

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan media massa konvensional seperti radio telah lama menjadi andalan karena kemampuannya menjangkau berbagai lapisan sosial tanpa batasan jarak yang berarti. Radio menjadi salah satu media konvensional yang selama puluhan tahun menjadi primadona sebagai media auditif yang mengandalkan kekuatan suara dan kecepatan informasi.

Hingga saat ini radio masih memainkan peran penting dalam penyebaran informasinya karena mampu untuk menyediakan konten audio yang dapat dinikmati dengan mudah diberbagai lingkungan. Ciri-ciri utama radio, memiliki daya tarik suara, penggunaannya mudah dan dapat dibawa kemana-mana, kontennya beragam, potensial untuk partisipasi dua arah, penggunaannya yang akrab dan personal (McQuail, 2011).

Berbeda dengan media massa lainnya, radio mampu memberikan informasi terbaru dengan cepat dan mudah dipahami dengan penyampaian yang biasa digunakan dengan teknik *teater of mind*. Siaran radio harus diproduksi se jelas mungkin (*audible*) dan mudah atau langsung dipahami dalam pendengaran pertama karena pendengar tidak mungkin mengulang kembali apa yang mereka dengar, berbeda dengan media cetak yang bisa kita baca kembali, maka dari itu informasi yang disampaikan oleh radio bersifat secepatnya (Romli, 2004:22).

Radio yang sejak dahulu dikenal sebagai salah satu media komunikasi yang efektif memiliki peran penting dalam menyebarkan informasi, memberi hiburan dan edukasi kepada masyarakat. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, posisi radio sebagai media konvensional mulai menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks.

Munculnya media baru berbasis digital seperti platform streaming, podcast, serta media sosial telah mengubah pola konsumsi masyarakat terhadap media. Kehadiran berbagai platform tersebut memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang lebih cepat. Kebebasan bagi pengguna dalam memilih informasi dan mengatur sendiri apa yang ingin mereka konsumsi. Kondisi ini memicu terjadinya pergeseran dari media konvensional menuju media digital.

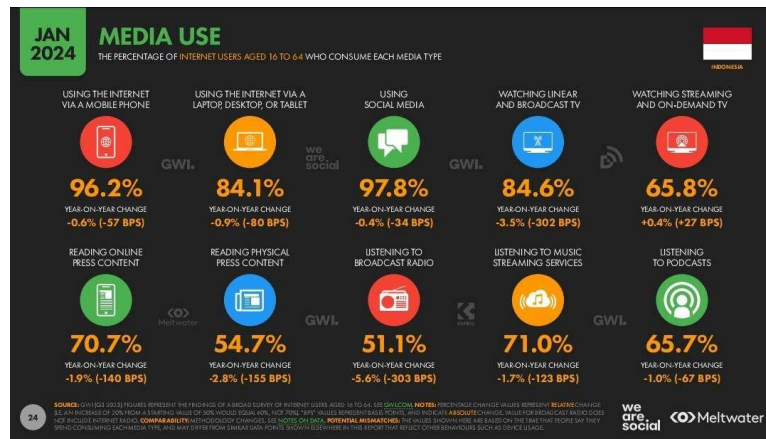
Media massa sebagai pilar komunikasi, terus mengalami evolusi. Namun, posisi radio sebagai bagian dari media massa konvensional kini mulai terdesak oleh kehadiran media Baru (*New Media*) yang menawarkan interaktivitas lebih tinggi. Munculnya internet mengubah cara orang mengkonsumsi konten. kompetitor digital seperti spotify, podcast, youtube dan tiktok dengan menawarkan sifat *on-demand* yang bisa didengar kapan saja menjadi sebuah ancaman bagi radio linear dalam setiap perkembangannya.

Salah satu dampak nyata dari perkembangan media baru adalah menurunnya jumlah pendengar radio, khususnya di kalangan generasi muda. Masyarakat saat ini cenderung beralih ke layanan streaming musik dan podcast yang dianggap lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, perubahan gaya hidup yang serba cepat dan berbasis digital ikut memengaruhi minat terhadap radio. Penurunan minat pendengar ini tentu menjadi tantangan serius bagi industri radio, karna berpengaruh langsung terhadap eksistensi dan keberlanjutan operasionalnya.

Pada dasarnya radio konvensional masih menjadi pilihan utama bagi sebagian besar pendengar radio di Indonesia. Namun, beberapa tahun terakhir pendengar radio mengalami penurunan. Data Januari 2024 di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan media sosial telah mencapai 97,8% dari pengguna internet usia 16–64 tahun, jauh melampaui tingkat pendengaran radio siaran yang hanya 51,1% dan bahkan mengalami penurunan paling signifikan sebesar -5,6% (year-on-year). Sementara itu, konsumsi media digital lain juga tinggi seperti penggunaan internet via ponsel 96,2%, via laptop/desktop/tablet 84,1%, menonton TV linear 84,6%, streaming/on-demand TV 65,8%, membaca berita online 70,7%, mendengarkan musik streaming 71,0%, dan podcast 65,7%, yang semuanya menunjukkan pergeseran perilaku ke arah platform digital. Penurunan radio yang konsisten ini memperkuat indikasi bahwa kemunculan dan dominasi media sosial serta layanan digital telah menggeser kebiasaan masyarakat

dari media tradisional seperti radio ke media yang lebih interaktif dan berbasis internet.

**Gambar 1. 1 Data penggunaan media di Indonesia tahun 2024**



Sumber : wearesocial.com

Dengan menurunnya pendengar radio, maka penurunan belanja iklan di radio pun berubah. Dalam menghadapi kondisi tersebut, radio dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan radio dalam mempertahankan eksistensinya adalah manajemen program siaran. Manajemen program siaran mencakup proses perencanaan, produksi, penjadwalan, hingga evaluasi program yang disajikan kepada pendengar. Program siaran yang menarik, inovatif dan relevan dengan kebutuhan audiens menjadi kunci utama dalam menarik dan mempertahankan pendengar ditengah persaingan yang semakin ketat.

Radio *play99ers* sebagai salah satu stasiun radio yang memiliki segmentasi pendengar anak muda juga tidak terlepas dari tantangan

tersebut. *Play99ers* radio merupakan radio yang ada di kota Bandung. Radio *play99ers* sendiri memiliki segmentasi anak muda, dengan ciri khas dari tagline-nya yaitu *play99ers on 100 FM, 100% for u*. 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 kegemarannya akan dunia musik maka mereka mengekspresikannya lewat media radio.

*Ninetyiners* 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 Jl.Purnawaman Bandung.

Radio *play99ers* Bandung memiliki beberapa program acara, diantaranya yang pertama yaitu program “*Good Afternoon*”, dengan insert program bernama “*Safe And Sound*” sebagai tempat untuk request lagu para pendengar yang akan disusun sebagai *playlist* untuk diputarkan, lalu ada “*Flick And Beats*” sebagai *insert* program yang membahas sebuah lagu. program “*Good Afternoon*” ini mengudara pada jam 11 siang sampai 4 sore. Program kedua ada “*Pulang Sore*”, dengan dua program sisipan yaitu “*Aku Mau Kamu Tau*”, disini membahas mengenai sebuah *funfact*, program ini disiarkan pada jam 4 sore sampai jam 7 malam. “*Bicara Dari Hati Sanubari*”

atau biasa diisngkat menjadi “Bidadari” ini merupakan program ketiga yang disiarkan pada jam 7 sampai 9 malam. Terdapat dua program sisipan, yaitu “Suara Dari Hati” dan “Hati Ke Hati”.

Program terakhir yaitu “*Gangnam Station*”, program ini memberikan informasi – informasi terbaru seputar dunia *entertainment* korea Selatan dan informasi yang sedang viral di korea Selatan. “*Gangnam Station*” merupakan program mingguan yang disiarkan dalam satu hari saja dengan waktu siar pada jam 11 sampai jam 4 sore. Dengan pendengar yang sangat signifikan terkait pembahasan seputar korea Selatan ini, maka adapula program *off-air* dari “*Gangnam Station*” yaitu “*Gangnam Station Festival*” yang merupakan ajang perlombaan *dance cover*. Selain program *on-air* yang sudah dipaparkan diatas, radio *play99ers* juga mempunyai program *off-air* lain dengan konsep siaran langsung diluar studi siaran yaitu *9coustic*. Program ini disiarkan pada jam 6 sore sampai 7 malam. Dengan konsep *interview* bersama *guest star*, wadah untuk para Musisi mempromosikan karya dan menampilkan musik dari musisi tersebut.

Namun, ditengah perubahan zaman yang kian pesat, radio *play99ers* tidak hanya dapat berpaku pada format siaran konvensional yang bersifat linear. Evolusi media baru yang terus meningkat dengan segala kemudahan mengaksesnya menjadi dorongan bahkan tuntunan untuk adanya pembaruan bagi sebuah media konvensional. Pola siaran yang tetap tanda adanya kreativitas baru hanya akan membuat radio kehilangan relevansinya.

Dengan karakteristik audiens yang dinamis dan mengikuti perkembangan tren, *Play99ers* dituntut untuk terus menghadirkan program – program yang kreatif dan sesuai dengan selera pasar. Selain itu, *Play99ers* juga perlu untuk memadukan siarannya dengan platform digital seperti media sosial. Upaya adaptasi ini menjadi bagian penting dalam strategi mempertahankan eksistensi di era media baru.

Meskipun demikian, tidak semua strategi adaptasi berjalan secara optimal. Dibutuhkan pengelolaan program siaran yang efektif dan efisien agar radio tetap mampu bersaing dengan media baru. Hal ini mencakup bagaimana pihak manajemen merancang konten, menentukan format siaran, serta memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan pendengar. Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Manajemen Program Siaran Radio Ditengah Tantangan Media Baru (Studi Kasus Pada Radio *Play99ers* 100 Fm Bandung)”.

## **1.2. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian**

### **1.2.1. Fokus Penelitian**

Dalam proses penyusunan laporan penelitian, peneliti akan mengambil fokus penelitian dan pembahasan mengenai “Bagaimana Manajemen Program Siaran Radio *play99ers* 100 FM Bandung Ditengah Tantangan Media Baru”

### 1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana manajemen program siaran yang dilakukan oleh Radio *Play99ers* di tengah tantangan media baru?
2. Bagaimana pengelolaan jenis isi program radio *play99ers* di tengah tantangan media baru?
3. Bagaimana radio *play99ers* menentukan dan mempertahankan target audiensnya?
4. Bagaimana peran modal dalam mendukung keberlangsungan program siaran Radio *play99ers*?

### 1.3. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

#### 1.3.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui manajemen program siaran yang dilakukan oleh Radio *Play99ers* di tengah tantangan media baru.
2. Mengetahui pengelolaan jenis isi program radio *play99ers* di tengah tantangan media baru.
3. Mengetahui radio *play99ers* menentukan dan mempertahankan target audiensnya.

4. Mengetahui peran modal dalam mendukung keberlangsungan program siaran radio *play99ers*.

### **1.3.2. Kegunaan Penelitian**

Sedangkan kegunaan dari penelitian ini akan diklasifikasikan menjadi dua diantaranya kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

#### 1) Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengetahuan dibidang ilmu komunikasi khususnya pada manajemen media konvensional di era digital.
2. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru terhadap teori ekologi media dengan memperlihatkan bagaimana manajemen pada media konvensional di era digital.
3. Penelitian ini dapat memberi masukan bagi akademis tentang bagaimana analisis media konvensional.

#### 2) Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk membangun media konvensional yang dapat beradaptasi dengan baik.
2. Penelitian ini dapat menambah dan memberikan pemikiran, informasi baru dari sebuah proses membangun media konvensional, khususnya radio.