

PREFERENSI MAHASISWA PENDENGAR RADIO MOST FM MEDAN DI ERA REVOLUSI 4.0

Nurfauzah Rahmah¹, Abdul Rasyid², Sakti Ritonga³

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: nurfauzahrahmah@gmail.com¹, abdulrasyid@uinsu.ac.id², saktiritonga@uinsu.ac.id³

Abstract

This study aims to find out the reasons students listened to Most FM radio in the Revolutionary Era 4.0 and how satisfied students were with the broadcast programs aired by Most FM Medan. The theory used is the theory of Uses and Gratification. In the data analysis stage, the researcher used a descriptive method, namely describing and explaining the object of research in the form of reasons and the level of satisfaction of students listening to Most FM Medan radio in the 4.0 revolution era. Based on the findings, the researcher draws conclusions 1. The research states that the reason listeners listen to Most FM Medan radio is as entertainment in carrying out their daily activities, the broadcast programs provided by Most FM Medan are able to provide separate satisfaction for listeners and various information can also add to the listener insight. 2. The next result shows the satisfaction of Most FM Medan radio listeners with their broadcast program, namely Playhits Weekend with a percentage value of 90% feeling very satisfied. Then followed by the Relax Afternoon broadcast program with a satisfaction percentage value of 80% feeling very satisfied. Then the satisfaction percentage value of 70% felt very satisfied in the broadcast programs Pandemic, Santai Sore, and Nonstop Playhits. And the last position is with a satisfaction percentage value of 60% in the Nonstop Order broadcast program and 50% in the Morning Playhits broadcast program.

Keywords: Radio Listener Preferences, Most FM, Industrial Revolution 4.0

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa alasan mahasiswa/i mendengarkan radio Most FM di Era Revolusi 4.0 dan bagaimana kepuasan mahasiswa/i terhadap program-program siaran yang ditayangkan oleh Most FM Medan. Teori yang digunakan yaitu teori Uses and Gratification. Dalam tahap menganalisa data peneliti menggunakan metode deskriptif yaitu menggambarkan dan menjelaskan objek penelitian berupa alasan dan tingkat kepuasan mahasiswa/i pendengar radio Most FM Medan di era revolusi 4.0. Berdasarkan hasil temuan, peneliti menarik kesimpulan 1. Penelitian menyatakan bahwa alasan pendengar mendengarkan radio Most FM Medan adalah sebagai hiburan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, program-program siaran yang diberikan Most FM Medan mampu memberikan kepuasan tersendiri bagi pendengar dan berbagai informasi juga dapat menambah wawasan pendengar. 2. Hasil selanjutnya menunjukkan kepuasan pendengar radio Most FM Medan terhadap program siarannya yaitu Playhits Weekend dengan nilai persentasi 90% merasa sangat puas. Selanjutnya diikuti dengan program siaran Santai Sore dengan nilai persentasi kepuasan sebesar 80% merasa sangat puas. Kemudian nilai persentasi kepuasan sebesar 70% merasasangat puas terdapat pada program siaran Pandemi, Santai Sore, dan Nonstop Playhits. Dan posisi terakhir yaitu dengan nilai persentasi kepuasan sebesar 60% terdapat pada siaran program Nonstop Order dan 50% pada program siaran PlayhitsPagi.

Kata Kunci: Preferensi Pendengar Radio, Most FM, Revolusi Industri 4.0

PENDAHULUAN

Revolusi industri keempat ataupun sering dikenal dengan revolusi industri 4.0, kini tengah berlangsung di seluruh dunia. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang pesat dan sudah mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Organisasi, struktur, dan norma sosial yang membentuk teknologi komunikasi dipakai oleh orang-orang untuk

mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan orang lain. Dengan konsumsi data tanpa batas, semuanya jadi tak terbatas. Pesatnya perkembangan teknologi digital, termasuk internet, memberi dampak yang signifikan terhadap hal itu (Karuniawati, 2007).

Kemajuan teknologi informasi ini menyebabkan media massa mengikuti inovasi digital untuk mempertahankan pemirsa. Media massa bertindak sebagai perantara pesan, memfasilitasi komunikasi yang efektif dan efisien. Radio ialah media massa yang berhasil menjangkau audiens yang besar secara efektif. Tujuan dasar dari radio ialah untuk mengirimkan, menginformasikan, menghibur, dan mempengaruhi orang. Sebab radio ialah media massa, maka peran itu tidak dapat dipisahkan dari radio (Zarqoni, 2021).

Di Indonesia, ada 62,3 juta pendengar radio, menurut statistik Nielsen dari 2017. 56% pendengarnya ialah anak muda, sedangkan 44% sisanya ialah orang dewasa. Dari statistik Nielsen tahun 2019, dapat disimpulkan bahwa 57% pendengar radio ialah generasi milenial dan generasi Z. Sementara itu, 14 jam 47 menit setiap minggunya dihabiskan untuk mendengarkan radio di smartphone oleh 4 dari 10 orang. Menurut penelitian ini, radio masih banyak dipakai oleh penduduk sesudah dua tahun. Pendengar radio tersebar di berbagai stasiun radio yang banyak di antaranya kini sudah sangat banyak dan punya kategori segmentasi yang sangat beragam. seperti radio berita dan olahraga, radio remaja, radio dewasa muda, dan radio untuk perempuan (Sahputra, 2013)

Menariknya kajian ini dilaksanakan mengingat hampir semua khalayak saat ini punya teknologi digital seperti ponsel. Untuk mendapatkan informasi ataupun mendengarkan musik, ada banyak aplikasi menarik yang tersedia. Sebaliknya, media radio lebih menekankan pada suara daripada representasi visual (Andesta, 2010). Sementara suara dan gambar pada perangkat seluler dapat diputar sesuai kebijaksanaan pengguna. sebanding dengan melalui aplikasi streaming musik seperti Joox, Sportify, Resso, Youtube, dan aplikasi lainnya. Siswa masih suka mendengarkan radio, meskipun punya teknologi digital. Bahkan radio ialah sarana hiburan, pendidikan, dan informasi yang sangat disukai di kalangan pelajar (Fikarina, 2012). Mengapa siswa tertarik untuk mendengarkan radio di era revolusi industri keempat ialah hal yang menarik bagi penulis. Terlepas dari kenyataan bahwa mereka sudah punya teknologi yang diperlukan dan tidak diragukan lagi itu lebih menarik

Radio Most FM Medan ialah salah satu stasiun yang sangat disukai oleh mahasiswa di Medan. Stasiun ini melayani pendengar muda dan menawarkan banyak program yang menghibur. Untuk mencegah konten politik, ras, seksual, agama, dan hoax diputar. Musik Indonesia terbesar dari setiap periode diputar di Radio Most FM Medan. Sebagian besar Radio FM menyiarkan program diskusi selain musik. Radio ini dapat memanfaatkan platform media sosial seperti Instagram untuk menyiarkan program wawancara langsung dengan artis papan atas di Indonesia. Ia juga dapat berkomunikasi dengan pendengar melalui telepon interaktif, obrolan, dan layanan pesan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1.) Mengapa mahasiswa tertarik dalam mendengarkan Radio Most FM Medan di era revolusi

4.0? 2.) Bagaimana kepuasan mahasiswa dalam mendengarkan Radio Most FM Medan di era revolusi 4.0?

TINJAUAN PUSTAKA

Pilihan, kecenderungan, minat, dan kesukaan ialah contoh yang dimaksud oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai preferensi. Konsumen terusmenerus membuat keputusan terkait barang yang mereka beli, dan keputusan ini dikenal sebagai preferensi. Intensitas preferensi konsumen akan mempengaruhi apa yang dibeli konsumen, bagaimana mereka membelanjakan uang mereka yang terbatas, dan permintaan akan produk yang ingin mereka beli (Imelda, 2021). Preferensi individu juga dapat dipahami berhubungan dengan keputusan mereka apakah mereka menyukai ataupun membenci suatu produk, komoditas, ataupun jasa khusus yang dikonsumsi. Menurut Kotler dalam (Adiansyah, 2021), preferensi pelanggan ialah indikator preferensi konsumen dari beberapa pilihan barang ataupun jasa yang sudah ada.

Tingkat kepuasan konsumen dapat dianalisis dengan bantuan teori preferensi. Misalnya, apabila individu punya sumber daya yang terbatas tetapi masih ingin mengkonsumsi ataupun memakai suatu produk ataupun jasa, dia perlu memilih alternatif untuk memastikan bahwa nilai guna ataupun utilitas yang diperoleh berada pada tingkat tertinggi yang mungkin (Sudono et al., 2022).

Preferensi ialah istilah yang dapat dipakai untuk menggantikan ataupun menandakan kepentingan ataupun sejenisnyanya. Oleh sebab itu, apabila diberikan kebebasan untuk bertindak sesuka individu, preferensi ataupun minat berfungsi sebagai kekuatan pendorong. Suatu keperluan akan dipenuhi oleh setiap kepentingan. Kemauan dan ide serta emosi punya hubungan yang erat ketika harus menjalankan perannya. Sementara sensasi yang halus ataupun tajam lebih didorong oleh keinginan, pikiran cenderung bergerak di sektor logika analisis. Sementara ini terjadi, nalar berfungsi sebagai pengingat bahwa gagasan dan emosi bekerja secara harmonis sejauh mungkin untuk mengendalikan kehendak (Retnaningsih, 2005).

Kotler mengklaim bahwa preferensi pelanggan menunjukkan preferensi konsumen untuk berbagai pilihan penawaran layanan yang tersedia saat ini. Preferensi ialah kesukaan (kecenderungan hati) terhadap hal khusus. Preferensi turut dapat dimaknai sebagai keputusan individu untuk menyukai ataupun membenci suatu produk, barang, ataupun jasa yang mereka gunakan ataupun konsumsi (Alawi, 2020).

Dalam bidang penelitian komunikasi massa, salah satu aliran pemikiran yang paling terkenal dikenal dengan teori kegunaan dan kepuasan, terkadang dikenal dengan teori kegunaan dan kesenangan. Teori ini mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan khalayak mencari, memakai, dan menanggapi konten media secara berbeda sebab berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda antara individu dan khalayak. Secara khusus, teori ini berpendapat bahwa audiens mencari, memakai, dan merespons konten media secara berbeda. Menurut prinsip dasar Teori Uses and Gratifications, khalayak terlibat dengan berbagai bentuk media massa sebab berbagai alasan (Ramli, 2020).

Orang mendapat kesan bahwa media bekerja untuk memuaskan keinginan mereka. Apabila tujuan ini tercapai, maka persyaratan yang diajukan oleh audiens target akan terpenuhi. Khalayak dievaluasi dari seberapa baik mereka memahami keperluan mereka dan seberapa baik mereka memahami dan bertanggung jawab untuk membuat keputusan terkait jenis media yang dapat memenuhi keperluan itu. Penonton dianggap sebagai peserta yang terlibat selama proses komunikasi. Namun, jumlah aktivitas yang dilaksanakan setiap orang sangat bervariasi satu sama lain. Keinginan dan tujuan audiens ialah motivator utama di balik penggunaan berbagai bentuk media (Meliniar, 2022).

McQuail membagi kepuasan pelanggan jadi empat kategori. Salah satunya ialah kepuasan informasi, dimana konsumen dinyatakan puas dengan pengetahuan mereka apabila mereka dapat belajar terkait berbagai keadaan dan peristiwa yang berhubungan dengan wilayah lokal mereka. Selain itu, individu dapat mengakses berbagai informasi terkait peristiwa dan keadaan terkini, meminta nasihat terkait berbagai sudut pandang, dan menemukan ketenangan seiring dengan bertambahnya pengetahuan mereka (Rahman, 2022)

Kedua ialah kepuasan identitas pribadi, dimana pengguna dinyatakan puas dengan identitasnya ketika mereka bisa mengidentifikasi dengan nilai-nilai lainnya ke media, menemukan nilai-nilai yang mendukung kepribadian individu, dan lebih menghargai dirinya sendiri sebagai pelajar

Ketiga, integrasi kepuasan serta interaksi sosial, dimana pengguna dinyatakan mengalami kepuasan integritas serta interaksi sosial apabila mereka belajar terkait empati sosial, mampu terlibat dalam percakapan dengan orang lain di dekatnya, mampu memainkan peran sosial, dan punya rasa untuk jadi dekat dengan orang lain dan dihormati oleh mereka.

Keempat, kepuasan hiburan: Di era media baru, pendekatan penggunaan dan kepuasan lebih sering dipakai untuk menganalisis bagaimana khalayak memakai media. Pengguna dikatakan memiliki kepuasan hiburan jika dapat melepaskan diri dari masalah, melepas penat, mengisi waktu luang, menyalurkan emosi, serta menerima hiburan juga kesenangan (Yunefa, 2019). Ruggiero dalam (Hudaefa, 2019) menegaskan bahwa penggunaan media massa modern, termasuk surat kabar, televisi, radio, serta sekarang internet, didasarkan pada metode penggunaan dan kesenangan. Dibandingkan dengan media konvensional, orang terlihat lebih terlibat saat memakai internet. Hal ini konsisten dengan pendekatan use-andgratification, yang berpendapat bahwa khalayak dapat memahami berbagai alasan untuk memakai media dan bahwa khalayak dapat dipuaskan ketika pilihan media memenuhi keperluan mereka.

METODE

Penelitian ini memakai penelitian kualitatif deskriptif sebagai metode pilihannya. Penelitian ini bertujuan untuk memberi ringkasan yang metodis, faktual, dan akurat terkait fakta dan ciri-ciri populasi ataupun wilayah geografis khusus. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menganalisis sebab-sebab dari suatu gejala khusus dan mencirikan sifat suatu kondisi yang ada pada saat penelitian dilaksanakan. Untuk mempelajari lebih lanjut terkait preferensi ataupun kepuasan siswa mendengarkan radio Most FM Medan selama revolusi 4.0, peneliti melaksanakan studi kualitatif deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan di Radio Most FM Medan yang beralamat di Jl. Hoki No. 21, Medan 20217, Telp/ Fax (061) 7325663. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2022– April 2022. Subjek dalam penelitian ini ialah mahasiswa/i pendengar radio Most FM Medan. Adapun kriteria narasumber dalam penelitian ini adalah pendengar radio Most FM yang berstatus sebagai mahasiswa/i dengan tingkat keseringan mendengarkan radio Most FM yaitu 1-3 kali dalam sehari. Sedangkan objek penelitiannya ialah tingkat kepuasan pendengar terhadap radio Most FM Medan.

Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai penulis dalam penelitian ini yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Jenis analisis data dalam penelitian ini adalah; 1.) Proses peningkatan data dikenal dengan reduksi data. Proses ini melibatkan penghapusan data yang berlebihan ataupun tidak relevan, serta penambahan data yang dianggap kurang. 2.) Penyajian data sering diformat sebagai matriks. Penyajian data ialah kumpulan informasi terorganisir yang menawarkan kesempatan untuk menarik kesimpulan dan membuat pilihan yang terus berkembang jadi sebuah siklus. 3.) Menarik kesimpulan dari data melibatkan penggalian aspek terpenting dari suatu penyajian data yang sudah disusun dengan memakai frase deklaratif yang relatif singkat tetapi punya makna yang luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mendapatkan tanggapan terkait kepuasan pendengar terhadap berbagai program siaran radio Most FM Medan sesudah berdiskusi langsung dengan seluruh pendengar. Program-program itu antara lain Nonstop Playhits Morning, Nonstop Playhits, Nonstop Order, Sore Santai, Pandemi, Nonstop Playhits Weekend, dan AWESOME (Karya Lagu Anak Medan). Peneliti dapat memperoleh informasi itu sesudah berdiskusi langsung dengan seluruh pendengar.

Tingkat Kepuasan Pendengar Terhadap Program Nonstop Playhits Pagi

Dari temuan survei terkait tingkat kepuasan pendengar terhadap program siaran Nonstop Playhits Pagi, dari sepuluh pendengar, 50% pendengar menyatakan sangat puas dengan program itu, sedangkan persentase pendengar yang menyatakan sangat puas dengan program itu. puas berkisar antara 40% sampai 50%. Namun, 10% pendengar menyatakan tidak puas, namun tidak ada pendengar yang menyatakan sangat tidak puas. Dari temuan di bagian kajian di atas, masuk akal untuk menyimpulkan bahwa pendengar senang dengan program siaran Nonstop Playhits Pagi.

Tingkat Kepuasan Pendengar Terhadap Program Nonstop Playhits

Tidak ada pendengar yang menyatakan tidak puas ataupun sangat tidak puas dengan program siaran ini, dan 70% pendengar menyatakan sangat puas dengan program Nonstop Playhits, sedangkan 30% pendengar menyatakan puas dengan program itu. Hasil survey tingkat kepuasan pendengar terhadap program Nonstop Playhits dari 10 pendengar ialah sebagai berikut: 70% pendengar menyatakan sangat puas dengan program itu, sedangkan 30% pendengar menyatakan puas. Dari hasil survei itu, dapat disimpulkan bahwa pendengar senang dengan acara radio Nonstop Playhits yang ditayangkan..

Tingkat Kepuasan Pendengar Terhadap Program Nonstop Order

Terkait dengan temuan sejauh mana pendengar senang dengan program siaran Nonstop Order, dari total 10 pendengar, 60% dari pendengar itu menyatakan sangat puas dengan program itu, 30% dari pendengar itu menyatakan bahwa mereka puas dengan program pesanan siaran, dan 10% dari pendengar itu menyatakan tidak senang dengan program pesanan siaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pendengar senang dengan program Nonstop Order dari temuan penelitian.

Tingkat Kepuasan Pendengar Terhadap Program Santai Sore

Temuan terkait sejauh mana pendengar puas dengan program siaran yang disaapabilan Santai Pagi dan Santai Sore ialah sebagai berikut: dari 10 pendengar, 80% pendengar menyatakan sangat puas dengan program siaran Santai Pagi, dan 20% Para pendengar menyatakan puas dengan program siaran Sore Santai. Dari temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendengar senang dengan acara radio Santai Sore yang disaapabilan.

Tingkat Kepuasan Pendengar Terhadap Program Pandemi

Menurut temuan survei yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kepuasan pendengar terhadap program siaran Pandemi, tujuh dari sepuluh responden menunjukkan bahwa mereka senang dengan acara itu, sedangkan tiga responden lainnya masing-masing menunjukkan bahwa mereka baik-baik saja. sangat puas ataupun tidak puas ataupun sangat tidak puas dengan program siaran Pandemi. Dari temuan survei, dapat disimpulkan bahwa pemirsa dan pendengar sudah senang dengan program siaran Pandemi.

Tingkat Kepuasan Pendengar Terhadap Program Nonstop Playhits Weekend

Tidak ada pendengar yang menyatakan tidak puas ataupun sangat tidak puas dengan program siaran ini, dan hasil tingkat kepuasan pendengar terhadap program siaran Nonstop Playhits Weekend dari sampel 10 pendengar ialah sebagai berikut: 90% pendengar menyatakan sangat puas dengan program itu, dan 10% pendengar menyatakan puas dengan program itu. Tidak ada pendengar yang mengatakan mereka tidak puas dengan program itu. Dari temuan penelitian itu, dapat disimpulkan bahwa pendengar senang dengan program siaran Nonstop Playhits Weekend.

Tingkat Kepuasan Pendengar Terhadap Program KAGUM (Karya Lagu Anak Medan)

Menurut temuan survei yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kepuasan pendengar terhadap program siaran KAGUM, enam dari sepuluh pendengar menjawab senang dengan program itu. Sementara itu, 10% pendengar mengaku sangat senang dengan program yang ditayangkan di KAGUM, sementara 20% pendengar menyatakan kurang puas dengan program itu dan 10% pendengar menyatakan sangat tidak puas dengan program itu. Dari hasil survei, dapat disimpulkan bahwa pendengar senang dengan program yang ditayangkan di KAGUM.

Berdasarkan hasil survey diatas terkait tentang tingkat kepuasan pendengar radio Most FM Medan dapat diketahui bahwa motif para pendengar radio Most FM adalah informasi, interaksi, dan hiburan. Pada motif informasi, para pendengar radio Most FM Medan mendapatkan berbagai informasi seputar isu yang sedang terjadi, dan berbagai pengetahuan serta wawasan melalui program radio Most FM Medan. Sementara itu dalam motif interaksi, para pendengar radio Most FM Medan memiliki tujuan untuk dapat berinteraksi dengan pihak radio, seperti mengobrol dan mengirim pesan kepada teman atau keluarga mereka, dan motif yang terakhir adalah hiburan, para pendengar radio Most FM Medan mendengarkan radio dikarenakan ingin mendapatkan hiburan melalui program-program radio Most FM Medan. Melalui berbagai motif-motif diatas para pendengar radio Most FM Medan merasa puas dengan berbagai program yang disediakan oleh radio Most FM Medan. Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas maka terdapat kesesuaian antara hasil penelitian dan teori yang peneliti gunakan.

KESIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa faktor pendengar radio Most FM Medan ialah sebagai hiburan dalam menjalani aktivitas sehari-hari, bahwa program siaran yang disediakan oleh Most FM Medan mampu memberi kepuasan tersendiri bagi pendengar, dan berbagai informasi dapat diperoleh. juga membantu pendengar memperluas perspektif mereka.

Temuan studi lebih lanjut menunjukkan bahwa sebagian besar pendengar Radio FM Medan puas dengan program siaran mereka, yakni Playhits Weekend, hingga nada dengan nilai persentase 90%, yang menunjukkan bahwa mereka sangat puas dengan program itu. Kemudian sesudah itu muncullah program siaran bertajuk Relax Afternoon yang punya nilai persentase kepuasan 80% membuat pendengarnya merasa sangat puas. Angka persentase kepuasan tujuh puluh persen menunjukkan pendengar program radio Pandemic, Santai Sore, dan Nonstop Playhits merasa sangat senang. Dan urutan terakhir dengan nilai persentase kepuasan cuma 50% pada program siaran Morning Playhits dan 60% pada program siaran Nonstop Order yang semuanya ialah program siaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansyah, M. (2021). *Pengaruh Kredibilitas Penyiar Radio Madama Pada Instagram Story@ Madamaradio Terhadap Loyalitas Pendengar (Studi Pada Followers Radio Madama Makassar*. <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/9078/>
- Alawi, A. (2020). *Promosi Dan Citra Merek Terhadap Minat Masyarakat Untuk Melakukan Request Lagu Dangdut Klasik Di Radio Rama Fm Bandung*. [https:// repository .widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/13499](https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/13499)
- ANDESTA, T. (2010). *Profil Pendengar Program Acara “Apresiasi Musik” Di Radio Geronimo 106.1 Fm Dan “Ichigo” Di Radio Swaragama 101.7 FM (Studi Analisis*. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/2283>
- Fikarina, M. (2012). *Radio UTY FMedari Dan Radio JIZ FM Dalam Menarik Pengiklan Dan Pendengar (Studi Deskriptif Kualitatif Strategi Komunikasi Pemasaran Radio*

- UTY FMedari dan <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/37111>
- Hudaefa, N. (2019). *Strategi Pemasaran Untuk Meningkatkan Minat Nasabah Terhadap Produk Pembiayaan Pensiun Di BSM KC Ajibarang Banyumas*. <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/5891>
- Imelda, N. (2021). *Strategi komunikasi radio bercahaya 94.3 fm cilacap dalam meningkatkan minat pendengar*. <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/12058>
- Karuniawati, R. (2007). *Analisis dan Desain Program Siaran Radio Berdasarkan Preferensi Pendengar terhadap Atribut Program (Studi Kasus di Radio Swaragama 101, 7 FM Yogyakarta)*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/24504>
- MELINIAR, A. (2022). *Strategi Komunikasi Penyiar Radio Bintang Angkasa Swara (Bas) Dalam Menarik Pendengar Di Kecamatan Banjar Agung*. [http:// repository .radenintan.ac.id/id/eprint/21267](http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/21267)
- RAHMAN, A. (2022). *Strategi Pengelolaan Program Radio Rau Fm Padangsidempuan Dalam Menarik Minat Pemasang Iklan*. <http:// repository .umsu.ac.id/handle/123456789/18816>
- Ramli, N. (2020). *Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Makassar*. <https://repository.unibos.ac.id/xmlui/handle/123456789/4088>
- Retnaningsih, Y. (2005). *Pengaruh strategi pengembangan program musik terhadap kepuasan pendengar pada PT. Radio JPI-FM Surakarta*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/6190>
- SAHPUTRA, E. (2013). *Tingkat Kepuasan Pendengar Radio Madama Fm Di Makassar*. <https://core.ac.uk/download/pdf/25491582.pdf>
- Sudono, S. R., Rohayati, Y., & Puspita, I. A. (2022). *Strategi Penyiaran Radio Republik Indonesia (Rri) Programa-1 Mataram Dalam Menarik Minat Pendengar Pada Masa Pandemi Covid-19*. <https://repository.ummat.ac.id/id/eprint/4670>
- Yunefa, S. (2019). *Strategi Branding Rrinet Melalui Konsep Audio Visual Pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia (LPP RRI) Palembang*. <http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/6145>
- Zarqoni, M. A. (2021). *Analisis Kualitas Program Acara Terhadap Kepuasan Pendengar Radio Dengan Citra Merek Sebagai Variable Intervening*. <http://eprints.umpo.ac.id/8454/>