BAB IV
ANALISIS DATA

A. TEMUAN PENELITIAN

Analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif, karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berfungsi menjabarkan realitas yang terjadi di masyarakat. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan muncullah berbagai macam kategori yang telah dideskripsikan pada bab sebelumnya (Bab IV Deskripsi Data). Pembentukan kategori tersebut sengaja dilakukan oleh peneliti untuk mempermudah pembacaan atas data-data yang telah dikumpulkan, untuk selanjutnya di analisa pada bab ini. Dari beberapa kategori tersebut peneliti menemukan tiga hal menarik kaitannya dengan respon pendengar siaran RGS FM.

1. Temuan Penelitian Terkait Respon Pendengar

a. Radio Sebagai Salah Satu Alternatif Media Hiburan

Data-data yang telah terkumpul dalam penelitian ini menunjukkan bahwa RGS FM, dengan segala karakteristiknya telah mampu menarik minat sebagian besar responden untuk menjadi pendengar setianya, sekalipun hanya pada beberapa jenis siaran. Respon yang muncul dari masyarakat menjelaskan bahwa tingkat kecenderungan masyarakat untuk menikmati siaran yang ada di RGS FM tidak lain karena bervariatifnya siaran yang disajikan. Kecenderungan ini berangkat dari tingkat *interest* masyarakat akan musik yang menjadi menu utama dalam siaran di RGS FM.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RGS FM terlepas dari kontroversi akan status yang dinilai serupa dengan RRI, secara ideologis memiliki kesamaan fungsi dengan radio komunitas *(Community Radio).* Istilah radio komunitas meski telah dikenal secara luas di Amerika dan Eropa sebelumnya, namun di Indonesia istilah komunitas ini baru muncul sejak disahkannya UU No. 32/2002. "Komunitas" adalah satu dari sejumlah istilah untuk radio yang berbasis lokal.[1]

Berangkat dari pemahaman tersebutlah, maka jelas bahwa RGS FM telah memainkan perannya sebagai alternatif media hiburan, ditengah banyaknya media dengan karakteristik sama dan segmentasi yang tidak jauh berbeda. RGS FM juga telah membuktikan bahwa sekalipun *image* sebagai radio pemerintahan yang dimiliki tidak lantas menjadikan masyarakat menolak mengakuinya sebagai salah satu media hiburan yang ada di Sumenep.

b. Radio Sebagai Sebuah Kebutuhan

Manusia, disamping sebagai makhluk individu, dia terlahir dalam sebuah tatanan sosial yang komplek yang menuntutnya menjadi makhluk sosial yang peka dengan lingkungannya. Disamping itu sebagai makhluk dengan anugrah akal dan nafsu, manusia memiliki keseimbangan dalam tingkah laku kehidupannya. Berbagai *status* tersebut mengisyaratkan bahwa manusia adalah makhluk yang berbudayam yang dalam setiap tingkah lakunya didorong oleh sebuah keinginan dimana keinginan

[1] Masduki.Menjadi broadcaster Profesional (Yogyakarta: Pustaka Populer Lkis, 2005), hlm. 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut muncul karena adanya kebutuhan. Kebutuhan manusia merupakan manifestasi dari tujuan-tujuan hidup yang diinginkannya.

KEBUTUHAN => TINGKAH LAKU => TUJUAN

Bagan 4.1. Pemenuhan Kebutuhan Manusia

Kajian ilmu sosial khususnya di bidang Psikologi terus berupaya menjelaskan karakteristik manusia dan berbagai perilaku yang muncul. Diantaranya melalui Teori keseimbangan *(Homeostatis).* Teori ini berpendapat bahwa tingkah laku manusia terjadi adanya ketidakseimbangan didalam diri manusia. Dengan kata lain, manusia selalu ingin mempertahankan adanya keseimbangan didalam dirinya. Sebagai contoh, suatu ketika manusia mulai merasakan kejenuhan dalam dirinya (terjadi ketidak seimbangan dalam dirinya) maka segera ia akan mulai mencari cara untuk mengatasi kejenuhan tersebut (mengembalikan keseimbangan).

Prinsip keseimbangan pada binatang bersifat statis, sedangkan pada manusia bersifat dinamis. Hal ini disebabkan bahwa pada dasarnya manusia tidak pernah merasa puas. Ketika satu kebutuhan terpenuhi maka akan muncul kebutuhan-kebutuhan lain. Ketidak seimbangan dalam dirinya akan terus muncul begitupun upaya penyeimbangan. Sehingga kemudian menjadi alasan yang logis kiranya ketika semakin lama manusia akan semakin bervariatif. Baika dari segi kebutuhan ataupun kemauannya.

Kebutuhan manusia secara umum dapat dibedakan menjadi dua. Yang pertama kebutuhan biologis, yang juga biasa disebut kebutuhan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

primer karena kebutuhan ini mutlak diperlukan agar manusia dapat hidup. Contoh kebutuhan primer ialah makan, minum, bernafas, istirahat. Yang kedua ialah kebutuhan psikologis atau sering juga disebut kebutuhan sekunder,yaitu kebutuhan yang bila dipenuhi akan menyebabkan orang menjadi lebih bahagia hidupnya. Contoh kebutuhan sekunder ialah: kasih saying, pujian, perasaan aman, kebebasan dan lain-lain.[2]

Berangkat dari dasar teoritik tersebut peneliti berusaha menarik benang merah dalam penelitian ini. Respon yang disampaikan oleh masyarakat, baik itu terkait pandangan responden terhadap RGS maupun program yang diinginkan ada dalam siaran RGS FM, menunjukkan adanya motif yang beragam. Sebagian menunjukkan bahwa alasan dibalik minatnya pada siaran radio khususnya RGS FM adalah karena adanya kebutuhan akan hiburan. Sebagian yang lain menyatakan karena adanya kebutuhan akan informasi, atau hal-hal yang membantu pekerjaan responden.

2. Temuan Penelitian Terkait Program Yang Diinginkan Oleh Pendengar

a. Masyarakat Mulai Cenderung Informatif

UU No. 32/2002 seolah menjadi angin segar bagi dunia kepenyiaran Indonesia. Dengan disahkannya tata aturan kepenyiaran yang isinya memperkenalkan radio komunitas tersebut menandai berakhirnya dominasi kepemilikan radio oleh swasta komersial dan radio pemerintah.

[2] Disarikan dari Jalaluddin Rahmat. Psikologi Komunikasi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 32-37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal itu melahirkan reformasi besar dalam dunia penyiaran Indonesia. Reformasi terutama ditandai dengan pergeseran peran radio yakni dari media hiburan menjadi media informasi, kontrol sosial, sumber belajar, dan kontemplasi sosial, serta komunalisai dan panduan menikmati kehidupan.

Hal tersebutlah setidaknya menjelaskan kecenderungan masyarakat yang dulunya merupakan masyarakat *entertainment* menjadi masyarat yang cenderung *informatif.* Pengaruh perkembangan teknologi terhadap prilaku manusia sudah sering dibicarakan. Revolusi dalam teknologi seringkali disusul dengan revolusi tingkah laku manusia. Alvin Toffler melukiskan tiga gelombang peradaban manusia yang terjadi akibat perubahan teknologi. Lingkungan teknologis *(Technosphere)* yang meliputi sistem energi, sistem produksi, dan sistem distribusi, membentuk serangkaian perilaku soaial yang sesuai dengannya *(Sociosphere).* Bersamaan dengan itu tumbuhlah pola-pola penyebaran informasi *(Infosphere)* yang mempengaruhi suasana kejiwaan *(Psychosphere)* setiap anggota masyarakat.[3]

Kenyataan bahwa masyarakat khususnya responden dalam penelitian ini lebih cenderung *informatif* muncul dari berbagai statement responden yang menghendaki adanya perombakan dalam format siaran. Meski mengakui cukup *interest* dengan beragamnya sajian siaran musik pada RGS FM, namun aspek *informatif* pun layak menjadi pertimbangan,

[3] Ibid. Hlm 45-46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengingat kebutuhan akan informasi pun sama besarnya dengan kebutuhan akan hiburan.

B. KONFIRMASI TEMUAN DENGAN TEORI

Berangkat dari temuan penelitian mengenai respon masyarakat terhadap RGS FM, juga mengenai program yang diharapkan oleh responden kaitannya radio sebagai alternatif media hiburan menunjukkan adanya *relevansi* dari temuan penelitian dengan dasar teoritis yang dipakai. Walaupun disadari juga pada derajat tertentu laporan penggunaan media oleh para pemirsanya memiliki keterbatasan-keterbatasan. Banyak orang tidak benar-benar tahu alasan mengapa mereka memilih media atau saluran tertentu.

Sebagaimana dijelaskan pada kajian teoritik mengenai Teori Uses And Gratifications, dimana teori ini mencoba menjelaskan tentang bagaimana audiens memilih media yang mereka inginkan. Dimana pendengar merupakan khalayak yang secara aktif memilih dan memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda – beda di dalam mengkonsumsi media.

Jika kemudian dasar pemikiran tersebut dikaitkan dengan realitas yang diangkat dalam penelitian maka akan didapati kenyataan sebagai berikut:

1. Radio Sebagai Salah Satu Alternatif Media Hiburan

   Pada bagian ini menjelaskan bagaimana kebutuhan akan hiburan tidak hanya menjadi salah satu fungsi yang dimiliki oleh media massa, akan tetapi juga merupakan salah satu kebutuhan dasar khalayak. Proses pencitraan yang dilakukan oleh Radio Gema Sumekar sebagai radio musik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa dibilang berhasil. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa RGS telah menjadi salah satu alternatif media hiburan bagi masyarakat. Khususnya respondn. Citra terbentuk berdasarkan informasi yang diterima. Media massa bekerja untuk menyampaikan informasi. Bagi khalayak, informasi tersebut dapat membentuk, mempertahankan atau me-*redefinisi*-kan citra.[4] Disadari ataupun tidak, RGS FM dalam kaitannya sebagai radio, selain merupakan media informasi dan hiburan publik juga merupakan sebuah instansi yang membutuhkan adanya pencitraan. Citra RGS FM sebagai radio pemerintahan sangat melekat, hal ini didasarkan pada masa awal pendiriannya adalah sebagai RKPD (Radio Khusus Pemerintah Daerah). Reformasi dalam birokrasi didukung dengan perkembangan teknologi akhirnya membawa RGS FM dalam formatnya yang baru dengan warna yang berbeda. Komposisi siaran yang diformat 40% informasi dan 60% hiburan agaknya merupakan cara pengelola untuk menjadikan RGS FM lebih dikenal sebagai radio hiburan dengan membidik sisi *interest* umumnya masyarakat pada hal-hal yang berbau hiburan. Cara ini terbilang efektif, dengan banyaknya anggapan bahwa RGS FM merupakan radio pemerintah dengan komposisi sajian musik yang banyak.

Jika dikaitkan dengan *teori Uses and Gratifications*, maka dapat dijelaskan bahwa masyarakat dengan berbagai motifnya melalui pemanfaatan media massa, dalam hal ini adalah siaran radio telah

[4] Ibid. Hlm. 224

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengisyaratjan sebuah kebutuhan khusus dari masyarakat yang kemudian melahirkan sebuah kepuasan. Kepuasan tersebut muncul setelah adanya interaksi yang *intens* dengan media massa.

Jika kemudian dasar pemikiran dalam *teori Uses and Gratifications* ini adalah bahwa setiap orang memiliki motif khusus dalam pemanfaatan media yang berujung pada pemenuhan kebutuhan. Realitas ini menunjukkan *relevansi* yang kuat antara dasar teoritik dan fenomena yang ada.

2. Radio Sebagai Sebuah Kebutuhan

Sebagai sebuah alat pemenuhan akan kebutuhan, media apapun bentuknya layak menjadi perhatian yang serius. Kajiannya kemudian diarahkan pada isi yang disampaikan oleh media, bukan pada bentuk media yang menyampaikan. RGS FM dengan pola siarannya telah mampu memberikan sajian bagi pemenuhan kebutuhan masyarakat dalam hal ini responden.

Mengutip pendapat Abraham Maslow, setidaknya manusia memiliki lima macam kebutuhan. *Pertama*, kebutuhan fisik bologis misalnya, makan, minum, bernafas dan lain-lain. *Kedua*, kebutuhan keamanan dan jaminan hidup. Bentuknya bisa berupa jaminan karir dan rasa aman. *Ketiga,* kebutuhan diri dan penghargaan. *Keempat,* kebutuhan akan pemenuhan dan pencapaian diri. *Kelima*, kebutuhan sosial dan bergabung dengan kelompok.[5]

[5] Nuruddin. Sistem Komunikasi Indonesia (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam konteks ini, media dalam kaitannya dengan pemanfaatan oleh responden selalu mengarah pada tujuan tertentu dari seseorang. Sebagai contoh, manusia makan karena dia lapar agar kemudian dia menjadi kenyang dan bisa kembali melakukan aktifitas. Kebutuhan khalayak akan hiburan untuk mengatasi kejenuhan, kebutuhan akan informasi, kebutuhan akan eksistensi telah melahirkan suatu sikap pemanfaatan media.

3. Masyarakat Mulai Cenderung Informatif

Kebutuhan akan informasi hampir sama pentingnya dengan kebutuhan akan hiburan, bahkan mungkin lebih. Di era globalisasi seperti saat ini, manusia dituntut untuk terus melakukan perubahan dalam hidupnya jika tidak ingin terlempar dari realitas sosial yang terus berkembang setiap waktunya. Mereka yang mampu mengikuti perubahan dengan arif akan mampu meciptakan hal-hal baru yang inovatif untuk kehidupan yang lebih baik. Berbeda bagi mereka yang hanya mengekor pada perubahan yang ada. Mereka tak ubahnya kerbau yang dicucuk hidungnya tanpa adanya daya untuk melakukan perubahan.

Saat ini akses akan informasi sudah sangat canggih dan beragam, yang kemudian menjadi permasalahan mampukah masyarakat memanfaatkannya, atau lebih manisnya jika dikatakan, sempatkah untuk memanfaatkannya. Masalah waktu, sumber daya dan tenaga kerapkali menjadi alasan bagi seseorang untuk lebih arif dan kreatif dalam memilih akses informasi. Dengan segala kelebihan dan kelemahannya radio telah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuktikan posisinya sebagai media informasi yang murah, mudah, praktis, melintasi batas teritorial wilayah, bahkan keterbatasan individu (kaitannya dengan kemampuan seseorang mencerna pesan verbal dan nonverbal). Karakteristik radio yang berupa pesan suara menjadikannya mampu dicerna siapapun dengan kondisi dan status sosial apapun.

RGS FM berangkat dari format siaran yang dibuat lebih mengarah pada aspek konsumtif akan hiburan pun tetap harus menjadikan aspek *informatif* sebagai menu yang utama. Masyarakat saat semakin *bebal* terhadap media. Dalam artian media bisa saja terus berupaya mempengaruhi persepsi khalayak lewat sajiannya namun pada akhirnya khalayak tetap memiliki penilaiannya sendiri.

Kenyataan ini setidaknya mendukung pernyataan Paul Lazarfeld yang menyatakan tidak semua orang dapat dipengaruhi oleh media dengan kuasa pesannya. Menurutnya, orang tetap dapat membuat pilihannya terhadap media massa yang ingin dikonsumsinya. Pernyataan ini sekaligus menguatkan pemikiran dalam *teori Uses and Gratifications*. Pernyataan yang diungkapkan oleh Paul Lazarfeld ini kemudian dikenal dengan hipotesis aliran dua langkah (*two-step flow hypothesis*). Gagasan dalam hipotesis ini adalah bahwa pesan media diterima oleh pemuka pendapat yang kemudian dialihkan pada khalayak melalui komunikasi interpersonal. Pemuka pendapat merupakan orang yang pertama kali menerima pesan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui media massa. Para pemuka pendapat ini mengkonsumsi informasi yang mereka terima dan kemudian mentransmisikannya pada khalayak.[6]

Lebih jauh dalam penelitian ini menjelaskan adanya perbedaan efek media massa terhadap individu. Dalam perkembangannya terdapat dua kelompok khalayak media yaitu kelompok yang mudah terpengaruh oleh media dan kelompok yang sulit terpengaruh oleh media. Perbedaan efek tersebut di pengaruhi oleh tingkat kecerdasan (Pendidikan), kelas sosial, agama dan lain-lain. Faktor-faktor tersebut kaitannya dengan nilai dan norma yang diyakini oleh individu. Hal ini bisa dilihat pada data penelitian, data menunjukkan bahwa seseorang dengan latar belakang pendidikan yang berbeda akan menyampaikan sesuatu secara berbeda. Sekalipun dengan esesnsi yang sama. Latar belakang tersebut mempengaruhi derajat keterpengaruhan seseorang terhadap pesan media.

Berdasarkan temuan penelitian dan analisa tersebut diatas setidaknya penelitian ini membenarkan apa yang pernah di tulis oleh Stanley J. Barab dalam bukunya *Introduction To Mass Communications:Media Literacy and Culture (2001)* terkait penjeasan mengenai teori komunikasi massa. Dalam bukunya Stanley menyebutkan setidaknya ada empat hal yang harus dipahami untuk melihat fenomena dalam sebuah komunikasi massa[7]:

a. Tidak ada teori tunggal dalam komunikasi massa. Sebagai contoh dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dasar pemikiran *teori Uses*

[6] Morissan, dkk.Teori Komunikasi Massa. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 20
[7] Ibid. Hlm. 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

and Gratifications terbukti *relevansi*-nya dengan fenomena yang ada ketika melihat respon pendengar, setiap orang meiliki kecenderungan yang beragam untuk satu media yang dimanfaatkan secara bersama-sama. Namun kemudian kiranya *teori Uses and Gratifications* akan semakin lengkap dalam menjawab realitas yang ada jika dikaitkan dengan *teori Uses And Effect,* yang merupakan sintesis antara pendekatan *uses and gratifications* dan teori tradisional mengenai efek. Konsep *use* (penggunaan) merupakan bagian yang sangat penting atau pokok dari pemikiran ini. Karena pengetahuan mengenai penggunaan media akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa. Penggunaan media dapat memiliki banyak arti. I Dalam konteks lain, pengertian tersebut dapat menjadi suatu proses yang lebih kompleks, dimana isi terkait harapan-harapan tertentu untuk dapat dipenuhi. Hal ini erat kaitannya program apa yang di harapkan, statement masyarakat cenderung menunjukkan bahwa mereka berharap ada perombakan format oleh RGS FM. Meski mengakui interest dengan hiburan yang disajikan namun aspek informatif pun layak untuk diberikan porsi yang memadai. Hal ini menunjukan bahwa msayarakat memiliki keenderungan sendiri yang itu tidak serta merta dapat diubah oleh media. Adanya feedback inilah yang kemudian menjadi bukti berfungsinya efek dalam pemanfaatan media massa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Teori komunikasi massa sering meminjam pengetahuan dari disiplin keilmuan lainnya. Hal ini sudah pernah pernah peneliti pada bagian sebelumnya (Bab II, kajian teoritik), yang secara sederhana dapat dipahami bahwa komunikasi merupakan cabang keilmuan sosial yang kerapkali menjadi persimpangan bagi keilmuan lain dalam memahami sendiri teorinya. Persinggungan dengan berbagai disiplin keilmuan itulah yang kemudian melahirkan disiplin keilmuan baru, atau setidaknya kajian komunikasi massa meminjam istilahnya, dan dipakai untu menjaelaskan keilmuan komunikasi massa. Seperti halnya denga *teori Uses and Gratifications* yang sebagian kajiannya diadopsi dari keilmuan Psikologi.

c. Teori komunikasi massa merupakan konstruksi manusia. Hal inilah yang kemudian menjadikan beragamnaya pemahaman bahkan aplikasi dari sebuah teori yang sama karena adanya perbedaan situasi, kondisi, domisili, bahkan waktu.

d. Teori komunikasi massa bersifat dinamis. Karena merupakan kontruksi manusia maka teori ini pun berkembang seiring berkembanganya peradaban manusia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id