

STRATEGI PROGRAM RRI PLAY GO DALAM MEMBANGUN INOVASI DIGITAL SEBAGAI RADIO VISUAL "Tonton Apa yang Anda Dengar" (Studi Deskriptif Radio Republik Indonesia "RRI")

Yusuf Sapari, Muhammad Iqbal Manshur, M. Kamaludin

Program studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: ysapari73@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini digitalisasi telah berkembang pesat, tidak terkecuali dunia penyiaran radio. Perkembangan tersebut merubah anime masyarakat terhadap media informasi yang dikonsumsi, hal tersebut menuntut media masa konvensional seperti radio dengan transmisi sinyal radio untuk membuat strategi inovasi dan terobosan baru di dunia digital. Jaringan internet yang mudah diakses oleh masyarakat menjadi jalan alternatif penggunaan media online untuk memperoleh berbagai informasi dengan cepat. Untuk mempertahankan eksistensi, RRI melakukan terobosan teknologi digital yaitu RRI PLAY GO, RRI PLAY GO. Aplikasi tersebut bisa didengarkan melalui handphone, dan menyiarkan seluruh siaran RRI diberbagai daerah maupun pusat. RRI juga memiliki (a) *radio picture* (radio bergambar): pendengar dapat melihat suasana didalam ruangan siaran dengan cara streaming melalui internet, dan (b) *audio streaming*: didengarkan dengan cara mengakses web RRI. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif dimana pengumpulan data penelitian melalui data primer dan sekunder melalui wawancara pejabat individu yang terlibat dalam proses produksi atau operasional RRI Play Go dan beberapa pengguna aplikasi RRI Play Go. Pengambilan sampel penelitian menggunakan purposive sampling dengan kriteria khusus. Adapun analisis teknik penelitian menggunakan analisis SWOT guna merancang strategi program RRI Play Go dalam menggunakan kekuatan (*strength*), meminimalisis kelemahan (*weakness*), memanfaatkan peluang (*opportunities*) dan menghindari ancaman (*threat*) dalam membangun inovasi digital sebagai radio visual. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa RRI Play Go mempunyai strategi menggunakan kekuatan untuk membangun inovasi yaitu menggunakan konten-konten yang ada untuk melayani publik di Indonesia dan luar negeri, SDM juga sangat diperhatikan, dikelola, juga dikembangkan SDM-nya. Selain pemutakhiran SDM, pemutakhiran sistem yang mengoperasikan RRI Play Go, strategi memanfaatkan peluang untuk membangun inovasi digital yaitu RRI Play Go melakukan memberikan konten yang tidak ada pada aplikasinya sejenis, RRI Play Go melakukan kerjasama dengan media masa atau penyedia informasi lain.

Kata Kunci : Inovasi Digital, RRI Play Go, Media Penyiaran, Radio Visual

ABSTRACT

Currently, digitalization has multiplied, and the world of radio broadcasting is no exception. These developments change the anime of society towards the information media that is consumed, it requires conventional mass media such as radio with radio signal transmission to make innovation strategies and breakthroughs in the digital world. The internet network that is easily accessible by the public has become an alternative way of using online media to obtain various information quickly. RRI made a digital technology breakthrough to maintain its existence, namely RRI PLAY GO, RRI PLAY GO. The application can be listened to via cellphone and broadcasts all RRI broadcasts in various regions and centers. RRI also has (a) *radio pictures*: listeners can see the atmosphere in the broadcast room by streaming via the internet, and (b) *audio streaming*: listening to it by accessing the RRI web. This study uses a descriptive qualitative design in which research data is collected through primary and secondary data through interviews of individual officials involved in the production or operation process of RRI

Play Go and several users of the RRI Play Go application. The research sample was taken using purposive sampling with unique criteria. The analysis of research techniques uses SWOT analysis to design the RRI Play Go program strategy in using strengths, minimizing weaknesses (weaknesses), taking advantage of opportunities (opportunities), and avoiding threats (threats) in building digital innovation as visual radio. The results of the study reveal that RRI Play Go has a strategy of using power to build innovation, namely using existing content to serve the public in Indonesia and abroad, HR is also very concerned, managed, and also developed its human resources. Apart from updating HR, updating the system that operates RRI Play Go, and strategies to take advantage of opportunities to build digital innovation, namely RRI Play Go providing content that does not exist in similar applications, RRI Play Go in collaboration with mass media or other information providers.

Keywords: *Digital Innovation, RRI Play Go, Broadcast Media, Visual Radio*

Article Info:

Received: 15 Okt 2022, Revised: 03 Nov 2022, Accepted: 16 Nov 2022, Available Online: 17 Nov 2022

LATAR BELAKANG

Manusia diciptakan Tuhan dibekali dengan dua peran sekaligus yaitu sebagai makhluk pribadi dan makhluk sosial. Untuk menjalankan kedua peran tersebut, manusia memerlukan sebuah sarana yang disebut komunikasi. Komunikasi menjadi semacam jembatan penghubung antara manusia dengan lingkungannya dan manusia dengan dirinya sendiri. Dengan kata lain tanpa adanya komunikasi, interaksi antar manusia tidak akan terjadi. Komunikasi mempunyai dua sifat umum, yaitu langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung berupa proses tatap muka (*face to face*) antara manusia satu dengan manusia lain. komunikasi tidak langsung memerlukan perantara atau media untuk menghubungkan manusia satu dengan manusia lain misalnya: Radio, TV,

internet, surat kabar dan lain-lain (Riswandi, 2009)

Dari dua sifat di atas, dapat dibagi lagi menjadi dua sifat, yaitu verbal dan non verbal. Komunikasi verbal berupa percakapan lisan (*oral*) dan tulisan (*written*). Sedangkan komunikasi nonverbal dapat berupa bahasa tubuh (*gesture*), gambar, warna, penampilan fisik, dan lain-lain. Komunikasi merupakan syarat utama dalam menyampaikan pesan yang berbentuk informasi ataupun yang lainnya melalui media yang dipilih dan dianggap sesuai dengan kebutuhan dasar manusia untuk menggapai sebuah tujuan pribadi maupun kelompok. Perjalanan media massa banyak menciptakan sejarah yang mempengaruhi pola hidup manusia dari masa ke masa, diawali dari media tradisional sampai pada media yang berbau modern.

Dalam perkembangannya media terus memperbaiki bentuknya sesuai kebutuhan, diawali dari munculnya papan pengumuman kerajaan romawi kuno pada masa pemerintahan Julius Caesar pada tahun 59 sebelum masehi yang dapat menyebarkan informasi melalui tulisan, disusul dengan ditemukan cara mencetak tulisan beserta mesin pembuat kertas tahun 1423 yang membuat dunia persurat kabaran semakin pesat.

Saat ini informasi memegang kendali perkembangan dunia, bahkan tidak dapat dipungkiri menjadi kebutuhan pokok masyarakat, yang berarti pola konsumsi masyarakat terhadap informasi layaknya makanan utama. Karena sirkulasinya yang sangat luas dalam bidang penyampaian pesan itu sebabnya para komunikator akan lebih cenderung memilih media terbaik dalam penjangkauan komunikasi (*audience*) untuk menyampaikan isi pesan yang diharapkan tentunya media yang sesuai dengan keinginan khalayak. Radio merupakan salah satu alternatif pilihan komunikator dalam penyampaian pesan, menurut Effendy (2007), radio adalah sarana hiburan, penerangan, pendidikan dan

propaganda. Oleh karena itu radio mempunyai julukan *The Fifth Estate* (kekuasaan ke lima) setelah surat kabar yang mempunyai julukan *The Four Estate*.

Menurut Sendjaja, S. Djuarsa (1993:18) radio memiliki tiga kekuatan yaitu: a) Mobilitas tinggi, radio bisa membawa audien kemanamana walaupun pendengaran berada dalam satu lokasi, selain itu orang bisa menikmati acara radio dengan tidur-tiduran bekerja bahkan sambil mengemudikan kendaraan, b) Realitas, menggiring audien kedalam kenyataan dengan suara suara aktual dan bunyi yang terekam dan disiarkan, dan c) Kesegaran, menyajikan informasi dan penyejuk yang dibutuhkan komunikan secara langsung cepat pada saat kejadian.

Saat ini radio konvensional dihadapkan dengan berbagai macam media yang mengalami perkembangan akibat digitalisasi. Jaringan internet yang mudah diakses oleh masyarakat menjadi jalan alternatif penggunaan media online. Masyarakat kini gemar mengakses media on-line untuk memperoleh berbagai informasi dengan cepat sehingga popularitas media online semakin merangkak naik. Merujuk

pada hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) akhir 2015, pengguna internet di Indonesia mengalami pertumbuhan dari 93,4 juta menjadi 132,7 juta orang.

Radio konvensional sebelumnya juga dihadapkan dengan televisi yang hingga saat ini masih populer. Kehadiran televisi di dunia informasi dan telekomunikasi merebut perhatian khalayak karena selain memperdengarkan suara, televisi juga menyajikan gambar bergerak. Meskipun radio konvensional dan televisi bergerak dalam bidang yang sama, minat masyarakat terhadap televisi jauh lebih besar dibandingkan radio konvensional. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2015, minat masyarakat terhadap televisi sebesar 91,47% sedangkan radio hanya mencapai 7,54% (Badan Pusat Statistik, 2015).

Maka dari itu, untuk mempertahankan eksistensinya sekarang ini RRI juga melakukan terobosan teknologi digital yaitu RRI PLAY GO, RRI PLAY GO adalah aplikasi bisa didengarkan melalui handphone, aplikasi ini dapat

menyiarkan seluruh siaran RRI diberbagai daerah maupun pusat. Tidak berhenti disitu RRI juga memiliki *radio picture* (radio bergambar), dimana pendengar dapat melihat suasana didalam ruangan siaran dengan cara streaming melalui internet. Selain *radio picture*, RRI juga memiliki *audio streaming*, dimana bisa di didengarkan dengan cara mengakses web RRI, terobosan-terobosan semacam inilah yang membuat RRI media utama di Republik Indonesia yang berkelas dunia.

Fokus masalah pada penelitian ini adalah mendongkrak eksistensi RRI di era digital dengan menciptakan inovasi berupa visualisasi penyiaran dengan produk RRI Play Go, sehingga pendengar bias mendengarkan siaran RRI tidak hanya dengan radio konvensional. Selain itu, pendengar juga bisa melihat apa dan bagai mana penyiar menyampaikan siarannya diruang penyiaran melalui visualisasi video. Dengan inovasi ini, diharapkan akan menaikkan kembali minat masyarakat untuk mendengarkan siaran RRI.

Berdasarkan hal tersebut, maka Strategi Program RRI Play Go dalam

Membangun Inovasi Digital sebagai Radio Visual Tonton Apa yang Anda Dengar untuk mengoreksi kelemahan dan kekurangan dari prodak RRI Play Go sebagai program RRI membangun inovasi digital sebagai radio visual dengan tujuan untuk mengoptimalkan Strategi Program RRI Play Go Dalam Membangun Inovasi Digital Sebagai Radio Visual “Tonton Apa yang Anda Dengar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan kualitatif secara deskriptif. Sumber data utama penelitian ini adalah observasi dan wawancara mendalam dengan teknik *purposive sampling* kepada para pejabat dan individu yang terlibat dalam proses produksi atau operasional RRI Play Go dan beberapa pengguna aplikasi RRI Play Go. (Gunawan, Imam. 2015). Selanjutnya mengamati dokumen yang terdapat di kantor RRI terkait dengan kegiatan penyiaran dan produksi siaran RRI Play Go. Analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman dilakukan secara interaktif serta berlangsung secara terus menerus sampai tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Radio Republik Indonesia adalah satu-satunya radio yang menyandang nama negara, didirikan pada 11 September 1945, oleh para angkasawan pejuang antara lain Jusuf Ronodipuro, Abdurrahman Saleh dan Maladi. RRI sebagai Lembaga Penyiaran Publik berfungsi memberikan informasi, pendidikan, pelestari budaya, hiburan yang sehat, perekat dan kontrol sosial, serta menjaga citra positif bangsa di dunia Internasional. Hingga saat ini, RRI memiliki 84 cabang di ibukota propinsi dan kabupaten/kota di seluruh Indonesia dengan klasifikasi Stasiun Penyiaran Tipe A di Ibukota Negara (1 stasiun), Stasiun Penyiaran Tipe B di Ibukota Propinsi (13 stasiun), Stasiun Penyiaran Tipe C di Ibukota Propinsi dan Kabupaten/Kota (51 stasiun), Pusat Pemberitaan di Jakarta (Programa 3/Kantor Berita Nasional) dan Stasiun Siaran Luar Negeri di Jakarta (Voice Of Indonesia), serta Studio Produksi RRI di daerah perbatasan/daerah terpencil (16 studio produksi).

Selain itu, RRI juga memiliki Pusat Penelitian dan Pengembangan, Pendidikan dan Pelatihan di Jakarta yang berfungsi sebagai lembaga pelaksana riset/penelitian di bidang

keradioan serta berfungsi sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan guna meningkatkan kualitas/kompetensi para pegawai RRI. Untuk mewujudkan tata kelola yang baik (*good corporate governance*) baik dari aspek administrasi maupun operasional, RRI juga memiliki Satuan Pengawasan Intern (SPI) yang berfungsi sebagai pengawasan internal.

Gambaran RRI Play Go

Lahir sejak 1945 RRI tetap hadir mengikuti kemajuan zaman dengan menghadirkan digitalisasi di semua platform dalam sebuah aplikasi *smartphone* yang diberi nama RRI Play Go, dimana setiap orang dapat menggapai RRI hanya dengan satu jentikan jari saja.

Semula dengan nama RRI Play dirilis tahun 2013. Aplikasi digitalisasi konten RRI yang pertama di resmikan oleh direktur RRI M. Rohannudin, beliau memulai menginisialisasi percepatan teknik media baru. Awalnya untuk mengoptimalkan jaringan VPN yang ada di RRI yang dulunya dipakai untuk internet dengan berbagai evaluasi dan perencanaan yang matang, akhirnya diintegrasikan menjadi sebuah koneksi *streaming* seluruh Indonesia.

Seiring dengan terkoneksi, lalu munculkan produk RRI Play. Jadi publik bisa memainkan konten konten RRI Play itu lewat jaringan *streaming* yang terhubung lewat VPN melalui internet. RRI Play berkembang mulai dari 60 channel sampai saat ini mempunyai 185 channel. Dari 60 channel itu RRI Play bisa memutar konten RRI secara *live* dan bisa secara *record* dengan berbagai kualitas suara. Nama RRI Play pada tahun 2014 mendapatkan gelar juara pertama di juluki sebagai aplikasi terbaik untuk kategori *Green Broschard Engineering Award*.

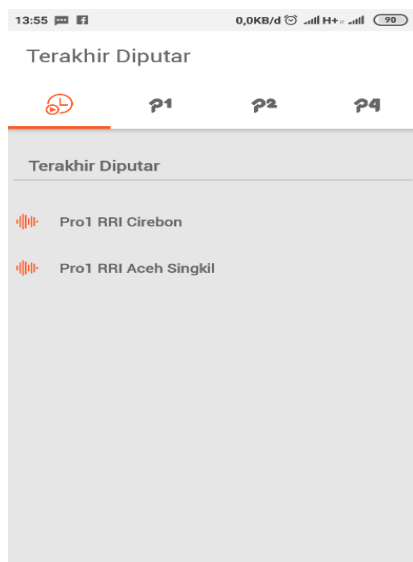
Kemudian RRI Play berinovasi dengan menambahkan fitur *Byoung* di aplikasi RRI Play. *Byoung* ialah fitur *streaming* music konten Pro2 komunitas band *indie top twenty*. *Byoung* dibuat karena tidak terfasilitasi band *indie*. Karena tidak ada di aplikasi lain konten pamungkas aplikasi *byoung* harus dikembangkan lagi dengan konser *online* ataupun *offline* maupun *onair* di Jogja.

Bertepatan dengan ulang tahun RRI yang ke 74, RRI meluncurkan Platform RRI Play Go sebagai pembaharuan dari aplikasi RRI Play. RRI Play Go lebih baik dari RRI Play, dimana telah diperbaharui bug,

mengatasi error, dan menerapkan beberapa fitur yang disarankan oleh pengguna.

Konten Aplikasi RRI Play Go

RRI Play Go adalah aplikasi *smartphone all in one* dimana dalam aplikasi ini terdapat konten yang bisa dinikmati. Untuk mencari informasi, hiburan dan pembelajaran. Konten-konten aplikasi ini sangat mudah dioperasikan, karena sangat familiar. Tampilan aplikasi RRI Play Go ditunjukkan oleh gambar dibawah ini:

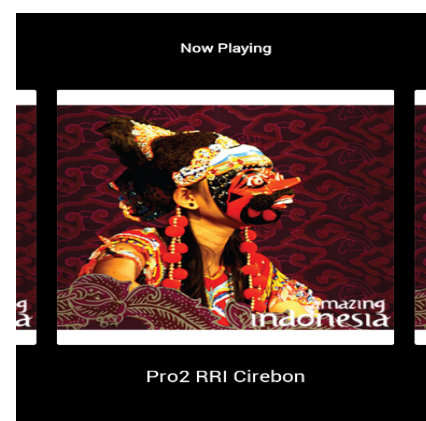


Gambar. List saluran siaran RRI Radio Pro 1, Pro 2 dan Pro 3

Gambar. Main Menu RRI Play Go

RRI Radio

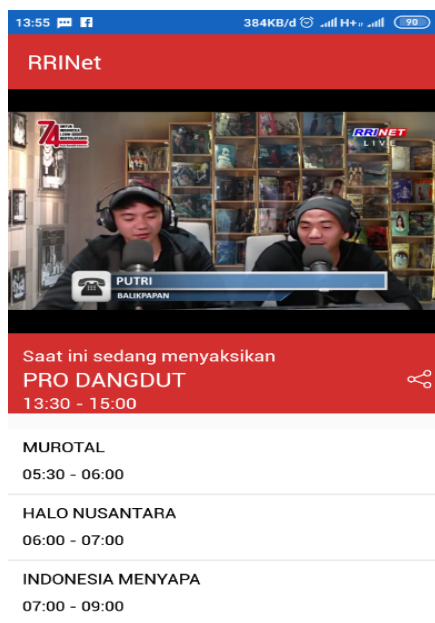
RRI Radio adalah konten RRI Play Go yang menyajikan *live streaming* radio seluruh stasiun RRI di Indonesia. Didalam konten ini *user* bisa mendengarkan radio Program 1 (Pro 1), Program 2 (Pro 2) dan Program 4 (Pro 4) dari stasiun RRI seluruh Indonesia tanpa harus berada dalam jangkauan siaran stasiun tertentu. Tampilan konten RRI Radio ditunjukkan oleh gambar berikut:



Gambar. Tampilan pemutaran siaran dari salah satu saluran siaran RRI

RRI Net

RRI Net siaran TV rasa Radio yang menyiarkan program-program RRI yang juga disiarkan langsung lewat televisi. Dimana dalam konten ini *user* disajikan tontonan *live streaming* penyiaran radio berupa *video streaming* yang bisa di tonton. Selain itu, pada konten RRI Net *user* bisa memutar kembali program siaran yang telah terlewat yang di lampirkan pada list yang tersedia. Tampilan RRI Net ditunjukkan oleh gambar berikut:

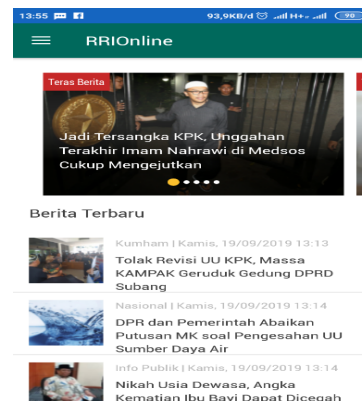


Gambar. Tampilan konten RRI Net

RRI Online

RRI Online adalah konten informasi berita yang terdapat pada aplikasi RRI Play Go. Dimana pada konten ini *user* bisa mencari informasi mengenai berita nasional, daerah dan

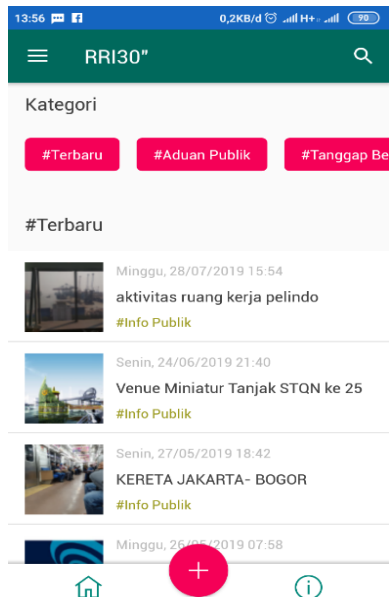
luar negeri, dengan berbagai macam kategori mulai dari ekonomi, olahraga, budaya dan masih banyak lagi. Tampilan konten RRI Online ditunjukkan oleh gambar berikut:



Gambar. Tampilan konten RRI Online

RRI 30" (detik)

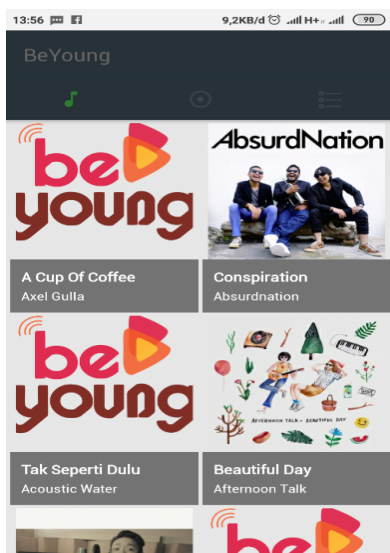
RRI 30" adalah aplikasi media reportase bagi publik yang ingin memberikan berita atau info peristiwa melalui platform aplikasi online. RRI 30" bisa di akses melalui web atau aplikai RRI Play Go. Berita atau informasi yang di disampaikan bisa berupa teks, foto atau audio rekaman reportase. RRI 30" ini merupakan upaya RRI untuk mendekatkan diri dengan publik. Agar masyarakat bisa menyampaikan pendapat dan informasi sekitar yang terjadi. Tampilan konten RRI 30" aplikasi RRI Play Go di tunjukan oleh gambar berikut:



Gambar. Tampilan konten RRI 30"

Be young

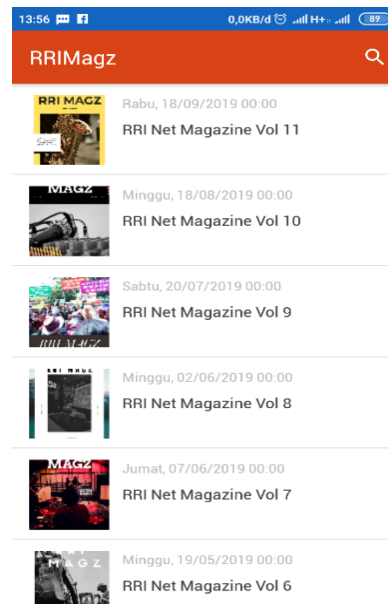
Beyoung adalah konten-konten PRO 2 untuk mewadahi dan menjadi fasilitator bagi komunitas band indi *top twenty*. Didalamnya terdapat kumpulan lagu band indi dan profil band tersebut. Tampilan konten Beyoung ditunjukkan oleh gambar berikut:



Gambar. Tampilan konten Beyoung

RRI Magz

RRI Magz adalah majalah online RRI. Didalamnya terdapat berita dan informasi berupa majalah online. Tampilan RRI Magz ditunjukkan oleh gambar berikut:



Gambar. Tampilan konten RRI Magz

National Network

Konten *National Network* adalah konten Pro3 yang berfokus pada jaringan berita nasional dan kantor berita radio nasional 24 jam dengan materi independen, netral dan tidak komersial. Tampilan *National Network* ditunjukkan oleh gambar berikut:



Gambar. Tampilan konten *National Network*



Gambar. Tampilan konten *Voice of Indonesia*

Voice of Indonesia

Voice of Indonesia adalah konten layanan dunia radio republik Indonesia yang melayani pemirsa internasional melalui saluran internasional RRI. VOI berkomitmen penuh untuk melakukan yang terbaik untuk memberikan layanan terbaik bagi pendengar di seluruh dunia. Program humanistik universal yang memicu pemikiran ini dimaksudkan untuk memenuhi perubahan dinamis yang terus-menerus dalam geopolitik, ekonomi, sosial, dan lingkungan di dunia. Tampilan *Voice of Indonesia* ditunjukkan oleh gambar berikut:

Chanel 5 (Lima)

Chanel 5 (Lima) adalah konten *streaming radio* yang menyiarkan berisi konten musik lawas yang masih di dengar yang disiarkan langsung dari Surabaya. Tampilan Chanel 5 (Lima) ditunjukkan oleh gambar berikut:



Gambar. Tampilan konten Chanel 5 (Lima)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RRI padaaplikais RRI Play Go, dapat dideskripsikan strategi RRI Play Go dalam membangun inovasi digital sebagai radio visual. Terdapat beberapa hasil dari riset diskusi dan wawancara mendalam (*depth interview*) dengan key informan. Dalam menentukan key informan, dilakukan pertimbanganbahwa karakteristik key informan adalah yang dianggap memiliki banyak informasi mengenai strategi RRI Play Go, dapat dideskripsikan strategi RRI Play Go dalam membangun inovasi digital sebagai radio visual.

Key informan dalam penelitian ini adalah Bapak Andi Permadi yang menjabat sebagai kepala Bidang Media Online Pusat Pemberitaan, yang dalam penelitian ini dapat memberikan informasi-informasi lebih banyak seputar strategi RRI Play Go dalam membangun inovasi digital sebagai radio visual. Pertanyaan yang diajukan kepada key informan adalah mengenai strategi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam membangun inovasi.

SWOT RRI Play Go

Strategi diperlukan untuk mencapai apa yang dikehendaki. Termasuk RRI Play Go dalam membangun Inovasi digital agar dapat mencapai tujuannya. Oleh karena itu difokuskan bagaimana strategi yang dimiliki RRI Play Go untuk dapat tetap berinovasi di tengah peluang dan hambatan yang harus dihadapi. Untuk merumuskan strategi-strategi tersebut, digunakan analisis SWOT sebagai salah satu instrumen untuk membentuk strategi RRI Play Go.

Kekuatan (*Strength*) RRI Play Go

Bapak Andi Permadi yang menjabat sebagai kepala Bidang Media Online Pusat Pemberitaan RRI Pusat menguraikan beberapa hal yang menjadi kekuatan RRI Play Go. RRI Play Go adalah aplikasi *all in one* bisa mendengarkan semua dari *beyoung*, menjadi jurnalis di RRI 30”, mencari informasi dan berita di RRI Online, menonton apa yang di dengar dengan RRI Net, mendengarkan siaran RRI seluruh Indonesia dengan RRI Radio dan lain sebagainya. Terkait dengan anggaran, RRI mengajukan kepada pemerintah, dan selalu berkoordinasi

terkait dengan anggaran. Dan untuk RRI Play Go, semua anggaran berada di RRI Jakarta, karena stasiun tipe-A, satu-satunya berada di Jakarta.

Secara internal, RRI Play Go mempunyai kekuatan dari aspek permodalan, dimana RRI Play Go merupakan aplikasi resmi dari pemerintah dan di bawah naungan RRI Pusat dimana untuk pembiayaan seperti operasional, RRI Play Go disokong sepenuhnya oleh pemerintah.

RRI Play Go yang merupakan aplikais *smartphone* menggunakan internet untuk media transmisi data, memungkinkan siapa saja dan dimana saja dapat mengaksesnya. Hal ini menjadi kelebihan RRI Play Go sebagai langkah memperluas jangkauan siaran RRI, kini siaran RRI stasiun C dapat didengar oleh seluruh masyarakat Indonesia bahkan luar negeri yang mempunyai akses internet.

Kelemahan (Weakness) RRI Play Go

Hasil wawancara dengan Bapak Andi Permadi yang menjabat sebagai kepala Bidang Media Online Pusat Pemberitaan RRI Pusat, menjelaskan bahwa RRI Play Go adalah aplikasi yang berjalan di internet, sehingga

rawan akan pencurian dan manipulasi data oleh hackers.

Selain dari segi keamanan system ada pula kekurangan fitur dan konten. pada konten RRI Net *user* harus selalu membuka aplikais RRI Play Go untuk bisa memutarinya. Dengan kata lain RRI Net tidak bisa *playing* di *background* system *smartphone*. Selanjutnya menyikapi konten RRI 30” sebagai konten dimana public dapat mempublikasi informasi, hal ini menyebabkan banyaknya tersebar berita hoax.

Peluang (Opportunities) RRI Play Go

Berbicara mengenai peluang RRI Play Go di era digital, membuat RRI Play Go menjadi inovasi disruptif. Hal ini dikarenakan jumlah peminat media cetak kini mulai menurun dan beralih ke media digital. Maka dari itu, RRI Play Go menghadirkan konten-konten media yang penuh semangat toleransi, semangat anti hoax, semangat mencerdaskan informasi dan mengedukasi.

Sebagai aplikasi resmi RRI, RRI Play Go selalu mencoba mengembangkan aplikasi yang memberikan konten dan fitur tentang

informasi pendidikan, pemberitaan secara netral kepada masyarakat. Iklan yang diberikan kepada masyarakat juga merupakan iklan masyarakat yang juga bersifat edukatif.

Sebagai aplikasi *smartphone*, RRI Play Go telah menjama masyarakat dengan kemajuan era digital. Hal ini menjadi peluang untuk memperluas jangkauan siar dan menarik minat pendengar. Dengan berbagai konten dan informasi yang disajikan, diharapkan akan menjadi aplikasi penyedia kebutuhan informasi dan hiburan bagi masyarakat.

RRI Play Go memiliki peluang dan kekuatan sehingga dapat memanfaatkan peluang yang ada. Strategi yang harus diterapkan dalam kondisi ini adalah mendukung kebijakan pertumbuhan dan perkembangan teknologi yang agresif.

Ancaman (*Threath*) RRI Play Go

Adapun dari segi ancaman, didapatkan hasil dari diskusi bahwa RRI Play Go memandang banyaknya media massa seperti televisi, koran, dan radio swasta yang juga beralih menggunakan media digital. Namun kompetitor dianggap merupakan kendala yang sehat

bahkan bisa menjadi *feedback* untuk RRI Play Go lebih maju lagi dan tetap berinovasi.

Di era digitalisasi saat ini sudah ada beberapa media masa baik media masa cetak maupun elektronik yang beralih ke media digital. Hal ini menjadi ancaman kompetitor. RRI Play Go mensiasatinya dengan menciptakan hal yang belum ada dan menjaga konsistensi konten yang telah ada.

Faktor kelemahan dari segi keamanan sistem juga menjadi ancaman bagi RRI Play Go. Banyaknya kasus manipulasi data terhadap server di internet menjadi salah satu ancaman RRI Play Go dari segi keamanan data. Maka dari itu, RRI berupaya untuk lebih meningkatkan keamanan server.

SWOT SEBAGAI CARA MEMBENTUK STRATEGI

Strategi Menggunakan Kekuatan Untuk Membangun Inovasi

Saat membangun inovasi sebagai radio visual siarannya independen, maka RRI Play Go bertujuan membangun publik dan kepentingan masyarakat banyak dengan menggunakan konten *streaming* RRI Radio mencakup kanal Pro 1, Pro 2 dan

Pro 4. RRI Net dengan slogan “Tonton Apa yang Anda Dengar” yang merupakan sajian siaran radio yang divisualkan. RRI Online yang menyajikan berita dan informasi dari dalam dan luar negeri dengan berbagai kategori seperti ekonomi, budaya olahraga dan lain sebagainya. **RRI 30** yang dapat memfasilitasi public untuk menyampaikan aspirasinya atau memberitakan informasi atau kejadian yang terjadi disekitarnya. **Beyoung** yang menjadi konten hiburan anak muda yang menyajikan konten band-band indi. **RRI Magz** yang menjadikan RRI Play Go lebih komplit menyajikan majalah digital sebagai sumber informasi public. **National Networking** yang menyajikan informasi nasional dikemas dengan *streaming* radio dari bilah politik, keamanan, ekonomi dan lain sebagainya. **Voive of Indonesialive streaming** radio yang menyiarkan informasi dari berbagai belahan dunia dengan penyampaian beberapa Bahasa. Dan Chanel 5 (Lima) yang merupakan *live streaming* radio yang menyiarkan music-musik klasik.

Strategi lain yakni membuat *fanspage* bertujuan untuk menjaring pendengar setia RRI. Selain itu,

fanspage berguna sebagai memperlihatkan profesionalisme, memudahkan kegiatan promosi, *fanspage* dapat dijadikan sebagai tempat klarifikasi atas ketidakjelasan mengenai produk, *fanspage* dapat menarik jumlah pendengar lebih banyak.

Strategi Meminimalkan Kelemahan Untuk Membangun Inovasi

RRI tentunya memenuhi kebutuhan-kebutuhan teknologi karena sekarang teknologi canggih dengan melengkapi audio dan video *streaming* agar masyarakat dapat mudah mendengarkan RRI. Untuk menunjang sebuah inovasi digital, dalam hal ini sebagai teknologi streaming yang menggunakan penyimpanan data berupa server. Menyikapi kelemahan dari segi keamanan dan keutuhan data, RRI membuat inovasi diiringi dengan SDM penguat teknologi. Dengan demikian dapat menciptakan inovasi atau terobosan teknologi yang baru.

Strategi Memanfaatkan Peluang Untuk Membangun Inovasi

Untuk merebut pangsa pendengar, RRI melakukan kerjasama dengan memperluas penyiaran tidak hanya melalui aplikasi *smartphone*. Seperti

adanya program penyiaran RRI Net di usetv dan youtube. RRI Radio disiarkan melalui situs web onlineradiobox.com dan radioonline.co.id. Jadi, mitra-mitra yang bekerjasama dengan RRI dapat memanfaatkan RRI sebagai media untuk mensosialisasikan program RRI atau program di perusahaan tersebut.

Dengan antusiasme masyarakat terhadap konsumsi informasi dan hiburan, RRI menciptakan berbagai platform sebagai media informasi. Hal ini bertujuan untuk menjangkau minat masyarakat dan memberikan pelayanan informasi dan hiburan untuk semua kalangan dimanapun dan kapanpun.

Strategi Menghindari Ancaman Untuk Membangun Inovasi

Mengenai strategi RRI dalam menghadapi persaingan dengan media massa lainnya RRI bekerjasama dengan mitra-mitra yang saling menguntungkan. Dan RRI juga terus bekerja sama dengan media-media lain karena RRI ini bukan pesaing, RRI tidak mencari iklan produk, iklan yang ada di RRI adalah iklan-iklan yang sifatnya kerjasama dengan instansi-instansi.

Strategi dilihat dari kekuatan RRI Play Go dalam memanfaatkan peluang yang ada, juga memaksimalkan kekuatan untuk menghadapi peluang. Strategi selanjutnya yaitu meminimalkan masalah-masalah internal RRI Play Go sehingga dapat merebut peluang pasar yang lebih baik, serta memiliki kelemahan dan menghadapi ancaman. Pola strategi-strategi tersebut merupakan rumusan dari konsep Hunger dan Wheleen melalui matriks SWOT sebagai berikut:

Tabel. Matriks SWOT Manajemen RRI Play Go

Faktor Eksternal	Faktor Internal	Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
		1. RRI Play Go merupakan aplikasi Resmi RRI sehingga permodalan dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah. 2. Mempunyai konten yang komplit dibanding aplikasi sejenis lainnya (<i>aplikasi All in One</i>) 3. Mempunyai jangkauan siaran yang luas dengan media internet	1. Keamanan internet dan data 2. RRI Net tidak bias berjalan <i>di background smartphone</i> 3. RRI 30" rawan tersebarnya berita hoax dan konten tidak pantas
Peluang (O)		Strategi (SO)	Strategi (WO)
1. Era digital membuat RRI Play Go menjadi inovasi disruptif 2. Antusias masyarakat terhadap informasi 3. Antusias masyarakat terhadap hiburan		1. Memahami pangsa pasar dengan menambah konten atau fitur agar menarik pendengar 2. Memaksimalkan akses yang dimiliki untuk memperluas jaringan kerjasama 3. Membuat fanspage di media sosial	1. Meningkatkan bandwidth agar streaming lebih lancar 2. Meningkatkan keamanan terhadap data dan konten yang ada dengan meningkatkan SDM dan system 3. Membatasi konten yang disebarkan oleh publik
Ancaman (T)		Strategi (ST)	Strategi (WT)
1. Kompetitor media masa yang juga beralih memanfaatkan media digital 2. Persaingan yang kurang sehat 3. Ancaman keamanan system		1. Memberikan konten yang tidak ada pada aplikasi lain sejenis 2. Meningkatkan mutu aplikasi baik dari segi sistem ataupun dari segi konten	1. Menjalin kerjasama dengan media masa atau penyedia informasi lain 2. Meningkatkan kualitas SDM yang ada 3. Memutakhirkan aplikasi yang telah ada (RRI Net dapat tetap diputar <i>di background sistem smartphone</i>)

RRI Play Go Membangun Inovasi Digital Radio Visual

RRI Play Go sebagai inovasi era digital yang diciptakan oleh RRI itu adalah bukan hanya dalam kota tetapi justru yang paling jauh itu di seluruh dunia. Inovasi sendiri di tuangkan dalam UU Nomor 19 tahun 2002. Dari definisi tersebut dapat dilihat bahwa pada dasarnya RRI Play Go

tidak akan mengalami kemunduran, terutama dalam hal keuangan. Hal ini dikarenakan RRI Play Go adalah bagian dari lembaga penyiaran publik yang mendapatkan dana operasional langsung dari pemerintah. Sesuai dengan UU no. 32 tahun 2002 tentang Penyiaran pasal 15, sumber pembiayaannya berasal dari: iuran

penyiaran, APBN atau APBD, sumbangan masyarakat, siaran iklan, dan usaha lain yang sah terkait dengan penyelenggaraan penyiaran dan selalu bertanggung jawab terhadap pemerintah. Selain itu, RRI juga selalu mengkomunikasikan dan mengkoordinasikan program kerja dan siarannya ke Komisi Penyiaran Indonesia.

RRI merupakan radio dengan jaringan terluas, frekuensinyang banyak dan platform beragam hingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun, dan terbukti dengan luasnya jaringan tersebut RRI masih banyak pendengar setia. Salah satu caranya adalah dengan membuat *fanspage* untuk lebih dekat dengan pendengar. Dengan banyaknya chanel *streaming* radio di aplikasi RRI Play GO yang berjumlah 185 chanel yang bisa diakses dengan internet, sehingga pendengar bisa mendengarkan siaran radio RRI dari berbagai daerah dengan satu aplikasi.

Hal yang sama juga dibuktikan dengan tercantumnya *downloader* di situs Google Play, dimana terdapat lebih dari 100 ribu *downloader* dan 4,3 ribu ulasan aplikasi dengan lebih dari 70% ulasan positif. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi RRI Play Go sangat membantu dan diterima oleh masyarakat.

KESIMPULAN

Dari uraian penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa RRI Play Go mempunyai strategi menggunakan kekuatan untuk membangun inovasi yaitu menggunakan konten-konten yang ada untuk melayani publik di Indonesia dan luar negeri. Adapun beberapa kelemahan untuk membangun inovasi, RRI Play Go sebagai teknologi canggih dengan melengkapi audio dan video *streaming* harus didukung manajemen dan SDM, pemutakhiran sistem dalam operasional RRI Play Go.

Strategi peluang untuk membangun inovasi digital yaitu memberikan konten yang tidak ada pada aplikasi dan sejenis. Selain itu, RRI Play Go juga meningkatkan mutu aplikasi baik dari segi system ataupun dari segi konten. Strategi menghindari ancaman untuk membangun inovasi digital, RRI Play Go melakukan kerjasama dengan media masa atau penyedia informasi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Sendjaja, S. Djuarsa. 1993. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Errol, Jonathans, 2006. *Socrates di Radio: Socrates di Radio*. Yogyakarta: Gongplus dan Radio Suara Surabaya.

- Effendy, Onong Uchjana. 2007. *Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Djamal, Hidajanto dan Fachruddin, Andi, 2011. *Dasar-dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi*. Jakarta: Kencana
- Hunger, David dan Wheelen, Thomas. 1996. *Manajemen Strategis*. Yogyakarta. Andi Press.
- Wahyudi, J.B, 1994. *Dasar-Dasar Manajemen Penyiaran*. Jakarta: Gramedia.
- Riswandi, 2009. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nurprabandari, A. (2015). *Strategi Radio Republik Indonesia (RRI) Banten Dalam Membangun Eksistensi Sebagai Lembaga Penyiaran Publik*.