



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghantarkan masyarakat dunia pada sebuah perubahan yang berdampak terhadap kehidupan dalam penggunaan perangkat teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini adalah internet, kehadirannya sendiri memberikan masyarakat sebuah layanan data dan komunikasi dengan kecepatan tinggi, praktis dan efisien. Berkembangnya internet menciptakan media sosial lahir sebagai perantara lain yang dapat digunakan untuk berinteraksi antar satu sama lain dengan cakupan wilayah yang sangat luas dalam menyampaikan informasi atau sekedar digunakan sebagai media komunikasi.

Pada era media baru ini, radio harus beradaptasi dengan media baru. Hal ini dikarenakan masyarakat sangat mudah mengakses internet dalam segala aktivitas dan menggunakan satu perangkat untuk dua kegiatan dalam satu waktu, atau dikenal dengan era konvergensi media. Radio dapat menggunakan media baru sebagai platform untuk lebih dekat dengan pendengarnya, bahkan akan terasa lebih mudah bagi pendengar untuk mencari informasi tentang radio kesukaan mereka. Dampak konvergensi media adalah perluasan jaringan, dan perubahan pemasangan iklan dalam media tersebut. Hal ini dikarenakan media konvergensi merupakan bersatunya teknologi komunikasi konvensional dengan komputer atau internet sekaligus menyebabkan perubahan radikal dalam penanganan, penyediaan, distribusi dan pemrosesan segala bentuk informasi, baik visual, audio, data, dan sebagainya (Preston dalam Romli 2016:132). Akibatnya, media massa menjadi lebih kuat dan beragam dalam penyajian produk kreatifitasnya kepada khalayak.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat menimbulkan adanya kebutuhan baru bagi masyarakat di era *new media* saat ini, yakni media sosial. Setiap lapisan masyarakat tentu mengetahui adanya media sosial, bahkan sebagian besar masyarakat Indonesia menggunakan media sosial. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019-2021, kurang lebih 196 juta dari 270 Juta masyarakat Indonesia terhubung dengan internet dan aktivitas yang mereka lakukan adalah membuka media sosial (APJII 2019-2021).

Adanya media sosial secara tidak langsung mendorong beberapa pengguna aktif berinteraksi dengan pengguna lainnya. Salah satu fitur yang dimanfaatkan adalah fitur *live streaming*. *Live streaming* menjadi salah satu cara yang digunakan beberapa pengguna media sosial untuk terhubung atau lebih dekat dengan audiens. Tujuan lainnya adalah agar lebih mudah menyampaikan informasi, serta dapat menyampaikan pesan sekaligus mendapatkan *feedback* secara langsung dari audiens. Biasanya kegiatan *live streaming* ini aktif di beberapa media sosial, salah satunya yaitu Facebook.

Menurut Boyd dalam Nasrullah (2015:11) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa.

Facebook dapat diartikan sebagai situs yang menghadirkan layanan jejaring sosial dimana para penggunanya dapat saling berinteraksi dengan para pengguna lainnya yang berasal dari seluruh penjuru dunia. Facebook sendiri memiliki jumlah pengguna aktif bulanan (monthly active user/MAU) sebanyak 2,7 miliar pengguna per 25 Januari 2021. Jumlah itu menempatkan platform buatan Mark Zuckerberg sebagai media sosial yang paling banyak digunakan di dunia (Databoks 2021). Oleh sebab itu media sosial Facebook ini terpilih oleh LPPL Radio Suara Salatiga sebagai media untuk menyampaikan Informasi melalui *live streaming*.

LPPL Radio Suara Salatiga merupakan Lembaga Penyiaran Publik Lokal (LPPL) dibawah manajemen Diskominfo Kota Salatiga. Salah satu radio yang mempunyai tujuan memberi informasi dan hiburan yang lengkap untuk pendengarnya. Hal ini tercantum dalam Perpres No 11 Tahun 2005 Pasal 2 tentang Penyelenggaraan Penyiaran Lembaga Penyiaran Publik (LPP) yang menjelaskan bahwa tugas dan fungsi LPP yaitu bersifat independen, netral dan tidak komersial. Banyaknya program acara mingguan yang melakukan *live streaming* diantara seperti *Dialog Interaktif*, *BEBASS*, *Walikota Menyapa*, *Talkshow Radio Interaktif*, *Bincang Sehat*, *Dialog Tani*, dan lainnya.

Proses produksi siaran *live streaming* pada media sosial Facebook ini menyajikan bagaimana proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang merupakan komponen penting untuk diperhatikan terkait dengan keberhasilan pada program acara siaran *live streaming* pada media sosial Facebook LPPL Radio Suara Salatiga. Oleh karena itu berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis akan membahas mengenai "Proses Produksi Siaran *Live Streaming* LPPL Radio Suara Salatiga Melalui Media Sosial Facebook".

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam makalah seminar ini meliputi:

- 1) Apa saja jenis program siaran *live streaming* melalui media sosial Facebook?
- 2) Bagaimana proses produksi siaran *live streaming* LPPL Radio Suara Salatiga melalui media sosial Facebook?
- 3) Apa hambatan dan solusi proses produksi siaran *live streaming* LPPL Radio Suara Salatiga melalui media sosial Facebook?



Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan yang akan dibahas pada Laporan Akhir ini meliputi:

- 1) Menguraikan jenis program siaran *live streaming* melalui media sosial Facebook.
- 2) Menjelaskan proses produksi siaran *live streaming* LPPL Radio Suara Salatiga melalui media sosial Facebook.
- 3) Menguraikan hambatan dan solusi proses produksi siaran *live streaming* LPPL Radio Suara Salatiga melalui media sosial Facebook.

METODE

Lokasi dan Waktu PKL

Lokasi pengambilan data ini dilakukan saat penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di LPPL Radio Suara Salatiga yang beralamat di Jl. Pemuda No.3 Salatiga, Kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah. Terletak di pusat kota, di sekitar perkantoran milik pemerintah kota, seperti kantor Disdukcapil, kantor Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP), Gedung Pertemuan Daerah (GPD) Kota Salatiga, dan SMPN 9 Salatiga.

Waktu pengambilan data dilakukan selama dua bulan terhitung mulai tanggal 6 Maret 2021 sampai dengan 6 Mei 2021. Waktu pelaksanaan pada jam kerja dari pukul 07.00 – 15.00 WIB.

Data dan Instrumen

Data

Penyusunan laporan akhir ini dihasilkan melalui penggunaan data. Data merupakan komponen penting untuk melengkapi dan membantu dalam penyusunan serta untuk menjawab permasalahan yang dibahas dalam Laporan Akhir ini. Data yang digunakan untuk Laporan Akhir ini menggunakan dua jenis data yaitu primer dan sekunder:

- 1) Data Primer
Menurut Wardiyanta dalam Sugiarto (2017:87), data primer merupakan informasi yang diperoleh dari sumber-sumber primer yaitu informasi dari narasumber. Data primer berupa hasil turut serta mengikuti secara langsung kegiatan siaran *live streaming* melalui media sosial Facebook, serta hasil pengamatan terhadap cara dan teknik yang dilakukan dalam proses produksi mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi seperti mengoperasikan *software* OBS dan pembuatan notulen, serta hasil wawancara dengan pembimbing PKL selaku Kepala Bagian Produksi dan staf pengoperasian *live streaming* mengenai proses produksi siaran *live streaming* melalui media sosial Facebook.
- 2) Data sekunder
Menurut Wardiyanta dalam Sugiarto (2017:87), data sekunder merupakan informasi yang diperoleh tidak secara langsung dari narasumber melainkan

