

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehadiran teknologi tak pelak memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Manusia menggunakan teknologi hampir dalam setiap gerak kehidupannya. Sebagaimana disampaikan McLuhan dalam Morrison (2013:30), pengaruh teknologi dalam kehidupan manusia, khususnya teknologi komunikasi, seperti: jam, TV, radio, film, telepon dan bahkan permainan (*game*) telah menciptakan revolusi ditengah masyarakat karena masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi dan tantangan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat menggunakan teknologi.

Perkembangan teknologi komunikasi, khususnya perkembangan media massa terlihat dari keberagaman media. Media pada setiap zamannya menjadi esensi masyarakat dan media berfungsi sebagai kepanjangan indra manusia pada masing-masing era, yaitu era kesukuan (*tribal*), tulisan (*literate*), cetak (*print*), dan elektronik. (Morrison, 2013:34).

Pada era elektronik, media memiliki ciri sebagaimana percakapan lisan yang bersifat segera, singkat, dan tidak terikat pada tempat karena pesan dapat dikirim secara elektronis (disiarkan). Media radio merupakan salah satu media elektronik tertua dan sangat luwes. Radio telah beradaptasi dengan perubahan dunia, dengan mengembangkan hubungan saling menguntungkan dan melengkapi media lainnya.

Saat ini, perkembangan radio mengarah ke perkembangan teknologi digital memungkinkan radio semakin mudah dikonsumsi oleh khalayak. Salah satu teknologi yang mendukung hal itu adalah teknologi *streaming*, teknologi ini mulai banyak digunakan oleh media massa di Indonesia. Media radio salah satu media massa yang menggunakan teknologi *streaming*. Radio yang menggunakan teknologi *streaming* biasa dikenal radio *streaming*.

Radio *streaming* adalah salah satu bentuk pengembangan dari radio analog yang dibuat untuk mengintensifkan para pendengar radio yang tidak berada di dalam ruang lingkup siaran radio tersebut. Radio *streaming* dapat diakses melalui internet. (www.kpmi.or.id, diakses 27 Oktober 2014). Tak hanya dengan radio *streaming*, kemajuan teknologi informasi dan teknologi komunikasi membuat radio kian memanjakan khalayak pendengarnya dengan memberikan informasi mengenai program-program radionya kedalam situs jejaring sosial. Hal tersebut dilakukan untuk menarik perhatian *audiens* agar melihat dan mendengar media radio tersebut.

Memasuki era globalisasi, internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi masyarakat. Internet berperan sebagai salah satu wadah dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi. Situs jejaring sosial merupakan salah satu fenomena dari perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, di mana salah satu situs jejaring sosial adalah *twitter*.

Twitter merupakan media sosial yang hadir dengan format yang berbeda, di mana *twitter* memiliki konsep yaitu menyebarkan informasi pesan secara singkat, padat dan *real time*. Dengan kalimat yang kurang dari 140 karakter kepada pembacanya di seluruh dunia yang bisa digunakan sebagai sarana informasi kepada semua orang baik yang dikenal maupun tidak untuk memberitahukan keberadaan penggunaannya. (<https://rahman371.wordpress.com/2014/08/28/pengertian-twitter/>)

Sesuai dengan konsep yang diusungnya, banyak individu, kelompok maupun lembaga dengan latar belakang yang berbeda-beda menggunakan *twitter* sebagai media *online* untuk memberikan dan atau memperbaharui informasi yang sedang terjadi. Salah satu lembaga pemberi informasi dengan menggunakan layanan media sosial ini adalah Radio Gen FM. Berdasarkan observasi penulis, Radio Gen FM melalui *postingan twitternya*, memberikan informasi seputar program acara radio tersebut. Tujuannya agar para pengikut *twitter (followers)* Radio Gen FM dapat memperbaharui informasi dan mengetahui program acara yang sedang berlangsung di studio siaran. Informasi yang *diposting* ke *timeline twitternya*, yaitu: informasi *showbiz*, berita terkini, dan program radio yang sedang berlangsung di studio.

Pemanfaatan informasi program Radio Gen FM bagi *followers twitter* Radio Gen FM adalah informasi program siaran radio yang dibaca oleh pengguna *twitter*. Menurut Kamus Besar Umum Bahasa Indonesia, pemanfaatan adalah hal, cara, hasil kerja, memanfaatkan membuat sesuatu

menjadi berguna, memakai sesuatu supaya bermanfaat. (<http://kbbi.web.id>). Manfaat dalam arti positif adalah kemungkinan untuk memperoleh sesuatu, dalam arti kemungkinan untuk menghindari sesuatu yang tidak menyenangkan. Dikutip (Susanto, 1995:11).

Dari pendapat para ahli di atas dapat penulis kemukakan bahwa manfaat dapat diartikan efek sesuai dengan harapan atau berguna. Pemanfaatan diartikan sebagai pemanfaatan informasi program Radio Gen FM melalui *twitter* untuk memenuhi beragam kebutuhan informasi para *followers twitter* Radio Gen FM. Penyampaian pesan melalui *twitter* untuk mempermudah arus komunikasi dalam menyampaikan atau menginformasikan serta mengupayakan menjadi jembatan komunikasi antara Radio Gen FM dengan khalayaknya melalui *twitter*.

Selanjutnya dalam memenuhi kebutuhan informasi *followers twitter* Radio Gen FM mencari informasi sesuai dengan apa yang ia ingin puaskan. Seperti yang dikemukakan Katz, dkk (dalam Yusup, 1995) menjelaskan kebutuhan informasi, sebagai berikut: (1) Kebutuhan Informasi Kognitif, kebutuhan ini berkaitan erat dengan kebutuhan untuk memperkuat dan menambah informasi, pengetahuan dan pemahaman seseorang akan lingkungannya; (2) Kebutuhan Informasi Afektif, kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan etetis, hal yang dapat menyenangkan dan pengalaman-pengalaman emosional Kebutuhan Integrasi Personal, Kebutuhan ini sering dikaitkan dengan penguatan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individu yang berasal dari hasrat seseorang untuk mencari harga diri; (3)

Kebutuhan Integrasi Sosial, kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan hubungan keluarga, teman, dan orang lain di dunia yang didasari oleh hasrat seseorang untuk bergabung atau berkelompok dengan orang lain; (4) Kebutuhan berkhayal, kebutuhan ini berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan untuk melarikan diri, melepaskan ketegangan dan hasrat untuk mencari hiburan atau pengalihan. Dalam penelitian ini, penulis membatasi kebutuhan informasi dalam konteks kognitif dan afektif saja. Jika dikaitkan dalam penelitian ini yang dimaksud kebutuhan informasi kognitif adalah hiburan tentang musik dan program-program Radio Gen FM, sedangkan kebutuhan informasi afektif adalah pengetahuan tentang informasi berita, informasi terbaru.

Pemanfaatan informasi dan Kebutuhan informasi yang dijelaskan di atas termasuk dalam teori *uses & gratifications*. Sebagaimana yang dipaparkan McQuail (2005:24) dalam teori *uses & gratification*, bahwa khalayak menggunakan media lalu dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan informasi itu berguna untuk kebutuhannya dalam memenuhi tujuan tertentu. Selanjutnya Dominick (dalam Elvinaro, dkk, 2007) menjelaskan bahwa *uses & gratifications* adalah memposisikan khalayak anggota memiliki kebutuhan atau dorongan tertentu yang dipuaskan oleh sumber media lain. Khalayak dalam memenuhi kebutuhan informasi selalu aktif mencari media. Sumber informasi yang paling mudah, dan cepat dapat diakses melalui internet. Penggunaan internet oleh khalayak

meliputi: jumlah waktu yang digunakan (durasi), frekuensi penggunaan dan referensi/pilihan. (Hamidi, 2007)

Pendekatan *Uses and Gratifications* dalam penggunaan *twitter* dapat dilihat dari kenyataan bahwa si pengguna dapat menyesuaikan penggunaan *twitter* dengan kebutuhan apa yang ia ingin puaskan. Seperti halnya Radio Gen FM yang memberikan informasi mengenai program-program radio yang sedang berlangsung kedalam postingan *twitter* Radio Gen FM. Adapun program-program Radio Gen FM yang *posting* ke *timeline twitter* yaitu :

Tabel 1.1
Program Acara Radio Gen FM

Program Acara	Jam Tayang
Selamat Pagi	06.00 – 10.00
Salam Request dan Tulalit (Tujuh Lagu Paling <i>Hits</i>)	10.00 – 16.00
Gen 48	16.00 – 20.00
GANAS (Gen 40 Lagu Paling Panas)	20.00 – 22.00
DIKAMAR (Diaz Anka Malem-malem Rame)	22.00 – 01.00

(sumber: @987genfm dan www.987genfm.com)

Radio Gen FM merupakan radio no. 1 di Jakarta dengan jumlah pendengar lebih dari 4 juta orang. (<http://www.mahakamedia.com/newsroom/category/2/press-release/18/divisi-broadcasting-mahaka-media-berkembang-sangat-pesat/>). Selanjutnya berdasarkan jumlah *followers*nya, *twitter* Radio Gen FM mempunyai pengikut (*followers*) sebanyak 720.000 pada 27 Oktober 2014 dan sepengetahuan penulis belum ada radio lain yang memposting acara siarannya di jejaring sosial *twitter*.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang hubungan pemanfaatan informasi program Radio Gen FM melalui *postingan twitter* dengan tingkat kebutuhan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu “Sejauhmana hubungan pemanfaatan informasi program Radio Gen FM melalui *postingan twitter* dengan tingkat kebutuhan informasi”

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka identifikasi masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat hubungan antara durasi pemanfaatan informasi dengan kebutuhan kognitif para *followers twitter* Radio Gen FM ?
2. Apakah terdapat hubungan antara durasi pemanfaatan informasi dengan kebutuhan afektif para *followers twitter* Radio Gen FM?
3. Apakah terdapat hubungan antara frekuensi pemanfaatan informasi dengan kebutuhan kognitif para *followers twitter* Radio Gen FM?
4. Apakah terdapat hubungan antara frekuensi pemanfaatan informasi dengan kebutuhan afektif para *followers twitter* Radio Gen FM?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sejauhmana hubungan antara durasi pemanfaatan informasi dengan kebutuhan kognitif para *followers twitter* Radio Gen FM
2. Untuk mengetahui sejauhmana hubungan antara durasi pemanfaatan informasi dengan kebutuhan afektif para *followers twitter* Radio Gen FM
3. Untuk mengetahui sejauhmana hubungan antara frekuensi pemanfaatan informasi dengan kebutuhan kognitif para *followers twitter* Radio Gen FM
4. Untuk mengetahui sejauhmana hubungan antara frekuensi pemanfaatan informasi dengan kebutuhan afektif para *followers twitter* Radio Gen FM

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan kegiatan radio analog maupun *streaming*.
- b. Diharapkan dapat mendorong para pihak berminat melakukan penelitian lanjutan mengenai permasalahan ini di waktu mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi masukan akademis yang berharga untuk pengembangan kegiatan radio.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini dibuat dalam 5 Bab, dengan sistematika :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menerangkan tentang konsep-konsep atau teori yang umum dan relevan mengenai pengertian komunikasi secara umum, definisi komunikasi, Komunikasi massa, Media massa, Media Radio, Media Sosial (*online*), Twitter, Teori *Uses & Gratification*, Pengertian Pemanfaatan, Pengertian Kebutuhan dan Hubungan pemanfaatan dan kebutuhan, kerangka pemikiran dan uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, penentuan populasi, penarikan sampel sumber data menjadi informasi, operasional variabel pemanfaatan dan kebutuhan, bahan

penelitian, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas alat ukur, serta teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang subjek yang diteliti yang memiliki hubungan keseluruhan dengan pembahasan skripsi, hasil penelitian guna mendapatkan jawaban dari pokok masalah yang diteliti, uji hipotesis, dan pembahasan terhadap hasil penelitian data dikaitkan dengan kerangka teori.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini penulis memberikan uraian tentang kesimpulan dan saran-saran guna menyempurnakan dari sistem sistem yang digunakan.

