

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern saat ini, segala aspek kehidupan tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi. Tentunya hal ini didasari oleh terjadinya perkembangan teknologi yang semakin hari perkembangannya semakin pesat. Alat-alat komunikasi yang dulu sangat terbatas dan hanya dimiliki oleh sebagian orang saja, saat ini sudah bervariasi dan sudah banyak digunakan oleh seluruh orang dari berbagai kalangan, salah satu fungsi dari alat komunikasi sendiri yaitu sebagai penyebar informasi. Saat ini masyarakat sangat bergantung pada informasi, serta memiliki ketergantungan pada informasi yang aktual, cepat, juga terpercaya. Salah satu media komunikasi yang menyajikan informasi-informasi dengan cepat dan juga didorong dengan media teknologi adalah radio.

Dalam mempertahankan minat pendengar, radio tentunya mempunyai strategi masing-masing, strategi komunikasi dibuat agar radio dapat menciptakan ciri khas tersendiri atau dapat unggul dari stasiun radio lain. Radio tidak dapat mencapai target sasaran yang diinginkan tanpa membentuk strategi terlebih dahulu. Dalam menentukan strategi, tiap stasiun penyiaran radio menentukan strateginya dalam program siaran yang mereka bentuk. Acara atau program yang disajikan adalah faktor yang membuat pendengar atau audien tertarik untuk mendengarkan siaran yang disiarkan oleh radio karena, dalam dunia penyiaran sendiri, program

yang baik akan mendapatkan pendengar yang lebih besar, sedangkan program yang buruk tidak akan mendapatkan pendengar yang maksimal. Maka dari itu strategi komunikasi pada program siaran sangat penting, seperti apa pesan yang akan disampaikan dari *content* program yang nantinya akan disiarkan oleh radio, *content* program sangat menentukan berhasil atau tidaknya radio tersebut dalam penyiaran. Strategi komunikasi dalam program acara juga menentukan sasaran pendengar radio itu sendiri.

Begitu pun dengan Radio Play99ers, salah satu radio yang ada di kota Bandung, tentunya strategi komunikasi sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian pendengar. Radio Play99ers sendiri memiliki segmentasi anak muda, dengan ciri khas dari *tag line*-nya yaitu *play radio Play99ers* atau dikenal juga dengan *funky-funky station*. Radio Play99ers pertama kali dibangun dengan nama stasiun 99ers Radio Bandung yang dirintis oleh Boediman Soemali dan Lisa Marlina sepasang suami istri yang gemar dengan dunia musik. Karena kegiatan dibidang musik dianggap tidak cukup untuk mengekspresikan perhatian mereka pada dunia musik, maka dari itu mereka menggunakan media radio sebagai alat untuk mengekspresikan kegemaran mereka di dunia musik.

Ninetyniners Radio 100 FM (99ers radio 100 FM) Bandung pertama kali *On-air* pada tanggal 09 September, 2000. Radio Play99ers pada awalnya bertempat di BRI Tower Jalan Asia Afrika 57-59 Bandung, yang pada saat itu masih memancar pada saluran FM 99.9 MHz, kemudian di tahun 2014 Play99ers Radio mengalami pergeseran frekuensi menjadi FM 100 MHz, dan saat ini nama radio menjadi

Play99ers Radio 100 FM Bandung yang bertempat di Jalan Ir. H Juanda No.126 B Bandung.

Radio Play99ers Bandung memiliki beberapa program acara, diantaranya yang pertama yaitu program Sarapan Pagi, program yang mengudara pada jam 7 sampai 10 pagi. Kedua yaitu program *Let's Play*, program ini hanya memutar lagu-lagu saja dan jika ada siaran di luar itu biasanya di sebut dengan *Let's Play Jalan-Jalan*, program tersebut siaran pada jam 10 pagi – 1 Siang. Program ketiga yaitu *Goodafternoon*, program ini di isi dengan insert *Acoustic* biasanya siaran bersama band-band akustik atau para penyanyi yang akan melakukan *radio visit* untuk mempromosikan lagu-lagu terbaru dari para penyanyi tersebut dan ada juga insert BARISTA (Tebak Artis Ternama) yang berisi kuis-kuis tebak artis dalam dan luar negeri, program tersebut siaran pada jam 1 – 4 Sore. Program keempat yaitu Pulang Sore, program ini di isi dengan insert *Aku Mau Kamu Tau* yang berisi tentang informasi-informasi yang sedang *viral* atau menggemparkan dan juga insert lainnya yaitu *review café* atau restoran jadi program ini sangat sering melakukan siaran diluar seperi di *café* atau resto yang melakukan promosi di radio play99ers 100fm Bandung. Program tersebut siaran pada jam 4 sore – 7 malam.

Program terakhir yaitu Gangnam Station, program ini merupakan salah satu program unggulan yang ada di Radio Play99ers. Program ini memberikan informasi-informasi ter-*update* seputar dunia *entertainment* Korea selatan serta informasi-informasi yang sedang *viral* di Korea Selatan. Untuk segmentasinya sendiri 14-35 Tahun, program ini menjadi program yang cukup banyak diminati oleh anak-anak muda, khususnya di kota bandung, salah satu alasannya yaitu karena

program ini membahas atau menyajikan berita-berita dan musik Korea Selatan atau *K-Pop*, yang sedang banyak diminati, terutama akhir-akhir ini banyak sekali group musik ataupun drama-drama baru bermunculan, yang mengakibatkan bertambahnya fans atau peminat dunia hiburan Korea Selatan.

Program Gangnam Station pertama kali siaran pada 9 April 2017. Program Gangnam Station siaran selama 3 jam sehari, mulai dari jam 1 siang hingga jam 4 sore pada hari Sabtu dan Minggu. Program Gangnam Station memiliki 5 *insert* pada program *on air*-nya, *insert* pertama yaitu *Yeppo Quiz* pada hari sabtu dan *Yeppo Question* pada hari minggu. *Insert* kedua, *New Entry Song* yaitu informasi mengenai lagu-lagu *K-Pop* yang baru saja dirilis. *Insert* ketiga yaitu *Hot News Of The Week* yaitu *insert* yang menyampaikan berita-berita *ter-update Idol* maupun aktris Korea Selatan. *Insert* keempat yaitu, *Gangnam Chillin* menyampaikan fakta-fakta menarik *idol* maupun aktris dan aktor Korea Selatan. *Insert* kelima yaitu, *Top 5 Music K-Pop*, berisi mengenai 5 lagu *K-Pop* teratas tiap minggunya.

Selain program *on-air*, *Gangnam Station* juga memiliki program *off-air*. Pada Program *off-air* ini, *Gangnam Station* sendiri melakukan beberapa kegiatan diluar kantor radio Play99ers. Kegiatan *off-air Gangnam Station* yang pertama yaitu *Interview*, melakukan kegiatan wawancara atau bincang-bincang dengan *dance cover k-pop* yang ada di kota bandung. Kegiatan kedua yaitu *Gangnam Station Festival*, *Gangnam Festival* ini merupakan program *dance cover competition* yang di adakan setiap 1 kali setahun atau bahkan 2 kali dalam setahun, menyesuaikan dengan kegiatan-kegiatan lain pada radio Play99ers. Kegiatan *off-air* ketiga yaitu liputan, untuk liputan ini crew Play99ers akan mengunjungi konser

musik yang dihadiri artis atau *idol* Korea Selatan serta menghadiri *press conference* artis-artis *K-Pop*. Kegiatan *off-air* keempat yaitu *Photobooth Event*, pada kegiatan *off-air* ini Gangnam Station melakukan kolaborasi dengan media atau Perusahaan lain. Kegiatan terakhir yaitu Gangnam Station Noraebang, ini merupakan *event* atau kegiatan *off-air* terbaru Gangnam Station, pada kegiatan ini *K-Popers* kota Bandung dan sekitarnya dapat melakukan karaoke malam bersama, yang menyajikan lagu lagu *K-Pop* dari semua generasi.

Untuk mengenalkan program dalam radio dan meningkatkan pendengarnya, kegiatan promosi melalui program *off-air* pada radio sangat dibutuhkan, Program *off-air* pada radio sangat membantu eksistensi radio itu sendiri. Program *off-air* sangat dibutuhkan dikarenakan tidak semua pendengar mendengarkan radio setiap saat, karena itulah menarik khalayak melalui kegiatan *on-air* saja tidaklah cukup. Pada dasarnya, menarik khalayak melalui program *off-air* merupakan cara stasiun radio mempromosikan dirinya namun menggunakan hal lain. Program *off-air* ini dilakukan untuk mendekatkan diri dengan target *audience*. Dengan melakukan interaksi langsung dengan target *audience*, stasiun radio bisa melakukan kegiatan-kegiatan *off-air* dengan efektif, meskipun biaya yang dibutuhkan untuk kegiatan-kegiatan tersebut cenderung mahal dibandingkan dengan promosi *on-air*.

Di era digital saat ini, masyarakat mengandalkan informasi yang berasal dari media massa. Komunikasi massa dapat dijelaskan dari dua cara pandang, yaitu bagaimana orang memproduksi pesan dan menyebarkannya melalui media di satu pihak dan bagaimana orang-orang mencari serta menggunakan pesan-pesan tersebut di pihak lainnya. Secara sederhana, komunikasi massa dapat diartikan

sebagai proses komunikasi melalui media massa. (Halik, 2013:2). Radio merupakan media massa atau media komunikasi yang tertua dan tentunya banyak orang sudah mengetahui media komunikasi elektronik yang satu ini, walaupun radio merupakan media komunikasi massa pertama dan tertua di dunia, tetapi radio dapat menyesuaikan diri dengan adanya perkembangan era yang sangat pesat. Sampai saat ini radio masih dipercaya untuk menjadi media informasi juga komunikasi sebab jangkauan siaran yang tidak sulit untuk diakses serta dapat didengarkan kapan saja dalam menjalankan aktivitas para pendengar radio, radio juga memiliki karakteristik yang cepat dalam menyampaikan pesan, dan memiliki jangkauan yang luas, serta tidak memerlukan banyak konsentrasi karena radio sendiri hanya untuk didengarkan.

Salah satu alat komunikasi satu arah yang pada zamannya cukup populer yaitu radio, alat komunikasi yang menggunakan gelombang elektromagnetik untuk mengirim gelombang suara melalui cara modulasi. Awalnya, radio sendiri digunakan untuk mengirim pesan-pesan berupa kode morse dalam keperluan maritim. Tetapi, seiring berjalannya waktu, kegunaan dari radio pun semakin banyak. Tidak hanya berguna untuk mengirimkan pesan, tetapi telah berkembang menjadi wadah atau sarana informasi maupun hiburan, karena banyaknya program-program saat ini seperti program berita, drama, musik dan komedi. Didalam proses komunikasi sosial, peran ideal radio sebagai media publik adalah mewadahi sebanyak mungkin kebutuhan dan kepentingan pendengarnya. Ada tiga bentuk kebutuhan yaitu informasi, Pendidikan, dan hiburan.

Sebagai teknologi telekomunikasi, radio tidak lepas dari perannya terhadap komunikasi. Fungsi radio yang paling utama saat ini yaitu untuk menginformasikan segala sesuatu, baik itu terkait peristiwa yang sedang terjadi dilingkungan sekitar, sosial, ekonomi, pemerintahan hingga dalam bentuk hiburan. Selain berperan untuk menginformasikan, radio ikut berperan dalam mengedukasi masyarakat, dari informasi-informasi yang disampaikan oleh radio, masyarakat mendapat banyak informasi bermanfaat yang baru diketahui, selain itu masyarakat pun dapat terhibur dari siaran-siaran radio seperti lagu-lagu yang diputar maupun penyiar yang handal dalam menarik perhatian pendengar.

Pada konsep komunikasi, radio memiliki peran sebagai perantara (*channel*), radio digunakan sebagai sarana dalam mengirim informasi dari sumber kepada *receiver*. Banyaknya kelebihan yang radio miliki, menjadikan radio banyak diminati oleh banyak orang dan juga menarik untuk didengarkan. Selain itu, Setiyaji, dkk (2015:4) menjelaskan bahwa sebagai bagian dari media massa, radio mempunyai sifat yang dapat menjadi kelebihan dan keunggulan dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat. Radio bersifat auditif terbatas pada suara atau bunyi yang menerpa pada indra. Karenanya tidak menuntut khalayak memiliki kemampuan membaca atau melihat, tetapi hanya kemampuan mendengarkan.

Saat ini, perkembangan radio sendiri dikota Bandung semakin pesat, terlihat dari banyaknya radio-radio swasta yang berdiri di kota Bandung. Keberhasilan radio sendiri, sangat ditentukan dari keberhasilan program siarannya. Maka untuk memperoleh keberhasilan tersebut. Radio membutuhkan strategi yang baik agar

produksi dari siaran radio mampu berjalan sesuai dengan target yang dituju dan diharapkan. Sampai saat ini, alasan radio dapat bertahan dan mampu bersaing dengan media lain yaitu karena faktor strategi program siaran yang disusun atau dibuat oleh tiap radio, guna untuk menarik perhatian pendengarnya. Selain dari program yang dibuat, komunikasi yang dilakukan penyiar pun sangat dibutuhkan karena sangat penting untuk membawa kemajuan dari program pada radio itu sendiri.

Eksistensi pada program penyiaran radio adalah kemampuan suatu program radio dalam mempertahankan program radio tersebut dan pendengarnya dalam waktu yang lama. Kesulitan bagi radio sendiri saat ini, bagaimana cara membuat program yang mereka buat dapat bertahan dan meningkat ditengah gempuran perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih yang memaksa media radio terus berusaha mencari perhatian khalayak untuk mendengarkan radio. Maka dari itu kegiatan program *off-air* dalam radio sangat dibutuhkan untuk membantu menarik perhatian khalayak secara langsung, karena jika hanya mengandalkan program *on-air* pada perkembangan teknologi sekarang, tidak semua khayalak mendengarkan siaran radio lagi.

Maka dari itu, peneliti tertarik meneliti kegiatan *off-air* pada salah satu program siaran yang ada di radio Play99ers Bandung yaitu program *Gangnam Station*. Selain menyukai dunia *broadcasting* atau penyiaran, alasan lain peneliti memutuskan melakukan penelitian ini yaitu karena ketertarikan peneliti pada dunia *Korean Wave* atau budaya *pop* Korea Selatan. Pada penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah berdasarkan latar belakang di atas, dengan judul:

“STRATEGI KOMUNIKASI PLAY99ERS RADIO MELALUI KEGIATAN *OFF-AIR* PROGRAM *GANGNAM STATION* DALAM MENINGKATKAN MINAT PENDENGAR DI KOTA BANDUNG” (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Strategi Komunikasi Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Bagaimana Strategi Komunikasi Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana Penetapan **Tujuan** yang ingin dicapai oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung?
2. Bagaimana Penyusunan **Perencanaan** yang dilakukan oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung?
3. Bagaimana **Kegiatan *Off-Air*** yang dilakukan Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung?

4. Bagaimana **Pesan** yang disampaikan oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung?
5. Bagaimana **Media** sosial yang digunakan Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Strategi Komunikasi yang dilakukan oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penetapan **Tujuan** yang ingin dicapai oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui penyusunan **Perencanaan** yang dilakukan oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui **Kegiatan Off-air** yang dilakukan oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung.

4. Untuk mengetahui **Pesan** yang disampaikan oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung.
5. Untuk mengetahui **Media** sosial yang digunakan oleh Play99ers Radio FM 100 MHz Bandung Melalui Kegiatan *Off-Air* Program *Gangnam Station* Dalam Meningkatkan Minat Pendengar Di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat berguna sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan Ilmu Komunikasi secara umum, dan Komunikasi Massa, serta dalam Media Penyiaran Radio khususnya yaitu tentang strategi komunikasi pada program radio.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan pada penelitian ini secara praktis terbagi pada empat hal diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat serta wawasan pengetahuan mengenai ilmu komunikasi serta menambah pengalaman dan wawasan langsung tentang strategi komunikasi kegiatan *off-air* yang ada pada program *Gangnam Station* pada radio Play99ers Bandung.

2. Kegunaan Bagi Akademik

Penelitian ini semoga dapat berguna bagi mahasiswa Unikom secara umum, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi, sebagai literatur pada penelitian yang sama.

3. Kegunaan Bagi Radio Play99ers 100 FM Bandung

Penelitian ini dapat berguna bagi Radio Play99ers sebagai informasi dan evaluasi dalam kegiatan *off-air* radio yang sedang dijalankan atau yang akan diproduksi oleh Radio Play99ers.

4. Kegunaan Bagi Masyarakat

Dapat menjadi sumber pengetahuan dan menambah wawasan mengenai strategi komunikasi yang digunakan oleh sebuah radio untuk menarik minat pendengar melalui kegiatan *off-air*.