BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Radio merupakan salah satu media massa elektronik yang memiliki sejumlah fungsi seperti mengtransmisikan pesan, mendidik, membujuk, dan menghibur. Dalam menyampaikan pesannya, radio bisa mengambil model apa saja. Entah itu model satu arah, maupun dua arah model satu arah mengasumsikan radio sebagai komunikator tunggal yang menyampaikan pesan kepada khalayak pasif. Sedangkan model dua arah memosisikan radio sebagai komunikator yang melakukan interaksi timbal balik dengan khalayak aktif. Kecenderungan kini memang lebih banyak acara-acara interaktif diradio. Radio tergolong sebagi media elektronik sebagaimana media komunikasi massa lainnya, radio memiliki kekhasan tersendiri. (Astuti:2008:39)

Dalam sebuah program siaran radio banyak yang bisa disampaikan mengingat karakteristik radio yang dapat menyampaikan informasi secara serentak, diantaranya, berita, iklan, musik hingga diskusi dan drama. Pada awalnya, radio menyiarkan apa saja yang terpikirkan oleh kebanyakan orang untuk disampaikan kepada massa dan sesingkat-singkatnya. Perlahan-lahan seiring dengan semakin banyaknya statiun radio yang beroprasi, muncul format atau program radio yang berbeda-beda, salah satunya adalah *Nightmare Side* Ardan 105.9 FM Radio.

Nightmare Side merupakan sebuah program siaran Radio Ardan 105.9 FM Bandung menjadi salah satu program siaran yang paling banyak diminati oleh pendengarnya, berbeda halnya dengan program siaran radio lain yang kebanyakan menyuguhkan hiburan music, permintaan atau *requez* lagu serta *talkshow* dan lain sebagainya, *Nightmare Side* Ardan 105.9 FM Bandung memberikan hiburan dengan konsep yang berbeda, yaitu menyuguhkan hiburan berupa cerita horor atau cerita hantu yang berada ditempat – tempat angker di Kota Bandung, dengan dikemas sedemikian rupa dan diperankan kembali oleh seorang narator Ardan FM sehingga menciptakan kesan mistis pada cerita yang disuguhkan.

Nightmare Side Ardan FM Bandung disiarkan setiap hari Kamis malam pada jam 23.00 WIB, dimana Kamis malam yang identik dengan suasana mistis dijadikan salah satu cara *Nightmare Side* Ardan FM untuk menambah ketegangan saat mendengarkan cerita yang disampaikan pada pendengarnya, yang konon merupakan cerita nyata dan pernah dialami oleh pendengar yang telah dikirimkan kepada *team Nightmare Side* Ardan Radio sehingga dapat menguji adrenalin para penggemarnya.

Di era teknologi komunikasi dan perkembangan media dengan segala kecanggihan serta era digital yang terus berkembang tidak dapat dipungkiri kepercayaan masyarakat pun terhadap hal mistis dara masa ke masa tidak dapat dihapuskan dengan kemajuan *science and technology* diabad modern seperti saat ini, pada kenyataannya kepercayaan masyarakat terhadap hal gaib dan mistis ikut berkembang dan bertambah

kuat sebagaimana perkembangan teknologi yang semakin maju. Hal tersebut yang menjadi salah satu kunci utama *Nightmare Side* terus digemari oleh masyarakat yang masih penasaran terhadap hal mistis hingga saat ini.

Dalam sebuah program siaran baik radio atau televisi yang menyelenggarakan sarana komunikasi informasi, edukasi dan sarana hiburan bagi halayak ramai sangatlah tidak mudah untuk menjaga eksistensinya, penyelenggara media dan sarana hiburan yang semakin banyak yang lebih menarik serta lebih kekinian menambah pilihan baru bagi masyarakat untuk menikmati banyak pilihan hiburan lainnya, daya tarik media harus terus ditingkatkan begitu pun dengan *Nightmare Side* yang mengusung konsep bagi sebagian orang menganggap hal tidak wajar dan bahkan tidak mempercayai hal-hal abnormal seperti cerita mistis ditengah masyarakat modern di era global saat ini seperti yang disuguhkan oleh Ardan FM radio.

Seperti yang kita ketahui bahwa tidak ada khalayak radio yang betul – betul loyal, seperti dalam buku "Jurnalisme Radio Teori dan Praktek" karya Santi Indra Astuti, S.Sos.,M.Si mengatakan bahwa khalayak radio bisa berpindah saluran dengan mudah berkat perkembangan teknologi dengan banyak nya saluran yang terus bertambah persaingan pun semakin ketat, ditambah dengan media lainnya seperti media televisi yang menyajikan tidak hanya audionya saja namun disuguhkan dengan visualisasi atau tayangan gambar sehingga apa yang

disampaikan jauh lebih mudah ditangkap dan lebih menarik lagi. Hal tersebut merupakan tantangan yang sangat berat bagi setiap penyelenggara hiburan Begitupun *Nightmare Side* Ardan FM, dan masih banyak tantangan yang lainnya.

Tantangan bagi program acara pada radio selain tersebut diatas adalah khalayak yang lebih selektif, beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh berbagai lembaga *reasech*, program yang paling banyak diminati oleh khalayak radio adalah informasi mengenai kemacetan lalulintas dan program acara music, selain dari pada itu hanya mencari informasi yang bersifat ringan saja mengingat karakteristik informasi yang disajikan oleh radio hanya selintas dan tidak dapat diulang atau dibaca seperti pada media massa Koran.

Selain dari pada hal tersebut dalam menikmati program siaran radio, pendengar harus memiliki konsentrasi tinggi mengingat program siaran radio yang didengarkan hanya selintas atau sambil mengerjakan pekerjaan lain, sehingga tantangan untuk sebuah program radio supaya terus diminati oleh pendengarnya harus memiliki konsep yang benar – benar memiliki daya tarik yang tinggi, tidak beda halnya dengan *Nightmare Side* Ardan FM sebagai program yang memang berbeda dari yang lain agar dapat terus dinikmati oleh para pendengarnya.

Menurut Drs. Moh. As'ad, S.U.,Psi. dalam bukunya "Psikologi Industri", mengemukakan bahwa,

> ”Daya tarik adalah sikap yang membuat orang senang akan objek situasi atau ide – ide tertentu. Hal ini diikuti oleh perasaan senang dan kecenderungan untuk mencari objek yang disenanginya itu”. (As’ad, 1992: 89).

Maka dari definisi mengenai daya tarik tersebut diatas dapat disimpulkan bahwasannya *Nightmare Side* Ardan 105.9 FM Bandung harus memiliki ide atau gagasan terstentu untuk mengemas pesan yang hendak disampaikan dalam hal ini yaitu mengenai cerita mistis atau cerita horor yang akan menarik perhatian sehingga menimbulkan daya tarik bagi pendengarnya, dan jika ide atau agagasan pengemasan pesan tersebut mampu menarik daya tarik pendengar sesuai dengan visi serta misi dari program sialaran *Nightmare Side* Ardan FM, maka secara otomatis, program acara tersebut akan banyak diminati dan secara otomatis pula program acara tersebut dapat dikatakan berhasil.

Keberhasilan dalam sebuah program Radio tidak terlepas dari peran *team* yang tergabung dalam program acara tersebut untuk mengemas program acara sedemikian rupa sehingga dapat mempertahankan daya tarik dari program acaranya, seperti halnya *Nightmare Side* Ardan FM radio memiliki *team* yang terus berjuang mempertahankan daya tariknya bahkan meningkatkan daya tarik dari program acara tersebut, diantaranya adalah penyiar yang memandu program siaran *Nighmare Side*, kemudian Narator yang membawakan cerita horor atau mistis dalam program *Nightmare Side* Ardan FM,

pengarah Audio atau Musik pendukung dan lain sebagainnya yang masing – masing memiliki peran dan fungsi yang berbeda.

Dengan demikian pencapaian etos kerja yang baik dalam sebuah program acara yang baik ditentukan oleh sebuah team dalam sebuah organisasi yang baik pula, maka dapat kita tarik kesimpulan, bahwa hal tersebut tidak terlepas dari komunikasi organisasi yang baik antar team, dari mulai atasan hingga bawahan atau dari setiap divisi kerja yang dapat menyampaikan informasi atau pesan kepada antar divisi yang lainnya tersebut dengan baik, sehingga pencapaian visi dan misi yang menjadi tujuan dari *Nightmare Side* Ardan 105.9 FM dapat tercapai dengan baik.

Sebagai seorang komunikator pada media massa penyiar radio harus memiliki terampilan dalam bertutur kata dan berbahasa yang baik, sehingga informasi yang disampaikan kepada khalayak dapat disampaikan dengan baik pula. Berbagai macam bahasa yang digunakan dalam penyampaian informasi pada sebuah radio menjadi salah satu penarik minat radio tersebut agar dapat diminati pendengarnya.

Penyiar radio yang dalam bahasa asing sering disebut dengan announcer merupakan ujung tombak radio. Mewakili radio, ia berinteraksi langsung dengan pendengar. Baik-buruk siarannya –bahkan perilakunya— berpengaruh terhadap baik-buruk atau integritas radionya. Sukses tidaknya sebuah acara ditentukan oleh penyiarnya.

Keterampilan berbahasa dalam media massa radio menjadi kunci utama untuk menarik minat khalayaknya, mengingat karakteristik dari media massa radio hanya mengandalkan penyampaian informasi melalui suara atau audio saja.

Selain dari pada keterampilan seorang penyiar dalam menyampaikan informasi untuk mempertahankan dan meningkatkan daya tarik pendengarnya, seorang Narator *Nightmare Side* Ardan FM harus memiliki keterampilan lebih dari keterampilan yang dimiliki oleh seorang penyiar radio. Narator adalah seseorang yang menuturkan cerita yang hendak disampaikan kepada khalayak *Nightmare Side* Ardan FM radio, dalam program tersebut narator dituntut untuk dapat menyampaikan cerita sesuai dengan cerita yang diharapkan seolah – olah memang benar – benar sedang dialami oleh narator tersebut untuk dapat merangsang imajinasi sesuai dari cerita yang lebih dikenal dengan *voice word* voice word yang terangkai dalam narasa seorang penyiar atau narator merupakan salah satu daya tarik radio *Style* sebuah radio mempengaruhi *Style* sang penyiar dalam pemilihan *Style* siaran tidak ada batasan haru memiliki suara seperti apa namun harus dapat menyampaikan pesan atau cerita yang sedang dibawakan.

Penyampaian pesan melalui radio siaran dilakukan dengan menggunakan bahasa lisan. Asep Syamsul M. Romli dalam *Broadcast Journalism* menerangkan mengenai radio siaran, bahwa:

> "Radio, tepatnya radio siaran (*broadcasting radio*) merupakan salah satu jenis media massa (*mass media*), yakni sarana atau saluran komunikasi massa (*channel of mass communication*), seperti halnya suratkabar, majalah, atau televisi. Ciri khas utama radio adalah AUDITIF, yakni dikonsumsi telinga atau pendengaran." (Romli, 2004:19).

Dengan demikian karena sifatnya yang auditif ini mendorong masyarakat lebih menyukainya sebagai salah satu media massa yang cepat digemari dengan kemudahan penerimaan tanpa memerlukan keahlian khusus.

Untuk menambah *style* siaran pada program acara *Nightmare Side* Ardan FM biasanya didukung dengan music atau audio sesuai dengan cerita yang disampaikan, sehingga dapat merangsang imajinasi pendengarnya dan menibulkan efek dari cerita tersebut.

Music atau audio pendukung dalam cerita radio lebih dikenal dengan *special effek* Karena memang hanya dijadikan sebagai pendukung cerita saja sehingga pendengar atau khalayak lebih mudah berimajinasi mengenai cerita yang dibawakan narator. Dalam pengertiannya *Special Effek* adalah bebunyian atau suara yang digunakan untuk membangkitkan mood atau perasaan, suasana atau effek – effek treatikal tertentu, yang berfungsi untuk mengilustrasi atau mendramatisasi pesan yang disampaikan

Tentunya dari beberapa element tersebut di atas yang tergabung dalam program siaran *Nightmare Side* Ardan FM radio masih banyak element pendukung lainnya sehingga program tersebut dikatakana siap

untuk diproduksi dan disampaikan kepada khalayak. Serta menjadi program siaran yang terus di tunggu oleh pendengar setia *Nightmare Side* Ardan FM Radio.

Begitu banyak hal yang telah dilakukan oleh team program acara *Nightmare Side* Ardan 105.9 FM Bandung untuk menjaga eksistensinya di dunia hiburan radio yang memiliki konsep berbeda, sehingga memiliki ruang dihati setiap pendengarnya bahkan di tahun 2013 ini *Nightmare Side* Ardan FM telah meluncurkan sebuah film yang diputar di bioskop beberapa bulan yang lalu, tidak lain adalah sebagai upaya memberikan sarana hiburan yang lebih bagi pendengar *Nightmare Side* Ardan FM.

Namun dengan berbagai usaha yang dilakukan oleh team *Nightmare Side* Ardan 105.9 FM mampu menjadi daya tarik program acara tersebut? Apakah di era globalisasi dan teknologi saat ini masih banyak masyarakat atau khalayak yang tertarik dengan Program *Nightmare Side* Ardan FM? Dan bagai mana team *Nightmare Side* Ardan 105.9 FM Bandung, dalam pengemasan pesan agar memiliki daya tarik bagi pendengarnya?

Dengan demikian Dari Uraian diatas tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: "**Bagaimana Daya Tarik Isi Pesan Program *Nightmare Side* Sebagai Program Siaran Unggulan Ardan 105.9 FM Bandung Dalam Menyampaikan Informasi Kepada Pendengarnya?.**

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti mengangkat rumusan penelitian yakni :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

"**Bagaimana Daya Tarik Isi Pesan Program *Nightmare Side* sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya?"**

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaiman Dayatarik Rasional Isi Pesan Program *Nightmare Side* sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya?"
2. Bagaiman Dayatarik Emosional Isi Pesan Program *Nightmare Side* sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya?"
3. Bagaiman Dayatarik Moral Isi Pesan Program *Nightmare Side* sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya?"

1.3 Maksud dan Tujuan.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian iadalah untuk mengatahui "Daya tarik pesan Program *Nightmare Side* sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya"

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Dayatarik Rasional Pesan Program *Nightmare Side* sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya"
2. Untuk mengetahui Dayatarik Emosional Pesan Program *Nightmare Side* sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya"
3. Untuk mengetahui Dayatarik Moral Pesan Program *Nightmare Side* sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya"

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi umumnya dan ilmu jurnalistik khususnya, mengenai "Daya tarik pesan Program

Nightmare Side sebagai program siaran unggulan Ardan 105.9 FM Bandung dalam menyampaikan informasi kepada pendengarnya”

1.4.2 Kegunaan Praktis.

1. Peneliti

   Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang selama ini diterima secara teori dan sebagai aplikasi ilmu komunikasi pada umumnya dan ilmu jurnalistik pada khusunya yang telah peneliti pelajari selama dibangku perkuliahan.

2. Akademisi

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan dijadikan literatur dalam menudkug materi materi perkuliahan bagi universitas, program studi, dan mahasiswa – mahasiswi ilmu komunikasi, khususnya bidang kajin jurnalistik serta sebagai literatur bagi peneliti selanjutnya terutama bagi penelitian sejenis.

3. Perusahaan

   Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi Ardan 105.9 FM Bandung, sebagai masukan atau evaluasi dalam program acara *Nightmare Side* serta menjadi acuan dan motivasi untuk kemajuan program acara tersebut dan dapat meningkatkan daya tarik pesan Program acara *Nightmare Side* dikalangan pendengarnya.