

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Umumnya individu memiliki yang namanya privasi, karena privasi jika dijelaskan secara singkat merupakan sesuatu yang berhubungan dengan kepribadian atas individu tersebut yang tidak akan diubah maupun di ikut campurkan oleh orang lain. karena privasi sendiri sangatlah ketat dan sangat tertutup, maka seseorang tidak akan membuka sesuatu rahasia atau privasi yang ada di dalam dirinya kepada orang lain. Privasi jika dijelaskan secara bahasa umum adalah sesuatu yang ada pada diri seseorang yang orang lain tidak akan tahu mengenai cerita bahkan tidak mengenal tentang individu lain. Setiap individu harus dapat membebaskan diri dari suatu tekanan yang berasal dari sosial maupun tekanan dari masyarakat. Jika dalam melakukan suatu hubungan antara individu dan masyarakat harus ada yang namanya pembatasan, karena tekanan dari sosial dapat lebih menyakitkan daripada hukuman badan (Dewi, 2009 : 9).

Berkembangnya zaman yang terbilang pesat berkat perkembangan teknologi yang canggih terkadang data serta informasi yang ada pada individu menjadi tidak aman. Seperti halnya jika menyiarkan radio untuk saat ini, Radio sendiri adalah

media yang telah lama ada sebelum munculnya televisi. Menurut (Astuti, 2017 : 5) pada buku *Jurnalisme Radio Teori dan Praktek*, Sejarah radio sendiri telah dikenal sejak lama, definisi dari radio adalah sebuah perkembangan teknologi yang dapat memungkinkan sebuah suara ditransmisikan secara bersamaan atau serempak melalui radio di udara. Saat ini tidak hanya penyiaran lewat radio saja, perkembangan teknologi yang semakin kuat membuat konten audio dapat disalurkan juga lewat internet.

Kehadiran internet kembali membunyikan lonceng peringatan bagi keberlangsungan radio siaran. Rhoads mengingatkan para pengelola radio siaran kembali bersiap menghadapi perpindahan pendengar radio ke internet (Rhoads, 2003) pada jurnal (Fadilah, dkk, 2017). Namun, internet tidak semata menjadi ancaman, akan tetapi pada saat bersamaan juga menyediakan peluang untuk dimanfaatkan pada pengelola radio siaran. Konten audio yang merupakan basis siaran radio, berpotensi untuk dikembangkan di ranah internet. Selain ‘menyambungsiarkan’ program melalui live streaming di situs radio online, program-program radio juga dapat didistribusikan melalui youtube, media sosial, atau secara podcast. Secara sederhana, podcast diartikan materi audio atau video yang tersedia di internet yang dapat secara otomatis dipindahkan ke komputer atau media pemutar portable baik secara gratis maupun berlangganan (Fadilah, dkk, 2017).

Pada tingkat persaingan stasiun radio sendiri pada kota – kota besar cukup tinggi dalam merebut perhatian khalayak pendengar. Jadi, program radio harus

dikemas sedemikian rupa untuk menarik perhatian dan juga dapat diikuti banyak orang. Setiap produksi program pun harus mengacu pada kebutuhan khalayak yang menjadi target stasiun radio (Morrison, 2015 : 230). Namun bagaimana jika acara program tersebut dapat saja berpengaruh kepada privasi seseorang yang telah masuk pada program siaran tersebut dengan program yang bernuansa *prank*. yang diadaptasi dari istilah *joke practical* atau lelucon praktis yang dapat diartikan berbagai macam - macam candaan maupun suatu kebohongan buatan. Prank sendiri diartikan dengan sebuah lelucon yang mengakibatkan seseorang yang terkena akan mengakibatkan perasaan yang bingung, malu, terkejut, marah, bahkan tidak nyaman (Sumber: www.topyaps.com, diakses per tanggal 21 januari 2020).

Ada banyak program acara yang membawakan isi atau konten lelucon atau prank, seperti contoh program acara yang bernama “Fonejacker”, sebuah program acara tv dari inggris ini berkonten tentang menelepon ke bermacam orang dengan bermacam aksen bahasa yang diberikan, dengan tujuan untuk membuat orang tersebut salah paham dan kebingungan yang dibawakan oleh Kavyan Novak. Program acara selanjutnya adalah “Just For Laugh Gags”, yaitu bertemakan acara pertunjukkan nyata atau *reality show*, yaitu dengan menyembunyikan kamera dan melakukan prank kepada orang-orang di sepanjang jalan untuk mengetahui respon orang-orang tersebut (Sumber: www.topyaps.com, diakses per tanggal 21 januari 2020). Kemudian untuk program acara yang berisikan prank adalah acara “Ups Salah”, *Reality show yang dipandu* Vincent ini hadir setiap Senin pukul 18.00 WIB. program ini direkam

menggunakan *candid camera* untuk menjebak orang yang dituju, sehingga orang yang dituju tersebut merasa disalahkan atau sebagai pihak yang bersalah. Yang ditonjolkan dalam tayangan berdurasi 30 menit ini adalah ekspresi kebingungan, kepanikan, kemarahan atau kelucuan dari sang target. (Sumber: www.teguhimawan.blogspot.com, diakses per tanggal 21 januari 2020).

Program Salah Sambung pada Gen Fm ini menjadi salah satu program favorit yang didengar oleh pendengar radio Gen FM. Mekanisme dari program acara Salah Sambung sendiri adalah untuk mengerjai seseorang yang dikerjai lewat telepon, saat setelah mengerjai, akan disiarkan secara *on air*. Serta untuk acara siaran ini, pada isinya tersebut mengenai prank kepada orang yang dikerjai. Prank sendiri dapat diartikan yaitu sebuah peristiwa atau perilaku lelucon yang dilakukan oleh pelaku untuk mengejek, maupun menghibur seseorang yang akan dikerjai. Program Salah Sambung memberikan alur siaran dengan cara memberikan sebuah “prank” yang diadaptasi dari istilah *joke practical* yang dapat diartikan berbagai macam - macam candaan maupun suatu kebohongan buatan yang akan dilakukan oleh seseorang yang dikerjai. Menurut pandangan dari budaya sosial, prank sendiri dapat dikategorikan sebagai hanya permainan belaka. yaitu ketika mereka mencoba untuk mengaburkan suatu batasan antara kecerdasan dan juga realitas. (Karpínska-Krakowiak & Modliński, 2014)

Prank dalam media sendiri dapat saja melalui video ataupun telepon, dalam prank bertujuan untuk melihat bagaimana reaksi korban, dan reaksi seseorang yang

dikerjai tersebut dapat dilihat ataupun didengar oleh orang lain. cara kerja dari prank sendiri adalah dengan membicarakan kejadian asli si target dengan orang yang bersangkutan dengannya. Maka yang membuat prank sendiri memalsukan nama sesuai atau bisa saja nama yang acak. Namun sebelumnya sudah terencana sesuai konsep dan bekerjasama dengan kerabat dari seseorang yang dikerjai akan terkena prank. Namun dari konsep prank dengan usil, pengertian dari keduanya memiliki kesamaan, karena pada dasarnya usil maupun prank merupakan candaan terapan atau disebut dengan *joke practical*. Yaitu untuk mengerjai orang yang sudah terencana. Tujuannya adalah untuk melihat tanggapan dari orang yang terkena, apakah emosional atau bahkan justru tidak ada reaksi sama sekali. Menurut pernyataan salah satu penyiar pada Gen Fm yang membawakan program Salah Sambung ini, belum adanya complain atau protes dari korban tersebut sejauh ini, namun adanya beberapa seseorang yang dikerjai tersebut bertidak inginan untuk disiarkan.

sedemikian rupa dibentuk sesuai kejadian yang sebenarnya yang sedang dialami, maka orang yang dijadikan korban Salah Sambung tersebut akan mempercayai apa yang dibicarakan oleh penyiar tanpa diketahui oleh korban Salah Sambung itu. Stasiun radio Gen Fm perlu mengelola privasi dari pembuatan sebuah program acara, karena acara program yang terlibat pada privasi seseorang yang telah terpilih menjadi seseorang yang dikerjai di program acara Salah Sambung, perlunya mengelola privasi untuk tetap menjaga informasi yang bersifat privat dari seseorang yang terpilih menjadi korban tersebut. serta dapat terhubungnya mengenai adanya

etika tentang sebuah penyiaran, yang dimana penyiaran dari acara program yang dibawakan tersebut mempengaruhi ruang privat individu yang dapat mengarah ke ruang publik, dengan bertujuan untuk mengibur individu lain.

Program Salah Sambung dapat terhubung dengan orang asing yang telah dikerjai, sehingga membentuk sistem personal, yaitu pada acara program tersebut yang ditujukan adalah seorang yang dijadikan target oleh Salah Sambung yang secara langsung dihubungi tanpa diketahui, yaitu penyiar untuk acara Salah Sambung menyamar sebagai seseorang yang sedang berkaitan dengan target itu. Acara yang ditujukan adalah untuk mengerjai seseorang, acara tersebut terhubung sistem personal yang hanya ditujukan oleh orang yang dikerjai tersebut dengan tidak mengetahui apapun jika ditelepon langsung dari Salah Sambung. Pada komunikasi massa, program Salah Sambung dapat dihubungkan, karna pada dasarnya komunikasi massa merupakan penjelasan atau perkiraan terhadap gejala sosial, yang berupaya untuk menghubungkan komunikasi massa kepada berbagai aspek kehidupan kultural dan personal atau sistem personal (Effendy, 2017 : 20).

Dengan kata lain, bagaimana program “Salah Sambung” mengelola “prank” yang akan diciptakan hingga dapat diarahkan ke isu privasi kepada orang yang menjadi target setelah dikerjai maupun etika penyiaran yang dilakukan oleh Gen 103.1 FM yang berada di Surabaya. Kemudian akan diarahkan kepada privasi dari orang yang dikerjai itu, atas *prank* yang dilakukan tanpa sepengetahuan korban. Apakah nantinya akan melanggar atas hukum privasi dan juga dalam batas-batas privasi dan informasi

dari audiens program Salah Sambung. Pada penelitian diatas yaitu peneliti akan menggunakan metode studi kasus.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka perumusan yang sesuai dengan penelitian ini adalah:

Bagaimana Pengelolaan Privasi dalam Program Siaran “Salah Sambung” di Gen 103.1 FM?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan menambah wawasan mengenai Bagaimana Pengelolaan Privasi dalam Program Siaran “Salah Sambung” di Gen 103.1 FM

I.4 Batasan Masalah

Jenis penelitian ini adalah jenis studi kasus pada radio Gen 103.1 FM Surabaya, yang akan diteliti oleh peneliti Bagaimana Pengelolaan Privasi dalam Program Siaran “Salah Sambung” di Gen 103.1 FM

I.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Manfaat penelitian akademis ini adalah untuk mengetahui struktur pengelolaan tentang isu privasi dalam suatu program siaran radio dan juga menambah pengetahuan dalam penelitian Pengelolaan Privasi dalam Program Siaran “Salah Sambung” di Gen 103.1 FM