jafar dan Onadio Leonardo menawarkan konten yang unik dan beragam. Kombinasi dari latar belakang yang berbeda dari kedua *host* ini memberikan perspektif yang menarik dan beragam di setiap episode. Kombinasi latar belakang yang berbeda ini menjadikan setiap episode memiliki perspektif yang luas dan variatif, sehingga mampu menciptakan ruang diskusi yang mampu menjangkau berbagai kalangan penonton. Oleh karena itu, penting untuk mengukur sejauh mana tayangan *podcast* program LOGIN mampu mempengaruhi tingkat kepuasan penonton dalam memperoleh informasi adalah hal yang paling penting untuk memahami seberapa efektif *podcast* ini dalam menyampaikan informasi kepada audiens. Hal ini bertujuan untuk menilai efektifitas *podcast* sebagai media penyampaian informasi yang relevan, serta dapat memenuhi kebutuhan audiens modern yang semakin selektif dalam memilih konsumsi media.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang mana variabel X (Tayangan *Podcast*) dan variabel Y (Kepuasan Informasi). *Podcast* kini menjadi sebuah bentuk konten yang sangat diminati oleh beragam penonton YouTube. Tayangan ini menyajikan video dimana berbagai pihak berdiskusi mengenai materi khusus dalam pola tanya jawab, sehingga memberi kesempatan kepada pemirsa atau penonton YouTube guna menikmati serta menyimak tayangan tersebut secara jelas. Keberadaan *podcast* yang semakin banyak diminati oleh kelompok pengguna YouTube tidak lepas dari gaya tarik yang dimilikinya, dimana obrolan dalam *podcast* menyuguhkan beragam informasi serta kisah menarik yang datang dari latar belakang bintang tamu yang beragam (Aenunnuri et al., 2024).

Penelitian mengenai Pengaruh Tayangan *Podcast* Deddy Corbuzier Terhadap Kepuasan Penonton dalam Memperoleh Informasi Program LOGIN relevan dengan penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh *Channel* YouTube Yulia Baltschun Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Diet Sehat”. Pokok permasalahan yang diangkat pada penelitian terdahulu ini yaitu pengaruh saluran YouTube Yulia Baltschun dalam memberikan informasi kesehatan tentang pola makan sehat serta kondisi tubuh. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa *channel* YouTube Yulia Baltschun mempunyai pengaruh yang positif serta signifikan mengenai penyediaan informasi tersebut. Secara sederhana, seiring meningkatnya popularitas *channel* ini, kebutuhan informasi tentang diet sehat yang diperoleh oleh para penonton juga semakin tinggi. Meskipun objek kajian dan tema yang diangkat berbeda, pendekatan yang digunakan serta dimensi kepuasan informasi tetap menjadi titik temu antara kedua studi tersebut. (Fajriani et al., 2021).

Penelitian terdahulu lainnya yang relevan berjudul “Pengaruh Tayangan *Podcast* Kaesang Pangarep Dalam Dialog Hiburan Politik Terhadap Kepuasan Penonton”. Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *podcast* Kaesang Pangarep mempengaruhi diskusi hiburan politik pada kepuasan penonton. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa tayangan *podcast* Kaesang Pangarep pada hiburan politik mempunyai dampak baik pada tingkat kepuasan penonton. Konten relevan, informatif, dan menghibur dapat disajikan melalui tayangan *podcast* yang sesuai dengan kebutuhan audiens. Sebagai hasilnya, hal ini meningkatkan keterlibatan penonton dan menciptakan pengalaman mendengarkan yang memuaskan (Nurhaepi et al., 2024).

Persamaan dari kedua penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai pengaruh tayangan media digital seperti YouTube dan *podcast* terhadap kepuasan informasi penonton. Namun, penelitian ini menunjukkan perbedaan yang cukup jelas dalam aspek objek serta konteks tayangan yang dikaji. Penelitian ini secara khusus membahas program LOGIN yang ditayangkan melalui channel YouTube Deddy Corbuzier, dengan fokus pada tema-tema sosial keagamaan dan nilai-nilai toleransi antarumat beragama. Perbedaan lain juga terlihat dari sisi pendekatan penelitian ini yang tidak hanya menilai daya tarik konten, tetapi secara spesifik mengukur sejauh mana tayangan tersebut berpengaruh terhadap kepuasan penonton dalam memperoleh informasi. Meskipun objek kajian dan tema yang diangkat berbeda, pendekatan yang digunakan serta dimensi kepuasan informasi tetap menjadi titik temu antara kedua studi tersebut. Hal ini menjadikan penelitian ini relevan sekaligus memiliki kebaruan, karena belum banyak penelitian sebelumnya yang mengangkat *podcast* bertema toleransi beragama dalam format video interaktif di YouTube sebagai objek utama kajian.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur seberapa besar tayangan *podcast* program LOGIN mempengaruhi tingkat kepuasan penonton dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan dan inginkan. Program LOGIN hadir sebagai bentuk inovasi media digital yang tidak hanya menyajikan

hiburan, tetapi juga mengangkat tema-tema sosial dan keagamaan yang memiliki nilai edukatif. Tak hanya itu, acara LOGIN yang disampaikan melalui percakapan ringan antara Habib Jafar dan Onadio Leonardo, yang merupakan seorang non-Muslim mampu menarik minat banyak kalangan. Tentunya ini menciptakan daya tarik tersendiri karena dapat menggabungkan wawasan keagamaan dengan sudut pandang awam secara santai. Keduanya mampu membahas isu-isu penting seperti keberagaman, toleransi, dan kehidupan sosial dengan bahasa yang ringan namun substansial, sehingga mudah diterima oleh audiens luas, khususnya generasi muda. Penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana kepuasan informasi yang disampaikan dalam *podcast* LOGIN yang relevan dan menarik ini dapat meningkatkan kepuasan penonton, serta apakah kehadiran narasumber yang kredibel dapat menambah nilai informasi yang diperoleh penonton.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan, teori yang berkaitan dengan studi ini merupakan Teori *Uses and gratifications* (Teori Kegunaan dan Kepuasan). Di dalam tulisan mereka dengan judul *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratification Research*, Herbert Blumer dan Elihu Katz memperkenalkan teori ini di tahun 1974, yang menjelaskan bahwa audiens berperan aktif dalam menentukan serta memanfaatkan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu (Nurudin, 2007). Peneliti menerapkan pendekatan *uses and gratifications* guna memahami pilihan dan penggunaan media baru, seperti internet dan aplikasi yang dipakai oleh masyarakat (Ni'matul Rohmah, 2020). Asumsi dasar utama dari teori ini yaitu bahwa pertama, audiens berhadapan dengan berbagai opsi dan pilihan media. Kedua, teori ini berangkat dari beragam kebutuhan audiens yang berbeda-beda, sehingga media berhubungan dengan *teori uses and gratifications* yang berusaha mengenali kebutuhan setiap audiens. Ketiga, terdapat persaingan antara media untuk saling memenuhi kebutuhan (Karunia H et al., 2021).

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi, terutama dalam memahami dinamika penggunaan media digital seperti YouTube sebagai saluran penyebaran informasi yang berbobot dan bernilai edukatif. Di samping itu, studi ini pun bisa dijadikan acuan bagi para akademisi, mahasiswa, serta praktisi media dalam mengkaji efektivitas *podcast* video sebagai bentuk komunikasi massa modern. Penelitian ini juga memberikan wawasan mengenai bagaimana karakteristik tayangan, tema yang diangkat, serta kredibilitas narasumber dapat mempengaruhi tingkat kepuasan audiens terhadap informasi yang mereka terima. Secara praktis, temuan penelitian ini bisa dijadikan sebagai panduan dalam produksi konten yang bertujuan membangun kesadaran sosial dan keberagaman, khususnya dalam format digital yang sedang digandrungi oleh masyarakat luas. Dengan memahami pengaruh tayangan terhadap kepuasan penonton, para pembuat konten dan komunikator publik dapat mengembangkan strategi penyampaian pesan yang lebih efektif, menarik, dan berdampak dalam menjawab kebutuhan informasi khalayak masa kini.

Metode Penelitian

Metode yang diterapkan pada studi ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode deskriptif berfungsi guna mengungkapkan fakta yang ada tentang kondisi, pemikiran, atau peristiwa terkini dari kelompok manusia atau objek tertentu, yang disertai dengan interpretasi yang akurat (Fauzan, 2015). Penelitian deskriptif bertujuan untuk menyajikan hasil penelitian tanpa menarik kesimpulan tambahan. Penelitian ini dirancang untuk mengumpulkan data yang secara sistematis menggambarkan karakteristik, terutama dalam mengukur aspek-aspek yang terkait dengan pertanyaan penelitian (Tampubolon et al., 2023). Studi ini menerapkan kuesioner sebagai instrumen guna menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Kuesioner merupakan sekumpulan pertanyaan yang dirancang dengan cermat mengenai suatu topik tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban dari responden (Putri et al., 2023).

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Tayangan <i>Podcast</i> Deddy Corbuzier (Reza Romiyansyah, 2023)	Frekuensi Penggunaan	1. Jumlah video <i>podcast</i> yang telah ditonton 2. Keteraturan menonton 3. Ketersediaan waktu untuk menonton
	Durasi Penggunaan	1. Durasi menonton 2. Durasi terhadap pemahaman informasi 3. Durasi ideal untuk menonton <i>podcast</i>
	Motif Penggunaan (<i>Gratifications Sought</i>)	
	a. Motif Informasi	1. Kebutuhan informasi 2. Keberagaman jenis informasi yang disampaikan
	b. Motif Hiburan	1. Daya tarik program 2. Kualitas hiburan
	Tingkat Kepuasan Penonton (<i>Gratification Obtained</i>)	1. Relevansi Informasi 2. Kejelasan Informasi 3. Kredibilitas Informasi
Tingkat Kepuasan Penonton (Nurudin, 2007)	a. Kepuasan Informasi b. Kepuasan Hiburan	1. Kualitas Produksi (audio, visual, dan editing) 2. Penyampaian <i>podcast</i>

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Hasil operasional variabel yang ditunjukkan pada bagan di atas, menunjukkan bahwa tayangan *podcast* Deddy Corbuzier merupakan variabel X sebagai variabel bebas atau independen. Dalam perannya, variabel ini memengaruhi perubahan yang terjadi pada variabel lainnya. Tayangan *podcast* diukur melalui beberapa indikator, yaitu frekuensi penggunaan (seberapa sering audiens menonton), durasi penggunaan (lama waktu yang dihabiskan untuk menonton), dan motif penggunaan, yang mencakup motif informasi (tujuan memperoleh pengetahuan) serta motif hiburan (keinginan untuk mendapatkan kesenangan) (Romiyansyah R, 2023). Sementara itu, tingkat kepuasan penonton merupakan variabel Y sebagai variabel keterikatan atau dependen. Variabel ini mencerminkan hasil yang terpengaruh oleh tayangan *podcast*. Kepuasan penonton diukur melalui dua aspek utama, yakni kepuasan informasi, yang mencakup (relevansi dan kredibilitas informasi), serta kepuasan hiburan, yang melibatkan (tingkat kesenangan dan relaksasi) (Nurudin, 2007).

Populasi yang menjadi fokus dalam studi ini yaitu mahasiswa dan mahasiswi Fakultas Komunikasi dan Informasi Universitas Garut angkatan 2020/2024 dengan jumlah populasi keseluruhan sebanyak 608 orang. Teknik populasi yang diterapkan pada studi ini yaitu *purposive sampling*, merupakan teknik pemilihan sampel non-random (non-probability sampling) peneliti secara sadar menentukan partisipan dengan mempertimbangkan karakteristik atau kriteria khusus yang dinilai sesuai dengan tujuan penelitian (Lenaini et al., 2021). Populasi ini dipilih karena mereka merupakan generasi muda yang aktif menggunakan *platform* digital, seperti YouTube sebagai salah satu sumber utama untuk memperoleh informasi dan hiburan. *Podcast* Deddy Corbuzier, yang dibawakan oleh Habib Jafar serta Onadio Leonardo, memiliki daya tarik tersendiri melalui format penyampaian informasi yang menarik, mendalam, dan sering membahas isu-isu yang relevan dengan kehidupan mereka. Dari total populasi sebanyak 608 orang, perlu dilakukan penarikan sampel dengan menerapkan rumus Slovin berfungsi dalam menetapkan jumlah sampel yang lebih akurat atau lebih dekat dengan karakteristik populasi yang sebenarnya. Seperti berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Gambar 4 Rumus Slovin

Sumber: (Nurhadi et al., 2020)

Keterangan :

- n = Ukuran sampel
- N = Ukuran populasi
- e = Tingkat kesalahan yang ditolerir dalam pengambilan sampel, tingkat kesalahan (10% atau 0,1)

Hasil perhitungan untuk menentukan jumlah sampel minimal dari populasi mahasiswa fakultas Ilmu Komunikasi dan Informasi Universitas Garut, dengan tingkat presisi 10% (0,1) yaitu:

$$n = \frac{608}{1 + 608 \cdot (0,1)^2}$$

$$n = \frac{608}{1 + 608 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{608}{1 + 6,08}$$

$$n = \frac{608}{7,08}$$

$$n = 85,96 = 86$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menerapkan rumus Slovin, jumlah sampel yang didapatkan untuk populasi sebanyak 608 orang dengan tingkat kesalahan 10% adalah 86 responden. Setelah mendapatkan sampel, selanjutnya teknik *Purposive Sampling* akan diterapkan untuk memilih sampel yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Teknik *Purposive Sampling* merupakan pendekatan sampling non-probabilitas yang memilih anggota sampel berdasarkan syarat khusus yang ditentukan oleh peneliti (Ibrahim et al., 2021). Dalam studi ini syarat partisipan yang ditentukan sebagai sampel yaitu (1) subscribers YouTube Deddy Corbuzier (2) penonton program LOGIN (3) mahasiswa aktif ilmu komunikasi dan informasi Universitas Garut. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner menggunakan skala Likert 4 poin, yang dibagikan menggunakan Google Forms. Data yang telah terkumpul akan diolah dengan IBM SPSS, yang mencakup uji validitas, serta uji reliabilitas. Berikutnya, uji hipotesis diterapkan guna menilai signifikansi terhadap hipotesis yang diajukan, memakai regresi sederhana dalam perangkat lunak IBM SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diawali dengan analisis deskriptif Pengaruh Tayangan *Podcast* Deddy Corbuzier terhadap Kepuasan Penonton dalam Memperoleh Informasi *Program LOGIN*. Tayangan *podcast* variabel (X) dengan indikator frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, dan motif penggunaan. Setiap indikator terdapat dua hingga tiga dimensi pernyataan pada kuesioner.

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Kumulatif Variabel X

No	Indikator	Sub Indikator	Hasil Penilaian	Kriteria
1.	Frekuensi Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah Video ditonton Keteraturan Menonton Ketersediaan Menonton Durasi Menonton 	249,0	Baik
2.	Durasi Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> Durasi Pemahaman Informasi Durasi Ideal 	258,1	Baik
3.	Motif Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> Motif Informasi Motif Hiburan 	270,5	Baik
Total			259,2	Baik

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 2, hasil rekapitulasi skor kumulatif variabel tayangan *podcast* berada pada angka 259,2 dengan kriteria baik. Pernyataan ini menunjukkan bahwa tayangan *podcast* yang dianalisis memiliki kualitas yang cukup memadai dan mampu memenuhi standar yang telah ditetapkan. Skor ini mencerminkan bahwa audiens dalam penelitian ini memberikan penilaian yang positif terhadap aspek-aspek yang dinilai, seperti kualitas konten, penyampaian informasi, serta daya tarik visual, dan audio dari tayangan *podcast*. Selain itu, skor ini juga mengindikasikan bahwa *podcast* mampu memberikan pengalaman yang baik bagi para penonton, baik dari segi hiburan maupun edukasi. Variabel Kepuasan Penonton (Y) terdiri dari dua indikator, kepuasan informasi dan kepuasan hiburan. Setiap indikator terdapat dua hingga tiga dimensi pernyataan pada kuesioner.

Tabel 3. Rekapitulasi Skor Kumulatif Variabel Y

No	Indikator	Sub Indikator	Hasil Penilaian	Kriteria
1.	Kepuasan Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Relevansi Informasi Kejelasan Informasi Kredibilitas Informasi 	293,1	Sangat Baik
2.	Kepuasan Hiburan	<ul style="list-style-type: none"> Kualitas Produksi Penyampaian <i>Podcast</i> 	258,1	Baik
Total			287,4	Baik

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 3, hasil rekapitulasi skor kumulatif variabel Y yang mengukur kepuasan penonton dengan dua dimensi, yaitu kepuasan informasi dan kepuasan hiburan, menunjukkan bahwa masing-masing aspek memperoleh penilaian yang berbeda. Dimensi kepuasan informasi mendapatkan kategori sangat baik, sementara dimensi kepuasan hiburan dalam kategori baik. Secara keseluruhan, dengan total rata-rata skor sebesar 287,4 yang termasuk dalam kategori baik, hasil ini mencerminkan bahwa tayangan *podcast* yang dianalisis mampu memberikan tingkat kepuasan yang cukup tinggi bagi

audiensnya. Temuan ini menunjukkan bahwa dari segi penyampaian informasi, *podcast* dinilai sangat efektif dalam menyampaikan wawasan yang bermanfaat, relevan, dan mudah dipahami oleh penonton. Hal ini dapat disebabkan oleh kualitas materi yang disajikan, kredibilitas narasumber, serta cara penyampaian yang menarik dan sistematis. Audiens merasa bahwa *podcast* ini selain menyajikan hiburan, juga berfungsi sebagai sumber informasi yang dapat diandalkan untuk menambah wawasan mereka.

Selanjutnya, pengujian validitas dilakukan dengan tujuan guna menegaskan bahwa instrumen yang diterapkan dalam studi ini dapat mengukur variabel yang akan diteliti dengan tepat. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi Spearman. Hasil uji validitas dan reliabilitas dari kuesioner pada setiap variabel tersedia pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel X (Tayangan *Podcast*)

No Instrumen	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0.803	0.212	Valid
2.	0.855	0.212	Valid
3.	0.865	0.212	Valid
4.	0.845	0.212	Valid
5.	0.816	0.212	Valid
6.	0.910	0.212	Valid
7.	0.822	0.212	Valid
8.	0.844	0.212	Valid
9.	0.820	0.212	Valid
10.	0.905	0.212	Valid
11.	0.660	0.212	Valid
12.	0.835	0.212	Valid
13.	0.864	0.212	Valid
14.	0.857	0.212	Valid
15.	0.838	0.212	Valid
16.	0.874	0.212	Valid
17.	0.872	0.212	Valid
18.	0.826	0.212	Valid
19.	0.854	0.212	Valid
20.	0.861	0.212	Valid

Sumber : Data Peneliti, 2025

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Variabel Y (Kepuasan Penonton)

No Instrumen	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0.858	0.212	Valid
2.	0.891	0.212	Valid
3.	0.863	0.212	Valid
4.	0.841	0.212	Valid
5.	0.862	0.212	Valid
6.	0.904	0.212	Valid
7.	0.894	0.212	Valid
8.	0.881	0.212	Valid
9.	0.868	0.212	Valid
10.	0.886	0.212	Valid
11.	0.841	0.212	Valid
12.	0.906	0.212	Valid
13.	0.810	0.212	Valid
14.	0.772	0.212	Valid
15.	0.868	0.212	Valid
16.	0.812	0.212	Valid
17.	0.815	0.212	Valid
18.	0.779	0.212	Valid
19.	0.818	0.212	Valid
20.	0.822	0.212	Valid

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasar pada tabel 4 dan tabel 5, hasil uji validitas terhadap tayangan *podcast* dan kepuasan penonton menunjukkan bahwa suatu instrumen dinyatakan valid apabila nilai rhitung > rtabel sesuai tingkat signifikansi alpha senilai 0,1, dan dinyatakan tidak valid apabila nilai rhitung < rtabel.

Berdasarkan ketentuan tersebut, data pada Tabel 4 dan Tabel 5 menyatakan bahwa seluruh nilai rhitung > rtabel (0,212). Hal ini berarti seluruh butir pernyataan dalam instrumen pengukuran dinyatakan valid. Oleh karena itu, instrumen yang diterapkan dalam studi ini mampu mengukur variabel tayangan *podcast* dan kepuasan penonton secara akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Validitas seluruh instrumen ini juga mengindikasikan bahwa data yang diperoleh melalui instrumen tersebut dapat diandalkan untuk dianalisis lebih lanjut, hal ini memungkinkan untuk menghasilkan temuan penelitian yang kredibel dan relevan.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dalam mengukur variabel yang sama, baik ketika digunakan pada waktu yang berbeda maupun kondisi yang serupa. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dengan menerapkan rumus Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Tayangan *Podcast*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.977	20

Sumber: Data Peneliti, 2025

Suatu instrumen pernyataan dikatakan valid dan reliabel apabila nilai Cronbach's Alphanya melebihi dari 0,6. Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 6, nilai Cronbach's Alpha pada variabel X tercatat sebesar 0,977. Hal tersebut mengungkapkan bahwa instrumen yang diterapkan untuk mengukur variabel X menunjukkan tingkat kestabilan internal yang begitu tinggi. Dengan nilai Cronbach's Alpha sebanyak 0,977, instrumen ini dapat dikategorikan sebagai sangat reliabel dan layak diterapkan pada penelitian selanjutnya.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Kepuasan penonton)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.980	20

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasar pada tabel 7, terlihat bahwa hasil Cronbach's Alpha yang tercatat adalah 0,980, yang melebihi dari 0,6. Hal tersebut mengungkapkan bahwa instrumen yang diterapkan pada penelitian ini menunjukkan reliabilitas yang amat tinggi, yang diindikasikan oleh Cronbach's Alpha sebesar 0,980, instrumen ini dapat dikategorikan sebagai sangat reliabel.

Tabel 8. Interval Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00-0.199	Sangat Rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Sedang
0.60-0.799	Kuat
0.80-1.000	Sangat Kuat

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Pengujian korelasi diterapkan untuk mengkaji hubungan atau keterkaitan antara dua variabel. Tujuan utama pengujian korelasi yakni guna mengukur seberapa besar perubahan pada satu variabel terhadap perubahan pada variabel lainnya. Hasil pengujian korelasi memberikan gambaran tentang arah kekuatan dan signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Penilaian tersebut didasarkan pada tabel 8, tentang interval koefisien korelasi.

Tabel 9. Koefisien Korelasi Tayangan *Podcast* dan Kepuasan Penonton

Correlations		Tayangan <i>Podcast</i>	Kepuasan Penonton
Tayangan <i>Podcast</i>	Pearson Correlation	1	.730**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	86	86
Kepuasan Penonton	Pearson Correlation	.730**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	86	86

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

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel diatas, nilai korelasi antara Tayangan *Podcast* dan Kepuasan Penonton adalah 0,730. Ini artinya, hubungan atau keterkaitan antara kedua variabel tersebut berada dalam kategori kuat. Dengan hasil korelasi sebesar 0.730, dapat disimpulkan bahwa semakin baik tayangan *podcast* yang diberikan, maka tingkat kepuasan penonton cenderung semakin tinggi. Sebaliknya, jika kualitas tayangan *podcast* menurun, kepuasan pendengar juga cenderung berkurang.

Selanjutnya, pengujian regresi sederhana dilakukan untuk menguji hubungan sebab-akibat di antara variabel independen dan variabel dependen. Pengujian regresi sederhana berfungsi untuk mengukur seberapa besar dampak variabel independen pada variabel dependen. Hasil pengujian regresi sederhana, disediakan dalam tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Perhitungan Regresi Linear Sederhana

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5160.943	1	5160.943	95.829	.000 ^b
	Residual	4523.895	84	53.856		
	Total	9684.837	85			

a. Dependent Variable: Kepuasan Penonton

b. Predictors: (Constant), Tayangan *Podcast*

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasar pada tabel 10, terlihat adanya nilai sig adalah $0,000 < 0,1$, ini mengindikasikan bahwa model regresi pada studi ini valid serta bisa diterapkan guna memprediksi hasil penelitian. Berdasarkan hasil uji ini, bisa disimpulkan bahwa hipotesis utama pada studi ini diterima, yaitu Tayangan *Podcast* memberikan dampak besar terhadap kepuasan penonton.

Tabel 11. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.730 ^a	.533	.527		7.339

a. Predictors: (Constant), Tayangan *Podcast*

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasar pada tabel 9, didapatkan nilai korelasi sebesar 0,730, yang mengindikasikan adanya kaitan antara Tayangan *Podcast* dan Kepuasan Penonton berada pada kategori kuat. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebanyak 0,533 atau 53,3% memberikan informasi tambahan mengenai kontribusi variabel bebas pada variabel terikat. Nilai R Square sebanyak 53,3% ini menyatakan bahwa 53,3% variasi dalam kepuasan penonton bisa diterangkan oleh tayangan *podcast*, sementara itu yang lainnya yaitu 46,7% terpengaruh oleh aspek-aspek lain selain variabel yang dianalisis pada penelitian ini. Dengan kata lain, tayangan *podcast* memberikan dampak yang cukup besar terhadap kepuasan penonton dalam memperoleh informasi, tetapi ada faktor eksternal lain yang juga berkontribusi terhadap tingkat kepuasan.

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.078	4.568		5.052	.000
	Tayangan <i>Podcast</i>	.727	.074	.730	9.789	.000

a. Dependent Variable: Kepuasan Penonton

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasar pada tabel 12, nilai konstanta sebesar 23,078. Hal ini berarti bahwa jika tayangan *podcast* tetap atau konstan, maka tingkat kepuasan penonton berada pada nilai sebesar 23,078. Nilai konstanta ini menggambarkan tingkat kepuasan penonton yang diprediksi tanpa adanya pengaruh dari peningkatan atau perubahan dalam tayangan *podcast*. Selain itu, nilai koefisien regresi positif sebesar 0,727 mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif antara tayangan *podcast* dan kepuasan

penonton. Hal ini berarti setiap peningkatan 1% dalam tayangan *podcast* akan meningkatkan tingkat kepuasan penonton sekitar 0,727. Hubungan positif ini mengindikasikan bahwa semakin baik tayangan *podcast* yang disajikan, semakin tinggi pula tingkat kepuasan penonton yang dapat dicapai.

Berdasarkan analisis regresi linier sederhana yang telah dijalankan, didapatkan hasil signifikansi sebesar $0.000 < 0.1$, ini mengindikasikan bahwasannya tayangan *podcast* berpengaruh terhadap kepuasan penonton. Keputusan ini juga didukung oleh hasil perbandingan antara nilai t-hitung dan t-tabel. Ditemukan bahwa nilai t-hitung (9,787) > dari nilai t-tabel (1,662). Maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa tayangan *podcast* berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan penonton. Keputusan ini menunjukkan bahwasannya hipotesis nol (H_0) yang menunjukkan “Tayangan *podcast* tidak berpengaruh terhadap kepuasan penonton” ditolak, sementara itu hipotesis alternatif (H_1) yang menunjukkan “Tayangan *podcast* berpengaruh terhadap kepuasan penonton” diterima. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa studi ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tayangan *podcast* Deddy Corbuzier terhadap kepuasan penonton dalam mendapatkan informasi program LOGIN.

Hasil keputusan ini menunjukkan bahwa tayangan *podcast* Deddy Corbuzier memberikan kontribusi yang signifikan pada kepuasan penonton dalam memperoleh informasi melalui program LOGIN. Hal ini didukung oleh berbagai uji statistik, termasuk validitas, reliabilitas, korelasi, dan regresi sederhana, yang menunjukkan hubungan kuat antara tayangan *podcast* dan kepuasan penonton. Salah satu indikator utama yang dapat ditunjukkan adalah tingginya nilai korelasi (0,730) dan kontribusi *podcast* terhadap kepuasan penonton sebesar (53,3) berdasarkan nilai R-Square sebesar (0,533). Hasil ini menegaskan bahwa *podcast* bukan sekadar hiburan, tetapi juga merupakan sumber informasi yang relevan.

Pembahasan

Dalam bagian ini, peneliti akan menjelaskan pembahasan penelitian yang didasarkan pada temuan penelitian. Berdasarkan temuan penelitian dengan 86 responden, serta data yang diperoleh menggunakan IBM SPSS 25 dapat diketahui bahwa *podcast* Deddy Corbuzier dalam program LOGIN dapat memenuhi kebutuhan informasi para penontonya. Ini sesuai dengan teori *Uses and gratifications* yang awalnya dikemukakan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz (1974) pada buku *The Uses of Mass Communication: Current Perspectives on Gratification Research* (Nurudin, 2007). Dalam konteks penelitian ini, audiens memilih tayangan *podcast* Deddy Corbuzier program LOGIN karena berbagai motif yang sesuai dengan kebutuhan mereka, baik itu untuk memperoleh informasi maupun hiburan. Teori ini didasarkan dengan asumsi bahwa pengguna media memiliki beragam pilihan alternatif, dan mereka cenderung akan memilih media yang dapat memberikan kepuasan terhadap kebutuhan yang mereka miliki (Karunia H et al., 2021). Blumer dan Katz membagi motif penggunaan media menjadi beberapa kategori utama, yaitu: Motif Informasi (pengguna mencari pengetahuan atau wawasan baru), informasi yang disampaikan oleh *podcast* Deddy Corbuzier program LOGIN menjadi sumber utama bagi audiens dalam memahami berbagai isu sosial, seperti: dalam program LOGIN yang membahas keberagaman agama, penonton memperoleh wawasan baru mengenai toleransi beragama yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Motif Hiburan (pengguna mencari hiburan dan kesenangan dari media yang mereka konsumsi), format *podcast* yang bersifat santai dengan unsur humor membuat audiens tetap terlibat dan menikmati isi tayangan, seperti: interaksi antara Habib Jafar dan Onadio Leonardo yang unik memberikan pengalaman hiburan bagi audiens sekaligus menyampaikan pesan edukatif. Dari teori ini, penelitian *podcast* Deddy Corbuzier, khususnya program LOGIN terbukti mampu memenuhi kebutuhan informasi dan hiburan audiens dengan baik. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa kepuasan informasi penonton tergolong pada kategori sangat baik, sedangkan kepuasan hiburan tergolong pada kategori baik. Hal ini mengindikasikan bahwa audiens tidak hanya memperoleh wawasan yang relevan dan kredibel dari tayangan *podcast* ini, tetapi juga menikmati format penyampaian yang menarik dan menghibur.

Studi ini juga mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dalam aspek pengaruh media digital terhadap kepuasan audiens dalam memperoleh informasi, yaitu “Pengaruh *Channel* YouTube Yulia Baltschun terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Diet Sehat” fokus penelitian ini menganalisis bagaimana *channel* YouTube Yulia Baltschun dapat memenuhi kebutuhan

informasi penonton tentang pola makan sehat dan kondisi tubuh. Hasil penelitian terhadap *channel* YouTube Yulia Baltschun menunjukkan adanya pengaruh antara *channel* YouTube Yulia Baltschun pada pencapaian kebutuhan informasi terkait dengan pola makan sehat. Relevansi dengan riset ini adalah sama-sama mengukur pengaruh tayangan YouTube terhadap kepuasan informasi audiens. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada *podcast* Deddy Corbuzier program LOGIN, sementara penelitian terdahulu membahas konten kesehatan (Fajriani et al., 2021). Penelitian terdahulu kedua, yaitu “Pengaruh Tayangan *Podcast* Kaesang Pangarep dalam Dialog Hiburan Politik terhadap Kepuasan Penonton” fokus penelitian ini meneliti bagaimana tayangan *podcast* Kaesang Pangarep yang membahas politik dengan gaya hiburan mempengaruhi kepuasan audiens. Hasil penelitian terhadap *podcast* Kaesang Pangarep ini ada pengaruh signifikan antara tayangan *podcast* Kaesang Pangarep dalam dialog hiburan politik terhadap kepuasan penonton, yang berarti semakin meningkat jumlah tayangan *podcast*, semakin tinggi tingkat kepuasan penonton. Selain itu audiens lebih terlibat dengan *podcast* yang menyampaikan isu berat dengan pendekatan ringan dan menghibur. Relevansi dengan penelitian ini menunjukkan bahwa format *podcast* yang menghibur tetapi tetap informatif dapat meningkatkan kepuasan audiens. Perbedaannya, penelitian *podcast* Kaesang Pangarep fokus pada politik, sementara penelitian ini membahas informasi toleransi agama dalam program LOGIN (Nurhaepi et al., 2024). Berdasarkan kedua penelitian tersebut, bisa disimpulkan bahwa tayangan YouTube dan *podcast* yang menyediakan informasi dengan pendekatan menarik serta relevan dengan kebutuhan audiens dapat meningkatkan kepuasan mereka dalam memperoleh informasi. Berdasarkan teori *Uses and gratifications* dan temuan studi terdahulu, maka bisa dikatakan bahwa tayangan *podcast* Deddy Corbuzier dalam program LOGIN berpotensi untuk memberikan kepuasan bagi audiens dalam memperoleh informasi dan hiburan.

Selain hasil statistik yang menunjukkan hubungan kuat dan signifikan antara tayangan *podcast* dengan kepuasan penonton, terdapat aspek utama yang turut mempengaruhi hasil tersebut. Berdasarkan hasil temuan peneliti, salah satu aspek utama yang turut memperkuat pengaruh *podcast* terhadap kepuasan penonton adalah adanya kredibilitas narasumber dan pendekatan komunikasi yang digunakan oleh *host* Habib Jafar yang dikenal luas sebagai tokoh agama yang menyampaikan pesan dengan penuh toleransi dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari khususnya bagi generasi muda. Selain itu, Onadio Leonardo sebagai figur non-agama yang mampu menjembatani komunikasi dengan menggunakan gaya santai sehingga menciptakan keseimbangan antara unsur edukasi dan hiburan. Kombinasi tersebut membuat program LOGIN menarik bagi khalayak yang beragam, tidak hanya dari sisi latar belakang agama tetapi juga dari minat dan kebutuhan informasi. Dengan menggunakan gaya penyampaian yang ringan dan mudah dipahami, menjadi alasan mengapa penonton merasa terlibat baik secara emosionalnya karena dapat memenuhi kebutuhannya.

Selain itu, tema-tema yang diangkat oleh program LOGIN, seperti toleransi, keberagaman, dan persatuan bangsa, dinilai sangat relevan dengan situasi sosial di Indonesia. Relevansi topik menjadi salah satu indikator penting dalam menciptakan kepuasan penonton, sebagaimana dijelaskan dalam teori *Uses and gratifications*. Ketika audiens merasa bahwa konten yang mereka konsumsi sesuai dengan kebutuhan atau kekhawatiran mereka, maka tingkat keterlibatan dan kepuasan akan meningkat secara signifikan. Dengan demikian, keberhasilan tayangan *podcast* dalam meningkatkan kepuasan penonton bukan hanya ditentukan oleh durasi dan frekuensi penyayangan, tetapi juga oleh kualitas konten, narasumber yang kredibel, serta pendekatan penyampaian yang komunikatif dan adaptif terhadap audiens digital masa kini. Temuan ini memperkuat bahwa *podcast*, khususnya dalam format video seperti LOGIN, berperan penting dalam lanskap komunikasi modern, bukan sekadar sebagai sarana hiburan melainkan pula sebagai instrumen edukasi serta pembentukan opini publik.

Selain memberikan pemahaman akademis terkait peran *podcast* dalam memenuhi kebutuhan audiens, penelitian ini juga memiliki implikasi yang lebih luas, terutama bagi para pembuat konten. Dengan melihat tingginya tingkat kepuasan penonton terhadap tayangan *podcast* Deddy Corbuzier melalui program LOGIN, pembuat konten dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas penyajian *podcast* mereka. Fokus utama dalam meningkatkan kepuasan penonton dapat mencakup aspek relevansi topik, kredibilitas narasumber, serta cara penyampaian informasi yang lebih menarik dan interaktif. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *podcast* Deddy Corbuzier program LOGIN ini tidak hanya menghibur tetapi juga merupakan sumber

informasi yang dapat memuaskan audiensnya. Seiring dengan terus berkembangnya media digital, temuan ini akan membantu kita memahami peran *podcast* dalam lanskap informasi modern dan bagaimana formatnya dapat berkembang untuk memenuhi kebutuhan audiens yang semakin beragam.

PENUTUP

Dari kesimpulan penelitian yang telah dilakukan bahwa tayangan *podcast* Deddy Corbuzier dalam program LOGIN memberikan pengaruh yang signifikan pada kepuasan penonton dalam mendapatkan informasi. Berdasarkan hasil analisis statistik, ditemukan bahwa hubungan antara tayangan *podcast* dan kepuasan penonton berada dalam kategori kuat dengan nilai korelasi sebesar 0,730. Selain itu, hasil uji regresi sederhana menunjukkan bahwa tayangan *podcast* berkontribusi sebesar 53,3% terhadap kepuasan penonton, sedangkan yang lainnya dipengaruhi oleh aspek lain.

Tayangan *podcast* ini dinilai berhasil memenuhi dua aspek utama dari kebutuhan audiens, yaitu kebutuhan akan informasi yang relevan dan kredibel, serta kebutuhan akan hiburan yang disampaikan secara menarik. Hasil ini sejalan dengan teori *Uses and gratifications* yang menyatakan bahwa penonton secara aktif menentukan konten yang dapat memenuhi kepuasan mereka. Aspek-aspek seperti relevansi informasi, kredibilitas narasumber, dan kualitas penyampaian terbukti berperan penting dalam meningkatkan kepuasan penonton.

Secara keseluruhan, *podcast* LOGIN bukan hanya berfungsi untuk sarana hiburan, melainkan sebagai media edukatif dan efektif dalam menyampaikan nilai-nilai toleransi, keberagaman, dan pemahaman sosial keagamaan yang aktual khususnya bagi masyarakat di Indonesia. Tayangan ini mampu menjawab kebutuhan audiens dalam memperoleh informasi yang bermakna dan membangun kesadaran sosial melalui media digital.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya untuk mengembangkan variabel lain di luar kepuasan penonton, seperti minat, loyalitas, atau pemahaman terhadap isi tayangan. Selain itu, kajian lebih lanjut juga dapat difokuskan pada jenis konten *podcast* berbeda atau *platform* media digital lain guna memperluas wawasan tentang efektivitas penyampaian informasi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aenunnuri, M., Yuniarti, R., Wijaya No, J. I., Baru, K., & Selatan, J. (2024). Peranan Konten *Podcast* Di Channel Deddy Corbuzier Terhadap Perilaku Subscriber. *Sains Dan Ilmu Komunikasi*, 2(2), 125–133. <https://doi.org/10.59841/Saber.V2i2.984>
- Fajriani, A., Nugrahani, R. U., & Dirgantara, P. (2021). Pengaruh Channel Youtube Yulia Baltschunterhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Diet Sehat Para Viewers-Nya The Influence Of Yulia Baltschun's Youtube Channel On The Fulfillment Of The Needs Of Her Viewers' Healthy Diet Information. *Telkom University*. <https://repository.telkomuniversity.ac.id>
- Fauzan, M. (2015). Pengaruh Motif Menonton Program Acara Mata Lensa ANTV Terhadap Kepuasan Informasi Fotografi Komunitas Fotografi Pekanbaru. *Jurnal Online Fakultas Mahasiswa Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2(2). [Media.Neliti.Com/Media/Publications/32413-ID-Pengaruh-Motif-Menonton-Program-Acara-Mata-Lensa-Antv-Terhadap-Kepuasan-Informas](http://media.neliti.com/media/publications/32413-ID-Pengaruh-Motif-Menonton-Program-Acara-Mata-Lensa-Antv-Terhadap-Kepuasan-Informas)
- Herawati, A. W., Cutiana, W. A., & Ardian, P. S. P. (2023). Tindak Tutur Ilokasi Ekspresif Pada *Podcast* Deddy Corbuzier. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 3,(Issue 1). <https://jurnal.stkipgriponogoro.ac.id/index.php/leklisis/article/view/241>
- Ibrahim, M. M., & Edi Irawan, R. (2021). Pengaruh Konten Media Sosial Terhadap Sumber Informasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Representamen*, 7(02). [Jurnal.Untag-Sby.Ac.Id/Index.Php/Representamen/Article/View/5727](http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/representamen/article/view/5727)
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021a). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses And Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.47233/Jteksis.V3i1.187>

- Kharga, F., Prodi, J., Komunikasi, I., & Sosial, J. I. (2022). Pengaruh Digital Marketing Terhadap Brand Awareness Podcast Berbahasa Jawa. *The Commercium: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5, 157–167. [Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php.Commercium/Article/View/48482](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/commercium/article/view/48482)
- Kusuma, A., Nurul Ghaniyya, S., Wulan Saummi, D., Febriyanti, A., Oka Saputra, Y., & Ahlun Firdaus, M. (2024). *Nivedana: Journal Of Communication And Language Revolusi Audio Digital: Tantangan Radio Di Tengah Gelombang Popularitas Podcast*. 5(3). [Https://Doi.Org/10.53565/Nivedana.V5i3.1285](https://doi.org/10.53565/Nivedana.V5i3.1285)
- Lenaini, I., & Artikel, R. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling Info Artikel Abstrak*. 6(1), 33–39. [Https://Doi.Org/10.31764/Historis.Vxiy.4075](https://doi.org/10.31764/Historis.Vxiy.4075)
- Ni'matul Rohmah, N. (2020). *Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat Dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification)*. 4(1), 1–16. [Https://Www.Kompas.Com/Tren/Read/2020/03/29/092500765/Update-Virus-Corona-Di-Dunia-29-Maret--662.073-Kasus-Di-200-](https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/29/092500765/update-virus-corona-di-dunia-29-maret--662.073-kasus-di-200-)
- Nindi Pratiwi, Y., Munarwati Purnomo, H., Angelina Marcel, D., & Sri Kusumawati, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Audio On Demand Berbasis Podcast Pada Aplikasi Spotify Terhadap Tingkat Kepuasan. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(1), 70–77. [Https://Doi.Org/10.59141/Cerdika.V4i1.744](https://doi.org/10.59141/Cerdika.V4i1.744)
- Nugroho, A., & Prasetyawati, H. (2024). Pengaruh Tayangan Youtube Vindes Terhadap Minat Menonton Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 43–54. [Https://Doi.Org/10.62017/Arima](https://doi.org/10.62017/Arima)
- Nurhadi, Z. F., & Mujiyanto, H. (2020). Tingkat Kepercayaan Masyarakat Terhadap Pemberitaan Di Media Massa Daring Di Kota Garut. *Jurnal Digital Media Dan Relationship*. [Https://Pddikti.Kemdikbud.Go.Id-Diakses](https://pddikti.kemdikbud.go.id/diakses)
- Nurhaepi, H. D., & Setiawan, K. (2024). Pengaruh Tayangan Podcast Kaesang Pangarep Dalam Dialog Hiburan Politik Terhadap Kepuasan Penonton. *Karimah Tauhid: Karya Ilmiah Mahasiswa Bertauhid*, 3(1), 560. [Ojs.Unida.Ac.Id/Karimahtauhid/Article/View/11657?Articlebysameauthorpage=6](https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/11657?articlebyselfauthorpage=6)
- Nurjanah, R. H. (2023). Analisis Pesan Dakwah Dalam Konten Login Melalui Channel Youtube Deddy Corbuzier. *Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 3(2), 104–114. [Https://Ejournal.Iainu-Kebumen.Ac.Id/Index.Php/Selasar](https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar)
- Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa* (Ed. 1. Cet. 2.). PT Rajagrafindo Persada.
- Putri, S. I., Tumengkol, A., Studi, D. P., Komunikasi, I., Tinggi, S., & Pembangunan, I. K. (2023). Opini Mahasiswa Tentang Tayangan Podcast. *Judika: Jurnal Diseminasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 1(1), 2963–6043. [Jurnal.Uisu.Ac.Id/Index.Php/Judika/Article/View/6667/0](https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/judika/article/view/6667/0)
- Romiyansyah Reza. (2023). *Pengaruh Akses Podcast Gery Ardian Pada Aplikasi Spotify Terhadap Kepuasan Pendengar Dalam Memperoleh Informasi Tentang Relationship Remaja*. [Digilib.Unila.Ac.Id/72156/](https://digilib.unila.ac.id/72156/)
- Setya Ariani, Whidas Pratama, Z., Lina, E., Fahdilla, N., Yunita Sari, P., & Zenita, R. (2022). Pelestarian Tradisi Pesta Laut Di Kelurahan Kuala Samboja, Kecamatan Samboja, Kabupaten Kutai Kartanegara Melalui Podcast Budaya Preserving Pesta Laut Tradition In Kuala Samboja Ward, Samboja Subdistrict, Kutai Kartanegara District Through Culture Podcast. *Ruhui Rahayu: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. [Jurnal.Fib-Unmul.Id/Ruhuirahayu/Article/View/40/56](https://jurnal.fib-unmul.id/ruhuirahayu/article/view/40/56)
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami, Ed.; Vol. 3). Alfabeta.
- Tampubolon, S. W., & Dirgantara, P. (2023). Pengaruh Konten Youtube Oura Gaming Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial Dan Informasi*, 8(4), 684–694. [Https://Doi.Org/10.52423/Jikuho.V8i4.142](https://doi.org/10.52423/Jikuho.V8i4.142)
- Yubiantara, M. I., & Retnasary, M. (2020). *Podcast: Media Baru Pemenuhan Kebutuhan Informasi Di Era Disruptif*. *Komunikasiana: Journal Of Communications Studies*, 2(1). [Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Komunikasiana/Article/View/10455](https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/komunikasiana/article/view/10455)
- Zellatifanny, C. M. (2020). Trends In Disseminating Audio On Demand Content Through Podcast: An Opportunity And Challenge In Indonesia. *Journal Pekommas*, 5(2), 117. [Https://Doi.Org/10.30818/Jpkm.2020.2050202](https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050202)