

**DIGITALISASI PRODUKSI PROGRAM SIARAN VOKS
RADIO MEDAN**

SKRIPSI

Oleh:

TEGUH EKO PRASYETYO

2003110018

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Penyiaran



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

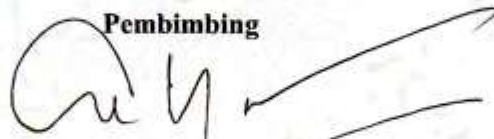
Bismillahirrahmanirrahim

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh

Nama : Teguh Eko Prasyetyo
NPM : 2003110018
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Digitalisasi Produksi Program Siaran Voks Radio Medan

Medan, 22 Mei 2024

Pembimbing



Corry Novrica AP Sinaga, S.Sos., M.A.
NIDN : 0130117403

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi



Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0127048401

Dekan



Dr. Arifin Saleh S.Sos. MSP.
NIDN : 0030017402

PENGESAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara:

Nama : **TEGUH EKO PRASYETYO**

NPM : 2003110018

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada Hari, tanggal : Kamis, 30 Mei 2024

Waktu : Pukul 08.15 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom**

PENGUJI II : **Elvita Yenni, S.S, M.Hum.**

PENGUJI III : **Corry Novrica AP Sinaga, S.Sos., M.A.**


(.....)
(.....)
(.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.




Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.kom

PERNYATAAN
Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya, **Teguh Eko Prasyetyo**, NPM 2003110018 menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuai imbalan atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijasah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 30 Mei 2024
Saya menyatakan



Teguh Eko Prasyetyo

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah saya haturkan ke-Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rezeki, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan seluruh rangkaian penulisan skripsi dengan judul “Digitalisasi Produksi Program Siaran Voks Radio Medan”. Penulis menyadari dalam pengerjaan skripsi ini melewati banyak rintangan dan hambatan yang penulis hadapi selama proses pengerjaan. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sangat dalam kepada Ibu penulis, **Jenikem, AMK**. Atas dukungannya selama ini, baik moral dan finansial selama kegiatan penulisan skripsi berlangsung.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan ribuan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan menemanin penulis selama proses pengerjaan skripsi berlangsung. Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis diberikan kesehatan, keselamatan dan keberkahan dalam proses pengerjaan skripsi berlangsung.
2. Bapak Prof. Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Corry Novrica AP Sinaga, S.Sos., M.A sebagai dosen pembimbing penulis. Saya mengucapkan ribuan terima kasih karena telah membimbing penulis dari awal penyusunan hingga ke akhir. Penulis juga sangat berterima kasih karena sudah sabar dalam membimbing dan selalu memberikan nasihat baik yang menjadi pembangkit semangat penulis.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang selalu sigap membantu penulis dalam mengurus perihal administrasi.
10. Bapak Andri Ananda selaku Station Manager Voks Radio Medan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Voks Radio Medan.

11. Kakak Afra Bai'atun Nisa selaku Produser dan Abang Putra Shajim selaku penyiar program Voks Nite Out, penulis ucapkan terima kasih telah mengarahkan dan menjadi narasumber pada penelitian kali ini.
12. Kepada sahabat baik penulis Prayuda Anggara, penulis ucapkan terima kasih karena selalu memberikan semangat dan menghibur penulis selama proses pengerjaan skripsi.
13. Kepada sahabat yang paling penulis sayangi Anggi Natama Pane, S.Pd, terima kasih telah mendukung dan membantu penulis dari awal berkuliah hingga berada pada fase skripsi ini. Terima kasih juga penulis ucapkan kepadanya karena telah mau penulis reportkan dengan berbagai hal.
14. Terima kasih penulis ucapkan kepada sahabat dekat penulis selama berkuliah, Sheila Galuh Lukitasari. Terima kasih sudah menjadi teman bertukar pikiran yang baik dan selalu membantu dalam penulis dalam berbagai hal selama perkuliahan yang kita telah lewati.
15. Kepada teman-teman penulis Yulia Citra Nasution, Musahadatul Anggraini, Fajar Ichsan Thariq, Delima Eka Putri Sinaga, Doli Muhaymin Siregar, terima kasih telah menjadi teman yang baik dan selalu mendukung penulis dalam pengerjaan skripsi.
16. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Elizabeth Woolridge Grant (Lana Del Rey) dengan karya-karya musik hebatnya menghibur penulis selama penulisan skripsi.

17. Seluruh pihak baik secara langsung dan tidak langsung terlibat dalam penulisan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih atas segala bantuan dan kebaikannya, semoga kebaikan tersebut dibalas oleh Allah SWT.

18. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada diri penulis sendiri karena telah melewati semua proses pengerjaan skripsi dengan baik dan waras.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sehingga kedepannya kritik dan saran yang sampai kepada penulis menjadi perbaikan di masa yang akan datang, mengingat tiada sesuatu yang sempurna tanpa sarana yang membangun. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis sendiri dan dapat dipahami bagi siapa pun yang membaca.

Pagar Merbau, Mei 2024

Penulis,

Teguh Eko Prasyetyo

DIGITALISASI PRODUKSI PROGRAM SIARAN VOKS RADIO MEDAN

Teguh Eko Prasyetyo

2003110018

ABSTRAK

Dalam beberapa dekade terakhir, transformasi digital khususnya penyiaran digital menjadi fenomena yang semakin penting. Ditengah suburnya perkembangan media online saat ini, banyak spekulasi yang menyatakan bahwa tingkat kependengaran radio saat ini perlahan-lahan mulai turun. Voks Radio merupakan salah radio berjejaring yang ada di kota Medan dan juga tersebar di beberapa kota besar di Indonesia. Pemahaman tentang digitalisasi khususnya pada industri radio menjadi hal yang cukup penting. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang memiliki fokus pada pemahaman mengenai fenomena sosial, budaya dan perilaku manusia dengan mengumpulkan dan menganalisis data. Pengumpulan data yang akan penulis lakukan seperti, observasi (*field observation*), wawancara, dan dokumentasi. Penulis menggunakan analisis data menurut Miles, Huberman, dan Saldana. Dan akan melalui empat alur tahapan yakni: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data. Penulis menemukan terdapat banyak sekali adopsi digital atau digitalisasi dalam proses produksi yang ada. Mulai dari pra-produksi, penulis menemukan bahwa produser program dalam mengkurasi data untuk keperluan siaran menggunakan sumber atau platform digital, mulai dari sosial media, portal berita daring, situs majalah daring hingga menggunakan tagar (*hashtag*) pada sosial media guna mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan mengadopsi digitalisasi pada proses produksi siaran khususnya pada program Voks Nite Out yang notabeneanya memiliki segmen yang cukup beragam tiap harinya, dapat mempermudah dan memangkas waktu pencarian dan pengolahan informasi yang dibutuhkan untuk siaran Voks Nite Out. seluruh proses produksi khususnya pada program siaran Voks Nite Out telah tersusun dengan runut dan rapi. Mulai dari proses pra-produksi hingga ke pasca-produksi.

Kata Kunci : Digitalisasi, Produksi Program, Radio

DIGITALIZATION OF VOKS RADIO MEDAN BROADCAST PROGRAM PRODUCTION

Teguh Eko Prasyetyo

2003110018

ABSTRACT

In recent decades, digital transformation, especially digital broadcasting, has become an increasingly important phenomenon. Amidst the proliferation of online media, there is speculation that radio listening is slowly declining. Voks Radio is one of the networked radio stations in Medan and also spread across several major cities in Indonesia. Understanding digitalization, especially in the radio industry, is quite important. The type of research used in this research is descriptive with a qualitative approach. The qualitative approach is a research approach that focuses on understanding social phenomena, culture and human behavior by collecting and analyzing data. Data collection that the author will do such as, observation (field observation), interviews, and documentation. The author uses data analysis according to Miles, Huberman, and Saldana. And will go through four stages, namely: data collection, data condensation, data presentation, and data conclusion. The author finds that there is a lot of digital adoption or digitization in the existing production process. Starting from pre-production, the author finds that program producers in curating data for broadcast purposes use digital sources or platforms, ranging from social media, online news portals, online magazine sites to using hashtags on social media to get information that suits their needs. By adopting digitalization in the broadcast production process, especially in the Voks Nite Out program, which in fact has quite diverse segments every day, it can facilitate and cut the time to search and process the information needed for the Voks Nite Out broadcast. the entire production process, especially in the Voks Nite Out broadcast program, has been arranged neatly. Starting from the pre-production process to post-production.

Keywords : Digitalization, Program Production, Radio

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	5
1.5.2 Manfaat Praktis	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
URAIAN TEORITIS	8
2.1. Komunikasi Massa	8
2.2. Radio	10
2.3. Digitalisasi Penyiaran	13
2.4. Tahapan Produksi	14
2.5. Penelitian Terdahulu	16
BAB III	19
METODE PENELITIAN	19
3.1. Jenis Penelitian	19
3.2. Kerangka Konsep	19

3.3. Definisi Konsep.....	20
3.4. Kategorisasi Penelitian.....	22
3.5. Informan dan Narasumber.....	22
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.7. Teknik Analisis Data	23
3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian	24
BAB IV	25
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1. Gambaran Umum Voks Radio Medan.....	25
4.1.1. Visi dan Misi Voks Radio Medan	26
4.1.2. Struktur Organisasi Voks Radio Medan.....	27
4.1.3. Jaringan Stasiun Radio Voks	28
4.1.4 Program Siaran Weekday dan Weekend.....	29
4.1.5. Gambaran Umum Program Voks Nite Out.....	34
4.2. Hasil Wawancara	36
4.3. Pembahasan	82
BAB V	90
PENUTUP	90
5.1. Simpulan	90
5.2. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	22
Tabel 4.1 Jaringan Stasiun Voks Radio	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Voks Radio Medan	27
Gambar 4.2 Program Harian Voks Radio Medan	32
Gambar 4.3 Program Mingguan Voks Radio Medan.....	33
Gambar 4.4 Alur Produksi Program Siaran Voks Nite Out.....	83
Gambar 4.5 Tampilan Utama Radio Player	85
Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi SVARA	51
Gambar 5.1 Proses Pencarian Materi Siaran.....	97
Gambar 5.2 Penulisan Naskah Siaran Voks Nite Out	97
Gambar 5.3 Bersama dengan Produser	98
Gambar 5.4 Bersama dengan Penyiar	98
Gambar 5.5 Proses Siaran Voks Nite Out.....	99
Gambar 5.6 Diskusi antara Penyiar dan Produser Program.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Digitalisasi bukan lagi menjadi sebuah kata yang asing pada zaman modern saat ini. Digitalisasi telah menjadi sebuah benchmark bahwa sebuah industri telah berevolusi atau berubah dari konvensional menjadi industri yang telah menyatu dengan teknologi. Saat ini, digitalisasi menjadi hal yang sangat penting dan cukup vital di kehidupan masyarakat sehari-hari. Digitalisasi juga membawa pengaruh besar dan juga merevolusi terhadap cara orang bekerja, berbisnis dan juga berkomunikasi secara global (Myovella dkk., 2020).

Ditengah suburnya perkembangan media online saat ini, banyak spekulasi yang menyatakan bahwa tingkat kependengaran radio saat ini perlahan-lahan mulai turun. Sebaliknya, waktu mendengarkan radio per minggu terus tumbuh dari tahun ke tahun (Yuniarto, 2021). Menurut Nielsen Radio Audience Measurement, penetrasi media radio terbilang cukup baik berada pada angka 38% pada kuartal ketiga 2016. Mengacu pada angka penetrasi mingguan tersebut, sekitar 20 juta konsumen di Indonesia masih mendengarkan radio dengan setidaknya menghabiskan rata-rata 139 menit setiap harinya (Lubis, 2016).

Dari data tersebut menunjukkan bahwa radio masih menjadi media yang relevan dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Peningkatan waktu yang digunakan untuk mendengarkan radio, memperlihatkan bahwa radio memiliki tempat dan peran yang cukup penting dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Radio juga dianggap memiliki nilai persuasif yang cukup tinggi untuk menyampaikan informasi kepada pendengarnya, hal ini menjadikan radio media informasi yang tetap terus eksis dan tetap mendapat ruang di hati para pendengarnya (Dhamayanti, 2020).

Dalam beberapa dekade terakhir, transformasi digital khususnya penyiaran digital menjadi fenomena yang semakin penting (Hirschmeier & Beule, 2021). Saat ini transformasi digital menjadi sebuah istilah yang mengacu pada penerapan teknologi digital tak terkecuali pada radio, walaupun batasannya belum jelas (Majchrzak dkk., 2016). Transformasi pada penyiaran radio biasanya sering disandingkan dengan istilah-istilah yang terkait dengan saluran distribusinya, misalnya seperti Digital Audio Broadcasting (DAB) dan DAB+. Terlepas dari bagaimana saluran distribusinya, teknologi digital yang ada saat ini telah menggantikan teknologi yang ada sebelumnya dalam hal produksi konten (siaran). Sebagai contoh, saat ini rekaman musik dan rekaman sumber suara lainnya dapat direkam, disimpan dan diproses secara digital. Hal ini memungkinkan untuk mencampurkan line audio yang berbeda (mixing) selama siaran berlangsung (Hirschmeier & Beule, 2021).

Voks radio merupakan radio connecting yang akan berkembang menjadi radio berjejaring dibawah naungan PT. Kutus Kutus Herbal. Saat ini Voks radio memiliki 5 stasiun radio dan tersebar di 4 kota berbeda seperti, Yogyakarta, Bandung, Medan dan Bali dengan 2 stasiun radio. Secara umum Voks Radio menargetkan *audience* dengan usia Dewasa Muda Profesional dengan rentang usia 20 hingga 50 tahun (About Voks, t.t.). Voks radio juga memutarakan lagu-lagu *Adult Contemporary* (AC) dari tahun 80, 90, 2000 hingga hits terkini dengan format *multi-genre playlist*. Tidak hanya memutarakan lagu-lagu hits, Voks radio juga menyajikan program-program siaran yang informatif dan inspiratif bagi para Voksian (sebutan khusus bagi pendengar Voks Radio Medan).

Dengan memperhatikan hal-hal yang telah penulis paparkan pada paragraf sebelumnya, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul “Digitalisasi Produksi Program Siaran Voks Radio Medan”. Penulis tertarik meneliti penelitian ini dikarenakan belum banyak penelitian terkait yang membahas tentang digitalisasi khususnya pada program siaran radio. Di era teknologi yang berkembang dengan masif saat ini, pemahaman tentang digitalisasi khususnya pada industri radio menjadi hal yang cukup penting. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih tentang digitalisasi produksi program siaran radio, dan juga menambah literatur dalam bidang ini.

1.2 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini penulis akan berfokus pada program siaran radio *Voks Nite Out* pada bulan Maret 2024. Alasan dipilihnya program tersebut adalah karena penulis ingin mengetahui proses produksi siaran radio, terlebih dengan program siaran radio malam hari.

1.3 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa hal yang menjadikan penulis tertarik untuk mengangkat dan menganalisis beberapa hal mengenai siaran program radio *Voks Nite Out* di Voks Radio Medan, berikut beberapa rumusan masalah yang telah penulis kurasi:

- Bagaimana proses produksi siaran (digitalisasi pra-produksi, produksi, pasca produksi) program siaran *Voks Nite Out*?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan atau menguraikan proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi pada program siaran radio *Voks Nite Out*, juga untuk menjelaskan proses digitalisasi program radio yang telah di produksi yang nantinya akan ditransmisikan dari frekuensi yang tersedia dan akan disiarkan pula secara streaming melalui aplikasi live streaming milik Voks Radio sendiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan ialah penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya pada kajian penyiaran atau broadcasting. Tidak hanya itu, dari penelitian ini juga diharapkan juga bisa menjadi referensi yang akan memperkaya dan memperluas wawasan bagi siapa pun yang membaca penelitian ini.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis untuk para praktisi penyiaran atau broadcasting, khususnya kepada tim produksi yang berkecimpung dan terlibat pada bagian produksi siaran radio. Diharapkan juga dari penelitian ini dapat memperluas wawasan dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa maupun pihak-pihak yang ingin mengetahui proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi program Voks Nite Out dan juga proses digitalisasi program siaran yang telah diproduksi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan juga manfaat dari penelitian yang penulis teliti.

BAB II URAIAN TEORITIS

Di dalam bab ini penulis menjelaskan dan menguraikan berkaitan dengan tinjauan pustaka mengenai teori komunikasi dan teori yang berhubungan dengan analisis produksi dan juga teori-teori lain yang berkaitan dengan penelitian penulis.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan mengenai jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian dan juga deskripsi ringkas dari objek penelitian yang penulis lakukan untuk penelitian ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan hasil penelitian yang telah penulis dapatkan dari lapangan dan juga akan membahas hasil penelitian yang telah didapatkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menjabarkan simpulan dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan telah didapat dari lapangan.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik) (Nurudin, 2014). Makna ‘Massa’ dalam komunikasi massa lebih merujuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa, seperti khalayak, audiens, penonton, pembaca atau pemirsa. Menurut Michael W. Gambel dan Teri Klaw Gamble (Gamble & Gamble, 1986 dalam Nurudin, 2014) mendefinisikan komunikasi massa jika melingkupi hal-hal berikut:

1. Komunikator dalam komunikasi massa menggunakan teknologi modern untuk menyebarkan pesan secara cepat kepada khalayak yang luas. Pesan tersebar melalui media modern, seperti surat kabar, majalah, televisi, film atau kombinasi dari semua media ini.
2. Komunikator dalam komunikasi massa berusaha untuk berkomunikasi dengan jutaan yang tidak saling mengetahui satu sama lain. Anonimitas *audience*-nya membedakan jenis komunikasi yang lain. Bahkan orang yang mengirimkan pesan dan menerimanya tidak saling mengenal.
3. Pesan adalah milik publik. Dengan kata lain, pesan dapat diterima dan didapatkan oleh banyak orang.

4. Sebagai sumber, komunikator massa biasanya berasal dari organisasi formal seperti jaringan, ikatan, atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunikator tidak berasal dari individu tetapi dari lembaga yang biasanya berorientasi pada keuntungan, tidak dari organisasi sukarela atau nirlaba.
5. Penjaga pintu atau penapis informasi (*gatekeeper*), bertanggung jawab atas komunikasi massa. Dengan kata lain, pesan yang disebarkan atau dipancarkan sebelum disebarluaskan melalui media massa dikontrol oleh sejumlah individu dalam lembaga tersebut. Ini berbeda dengan komunikasi antarpribadi, kelompok, atau publik, di mana beberapa individu dalam komunikasi massa ikut berperan dalam membatasi dan memperluas pesan yang disebarluaskan.
6. Umpan balik dalam komunikasi massa sifatnya tertunda, berbeda dengan umpan balik dalam jenis komunikasi lain, seperti komunikasi antarpersonal. Namun, umpan balik dalam surat kabar tidak dapat dilakukan secara langsung, alias tertunda.

Maka demikian, media massa merupakan alat dalam komunikasi yang dapat menyebarkan pesan secara bersamaan, kepada *audience* yang luas dan heterogen. Media massa memiliki kelebihan dibandingkan dengan jenis komunikasi lain, yakni dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu. Media massa juga dapat menyebarkan pesan dengan instan dalam rentang waktu yang tak terbatas.

2.2. Radio

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan radio sebagai siaran (pengiriman) suara atau bunyi melalui udara. Radio merupakan salah satu jenis media massa satu arah berfungsi dalam menyampaikan pesan baik itu berita, informasi dan juga hiburan. Radio menjadi media massa kemudian berkembang di beberapa negara. Diawali di Amerika Serikat (AS) dengan Dr. Lee De Forest melanjutkan penemuan Marconi pada tahun 1906, yang membuatnya dijuluki "The Father of Radio". Sejak saat itu, radio di Amerika Serikat mengalami perkembangan pesat. Pada Maret 1923, ada 556 stasiun radio. Baru pada tahun 1926 NBC (*National Broadcasting Radio*) menjadi perusahaan besar, dan CBS (*Columbia Broadcast System*) mengikutinya (RG, 2018).

Siaran radio *Bataviase Radio Vereniging* (BRV) menjadi yang pertama di Indonesia (saat itu dikenal sebagai Nederlands Indie-Hindia Belanda) didirikan di Batavia (Jakarta Tempo dulu). BRV didirikan pada tanggal 16 Juni 1925 di *Weltevreden* (Jakarta Pusat sekarang), dan resmi mengudara dari *Hotel des Indesdengan* dengan gelombang 157.89 meter dan 61.66 meter untuk "Programa Nasional" (*Archipelzender*) stasiun radio (Kustiawan dkk., 2022).

Prinsip utama siaran radio sebagai media massa elektronik adalah visualisasi, yaitu berimajinasi, membayangkan berbicara kepada seorang pendengar yang duduk di depan kita. Meskipun radio disebut sebagai media buta karena hanya mengeluarkan suara, suara adalah alat penting untuk meninbulkan imajinasi

pendengar (Ardiningtyas & Hartono, 2015). Menurut Robert McLeish (Masduki, 2004 dalam Ardiningtyas & Hartono, 2015) terdapat beberapa jenis-jenis radio yang umum ditemukan, seperti:

1. *Public Service Station*, merupakan radio yang memiliki kepentingan melayani umum secara nasional.
2. *Commercial Station*, adalah radio milik pribadi yang digunakan untuk meraih keuntungan komersil.
3. *Government Station*, merupakan radio milik pemerintah yang digunakan untuk kepentingan umum.
4. *Government Owned Station*, adalah radio milik pemerintah yang dipergunakan sebagai alat propaganda.
5. *Institutional Ownership Station*, merupakan radio yang dimiliki oleh organisasi kemasyarakatan (ormas), kampus, dan lembaga swadaya masyarakat.
6. *Community Ownership*, merupakan radio milik komunitas kecil dilingkup kelurahan.

Karakteristik utama siaran radio adalah format pesannya, yakni audio. Andrew Crisell dalam bukunya yang berjudul *Understanding Radio* menyatakan, “*What strikes everyone, broadcasters and listeners alike, as significant about radio is*

about radio is that is a blind medium” dengan kata lain bahwa radio merupakan medium yang tidak dapat dilihat dan memiliki kemampuan untuk menciptakan karakter yang kreatif (imajinatif) dan dekat dengan pendengar (Yudhapramesti, 2023).

Terdapat pula karakteristik radio sebagai media massa, seperti:

1. Publisitas, dalam artian radio dapat didengar atau disebarluaskan kepada khalayak. Siapa saja dapat mendengarkan radio tanpa batasan siapa yang boleh dan tidak boleh.
2. Universalitas, pesan yang ditransmisikan bersifat umum karena menyangkut kepentingan umum dan didengar oleh pendengar yang banyak.
3. Periodeisitas, siaran radio bersifat tetap dan berkala.
4. Kontinuitas, artinya siaran radio berkesinambungan sesuai dengan jadwal mengudara yang telah ditentukan.
5. Aktualitas, berisi hal-hal yang sifatnya aktual atau terbaru, seperti laporan berita atau informasi (Morissan, 2005 dalam Nasution, 2017).

Saat ini radio banyak dimanfaatkan sebagai sarana untuk berbagi sejarah, teknologi, pekerjaan, dan berbagai program siaran, seperti musik, drama, hiburan, berita, dan dokumentasi majalah udara. Hal yang terpenting adalah bahwa radio

terus berkembang seiring dengan perubahan lingkungan, budaya, dan teknologi, termasuk juga perubahan legislasi dan sosial (Dubber, 2013 dalam Yudhapramesti, 2023).

2.3. Digitalisasi Penyiaran

Kemajuan teknologi digital saat ini telah menyebabkan beberapa perangkat dalam industri penyiaran yang menggunakan teknologi analog secara bertahap digantikan oleh perangkat digital, seperti perangkat perekam, kamera video dan perangkat pengeditan. Salah satu alasan dilakukannya hal tersebut adalah alasan teknis. Penggunaan teknologi digital memiliki keunggulan, salah satunya adalah bahwa tidak ada penurunan kualitas sinyal meskipun telah dilakukan berbagai manipulasi. Manfaat lain dari penggunaan teknologi digital khususnya pada penyiaran adalah menghemat lebar pita spektrum frekuensi radio, dikarenakan adanya teknik kompresi terhadap sinyal (Gultom, 2015).

Saat ini teknologi digital tidak hanya diterapkan pada sistem siaran TV digital, tetapi juga pada sistem penyiaran radio. Terdapat sejumlah standar penyiaran radio siaran digital yang umum digunakan saat ini di dunia, seperti *Digital Audio Broadcasting (DAB)*, *Digital Radio Mondiale (DRM)*, dan *In-Band On-Channel (IBOC)*. Sektor penyiaran membutuhkan sistem digital untuk berbagai alasan, termasuk keandalan, kualitas, dan efisiensi spektrum frekuensi. Menurut penelitian, siaran radio siaran digital bebas dari derau, sehingga kualitas siaran jauh lebih baik

dibandingkan dengan siaran radio analog yang membutuhkan satu kanal frekuensi untuk satu program siaran. Dengan demikian, sistem radio siaran digital jauh lebih efisien (Gultom, 2015).

2.4. Tahapan Produksi

Dalam merencanakan sebuah produksi, khususnya produksi siaran radio terdapat sistem kerja atau alur kerja. Dalam proses produksi baik itu produksi individu atau dengan tim produksi besar, semua kegiatan produksi akan memerlukan tahapan atau fase produksi yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahapan produksi berguna agar pelaksanaan produksinya jelas dan efisien. Fred Wibowo menyebutkan bahwa dalam sebuah program atau acara, akan melewati tiga tahapan produksi yang lazim disebut sebagai *Standard Operation Procedure* (SOP) (Owens dan Millerson, 2009 dalam Fachruddin, 2017), seperti yang dijabarkan dibawah:

1. Pra-Produksi, merupakan seluruh kegiatan sebelum masuk ke studio atau turun ke lapangan untuk melakukan proses produksi. Dengan kata lain pra-produksi merupakan kegiatan untuk menemukan gagasan, topik, penentuan narasumber hingga ke penyusunan anggaran (Sumira & Wahyuni, 2018). Hal lain yang biasanya dilakukan pada kegiatan pra-produksi salah satunya ialah mengubah ide dasar menjadi konsep dan naskah yang nantinya akan diterapkan pada proses produksi. Memastikan kembali detail produksi

seperti seperti set lokasi atau studio, kru dan peralatan yang dibutuhkan untuk produksi yang akan dikerjakan nantinya.

2. Produksi, merupakan berlangsungnya seluruh kegiatan yang telah dipersiapkan pada proses pra-produksi sebelumnya. Pada program radio, tahapan produksi biasanya yang dilakukan adalah mengudara (*on-air*) memutar lagu yang telah di-*request* oleh pendengar atau melakukan wawancara dengan narasumber yang telah ditentukan (Ismaya & Chaerowati, 2018).

Dalam proses produksi berlangsung, produser berperan langsung dalam mengawasi ketika sebuah program sedang berlangsung. Hal ini menjadikan produser sebagai penanggung jawab dalam jalannya proses produksi siaran radio berlangsung. Tidak hanya itu dalam proses produksi juga terdapat kolaborasi kerjasama antara penyiar radio dan operator, hal ini menjadikan penentu baik tidaknya sebuah proses produksi siaran radio (Simamora & Saragih, 2021).

3. Pasca-Produksi, merupakan seluruh kegiatan setelah tahapan produksi dinyatakan telah selesai dilaksanakan (*Produksi Program Televisi, 2022*). Aktivitas utama yang biasanya dilakukan pada kegiatan pasca-produksi ialah penyuntingan atau *editing*. Hal ini dapat mencakup pada koreksi suara, pemilihan latar musik yang sesuai dan penciptaan audio khusus. Selain penyuntingan, dalam proses produksi program siaran langsung biasanya

langsung melakukan evaluasi. Evaluasi ditujukan untuk mengukur dan mengetahui hasil dari kegiatan produksi yang telah dilakukan (Sartono, 2008 dalam Ismaya & Chaerowati, 2018).

2.5. Penelitian Terdahulu

Proses produksi program siaran pada radio dewasa ini juga melakukan perubahan pada proses produksi dari yang biasa dilakukan. Seperti pada penelitian terdahulu yang dilakukan Ahmad Prasetyo, Shinta Puspitasari dan Nurul Hayati Rizqina yang membahas mengenai manajemen media penyiaran radio Swaragama dalam meningkatkan kualitas program siaran radio. Temuan yang didapat dari penelitian mereka adalah bahwa radio Swaragama melakukan sebuah inovasi pada siarannya, dalam rangka untuk menambah variasi format dengan melakukan digitalisasi radio. Radio Swaragama melakukan digitalisasi dengan menambah format melalui platform online dan website, dengan strategi tersebut dapat menarik perhatian dan dapat dijangkau lebih banyak pendengar (Prasetyo dkk., 2022).

Menambah dan meningkatkan jumlah siaran musik juga menjadi salah satu strategi yang jitu dalam kampanye digitalisasi radio. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Corry Novrica Sinaga, Nurhasanah Nasution, dan Elvita Yenni yang membahas strategi manajemen radio online pasca pandemi Covid-19. Temuan yang didapat dari penelitian tersebut adalah bahwa strategi dari manajemen Radio Online Move adalah dengan memperbanyak jumlah siaran musik program dan bekerja sama dengan label musik yang menyediakan cukup banyak lagu yang cukup diputar selama 24 jam sehari.

Selain itu, radio juga memodifikasi siaran radio dengan video live streaming media sosial terutama pada instagram. Hal ini menjadikan siaran radio tersebut dapat dinikmati melalui visual dan juga mengkampanyekan tren radio online menjadi pilihan terbaik untuk sosialisasi dan promosi. Karena dinilai lebih efektif dan mengandung makna kekinian (Sinaga dkk., 2021).

Walaupun saat ini banyak program siaran yang telah mendapat pengaruh digitalisasi, akan tetapi program radio tetap disusun secara tradisional berdasarkan yang telah dirancang pada pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Seperti dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bambang Ismaya dan Dede Lilis Chaerowati yang membahas mengenai proses produksi program siaran favorit pada radio anak muda di Bandung. Temuan yang didapat dari penelitian tersebut adalah bahwa dalam sebuah proses program siaran memerlukan tiga tahapan proses produksi yakni pra-produksi, dengan tahapan seperti penemuan ide, perencanaan dan persiapan, kemudian; produksi dengan melakukan proses On Air; dan tahapan pasca produksi, dimana semua telah selesai untuk melakukan evaluasi dan laporan (Ismaya & Chaerowati, 2018).

Dari paparan diatas, dapat dilihat perbedaan antara proses produksi yang telah terpengaruh transformasi digital dan yang belum. Dari penelitian yang radionya mendapat pengaruh digitalisasi, dapat dilihat bahwa tujuan dari radio tersebut melakukan digitalisasi merupakan salah satu strategi untuk mendapat perhatian atau atensi dari para pendengar lebih banyak dan lebih dapat dijangkau oleh para pendengar radio. Pada penelitian berikutnya dapat dilihat bahwa, dalam proses produksi siaran

radio favorit anak muda kota Bandung tiga tahapan produksi menjadi hal yang krusial dalam merancang sebuah program radio. Setiap proses yang dilakukan mulai dari pra-produksi, produksi, hingga ke pasca produksi memiliki kaitan dan peranan yang penting satu sama lain untuk menciptakan sebuah program siaran yang bagus dan menarik.

BAB III

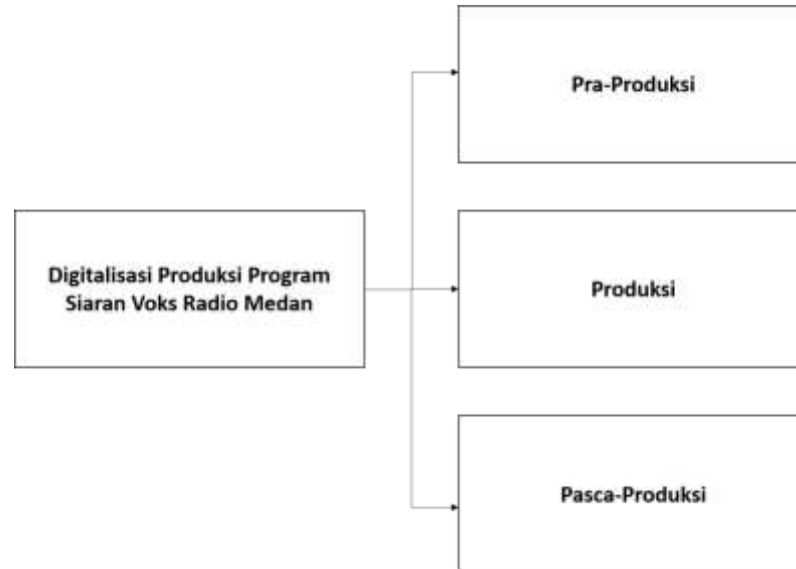
METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang memiliki fokus pada pemahaman mengenai fenomena sosial, budaya dan perilaku manusia dengan mengumpulkan dan menganalisis data (Faustyna, 2023). Dipilihnya jenis penelitian ini adalah karena penulis ingin mengamati proses digitalisasi pada produksi program siaran Voks Nite Out, baik dari pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Penulis juga menggunakan metode observasi, hal ini penulis pilih guna untuk mengamati langsung objek yang diriset.

3.2. Kerangka Konsep

Kerangka konsep atau dapat juga disebut dengan kerangka berpikir, merupakan kegiatan berteori mengenai realitas yang ingin diteliti sehingga menghasilkan asumsi teoritis dan mempunyai konsep tertentu mengenai realitas (Kriyantono, 2021). Dari pemaparan tersebut, berikut adalah kerangka konsep yang penulis susun sesuai dengan penelitian milik penulis:

Gambar 3.1 Kerangka Konsep

Sumber: Olahan Penulis, 2024

3.3. Definisi Konsep

a. Pra-Produksi

Merupakan seluruh kegiatan sebelum masuk ke studio atau turun ke lapangan untuk melakukan proses produksi. Hal yang biasanya dilakukan pada kegiatan pra-produksi antara lain, mengubah ide dasar menjadi konsep dan naskah yang nantinya akan diterapkan pada proses produksi. Memastikan kembali detail produksi seperti seperti set lokasi atau studio, kru dan peralatan yang dibutuhkan untuk produksi yang akan dikerjakan nantinya.

b. Produksi

Merupakan berlangsungnya seluruh kegiatan yang telah dipersiapkan pada proses pra-produksi sebelumnya. Pada program radio, tahapan produksi biasanya yang dilakukan adalah mengudara (*on-air*) memutar lagu yang telah di-*request* oleh pendengar atau melakukan wawancara dengan narasumber yang telah ditentukan (Ismaya & Chaerowati, 2018).

c. Pasca-Produksi

Aktivitas utama yang biasanya dilakukan pada kegiatan pasca-produksi ialah penyuntingan atau *editing*. Hal ini dapat mencakup pada koreksi suara, pemilihan latar musik yang sesuai dan penciptaan audio khusus. Selain penyuntingan, dalam proses produksi siaran langsung biasanya langsung melakukan evaluasi. Evaluasi ditujukan untuk mengukur dan mengetahui hasil dari kegiatan produksi yang telah dilakukan (Sartono, 2008 dalam Ismaya & Chaerowati, 2018).

3.4. Kategorisasi Penelitian

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian

No	Konsep Teoritis	Indikator
1	Pra-Produksi	- Penentuan ide program - Pembuatan naskah program - <i>Prepare</i> alat yang akan digunakan
2	Produksi	- <i>Briefing</i> oleh pengarah program dengan kru teknis - <i>On air</i>
3	Pasca-Produksi	- Evaluasi

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

3.5. Informan dan Narasumber

Narasumber yang nantinya akan menjadi informan dalam penelitian penulis adalah produser program atau penanggung jawab program siaran Voks Nite Out dan juga Announcer dari program Voks Nite Out.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang penulis gunakan untuk menghimpun dan mengumpulkan data. Pengumpulan data yang akan penulis lakukan seperti, observasi (*field observation*), wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan oleh penulis sendiri. Penulis dalam penelitian ini bertanggung jawab untuk merencanakan, menganalisis dan menafsirkan temuan penelitian yang ditemukan di lapangan. Data yang

dikumpulkan dan didapat dari hasil wawancara dan juga observasi penulis di lapangan.

3.7. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif yang penulis akan melakukan penyajian tahapan analisis data menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2014) dan akan melalui empat alur tahapan yakni: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data (Kriyantono, 2021).

- a. Pengumpulan data merupakan proses penghimpunan atau pengumpulan data dari di lapangan, untuk diolah pada tahap berikutnya.
- b. Kondensasi data merupakan proses pemilihan, menyederhanakan dan mengubah data lapangan menjadi sebuah paragraf utuh.
- c. Penyajian data adalah proses menggambarkan suatu hal yang terorganisasi sehingga tampilan data membantu menyederhanakan informasi dengan menonjolkan simpulan-simpulan. Tidak hanya itu penyajian data membantu penulis untuk melakukan analisis lebih lanjut.
- d. Penarikan kesimpulan adalah tahap akhir dimana penulis membuat konklusi atau simpulan dari data yang telah dikumpulkan dan didapat.

3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan penulis lakukan berada pada Voks Radio Medan yang berlokasi di Jl. Sei Batang Serangan No.35/60, Babura, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan mulai dari Desember 2024 sampai dengan Mei 2024.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Voks Radio Medan

Voks Radio Medan merupakan salah satu stasiun radio berjejaring (*network*) dibawah naungan PT. Kutus Kutus Herbal. Voks Radio Medan berdiri sejak tahun 2022 dan didirikan langsung oleh *owner* dari PT. Kutus Kutus Herbal, Bambang Pranoto yang juga merupakan seorang pegiat radio. Secara umum Voks Radio Medan menargetkan *audience* dengan usia Dewasa Muda Profesional dengan rentang usia 20 hingga 50 tahun. Voks Radio Medan mengusung *tagline* “*Feel The Hits*” dan juga memutar lagu-lagu *Adult Contemporary* (AC) dari tahun 80, 90, 2000 hingga hits terkini dengan format *multi-genre playlist*. Tidak hanya memutar lagu-lagu hits, Voks Radio Medan juga menyajikan program-program siaran yang informatif dan inspiratif bagi para *Voksian* (sebutan khusus bagi pendengar Voks Radio Medan).

Saat ini Voks Radio secara umum tengah berkembang menjadi radio berjejaring yang tersebar di beberapa kota besar di Indonesia. Voks Radio telah mengudara di lima kota besar yang ada di Indonesia, antara lain Medan, Bandung, Jogjakarta, Banda Aceh, Bali dengan 2 unit stasiun radio dan 1 unit radio yang beroperasi di luar negeri tepatnya di Amsterdam, Belanda.

Saat ini Voks Radio Medan mengudara pada frekuensi 104.6 FM dengan jangkauan siar meliputi wilayah Kota Medan secara keseluruhan, sebagian wilayah Kabupaten Deli Serdang, dan sebagian wilayah Kabupaten Langkat. Tidak hanya dari frekuensi analog FM, siaran Voks Radio Medan dan Voks Radio kota lain dapat juga di dengar via Aplikasi *live streaming* “Voks Mobile Application” yang dapat diunduh di gawai melalui Google Play Store bagi pemilik gawai yang menggunakan sistem operasi Android dan dari Apple App Store bagi pengguna gawai dengan sistem operasi iOS.

4.1.1. Visi dan Misi Voks Radio Medan

Voks Radio Medan memiliki visi, yakni:

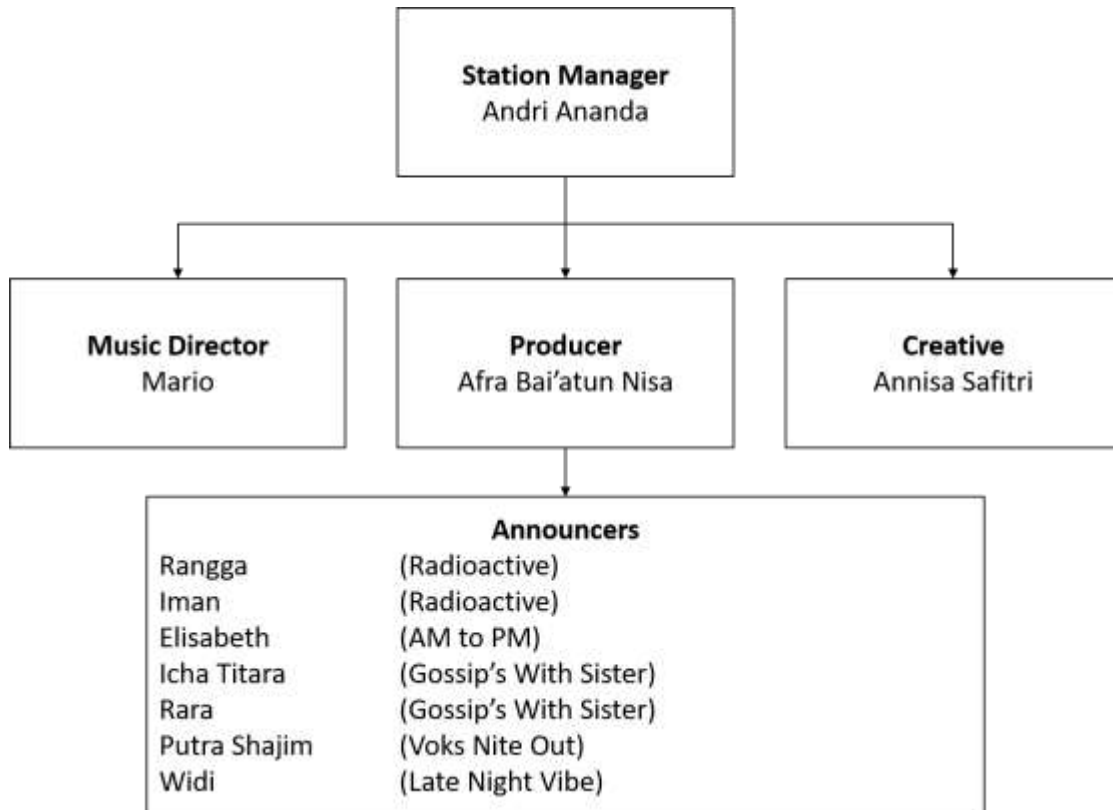
- Menjadi radio terbaik, informatif, bergaya hidup sehat dan menghibur untuk orang banyak.
- Sebagai salah satu sarana media elektronik yang masih dan akan sangat dibutuhkan sampai saat ini.

Voks Radio Medan juga memiliki misi, antara lain:

- Menyuguhkan informasi yang dikemas secara menghibur, informatif dengan adanya penyiar dan musik yang digabung menjadi satu.
- Terus berinovasi sesuai dengan era dan juga kebutuhan pendengar dengan semangat muda dan sehat, juga dengan gaya bahasa yang positif dan dinamis.

4.1.2. Struktur Organisasi Voks Radio Medan

Gambar 4.1 Struktur Organisasi Voks Radio Medan



Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Voks Radio Medan dikepalai oleh Station Manager yang bertanggung jawab atas keseluruhan operasi Voks Radio Medan. Tugas seorang Station Manager disini meliputi, pengawasan program yang akan disiarkan, pengaturan anggaran, pemeliharaan peralatan dan juga memiliki tanggung jawab untuk menjaga stasiun radio berjalan dengan efisien dan menjaga kualitas program siaran agar tetap berjalan tetap baik. Kemudian Music Director bertugas untuk memilih lagu, mengatur playlist dan juga mengelola hubungan baik dengan label rekaman. Music Director juga memiliki

wewenang untk menentukan arah musik dan membuat keputusan terkait dengan pemutaran lagu yang akan diputarkan di Voks Radio Medan. Music Director juga memiliki tanggung jawab agar musik yang telah dipilih dan dikurasi sesuai dengan target audiens Voks Radio Medan.

Produser program di Voks Radio Medan mengemban tugas untuk merencanakan, mengatur dan mengawasi program-program yang ada di Voks Radio Medan. Hal-hal itu termasuk dalam penentuan konten dan mengarahkan tim produksi. Creative yang bertugas pada Voks Radio Medan juga memiliki tugas yang berhubungan dengan promosi program siaran dan produk, desain grafis sosial media Voks Radio Medan dan juga pengembangan konsep konten kreatif untuk kepentingan sosial media radio.

4.1.3. Jaringan Stasiun Radio Voks

Tabel 4.1 Jaringan Stasiun Voks Radio

Stasiun Radio	Lokasi	Status
Voks Radio Bali	Bali, Indonesia	Aktif dengan dua stasiun radio.
Voks Radio Jogja	Jogjakarta, Indonesia	Aktif dengan satu stasiun radio.
Voks Radio Bandung	Bandung, Indonesia	Aktif dengan satu stasiun radio.
Voks Radio Medan	Medan, Indonesia	Aktif dengan satu stasiun radio.
Voks Radio Amsterdam	Amsterdam, Belanda	Aktif dengan satu stasiun radio.
Voks Radio Banda Aceh	Aceh, Indonesia	Aktif dengan satu stasiun radio.

Stasiun Radio	Lokasi	Status
Voks Radio Ndeso	Medan, Indonesia	Belum aktif, terkait dengan perizinan siar dan frekuensi siar.

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Saat ini Voks Radio telah mengudara di 5 kota besar di Indonesia dengan 7 stasiun radio yang aktif mengudara. Voks Radio juga saat ini tengah membuka stasiun radio baru di kota Medan dengan nama Voks Radio Ndeso yang berfokus menyiarkan lagu-lagu daerah, khususnya lagu Jawa. Saat ini Voks Radio Ndeso belum beroperasi sepenuhnya dikarenakan perizinan siaran yang belum rampung. Rencananya, Voks Radio Ndeso akan mengudara pada frekuensi 90.8 FM. Akan tetapi, siaran Voks Radio Ndeso telah dapat didengarkan via aplikasi *streaming* Voks Radio.

4.1.4 Program Siaran Weekday dan Weekend

Voks Radio Medan saat memiliki program harian dan program mingguan yang tayang atau mengudara setiap hari Senin-Jumat untuk program harian (*weekday*) dan Sabtu-Minggu untuk program mingguan (*weekend*). Terdapat enam program yang tayang harian (*weekday*) dimulai dari pukul 06.00 WIB sampai pukul 24.00. Adapun program harian yang tayang secara rutin senin hingga jumat di Voks Radio Medan ialah:

1. Radio Active, merupakan program pagi *prime time* yang tayang pada pukul 06.00-10.00 WIB pagi. Dibawakan oleh dua orang penyiar Rangga Novio dan

Iman Wahyudi, program ini bertema komedi di pagi hari dengan tujuan menjadi teman dalam perjalanan dan memulai aktifitas agar pendengar (Voksian) lebih bersemangat dan ceria di pagi hari. Adapun segmen yang ada dalam program Radio Active ini adalah:

- Sapa Pagi, menyapa pagi para pendengar yang akan memulai beraktifitas di pagi hari.
 - Info Lalu Lintas dan Cuaca, memberikan informasi terkini tentang situasi lalu lintas di kota Medan dan informasi cuaca terkini.
 - Ngobrol Pagi-Pagi, membuka topik obrolan ringan di pagi hari tentang keseharian.
 - Kabar dari Indonesia, mengabarkan berita terkini yang ada di Indonesia.
2. AM to PM, adalah program istirahat jam siang yang tayang dari pukul 10.00-pukul 13.00 WIB. Program ini memberikan rekomendasi kuliner dan tempat kuliner untuk makan siang, serta membagikan tips seputar kuliner dan kesehatan. Berikut merupakan segmen dari program AM to PM:
- Choice Your Playlist, memutarakan lagu-lagu favorit pendengar (Voksian).
 - Battle Song, pilihan dua lagu hits yang akan dipilih pendengar via *polling* Instagram dan lagu yang paling banyak dipilih akan diputarkan di akhir siaran program.

- Food & Health, memberikan info, tips dan trik seputar kuliner dan kesehatan.
3. Gossip with Sister (GWS), adalah program sore hari yang tayang pukul 15.00-19.00 WIB program ini bertujuan menemani dan menghibur pendengar (Voksian) setelah seharian beraktifitas. Program ini membawakan info-info entertainment terkini serta *fun fact* dari artis nasional dan mancanegara. Berikut merupakan segmen yang ada dalam program GWS:
- Gossip Sore Seru, obrolan seru di sore hari seputar keseharian maupun info viral.
 - Voks Showbiz, memberikan informasi terkini seputar dunia *entertainment* nasional maupun mancanegara.
 - Info Lalu Lintas, memberikan informasi terkini tentang situasi lalu lintas di kota Medan.
4. Voks Nite Out, adalah program *prime time* malam hari yang tayang dari pukul 19.00-22.00 WIB yang memberikan info terbaru seputar musik, film (nasional dan mancanegara) serta juga membuka obrolan tentang kepribadian dan memutar lagu *hits* nostalgia. Adapun segmen dari program ini adalah:
- Musicbuzz, memberikan informasi terkini seputar perkembangan musik dan musisi mancanegara.

- Voksindo, memberikan informasi terkini seputar perkembangan musik dan musisi nasional.
- Voksinema Indonesia & Voksinema, memberikan informasi terkini dan *review* seputar perfilman nasional maupun mancanegara.
- Vokstalgia, membahas dan memutar musik *hits* nostalgia dari era 90 hingga 2000-an.
- Voksychnology, membahas tentang topik berkaitan dengan *mental health* dan kepribadian yang dibahas secara ringan dan santai.

Gambar 4.2 Program Harian Voks Radio Medan

PROGRAM WEEKDAYS		
RADIOACTIVE SENIN - JUMAT 06.00 - 10.00 RANGGA & IMAN	AM TO PM SENIN - JUMAT 10.00 - 13.00 ELISABET	GWS Gossip With Sister SENIN - JUMAT 15.00 - 18.00 ICCHA TITARA & RARA
VOKS NITE OUT SENIN - JUMAT 18.00 - 22.00 PUTRA SHAJIM	LATE NIGHT VIBES SELASA, RABU & JUMAT 22.00 - 24.00 WIDI	VN SARANGHAE SENIN & KAMIS 22.00 - 24.00 MARIO

Sumber: Voks Radio Medan, 2024

Tidak hanya program *weekday* (harian), Voks Radio Medan juga memiliki program *weekend* (akhir pekan). Weekend on Voks tayang setiap sabtu dan minggu dengan

berbagai jam tayang mulai dari pukul 06.00-10.00 WIB, 20.00-22.00 WIB, 22.00-24.00. Program ini juga dibawakan oleh empat penyiar berbeda di tiap jadwal program. Program ini bertujuan untuk menemani hari libur pendengar (Voksian) dengan membawakan topik obrolan ringan dan memberikan tips yang *relate* dengan keseharian pendengar (Voksian). Adapun segmen dari program ini adalah:

- Prepare Your Weekend, merupakan obrolan seputar informasi rencana liburan.
- Weekend Vibes, adalah segmen yang membahas obrolan seru di hari libur.
- Spill The Tea, memberikan rekomendasi dan tips untuk pendengar (Voksian).

Gambar 4.3 Program Mingguan Voks Radio Medan



Sumber: Voks Radio Medan, 2024

4.1.5. Gambaran Umum Program Voks Nite Out

Voks Nite Out merupakan program reguler *prime time* yang tayang tiap hari Senin-Jumat pukul 19.00 hingga 22.00 WIB malam. Program ini diperuntukkan bagi orang-orang atau pendengar yang rehat setelah beraktifitas seharian. Pemilihan jam tayang program pada pukul 19.00-22.00 malam karena ingin menghadirkan program yang bernuansa santai dan *chill* di istirahat malam hari setelah beraktifitas. Program ini dibawakan oleh Putra Shajim penyiar Voks Radio Medan yang memiliki warna suara dan pembawaannya yang cocok dengan program Voks Nite Out ini.

Penamaan program Voks Nite Out ini berawal dari ketidaksengajaan, kata ‘Voks Nite Out’ pada awalnya sering disebut oleh penyiar pada saat siaran dan sudah dianggap seperti *tagline* program. Karena kata tersebut sering diucapkan pada saat siaran dan kata ‘Voks Nite Out’ cukup *catchy* disebut, akhirnya kata ‘Voks Nite Out’ ditetapkan menjadi nama program hingga kini. Dengan adanya penamaan tersebut semakin mendukung tema dan nuansa program yang *chilling* dan *vibing*.

Program Voks Nite Out sendiri membawakan info-info seputar musik dalam dan luar negeri, film (nasional dan mancanegara) serta juga membuka obrolan tentang kepribadian dan memutar lagu *hits* nostalgia. Adapun segmen dari program ini adalah:

- Musicbuzz, memberikan informasi terkini seputar perkembangan musik dan musisi mancanegara.

- Voksindo, memberikan informasi terkini seputar perkembangan musik dan musisi nasional.
- Voksinema Indonesia & Voksinema, memberikan informasi terkini dan *review* seputar perfilman nasional dan mancanegara.
- Vokstalgia, membahas dan memutarakan musik *hits* nostalgia dari era 90 hingga 2000-an.
- Voksychnology, membahas topik yang berkaitan dengan *mental health* dan kepribadian yang dikemas dan dibahas secara ringan dan santai.

Mayoritas dari pendengar program siaran ini adalah mereka (pendengar) yang berusia 20 hingga 30 tahun. Tetapi *range* usia pendengar bisa lebih tinggi lagi, dikarenakan program Voks Night Out memiliki segmen Vokstalgia yang memutarakan musik-musik lama (*throwback*). Dengan adanya segmen Vokstalgia ini dapat menarik pendengar yang berusia 30 hingga 40 tahunan. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa target pendengar program Voks Nite Out ini terdiri dari *range* usia 20 hingga 40 tahunan.

4.2. Hasil Wawancara

1. Informan Pertama

Nama : Afra Bai'atun Nisa

Jenis Kelamin : Perempuan

Profesi : Produser Program

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang menjadi latar belakang dari program Voks Nite Out?	<p><i>Flashback</i> sedikit, aku tuh (produser) masuk saat Voks Nite Out ini sudah berdiri, gitu kan. Jadi kalau dulu tuh, adalah (tiap) program itu di handle oleh masing-masing penyiar. Jadi tidak ada produser. Nah, ternyata pada saat itu bang Putra (penyiar Voks Nite Out) dimandatkan untuk mengisi siaran malam <i>Prime Time</i>. Akhirnya diputuskanlah dia di jam 7 ke 10 malam.</p> <p><i>Which is</i> dia memang bisanya di <i>range</i> waktunya bisanya di jam itu, dan dia disuruh ngisi (program Voks Nite Out). Kenapa dia mau memilih jam segitu, karena dia pengen bawain program yang memang untuk orang-orang yang rehat setelah setelah beraktifitas, yang lebih nyantai, yang lebih <i>chill</i>, sesuai dengan pembawaan dirinya. Walaupun dulu dia pernah siaran <i>weekend</i>, tapi dia lebih ngerasa cocok kalau dikatakan atau bersiaran di jam itu.</p> <p>Setelah aku masuk, tidak ada perubahan untuk program dia. Kenapa aku masih menetapkan dia (penyiar) di jam itu, karena <i>range</i> vokal dia dan cara pembawaannya memang cocok di jam itu untuk <i>chilling</i>, untuk <i>relaxing</i>, untuk</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<i>refreshing</i> , jadi memang menenangkan (suaranya), itu alasannya.
2	Apa alasan dari penggunaan nama program Voks Nite Out?	<p>Untuk penamaannya sendiri, Voks Nite Out itu awalnya memang sudah ada dari awal dia yang memilih sendiri nama itu (penyiar). Kenapa Voks Nite Out? Menurut penyiarinya, namanya itu adalah terucap dia sendiri pada saat dia siaran, jadi dia siaran dulu nih malam, sekitar beberapa lama (nama program belum Voks Nite Out). Akhirnya dia sering menyebutkan “Voks Nite Out” gitu. Misalnya kaya “tetap bersama Putra Shajim di Voks Nite Out”, jadi dulu tuh “Voks Nite Out” itu dianggap kaya <i>tagline</i> sebenarnya gitu. Kalo Voks Radio Medan kan “Feel The Hits” ya, nah dia tuh pengen itu (Voks Nite Out) jadi <i>tagline</i> program gitu. Jadi kayak (dengan harapan penamaan Voks Nite Out) itu Voks ya <i>chilling</i> apa namanya, <i>hanging out</i> malam bareng Voks gitu. <i>Nite out</i> itu kan, ibaratnya kayak <i>chilling</i> malam-malam gitu ya, nongkrong gitu ya, atau walaupun nongkrong kayak pokoknya (tetap) <i>having, having relax</i> lah, gitu di malam hari. Nah ini kenapa dia di bilang “<i>Nite Out</i>” gitu, terceplos dia (penyiar) terucap dia, kayaknya seru nih “Voks Nite Out”, “Voks Nite Out”. Akhirnya ditetapkanlah namanya Voks Nite Out aja, jadi sebenarnya (penamaan program) itu tidak disengaja.</p> <p>Kenapa pada saat aku masuk (produser), aku tidak mengubah nama itu, satu sisi menurutku namanya sudah bagus. Kedua, itu (nama program) cocok dengan karakter dia dan pembawaannya. Dan yang ketiga, itu mudah diucapkan (nama program) dan sesuai dengan</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>konsep siaran malam. Walaupun seharusnya ya, kalau "<i>Nite Out</i>" itu kan dari jam 7 sampai jam 12, atau 8 ke 12, tapi tidak memungkiri malam itu ya kita "<i>Nite Out</i>", <i>having chilling</i> gitu (mau jam berapapun). Jadi itu alasan penamaan si Voks Nite Out.</p>
3	<p>Siapa yang menjadi target pendengar dari program Voks Nite Out?</p>	<p>Sebenarnya untuk di Voks Radio Medan itu, target pendengarnya adalah mereka yang usianya 25 sampai 38 tahun. Sedangkan untuk (program) Voks Nite Out, mulai dari usia 25 sampai 30-an. Karena pada Voks Nite Out ini lebih ke (membahas) film. Tapi bedanya Voks Nite Out ini, setiap hari jumat itu ada segmen Vokstalgia, di segmen ini memutar lagu-lagu lama. Yang paling lama itu sekitar tahun 80 sampai 90-an. Nah, mungkin untuk segmen ini, range usianya bisa lebih tinggi lagi, di 30 sampai 40-an. Jadi bisa ditarik kesimpulan, untuk target pendengar bisa dari usia 25 sampai dengan 40-an.</p>
4	<p>Kenapa pemilihan siaran program pada hari kerja (senin-jumat) apakah memiliki alasan khusus?</p>	<p>Voks Nite out ini sebenarnya adalah program reguler, dan dia itu sebenarnya termasuk ke kategori program yang Prime Time, jadi tujuh ke delapan (malam) itu Prime Time. Jadi, kalo misalnya dia itu program Prime Time dia biasa masuknya di senin-jumat memang. Dan kebetulan, segmen programnya si Voks Nite Out ini kan banyak ya, tiap hari itu berbeda, nah itu kenapa dipilih (harinya) senin-jumat memang menyesuaikan dan karena dia Prime Time, biasanya itu di senin-jumat. Karena kalo di radio itu, Prime Time-nya itu mengikuti jam orang sering dengar radio. kenapa di pagi, sore dan menjelang malam, karena orang itu di mobil dengerin radio. atau</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>setelah beraktivitas atau lagi beristirahat, tapi jarang sih siang. Itu pemilihannya sih, kenapa, karena (Voks Nite Out) segmennya banyak dan juga dia di program reguler Prime Time, gitu.</p>
5	<p>Apa saja proses yang dilakukan sebelum siaran dilakukan (praproduksi)? <i>Breakdown.</i></p>	<p>Nah, biasanya itu kalau misalnya dari (sudut pandang) produser, udah pasti kita cek info terbaru sesuai dengan segmen yang akan tayang. Setelah itu, info itu akan kita jadikan script. Nah, script, scripting itu dibagi lagi (menjadi) beberapa tahap. Misalnya, kalo kaya disini itu ada empat voice dalam satu jam itu, nanti mungkin ada opening, ada open request, terus ada bacain info, ada juga sapa-sapa salam ke pendengar. Nah itu biasanya disusun oleh produser, nah biasanya itu (script) disusun dulu. Kalau untuk infonya itu bisa dari aku, ataupun dari penyiar biasanya.</p> <p>Terus sebelum si program ini tayang, itu aku harus <i>make sure</i> semua <i>software</i>, aplikasi, <i>player</i> tuh harus udah <i>stand-by</i>. Dari segi, mungkin susunan lagu yang aku harus cek ke MD (<i>Music Director</i>), terus apa namanya, form materi, jadi disini tuh tiap hari ada form materi yang walaupun script semua dari aku (produser), tapi mereka harus isi form materi itu, apa yang mereka omongin (<i>on-air</i>). Nah itu aku harus <i>make sure</i> udah <i>standby</i> di <i>playernya</i>. Nah terus sama aku cek juga untuk penyiarnya tidak boleh telat, harus <i>on-time</i>. Terus <i>make sure</i> juga untuk promo program, <i>bumper</i> dan lain-lain.</p> <p>Nah, biasanya tuh kalau misalnya untuk <i>script writing</i> atau segala macam itu biasanya aku harus cek dulu nih, dia harus menyesuaikan sama segmen dan juga program apa yang akan</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>dibawakan, gitu. Kalaupun (script) tidak dari aku, dari penyiar, aku akan <i>make sure</i> ini (script) sesuai atau tidak. Nah, berhubung disini itu, radionya agak sedikit beda ya, kita bawa produk. Aku juga harus <i>make sure</i> iklan atau <i>ad-libs</i> yang akan masuk, gitu. Misalnya, ad-libs produk internal atau eksternal aku harus <i>make sure</i>, dia tayangnya di jam berapa, dan <i>script writing</i>nya gimana. Itu aku harus <i>make sure</i> juga sebelum siaran.</p>
6	<p>Bagaimana penentuan tema pada program Voks Nite Out tiap harinya?</p>	<p>Karena si Voks Nite Out ini udah punya segmen tersendiri, kita akan menyesuaikan sama tema (tiap) segmennya. Kalo misalnya hari ini <i>musicbuzz</i>, kita harus membawakan tema tentang musik-musik internasional. Kalo misalnya Voksinema, baik itu (film) barat dan Indonesia, berarti kita bawa tentang film-film yang ada dari luar maupun dari Indonesia.</p> <p>Tapi selain dari segmentasi, itu kan (tadi) segmentasi namanya. Itu kan ada (pada saat siaran) beberapa jam lagi yang memang bebas, biasanya itu topik obrolan bisa aku yang siapin (produser) atau penyiar yang siapin. Biasanya disini (selalu) sama, templatnya. Template di Voks Radio sama (tidak berubah/sudah sesuai pakem). Topik obrolan (yang diangkat) adalah topik obrolan sehari-hari, topik yang diobrolin sehari-hari itu boleh tentang sosial, lifestyle, boleh kehidupan, atau misalnya tentang keluarga. Pokoknya yang <i>relate</i> dengan kehidupan sehari-hari. Jadi kalo dari segi produser, aku cuma pesen ke penyiar (untuk mengangkat tema) itu yang <i>relate</i> ke pendengar dan ringan temanya. Untuk judul temanya yang akan dibawakan pada saat <i>on air</i>,</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>bisa dari aku (produser) atau dari penyiar. Tergantung nih, kalo misalnya aku <i>ready</i> nih (sudah menyiapkan tema) ya dari aku. Kalau misalnya mereka kurang cocok, mereka (penyiar) ada rekomendasi, tapi tetap dipantau oleh aku (produser), masuk gak nih (tema) ke segmentasinya. Tapi, yang menjadi kuncinya, tema nya itu (yang akan dibahas) yang <i>relate</i> dan ringan gitu.</p> <p>Dan kalo di Voks Nite Out itu, di segmen terakhir ada khusus untuk (program) Vokpsychology. Jadi dia itu (program ini) membahas tentang <i>mental health</i> gitu, tapi tetap, walaupun dia bawa (topik) <i>mental health</i> atau psikologi, dia tuh bawa (informasi yang dibawakan) yang ringan. Gak yang terlalu berat yang (menggunakan istilah) bahasa psikologi gitu, jadi (topik yang diangkat) lebih kayak gimana sih caranya menghadapi stress dan lain-lain, gimana sih caranya membangkitkan semangat, <i>bla-bla-bla</i> gitu sih, tapi itu (segmen Vokpsychology) di segmen terakhir.</p> <p>Biasanya kalo di Voks Nite Out (susunan topik) di jam pertama itu obrolan ringan, misalnya kaya sapa-sapa pendengar. (jam) Kedua masuk ke segmen musik atau film, atau (segmen) Vokstalgia yang <i>throwback</i>, dan yang ketiga masuk ke (segmen) Vokpsychology.</p>
7	<p>Apa saja yang dilakukan dalam menghimpun dan mencari informasi untuk tiap segmen pada program Voks Nite Out?</p>	<p>Biasanya tuh, kalau misalnya kitra nyari info tuh kan sesuai dengan yang mau kita omongin. Misalnya kalau untuk topik (yang akan dibawakan penyiar) obrolan, lebih ke apa yang kita lihat, apa yang kita rasa. Kayak kamu nih, apa yang kamu rasain hari ini, misalnya kamu lagi marah, lagi sedih, lagi senang. Itu coba</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>(<i>mood</i> atau perasaan yang tengah dirasa) coba kamu gambarkan dengan sebuah obrolan atau pertanyaan (ke pendengar). Atau kamu mungkin melihat orang, kejadian dan (hal) itu bisa kamu buat sebuah topik obrolan. Nah, itu kalo (topik) untuk ngobrol (ke pendengar).</p> <p>Kalau untuk segmentasi nih, kalau di Voks Nite Out biasanya (topik yang dibawakan) kayak film itu biasanya dari portal berita, kaya CNN, atau kaya cinemags (website review film). Atau dari instagram, misalnya (akun) catatan film atau dari akun lain yang <i>review</i> film. Atau bisa juga kita lihat dari <i>hashtag</i> Instagram atau TikTok, biasanya ini dipake kalo untuk nyari film baru (dengan <i>hashtag</i> tersebut). Nah, kalau misalnya film barat lebih banyak kita lihat di portal bioskop, <i>sorry</i>, <i>website</i> bioskop. Nah, jadi kalau untuk film-film baru (<i>up-coming</i>) itu biasanya kita lihat dari <i>website</i> bioskopnya, apa nih yang (akan) tayang, baru nih kita cari (info) ke portal beritanya. Misalnya kita udah cari nih di XXI (cinema21), nah kita cari lagi nih <i>cue</i>-nya (infonya) di <i>Google</i>, apa nih (informasinya) baru kita buka dari situ (portal berita, dsb).</p> <p>Nah, kalau misalnya untuk (topik) musik, itu banyak juga, bisa dari portal berita kayak Kompas, CNN, Detik, terus ada juga kayak di (segmen) <i>musicbuzz</i> itu, kayak <i>creativedisc</i> (portal info musik). Terus kalau untuk (info) musik Indonesia tuh ada <i>Pop Hari Ini</i>. dan kita juga biasa, kalau (mau cari info) artis Indonesia, kita langsung ke media sosial artisnya. Misal nih, kita mau bawain infonya Raisa nih, atau Tulus, nah kita biasanya pantau</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>media sosialnya mereka, apa yang terbaru. Karena mereka kan biasanya kalau bikin album baru atau lagu baru itu, pastinya mereka banyak posting tuh, nah kita lihat di situ (sosial medianya). Jadi kita biasanya lihat dari sosial medianya dulu, baru ke portal berita, jadi kita cari <i>cue</i>-nya dulu (dari sosmed artisnya) baru ke portal berita.</p> <p>Nah, misalnya kalo untuk (segmen) Voksyology, itu lebih banyak sih (cari) dari Instagram. Kalau dari aku (produser) biasanya tuh ngambil informasinya dari misalnya (akun) dinamisbiropsikologi, psikologiindonesia_gitu-gitu. Jadi <i>cue</i>-nya (kata kunci) nya itu psikologi aja gitu (untuk pencarian di Instagram), tapi yang tidak untuk, maksudnya, tidak terlalu tua ya (informasi psikologi yang dibawakan) ya yang anak muda lah gitu, yang <i>relate</i> (info psikologi yang dibawakan). Itu sih biasanya kalau untuk cari informasi.</p>
8	<p>Bagaimana cara penyusunan naskah siaran pada program Voks Nite Out?</p>	<p>Kalau penyusunan naskahnya itu biasanya aku ada <i>template</i> sendiri sih sebenarnya, jadi si <i>template</i> ini ditentukan oleh produser gitu. Misalnya kalau <i>template general</i>, pasti semua orang radio tau kayak <i>opening, closing</i> segala macam. Untuk susunan <i>template</i> yang lain itu biasanya sih menyesuaikan, tapi sama, misalnya kayak (peletakan) <i>open request</i>-nya dimana, bacain info-nya dimana, itu lebih ngikutin ini aja sih, ngikutin maunya pendengar, biasanya gitu. Nah, misalnya kayak gini nih, misalnya kita ada <i>open request</i> nih, tapi kalo misalnya pendengar masih mau <i>request</i>, kita akan buka lagi kesana (<i>open request</i>), tapi di <i>scripting</i> itu udah aku tulis</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>susunannya. (jadi) sebenarnya udah ada susunannya, jadi kaya kalau di aku tuh, biasanya susunannya (<i>script</i>) lebih ke <i>opening</i> kemudian kita lempar dulu untuk pendengar (<i>request</i>) mau lagu apa, terus lanjut ke obrolan biasanya. Baru langsung ke info, biasanya seperti itu. Karena kalau misalnya <i>kucuk-kucuk</i>, pendengar itu langsung dengerin info itu kayaknya kurang ya, karena kan kita radio tuh lebih banyak interaksi ke orang, jadi susunannya (<i>script</i>) tuh lebih ke kita ngobrol biasa atau interaksi, baru info, biasanya gitu sih, biar lebih rapi aja gitu.</p> <p>Dan gak menutup kemungkinan, biasanya itu setelah info atau setelah ngobrol itu dibuka lagi (<i>open request</i>), karena kita memang konsepnya disini tuh memperbanyak interaksi dengan pendengar. Tapi susunan setiap jamnya itu seperti itu, kita ngobrol ringan dulu, baru lempar interaksi, baru info. Sama <i>template</i>-nya, setiap jam itu di semua program termasuk Voks Nite Out gitu.</p> <p>Kecuali yang di segmen tadi ya, kalau di segmen misalnya kayak di Voksinema, <i>Musicbuzz</i>, terus Vokstalgia, oh Vokstalgia dia ada interaksi. Tapi kalau misalnya yang untuk dua segmen ini (Voksinema dan <i>Musicbuzz</i>) dia memang tidak ada interaksi. Jadi interaksinya itu di jam di luar segmen. Jadi di dua tadi (Voksinema dan <i>Musicbuzz</i>) full info gitu. Itu yang membedakan si Voks Nite Out ini (dengan program lain) gitu.</p>
9	Bagaimana penentuan budget untuk program Voks Nite Out?	MEMILIH TIDAK MENJAWAB

No	Pertanyaan	Jawaban
10	Jelaskan siapa saja yang terlibat dalam produksi program Voks Nite Out?	<p>Sebenarnya kalau untuk yang terlibat di Voks Nite Out itu, pasti dari <i>Station Manager</i> dulu ya. <i>Station Manager</i>, baru <i>Music Director</i>, terus produser, dan juga penyiarnya. Nah, tapi kalau khusus untuk produksian ya, misalnya kayak produksian <i>bumper</i>, terus promo program, itu lebih ke biasanya akan di konsepin dulu oleh penyiar dan produser, mau seperti apa ini konsepnya, atau promo programnya ini mau seperti apa, biasanya ini akan dikonsepin dulu oleh penyiar dan produser. Setelah itu, kita akan izin atau <i>acc</i> dulu ke <i>station manager</i>, mau buat seperti ini (promo programnya) gitu. Karena setelah dapet <i>acc</i> dari <i>station manager</i>, baru kita akan produksi ke <i>music director</i> dan bagian produksi. Jadi begitu sistemnya kalau disini. Jadi yang terlibat sih penyiar, produser, <i>station manager</i>, dan juga bagian produksi atau <i>music director</i>.</p>
11	Sebagai seorang produser, apa saja yang dilakukan untuk koordinasi ke kru produksi?	<p>Biasanya aku sebagai produser, untuk ke bagian produksi itu biasanya aku tinggal lempar <i>scripting</i> yang akan mau aku bikin jadi audio gitu. Misalnya, aku dan penyiar udah nyiapin <i>scripting</i>nya aku akan kasih ke bagian produksi, tapi yang menentukan <i>voice</i> nya atau siapa yang akan ada di dalam audionya itu (<i>voice talent</i>) biasanya yang menentukan itu adalah si produser, atau juga si penyiarnya. Biasanya aku akan tanya dulu nih ke penyiarnya, "kamu mau gak yang ngisi <i>voice</i> untuk promo programnya?" atau mau dilempar ke yang lain. Karena kalau di radio, promo dan <i>bumper</i>, tidak selalu misal si "A" nih, tidak selalu promonya ini menggunakan suara si "A" juga. Bisa juga pake suara si "B" gitu, jadi kayak</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>lempar-lempar (pengisi suara untuk) promo gitu. Aku akan tanya dulu nih, <i>scriptingnya</i> akan dibawakan oleh siapa gitu.</p> <p>Kalau sudah di <i>list</i>, udah dapat siapa yang (akan) <i>voice over</i> nya, dan <i>scriptingnya</i> udah jelas maka aku akan lempar ke <i>MD</i> dan bagian produksi. Lalu aku akan tanya, kapan akan diproduksi (promo programnya) dan kapan akan selesai. Nah, biasanya produksian gitu mungkin (memakan waktu) sekitar satu hari baru selesai, gitu. Jadi, lebih ke sebelum ke produksi, aku akan <i>make sure</i> dulu <i>talent-nya</i> dan juga <i>scriptnya</i> udah selesai, dan untuk pengembangan gambaran (hasil yang ingin dicapai) aku harus udah tau nih, misalnya kayak promo programnya dalam situasi kayak lalu lintas dan situasi malam hari. Nah, aku juga bakal kasih gambaran dan ide ke bagian produksi gimana kalau dibuat <i>begini, begini, begini, begini</i>. Gitu. Nah, nanti untuk eksekusinya orang produksi yang akan lebih tau, lebih bagus gimana. Nanti akan diproduksi sama bagian produksi, tapi setelah selesai, akan dilempar lagi ke aku (produser), ke <i>station manager</i>, apakah sudah sesuai atau enggak. Kalau sudah sesuai, baru bisa (promo program) itu disiarkan.</p>
12	<p>Apa saja yang dilakukan agar program Voks Nite Out pada saat <i>On Air</i> dapat berjalan sesuai dengan naskah siaran yang telah dibuat sebelumnya?</p>	<p>Nah, kebetulan dia ini (Voks Nite Out) ada di jam malam, yang notabeneanya itu tidak di jam <i>working hour</i> atau <i>back office</i> kerja lagi, aku hanya akan memantau siarannya berjalan. Kebanyakan kalo Voks Nite Out ini aku biasanya lebih ke susunan dan infonya (yang akan dibawakan). Tapi, walaupun udah aku buat infonya, aku tidak melarang si penyiar</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>untuk mengganti info baru. Tapi kita (produser) harus <i>make sure</i> dulu, <i>script</i> info (yang baru, yang sudah diganti penyiar) dikirim ke aku, sesuai atau tidak. Pada dasarnya (penyiar) harus mengikuti <i>script</i>, tapi kalau misalnya ada info yang lebih bagus yang mereka (penyiar) punya, mereka akan konsul dulu nih ke aku. Oh, oke boleh diganti. Tapi, susunan urutan (segmennya) tetap sama. Misalnya, di satu jam itu (info yang akan dibawakan) di <i>cut</i> ketiga, nah dia harus tetap di <i>cut</i> ketiga (informasi barunya). Mau infonya itu diganti atau tidak, itu nanti akan dikoordinasikan. Dan biasanya sih kalo mereka mau ganti info itu biasanya akan aku tanya, kenapa mau ganti info ini? alasannya apa? Kalau mereka punya alasan yang kuat, baru boleh mereka siarin info yang baru. Tapi kalau misalnya mereka gak punya alasan yang kuat dan aku rasa itu gak <i>make sense</i>, ya mereka harus tetap ngikutin scriptnya.</p> <p>Cuma kalau aku (produser) akan lebih fokus ke susunannya itu sih (script yang sudah dibuat), maksudnya jangan sampai di saat (seharusnya) baca info, mereka malah ngobrol santai. Aku lebih ke situnya sih, sebenarnya. Tapi kalau misalnya untuk isi infonya, mereka sedikit aku bebasin, tapi tetap aku harus tau apa yang akan mereka infoin gitu.</p> <p>Follow up: Kalau untuk di studionya itu hanya <i>announcer</i>, jadi kalo untuk produser itu biasanya via <i>online</i>. Walaupun aku (produser) udah gak disini, aku tetap pantau dari <i>streaming</i>, dan</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>kami (produser dan penyiar) biasanya via <i>chat</i> WhatsApp. Biasanya itu aku, siang udah kirim <i>script</i> sama penyiar. Nanti sebelum siaran mereka akan koordinasi <i>begini, begini</i>. Aku selalu bilang, “kalau kalian mau ganti info, sebelum kalian <i>voice</i>, beberapa menit sebelum kalian <i>voice</i> harus <i>confirm</i> dulu. Kalau engga kalian harus ikuti yang ada di <i>script</i>.” nah, tapi <i>tek-tokan</i> nya itu tetap ada, walaupun <i>online</i>. Karena kita gamau juga ya, penyiar ini salah ngomong atau gimana gitu. Dan biasanya mereka lebih koordinasi sih kaya ada <i>problem</i> atau “kak, ini memangnya boleh dibawain?” mereka akan tetap WA aku, gitu untuk <i>make sure</i>.</p> <p>Tapi kalo untuk <i>scriptwriting</i> segala macam, atau untuk susunan itu sebenarnya sebelum jam <i>office</i> selesai, aku udah kirim ke mereka. Kalo disini (<i>back office</i> selesai) jam 6 ya, jadi sebelum jam 6 itu dikirim ke mereka, jadi mereka bisa cek, sesuai apa engga. Kalo engga sesuai, oke, kalian punya apa nih? (info baru yang sesuai). Kalo udah selesai, baru aku tinggal. Tapi, kalo mereka mau nanya, itu via WA. Dan kalau malam itu Cuma dua program, jadi masih bisa dipantau dari streaming.</p>
13	<p>Apa ada kesulitan ketika proses produksi (<i>On-Air</i>) tengah berlangsung?</p>	<p>Kalau kendalanya sih lebih ke itu ya, kaya yang aku bilang, mungkin karena (siaran) tinggal aku <i>remote</i>, kaya aku mantau tinggal dari <i>online</i> mungkin kadang-kadang tuh kita sedikit kaya ada <i>bablas</i> lah, mungkin kayak gak kepantau. Atau mungkin kaya kita gak <i>notice</i> nih, si penyiar udah bawain belum ya (materi yang di <i>script</i>), terutama <i>ad-libs</i> sama iklan. Untuk iklan. Itu kadang tidak terpantau (<i>ad-</i></p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p><i>libs</i> dan iklan) tetapi ternyata udah dilakukan. Itu aja sih masalahnya.</p> <p>Terus satu lagi, kalau dari sisi penyiar tuh, kadang pada saat <i>on air</i> tuh kadang info ini kan gak setiap hari ada ya. Karena si Voks Nite Out ini <i>segmented</i> ya, jadi kadang-kadang kalo minim info tuh suka bingung (mau) bawain apa. Itu biasanya kita putar (topik) atau lempar interaksi jadinya, seperti itu. Itu aja sih paling kendalanya.</p> <p>Dan kalau dulu tuh kita karena anak (penyiar) malam rata-rata bekerja (siang harinya), jadi untuk evaluasi tuh minim waktunya. Paling ketemu di <i>weekend</i> atau di luar kantor. Untungnya kalo penyiar malam ini dia udah tertata gitu ya, jadi <i>so far</i> kalo dari cara siaran itu aman, gitu. Jadi kalo aku di produser itu lebih ke mantau untuk sisi, itulah kaya tadi, kaya “udah kebaca belum ya <i>ad-libs</i>nya?” “udah keputar belum ya <i>spot</i>nya?” gitu. Karena kita (produser) kan <i>remote</i> ya. Kalau misalnya kita masih di kantor kan, itu bakal nampak di <i>playernya</i> udah terputar (<i>ad-libs</i> dan <i>spot</i> iklan), ada <i>history</i> nya. Nah karena kita di kantor, mau gamau kita harus <i>standby</i> (memperhatikan siaran) gitu. Itu aja sih paling kendalanya.</p> <p>Sama kalau misalnya ada <i>trouble</i> sedikit di <i>player</i> atau di alat, ketika kita tidak disini (di kantor). Nah, penyiar nih lapor ke aku, “ini kenapa ya?” “kok gabisa alatnya?” nah mau gamau kita harus kesini (kantor). Nah itu juga termasuk salah satu kendalanya. Mau gamau, <i>on air</i> nya tuh di jeda dulu. Sampai alatnya udah baik.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
14	Ketika seluruh program siaran telah selesai, sebagai produser apa yang anda lakukan?	<p>Nah biasanya kalo udah selesai siaran, aku akan <i>make sure player</i> sudah dikembalikan ke tampilan semula atau belum. Mungkin aku bakal tanya ke penyiarnya, apa kendalanya hari ini, terus mungkin aku bakal sedikit evaluasi. Kalau aku ada waktu, aku bakal evaluasi penyiarnya.</p> <p>Biasanya kalau evaluasinya itu, aku evaluasinya tidak selalu ditentukan harinya. Aku tuh bisa evaluasi mendadak, bisa pada saat mereka siaran, atau bisa pada saat mereka sudah selesai siaran. Tapi seringnya sih, setelah siap siaran nih. Misalnya kayak ada mereka, mungkin ada yang terlupa atau ada yang salah, mungkin ada yang kurang, aku akan ngobrolin itu di akhir siaran. Biasanya. "nih ya evaluasi hari ini, nanti banyakin <i>ini, ini, ininya.</i>" Biasanya gitu sih.</p> <p>Dan juga <i>make sure</i> kalau misalnya semua <i>player</i> itu tetap "jalan". Biasanya nih anak malam, karena aku <i>remote</i> doang, mereka kan tinggal (sendirian) di studio. Itu tetap bakal aku pantau, jalan gak nih (<i>playernya</i>). Biasanya, walaupun disini itu lagu di <i>handle</i> oleh <i>MD</i>, biasanya aku (produser) dan <i>MD</i> pantau nih, jangan sampai <i>dead air</i>. Itu yang penting sebenarnya. Jangan sampai <i>dead air</i>. Biarpun gaada <i>voice</i>, paling engga jangan sampe <i>dead air</i>. Biasanya itu sih, mastiin <i>player</i> ke tampilan normal, terus evaluasi penyiar. Itu sih yang biasa aku lakuin setelah siaran.</p>
15	Apa saja yang jadi poin evaluasi ketika program siaran telah selesai dilaksanakan?	Biasanya yang pasti yang pertama itu susunan, harus sesuai. mau dari susunan <i>script</i> , susunan <i>player</i> , <i>bumper-bumper</i> , promo program, iklan dan lain-lain. (harus) sesuai gitu, walaupun

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>udah disusunin, nah tapi saat penyiar di dalam studio, termasuk juga Voks Nite Out, itu kan dia harus tetap memantau di <i>player</i>, sesuai tidak <i>spot</i> dan segala macamnya. Lanjut, evaluasinya kalau (produser),aku lebih ke evaluasi penyiarinya, hari ini gimana nih kondisinya. Apakah dia sedang, apa namanya? kalau kita bilang sih, <i>mood</i>-nya tuh gimana. Tapi kita nggak boleh bilang <i>mood</i> sih, karena kalau kita kerja apalagi siaran itu kita nggak boleh bawa <i>mood</i> sebenarnya (ke dalam program), cuman kita bilang (tanya) kayak situasinya kondisi dia lagi apa? mungkin lagi sakit kah, atau lagi gimana gitu. Atau tuh kadang eee kita tuh kadang di media (<i>on air</i>) tuh, suka tiba-tiba nge-blank. Bingung mau ngomong apa, “apa ya, habis ini mau ngomong apa” akhirnya ketika on-air tuh yang diomongin belibet gitu, ya yang gak nyambung gitu, biasa itu sih yang jadi (pertimbangan poin evaluasi) evaluasi.</p> <p>Terus sama, penggunaan kosakata. Nah, karena disini adalah konsepnya radio yang membawa produk, gitu kan. Memang ada beberapa yang di, ada yang beberapa di hindari, bukan dihindari. Ada beberapa yang harus dikurangi, misalnya kayak nama produk lain. Biasa ya, di media lain juga kita gaboleh asal nyebut (nama produk). Karena itu jatuhnya kan jadi iklan. Disini sama juga, begitu. Apakah si penyiar ini ada disebut (produk lain) kah, atau gimana gitu kan. Terus pas dia membawakan <i>ad-libs</i> atau iklan tuh, sesuai gak, sesuai gak (membawakan) sesuai dengan yang ditulis. Karena kan kalo iklan atau <i>ad-libs</i> itu kan, dia <i>plek</i> harus bacain sesuai script. Gaboleh tuh</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>diimprove atau digimanain. Karena si <i>scriptnya</i> itu udah dibuat dengan sedemikian rupa. Sama topik obrolan dan interaksi. Walaupun kita disini ada interaksi, mau itu dari telfon atau dari <i>vn (voice note)</i> whatsapp gitu. Nah, walaupun aku yang pantau, tapi si penyiar juga harus tau, ini ada gak sih kata-kata yang mungkin tidak boleh disebut. Biasanya itu. Biasanya, sebelum atau setelah siaran selalu aku <i>notice</i> tuh, kalau misalnya mau ada interaksi tolong di <i>brief</i> dulu (penelponnya). Biasanya itu sih yang jadi evaluasinya. Sama disini kan harus ada interaksi, paling kalau misalnya tiba-tiba si penyiar gaada interaksi. Nah biasanya aku tanya juga tuh, “kenapa kamu hari ini gaada interaksi?” atau “kenapa kamu hari ini gak buka topik, sementara aku udah ngasih topik?” nah biasanya itu sih. Itu biasanya, lihat ke situasi dan kondisi penyiarnya juga kan, gitu. Itu sih paling evaluasinya.</p>
16	Selain evaluasi, apakah ada hal lain yang dilakukan setelah program usai dilaksanakan?	<p>Nah kalau aku sebagai produser tuh ada ritual sendiri sih, ritualnya adalah membiasakan untuk ngobrol kepada penyiar setelah dia selesai siaran walaupun tadi <i>remote</i> (dipantau dari jauh) gitu. Sebelum atau setelah siaran itu aku harus ngobrol ke dia, aku harus bangun apanya ya, bangun untuk dia itu mau lebih interaktif. Jadi memang tugasnya produser seperti itu, harus membangun semangatnya (penyiar). Terus menjaga apa, stabilitas <i>moodnya</i>. Walaupun kita tau, kalau kerja nggak boleh bawa mood ya. Tapi, sebagai produser aku harus <i>make sure</i> dia nyaman siarannya.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>Jadi biasanya kalau setelah siaran, tapi ini gak semua ya. Aku tuh sering ngajak ngobrol penyiar aku, misalnya kayak sekedar duduk bareng, terus nanyain nih, “gimana nih hari ini?” “kira-kira ada yang kurang?” “besok gimana siarannya?” gitu sih. Tapi, kuncinya adalah yang penting, selain evaluasi, evaluasi kan juga ngobrol juga ya. Tapi kan lebih ke formal (evaluasi). Aku tuh lebih ngobrol santai ke dia (penyiar), bukan berarti kita terlalu dekat juga, engga. Kita ngobrol santai aja kayak temen. Itu aja sih yang aku lakukan (setelah siaran).</p>
17	<p>Apakah memungkinkan jika ada proses editing setelah <i>On Air</i> berlangsung?</p>	<p>Kalau kata-katanya udah, “<i>on air</i>” yang <i>live</i>, Itu nggak mungkin ada <i>editing</i>. Karena kan dia <i>live</i> ya, walaupun di <i>record</i> tapi kan dia sudah tayang. Nah, yang memungkinkan untuk proses <i>editing</i> ini biasanya adalah yang <i>tapping</i>. Nah jadi, selain <i>live</i>, selain siaran <i>live</i> itu ada yang namanya istilahnya siaran <i>tapping</i>. Jadi kayak ngobrol kayak siaran biasa tapi itu sebenarnya direkam. Biasanya <i>editing</i> itu terjadi kalau misalnya dia <i>tapping</i> saja, ya tapi kalau <i>on air</i> enggak pernah ada sih sejarahnya <i>live</i> itu di edit.</p> <p>Nah itulah gunanya evaluasi, Nah kenapa? karena karena <i>live</i> ini enggak bisa diedit makanya itulah evaluasi ke penyiar agar besok ketika dia ada kesalahan atau mungkin kekurangan akan bisa diperbaiki di besoknya gitu. Jadi <i>editing</i> itu hanya dipakai untuk <i>on air tapping</i>.</p> <p>Follow up:</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>Apakah Voks Radio Medan pernah melakukan siaran <i>Live Delay</i> atau <i>Live Relay</i>?</p> <p>Jadi ee ibaratnya itu, kita ada tiga itu istilahnya, eh sorry dua, ada <i>live relay</i> dan <i>live delay</i>. Nah kalau <i>live relay</i> itu adalah karena kita <i>Network</i> ya, ada di berbagai kota <i>live relay</i> itu adalah misalnya kayak Medan nih lagi <i>on air</i>, nah siaran Medan itu ditayangkan ke semua kota yang ada Voks Radio nah itu namanya <i>live relay</i>. Nah itu <i>real time</i>, misalnya kayak ini Siaran di jam 10.00 ini, nah di sana juga tayang tapi tergantung kotanya, kalau Bali kan dia beda satu jam, berarti dia di sana jam 11.00 gitu. Kalau misalnya mungkin di daerah lain mungkin jam berapa, tapi kalau sama-sama barat ya mungkin sama jam 10.00 Nah itu namanya <i>live relay</i>. Satu tayangan yang diputar ke berbagai saluran, di saluran berbagai kota. Nah kalau <i>live delay</i> itu adalah dia sistemnya kayak pemutaran ulang, jadi gini dia <i>live</i> Nih misalnya kayak ini udah <i>live</i> nih. Nah, tapi ketika mau disiarkan lagi itu disiarkannya nah itu di mungkin beberapa jam kemudian gitu biasanya jarang sih seharian biasanya beberapa jam kemudian. Misalnya kayak <i>live</i> nya itu pagi tapi ini tayanginnya sore, gitu. Jadi itu sistemnya kayak <i>recording</i> juga sih gitu atau eh <i>live delay</i> ini bisa dipakai untuk juga di eh apa namanya, tayangan ulang, istilahnya untuk tayangan ulang ini misalnya kayak gini, ini (program) udah tayang ini nih Medan, Nah sementara mau ditanyain lagi nih di Bandung. Tapi untuk tayang di Bandung itu dia mungkin sore Nah itu namanya <i>live delay</i>. sebenarnya</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>dia sudah <i>on air</i> pagi di Medan, tapi dia ditayangkan ulang di Bandung sorenya, nah itu kalau <i>live delay</i>. Jadi kalau delay tidak <i>real time</i>. Nah kalau relay itu dia <i>real time</i>, gitu.</p> <p>Follow up: Apakah di Voks Radio Medan pernah memiliki suatu kondisi yang mengharuskan sebuah siaran itu ditayangkan secara <i>Relay</i> di semua <i>Network</i> Voks Radio?</p> <p>kalau kami sering <i>live relay</i>, kebetulan kan karena <i>owner</i> kami di Bali gitu kan sering siaran juga di weekend gitu Jadi kalau misalnya ketika <i>owner</i> mau <i>live on air</i>, itu biasanya <i>relay</i> harus semua ditayangin di semua kota. Nah itu, biasanya kita tinggal muterin dari <i>website</i> atau dari <i>link relay</i>-nya aja yang dikirim dari pusat gitu atau dari kota mana lah yang <i>relay</i>, itu (<i>live relay</i>) sering kalau di sini. nah kalau <i>delay</i>, itu belum pernah sih. lebih ke <i>Insert</i> mungkin, misalnya kayak <i>insert</i> apa ya, <i>Insert</i> drama itu pernah. misalnya kemarin kita ada <i>insert</i> drama Ken Arok, yaudah ini nanti itu (<i>insertnya</i>) berbentuk rekaman tapi ditayangkan di jam yang sama, gitu. Jadi ini ada rekaman nih drama Ken Arok Ken Dedes gitu kan, Nah tapi di setiap kota harus tayangin jam 10.00 pagi itu pernah. dan satu lagi <i>live relay</i> pernah, tapi kalau <i>live delay</i> kita belum pernah gitu.</p> <p>Follow up:</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>Saat ini Voks Radio memiliki banyak stasiun radio, tidak hanya Voks Radio Medan. Dimana kantor pusat atau Voks Radio pertama?</p> <p>Sebenarnya kita pusatnya itu di Bali, karena kita pusatnya Kutus-Kutus itu juga di Bali dan yang pertama itu adalah di Bali (Voks Radio), gitu. Selebihnya ya eee cabangnya lah, di berbagai kota. Kita ada di Jogja, ada di Bandung, Medan, Aceh, gitu. Ini kedepannya Insyaallah mungkin mau ada beberapa kota lain juga yang bakal nyusul, dan di Bali itu ada dua eh di Bali itu ada dua radionya dan di Medan juga ada dua (Voks Radio Medan dan Voks Radio Ndeso). Yang satu lagi tuh ada yang di luar negeri itu di Amsterdam.</p>
18	<p>Sebagai seorang produser, apa saja perbedaan proses produksi sebelum mengadopsi digitalisasi? Apa saja perubahan yang terjadi setelah digitalisasi?</p>	<p>Nah, karena kita udah semua serba <i>online</i> gitu ya, semua serba media tuh media <i>online</i> itu banyak jadi yang pastinya lebih mudah gitu kan. Jadi kayak misalnya kayak kalau dulu tuh nyari info kan susah ya, kita harus baca koran, terus kayak kita harus lihat majalah, kita harus nonton TV, gitu-gitu. Kalau sekarang sih lebih gampang gitu, mau cari apa aja Itu bisa di internet gitu. Nah itulah kenapa, Eh di zaman sekarang tuh radio itu bisa sampai 2-3 <i>player</i> kan, maksudnya itu komputer ya (<i>player</i>). Karena yang satu itu untuk <i>browsing</i> gitu, sebenarnya nggak pakai enggak pakai player pun kita dari HP udah bisa, gitu. Kita ngetik aja semua udah bisa. Jadi pastinya lebih lebih mudah Ya, maksudnya.</p> <p>Cuma <i>notesnya</i> (yang menjadi perhatian lebih), adalah karena eee online ini kan enggak bisa dikontrol ya, gitu. Jadi kita sebagai orang media</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>(yang bekerja dibalik layar), kita juga harus pinter-pinter memilah gitu kan. Mana nih yang pas mana yang enggak gitu, kadang eee apalagi kalau misalnya kita kayak apa ya, misalnya kita mau muterin info yang notabene itu ada audionya kalau di radio. Misalnya kayak sekedar lagu atau eee sound peristiwanya gitu misalnya, nah kan kita harus <i>make sure</i> juga nih ini aman enggak sih untuk didengar gitu kan. Ee bukan karena KPI aja gitu ya, tapi kependengar nyaman tidak pendengar mendengarnya gitu. Kalau dulu kan kita enggak bisa nih, nggak bisa nih dapetin langsung peristiwa ini tapi kita enggak dapat audionya, kalau sekarang kan kita tinggal cari di internet peristiwa ini terus ada videonya kan audionya itu bisa puterin gitu kan. Tapi ee kita harus ee kita harus lihat dulu nih ini bisa nggak ya didengerin, nyaman atau nggak gitu. Nah, untungnya kalau misalnya di Voks itu dia eee kita eee bukan di Voks aja kayaknya semua (radio) deh. Jadi kita bisa memutar langsung audio yang dari <i>browser</i> itu gitu, misal kita buka Google nih, buka media sosial, kita bisa naikin suara yang ada di media sosial itu dari <i>mixer</i>. Itulah kehebatan <i>mixer</i> sekarang, dibanding <i>mixer</i> yang gede itu (generasi terdahulu). Sekarang jadi udah bisa masuk gitu (sound dari Internet), jadi kayak kita nggak perlu download lagi gitu, kita nggak perlu eee download lagi. Ya udah, kita tinggal buka websitenya aja pastiin itu (konten yang akan dinaikkan) terputar dari awal sampai akhir, naikin (ke dalam mixer) dah selesai gitu. Cuman itu ee <i>minusnya</i> itu kita harus lihat</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>benar-benar nih (memastikan konten) ya aman atau enggak gitu. Walaupun itu sekedar audio aja ya bukan visual gitu, itu aja sih. Tapi yang pastinya (dengan sudah mengadopsi teknologi digital) lebih mudah lah kita kan nggak sulit nyariin info atau gimana. Kalau dulu mah, kita nyari berita tuh, ya kalau gak baca majalah atau koran itu gabisa. Pasti kita gak bakalan dapat info atau kita gak ngeliat dari mata kita langsung peristiwa itu kita pasti nggak bakal tahu. Ini kita zaman sekarang kita nggak tahu nih, kita nggak ada di situ, tapi kita udah tahu infonya dan kita bisa bawain (info) itu gitu sih.</p>
19	<p>Software atau platform digital apa yang digunakan dalam produksi program siaran? Bagaimana kinerja software dan platform digital tersebut dalam memengaruhi efisiensi dan kualitas produksi?</p>	<p>Kayak aku bilang tadi mungkin kalau di zaman sekarang tuh banyak di platform digital media sosial sebenarnya, mau itu Instagram, TikTok, Twitter (X) gitu kan. Nah kalau software sih, untuk program siaran lebih ke player, nah banyak kalau misalnya di Voks itu dia makenya Jazler. Dan player itu sebenarnya dipergunakan hanya untuk lagu sebenarnya, sama kayak kalau player satu itu untuk musik, untuk sweeper, untuk background gitu gitu. Nah, kalau misalnya di apa di player satu lagi itu lebih ke browser dia, bisa untuk membuka media sosial, buka Whatsapp. Nah dan satu lagi kita itu sering interaksi dari Whatsapp via voice gitu, nah bedanya kalau misalnya di Voks tuh, enggak tahu ya mungkin ada beberapa radio Medan juga pakai, tapi kalo di Voks Medan itu sering ada interaksi via voice note gitu jadi pasti makai kayak Whatsapp gitu gitu, terus kayak media sosial Instagram segala macam sama portal berita itu aja sih paling</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>yang dipakai. Selebihnya oh, paling YouTube terutama kalau untuk Voks Nite Out, jadi kalau Voks Nite Out itu kan pasti muterin trailer, dari mana muterinnyanya? dia muterinnyanya dari YouTube.</p> <p>Tapi, ya YouTube-nya pasti yang, pasti kalau misalnya apa kan, pastiin dulu nih YouTube-nya tidak ada iklan. Make sure dulu tidak ada iklan. Sebenarnya juga kita disini memakai Spotify juga, gitu. Tapi itu dipergunakan hanya untuk request, request yang memang dia pengen tapi tidak ada di playlist player utama kayak gitu atau mungkin belum ada file-nya itu bisa dari spotify. Karena memang owner kita sendiri nyaranin untuk kita memakai Spotify gitu, jadi itu sih paling (yang digunakan) Spotify, media sosial, WhatsApp terus sama YouTube lah paling karenadi Voks Nite Out itu kan muterin trailer gitu.</p> <p>Dan kalau misalnya kayak nge-tease lagu baru gitu, kayak Musicbuzz atau Voksindo gitu kan itu juga bisa dari YouTube atau dari websitenya langsung, kalau misal dari website dari Creative Disc, website Creative Disc itu biasanya udah ada link-nya atau taesernya, jadi langsung puter gitu. di Pop Hari Ini juga ada nah, Kalau enggak ada biasanya putarin dari YouTube. Tapi lagu baru biasanya jarang diputar langsung Spotify, karena lagu baru itu biasanya harus izin dari MD dulu, boleh enggak masuk ke player, gitu. Karena kan masing masing radio itu punya segmen-nya, masuk gak nih ke segmen kita gitu. Jadi kita enggak bisalangsung muterin dari Spotify, yang diputer di Spotify itu pasti lagu yang sudah</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>pernah diputar gitu. Biasanya gitu sih, itu aja sih paling dipakai media platform-nya sama Software Digitalnya.</p> <p>Follow up: Menurut anda sebagai seorang produser, apakah penggunaan platform musik streaming sudah umum saat ini digunakan di radio lain atau hanya Voks Radio saja yang mengadopsi penggunaan platform musik streaming khususnya Spotify ketika siaran?</p> <p>Mungkin ada ya beberapa, mungkin ada beberapa tapi kalau, kalau misalnya aku enggak terlalu ngerti sih di radio lain, karena di radio lain tuh rata rata masih sistem file ya, kalau misalnya di Voks ini, memang uniknya Voks (Radio) itu jadi Voks itu lebih menyarankan untuk ke Spotify. Selain untuk kita lebih mudah untuk memilih lagunya, satu lagi, owner sini itu punya prinsip untuk mendukung artis lokal. Jadi dari Spotify kita juga mendukung si musisi-musisi ini, gitu. Jadi kita kita putar dari Spotify tidak masalah, itu akan mendukung dia gitu, Jadi punya prinsip seperti itu.</p> <p>Tapi tetap Spotify-nya ya, misalnya contoh kecilnya udah pasti Spotify-nya kita yang premium, gitu ya. (Hal itu) biar gak ada iklan, kan lucu tiba-tiba naik (sound), (muncul) iklan. Sama juga dengan YouTube gitu, jadi disini sih lebih eee lebih bebas tapi tetap dipantau. Nah, cuma kalau misalnya walaupun pake Spotify tapi tetap di-setting untuk yang aman nih, kan di Spotify itu biasanya ada settingan untuk</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>yang eksplisit ya, jadi untuk yang lirik lagunya yang tidak aman itu tidak boleh diputar. Nah itu kami terapkan di sini. Jadi kalau untuk Spotify itu memang permintaan dari ownernya, langsung. Untuk beberapa radio mungkin ada ya, mungkin ada beberapa. Tapi mungkin masih jarang, karena setahu aku juga radio lain yang network itu, masih (memutarkan lagu) berbentuk file dari label (musik) gitu, nah disini (Voks Radio) juga dari label, ada dari MD. Tapi kita memakai Spotify juga gitu.</p>
20	<p>Bagaimana proses koordinasi antar tim yang terlibat dalam produksi siaran setelah mengadopsi digitalisasi?</p>	<p>Ya, pastinya jadi lebih gampang ya. Maksudnya kita tuh bisa <i>remote</i> (pekerjaan) <i>online</i> juga gitu kan, apa ya, kita bisa tidak mesti <i>stay</i> ditempat. Karena kalau <i>player</i> (komputer utama siaran) ini juga, <i>player-player</i> sekarang tuh kaya tinggal kita mainin aja (<i>playernya</i>) dia akan nge-<i>play</i> terus, bakal muterin terus gitu kan. Terus kalau untuk koordinasi, ya pastinya jadi lebih gampang ya, kaya kita sekarang udah ada <i>handphone</i> nih, ada WhatsApp gitu kan. Jadi misalnya kayak, ada <i>trouble</i> atau salah sikit, kita kita jadi lebih mudah ngehubungin, lebih gampang untuk produksinya. Kalau ada kendala, yaudah kita langsung stop. Lebih mudah sih jadinya.</p> <p>Apalagi sekarang ini kita itu ada buat grup gitu, jadi kalau misalnya kita ada sesuatu, kita bisa <i>share</i> nih. Misalnya kayak <i>Do's and Don'ts</i> (terkait siaran) yang terbaru, itu bisa langsung kita <i>share</i> ke mereka biar tau. Lebih cepat pastinya info masuk, setelah kita mengadopsi digitalisasi pada produksi siaran. Kalau dulu nih, ya sms aja lah. Kita ngabari satu-satu, nah</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>jaman sekarang kita ngirim satu bisa ke semua, kita udah bisa <i>broadcast</i> pasti jadinya lebih gampang dan lebih cepat pastinya. Jadi walaupun ada kesalahan ataupun gimana, (dengan mengadopsi digitalisasi dapat) meminimalisir kesalahan sebenarnya sih dan meminimalisir keterlambatan, itu sih. Pastinya jadi lebih mudah kalau di jaman digitalisasi sekarang, gitu.</p>
21	<p>Sebagai seorang produser, apa manfaat utama yang anda lihat dari digitalisasi pada program siaran?</p>	<p>Yang pasti sangat mempermudah untuk mencari informasi ya, mempermudah kita untuk menampilkan berita-berita terbaru gitu. Jadi gak hanya tulisan doang, kita juga udah bisa muterin <i>audio</i> nya tanpa harus kita <i>download</i> ulang. Jaman sekarang kita udah <i>ngeplay</i> audionya langsung dari media (sosmed maupun website). Juga mempermudah komunikasi antar tim, karena kita sebagai orang media apalagi orang komunikasi kita harus saling koordinasi. Semenjak di (mengadopsi) digitalisasi ini koordinasi dan komunikasinya itu lebih cepat dan lebih lancar, gitu.</p> <p>Jadi itu sih manfaatnya adalah, mempermudah mencari informasi, mempermudah kita untuk menyampaikan informasi, sama untuk mempercepat kita dalam koordinasi dan komunikasi, itu dia.</p>
22	<p>Apakah ada tantangan atau hambatan yang anda temui proses digitalisasi dan produksi program siaran? Dan bagaimana anda mengatasinya?</p>	<p>Nah, karena ini di zaman digitalisasi ini, kita kan nggak bisa kontrol ya apa yang ada di media, gitu kan. Maksudnya media sosial ya, tapi kalau media komersial sudah pasti dia terbatas gitu. Paling lebih ke ini ya, agak mengganggu itu misalnya kayak sekadar ini, kita nyari info terus tiba tiba ada iklan, itu kan</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>sangat mengganggu ya. Karena kita kan enggak boleh memutar iklan orang lain, di kita gitu kan. Itu kan jatuhnya jadi komersial gitu, itu aja sih paling hambatannya.</p> <p>Sama lebih ke sekarang itu kan banyak banget ya, platform ya. Jadi itu kadang kita suka bingung nih, mana yang benar gitu. contohnya ini misalnya kita mencari satu informasi gitu nah di platform yang ini katanya A di platform yang itu katanya B, nah itu harus kita make sure dulu nih, kita gabungin dulu nih mana yang sebenarnya yang benar ini bagian mana yang yang masih bakunya itu yang mana? misalnya masih ragu di bagian yang mana? jadi kaya gitu. Misalnya contoh, satu berita saja kita buka di misalnya di Detik, CNN dan Kompas itu beda, tiga tiga beda nah kita harus make sure dulu nih, yang mana yang benar gitu. Jadi walaupun memudahkan si digitalisasi informasi sekarang, tapi sangat bisa blunder juga begitu ke kita gitu kan, kayak kita takut salah ngomong gitu kan ternyata di sini begini, ternyata ke sini begini, itu aja sih paling hambatannya jadi kaya lebih teliti lagi, lebih teliti lagi. Sama apa yang bakal kita cari gitu, apa yang bakal kita informasikan gitu, karena kita kan tidak memungkiri juga kan media akan menyiarkan berita atau informasi yang dari media juga, atau yang sedang terjadi, gitu. Itu aja sih paling lebih ke apa ya namanya istilahnya kalau menyaring itu apa ya namanya? filter dan controlling nya, gitu. controlling dan filtrasi si (informasi yang didapat) digitalnya itu ini gimana, gitu.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>Follow up: Hambatan yang mungkin secara umum dapat ditemukan pada proses siaran tengah berlangsung.</p> <p>dari general ya, hambatan itu pasti ada. Salah satunya misalnya kayak interaksi. Nah kita kan disini interaksi itu kan ada banyak ya macam-macam kalau misalnya by phone, by WA dan juga by apa namanya message gitu kan hambatannya paling kalau misalnya interaksi itu, misalnya kayak ini delay gitu lo karena sinyal. Mungkin dari WA atau mungkin audionya tidak terdengar gitu, itu biasanya sering terjadi, jadi kayak ada sedikit jeda diantara penyiar ngomong dengan si penelpon jadi di jedanya itu (yang menjadi penghambat) paling itu aja sih kendalanya. Jadi kayak nggak enak gitu dengernya kayak jauh banget gitu, itu mungkin ya bisa kesalahan teknis atau bisa juga dari sinyal atau gimana.</p> <p>Terus sama lagi hambatannya adalah ketika itu tadi kayak aku bilang kemarin, ada saatnya kita kayak buntu gitu, kaya nge-blank kita tiba tiba, dan info itu nggak ada. Jadi kayak kita bingung mau ngobrolin apa ya gitu mau ngobrolin apa ya, tapi kalau misalnya dijalani ya, ada aja bahan obrolan gitu sih, seringnya itu. Sama satu lagi, kalau misalnya ada kesalahan teknis dari alat. Misalnya kayak ada trouble dari kabel atau apa, misalnya kayak suara kresak aja tuh mengganggu gitu ya, misalnya kayak suara headphone nya jadi menggema, suara mic nya jadi menggema itu yang jadi kendala sih.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		Tapi sejauh ini yang pernah dialami itu adalah delay telepon itu kemarin sama sempat kami itu ada sedikit gangguan pada apa namanya suara yang siaran kaya ada masuk suara noise, ternyata itu dari perkabelannya gitu. itu aja sih paling.

2. Informan Kedua

Nama : Putra Shajim

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Profesi : Radio Announcer

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Hal apa yang biasa anda lakukan pada saat sebelum siaran dimulai? <i>Breakdown</i> .	<p>Yang pasti nyiapin, mikirin dulu nih openingnya mau apa. Itu yang paling penting sih, karena <i>opening</i> itu menentukan mood sekali ya. Kalau openingnya jelek akan ngaruh (ke penyiar), gitu. Selain itu, misalnya malam hari mau siaran, (dari siang) udah kepikiran mau ngomongin apa, biasa gitu. Karena kalau di Voks Nite Out sendiri, tiap hari itu kan ada segmennya beda-beda. Jadi aku lebih gampang dan lebih terbantu karena udah tau nih mau ngomongin apa. Apalagi sekarang terbantu sama sosial media, gitu.</p> <p>Kadang-kadang juga aku gak nyiapin apa-apa, jujur. Aku tuh, penyiar yang <i>on the spot</i> kalau disini (Voks Radio Medan). Jadi, yang penting tau aja <i>segmen</i>-nya apa malam ini,</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>kaya misalnya musik. Kayak malam ini musik Indonesia, dibantu sama kak Afra (produser) juga ngasih info, aku sendiri juga kulik-kulik juga (info terkait) apa yang pas sama segmen dan lain sebagainya. Kadang-kadang kan, butuh tuh infonya yang <i>current</i> ya (terkini). Karena aku di malam nih (siarannya) agak <i>tricky</i> karena temen-temen ini kan (penyiar lain) seharian, takutnya udah dibawain atau diinfor. Jadinya aku <i>prefer</i> yang <i>current</i> atau yang baru (info).</p>
2	<p>Apakah <i>annoucer</i> juga terlibat dalam proses praproduksi lain (membantu penulisan naskah, dsb) jika ya, jelaskan!</p>	<p>Ya, biasa aku juga terlibat (dalam praproduksi) karena program ini gabisa jalan dengan satu kepala aja. Dibantu sama <i>PD</i> juga, sama produser juga, kadang-kadang juga <i>sharing</i> ide. Kak Afra (produser) sangat membantu juga ngasih info, terutama info-info yang sulit sekali mendapatkannya, gitu ya. Iya, pastinya iya (<i>annoucer</i> juga terlibat) karena kita itu harus tau apa yang mau disampaikan dan berusaha menciptakan info itu jadi <i>believable</i>, kayak gitu.</p>
3	<p>Pada saat On Air, apa saja hambatan yang muncul pada proses siaran berlangsung dan bagaimana mengatasi hambatan tersebut?</p>	<p>Hambatan itu mungkin (yang pernah terjadi) lebih ke teknis ya, lebih ke teknis. Jarang sih kalo aku, terus terang jarang. Mungkin <i>human error</i> aja sih kadang-kadang, kayak ini kita mau nge-klik <i>mouse</i> nih, ini soalnya <i>silly</i> sih. Kadang-kadang nge-klik <i>mouse</i> yang disini (<i>player 1</i>) tapi yang kepegang yang ini (<i>player 2</i>), gitu mau ngomong begitu 'la la la' <i>voice</i> gitu kan, mau ngasih bumper kok gak jalan nih, gak muter. Gitu doang sih, sebenarnya itu gak terlalu ganggu gitu.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>Mungkin yang lain ya, kayak minim info. Nah kalau yang ini masuknya ke teknis ya, kalau info sebenarnya. Kadang ngatur timing sih sebenarnya, nah itu tuh. Apalagi segmen, ini kan misalnya 8 sampai 9 gitu kan, gimana caranya itu empat segmen itu kita ngomong itu pas. Dan tidak terkesan terlalu berjejal gitu, itu mungkin lebih ke <i>challenge</i> nya. Kalau kendala yang lain gaada sih. Aman sih.</p>
4	<p>Setelah siaran telah selesai dilaksanakan, hal apa saja yang biasa anda lakukan?</p>	<p>Yang pasti, yang pertama bersyukur ya, Alhamdulillah karena siarannya udah selesai. Aku sih, biasanya <i>make sure</i> ini nih semua alat yang aku tinggal ini dalam keadaan yang sudah siap dipergunakan lagi sama penyiar berikutnya. Karena kadang-kadang suka ada 'eksperimen', maksudnya setiap penyiar itu beda-beda gaya (layout) siarannya. Kadang-kadang ini <i>fader</i> masih naik, atau kadang <i>mic</i> posisinya masih kayak gimana, kadang-kadang aku kembalikan seperti semula dan <i>make sure</i> semua bekerja dengan baik.</p> <p>Karena aku sendiri akan sangat kesal, kalau masuk (studio) ternyata ada sesuatu yang berubah dan aku gatau. Jadi, disini itu budayanya itu kita harus kasih tau ke penyiar berikutnya kalau misalnya ini nih, "ini tadi nih berubah", "colokan ini berubah, agak beda suaranya". Penyiar berikutnya harus tau, karena harapannya ketika penyiar masuk, ini tuh udah <i>ready (setup mixer)</i> aja, udah siap pakai gitu. Jadi ketika dia ngomong, gaada sesuatu yang terganggu lagi misalnya <i>headphonenya</i> tiba-tiba mati, <i>mic</i> nya gak kecolok dan lain</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>sebgainya gitu. Jadi, aku berusaha untuk <i>make sure</i> itu dulu. Jadi penyiar yang setelah aku itu enggak kesal karena kondisi ruangnya tidak baik-baik saja (berantakan).</p>
5	<p>Bagaimana pandangan anda mengenai poin-poin evaluasi yang biasa produser lakukan?</p>	<p>Aku sangat-sangat terbuka ya sama yang namanya evaluasi, karena itu membantu kita untuk terus <i>upgrade</i> ya, maksudnya terus <i>berprogrress</i>. Karena walaupun jam terbang tinggi atau udah senior, atau udah gimana, atau udah sering siaran bertahun-tahun itu tetap butuh yang namanya masukan. Dan siaran ini kan sebenarnya, ee yang bikin paling pengaruh itu <i>mood</i> ya. Kita gatau setiap hari kita ngerasain apa, gimana caranya tiga jam itu, atau dua jam siaran dikasih ke kita atau dipercayain ke kita itu (penyiar) berjalan dengan baik. Tapi, kan kadang-kadang juga ada hal-hal yang mungkin salah dan sebagainya, dan kita (penyiar) kadang-kadang gak sadar. Kamu ngomong nih disini, tapi <i>output</i> nya itu ternyata itu tidak sesuai dengan ekspektasi kamu kadang-kadang. "oh ternyata salah ya.", "ternyata salah ngomong.", "ternyata infonya perspektifnya salah." Itu yang menilai kita ya orang yang dengar.</p> <p>Yang dengar kalau pendengar ya, oke mereka bisa kasih kritik. Tapi kalau produser adalah orang yang paling tau, ini programnya mau dibawa kemana sebenarnya. Ya masukan dan evaluasi dari produser itu sangat membantu, gitu. Sejauh ini kalau disini kak Afra itu sangat-sangat membantu lah, kalau ada yang salah dia juga kasih tau. Harapannya kan tiap</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>hari kita siaran itu kan <i>zero mistake</i> ya, jangan melakukan kesalahan yang lain gitu yang kemarin kita lakukan. Tapi jadinya evaluasi itu buat aku penting untuk membangun, membentuk karakter kita juga, membentuk kualitas kita juga sebagai seorang <i>announcer</i>.</p>
6	<p>Sebagai seorang announcer, Software atau platform digital apa yang digunakan dalam proses siaran (on-air)? Bagaimana kinerja software dan platform digital tersebut dalam memengaruhi efisiensi dan kualitas proses siaran?</p>	<p>Ini namanya Jazler, Jazler (<i>radio player software</i>) ini ya sebenarnya mirip-mirip ya, ada beberapa yang sebelumnya kita pake juga (Radio DJ). Nah itu sebenarnya mirip-mirip. Yang dinilai itu kan (dari kinerja radio playernya) efisiensi, <i>interface</i>-nya apakah cukup nyaman dipakai penyiar, sejauh ini masih cukup nyaman (untuk digunakan). Sebenarnya aku masih lebih nyaman sama Radio DJ karena lebih banyak fiturnya, gitu loh. Kaya ini untuk <i>bumper</i> dan lain sebagainya, cuman kan bukan hanya apa ya, bukan hanya ergonomisnya gitu loh yang kita perhatikan tapi <i>output</i> nya (yang dihasilkan dari player tersebut) kualitas suara yang dia keluarin gitu. Kalau disini kita dengerin ya sama aja, biasa aja. Dari <i>headphone</i>, dari sini (<i>speaker</i>), Cuma yang menjadi pembeda adalah itu ketika siaran <i>on air</i> lebih oke namanya (mengggunakan Jazler). Terus disini juga pakai Spotify biasanya untuk <i>backsound</i>, kalau aku biasa ngomong siaran itu pake <i>backsound</i> gitu. Atau mungkin ada beberapa lagu yang ketika aku mau puterin dan lagunya belum masuk kesini (<i>player radio</i>), ambilnya dari sini (Spotify).</p> <p>Ada yang namanya juga Zara (<i>radio player</i>) kalau gak salah, tapi itu udah kita tinggalin,</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>udah gak kita pake. Jadi ya cukup membantu lah ya, semakin kesini, ini udah gampang ya ditinggal aja udah jalan terus (<i>player-nya</i>) karena udah disusun sama <i>MD</i>, iklan, bumper, dan sebagainya gitu. Lebih komersil sih kalo pake si Jazler ini, biar iklannya lebih rapi, jadi kalau bukti siar itu bisa langsung <i>download</i>. Mungkin kalau siaran penyiar bisa jadi pake Jazler ini lebih ribet, tapi untuk kebutuhan komersil (iklan) rapi dia susunannya. Jadi di Jazler udah ada <i>timingnya</i>, kapan iklannya mau nongol, jam berapa aja itu udah <i>disetting</i>.</p> <p>Beda sama dulu, karena kebetulan aku udah siaran dari 2012 kan. Dulu itu ada namanya MPEG DJ (<i>radio player</i>) atau apa gitu, iya bener MPEG DJ namanya. Dia itu lebih manual gitu, tapi gak kayak gini (tampilan <i>interface</i> dan fiturnya), kalau ini (Jazler) <i>MD</i> disana (diruangan yang berbeda) dia bisa atur. Mau masukin jam berapa (iklan) <i>timing-nya</i>. Tapi kalau MPEG DJ itu, kita harus susun sendiri manual dan siarannya itu bener-bener manual jaman dulu (circa 2012). Ini untuk <i>insight</i>, aja ya karena udah ada pergeseran semenjak teknologi ini makin canggih kan. Sekarang sistem yang dipake juga makin canggih kan.</p> <p>Kalau dulu penyiar itu bener-bener harus mikirin gitu, habis lagu ini apa. Dia nyusun sendiri, dia mikir sendiri jadinya bener-bener <i>memixing</i>, makanya penyiar radio ini disebut DJ ya karena itu, dia harus bisa menyusun <i>mixing</i> supaya gimana caranya <i>outputnya</i> enak di dengar, gitu. Bukan</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>cuma lagu ke lagu, lagu ke <i>bumper</i>, lagu ke <i>station ID</i>, lagu ke iklan kek gitu-gitu. Kalau dulu kek gitu, kalau sekarang udah kek gini (<i>fully automated</i>) udah lebih enak, penyiar sambil keluar ke toilet agak lama yaudah dia jalan aja (<i>radio playernya</i>).</p>
7	<p>Apakah digitalisasi mempengaruhi cara anda berinteraksi dengan konten atau skrip yang anda sampaikan?</p>	<p>Plus minus sih sebenarnya, karena yang namanya digitalisasi itu kan memang memudahkan. Tapi pasti ada <i>something</i>, tapi tergantung orangnya sebenarnya. Tapi kalau buat aku, eum plus minus. Plus nya, lebih mudah karena semuanya udah disusun, kalau dulu harus mikirin. Kamu bisa bayangin gak kamu nih lagi muterin <i>one direction night changes</i> nih, terus kamu ini lagi mikir nih, abis lagu ini cocoknya lagu apa ya yang akhirnya sama <i>bla bla bla</i>. Itu manual (susunan lagunya) kita drag sendiri, cari dan kita harus nge-<i>cue</i>. Nge-<i>cue</i> itu kita dengerin lagu dulu (<i>preview</i> lagu yang akan diputar berikutnya) dan itu memakan waktu yang lumayan. Tapi buat aku itu <i>challenging</i> karena ada kerjaannya jadinya, gitu loh. Gak Cuma bengong-bengong aja nunggu lagu selesai, terus <i>voice (on air)</i>. Itu mungkin positifnya, kita penyiar bisa punya waktu untuk cari info dan sebagainya.</p> <p>Kalau negatifnya sih, ya jadi agak pasif gitu, dengan keberadaan ini (<i>automated radio player</i>). Paham ya maksudnya, ini kita bisa ngobrol ini kan (penyiar dan penulis) kek gini. Kalau jaman dulu siaran jangankan ngobrol gitu kan, kita harus liat <i>timing</i> waktunya tinggal berapa menit lagi. Kaya gitu sih, Cuma memang membantu. Kalau</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		aku sebagai (penyiar) angkatan lama senengnya itu ya <i>mixing</i> biar gak monoton dan lain sebagainya, gitu sih.
8	Bagaimana tanggapan anda tentang penggunaan atau adopsi teknologi digital dalam penyiaran? Apakah anda merasa lebih efisien atau terkdangan terganggu dengan kompleksitasnya?	<p>Karena dengan adanya digitalisasi ini membuat kita lebih mudah ya sebenarnya. Gatau entah aku orangnya yang suka ribet atau gimana, tapi ya gitu, maksudnya contoh nih susunan lagu. Ini kan jalan terus nih, jalan terus sesuai dengan susunan <i>timeline</i>. Tapi kan kadang-kadang ada sesuatu yang gak sesuai gitu, dengan apa yang kita omongin gitu kan. Nah kayak gitu-gitu sih paling. Dan itu juga bukan yang terlalu mengganggu juga, secara umum sih cukup membantu ya.</p>
9	Apakah ada tantangan atau hambatan yang anda temui dalam proses siaran ketika sudah mengadopsi digitalisasi? Dan bagaimana anda mengatasinya?	<p>Aku tuh orangnya <i>moody</i>, gampang <i>drop</i> lah begitu moodnya. Terutama untuk hal-hal kecil, jadi ya, pinter-pinter atur <i>anger management</i> sih sebenarnya. Maksudnya itu lebih ke akunya ya bukan dari hal teknis. Tapi kadang-kadang (<i>mood drop</i>) itu muncul dari hal teknis, begitu. Misalnya tiba-tiba (<i>player</i>) mati, tiba-tiba ini (<i>headphone</i>) gak nyala pas kita mau <i>on air</i> itu ngaruh luar biasa ke <i>mood</i>. Dan akhirnya ngumpul (<i>mood</i>) itu lagi ya, diem dulu atau mungkin muterin lagu yang bikin <i>mood</i> naik lagi. Agak egois dikit sebenarnya. Tapi ya kek begitu, kalo aku yaa.</p> <p>Karena eum kita lagi <i>happy</i> aja <i>tone</i> suara kita itu pasti akan ngaruh, tapi kadang-kadang <i>outputnya</i> orang dengarnya gak kayak begitu. Apalagi kalau misalnya kita lagi bete begitu kan, kayak begitu lah. Tantangannya sih lebih ke atur emosi</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>begitu. Karena penyiar ini kan suaranya yang dijual, gak main ekspresi begitu kan. Itu sih, kalau dia jelek (<i>mood</i>), kalau suaranya keliatan gak enak ya pasti dia akan di cap jelek secara keseluruhan, begitu. Beda orang kayak presenter, <i>host</i>, penyanyi dia itu suara dia gak biasa-biasa saja tapi dia <i>good looking</i> orang masih tetap suka gitu kan. Makanya buat aku siaran ini adalah, penyiar itu adalah profesi yang kita itu bisa disukai atau tidak disukai dari apa yang kita kerjain gitu. Murni dari apa yang kita kerjain gitu. Karena yang didengar Cuma suaranya doang, gitu sih.</p> <p>Jadi ya, jaga <i>mood</i> tadi (jadi faktor utama) tantangannya sih itu. Makin kesini makin bisa beradaptasi lah, sama yang pembaharuan-pembaharuan ini yang makin lama makin baru, makin lama makin canggih.</p>

3. Informan Ketiga

Nama : Afra Bai'atun Nisa

Jenis Kelamin : Perempuan

Profesi : Produser

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Jelaskan secara umum mengenai proses transmisi siaran melalui aplikasi live streaming?	Kalau dimasa sekarang nih ya, kayaknya kita gabisa selalu mengandalkan siaran radio fm yang analog. Karena semua serba digital di jaman sekarang kan. Nah, enaknyanya di jaman sekarang adalah

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>untuk menjangkau wilayah manapun, walau kita <i>stay</i> di Medan ini kan. Dimanapun kita, siaran itu bisa di dengar di berbagai lokasi. Itu lah awal mulanya, adanya ide atau pemikiran untuk (memulai) transmisi ke aplikasi <i>live streaming</i>. Nah disini, kita memakai yang namanya 'SVARA'. Nah aplikasi ini khusus untuk (menyiarkan dan mendistribusi) semua Voks Radio. Mulai dari Aceh, Medan, Bandung, Jogja, Bali dan Amsterdam.</p> <p>Kenapa menggunakan SVARA? Sebenarnya penggunaan si aplikasi ini udah diatur oleh pusat (Bali). Namun, pusat untuk pengaturan streaming dan distribusi konten untuk aplikasi ini ada di Bandung (Voks Radio Bandung). Jadi tim pusat yang mengatur semua live streaming ada di Bandung. Jadi, tiap kota itu cuma mengontrol admin live streaming di masing-masing kota, gitu. Walaupun pusat streaming ada di Bandung, tapi tiap-tiap kota bisa kontroling. Nah kontroling ini seperti apa? Misalnya mengubah dan menambah fitur atau informasi yang ada di aplikasi streaming tiap-tiap kota.</p> <p>Jadi, awalnya adalah (Voks) radio bisa dijangkau oleh seluruh wilayah. Makanya dibuatlah aplikasi live streaming. Jadi biar tidak ada kendala, sinyal fm tidak sampai ke wilayah tertentu. Contoh kecilnya adalah ketika kita dengar radio di Medan nih, kita</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		pergi ke daerah Sibolangit atau ke Karo sana itu udah gak kedengaran, udah sepi. Nah, kita kan juga gamau kalah ya sama platform musik lain, misalnya kayak Spotify dan lain-lain. Kita juga ingin bersaing, maka dibuatlah aplikasi ini, gitu.
2	Menurut anda apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara proses transmisi melalui gelombang frekuensi dan melalui aplikasi live streaming? Apakah perbedaan tersebut memiliki pengaruh besar dalam mentransmisikan siaran yang ada?	<p>Kalau misalnya perbedaannya sih, yang negatifnya menurut aku gaada ya. Kalo positifnya itu satu ya, kita juga bisa dengar radio juga gak dari (frekuensi) analog. Yang signifikannya itu adalah kita itu gak harus punya radio analog untuk dengarin Voks, gitu. Jadi dengan, barang yang kita punya (<i>handphone</i>) kita juga tetap bisa dengar radio. misalnya contoh barang yang umum itu hape, <i>handphone</i> itu kan semua orang punya ya. Nah dengan hape aja kita bisa dengar radio, nah itu lebih memudahkan sebenarnya. Itulah perbedaannya, jadi lebih mudah aja sebenarnya.</p> <p>Kalau misalnya dulu itu, kita mau dengar radio itu harus punya radio (radio compo) atau kita di dalam mobil. Jaman sekarang kan tidak semua orang punya itu, radio compo kenapa? Sekarang jarang yang jual. Mobil, tidak semua orang menengah keatas. Jadi dengan adanya transmisi (streaming) ini, justru itu jadi memudahkan kita untuk menjangkau pendengar. Perbedaan itu sih, kita tuh jadinya gak perlu ribet-ribet “duh,</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		target kita itu orang-orang yang punya radio (analog).” “kita tuh harus cari yang mendengarkan di mobil”. Jadi siapapun bisa dijangkau, karena transmisi (streaming) ini. mau dari yang kecil sampe yang dewasa, mau yang dari menengah kebawah sampe menengah keatas itu bisa dengar, itu sih perbedaan yang dirasakan ketika sudah mengadopsi transmisi (streaming) ini.
3	Jelaskan bagaimana proses transmisi biasa diatur untuk disiarkan melalui aplikasi live streaming?	Jadi disini itu kan prosesnya live streaming, jadi siaran itu tetap live. Diawal pembuatan live streaming itu kan udah di setting oleh teknisinya ya, atau engineer nya di Bandung. Jadi engineer yang ada di Bandung itu tinggal connect-in ke masing-masing kota, termasuk Medan. Cara menyiarkannya adalah, ada berbagai aplikasi yang digunakan untuk connect ke kita. Tapi, selain aplikasi yang bawaan dari Medan ini sendiri (SVARA), ada aplikasi yang berbeda untuk menyiarkan atau me- <i>live</i> -kan kita (Voks) disini ke luar, gitu. Nah mungkin ini lebih ke teknis ya, engineer yang tau apa aplikasinya yang aku maksud ini. Nah, kalau misalnya disini itu (Medan) Cuma untuk mengontrol si streamingnya itu, nyala apa engga, gitu. Dan biasanya aplikasi yang dipake di tiap kota itu, hanya untuk output suara yang keluar, kita bisa liat ‘jalannya’ streaming ini lancar apa engga, itu aja sih paling.

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>Jadi teknisi kita yang di Medan ini hanya tinggal <i>connect-in</i>, udah kita tinggal idupin komputer streaming dan udah nyala si live streamingnya. Otomatis dia, jadi begitu <i>player</i> nyala terutama <i>player</i> streaming dan aplikasi streaming disini juga nyala itu juga akan otomatis live.</p>
4	<p>Apa saja keunggulan proses transmisi melalui aplikasi live streaming?</p>	<p>Keunggulannya (menggunakan SVARA) itu adalah, satu kita bisa masukin beberapa <i>station</i> radio (dalam satu aplikasi). Itu kenapa, si SVARA ini bisa menampung semua siaran streaming dari semua kota. Jadi pendengar tinggal pilih mau dengar (Voks) kota yang mana. Kedua, di SVARA ini ada fitur live chat. Nah sebenarnya, di website ada Cuma bedanya disini itu tampilannya lebih menarik gitu loh si live chatnya. Jadi kita kayak beneran ngobrol sama penyiarinya, seolah-olah kita kaya <i>chattingan</i> ke WhatsApp nya penyiar. Gitu, jadi kita tektokannya jadi lebih gampang (dengan pendengar). Ketiga, kita punya live stream video. Yang dimana sebenarnya bisa di website, tapi aksesnya itu lebih mudah. Tinggal klik bagian video, itu udah muncul (videonya). Terus satu lagi, kita bisa masukin info-info produk kita (kutus-kutus) atau bisa dibilang <i>slot</i> iklan. Jadinya lebih gampang ya (untuk upload iklan), dan tampilannya jadi lebih <i>simple</i>, apalagi kalau untuk <i>handphone</i>. Tampilannya sangat <i>friendly</i> untuk <i>handphone</i>.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		Dan si SVARA ini juga gampang juga untuk diakses ya, bisa didapat di google play dan app store. Tapi yang paling paling diunggulin dari si SVARA ini adalah video live streaming sama live chatnya, gitu.
5	Apa saja fitur yang menjadi kelebihan pada aplikasi live streaming milik voks radio dibandingkan dengan aplikasi live streaming serupa?	SUDAH DI JAWAB DI PERTANYAAN DI ATAS
6	Dengan adanya fitur yang ada didalam live stream ini, apakah memiliki andil yang cukup besar dalam membantu penyiar ataupun produser untuk berinteraksi dengan pendengar?	Oh, jelas. Karena aplikasi ini kan menjangkau semua kota, jadi kita jangkauan pendengarnya juga lebih luas. Interaksinya itu juga bisa lebih jauh gitu, gak Cuma di kota Medan atau di (daerah) Sumatera Utara aja. Memang di setiap siaran kita selalu nyebutin nomor WhatsApp, tapi kan nomor WhatsApp ini kan kalo dari luar negeri agak sulit juga kan ya (untuk mengontak ke Indonesia) walaupun bisa. Jadi lebih enak (interaksi dengan pendengar) dari <i>live chat</i> , dan karena di <i>live chat</i> hanya menggunakan nama akun dan bukan nama asli dari pendengar, jadi kayak aku rasa (pendengar) agak lebih <i>privacy</i> . Walaupun sebenarnya mereka (pendengar) WA kita kan juga udah gaada <i>privacy</i> (karena sudah menggunakan nomor pribadi). Tapi mungkin mereka lebih untuk menggunakan <i>live chat</i> . Selain itu yang serunya kalo dari <i>live chat</i> di aplikasi (streaming) ini adalah mereka bisa saling berinteraksi sesama pendengar.

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>Kalau misalnya dari whatsapp atau dm instagram, yaa kita kan ngobrolnya sama pendengar Cuma satu arah aja (pihak radio ke pendengar). Tapi kalo di <i>live chat</i> ini mereka bisa sama-sama lihat dan bisa saling balas-balasan pesan antar pendengar, walaupun gabisa saling <i>tag</i> pendengar, <i>at least</i> bisa saling balas-balasan. Itu yang bikin serunya interaksinya disitu. Jadi kita bisa kayak bangun komunitas pendengar di dalam aplikasi itu. Biasanya komunitas pendengar akan terjadi kalau kayak gitu (adanya interaksi antar pendengar).</p> <p>Kalau jaman dulu sih, dari grup whatsapp ya. Jadi jaman dulu itu pendengar ke grup media sosial radio, kalo dulu jaman BBM ya. Itu dimasukin ke dalam grup BBM. Mungkin kalo jaman sekarang itu dimasukin ke grup whatsapp ya (kalau radionya belum mempunyai platform streaming yang ada fitur chat) mereka masih menggunakan itu. Mereka kumpulin pendengarnya di grup whatsapp yang menggunakan nomor radio atau nomor kantor. Menurut aku jadinya gak <i>private</i> (karena menggunakan nomor wa), kalau di <i>live chat</i> ini selain bisa interaksi antar pendengar dan itu bisa dari negara mana aja. Jadi lebih luas aja jangkauannya. Jadi bisa berpengaruh besar, sudah pasti pengaruhnya juga lebih besar semenjak transmisi siaran ke <i>live streaming</i> ini.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
7	<p>Tantangan dan hambatan apa saja yang pernah dihadapi pada saat mentransmisikan siaran melalui aplikasi live streaming? Dan bagaimana cara mengatasi tantangan dan hambatan tersebut?</p>	<p>Kalau tantangan pertama itu udah pasti, yang namanya streaming itu ada di gangguan jaringan. Wifi misalnya, hal itu kan gabisa kita kontrol gitu kan. Dan kalau misalnya di aplikasi ini, memang (suara) yang muncul itu delay. Jadi ada lah delay nya beberapa menit, tapi ini tidak tentu. Kadang delaynya Cuma berapa second kadang menit juga. Mungkin itulah dia hambatannya atau tantangannya, maksimal sih waktu delaynya itu satu menitan lah gitu. Jadi karena adanya delay itu, pendengar jadi rentan untuk ketinggalan info. Jadi kalau misalnya ada kuis atau yang lain gitu, pendengar pasti ketinggalan karena adanya si delay itu.</p> <p>Kalau untuk solusinya sih biasanya kita akan lempar info itu ke media sosial, jadi pendengar bisa tau info yang barusan di obrolin gitu. Tapi kalau teknisnya mungkin gabisa ya karena kan engineer yang paham sama masalah ini. terus kalau misalnya, di streaming itu suara yang keluar itu kadang tidak stabil. Bisa naik turun suaranya (kadang suaranya besar atau suaranya kecil). Dan itu ada di settingan aplikasi, mungkin ada perubahan di settingan aplikasi atau yang lainnya. Mungkin itu sih tantangannya.</p> <p>Kalau misalnya di analog (kendala yang serupa) juga ada sebenarnya. Kalo di analog tuh misalnya kayak, dari tower itu 'kresek-kresek', gitu. Nah jadi, balik lagi ke</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>permasalahan aplikasi, ya itu tadi kalo gak internetnya atau wifi nya atau yaa setingan aplikasi yang bikin suaranya gak stabil itu tadi. Cara ngatasinya itu ya pastinya kita cek dulu sih, permasalahannya apakah dari aplikasi yang 'kota'-nya kah atau yang dari pusat. Contoh kasus ya, itu kemarin kami ada kayak kebocoran suara. Jadi, suara yang keluar di aplikasi adalah suara yang off air dari situasi di studio (radio sedang mutar lagu, tetapi kedengaran suara penyiar yang sedang tidak on air). Jadi ternyata kendalanya adalah aplikasinya ini tersetting atau connect ke kamera live streaming. Jadi di kamera live streaming itu ternyata ada built in mic jadi suaranya tertangkap dan masuk ke dalam siaran, dan seharusnya si kamera ini masuk ke dalam line dalam mixer jadinya suaranya itu gak bocor ke dalam siaran. Atau kendala yang lain mungkin ternyata live streaming di beberapa kota lain itu mati, tapi di kita itu aman-aman aja. Nah ternyata itu ada kendala di pusat. Nah kalo udah kek gini ini, biasanya yang nangani itu engineer dari pusat, gitu.</p> <p>Tapi, so far sih mau itu analog ataupun streaming pasti ada kendalanya masing-masing gitu. Tapi kalo aku pribadi sih, hal yang paling mengganggu itu adalah delay nya itu sih. Jadi kalo bisa disimpulin ya, yang menjadi</p>

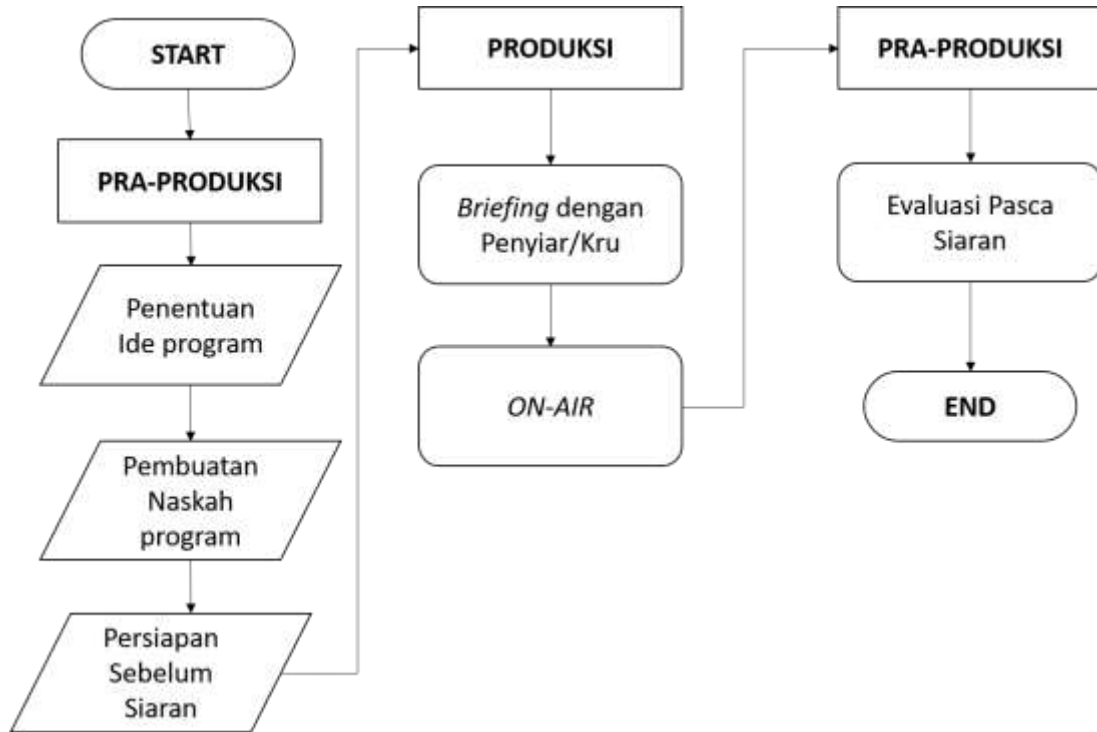
No	Pertanyaan	Jawaban
		problem utama dari live streaming ini adalah koneksi internet, gitu.

4.3. Pembahasan

Berdasarkan hasil penjabaran penulis pada sub-bab sebelumnya, penulis dapat menemukan bahwa dalam proses produksi program siaran Voks Nite Out melalui tahapan atau proses yang cukup panjang. Dimulai dari proses pra-produksi dimana produser dan penyiar saling bertukar ide untuk menentukan arah topik obrolan, menyiapkan topik untuk tiap segmen yang ada pada program Voks Nite Out, bekerja sama dengan kru atau divisi lain guna memastikan proses produksi berjalan lancar dan sesuai dengan yang telah direncanakan, memantau jalannya proses *on air* berlangsung hingga kepada proses pasca-produksi dimana produser mengevaluasi semua hal yang berkaitan proses siaran yang telah dilaksanakan. Masifnya perkembangan teknologi pada masa kini menjadikan informasi semakin mudah untuk dicari dan didapatkan. Industri media termasuk di dalamnya adalah radio juga merasakan pertumbuhan teknologi yang ada pada masa kini. Dalam konteks radio, penggunaan 2 hingga 3 *player* sudah menjadi hal lumrah untuk menunjang operasional siaran radio itu sendiri.

Dengan begitu, penulis menggambarkan alur proses produksi program siaran Voks Nite Out ke dalam diagram dibawah:

Gambar 4.7 Alur Produksi Program Siaran Voks Nite Out



Sumber: Olahan Penulis, 2024

Tidak hanya itu, penulis juga menemukan terdapat banyak sekali adopsi digital atau digitalisasi dalam proses produksi yang ada. Mulai dari pra-produksi, penulis menemukan bahwa produser program dalam mengkurasi data untuk keperluan siaran menggunakan sumber atau *platform* digital, mulai dari sosial media, portal berita daring, situs majalah daring hingga menggunakan tagar (*hashtag*) pada sosial media guna mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Pada proses produksi, penulis juga menemukan bahwa pemantauan siaran yang dilakukan oleh produser dilakukan dari jarak jauh (*remote*) dikarenakan program Voks Nite Out mengudara

pada jam setelah *working hour* selesai. Sehingga proses koordinasi antara produser dan penyiar dilakukan melalui aplikasi pesan singkat WhatsApp. Hal tersebut tentunya sangat memudahkan baik dari sisi produser dan penyiar untuk saling berkomunikasi walau jarak sedang berjauhan.

Banyak digitalisasi atau adopsi teknologi digital yang ada pada Voks Radio Medan, seperti penggunaan 2 hingga 3 *player* (komputer) sekaligus yang telah menjadi hal lumrah di masa sekarang ini. Penggunaan banyak *player* pada siaran ini sangat menunjang operasional siaran pada Voks Radio Medan. Selain itu, dengan makin mumpuninya *audio mixer* saat ini, untuk menampilkan informasi yang berbasis audio juga sangat mudah saat ini. Penyiar dapat langsung memutar informasi tersebut dari internet, seperti YouTube tanpa harus mengunduh ulang ke *player*. Hal ini meningkatkan efisiensi dalam penyajian materi atau informasi lebih cepat kepada pendengar tanpa harus menunggu proses unduh selesai.

Voks Radio Medan juga menggunakan *software radio player* yang cukup canggih dan mumpuni. Voks Radio Medan menggunakan Jazler sebagai *radio player*. Penggunaan Jazler sebagai *radio player* ini memberikan banyak kemudahan dari sisi *music director*, yang mana *music director* bertanggung jawab atas susunan lagu yang akan diputar hingga kepada susunan *sweeper*, *bumper*, promo program, iklan dan *ad libs*. Dengan tampilan *interface* yang cukup ramah pengguna, membuat *music director* lebih mudah mengatur susunan lagu, promo program, iklan dan lainnya, menjadikan susunan iklan jadi lebih rapi dan terjadwal lebih baik dengan menggunakan Jazler.

Tidak hanya itu, dengan menggunakan Jazler sebagai *radio player* memungkinkan produser dapat mengunduh bukti siar dengan mudah. Selain dari sisi ergonomisnya, penggunaan Jazler memiliki keunggulan pada *output* suara yang dihasilkan, lebih bagus dan sangat memadai untuk siaran *on air*.

Gambar 4.4 Tampilan layar utama *radio player*



Sumber: jazler.com/soho, 2024

Yang menarik perhatian penulis mengenai digitalisasi yang ada adalah penggunaan aplikasi *streaming* musik dari Spotify. Penulis sangat menyoroti hal ini karena menurut penulis saat ini belum banyak stasiun radio menggunakan aplikasi *streaming* musik ini sebagai alternatif pemutar lagu untuk siaran, disamping Voks Radio tetap memiliki lagu dari label musik. Penggunaan aplikasi *streaming* musik Spotify ini diinisiasi oleh *owner* atau pemilik radio. Menurutnya, penggunaan Spotify merupakan bentuk

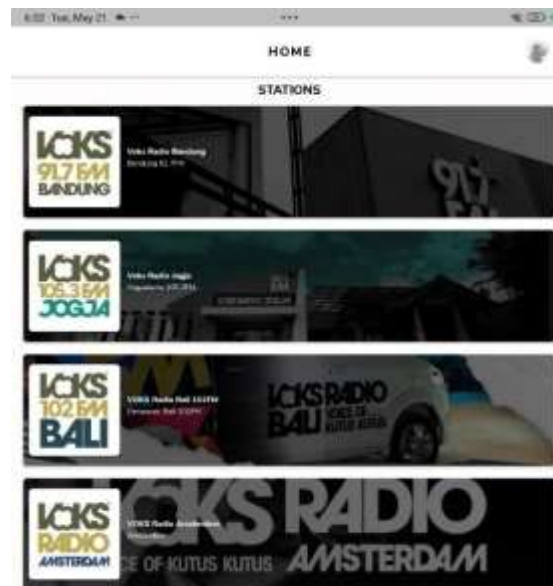
dukungan terhadap musisi lokal. Memutar lagu musisi lokal akan menaikkan jumlah *streams* pada profil Spotify musisi lokal, yang mana jika jumlah *streams* naik maka akan bertambah *revenue* bagi musisi lokal tersebut. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *streaming* musik Spotify disini tidak menjadi masalah, bahkan menjadi bagian untuk mendukung musisi lokal.

Walaupun penggunaan Spotify disini diperbolehkan, akan tetapi dalam penggunaan dan prakteknya tetap harus berhati-hati dan melalui pengawasan yang ketat dari *music director* dan produser. Seperti memastikan Spotify yang akan digunakan sudah menggunakan versi premium, untuk menghindari munculnya iklan secara tiba-tiba yang dapat mengganggu jalannya siaran. *Music director* dan produser memastikan lagu yang akan diputar terhindar dari lirik eksplisit yang tidak aman untuk diputar pada siaran berlangsung.

Tidak hanya mengandalkan siaran menggunakan jaringan radio FM analog saja, Voks Radio juga memulai transmisi siaran melalui aplikasi *live streaming*. Gagasan untuk menggunakan aplikasi *live streaming* ini adalah untuk mengatasi keterbatasan jangkauan sinyal FM. Untuk menyiarkan dan juga mendistribusikan siaran, Voks Radio menggunakan aplikasi 'SVARA'. Aplikasi tersebut dapat menyiarkan siaran ke berbagai lokasi, termasuk Bali, Jogja, Bandung, Medan, Aceh hingga Amsterdam. Penggunaan SVARA ini diatur oleh Voks Radio yang berada di Bali, sedangkan pusat pengaturan siaran *streaming* dan distribusi konten ada Voks Radio Bandung. Disini Voks Radio Bandung berperan sebagai *server* yang mengelola *live streaming* di semua

kota. Admin yang ada di tiap kota berperan sebagai *client* yang hanya dapat mengontrol dan memantau jalannya *live streaming* pada kota masing-masing. Kontrol ini mencakup perubahan informasi yang akan ditampilkan pada aplikasi *streaming* setiap kota.

Gambar 4.5 Tampilan utama aplikasi SVARA



Sumber: voksradio.com

Bagi pendengar, menggunakan aplikasi *live streaming* ini memiliki keuntungan, salah satunya adalah pendengar tidak perlu menggunakan radio analog untuk mendengarkan siaran Voks Radio. Dengan hanya menggunakan *handphone* yang dimiliki, pendengar dapat dengan mudah mengakses siaran radio dari mana saja. Selain itu, penggunaan SVARA memiliki keunggulan lain seperti memungkinkan pendengar memilih siaran dari kota mana saja yang mereka inginkan. SVARA juga memiliki fitur

live chat yang membuat interaksi antara pendengar dengan penyiar jadi lebih dekat, dan aplikasi SVARA juga juga menyediakan fitur video *live stream* yang aksesnya sangat mudah melalui aplikasi.

Dengan banyaknya adopsi teknologi digital atau digitalisasi yang dilakukan oleh Voks Radio Medan, pasti tidak terlepas dari gangguan dan kendala. Adapun kendala yang pernah dilalui seperti pada saat *on air* berlangsung, *headphone* dan *microphone* yang digunakan menggema atau suara (*noise*) sekitar studio yang masuk atau bocor ke dalam siaran. Dari sisi penyiar, kendala yang dihadapi merujuk kepada menjaga stabilitas *mood* atau suasana hati dan *anger management*. Hal ini dimaksudkan agar tidak mempengaruhi *output* suara yang dihasilkan pada saat *on air*.

Kendala lain yang sering dihadapi adalah pada *live streaming*, yang mana sering terdapat *delay* dalam transmisi suara yang bervariasi. Mulai beberapa detik hingga satu menit. Selain itu yang menjadi tantangan dan kendala adalah ketidakstabilan suara dari aplikasi *live streaming*, hal ini dapat mengganggu pengalaman pendengar dalam mendengarkan siaran. Sehingga masalah utama yang paling mengganggu dalam proses transmisi siaran dari aplikasi *live streaming* ini adalah *delay* yang disebabkan oleh koneksi internet yang tidak stabil.

Secara keseluruhan dapat dilihat bahwa Voks Radio Medan telah memanfaatkan berbagai *platform*, *software* hingga media sosial untuk kebutuhan siaran di Voks Radio Medan. Dengan memaksimalkan penggunaan teknologi digital yang ada, hal ini memungkinkan untuk menyampaikan informasi kepada pendengar lebih cepat.

Sehingga berdampak pada kualitas dan pengalaman yang mendengarkan Voks Radio Medan. Selain itu, penggunaan *radio player* yang sudah *fully automated* juga merupakan bentuk terobosan dan adopsi teknologi yang ada pada Voks Radio Medan. Perkembangan dan adopsi teknologi terlihat jelas pada pembahasan ini yang memberikan gambaran jelas tentang pergeseran dalam industri radio, mulai dari penggunaan *platform* media sosial, portal berita, situs majalah daring, *radio player* yang *fully automated*, aplikasi *streaming* musik daring, hingga ke penggunaan aplikasi untuk menyiarkan siaran radio secara *live streaming*. Pemanfaatan teknologi yang ada merupakan salah satu upaya untuk mendukung kebutuhan siaran yang ada di Voks Radio Medan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Dari pemaparan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, memberikan gambaran bahwasannya terdapat banyak sekali perubahan pada industri media, khususnya radio. Di zaman yang serba canggih seperti saat ini radio dituntut agar tetap terus mengikuti perkembangan, teknologi siaran khususnya agar radio tetap bisa menyesuaikan dengan perkembangan yang ada. Adapun proses digitalisasi produksi yang penulis dapat simpulkan adalah:

1. Proses penghimpunan informasi pada saat pra-produksi program siaran voks nite out Sebagian besar didapat dari platform digital maupun sosial media. Beragam laman website dapat menjadi sumber informasi bagi produser untuk dikurasi, disadur dan diolah menjadi naskah siaran yang berisi topik tiap segmen pada program Voks Nite Out.
2. Proses produksi siaran melibatkan banyak pihak agar program siaran dapat berjalan sesuai dengan yang telah dikonsepskan sebelumnya. Dalam konteks *on air*, disebabkan program Voks Nite Out ini mengudara pada malam hari, proses pemantauan dan diskusi antara produser dan penyiar biasanya dilakukan menggunakan aplikasi pesan singkat. Penggunaan aplikasi pesan singkat ini

sangat memudahkan produser dalam berkomunikasi dan berdiskusi dengan penyiar, sehingga proses *on air* dalam program Voks Nite Out dapat berjalan walaupun produser tidak *on-site* di radio.

3. Evaluasi masuk juga ke dalam proses pasca produksi program siaran Voks Nite Out. Evaluasi yang dilakukan oleh produser berguna untuk mendorong penyiar agar lebih baik dan mengedepankan profesionalitas dalam bekerja. Evaluasi yang dilakukan oleh produser berfokus pada kondisi penyiar saat itu, baik itu keadaan fisik dan suasana hati atau *mood* dari penyiar tersebut. Ini menjadi *concern* bagi produser karena jika kondisi fisik dan *mood* dari penyiar tidak dalam keadaan yang prima, hal ini dapat mempengaruhi penyiar yang mengakibatkan penyampaian info atau pembicaraan ketika *on air* menjadi tidak lancar. Keadaan tersebut menjadi salah satu poin evaluasi dari produser.
4. Penggunaan aplikasi *live streaming* sebagai sarana mendengarkan siaran Voks Radio Medan disamping dari frekuensi FM yang telah ada, merupakan bentuk nyata dari Voks Radio untuk tetap relevan dengan perkembangan zaman. Dengan menggunakan aplikasi *live streaming* ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperluas jangkauan pendengar Voks Radio Medan. Yang mana hal ini sejalan dengan misi Voks Radio Medan yaitu: “terus berinovasi sesuai dengan era dan juga kebutuhan pendengar”.

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan terkait dengan penelitian pada skripsi kali ini adalah:

1. Voks Radio Medan mempertahankan kerja bagus yang telah dilakukan selama ini, penulis menilai bahwasannya seluruh proses produksi khususnya pada program siaran Voks Nite Out telah tersusun dengan runut dan rapi. Mulai dari proses pra-produksi hingga ke pasca-produksi.
2. Untuk program Voks Nite Out agar tetap konsisten dengan segmen-segmennya yang cukup beragam dan berbeda pada tiap hari tayangnya. Menurut kacamata penulis, segmen yang ada pada program siaran Voks Nite Out sudah cukup informatif bagi pendengar (Voksian) yang mana banyak membahas soal musik dan film baik dari dalam hingga luar negeri.
3. Mempergunakan fitur *live video* lebih sering lagi, dengan menampilkan video pada saat siaran tengah berlangsung hal ini memungkinkan untuk menambah jumlah pendengar dan pengguna dari aplikasi *live streaming* milik Voks Radio. Sangat disayangkan rasanya fitur ini masih sering menampilkan *video looping* dari produk Kutus-Kutus saja.
4. Untuk penggunaan aplikasi *live streaming* radio, bisa lebih ditingkatkan lagi untuk kualitas *audio streaming*-nya. Dengan melakukan peningkatan di bagian

audio diharapkan pengalaman mendengarkan siaran Voks Radio Medan via aplikasi *live streaming* jauh lebih baik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- About Voks.* (t.t.). Voks Radio. Diambil 14 Februari 2024, dari <https://www.voksradio.com/about-voks/>
- Ardiningtyas, Y., & Hartono, Y. (2015). Perkembangan Radio Sebagai Pers Elektronik Di Madiun Tahun 1998-2013. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 5(02), Article 02. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v5i02.890>
- Dhamayanti, M. (2020). Pemanfaatan Media Radio di Era Digital. *Jurnal Ranah Komunikasi (JRK)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.25077/rk.3.2.82-89.2019>
- Fachruddin, A. (2017). *Dasar-dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*. Kencana.
- Faustyna. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi (Teori dan Praktek)* (Rudianto, P. Santoso, & S. Hajar, Ed.). umsu press.
- Gultom, A. D. (2015). Kajian implementasi radio siaran digital di Indonesia (Study of digital radio broadcasting implementation in Indonesia). *Buletin Pos dan Telekomunikasi*, 13(2), 133. <https://doi.org/10.17933/bpostel.2015.130203>
- Hirschmeier, S., & Beule, V. (2021). Characteristics of the Classic Radio Experience Perceived by Young Listeners and Design Implications for Their Digital Transformation. *Journal of Radio & Audio Media*, 28(2), 231–253. <https://doi.org/10.1080/19376529.2019.1652911>
- Ismaya, B., & Chaerowati, D. L. (2018). Proses Produksi Program Siaran Favorite di Radio Anak Muda Bandung. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 0, Article 0. <https://doi.org/10.29313/.v0i0.12829>
- Jazler SOHO - New Radio automation, reliable and stable. (2023, October 02). Dari <https://jazler.com/soho>
- Kriyantono, R. (2021). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif* (2 ed.). Kencana.
- Kustiawan, W., Marpaung, M. D., Syahputra, M. A., Ulya, A. F., Fauzi, A., & Nadzim, M. (2022). Sejarah Perkembangan Radio. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), Article 2.
- Lubis, M. (2016, November). *Radio Masih Memiliki Tempat Di Hati Pendengarnya*. Nielsen. <https://www.nielsen.com/news-center/2016/radio-masih-memiliki-tempat-di-hati-pendengarnya/>
- Majchrzak, A., University of Southern California, Markus, M. L., Bentley University, Wareham, J., & ESADE – Ramon Llull University. (2016). Designing for

- Digital Transformation: Lessons for Information Systems Research from the Study of ICT and Societal Challenges. *MIS Quarterly*, 40(2), 267–277. <https://doi.org/10.25300/MISQ/2016/40:2.03>
- Myovella, G., Karacuka, M., & Haucap, J. (2020). Digitalization and economic growth: A comparative analysis of Sub-Saharan Africa and OECD economies. *Telecommunications Policy*, 44(2), 101856. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2019.101856>
- Nasution, N. (2017). Eksistensi M-Radio Terhadap Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v1i2.1202>
- Nurudin. (2014). *Pengantar Komunikasi Massa* (1 ed.). Rajawali Pers.
- Prasetyo, A., Puspitasari, S., & Rizqina, N. H. (2022). Manajemen Media Penyiaran Radio Swaragama dalam Meningkatkan Kualitas Program Siaran Radio di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Audiens*, 3(4), 159–169. <https://doi.org/10.18196/jas.v3i4.14488>
- Produksi Program Televisi*. (2022, Juni 2). Binus University Bandung - Kampus Teknologi Kreatif. <https://binus.ac.id/bandung/2022/06/produksi-program-televisi/>
- Putra, M. D., & Zulfebriges, Z. (2019, Januari 25). *Peran Digital Audio Workstation dalam Produksi Program Acara Siaran Radio di NBS FM*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Peran-Digital-Audio-Workstation-dalam-Produksi-di-Putra-Zulfebriges/e98d58bf0f654a5c7f5719d974061cc88ef8ed8b>
- RG. (2018, Januari 3). *Sejarah Singkat Perkembangan Radio*. Komisi Penyiaran Indonesia. <https://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/34250-sejarah-perkembangan-radio>
- Simamora, N., & Saragih, F. V. J. (2021). Analisa Proses Produksi Program Siaran Berita Di LPP (Lembaga Penyiaran Publik) RRI (Radio Republik Indonesia) Medan Dalam Meningkatkan Daya Tarik Pendengar. *Jurnal Teknologi Kesehatan Dan Ilmu Sosial (TEKESNOS)*, 3(2), Article 2.
- Sinaga, C. N. A., Nasution, N., & Yenni, E. (2021). *Management Strategy of Online Radio: Post COVID-19 Pandemic*. 8–10. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211121.002>
- Sumira, S., & Wahyuni, N. (2018). The Development of Feature Radio as a Model in Making Radio Broadcasting Product for English Department Students of State Polytechnic of Padang. *LEKSIKA*, 12(1), 20. <https://doi.org/10.30595/lks.v12i1.2299>

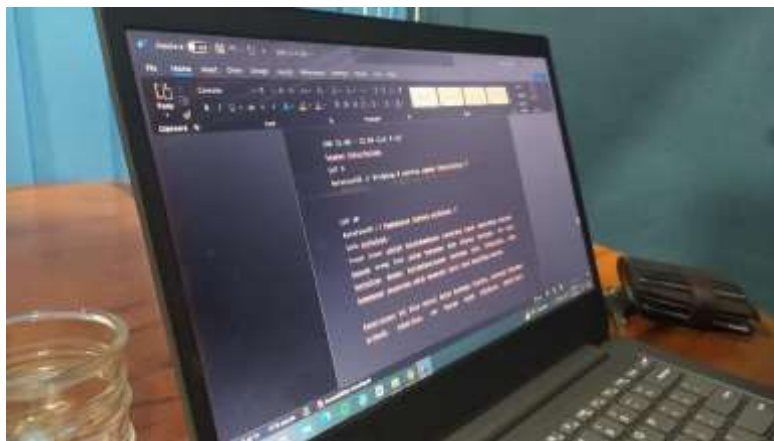
- Yudhapramesti, P. (2023). Cross Media dan Remediasi Soundwork Suara Surabaya FM 100 dan PRFM. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(2), 275–296. <https://doi.org/10.24002/jik.v20i2.5760>
- Yuniarto, T. (2020, Desember 22). *Digitalisasi Penyiaran di Indonesia: Urgensi dan Manfaatnya*. kompas.id. <https://www.kompas.id/baca/paparan-topik/2020/12/22/digitalisasi-penyiaran-di-indonesia-urgensi-dan-manfaatnya>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Dokumentasi



Gambar 5.1 Proses pencarian materi siaran



Gambar 5.2 Penulisan Naskah Siaran Voks Nite Out



Gambar 5.3 Bersama dengan Produser



Gambar 5.4 Bersama dengan Penyiar



Gambar 5.5 Proses siaran Voks Nite Out



Gambar 5.6 Diskusi antara penyiar dan produser program

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : Teguh Eko Prasyetyo
Tempat & Tanggal Lahir : 15 September 2000
Status Perkawinan : Belum Menikah
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : No. 84, Dusun Mulia, Desa Sidoharjo-I Pasar Miring,
Pagar Merbau, Deli Serdang, Sumatera Utara
Anak-ke 1

Status Orang Tua

Nama Ayah : (alm) Ir. Taufik Antasari
Pekerjaan Ayah : -
Nama Ibu : Jenikem, AMK
Pekerjaan Ibu : Pensiunan Karyawan PTPN II
Alamat : No. 84, Dusun Mulia, Desa Sidoharjo-I Pasar Miring,
Pagar Merbau, Deli Serdang, Sumatera Utara

Pendidikan Formal

1. YP. Elva Sofyan SD Rizki Ananda, Marindal, Medan 2006-2010
2. YP. Sultan Hasanuddin Aek Kanopan, Labura 2011-2012
3. SMP Negeri 1 Pagar Merbau, Deli Serdang 2013-2015
4. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, Deli Serdang 2016-2019
5. S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2020-2024



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK/KP/PT/XII/2022
 Pusat Administrasi: Jalan N. Rikhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 6622456/ Fax. (061) 6625474 - 6631003
 Email: h.tpa@filsip.umsu.ac.id ** filsip@umsu.ac.id @umsu.ac.id #umsu.ac.id

PERMOHONAN PERSETUJUAN
 JUDUL SKRIPSI

Sk-1

Kepada Yth. Bapak/Ibu
 Program Studi Ilmu Komunikasi
 ISIP UMSU

Medan, 28 Desember 2023

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap
 N P M
 Program Studi
 SKS diperoleh

Teguh Eko Prasetyo
 2003110019
 Ilmu Komunikasi
 127 SKS, IP Kumulatif 3,70

Menyampaikan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Analisis Semiotika Makna Hate Speech dalam Lirik lagu Mean karya Taylor Swift	
2	Digitalisasi Produksi Program Siaran Vlog Radio Medan	 29 Des 2023
3	Representasi Stereotip dalam film pendek "Capciptop" (2020) produksi PavaCawa Films	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

051.20.311

Pemohon,

(Teguh Eko Prasetyo)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
 Program Studi.....

(Corry Novia Sitaga, S.Sos. MA)

NIDN:

Rekomendasi Ketua Program Studi:
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tanggal 29 Desember 2023

Ketua

Program Studi.....

(Anshori, S.Sos. M.I. Kom.)

NIDN:



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 2237/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2023

Sk-2

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL.3-Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : 29 Desember 2023, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **TEGUH EKO PRASYETYO**
N P M : 2003110018
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **DIGITALISASI PRODUKSI PROGRAM SIARAN VOKS RADIO MEDAN**
Pembimbing : **CORRY NOVRICA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/ 26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 051.20.311 tahun 2023.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 29 Desember 2024.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 16 Djumadil Akhir 1445 H
29 Desember 2023 M

Dekan,



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Ditahap baru ini bagi kemajuan
ajar dan lingkungannya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2023

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://halp.umsu.ac.id>

fisip@umsu.ac.id

[umsu.ac.id](#)

[umsu.ac.id](#)

[umsu.ac.id](#)

[umsu.ac.id](#)

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Kepada Yth.

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Medan, 24 Februari 2024

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Teguh Eko Prasetyo
N P M : 2003110018
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomer. 2237.../SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/20.23.. tanggal 29 Desember 2023. dengan judul sebagai berikut :

DIGITALISASI PRODUKSI PROGRAM SIARAN VOKS RADIO MEDAN

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Mengetahui :

Pembimbing

(Corry Novica A.P. Swaga, S.Sos, M.A.)

NIDN:

Penohon,

(Teguh Eko Prasetyo)



UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 356/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Selasa, 27 Februari 2024
 Waktu : 08.30 WIB s.d. selesai
 Tempat : Laboratorium FISIP UMSU
 Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



UMSU
 Unggul | Cerdas | Berprestasi

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
11	SALWA ADILLA DELFI	2003110253	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	PERSEPSI MASYARAKAT MEDAN JOHOR TENTANG PELAYANAN DAN FASILITAS BUS LISTRIK
12	TEGUH EKO PRASYETYO	2003110018	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVRIKA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	DIGITALISASI PRODUKSI PROGRAM SIARAN VOKS RADIO MEDAN
13	ADRA ADELA	2003110143	FAIZAL-HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	ANALISA TINGKAT KEPUASAN MASYARAKAT TERHADAP KUALITAS SIARAN TV DIGITAL
14	SUBROTO	2003110034	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	STRATEGI KOMUNIKASI HUMAS PT. HATONDUHAN DEARMA SAWITA DALAM MELAKSANAKAN PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY
15	APRILLA RASYIDIN BATUBARA	2003110270	Dr. IRWAN SYARI TJG, S.Sos., M.AP.	Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	EFEKTIVITAS KOMUNIKASI PUBLIC RELATION DALAM PROGRAM PERCEPATAN LAYANAN PUBLIC TERKAIT DIGITALISASI PADA BANK SUMUT

Medan, 16 Sya'ban 1445 H
 26 Februari 2024 M





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1813/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XU/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baeri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 8622400 - 86224567 Fax. (061) 8625474 - 8631003
🌐 <https://mslp.umsu.ac.id> ✉ mslp@umsu.ac.id 📠 umsu@umsu.ac.id 📺 [umsu@umsu.ac.id](https://www.youtube.com/channel/UC...) 📺 [umsu@umsu.ac.id](https://www.youtube.com/channel/UC...) 📺 [umsu@umsu.ac.id](https://www.youtube.com/channel/UC...) 📺 [umsu@umsu.ac.id](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : Teguh Eko Prasetyo
N P M : 2003110018
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Digitalisasi Produksi Program Siaran Voks Radio Medan

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	28 Desember 2023	Penyerahan SK 1 ke Dospem	d
2.	29 Desember 2023	Bimbingan Pergantian Judul Proposal	d
3.	8 Januari 2024	Bimbingan Latar Belakang Skripsi (Proposal)	d
4.	22 Februari 2024	Bimbingan Proposal Skripsi	d
5.	27 Februari 2024	Seminar Proposal	d
6.	10 Maret 2024	Bimbingan dan TTD Draft Wawancara	d
7.	3 April 2024	Bimbingan Penelitian	d
8.	14 Mei 2024	Bimbingan Skripsi	d
9.	22 Mei 2024	Bimbingan skripsi dan ACC	d

Medan, 22 Mei 2024

Diklan,

(Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP.)
NIDN :

Ketua Program Studi,

(Arhyar Anthon, S.Sos., M.I.Kom)
NIDN :

Pembimbing,

(Corry Novica AP Sugiya, S.Sos., M.A.)
NIDN :





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI

Nomor : 862/JUND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Kamis, 30 Mei 2024
 Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJUI I	PENGUJUI II	PENGUJUI III	
26	IRFAN SYAHPUTRA	1903110061	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos, M.I.Kom	Dr. IRWAN SYARI TANJUNG, S.Sos, MAP	KAMPANYE KOMUNITAS LINGKUNGAN BUMANTARATEAM DALAM MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN LINGKUNGAN
27	MUHAMMAD RIAN APRIANDI	1903110063	Dr. ZULFAHMI, M.I.Kom	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA KRISIS IDENTITAS DALAM FILM DEAR DAVID
28	PRAJA AL AYYUBI HARAHAP	1903110054	Assoc. Prof. Dr. ABPAR ADHANI, M.I.Kom	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos, M.I.Kom	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP.	PERAN PUBLIC RELATIONS PT. INDOSAT SUMUT DALAM PELAKSANAAN PROGRAM CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY DI BIDANG PENDIDIKAN DIGITAL
29	MUSAHADATUL ANGCRAINI	2003110021	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos, M.I.Kom	PERAN AKSHAKA FILM PRODUCTION HOUSE DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SINEAS MUDA DI KOTA MEDAN
30	TEGUH EKO PRASYETYO	2003110018	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	CORRY NOVRICA AP. SINAGA, S.Sos, M.A	DIGITALISASI PRODUKSI PROGRAM SIARAN VOKS RADIO MEDAN

Notulis Sidang :

Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum
 Rektori UMSU

Medan, 20 Dzulhaidah 1445 H

28 Mei 2024 M



Ketua Panitia Ujian

Sekretaris

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Ini merupakan surat yang dibuat dan dikirimkan
melalui sistem yang terintegrasi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 509/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2024
Lampiran : --
Hal : *Mohon Diberikan izin Penelitian Mahasiswa*

Medan, 09 Ramadhan 1445 H
19 Maret 2024 M

Kepada Yth : HR Kutus-Kutus Group Medan
di-

Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Teriring salam semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan segala aktivitas yang telah direncanakan.

Untuk memperoleh data dalam penulisan skripsi, kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama mahasiswa : **TEGUH EKO PRASYETYO**
N P M : 2003110018
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **DIGITALISASI PRODUKSI PROGRAM SIARAN VOKS RADIO MEDAN**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya memberikan izin penelitian diucapkan terima kasih. Nashrun minallah, wassalamu 'alaikum wr. wb.

Dekan


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0080017402



Cc : File.

No :-
Hal : Surat Balasan Izin untuk Penelitian

Kepada Yth
Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Jl. Kapten Muchtar Basri No.3, Glugur Darat II
Medan

Dengan Hormat,

Dengan ini kami sampaikan bahwa Voks Radio Medan memberikan izin Penelitian kepada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, atas nama :


NO	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI	JURUSAN
1.	Teguh Eko Prasetyo	2003110018	Ilmu Komunikasi	Broadcasting

Penelitian ini akan terselenggara pada tanggal 22 April – 26 April 2024, dengan menyesuaikan jam kerja di Voks Radio Medan, yaitu Senin – Jum'at, jam 09.00 – 17.00 WIB.

Adapun materi penelitian ini akan menyesuaikan kebutuhan dari peneliti dan dipilih serta disepakati oleh Voks Radio Medan untuk menunjang studi peneliti pada Program Studi Ilmu Komunikasi jurusan Broadcasting.

Demikian kami sampaikan, surat konfirmasi izin Penelitian. Atas perhatian dan kerjasamanya, Kami ucapkan terima kasih.

Medan, 22 April 2024,
VOKS-RADIO MEDAN


Andri Ananda
Station Manager