



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Radio merupakan media yang memiliki ciri khas tersendiri. Media siaran radio termasuk pada media elektronik yang sifatnya khas sebagai media audio (didengar). Karena itu, ketika khalayak menerima pesan-pesan dari pesawat radio siaran, khalayak berada dalam tatanan mental yang pasif dan bergantung pada jelas tidaknya kata-kata yang diucapkan oleh penyiar. Kelebihan media radio siaran yaitu pesan yang dibawakan oleh komunikator dapat ditata menjadi suatu kisah yang dihiasi dengan musik sebagai ilustrasi dan efek suatu sebagai unsur dramatisasi. Radio siaran juga dapat dinikmati khalayak dalam segala situasi, misalnya sambil makan, bekerja, menyetir kendaraan dan sebagainya (Ardianto dan Erdinaya, 2004).

Radio juga merupakan salah satu media massa yang berkaitan erat dengan kebutuhan masyarakat yang dapat memberikan berbagai macam informasi, hiburan dan pendidikan. Radio sebagai media massa yang efektif dalam penyebaran informasi, karena berbagai macam informasi dapat disampaikan dengan audio yang jelas dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh pendengar.

Terdapat perubahan cara masyarakat dalam mendengarkan radio di era digital saat ini. Perubahan ini disebabkan karena pendengar radio konvensional yang melakukan migrasi ke digital. Masyarakat saat ini lebih

senang menggunakan internet dan perangkat *gadget mobile*. Mau tidak mau radio juga harus mengikuti perkembangan digital, oleh karena itu radio juga harus bisa diakses di ranah digital dengan mulai melakukan konvergensi. Radio tetap bertahan di era digitalisasi karena kini radio juga memiliki aplikasi *streaming* yang memungkinkan pendengar bisa menikmati siaran radio melalui perangkat *gadget* mereka. Radio bisa didengarkan di mana saja dan kapan saja, bahkan melalui *gadget*. Melalui *gadget* masyarakat yang ingin mendengarkan radio tinggal masuk dalam aplikasi radio yang ingin didengarkan dengan cara *streaming*. Dengan adanya aplikasi *streaming* radio bisa menjangkau pendengar melompati batas wilayah dan Negara.

Keberadaan media sosial seperti *Twitter*, *Facebook* dan *Instagram* juga sangat membantu radio-radio dalam menyebarkan informasi program. Sehingga, pendengar akan dengan mudah menerima informasi apa yang sedang *trending topic* dan menarik meskipun mereka tidak sedang mendengarkan radio. Melalui media sosial selain mendengarkan, masyarakat juga bisa melihat siaran langsung atau biasa yang disebut dalam media sosial adalah *live Instagram* dan *live Facebook*. Era digital ternyata tidak menghilangkan karakter utama radio, yaitu dekat dan akrab. Era digital justru telah dimanfaatkan oleh banyak radio untuk lebih dekat dengan pendengar mereka. Di manapun mereka berada mereka dapat mendengarkan siaran radio melalui perangkat *gadget*.

Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain. Istilah pariwisata dalam bahasa Inggris disebut dengan '*tour*'. Sedangkan wisatawan

adalah orang yang melakukan perjalanan, istilah dalam bahasa Inggris disebut dengan '*traveller*' (Yoeti, 1987, p. 104).

Akhir-akhir ini kegiatan *travelling* semakin marak dan digemari masyarakat, sehingga banyak yang memilih untuk menjadi *traveller*. Seseorang tertarik menjadi *traveller* karena *travelling* adalah kegiatan yang menyenangkan, dan *travelling* bisa menjelajah tempat baru yang belum pernah dikunjungi sebelumnya. Berkeliling mengunjungi tempat baru memang memiliki sensasi tersendiri, seperti bertemu lingkungan baru, mengenal budaya baru, hingga mendapatkan pengalaman baru. Menurut *fimela.com* (2018, para. 3) data yang terekam oleh *Google*, penulusuran terkait dengan perjalanan (*travel*) di Indonesia meningkat sebanyak 30% sejak 2017.

Tingginya minat masyarakat pada radio inilah yang membuat penulis tertarik untuk menggunakan radio sebagai media untuk membuat karya jurnalistik radio. Penulis tertarik untuk memanfaatkan media radio ini mengembangkan program-program yang sudah ditentukan dengan membuat sebuah program *talk show* radio dengan target pendengar berusia 17-35 tahun. *Talk show* radio yang penulis buat akan memiliki pembahasan yang lebih ringan, namun tetap memiliki nilai jurnalistik yakni, menghibur, memberi pengetahuan tentang Flores kepada pendengar, yang tadinya tidak tahu menjadi tahu.

Maka dari itu melalui episode pertama “Mendengar Indahnya Flores” penulis membuat program radio yang mampu memberikan inspirasi tentang

pariwisata dari berbagai destinasi. Sebab, di masa ini kegiatan *travelling* sudah menjadi salah satu kegiatan yang paling diminati oleh kalangan masyarakat terutama anak muda. Kegiatan *travelling* selain dapat memberikan rasa senang juga dapat menghilangkan rasa bosan.

Program acara radio penulis adalah BASO (Bincang Sore) untuk memberikan gambaran berupa audio kepada pendengar mengenai indahnya Flores, Nusa Tenggara Timur. Flores merupakan kepulauan yang memiliki keindahan alam yang masih tersembunyi dan menyimpan banyak keindahan alam yang belum banyak diketahui orang. Melalui episode “Mendengar Indahnya Flores” penulis ingin membagikan indahnya Flores melalui kaca mata seorang *travel blogger*.

Program BASO memberikan kesempatan kepada pendengar untuk mengetahui pengalaman seorang *traveler* selama perjalanannya *travelling* ke Flores, sehingga pendengar bisa mendapatkan inspirasi mengenai indahnya Flores, Nusa Tenggara Timur. Melalui pengalamannya juga bisa membuat pendengar menjadi tertarik untuk mengunjungi Flores, dan memberikan tips untuk pendengar yang ingin *travelling* ke Flores.

1.2 Tujuan Karya

Tujuan dari skripsi berbasis karya ini adalah:

1. Untuk membagikan kisah inspirasi kepada pendengar Radio Heartline FM.
2. Untuk mempraktikkan ilmu yang telah penulis pelajari selama menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.

3. Untuk menjawab pertanyaan dari masyarakat terkait sosok, pariwisata, dan karya inspirasi.

1.3 Kegunaan Karya

Manfaat dari skripsi berbasis karya ini adalah:

1. Kegunaan Praktis

Hasil dari skripsi berbasis karya ini diharapkan dapat memperdengarkan tentang kisah inspirasi narasumber kepada masyarakat melalui Radio Hertline FM.

2. Kegunaan Akademis

Hasil dari skripsi berbasis karya ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan untuk skripsi berbasis karya selanjutnya.

3. Kegunaan Sosial

Kegunaan sosial dari skripsi berbasis karya ini terbagi menjadi tiga:

- a. Pariwisata inspirasi

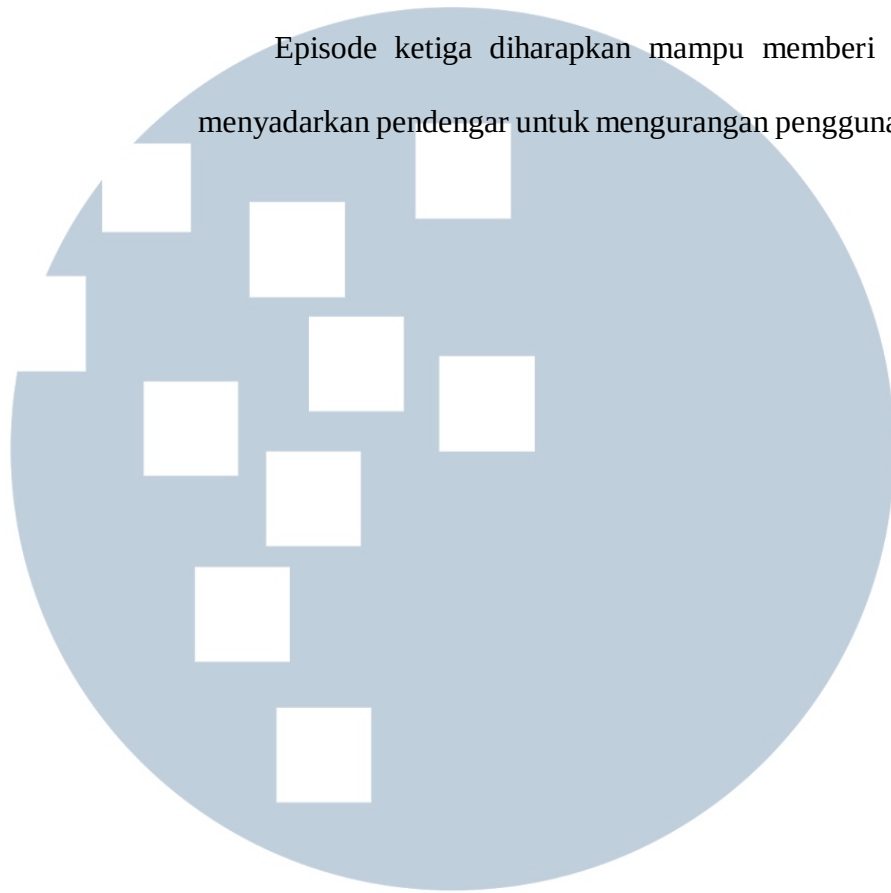
Episode pertama diharapkan mampu memperdengarkan tentang keindahan alam Indonesia melalui radio, seperti yang berada di Flores, Nusa Tenggara Timur.

- b. Sosok inspirasi

Episode kedua diharapkan mampu memberikan gambaran kepada pendengar untuk mencapai sesuatu membutuhkan proses yang panjang.

- c. Karya inspirasi

Episode ketiga diharapkan mampu memberi solusi dan
menyadarkan pendengar untuk mengurangi penggunaan plastik.



UMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A