

SKRIPSI

ANALISIS PENGELOLAAN KONTEN PADA PROGRAM RADIOSTREAMING MELALUI WEB MONOTONSTREAM.COM SEBAGAI MEDIA HIBURAN



**MUAMMAR CHAIRUL ANAM
1810121099**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS FAJAR
MAKASSAR
2023**

SKRIPSI

ANALISIS PENGELOLAAN KONTEN PADA PROGRAM RADIOSTREAMING MELALUI WEB MONOTONSTREAM.COM SEBAGAI MEDIA HIBURAN



diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada
Program Studi Ilmu Komunikasi

**MUAMMAR CHAIRUL ANAM
1810121099**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS FAJAR
MAKASSAR
2023**

SKRIPSI

ANALISIS PENGELOLAAN KONTEN PADA PROGRAM RADIOSTREAMING MELALUI WEB MONOTONSTREAM.COM SEBAGAI MEDIA HIBURAN

disusun dan diajukan oleh

MUAMMAR CHAIRUL ANAM
1810121099

telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan

Makassar, 30 Agustus 2023

Pembimbing



Muhammad Bisry, S.Ksi., M.I.Kom.

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Universitas Fajar



Soraya Firdausy, S.I.Kom., M.I.Kom

SKRIPSI

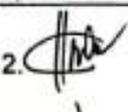
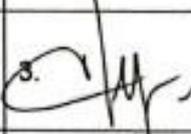
ANALISIS PENGELOLAAN KONTEN WEB MONOTONSTREAM.COM SEBAGAI MEDIA HIBURAN

disusun dan diajukan oleh

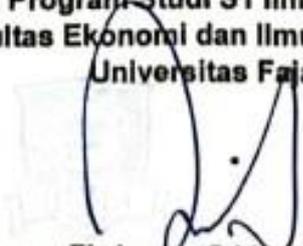
MUAMMAR CHAIRUL ANAM
1810121099

Telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal **30 Agustus 2023** dan
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,
TIM PENGUJI

No	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Muhammad Bisyr, S. Ksi., M.I.Kom	Ketua	1. 
2.	Amalia Zul Hilmi, S.Sos., M.I.Kom	Anggota	2. 
3.	Mariesa Giswandhani, S.Sos., M.I.Kom	Anggota	3. 
4.	Muhammad Yusuf Ar, S.Ag., M.I.Kom	Anggota	4. 

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial
Universitas Fajar


Soraya Firdausy, S.I.Kom., M.I.Kom

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muammar Chairul Anam

NIM : 1810121099

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul ***Analisis Pengelolaan Konten Pada Program Radiostreaming Melalui Web Monotonstream.com Sebagai Media Hiburan*** adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah proposal skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah, ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Makassar, 30 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Muammar Chairul Anam

PRAKATA

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan ridho - nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "***Analisis Pengelolaan Konten pada Program Radiostreaming Melalui Web Monotonstream.com sebagai Media Hiburan***". Menyusun skripsi merupakan tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Fajar.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini,. Pertama-tama, ucapan terima kasih peneliti berikan kepada Muhammad Bisyr, S.Ksi., M.I.Kom selaku dosen pembimbing atas waktu yang telah diluangkan untuk membimbing, memberi motivasi dan bantuan literatur, serta diskusi - diskusi yang dilakukan dengan peneliti. Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan kepada teman-teman Ilmu Komunikasi 2018 yang turut memberi masukan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga bantuan yang diberikan oleh semua pihak mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Terakhir, ucapan terima kasih kepada Ayah dan Ibu beserta keluarga peneliti atas bantuan, nasihat dan motivasi yang diberikan selama penyelesaian skripsi ini. Semoga semua pihak mendapat kebaikan dari-Nya atas bantuan yang diberikan hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih dari peneliti juga ditujukan kepada:

1. **Dr. Mulyadi Hamid, SE., M.Si**, selaku Rektor Universitas Fajar Makassar.
2. **Dr. Hj Yusmanizar, S.I.Kom** selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan

Ilmu-ilmu Sosial Universitas Fajar.

3. **Soraya Firdausy, S.I.Kom., M.I.Kom** selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. **Ir. Suwardi Thahir, M.I.Kom** selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bekal ilmu, nasehat, dan motivasi selama peneliti menempuh pendidikan di Universitas Fajar.
5. Seluruh keluarga peneliti, terutama **Fadjrul Islam, ST** selaku ayah dan **Pricila Widiastuti Dewi Yani, ST** selaku ibu dari peneliti yang selalu memberikan materil dan asupan gizi serta dukungan hingga saat ini, semoga Allah swt membalas kebaikan kalian.
6. Informan utama Monotonstream dan pendukung dalam penelitian ini, **Nurcholis madjid, Calvin Petrus Pany, Adly Syaqiell, dan Ridsky Kurniawan**, terimakasih sudah bersedia meluangkan waktu dan membantu jadi informan dalam penelitian ini semoga kita semua selalu diberi kesehatan.
7. Seluru Dosen dan Staff pengajar Universitas Fajar Makassar.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna walaupun telah menerima bantuan dari berbagai pihak. Apabila terdapat kesalahan-kesalahan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti dan bukan para pemberi bantuan. Kritik dan saran yang membangun akan lebih menyempurnakan skripsi ini.

Makassar, 30 Agustus 2023

Peneliti

ABSTRAK

ANALISIS PENGELOLAAN KONTEN PADA PROGRAM RADIOSTREAMING MELALUI WEB MONOTONSTREAM.COM SEBAGAI MEDIA HIBURAN

MUAMMAR CHAIRUL ANAM
MUHAMMAD BISYRI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengelolaan konten Web Monotonstream.com sebagai media hiburan.

Metode penelitian yang dilakukan ialah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan uji keabsahan data dengan metode Triangulasi Sumber (*Data Triangulation*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa web Monotonstream.com terfokuskan pada konten *radiostreaming*, adapun konten-konten lain yang ada pada web Monotonstream.com hanya merupakan konten tambahan untuk menampung keratifitas kolaborator. Sedangkan terkait dengan pengelolaan manajemen pada web Monotonstream.com, telah dianggap ideal untuk dijalankan. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam melihat jajaran Monotonstream.com telah melakukan *planning*, *actuating*, *organizing* dan *controlling* dengan baik. Integrasi dari kepatuhan manajemen dalam menerapkan POAC, hal ini membuat media Monotonstream.com tetap berkarya dan masih meraih atensi kolaborator hingga pengunjung web yang selaras dengan konsep pasar maupun atensi Monotonstream.

Kata Kunci: Pengelolaan (POAC), Konten, Media Hiburan, Konvergensi Media, New Media, Multimedia, Web.

ABSTRACT

ANALYSIS OF CONTENT MANAGEMENT IN RADIOSTREAMING PROGRAMS THROUGH THE WEB MONOTONSTREAM.COM AS AN ENTERTAINMENT MEDIA

**MUAMMAR CHAIRUL ANAM
MUHAMMAD BISYRI**

This study aims to find out how Monotonstream.com Web content is managed as an entertainment medium.

The research method used is qualitative research. Data collection techniques with interviews, observation, and documentation. Furthermore, the validity of the data was tested using the Source Triangulation method (Data Triangulation).

The results of the study show that the Monotonstream.com web is focused on radiostreaming content, while the other content on the Monotonstream.com web is only additional content to accommodate the creativity of collaborators. Meanwhile, related to management on the Monotonstream.com web, it has been considered ideal to run. This can be seen from the research that has been conducted by researchers in observing that Monotonstream.com's ranks have carried out planning, actuating, organizing and controlling well. Integration of management compliance in implementing POAC, this keeps Monotonstream.com media working and still attracts the attention of collaborators to web visitors who are in line with the market concept and Monotonstream's attention.

Keywords: Management (POAC), Content, Entertainment Media, Media Convergence, New Media, Multimedia, Web.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Konsep dan Teori	6
2.1.1 Komunikasi Digital	6
2.1.2 Media Massa dan Tujuannya	6
2.1.3 Media Baru (New Media)	8
2.1.4 Media Online	9
2.1.5 Multimedia Storytelling	10
2.1.6 Konvergensi Media	11
2.1.7 Broadcasting.....	12
2.1.8 Radiostreaming.....	14
2.1.9 Pengelolaan Media.....	17
2.1.10 POAC	19
2.1.11 Manajemen Penyiaran	29
2.2 Tinjauan Empirik	32
2.3 Kerangka Pemikiran	36
2.4 Definisi Operasional.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Kehadiran Peneliti	38

3.2 Lokasi Penelitian	38
3.3 Sumber Data	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.5 Teknik Analisis Data.....	41
3.6 Pengecekan Validasi Data	41
3.7 Tahap-Tahap Penelitian	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Struktur Organisasi	47
4.1.2 Rincian Kerja	48
4.1.3 Tampilan Web Monotonstream.com	52
4.1.4 Konten Monotonstream.....	53
4.2 Hasil Wawancara	60
4.2.1 Perencanaan Dalam Membuat Konten Web Monotonstream.com	60
4.2.2 Bentuk Pengorganisasian Kinerja Dalam Membuat Konten Pada Web Monotonstream.com.....	62
4.2.3 Proses Pengarahan dalam Pembuatan Konten.....	63
4.2.4 Tata Cara Pengawasan Konten Pada Web	64
4.2.5 Teknis Pendistribusian Konten Pada Web Monotonstream.Com Terkhusus Pada Fitur leisure space.....	67
4.3 Pembahasan.....	74
4.3.1 Perencanaan/Planning.....	74
4.3.2 Pengorganisasian/Organizing.....	75
4.3.3 Pengarahan/Actuating.....	76
4.3.4 Pengawasan/Controlling.....	77
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3. 1 TabelInforman.....	40
Tabel 4.1 Profil Monotonstream.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Monotonstream	4
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Monotonstream	48
Gambar 4. 2 Tampilan Web Monotonstream.com	52
Gambar 4. 3 Tampilan Fitur leisure Space	53
Gambar 4. 4 Tampilan Kolom Monoplay	55
Gambar 4. 5 Flyer Bising-Bising Telinga	56
Gambar 4. 6 Flayer Frijazz	56
Gambar 4. 7 Flyer Elecfuzz	57
Gambar 4. 8 Flyer Monotape	58
Gambar 4. 9 Flyer Soulful Chants	59
Gambar 4. 10 Flyer Rise The Volume	60
Gambar 4. 12 Data Pengunjung Web Tiga Bulan Terakhir	72
Gambar 4.13 Interaktif kolom komentar web	73
Gambar 4. 11 Pemantauan data konten melalui Google Analytic	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Radio komunikasi ialah holistik sistem gelombang suara nan dipancarkan dari suatu stasiun dan bisa diterima oleh pesawat-pesawat penerima (*receiver*) di rumah, di mobil, di kapal, dan sebagainya, dengan tujuan menjadi proses dari komunikasi massa. Radio di Indonesia terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan sistem pemerintahan di Indonesia. Radio tumbuh seiring perkembangan masyarakat yang mengalami perubahan dalam mengakses media untuk mendapatkan informasi dan juga hiburan. Mengacu pada perkembangna radio, maka dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok, yakni radio era tradisional, yakni radio yang tumbuh sebelum era 1998, serta radio yang berdiri dan tumbuh pada era radio kontemporer. (Ikhwan, 2022: 81).

Perkembangan inovasi teknologi komunikasi global yang berbasis internet di awal tahun 2000an beserta proses pengadopsiannya di Indonesia yang relatif berlangsung cepat, membawa pengaruh signifikan di berbagai sendi kehidupan sosial kemasyarakatan. Penggunaan internet sebagai basis *platform* utama dalam perkembangan teknologi, memberi banyak kemungkinan bagi individu dan suatu komunitas hingga korporasi yang berkecukupan di bidang tersebut, untuk memikirkan dan berkreasi menciptakan mekanisme komunikasi massa yang jauh lebih efisien. Ada banyak jenis media massa, dan salah satu yang sekarang mudah dan cepat diakses adalah media digital/*online*.

Digital merupakan sebuah konsep teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas . Mendengar kata digital, memungkinkan yang terlintas di dalam pikiran kita adalah internet, komputer, kamera, *smartphone*, satelit, dan sebagainya.

Media digital membawa informasi yang direpresentasikan oleh kode numerik dan kemudian mengubahnya menjadi bahasa manusia. Pengertian digital jika dikaitkan dengan media atau komunikasi, maka merujuk pada penyebaran informasi melalui internet. Contohnya adalah *website*, media *online*, media sosial, *marketplace*, *digital payment*, aplikasi, *search engine*, dan lain sebagainya. Jenkins menyebutkan, pada media digital, berbagai jenis konten (tulisan, *audio*, *visual*, dan lain – lain), bertemu ke dalam satu *platform*. Komputer pribadi misalnya, pada saat yang sama berfungsi sebagai pesawat televisi, mesin tik, radio, telepon, dan banyak mesin lainnya. Secara komprehensif, berdasarkan fenomena tersebut merupakan salah satu karakteristik media digital dari dampak konvergensi. Hal itu dikemukakan oleh Delfanti dan Arvidsson dalam bukunya *Introduction to Digital Media* (2019: 9-12).

Berkat digitalisasi informasi, komputer adalah mesin universal yang dapat meniru mesin lain. Ini berarti bahwa produksi dan konsumsi berbagai jenis konten media (film, tulisan, musik, dan lain – lain) tidak lagi mesti memerlukan jenis perangkat keras yang berbeda- beda (praktis). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam konteks konten media massa analog, digitalisasi memungkinkan konten analog tersebut dikonversi ke dalam bentuk digital dan disajikan ke dalam satu wadah yang sama. (Ikhwan, 2021: 199-200).

Tidak diragukan lagi, dengan sistem digital internet, lebih mudah bagi publik untuk memperoleh informasi, berita, dan hiburan, berkat keunggulan konvergensi media. Selain itu, media online lebih murah, lebih hemat waktu dan praktis. Konvergensi media, menurut Burnett dan Marshall, adalah konversi media tradisional, sektor telekomunikasi, dan semua jenis komunikasi lainnya ke dalam bentuk digital. Keduanya mencatat seberapa erat proses digitalisasi terkait dengan konvergensi media (Razali, 2022: 49).

Website dapat di artikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing - masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman (*hyperlink*). Website bersifat statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan suatu web hanyalah pemilik web saja yang dapat mengubah isi dari web tersebut, contohnya: Website sebuah perusahaan. Sedangkan untuk website dinamis adalah informasi dari web tersebut dapat selalu berubah – ubah. Artinya pemilik atau pengguna web dapat mengubah isi konten yang ada (Ikhwan, 2022: 200).

Salah satu media online atau yang sering disebut dengan istilah *cyber media* oleh dewan pers, beroperasi dengan tema media informasi dan hiburan yang unik adalah Portal Web *Monotonstream.com*. Media ini adalah media komunitas yang menggunakan pendekatan konsep musik dan karya visual hingga informasi seputar penggelaran *event* yang dapat diterima oleh beberapa lapisan masyarakat tertentu (Komunitas). Monotonstream adalah media hiburan sekaligus wadah digital yang menjembatani para pelaku seni yang senang membuat karya, baik dalam format *audio*, visual dan teks yang akan di *publish* dan ditampung oleh media ini.

Peneliti tertarik untuk meneliti media ini dikarenakan media Monotonstream adalah salah satu media digital kreatif atau kelompok Broadcaster yang dibentuk oleh beberapa orang yang ada dalam lingkungan punk (skena punk) Makassar sejak tahun 2016 dan masih beroperasi hingga sekarang. Dengan menawarkan beragam program di dalamnya seperti program *radiostreaming* yang menghasilkan konten variatif. Beberapa radio komunitas/skena kreatif online sejenis Monotonstream salah satunya, Norm radio (Bandung) adalah kelompok

Broadcaster dan penerbit yang berkolaborasi dengan teman, keluarga, dan anda. Norm ada sebagai platform media alternatif dengan arah dari Ardo Ardahana yang visinya menjembatani GAP (*Generations Gap/Generasi Remaja*) antara seni, musik, arsitektur, film, dan fotografi.



Gambar 1. 1 Logo *Monotonstream*

Sumber : Founder Monotonstream

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengelolaan konten yang digunakan oleh media Monotonstream.com, dalam upaya menyajikan beragam hal kreatif, informatif juga menghibur. Pendekatan analisis yang digunakan adalah model *Planning, Organizing, Actuating & Controlling* (POAC) yang dirumuskan oleh George R. Terry.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan sebuah permasalahan yang akan diteliti yaitu, bagaimana pengelolaan konten web dari media Monotonstream?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara garis besar, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara Monotonstream sebagai media hiburan, dalam mengelola konten yang ada pada web *Monotonstream.com*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, seperti dapat memperluas teori dan kajian Ilmu Komunikasi secara umum. Selain itu juga hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi sebuah rujukan untuk peneliti selanjutnya dan dapat menjadi sumber bahan bacaan di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Fajar, khususnya bagi konsentrasi *broadcasting*.

2. Praktis

Penelitian ini dapat membuat wawasan peneliti semakin bertambah tentang dunia penyiaran, terlebih pada pengelolaan konten web Monotonstream.com juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian mahasiswa selanjutnya. Serta penelitian ini dibuat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Konsep dan Teori

2.1.1 Komunikasi Digital

Komunikasi digital adalah sebuah proses interaksi yang melibatkan ilmu komunikasi dan ilmu komputer, Pandangan Meinel dan Sack (2019: 11) juga menegaskan bahwa komunikasi digital hanya terjadi apabila menggunakan saluran komunikasi digital sebagai wadah dalam proses komunikasi. Dalam perspektif teknologi informasi, menurut Ziemer dan Peterson dalam Nasrullah (2021: 5) menyatakan bahwa proses komunikasi digital secara sistem (teknologi) komputer dapat dijelaskan bahwa pesan secara digital akan diproses secara teknologi informasi dan diterima juga melalui proses teknologi informasi itu sendiri.

2.1.2 Media Massa dan Tujuannya

Setelah melewati masa pandemi ini, media massa mempunyai peranan penting dalam penyampaian informasi dan komunikasi kepada para *audience*-nya. Menurut Effendy dalam Syaipudin (2020), “media massa adalah suatu medium yang menjadi perantara antara komunikator dan juga komunikasi dalam berbagi informasi atau pesan yang mana dimaksud adalah institusi, lembaga, atau instansi yang berbentuk perusahaan televisi baik pemerintah ataupun swasta yang memiliki kegiatan produksi informasi atau pesan dan budaya yang dilaksanakan untuk berbagi sebuah inti dari komunikasi yakni pesan yang memiliki nilai dan juga kriteria kepada masyarakat umum sesuai dengan kebiasaan yang berlaku”.

Sehingga tujuan dari komunikasi massa dapat kita ketahui

sebagaimana fungsi dari institusi penyiaran atau lembaga penyiaran adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan informasi yang bermanfaat dan juga positif berdasarkan fakta yang ada.
- b. Sebagai tempat menyalurkan pesan yang dapat mengedukasi kepada para pemirsanya.
- c. Sebagai tempat yang dapat memberikan hiburan yang menarik dan layak untuk ditonton kepada para *audience* - nya.
- d. Sebagai tempat pendukung ekonomi yang dapat memberikan manfaat kepada perkembangan dan kemajuan negara.

Sejatinya media massa dalam perjalanannya dari zaman ke zaman dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi yang ada atau dimiliki oleh individu atau manusia dan sangat dibutuhkan pada saat ini karena kemudahan yang diberikan sehingga terjadi pengaruh perubahan pola hidup manusia. Gagasan atau landasan dasar dari sebuah pengaruh komunikasi yang terjadi akibat adanya pertukaran pesan atau informasi disampaikan dari komunikator kepada komunikan memberikan pengaruh langsung dan terjadi dampak atas perilaku ataupun sikap dari adanya penyampaian pesan yang disampaikan yang dinamakan komunikasi tahap *one step follow*. Dan *two step follow* terjadi akibat pesan atau informasi apabila pesan yang disampaikan komunikator adalah orang yang memiliki karakteristik yang baik atau orang yang memiliki kekuasaan serta wibawa dan juga dipercaya oleh masyarakat karena komunikator adalah seorang pemimpin atau tokoh dalam masyarakat tersebut sehingga komunikan dapat terpengaruh langsung akibat orang yang menyampaikan pesan tersebut. (Syaipudin, 2020 : 51-64).

2.1.3 Media Baru (New Media)

McQuail's dalam Danya (2023 :25) Media baru (*new media*) adalah sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan. Media baru adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi (perantara) dari sumber informasi kepada penerima informasi. "Media baru memiliki dua unsur utama yakni digitalisasi dan konvergensi. Media baru menyatukan semua dimiliki media lama (*old media*). Internet merupakan bukti konvergensi karena menggabungkan beberapa fungsi media lain seperti *audio*, video, dan teks.

Sementara itu, Arshano Sahar dalam (Pratama, 2019: 4) menjelaskan bahwa media baru digunakan untuk menjelaskan munculnya media digital, terkomputerisasi, dan berjejaring sebagai pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun beberapa media baru yaitu:

1. Blog (*website*)

Konten di blog mudah ditemukan dan diakses, dan biasanya diatur secara alami. Misalnya, entri blog sering ditumpuk di bawah kategori, dan pengguna dapat mencari kategori atau tag tertentu (tautan) untuk menemukan posting tertentu. Entri sering kali menyertakan media campuran, seperti foto dan teks, sama seperti format media baru lainnya dimana konten disediakan, seperti media berita online dan beberapa *platform* media social. *WordPress*, *Blogger*, dan contoh lain dari *hosting* yang digunakan

secara teratur.

2. Media Sosial

Media sosial difokuskan untuk memproduksi, menyebarkan, dan bertukar materi di jaringan dan komunitas online, Jenis media baru yang sangat interaktif dan sangat partisipatif terhadap pengguna adalah media sosial.

Dalam jaringan dan komunitas online, media sosial difokuskan untuk memproduksi, menyebarkan, dan bertukar informasi, ide, dan materi. *Whatsapp, Facebook, Twitter, dan Instagram* adalah beberapa contoh media sosial.

2.1.4 Media Online

Media online di definisikan sebagai pelaporan fakta atau peristiwa yang dibuat dan ditransmisikan melalui internet adalah jenis media online. Banyak konsep, termasuk berita online, internet, dan situs web, relevan dengan gagasan berita online. Media online merupakan topik penelitian dalam pengertian “media baru”, yang mengacu pada tuntutan akses terhadap konten, masukan pengguna interaktif, keterlibatan kreatif, dan pengembangan masyarakat disekitarnya. Ini dari studi media atau sudut pandang komunikasi massa, pembuatan media dan konten. Media online mencakup portal *web* termasuk (*situs web, blog, dan media sosial*), radio online, TV online, dan email. Dari definisi tersebut, peneliti menargetkan studi ini akan berfokus pada jaringan multimedia, khususnya media hiburan online berbasis web (*streaming*). (Amanda, 2023:5)

2.1.5 Multimedia *Storytelling*

Multimedia yakni penggabungan berbagai elemen multimedia yang di publikasikan di suatu media. Chapman memahami bahwa multimedia sebagai kombinasi dari dua atau lebih media yang diwakili dalam bentuk digital yang terintegrasi, tersajikan dan termanipulasi oleh dan dalam program komputer. Blattner dan Danneberg, (1992: xix) juga memberikan pengertian yang hampir sama bahwa multimedia merujuk pada kemampuan memasukkan (*input*) dan menyajikan (*output*) teks, gambar, video dan audio pada layar komputer dengan menggunakan perangkat dan system komputer.

Storytelling, terdiri dari dua kata, yaitu story (cerita) dan telling (penceritaan). Maka secara sederhana, storytelling adalah kegiatan menyampaikan cerita. Dalam Wikipedia, *storytelling* adalah cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada para penyimak, baik dalam bentuk kata – kata, gambar, foto, maupun suara (audio). Dalam artikel bertajuk *The Ultimate Guide Storytelling* yang ditulis Allie Decker, disebutkan bahwa *storytelling is the process of using fact and narrative to communicate something to your audience*. Yang berarti Storytelling adalah proses menggunakan fakta dan narasi untuk menyampaikan sesuatu kepada audiens. (<https://blog.hubspot.com/marketing/author/allie-decker>).

Dari artikel berbeda berjudul multimedia storytelling: *learn the secrets from experts*, disebutkan bahwa Multimedia *Storytelling* adalah kombinasi dari teks, foto statis, video klip, audio, grafis dan disajikan secara interaktif pada website dalam format nonlinear, dimana dari setiap informasi maupun konten dari setiap medium saling melengkapi, bukan pengulangan. Nonlinear dimaksudkan, daripada membaca berita dengan struktur yang kaku dan dinarasikan secara tunggal, pembaca memilih cara menjelajahi elemen-

elemen cerita. Bukan pengulangan maksudnya, dari pada membaca versi teks disertai dengan video klip yang pada dasarnya isinya sama, bagian cerita yang berbeda diceritakan menggunakan media yang berbeda. Kuncinya adalah menggunakan bentuk media diantaranya video, audio, foto, teks dan animasi yang akan menyajikan segmen cerita dengan cara yang paling menarik dan informatif. (<https://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/>). (Ikhwan, 2022: 337-338).

2.1.6 Konvergensi Media

Menurut Arismunandar dalam (Alfara, 2021: 59-69) konvergensi media mengacu pada penggabungan atau integrasi media saat ini untuk digunakan dan arah menuju satu tujuan. Selain hubungannya dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, istilah konvergensi digunakan secara lebih umum (TIK). Penggabungan teks, angka, gambar, video, dan suara dalam teknologi digital disebut sebagai konvergensi.

Dampak Konvergensi Media

Hubungan antara teknologi, bisnis, pasar, gaya hidup, dan audiens berkembang sebagai hasil dari konvergensi media. Pola hubungan antara produksi dan konsumsi diubah oleh konvergensi, dan penggunaan ini memiliki dampak signifikan pada bidang-bidang termasuk ekonomi, politik, Pendidikan dan budaya. Masyarakat kini dapat dengan cepat mengakses informasi, hiburan, sosial, politik, bahkan perekonomian berkat tersedianya berita di internet yang dapat diakses melalui komputer atau *handphone (mobile)*. Orang-orang yang sebelumnya membaca koran mungkin mulai menggunakan ponsel mereka hanya untuk menggulir sebagai hasilnya.

Salah satu dimensi konvergensi media adalah konvergensi teknologi, dalam buku *Communication and Information Science & Transactions and Electronics*, Burnett dan Marshall dikutip oleh Razali (2022: 49), yang menggambarkan konvergensi sebagai perpaduan industri, media, telekomunikasi, dan komputasi serta penyatuan segala bentuk komunikasi yang dimediasi dalam bentuk digital. Burnett dan Marshall jelas menyamakan konvergensi dengan digitalisasi dalam konteks ini dan melihat konvergensi sebagai hasil dari kemajuan teknologi *web*.

2.1.7 Broadcasting

Secara umum, broadcast adalah metode untuk mengirimkan data ke beberapa tujuan secara bersamaan tanpa memeriksa data terlebih dahulu atau memastikan bahwa data tersebut telah diterima. Dalam beberapa konteks, broadcast merujuk pada pengiriman sinyal ke berbagai lokasi atau tujuan melalui berbagai saluran seperti radio, satelit, atau jaringan telekomunikasi secara simultan. Ini dapat dianggap sebagai layanan server yang menyampaikan data secara bersamaan kepada sejumlah klien dalam waktu yang bersamaan (Gonel, 2022).

Dalam ilmu komunikasi, broadcasting adalah cabang yang berkaitan dengan materi penyiaran. Ini mencakup teori dan praktik pengiriman data atau penyiaran untuk menyampaikan pesan dengan efektif, menarik, dan dapat diterima oleh penonton. Broadcasting memiliki karakteristik yang mencakup pendidikan, hiburan, dan pemberian informasi, serta dapat dilakukan baik melalui jaringan kabel maupun nirkabel (Gonel, 2022).

Dalam konteks jaringan komputer, broadcast merujuk pada pengiriman paket data kepada beberapa penerima secara bersamaan. Contohnya, dalam

jaringan area lokal yang telah dikonfigurasi, setiap perangkat dalam jaringan dapat mengirim pesan kepada semua perangkat lainnya (Hardi. M, 2022).

Bisa disimpulkan ada beberapa syarat untuk terjadinya penyiaran, antara lain: (C, 2022)

1. Tersedianya spektrum frekuensi radio.
2. Tersedianya sarana pemancaran (*transmisi*).
3. Adanya perangkat penerima siaran (*receiver*).
4. Adanya siaran (program atau acara).
5. Siaran dapat diterima secara serentak/bersamaan.

Proses penyiaran sekarang tak hanya terbatas pada perangkat siaran seperti radio dan televisi, namun juga memungkinkan masyarakat untuk menerima siaran langsung melalui jaringan internet yang bisa diakses melalui telepon seluler dan komputer (C, 2022).

Dibandingkan dengan media cetak, media penyiaran atau broadcasting memiliki kemampuan yang lebih cepat dalam mengirimkan informasi, bahkan secara real-time secara bersamaan. Dengan demikian, bisa diambil kesimpulan bahwa broadcasting adalah suatu proses komunikasi atau penyebaran informasi yang dilakukan dengan cepat (C, 2022).

Kata *Broadcaster* berasal dari bahasa Inggris, asal katanya *broadcast* artinya adalah siaran. Secara sederhana broadcaster adalah orang yang bekerja dalam industri penyiaran. Seiring dengan pesatnya industri siaran, maka broadcaster dapat dikatakan "seseorang atau organisasi stasiun siaran yang menyiarkan program siaran baik radio maupun televisi". Sebutan *broadcaster* lebih lekat ditujukan pada mereka yang melakukan pekerjaan sebagai penyaji siaran pada media radio atau televisi seperti, *announcer* (penyiar), *presenter* (pembawa acara siaran), *news reader* (penyiar berita), reporter, *interviewer* (pewawancara), *caster/news caster*

(pembawa berita/informasi), *anchor/news anchor* (jangkar sebuah acara siaran), dan narrator (pengisi siaran untuk disiarkan). Namun demikian *broadcaster* bukan saja sebutan bagi mereka yang bekerja sebagai penyaji suara. Dibalik sukses penampilan para penyaji suara didukung oleh banyak orang yang yang bekerja dibalik gambar (visual), yaitu mereka yang bekerja menyiapkan dan menjadi bagian penting untuk berlangsungnya sebuah kegiatan siaran, seperti penulis naskah, pembuat berita, operator siaran, kameramen, *lighting man*, *floor director*, *filed director*, bagian *make up*, bagian *property*, dan lain – lain. Karenanya dalam pekerjaan siaran seperti radio dan televisi bekerja secara tim adalah hal yang harus dilakukan. (Hozilah, 2019: 56-57).

2.1.8 Radiostreaming

Perubahan teknologi pada komunikasi juga membawa perubahan pada teknologi penyiaran radio. Kehadiran internet juga mengubah format siaran radio konvensional menjadi *internet Radio* (Radio Internet). Perubahan ini ditandai ketika Carl Malamud (1993), meluncurkan Internet *Talk Radio* semacam radio talk show tentang komputer pertama yang setiap minggu mewawancarai seorang pakar computer. Sejauh itu radio internet masih berupa konsep yang dibicarakan. Istilah radio internet juga dikenal dengan *web radio*, *net radio*, *streaming* radio atau *e-radio* adalah layanan penyiaran audio yang ditransmisikan melalui internet. Penyiaran yang dilakukan melalui internet disebut sebagai *webcasting* karena tidak menular secara luas melalui sarana nirkabel. Cara yang digunakan untuk menyiarkan radio internet adalah melalui teknologi *streaming*, yaitu teknologi yang dapat menerima serta mengirim informasi dari satu pihak ke pihak lain

menggunakan alat yang dapat menerima aliran media *streaming* tersebut juga.

Sebagian besar penyiaran radio di Indonesia umumnya telah membuat situs web untuk mempromosikan lembaga penyiaran radio nya dengan menyediakan layanan siaran berita dan informasi, dan untuk cybercast melalui on air program dan musik. Dengan menyediakan situs- situs web bagi penyiaran radio hal ini memberikan kepercayaan atas kekhawatiran industri penyiaran radio untuk mengantisipasi masa depan jika media konvensional penyiaran radio sudah tidak dibutuhkan lagi oleh khalayak. Dengan menyediakan layanan melalui cybercast, diasumsikan oleh penyelenggara penyiaran radio bahwa khalayak masih bisa mengakses program radio melalui Internet. Munculnya penyiaran radio melalui internet merupakan inovasi teknologi dan mencerminkan perkembangan penyiaran radio konvensional. Sejarah penyiaran radio melalui internet ini awal berkembang sejak diperkenalkannya *Real Audio* pada tahun 1994, Di Amerika Serikat ribuan lembaga penyiaran radio telah membuat layanan siaran radio untuk audiocast online. Dengan menggunakan teknologi Real Audio lembaga penyiaran radio mempengaruhi kebiasaan khalayak radio media konvensional berpindah ke media internet hanya menyediakan klip audio rekaman yang ditransmisikann *real-time audio* melalui media internet secara terus menerus/kontinyu. (Harliantara, 2019: 87).

Melalui data *base* radio online internet ini, pengakses dapat menikmati program informasi dan musik (*podcast streaming & siaran live streaming*). Layanan siaran live streaming berupa program-program yang sudah disusun (*playlist*) serta dapat dinikmati layaknya seperti radio analog pada media konvensional, yang membedakan hanya mediumnya saja yaitu

menggunakan internet. Caranya mudah saja tinggal meng-klik radio streaming pada halaman website, suaranya langsung dapat didengar. Sedangkan layanan podcast lebih leluasa karena khalayak internet bisa mendengar kapan dan dimanapun sesukanya, ketika akses pada halaman radio internet ini, khalayak internet bebas memilih program informasi dan musik yang disukainya. (Harliantara, 2019: 94).

Internet dan radio sudah tidak dapat dipisahkan lagi, terlebih saat muncul radio streaming. Radio streaming mulai muncul saat transmisi sinyal analog pada radio konvensional diubah dengan mentransmisikan gelombang suara melalui internet. Radio streaming mulai digemari masyarakat karena dengan cara ini memungkinkan siaran radio dapat terdengar ke seluruh dunia dengan kualitas audio yang bagus (jernih), dan mudah diakses. Radio streaming juga mempermudah Perusahaan radio karena tidak melibatkan banyak orang dalam manajemennya serta tidak membutuhkan banyak biaya. Manajemen penyiaran sendiri merupakan proses perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan/eksekusi (*actualizing*) dan pengawasan (*controlling*). (Aprilya, 2021: 1)

Dunia penyiaran adalah dunia yang sangat menarik untuk dibicarakan dan kegiatannya menjadi salah satu hal yang menyatu dengan aktivitas manusia sehari-hari. Dimanapun kita berada maka media penyiaran sangat mudah didapat dan selalu setia menemani kita dalam kondisi apapun dengan berbagai jenis karakter setiap menit tanpa henti. Seiring dengan kemajuan teknologi dari analog ke era digital maka dunia penyiaran juga semakin memanjakan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Radio sebagai salah satu media yang memiliki peranan penting dalam hal tersebut. Terlebih jika sudah berbasis *streaming*, informasi yang

disampaikan akan lebih luas lagi jangkauannya dan masyarakat bisa dengan mudah mendapatkan informasi ataupun hiburan kapan saja dan dimana saja.

2.1.9 Pengelolaan Media

a. Pengertian Pengelolaan (Manajemen)

Agar pengelolaan media berjalan dengan baik dan efisien maka diperlukan Manajemen untuk mengatur segala sesuatunya yang berkaitan dengan pengelolaan media. Pada dasarnya, manajemen erat kaitannya dengan organisasi. Organisasi menurut Griffin adalah "*a group of people working together in a structured and coordinated fashion to achieve a set of goals*". Organisasi adalah sekelompok orang yang berkerja sama dalam struktur dan koordinasi tertentu dalam mencapai serangkaian tujuan tertentu. Sekumpulan orang atau kelompok yang memiliki tujuan tertentu dan berupaya untuk mewujudkan tujuannya melalui kerjasama. Lantas, apa yang dimaksud dengan manajemen? Manajemen, seperti diungkapkan oleh Mary Parker Foller adalah seni dalam menyelesaikan sesuatu melalui orang lain. *Management is the art of getting things done through people*. Nickelsand McHugh mendefinisikan manajemen sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan organisasi melalui rangkaian kegiatan berupa perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian orang-orang serta sumber daya organisasi lainnya. "*The process used to accomplish organizational goals through planning, organizing, directing, and controlling people and other organizational resources*". Salah satu definisi manajemen

sebagaimana dicatat *Encyclopedia Americana* berbunyi " *the art of coordinating the elements of factors of production towards the achievement of the purposes of an organization*". Pencapaian sasaran organisasi terjadi melalui penggunaan manusia (*man*), bahan produksi (*materials*), dan mesin (*machines*). Henry I. Sisk mendefinisikan "*Management is the coordination of all resources through the processes of planing, organizing, and controlling in order to attain stated objectivities*" artinya; Manajemen adalah mengkoordinasikan semua sumber-sumber melalui proses-proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengawasan didalam ketertiban untuk mencapai tujuan. Sedangkan Murschetz dan Tsourvakas dalam artikelnya *Media Management* (2019) mengakui bahwa belum terbangunnya landasan teoritis yang diterima secara universal dalam kajian manajemen media. Terlepas dari pertumbuhannya yang cepat dalam pengajaran akademik dan riset ilmiah, bidang ini tetap menjadi bidang yang agak membingungkan. Beberapa kebingungan ini berasal dari kurangnya kesepakatan ilmiah mengenai ruang lingkup dan tujuannya. Beberapa penelitian multiparadigma menyatakan ruang lingkup atau masalah dalam manajemen media mencakup pada ekonomi media, studi ekonomi politik, studi media, studi komunikasi massa dan jurnalisme, studi administrasi dan manajemen bisnis. Ini menjadi masalah, karena fragmentasi ke dalam banyak perspektif dan paradigma yang seringkali tidak terhubung, membuat bidang ini kurang berpengaruh, dan memiliki nilai terbatas untuk aplikasi preskriptif (Ikhwan, 2022: 3).

Mengelola Media dan Tantangannya

Media adalah industri yang menghasilkan produk dalam bentuk berita, program siaran maupun hiburan, tergantung dari jenis medianya. Dalam konteks media penyiaran, Morrisan (2012) yang dikutip dari Syahrizal & Lestari (2020 :2) menyebutkan bahwa manajemen media memiliki tantangan dan karakteristik tersendiri. Adapun tantangannya yakni, dalam kegiatan operasional media harus dapat memenuhi harapan pemilik/pemegang saham untuk menjadi perusahaan sehat dan meraih keuntungan, serta mampu memenuhi kepentingan masyarakat (audiens) dimana media bersangkutan berada.

2.1.10 POAC

Proses manajemen dapat diringkas dalam akronim POAC, yang berarti perencanaan, pengorganisasian, tindakan, dan pengendalian. Dimana keempat tahapan kepengurusan saat ini tidak tersusun dalam garis lurus melainkan spiral. Karena itu, perusahaan mampu terus maju dan tidak pernah stagnan.

Manajemen menurut James A.F. Stone adalah proses mengatur dan mengawasi kerja suatu organisasi. Ketika kita berbicara tentang pemahaman, kita mengacu pada proses atau upaya yang dilakukan oleh manusia dan mesin organisasi yang bekerja bersama menuju tujuan bersama. Namun, Peter F. Drucker menekankan perlunya manajemen yang efisien dan sukses untuk setiap perusahaan tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh Drucker, *management* adalah metode yang fleksibel untuk memimpin organisasi, supervisor, pekerja, dan tugas (Publikasi Website Edmodo.id. 2022. *Pengertian Planning, Organizing, Actuating Controlling (POAC)*, (Online), <https://edmodo.id/poac/>, diakses 5 September 2022).

George R. Terry, 1958 dalam bukunya *Principles of Management* (Sukarna, 2011: 10) membagi empat fungsi dasar manajemen, yaitu *Planning* (Perencanaan), *Organizing* (Pengorganisasian), *Actuating* (Pelaksanaan) dan *Controlling* (Pengawasan). Keempat fungsi manajemen ini disingkat dengan POAC.

A. *Planning* (Perencanaan)

Berarti menyusun serangkaian tindakan yang telah ditentukan sebelumnya dalam urutan tertentu dengan tujuan akhir untuk mencapai suatu tujuan atau menyelesaikan suatu masalah. Pengeluaran untuk penggunaan sumber daya yang ada dan tersedia, dengan mempertimbangkan semua elemen dan kendala, dengan maksud untuk mencapai tujuan secara efisien dan berhasil adalah definisi lain dari perencanaan.

1. Faktor Penting Melakukan Planning

Faktor-faktor penting untuk dipertimbangkan ketika merencanakan:

- a. Secara khusus, perencanaan harus jelas tentang tujuan dan ruang lingkup.
- b. Program kerja atau rencana kerja organisasi harus dapat diukur untuk mengukur tingkat keberhasilannya.
- c. Dapat diakses, perencanaan harus dicapai, bukan hanya angan-angan.
- d. Secara realistis, ia harus sesuai dengan keterampilan dan sumber daya yang tersedia.
- e. Waktu harus memiliki tenggat waktu yang jelas, harian, mingguan, bulanan atau tahunan.

2. Langkah Dalam Melakukan Planning

- a) Analisis situasi dan identifikasi masalah
- b) Saat merencanakan, pertama-tama kita harus menganalisis dan mengidentifikasi situasi dalam organisasi dan tujuan organisasi.
- c) Tentukan skala prioritas
- d) Setelah analisis dan identifikasi, skala prioritas untuk melakukan kegiatan harus ditetapkan sehingga persyaratan organisasi yang mendesak diutamakan untuk memastikan keberlanjutan organisasi.
- e) Tetapkan tujuan program
- f) Agar implementasi dari semua kegiatan organisasi mengarah ke tujuan, tujuan harus ditetapkan sehingga pencapaian program dapat diukur
- g) Kembangkan rencana kerja operasional
- h) Atur POAC

B. *Organizing* (Pengorganisasian)

Istilah pengorganisasian mengacu pada proses membagi pekerjaan menjalankan organisasi di antara banyak orang yang terlibat di dalamnya berdasarkan keterampilan terkait SDM mereka. Tindakan ini tidak hanya mencakup perekrutan staf tetapi juga pembangunan struktur fisik yang diperlukan dan pengaturan prosedur operasional. Untuk menjamin keberhasilan program dan organisasi secara keseluruhan, diperlukan mekanisme pengendalian yang berfungsi. George R. Terry berpendapat bahwa tujuan organisasi adalah untuk menyatukan individu-individu yang berbeda,

menyatukan sumber daya mereka, dan bekerja menuju tujuan bersama.

Orang (penempatan personel) dan sinkronisasi semua sumber daya organisasi yang tersedia memainkan peran penting dalam perencanaan dan pelaksanaan operasi. Anggota staf memainkan peran penting dalam keberhasilan bisnis. Keberhasilan suatu organisasi tergantung pada kemampuannya untuk menjaga operasinya berjalan dengan lancar. Tugas seorang pemimpin adalah memastikan individu terbaik bekerja di posisi terbaik. Pemimpin bertanggung jawab atas hasil perusahaan dan harus memiliki kemampuan untuk melihat potensi yang ada pada orang-orangnya. Setelah orang-orang terbaik telah direkrut untuk suatu posisi, kemampuan penuh departemen SDM perlu dikoordinasikan dan diintegrasikan sehingga mereka dapat berkontribusi pada tujuan keseluruhan organisasi dengan cara yang saling melengkapi.

Langkah-langkah *organizing*:

- a) Tujuan organisasi harus dipahami.
- b) Bagikan pekerjaan dengan jelas kepada karyawan.
- c) Tentukan staf prosedural.
- d) Delegasikan otoritas.

C. *Actuating* (Penggerakan)

Untuk mencapai tujuan organisasi, sangat penting untuk memiliki semua orang yang terlibat dalam proses aktivasi bekerja sama. Visi, tujuan, dan rencana kerja organisasi hanya dapat terwujud jika semua anggotanya memenuhi tugas yang diberikan kepadanya. Jika pekerjaan organisasi yang diperlukan tidak dilakukan, semua perencanaan di dunia tidak akan berarti.

Akibatnya, sangat penting untuk memanfaatkan SDM perusahaan saat ini sebaik-baiknya untuk mewujudkan tujuannya. Rencana harus diikuti dengan tepat saat tugas dilaksanakan. Setiap perusahaan harus menjalankan visi, tujuan, dan program kerjanya sesuai dengan tanggung jawab, tugas, kemampuan, dan kompetensi yang diberikan oleh departemen SDM.

Kunci sukses adalah memotivasi tim anda untuk bekerja sama mencapai tujuannya. Kepemimpinan dan koordinasi adalah dua aspek yang harus dimobilisasi untuk mengaktifkan. Kepemimpinan adalah pendekatan seorang pemimpin untuk menyelesaikan sesuatu, dengan penekanan pada memaksimalkan semua orang dan segala sesuatu yang tersedia untuk menyelesaikan pekerjaan.

Koordinasi, di sisi lain, adalah proses yang menyatukan semua orang yang mengerjakan proyek dalam lingkungan kerja sama dan harmoni. Ketika individu yang bekerja menuju tujuan yang sama bekerja sama, mereka mengurangi kemungkinan persaingan dan kekacauan yang kejam. Koordinasi seperti ini mendorong penggunaan semua tenaga kerja yang tersedia ke arah yang diinginkan.

1. Tujuan *Actuating*
 - a. Ciptakan kolaborasi yang efisien.
 - b. Pengembangan keterampilan dan kemampuan staf.
 - c. Promosikan rasa memiliki dan menyukai pekerjaan.
 - d. Mempromosikan lingkungan dan suasana kerja yang meningkatkan motivasi karyawan.
 - e. Biarkan organisasi berkembang secara dinamis.
2. Pekerjaan utama melibatkan lima kegiatan, yaitu:
 - a. Membuat keputusan

- b. Bangun komunikasi sehingga ada saling pengertian antara manajer dan bawahan.
- c. Dorongan, inspirasi dan dorongan bagi bawahan untuk bertindak.
- d. Pilih orang yang menjadi anggota grup sesuai
- e. Tingkatkan pengetahuan dan sikap bawahan sehingga mereka mampu mencapai tujuan yang ditetapkan.

D. *Controlling* (Kontrol)

Fitur ini tidak hanya mengelola eksekusi program, tetapi juga mengawasi seberapa baik program tersebut dipantau, memungkinkan koreksi arah jika terjadi masalah. Hal ini memungkinkan penyaluran yang tepat dari upaya staf menuju pencapaian tujuan yang telah ditentukan.

Proyek dan kegiatan organisasi lebih mudah untuk dikelola dan dikoreksi saat pengawasan dilakukan. Tindakan tenaga kerja kemudian dapat difokuskan di mana mereka akan memiliki dampak paling besar dalam membawa hasil yang diinginkan. Memastikan bahwa strategi dijalankan adalah fokus utama pengendalian.

Pengendalian diperlukan dalam bentuk pemantauan, inspeksi, atau inspeksi, untuk memastikan bahwa pekerjaan diselesaikan sesuai dengan tujuan dan rencana kerja perusahaan. Arti paling penting dari istilah-istilah ini adalah deteksi dini penyimpangan di seluruh proses, dari perencanaan hingga pelaksanaan hingga organisasi. Hal ini dapat diramalkan, disesuaikan, dan diubah secara instan terhadap posisi, kondisi, dan pertumbuhan lingkungan sekitar perusahaan.

1. Manfaat *Controlling*

- a. Keuntungan pemantauan/*Controlling*:

- b. Dapat mengetahui sejauh mana program tersebut telah dilaksanakan
 - c. Bisa tahu penyimpangan
 - d. Dapat mengetahui apakah waktu dan sumber daya memadai
 - e. Dapat mengetahui penyebab penyimpangan
 - f. Dapat mengetahui karyawan mana yang perlu menerima penghargaan/promosi
2. Proses Controlling Meliputi
- a. Tentukan standar yang akan digunakan sebagai dasar untuk kontrol.
 - b. Mengukur implementasi atau hasil yang dicapai dengan menilai kinerja dan kompetensi sumber daya manusia,
 - c. Bandingkan implementasi atau hasil dengan standar.
 - d. Sekali lagi membandingkan hasil melaksanakan kegiatan dengan tujuan asli (rencana) dari kegiatan yang dilakukan dan mengukur keberhasilan keberhasilan mereka;
 - e. Ambil tindakan korektif.
 - f. Jika ada bug atau penyimpangan, segera lakukan perbaikan,
 - g. Tinjau rencana dan analisis lagi
3. Perbedaan *Controlling* Menurut Sifatnya
- a. Kontrol Pencegahan

Pemantauan dilakukan sebelum kegiatan dilakukan. Pemimpin mengawasi perencanaan kegiatan yang harus dilakukan sebelum persiapan, termasuk merekrut anggota.
 - b. Kontrol Represif

Pemantauan dilakukan setelah kegiatan dilakukan dengan memantau hasil kegiatan dan evaluasi serta laporan yang diterima (pengukuran hasil yang dicapai).

c. Pemantauan Selama Proses Berlangsung

Pemantauan dilakukan sehubungan dengan proses, sehingga mengikuti proses segera dan mengkoordinasikannya jika terjadi penyimpangan.

d. Pemantauan Rutin

Pemantauan dilakukan dalam periode waktu tertentu berdasarkan perjanjian (dapat dilakukan sebulan sekali, 2 atau 3 bulan).

e. Pengawasan Mendadak (inspeksi)

Pemantauan dilakukan tiba-tiba untuk melihat kinerja harian staf dan untuk menghindari penyimpangan.

Manajemen SDM dalam komunikasi dan pelayanan publik digital juga penting, dikarenakan lingkungan digital dengan karakter media sosial yang berbeda baik dari sisi algoritma, konten, maupun pengguna menuntut institusi tidak hanya menyediakan sumber daya manusia yang "siapa saja" dalam menangani komunikasi digital, melainkan harus benar-benar dipikirkan bahkan menjadi regulasi institusi untuk menempatkan pengelola komunikasi digital yang profesional.

Digital kapital bagi sumber daya manusia dapat disarikan sebagaimana berikut :

1. Kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi dan aplikasi internet termasuk media sosial.
2. Dapat membuat perencanaan, melakukan aktivasi serta membuat evaluasi terhadap program komunikasi digital.
3. Mengetahui dan memiliki tanggung jawab dalam publikasi konten.
4. Mempunyai sikap pelayanan prima terutama dalam mengelola interaksi digital dengan khalayak baru
5. Memiliki jiwa pemecahan masalah dalam menghadapi Krisi komunikasi digital.

Menggunakan pendekatan aktivitas sumber daya manusia, setidaknya ada beberapa strategi yang bisa dilakukan yaitu:

1. Audit sebagai proses asesmen yang diperlukan bagi SDM untuk mendukung strategi atau juga mengidentifikasi manusia berdasarkan kemampuannya yang akan digunakan dalam Menyusun strategi pada masa depan media.
2. Penyusunan target dan asesmen terhadap kinerja baik sebagai individu maupun dalam tim.
3. Perencanaan imbalan (reward) sebagai apresiasi dari kinerja sumber daya manusia.
4. Perekrutan dan retensi merupakan kunci dalam pengembangan strategi. Hal ini, misalnya dalam hal menyediakan SDM yang memiliki kemampuan khusus dalam komunikasi digital.
5. Penyiapan pengembangan diri SDM dalam bentuk perencanaan pelatihan dan Pendidikan. (Nasrullah, 2021:71-73)

E. Pengawas (Waskat)

Pemantauan dilakukan di dekat para pekerja. Ini sering dilakukan untuk tujuan yang sangat bertarget, dengan tujuan menghilangkan ruang untuk kesalahan. Evaluasi dan pelaporan juga dimasukkan sebagai bagian dari tugas pengendalian. Istilah "evaluasi" sering digunakan untuk merujuk pada proses menganalisis hasil dari suatu tindakan atau serangkaian tindakan tertentu. Evaluasi menyeluruh akan mempertimbangkan hal-hal seperti apakah tujuan tercapai atau tidak, seberapa baik kinerja karyawan, seberapa banyak yang mereka ketahui, dan seberapa efisien dan efektif prosedur dan kegiatan penganggaran. Menyampaikan kemajuan hasil kegiatan atau informasi tentang semua peran dan tanggung jawab kepada manajemen tingkat atas selama proses pelaporan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan adalah penyelenggaraan / pengurusan agar suatu yang dikelola dapat berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien. Pengelolaan artinya substansi dari mengelola. Sedangkan mengelola berarti suatu tindakan yang dimulai dari penyusunan data, merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan sampai dengan pengawasan dan penilaian. Pengelolaan juga bisa diartikan suatu tindakan yang melalui tiga aspek, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. (Nasrullah, 2021: 163-164).

2.1.11 Manajemen Penyiaran

Mengelola suatu media penyiaran memberikan tantangan yang tidak mudah kepada pengelolanya, berdasarkan buku Manajemen Media Penyiaran Kontemporer yang ditegaskan oleh Peter Pringle (1991): *Few management position offers challenges equal to those of managing a commercial radio or television station* (tidak banyak posisi manajemen yang memberikan tantangan yang setara dengan mengelola suatu

stasiun radio dan televisi lokal). Tantangan yang harus dihadapi manajemen media penyiaran disebabkan oleh dua hal. Pertama, sebagaimana perusahaan lainnya, media penyiaran dalam kegiatan operasionalnya harus dapat memenuhi harapan pemilik dan pemegang saham untuk menjadi perusahaan yang sehat dan mampu menghasilkan keuntungan. Namun di pihak lain, sebagai tantangan kedua, media penyiaran harus mampu memenuhi kepentingan khalayak sesuai dengan target pasar media penyiaran tersebut. Manajemen menurut Schoderbek, Cosier, dan Aplin yaitu *a process of achieving organizational goal through others* (Suatu proses untuk mencapai tujuan organisasi melalui pihak-pihak lain).

Media penyiaran pada dasarnya harus mampu melaksanakan berbagai fungsi, yaitu antara lain fungsinya sebagai media untuk beriklan, media hiburan, media informasi dan media pelayanan. Untuk mampu melaksanakan seluruh fungsi tersebut sekaligus dapat memenuhi kepentingan pemasang iklan, audien serta pemilik dan karyawan merupakan tantangan tersendiri bagi manajemen. Sebagaimana organisasi atau perusahaan lain, media penyiaran menggunakan manajemen dalam menjalankan kegiatannya, dan setiap orang yang mempunyai tanggung jawab atas bawahan dan sumber daya organisasi lainnya dengan menjalankan fungsi manajemen disebut dengan manajer. Pada dasarnya, manajemen dibutuhkan oleh semua organisasi karena tanpa manajemen semua usaha akan sia – sia dan pencapaian tujuan akan menjadi lebih sulit. Ada tiga alasan utama mengapa manajemen diperlukan:

1. Untuk mencapai tujuan, manajemen dibutuhkan untuk mencapai

tujuan organisasi,

2. Untuk menjaga keseimbangan. Manajemen dibutuhkan untuk menjaga keseimbangan antara tujuan – tujuan, sasaran – sasaran dan kegiatan – kegiatan yang saling bertentangan dari pihak – pihak yang berkepentingan dalam organisasi.
3. Untuk mencapai efisiensi dan efektivitas. Suatu kerja organisasi dapat diukur dengan banyak cara yang berbeda, salah satu cara yang umum yang banyak digunakan adalah dengan menggunakan patokan efisiensi dan efektivitas.

Dalam menetapkan tujuan, pengelola media penyiaran harus mengacu kepada pernyataan misi (*mission statements*) organisasi atau perusahaan. Banyak perusahaan yang telah memiliki misi atau tujuan yang dinyatakan secara tertulis, baik yang bersifat jangka menengah maupun jangka panjang. Pernyataan misi berisi satu atau beberapa kalimat singkat dan jelas. Suatu pernyataan misi perusahaan biasanya memiliki karakteristik untuk menunjukkan kepedulian perusahaan atau organisasi kepada masyarakat/khalayak. Dengan kata lain, melalui pernyataan misi, perusahaan ingin menunjukkan tanggung jawab sosialnya kepada masyarakat (*audience*).

Manajemen dapat menerapkan sejumlah tujuan melalui proses perencanaan ini. Tanpa rumusan tujuan yang jelas, organisasi akan menggunakan sumber daya secara tidak efektif. Pada umumnya, tujuan media penyiaran dapat dibagi kedalam tiga hal yang terdiri atas tujuan ekonomi, pelayanan dan personal.

- a) Tujuan ekonomi mencakup hal – hal yang terkait dengan posisi keuangan media penyiaran bersangkutan dengan perhatian utamanya tertuju pada target pendapatan, target pengeluaran,

target keuntungan, target *rating*, yang ingin dicapai.

- b) Tujuan pelayanan mencakup kegiatan penentuan program yang dapat menarik audien, penentuan program yang dapat memenuhi minat dan kebutuhan audien sekaligus kegiatan penentuan peran media penyiaran di tengah masyarakat.
- c) Tujuan personal adalah tujuan individu yang bekerja pada media penyiaran bersangkutan. Pada umumnya, individu bekerja untuk satu tujuan, yaitu mendapatkan penghasilan namun tidak setiap individu menjadikan penghasilan sebagai satu – satunya tujuan karena mereka menginginkan tujuan lain misalnya, mendapatkan pengalaman, keahlian, kepuasan kerja, dan sebagainya.

Maksud penetapan tujuan pada media penyiaran adalah agar terdapat koordinasi dari berbagai kegiatan yang dilakukan oleh departemen dan individu dengan tujuan utama media penyiaran. Pada saat tujuan media penyiaran ditetapkan, maka tujuan dari berbagai departemen dan tujuan personal yang bekerja pada departemen bersangkutan dapat direncanakan dan dikembangkan. Tujuan individu harus memberikan kontribusinya pada pencapaian tujuan departemen yang pada gilirannya tujuan departemen harus sesuai pula dengan tujuan departemen lainnya dan juga tujuan umum media penyiaran bersangkutan. Sebagai tambahan, seluruh tujuan harus dapat dicapai, terukur, memiliki tenggat waktu (*deadline*). Serta dapat diawasi. Sekali tujuan ditetapkan maka rencana atau strategi dapat disusun untuk mencapainya. (Ikhwan. 2022: 15).

2.2 Tinjauan Empirik

Tinjauan empirik digunakan peneliti sebagai dasar dalam penyusunan skripsi, tujuannya untuk mengetahui hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti

terdahulu, serta sebagai pembandingan dan gambaran yang dapat mendukung kegiatan penelitian berikutnya yang serupa. Berikut ini rincian terkait penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian penelitian penulis saat ini:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Yogi Andrianza, Fitria Ariyani, Trismania, Septi Tri Wahyuni (2018) Pengelolaan arsip di media massa radio global 101.0 fm Palembang.	Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif dengan maksud untuk mendeskripsikan dan menggambarkan apa yang terjadi pada objek penelitian.	Fokus penelitian terdahulu ini untuk mengetahui posisi dan keberadaan unit pengolah arsip di Radio Global 101.0 fm Palembang
2.	Nurul Hilyatul Aulia (2021) Manajemen Media Penyiaran Radio Komunitas Santri pada UQI Radio <i>streaming</i> di kota Bogor	Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif dengan maksud untuk mendeskripsikan dan menggambarkan apa yang terjadi pada objek penelitian.	Fokus penelitian terdahului ini untuk mengetahui manajemen media penyiaran UQI radio <i>streaming</i> kota Bogor menurut teori POAC, serta strategi UQI radio <i>streaming</i> dalam mempertahankan identitas radio dakwah

			setelah berbasis <i>streaming</i>
3.	Ahmad Prasetyo, Shinta Puspitasari, Nurul Hayati Rizqina (2022) Manajemen Media Penyiaran Radio Swaragama dalam Meningkatkan Kualitas Program Siaran Radio di Era Pandemi Covid-19	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan metode studi kasus. Metode studi kasus digunakan dalam penelitian ini, dengan dilandasi bahwa penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji pertanyaan dan masalah penelitian.	Fokus penelitian terdahulu ini untuk mengetahui manajemen media penyiaran radio Swaragama dalam meningkatkan kualitas program siaran radio di era pandemic covid-19.

Penelitian terdahulu yang pertama dengan judul “Pengelolaan arsip di media massa radio global 101.0 fm Palembang”, penelitian ini diteliti oleh Yogi Andrianza, Fitria Ariyani, Trismania, dan Septi Tri Wahyuni pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Radio Global 101.0 FM tidak memiliki suatu unit kearsipan atau unit khusus untuk mengelola arsip. Dikarenakan arsip pada Radio Global 101.0 FM berbentuk cetak dan elektronik.

Penelitian terdahulu yang kedua dengan judul “Manajemen Media Penyiaran Radio Komunitas Santri pada UQI Radio *streaming* di kota Bogor,” penelitian ini diteliti oleh Nurul Hilyatul Aulia pada tahun 2021. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen perencanaan UQI Radio Streaming meliputi

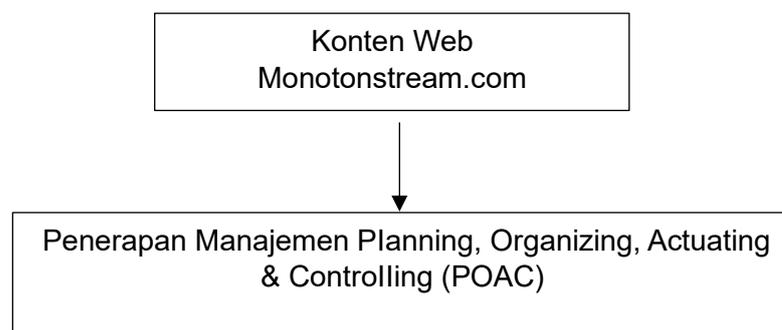
target sasaran penjadwalan, pemrograman dan prosedur pelaksanaan. Dengan memiliki waktu siar 16 jam per hari, UQI *radio streaming* memiliki 5 program regular dengan durasi 3 jam disetiap programnya dengan diselingi playlist murrotal pada jam 18.00-20.00 WIB. Tahap pengorganisasian UQI *radio streaming* adalah pengelompokan atau pembagian tugas. UQI Radio memiliki struktur organisasi yang sederhana yaitu berjumlah 25 orang memiliki tugas dan tanggung jawabnya masing-masing sesuai dengan *jobdesc* yang telah ditentukan. Tahap pergerakan meliputi pemberian arahan, motivasi pada setiap tahap pengawasan, manajemen pengawasan pada UQI *radio streaming* melakukan evaluasi harian dan bulanan.

Penelitian terdahulu yang ketiga dengan judul “Manajemen Media Penyiaran Radio Swaragama dalam Meningkatkan Kualitas Program Siaran Radio di Era Pandemi Covid-19,” penelitian ini diteliti oleh Ahmad Prasetyo, Shinta Puspitasari, Nurul Hayati Rizqina pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini adalah peningkatan kualitas program siaran radio di era pandemi covid-19, Swaragama Fm memiliki beberapa tahapan strategi manajemen media penyiaran, yaitu tahap persiapan (*planning*), tahap mengumpulkan data (*organazing*), tahap penyusunan program acara dan tahap pengawasan (*controlling*) dan evaluasi dari program acara yang disiarkan. Pada setiap tahap memiliki beberapa proses yaitu, pertama, tahap persiapan. Tahap persiapan yaitu mengumpulkan data mengenai siapa audiens, pendengar dari program radio didasarkan pada rincian yang ditentukan melalui pertemuan rapat dengan semua staf stasiun radio yang dipanggil sebelum program radio tersebut disiarkan. Kedua, tahap mengorganisasikan Setiap pegawai bekerja sesuai dengan keahlian dan job description yang dipercayakan kepada pegawai oleh manajemen media siaran radio sesuai SOP. Ketiga, tahap pelaksanaan. Pengelola program acara mendorong para kru untuk bekerja secara

efektif. Keempat, tahap pengendalian dan Evaluasi (*Controlling*). Strategi pemasaran yang dilakukan oleh radio Swaragama FM cukup bervariasi yaitu berkenaan dengan product, price, dan place Hal ini dilakukan untuk menarik minat pendengar dan perhatian pendengar. Sehingga untuk meningkatkan kualitasnya, radio Swaragama FM melakukan kerja sama dengan perusahaan-perusahaan lain dengan cara mengiklankan produknya.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah model konseptual yang menunjukkan bagaimana teori dikaitkan dengan berbagai faktor yang didefinisikan sebagai masalah yang penting. Teori adalah konsep dan generalisasi hasil penelitian yang dapat dijadikan sebagai landasan teoritis untuk melakukan penelitian. Penelitian ini membahas mengenai Analisis Pengelolaan konten web Media Hiburan Monotonstream.com. Dengan demikian, perlu dibangun kerangka teoritis yang memuat gagasan-gagasan pokok untuk memperjelas konsep dasar pada penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Kerangka pikiran untuk penelitian ini dipastikan menggunakan pendekatan observasi, wawancara, dokumentasi yang melibatkan organisasi media

Monotonstream.com, khususnya untuk mencapai pendekatan pada pengelolaan konten web media hiburan tersebut. Metode yang digunakan adalah analisis teori POAC (perencanaan, pengorganisasian, aktuasi dan pengendalian) George R. Terry untuk membantu pemeriksaan dan *handling* pada proses pengelolaan media tersebut.

2.4 Definisi Operasional

Definisi Operasional memudahkan pengukuran variabel penelitian, menurut Sugiono, (2016:39) menjelaskan bahwa variabel adalah atribut atau nilai seseorang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti. dan kemudian menarik kesimpulan. Berikut definisi operasional dalam penelitian ini:

1. Monotonstream adalah media komunitas yang akan diteliti, dimana web Monotonstream.com adalah bagian dari akses untuk pengguna dapat menerima konten yang dimiliki oleh media komunitas Monotonstream.
2. Konten Monotonstream pada program *radiostreaming* yang diunggah pada akun Instagram Monotonstream, serta diakses melalui portal web Monotonstream.com.
3. Model analisis pengelolaan konten yang digunakan peneliti adalah model manajemen *Planning, Organizing, Actuating* dan *Controlling* oleh George R. Terry.
4. Uji keabsahan data (validitas) yang dilakukan peneliti memakai metode Triangulasi Sumber.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti di lokasi penelitian sangat penting disebabkan untuk mendapat data yang akurat dan lengkap. Tanpa kehadiran dari peneliti, tidak akan berjalan lancar penelitian ini serta data yang dikumpulkan tidak lengkap. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti sendiri dan/atau dengan bantuan orang lain menjadi alat pengumpul data utama. Sebuah penelitian memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang akurat, lengkap dan jelas. Maka peneliti sebagai pengumpul data, datang melakukan wawancara secara langsung terhadap objek yang menjadi fokus penelitian ini yaitu mengenai pengelolaan konten pada web Monotonstream.com. Selain itu, peneliti juga berperan sebagai pengamat penuh terhadap program yang sedang berjalan. Kehadiran peneliti selama dua bulan yang dilaksanakan satu kali dalam seminggu, untuk mengumpulkan informasi dan data dari pihak manajemen Monotonstream. Sehingga diharapkan akan memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan, baik berupa data yang berbentuk lisan dan tulisan.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada media hiburan Monotonstream.com Makassar, dari bulan Mei hingga bulan Agustus 2023.

3.3 Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah orang, catatan tertulis, dan faktor lingkungan. kata – kata dan wawancara keduanya adalah jenis sumber daya manusia.

Pengamatan peneliti digunakan untuk menentukan sumbernya. lingkungan, ruang, dan proses adalah sumber data peristiwa. Sumber data dokumenter adalah berbagai sumber yang terkait dengan isu-isu yang sedang diteliti dan dapat digunakan sebagai referensi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah bagian terpenting dari penelitian ini. Tanpa menggunakan metode penelitian, peneliti tidak akan mendapatkan data yang diinginkan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan Teknik kualitatif yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara Mendalam

Ardianto dalam Affandi, Hartawan & Al Aqilah (2022 :253) mengklaim bahwa wawancara mendalam adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pertemuan langsung dengan informan penelitian untuk mendapatkan informasi yang tepat dan mendalam. Keakraban dan kedekatan hubungan peneliti dengan subjek yang sedang diselidiki adalah komponen mendasar dari wawancara kualitatif. Narasumber yang dipilih adalah tokoh sejarah atau individu yang memutuskan peran penting berdasarkan isu yang sedang diteliti.

2. Observasi

Dalam kebanyakan kasus, peneliti akan melakukan pengamatan langsung terhadap subjek penyelidikan. Misalnya, dengan mengunjungi lokasi dan menilai lingkungan sekitarnya.

Satu set data kemudian dapat dikumpulkan atau diproses untuk menghasilkan temuan penelitian dari pengamatan ini. Data observasional dapat digabungkan dengan metode pengumpulan data

kualitatif lainnya agar lebih akurat.

3. Dokumentasi

Cara ini dilakukan dengan mempelajari sejumlah dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa jurnal, laporan rapat, arsip surat, dokumentasi foto, gambar, buku harian (*logbook*), dan sejenisnya.

Informan Penelitian

Purposive sampling adalah teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk memilih informan. Strategi *Purposive sampling* ini, menurut Kriyantono (2020: 317), adalah orang yang telah dipilih karena sesuai dengan persyaratan untuk tujuan studi penelitian, dan sebaliknya. Orang tersebut tidak dapat digunakan sebagai sampel jika mereka tidak memenuhi persyaratan.

Kunci efektivitas *purposive sampling* adalah pemilihan informan dan peserta yang berpengetahuan luas untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.

Beberapa subjek yang akan menjadi informan dalam penelitian ini adalah dalam tabel sebagai berikut:

1.	Informan merupakan <i>Founder</i> sekaligus <i>Manager Program</i> (MD) Monotonstream	Adly Syaquel
2.	Informan merupakan <i>Marketing</i> Monotonstream	Ridsky Kurniawan
3.	Informan merupakan <i>Maintenance</i> Web Monotonstream	Nurcholis Madjid

4.	Informan merupakan Operator Monotonstream	Kalvin petrus pany
----	----------------------------------------------	--------------------

Tabel 3.1 Tabel Daftar Informan

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono dalam Affandi, Hartawan & Al Aqilah (2022: 253) teknik pengumpulan dan penyusunan data yang telah dikumpulkan secara sistematis melalui prosedur, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dikenal sebagai teknik analisis data dalam penelitian kualitatif.

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Terdapat tiga jalur analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3.6 Pengecekan Validasi Data

Tiga metode dijelaskan oleh Sugiyono dalam Alfansyur & Mariyani (2020 :148-149) sebagai cara untuk meningkatkan validitas suatu konstruksi: membandingkan temuan pengamatan dan wawancara, menilai konsistensi dari apa yang dikatakan suatu objek, membandingkan dari berbagai perspektif dan sudut pandang dan akhirnya, kemudian membandingkan data dan dokumen yang terkait dengan temuan wawancara.

Validitas suatu konstruk dapat ditingkatkan menggunakan tiga metode berbeda, termasuk membandingkan temuan pengamatan dan wawancara, menilai konsistensi objek, membandingkan dari berbagai perspektif, dan akhirnya membandingkan data dan dokumen yang terkait dengan temuan wawancara.

Sedangkan menurut Pradistya (2021) mengartikan bahwa Triangulasi merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan peneliti untuk menggali dan melakukan teknik pengolahan data kualitatif. Teknik triangulasi bisa diibaratkan sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian.

a) Triangulasi Sumber (*Data Triangulation*)

Teknik yang digunakan untuk mengevaluasi keandalan informasi yang dikumpulkan dari suatu sumber.

b) Triangulasi Metode (*Methodological Triangulation*)

Ada dua cara untuk menggunakan metode triangulasi. Periksa tingkat kepercayaan pada temuan penelitian terlebih dahulu, dan kemudian tingkat kepercayaan pada sumber data.

c) Triangulasi penyidik (*Investigator Triangulation*)

Untuk mengurangi perbedaan dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan triangulasi sambil melakukan *reexaminations* pada tingkat kepercayaan data. Triangulasi oleh peneliti untuk membantu mengidentifikasi dan menganalisis pesan, teknik triangulasi teori digunakan untuk melihat data yang telah dikumpulkan dari sumber-sumber dalam teori dan konsep.

3.7 Tahap-Tahap Penelitian

Suatu penelitian dapat terlaksana dengan baik dan sistematis, diperlukan tahapan penelitian. Hal tersebut dilakukan agar peneliti lebih terarah, fokus serta mendapatkan hasil yang valid dengan maksimal. Tahap yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan maupun riset terkait objek yang akan diteliti. Seperti mengamati rutinitas pada setiap program yang dimiliki oleh Media Monotonstream.com sehingga peneliti mendapat gambaran terkait objek tersebut. Selain itu, peneliti juga mempelajari beberapa teori terkait yang akan digunakan dalam melakukan penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini, peneliti memberikan surat izin penelitian dari Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Fajar kepada Founder Monotonstream Makassar. Setelah mendapatkan izin untuk melakukan penelitian, peneliti mulai mengumpulkan data yang terkait fokus penelitian di lokasi penelitian. Dalam proses pengumpulan datanya, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi

c. Tahap Analisis Data

Setelah mendapatkan data yang cukup lengkap, kemudian langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap data-data tersebut, lalu menelaah dan kemudian mengkaji lebih dalam dari apa yang diteliti. Sehingga data tersebut akan mudah untuk dipahami dengan jelas oleh peneliti bahkan kepada orang lain untuk di informasikan.

d. Tahap laporan

Dalam penulisan laporan ini, yang menjadi isi laporan sangat berpengaruh kepada hasil akhir penelitian. Sehingga dalam menuliskan laporan ini, peneliti harus berhati-hati dan juga harus cermat dalam menguraikan kata-kata, penyajian data dan sistematika bahasa yang peneliti gunakan. Tahapan ini merupakan tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Monotonstream merupakan salah satu jaringan multimedia digital independen Makassar berbasis web. Monotonstream dapat dikatakan sebagai wadah multimedia untuk para remaja kota Makassar yang senang membuat karya, karena media ini adalah media hiburan yang bersangkutan dengan karya seni musik dan karya seni visual, media ini tergolong memiliki kaitan erat terhadap skena punk karena terbentuk oleh individu yang ada pada lingkungan punk kota Makassar hingga memiliki inisiatif untuk menampung karya teman – teman di skena atau lingkungan tersebut. Media ini membuat beragam program dan menghasilkan konten yang bisa di akses melalui website nya yaitu Monotonstream.com. Pada beberapa kesempatan Monotonstream juga berperan sebagai media partner di penggelaran event, *gigs*, festival musik hingga bazar komunitas, diantaranya *Music bus Fest*, *Makassar 90s*, *Docmartersmakassar*, *Malam Tanpa Bintang*, *Terrorfest*, *Nativeplussound*, *Art to fest* dan lain-lain. Bentuk aktivitas yang dilakukan saat menjadi media partner yaitu melakukan *recording audio* pada *event dan festival musik* tersebut, mulai awal hingga akhir acara hal tersebut bertujuan untuk mengarsipkan jejak rekam *audio* pada *event* maupun festival musik yang digelar, juga menyiarkannya secara *livestreaming/online* dan dapat di dengarkan melalui *web monotonstream.com*.

Monotonstream juga memiliki fitur *radiostreaming* yang dapat diakses melalui web (monotonstream.com) yang dimana pada laman web tersebut menyajikan beragam program dan konten didalamnya. Monotonstream berdiri sejak tanggal 6 bulan Oktober tahun 2016 dan sudah mengudara kurang lebih selama 7 tahun, lokasi Monotonstream pertama kali berada di Jl. Sunu No.150-

155, Kalukuang, Kec. Tallo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, seiring berjalannya waktu kantor Monotonstream berpindah lokasi pada tahun 2022 di DKI, Jakarta Selatan tepatnya di Jln. Benda No.78, Kemang Selatan, Kecamatan Pasar minggu, Hal tersebut bertujuan untuk menambah relasi terhadap komunitas di pulau jawa. Di awal tahun 2023 terlepas dari kontrak kantor yang berada di Jakarta, pihak Monotonstream melakukan kegiatan produksinya secara fleksibel, artinya setiap divisi yang ada pada struktural organisasi Monotonstream saat ini berada di kota yang berbeda dikarenakan tuntutan pekerjaan diluar media ini, diantaranya berlokasi di daerah Kota Makassar, DKI Jakarta, Jayapura, hingga luar negeri tepatnya di kota Mellbourne, negara bagian Victoria, Australia. Terlepas dari pekerjaan pribadi masing-masing anggota Monotonstream, hal tersebut di dimanfaatkan untuk tetap berjejaring demi menggapai relasi di setiap daerah tersebut, serta bertujuan mendobrak segmentasi pasar berskala Internasional.

Visi dan Misi Monotonstream

1. VISI

Menjadi wadah kreatif (media) para *skiwars*, khususnya remaja muda Makassar yang ingin menampung karya, dalam penyajiannya Monotonstream menyuguhkan informasi tertentu dalam bidang musik, budaya, *visual*, komunitas dan hiburan.

2. MISI

- a) Menyelenggarakan konten yang bernilai informatif dan menghibur.
- b) Mengembangkan program dan konten yang menghibur dengan dilandasi nilai-nilai sosial budaya sesuai dengan tuntutan jaman bagi pengunjung web Monotonstream.com.

- c) Menjalin kemitraan dalam formasi media partner dengan beberapa *event/festival* yang sinergis terpercaya dan saling menguntungkan.
- d) Mengembangkan program yang unik secara berkesinambungan.
- e) Menyajikan nuansa (*genre*) *playlist/lagu* - lagu yang variatif pada fitur *radiostreaming* Monotonstream.com

Tabel 4.1 Profil *Monotonstream*

Nama Stasiun	Monotonstream
Kota	Makassar
<i>Tag line</i>	<i>The News Side Of Airwaves</i>
Negara	Indonesia
Telepon	+62 - 813 - 8918 - 6669
Email	Monotonstream@gmail.com
Situs	Monotonstream.com
Instagram	Monotonstream
Facebook	Monotonstream

Sumber : Founder Monotonstream

Database dari Monotonstream mempunyai beberapa tatanan yang berhubungan dengan rencana kerja yakni sebagai berikut:

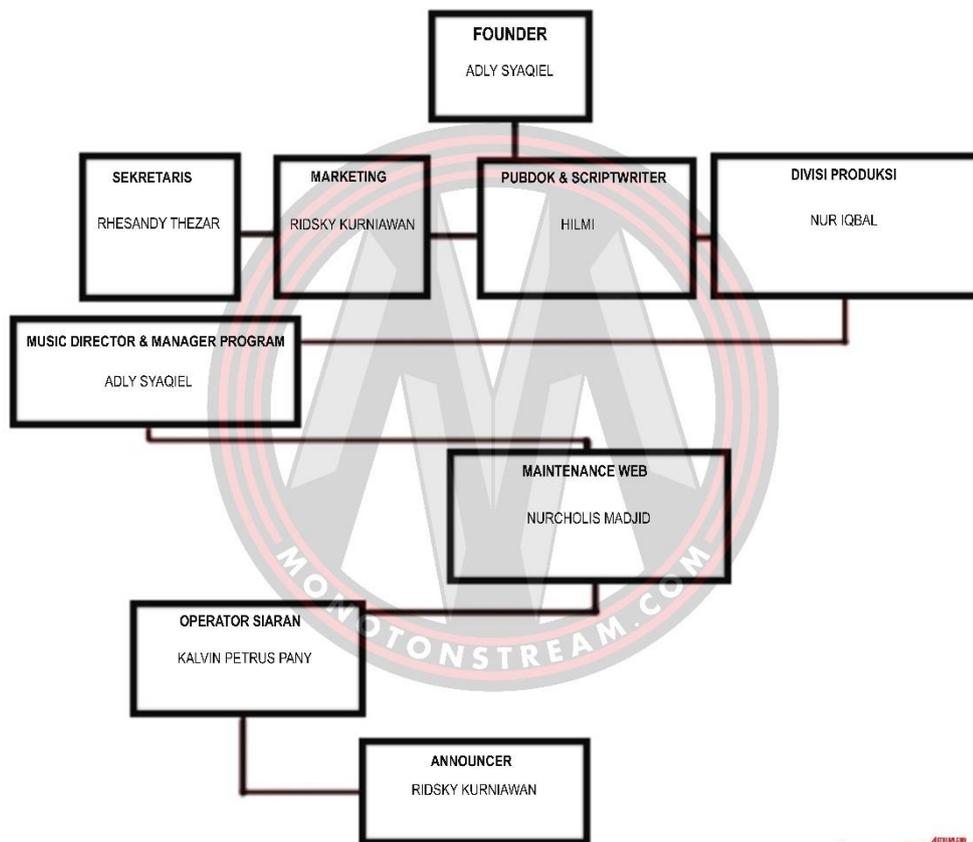
- a. Meningkatkan dan membuat konten sesuai dengan kebutuhan target pendengar.
- b. Memperbanyak dan meningkatkan kualitas wawasan terkait jenis musik (*genre*) yang baru.
- c. Meningkatkan kerjasama dengan beberapa Festival/event.
- d. Meningkatkan kualitas program siaran yang beragam.

- e. Membuat portal baru dalam *Website* seperti menambahkan *platform musik yaitu alamat Mixcloud*, yang dimana *platform* ini mengumpulkan arsip *streaming* Monotonstream pada program *Monotape*.
- f. Melakukan kurasi untuk bahan siaran lama ke baru (pembaruan *playlist*).
- g. Membuat arsip siaran.
- h. Melakukan *Rerun* diluar *Schedule* siaran pada program yang sudah disiarkan.
- i. Evaluasi program acara dan merancang program yang baru, sesuai kebutuhan target pendengar.
- j. Kegiatan *Off Air*.
- k. Sosialisasi program acara.

4.1.1 Struktur Organisasi

Setiap perusahaan atau instansi harus memiliki sebuah struktur begitupun dengan media Monotonstream makassar mempunyai struktur agar membantu mencapai target atau membantu pembagian tugas dan tanggung jawab menjadi lebih mudah dan jelas. Membantu untuk mengatasi konflik Internal yang terjadi didalamnya, Jumlah *Staff* keseluruhan Monotonstream sekitar tujuh orang dengan rangkap divisi, rangkap divisi disini dimaksudkan adalah sebagai rincian kegiatan kerja berdasarkan keahlian yang dimiliki setiap individu pada struktur organisasi Monotonstream, yang terdiri dari *Founder, Manager Program, Sekretaris, Marketing, Maintenance web, Produksi, Script writer, Pubdok, Music Director, Operator, Announcer*.

BAGAN DIVISI KERJA MONOTONSTREAM



[2021 - 2023]



Gambar 4.1 Struktur Organisasi *Monotonstream*

Sumber : Divisi Manager Program

4.1.2 Rincian Kerja

1. Founder

Sebagai pemilik saham dan bertanggung jawab secara penuh terhadap pengadaan alat (*hardware*) yang sudah disepakati dan disahkan sesuai dengan visi dan misi perusahaan sesuai *Standard Operating Procedure (SOP)*.

2. Sekretaris

1. Memberikan nasihat/saran dalam bentuk konsultasi pada perusahaan atau komunitas.

2. Merumuskan dan rekomendasi solusi.
3. Mencari Kolaborator untuk kebutuhan konten.
4. Mengorganisir konten.
5. Memberikan panduan pada kontributor.

3. Music Director

Music director (MD) adalah orang yang berperan penting dalam penataan musik dalam siaran *on air*, *music director* biasanya akan di bekali ilmu musik dan harus bisa menempatkan kategori lagu sesuai dengan *time* dan tema siaran, tugas lain dari MD adalah, explore lagu, dan menjalin kerjasama dengan beberapa label musik, salah satunya *Grinding Teeth Records (GT Recs)* untuk menunjang ketersediaan rilisan fisik seperti kaset kompilasi dari beberapa band dan musisi, *Music Director* juga berperan penting dalam penyusunan *chart playlist* .

4. Manager Program

1. Memimpin sekaligus melakukan koordinasi terhadap semua divisi pada masing-masing program/acara.
2. Membuat serta memberikan penetapan strategi dalam mewujudkan visi misi.
3. Merangkap tugas sebagai wakil perusahaan untuk hubungan dengan pihak lain.
4. Menjadi pengambil keputusan tertinggi serta penentu kebijakannya juga.
5. Melakukan pengawasan dan koordinasi semua kegiatan.
6. Pemimpin untuk semua hal yang berkaitan dengan perusahaan atau rapat umum.

5. Divisi Produksi

1. Mengawasi produksi menyangkut penyiaran, dan konten.
2. Memberikan bimbingan kepada penyiar dan operator menyangkut format alat dan aplikasi yang digunakan sesuai tatanan yang sudah dibuat.
3. Mengawasi rutinitas pada program yang akan disajikan.
4. Bertanggungjawab terhadap kualitas, kuantitas dari Sumber Daya Manusia (SDM).
5. Merencanakan dan menyusun format siaran.
6. Merencanakan dan menyusun kegiatan *off air*.
7. Menerima tugas lain yang diberikan atasan menyangkut pengerjaan konten yang kemudian akan dilempar pada divisi lain.

6. Maintenance Web

1. Bertanggung jawab atas pemrograman web.
2. Menjamin pengoperasian terhadap konten yang akan diunggah pada web.
3. Pembelian, perbaikan, dan pemeliharaan pemancar (*Maintenance*)
4. Mengurus *payment domain* untuk website.
5. Melakukan koordinasi pembaruan perangkat kepada *Manager Program*.
6. Menganalisis dan menafsirkan data (statistik *listener* dan *audience*) pengunjung web.

7. Marketing

Merencanakan pengadaan suatu produk atau kegiatan yang bekerja sama dengan media/*event* musik lain, dengan peran Media partner di suatu penggelaran acara yang sifatnya komersil maupun *non-profit*. Bertanggung jawab untuk program acara *off air* tiap bulannya. Pada divisi ini juga melakukan kegiatan

liputan Band/Musisi untuk dimasukkan ke dalam kolom program (*Issue*) yang ada pada fitur *leisure Space* di *web monotonstream.com*

8. Script Writer

1. Menyusun dan mengedit naskah yang akan digunakan atau disiarkan oleh penyiar.
2. Melakukan Improvisasi untuk berbagai bahan atau informasi yang mendukung sebuah program siaran maupun konten, misalnya tips atau info ringan seperti *press kit*, dan info acara musik.

9. Publikasi dan Dokumentasi

Pubdok (Publikasi dan Dokumentasi) pada divisi ini *pubdok* melakukan dokumentasi baik itu foto maupun video untuk kebutuhan konten tertentu, serta merangkap sebagai admin sosial media (Instagram) @Monotonstream

10. Operator Siaran

Bertanggung jawab untuk menyiapkan serta mengoperasikan keseluruhan peralatan di studio siaran. Dalam proses ini operator siaran juga mengatur keluaran *audio* didepan monitor saat *streaming* berlangsung serta mengatur *volume, echo dan gain (balancing)* saat *Announcer* (penyiar) ingin *opening* atau membicarakan informasi sesuai naskah yang sudah dibuat oleh *Scripted writer* agar *output* dari intensitas *audio* saat *streaming* bisa seimbang.

11. Announcer

Melakukan pekerjaan sebagai penyiar, yang dimana tugasnya berbicara (*Present*) sesuai naskah/*script* dan menyebutkan beberapa nama track lagu yang

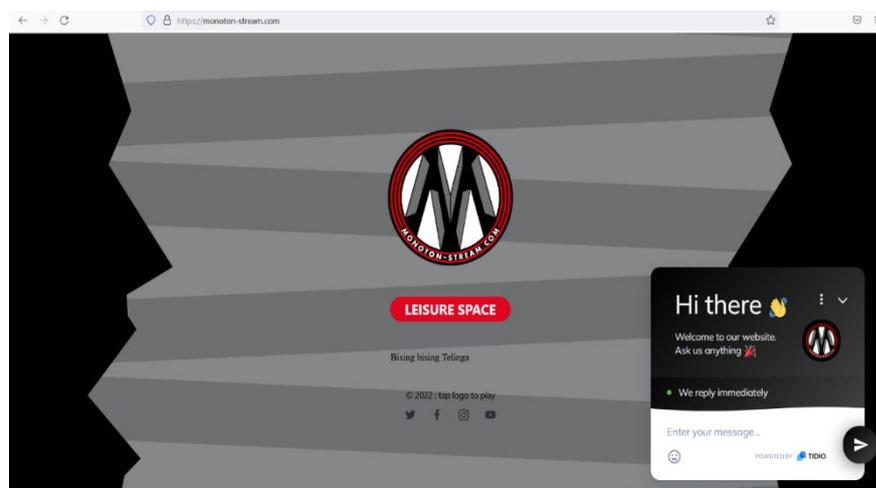
akan disajikan saat proses siaran berlangsung terkait segmen program dan kontennya masing - masing.

4.1.3 Tampilan Web Monotonstream.com

4.1.3.1 Fitur Web Monotonstream

Untuk mengakses konten dan mendengarkan beberapa program *radiostreaming* Monotonstream cukup dengan mengunjungi situs *web* yaitu *Monotonstream.com* atau klik *link* yang tertera pada *Bio Instagram @Monotonstream*. Dalam *web* tersebut memiliki beberapa fitur diantaranya:

4.1.3.1 Tap logo to play



Gambar 4. 2 Tampilan Web Monotonstream.com

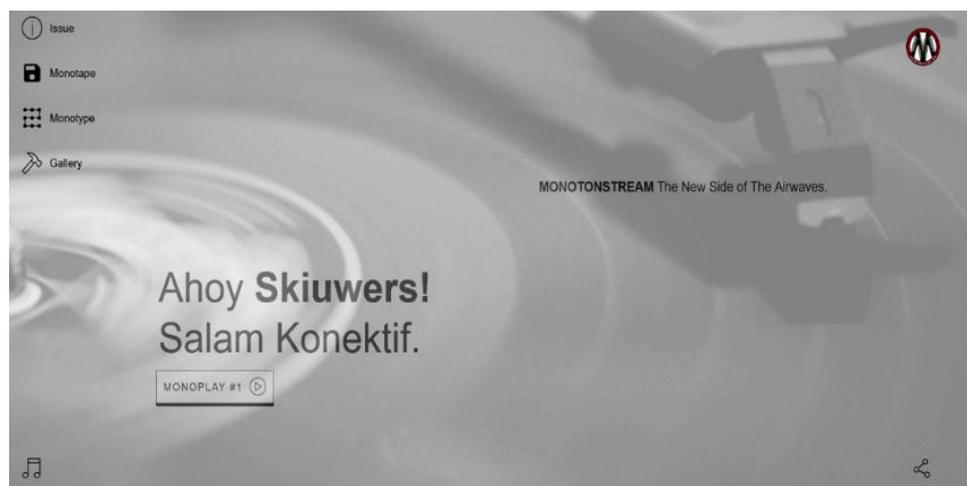
Sumber : <https://monotonstream.com/>

Adalah kalimat perintah (*persuasif*) bertujuan mengajak khalayak untuk mendengarkan fitur *radiostreaming* cukup dengan menekan logo Monotonstream yang ada dalam *web* maka logo akan berputar, tandanya lagu yang di transmisikan pada *daily* program sudah bisa didengarkan tanpa batasan ruang dan waktu, juga *special* program dapat di dengarkan

sesuai jadwal program yang tertera pada postingan/*flyer* di Instagram Monotonstream.

4.1.3.2 *Leisure Space*

Leisure Space adalah *fitur* untuk mengunjungi beberapa kolom program yang berisikan beragam konten yang ada pada web Monotonstream.com diantaranya yaitu *Issue*, *Monotape*, *Monotype*, *Gallery*, dan *Monoplay*. Berikut adalah tampilan dari fitur *leisure space* yang dimana tampilan tersebut akan muncul setelah khalayak menekan tombol kolom *leisure space* tersebut.



Gambar 4. 3 Tampilan Fitur *leisure Space*

4.1.4 Konten Monotonstream

4.1.4.1 Issue

Pada konten *Issue* yang tertera di kolom *leisure space* pada web monotonstream.com adalah konten yang menyajikan beragam informasi dengan format tulisan dan *audio*, diantaranya *new releases*/ rilis terbaru pada beberapa band/grup musik (Musisi), hingga informasi dan latar belakang pada suatu penggelaran festival musik tertentu.

4.1.4.2 Monotype

Adalah konten yang menyajikan beberapa tulisan yang bersifat khayalan, rekayasa atau rekaan manusia (fiksi) yang dimana karya dari cerita fiksi tersebut di *submit* oleh kolaborator yang ingin menuangkan karya nya pada media Monotonstream.

4.1.4.3 Monotape

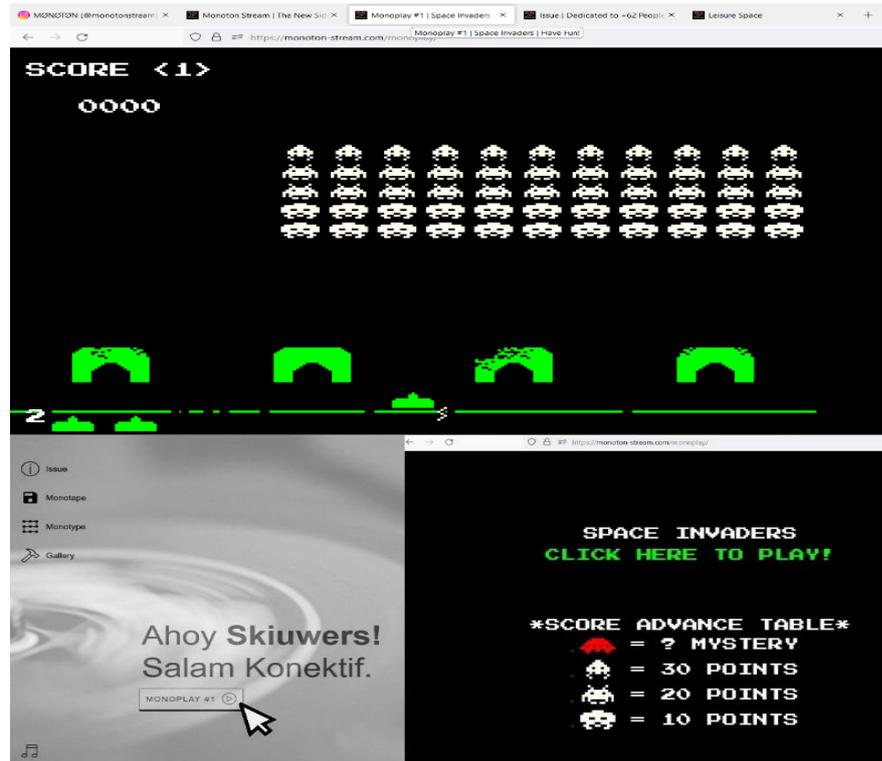
Adalah salah satu program yang berisikan konten berformatkan musik/*audio* dari beberapa pelaku musik, artinya Monotape menyajikan beberapa *mixtape* dari kolaborator tersebut, secara teknis *mixtape* adalah karya *audio*, lebih tepatnya membentuk kumpulan lagu yang di satukan (kompilasi) dan di edit dengan aplikasi *editing audio* yang biasa dikenal dengan istilah *DAW/Digital Audio Workstation* melalui tahapan *mixing*. Yang dikerjakan oleh kontributor kemudian kontributor tersebut mengirimkannya ke pihak Monotonstream untuk disiarkan.

4.1.4.4 Gallery

Adalah konten yang menyajikan beberapa karya seni visual dari beberapa seniman lokal maupun luar, baik itu karya seni lukisan, gambar, kolase foto yang telah ter *convert* ke format digital dan memiliki judul serta deskripsi tertentu dari setiap karya yang ditampilkan pada web Monotonstream.com.

4.1.4.5 Monoplay

Monoplay adalah program hiburan berbasis game dengan tampilan (grafik) *Nintendo play (8-bit)* Cara mengaksesnya juga mudah cukup dengan menekan kolom *Monoplay* pada bagian sisi kiri bawah tampilan *web*, game sudah bisa di akses baik melalui komputer maupun *smartphone*.



Gambar 4. 4 Tampilan Kolom Monoplay

Sumber: <https://monoton-stream.com/monoplay/>

4.1.4.6 Program Radiostreaming Monotonstream

Pada special program Monotonstream mulai mengudara dari sore sampai dengan malam setiap hari Jumat sampai dengan Minggu tepatnya pukul 16.20 - 23.00 WITA (GMT +8) dan memiliki beberapa program siaran yang mengandung unsur konten berbeda setiap hari (Jumat - Minggu) diantaranya:

a) Bising-Bising Telinga

Adalah Suatu Program utama dari Monotonstream yang menyajikan *playlist*/kumpulan lagu yang bertajuk bising seperti namanya, dengan nuansa musik keras (*Extreme*). Dalam Program ini, *listener* bisa mendengarkan *genre* Musik seperti *Progresif*, *Rock*, *Heavy Metal*, *Punk*, *Doom*, *Psychdelic Stoner*, *Noise* hingga *Alternative*, dan dapat didengarkan pada *web* monotonstream.com setiap hari Jumat.

Program ini memiliki dua opsi waktu *streaming* yaitu antara pukul 19.00 – 20.00 atau pukul 20.00 – 21.00 WITA (GMT +8).

Gambar 4. 5 Flyer Bising-Bising Telinga



Sumber: https://www.instagram.com/p/CgitO0TpTI5/?utm_source=ig_web_copy_link

b) Frijazz

Adalah Program yang lebih cenderung menyajikan *playlist*/kumpulan lagu bernuansa *Jazz* dan *Blues*, dapat didengarkan di web monotonstream.com Setiap hari Sabtu tepatnya pukul 20.00 – 21.00 WITA (GMT +8).

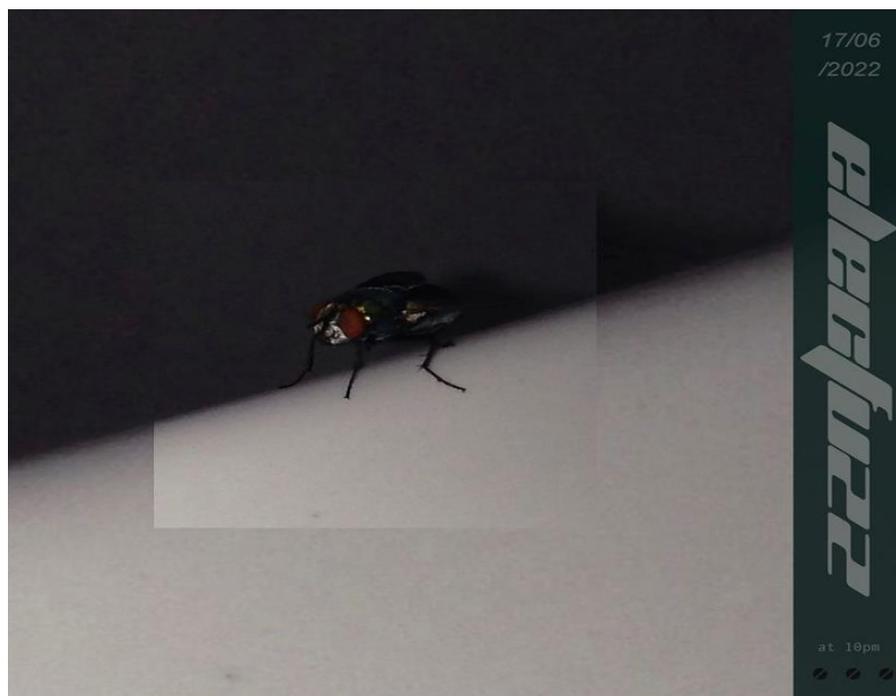


Gambar 4. 6 Flayer Frijazz

Sumber : https://www.instagram.com/p/CgT01zQJFyp/?utm_source=ig_web_copy_link

c) *Elecfuzz*

Program ini memutarakan kumpulan lagu dengan aransemen atau genre yang bernuansa *Techno* atau yang biasa dikenal dengan istilah musik elektronik *synthesizer* dengan tempo 120 – 140 “*BPM*” (*Beats per minute*). *Elecfuzz* mengudara setiap hari Sabtu tepatnya usai program *Frijazz*, yaitu pukul 22.00 – 23.00 WITA (*GMT +8*).



Gambar 4. 7 Flyer Elecfuzz

Sumber : https://www.instagram.com/p/Ce5riXapIMP/?utm_source=ig_web_copy_link

d) *Monotape*

Adalah program yang menjadi wadah bagi teman-teman pelaku musik / Musisi (Kolaborator) yang memiliki *Mixtape/Playlist* (Kompilasi lagu) dengan durasi minimal satu jam dan maksimal dua jam yang nantinya akan masuk dalam antrian setiap minggu nya kemudian akan disiarkan secara *livestream* dengan format *digital audio* dan dapat didengarkan di *web monotonstream.com* , untuk jadwal *streaming* di

program *Monotape* tidak menetap, hal ini tergantung dari permintaan jadwal *on air* dari kolaborator (pemilik *playlist*).



Gambar 4. 8 Flyer Monotape

Sumber : https://www.instagram.com/p/Cgn_QldpcBB/?utm_source=ig_web_copy_link

e) *Soulful Chants*

Merupakan program baru di Monotonstream, Program ini menyajikan *playlist*/lagu bernuansa (*Reggae, Dub, Afromusic, Dancehall, Soul, Funk, Disco, Boogie, Power Pop, World*) dapat di akses dan di didengarkan melalui Web Monotonstream.com setiap hari Minggu tepatnya pada pukul 16.20 – 17.20 WITA (GMT+8).



Gambar 4. 9 Flyer Soulful Chants

Sumber : https://www.instagram.com/p/CqgWzXIJEuE/?utm_source=ig_web_copy_link

f) Rise The Volume

Rise the Volume adalah program tambahan yang menyajikan kumpulan rilisan musik terbaru yang masih segar (hingga 2 tahun terakhir) program ini dapat membantu para *skippers* (*Audience & listener*) untuk *update* dan *explore* lagi mengenai lagu – lagu baru dengan nuansa musik yang beragam tentunya dan dapat didengarkan di *Web Monotonstream.com* setiap hari Minggu usai program *Soulful Chants* tepatnya pada pukul 20.00 – 21.00 WITA (GMT +8)



Gambar 4. 10 Flyer Rise The Volume

Sumber : https://www.instagram.com/p/Cb3lvfwPFrW/?utm_source=ig_web_copy_link

4.2 Hasil Wawancara

4.2.1 Perencanaan Dalam Membuat Konten Monotonstream.com

Proses perencanaan memerlukan pengumpulan bahan untuk pembuatan konten dalam menentukan langkah-langkah yang harus diambil untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Hal ini selaras dengan perencanaan konten pada web Monotonstream.com. olehnya itu menurut Adly Syaquel selaku founder Monotonstream.com :

“Dalam hal perencanaan konten, kami biasanya melakukan rapat atau lebih dekatnya berunding pada grup *whatsaap* monoprog dilakukan setiap seminggu sekali, biasanya pada hari selasa , ini dilakukan demi terciptanya sebuah konten yang akan disiarkan pada hari jumat hingga hari minggu. Hal ini dilakukan demi menjaga kenyamanan kerja pada setiap divisi. Pada rapat kerja tersebut seringkali kami membahas permasalahan terkait dengan konten-konten yang akan di publikasi nantinya. Sedangkan seringkali pada pembahasan kontennya kami titik beratkan pada program *radiostreaming*.

Yang dimana program *radiostreaming* menjadi salah-satu konten yang dominan dalam web *Monotonstream.com*. adapun contoh konten dari program tersebut seperti, *Bising-bising telinga, Rise The Volume, Soulful Chants, Elecfuzz, Frijazz dan Monotape.*”

Program berisikan konten yang dikemas dalam bentuk *radio streaming* dari web *Monotonstream.com*. itu sendiri merupakan sebuah layanan penyiaran *audio* yang ditransmisikan secara online melalui internet agar konten siaran radio bisa didengarkan dimana pun dan kapan pun sesuai kebutuhan pengguna dalam menentukan konten mana yang akan dipilih untuk diterima., Serta dalam proses transmisinya yang berbeda, karena menggunakan internet. Hal tersebut yang membedakan *Monotonstream.com* dengan radio konvensional pada umumnya. Artinya *Monotonstream* hanya dapat dijangkau dalam lingkup area tertentu dengan mengandalkan system digital berbasis internet. Hal ini pula diterangkan oleh Adly Syaqliel, sebagai berikut :

“Program *Radiostreaming* merupakan bentuk kreatifitas kami dengan upaya memenuhi kebutuhan pendengar melalui beragam konten yang sudah kami tentukan, cara mengaksesnya pun mudah, hanya menggunakan smartphone yang tentunya memiliki jaringan internet, orang-orang sudah bisa mendengarkan program *radiostreaming* kami sesuai dengan *flyer* yang kami posting di *feeds* Instagram *@monotonstream (special program)*, adapula program harian yang kami sajikan, bisa didengarkan setiap hari (*daily program*) pada web *Monotonstream.com* lalu menekan ikon logo kami (*tap logo to play*).

Hal ini dianggap penting sebab radio merupakan salah satu alat komunikasi yang masih eksis saat ini. Di tengah serbuan era digital, radio masih tetap hidup di zaman milenial dan beradaptasi seiring dengan itu. Pemanfaatan radio yang digunakan untuk melestarikan nilai budaya bangsa Indonesia mulai menipis karena pesatnya perkembangan teknologi dan derasnya arus globalisasi. Maka muncullah istilah *radiostreaming, Streaming* radio atau *e-radio* adalah layanan penyiaran audio yang ditransmisikan melalui internet. Penyiaran yang dilakukan melalui internet disebut sebagai *webcasting* karena

tidak menular secara luas melalui sarana nirkabel. Cara yang digunakan untuk menyiarkan radio internet adalah melalui teknologi *streaming*, yaitu teknologi yang dapat menerima serta mengirim informasi dari satu pihak ke pihak lain menggunakan alat yang dapat menerima aliran media *streaming* tersebut juga. Radio internet memiliki media *streaming* yang dapat menyediakan saluran *audio* terus – menerus secara berkala dan tanpa batasan operasional penyiaran seperti media penyiaran konvensional pada umumnya, dengan kata lain 1 x 24 jam. (Dhamayanti, 2020: 88).

Dalam hal tersebut dan dengan konteks yang umum, media radio menjadi salah satu media yang berperan serta memiliki tugas penting untuk membantu, membangun, memperkenalkan dan menyebarkan adanya suatu seni dan budaya yang tercipta pada masyarakat setempat/Komunitas. Oleh karena itu web Monotonstream.com. berusaha membangun semangat tersebut untuk menyediakan konten-konten hiburan dalam format digital.

4.2.2 Bentuk Pengorganisasian Dalam Membuat Konten Pada Web *Monotonstream.com.*

Bentuk pengorganisasian kerja konten radio streaming pada monotonstream.com, dilakukan sesuai dengan komunikasi di suatu organisasi yang dilakukan pemimpin, baik dengan para karyawan maupun dengan khalayak yang ada kaitannya dengan organisasi, dalam rangka pembinaan kerja sama yang serasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi (Effendy, 2019: 49-61). Sedangkan untuk melaksanakan rencana dan tujuan organisasi, perlu untuk mengatur tuntutan personel dan setiap sumber daya fisik yang tersedia untuk bisnis. Proses pengorganisasian juga mencakup pendelegasian tanggung jawab, memecahkan proyek besar menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola, dan

memutuskan siapa yang melakukan apa. Struktur *monotonstream.com* dijalankan secara layak dan terorganisasi dengan baik, untuk memastikan proses kerja *Monotonstream.com* tidak terganggu, telah mengalokasikan tugas antar divisi secara adil, artinya pemetaan divisi dibagi berdasarkan keahlian yang dimiliki oleh setiap individu yang terlibat. Hal tersebut diterangkan oleh Adly Syaquel, selaku Founder sekaligus Manager program dan *Music director* sebagai berikut :

“Pada *monotonstream.com*, kami membagi tugas sesuai kemampuan kami tentunya dengan kesesuaian/keahlian masing-masing divisi. Saya selaku Manager program sudah membiasakan diri untuk memberitahukan dan mengingatkan kepada teman yang lain untuk mengerjakan tugas sesuai kesepakatan yang sudah ditetapkan bersama. Sedangkan dalam beberapa konten-konten tertentu tidak jarang kami berembuk bersama dan saling berkolaborasi atau berbagi ide untuk menyelesaikan salah satu konten yang kami anggap penting untuk dikerjakan secara bersama baik itu terkait teknis pengadaan konten hingga pembuatan *flyer feeds* pada *instagram* *monotonstream* yang merupakan pancingan untuk menggiring audiens agar dapat mengakses konten tertentu yang ada pada web *monotonstream.com*.”

4.2.3 Proses Pengarahan dalam Pembuatan Konten

Sedangkan pada langkah-langkah proses pengarahan, menurut Adly Syaquel selaku founder *Monotonstream.com* sebagai berikut :

“Berhubung *Monotonstream* adalah media komunitas *promotional* yang dimana media ini terbentuk dari kumpulan individu yang mempunyai kegemaran serupa untuk membuat suatu media dengan beragam konten yang dibekali kreativitas. maka dari itu terkait dengan langkah-langkah proses pengarahan, sebenarnya *Monotonstream.com* tidak terlalu menekan divisi lain, contohnya dalam beberapa kasus seperti siaran yang terkendala akibat kesibukan dari pekerjaan di luar *Monotonstream*, kami berusaha membangun suasana kekeluargaan dengan cara saling mengingatkan satu sama lain dengan bahasa halus agar suasana dalam lingkup pekerjaan tetap terjaga. Hal ini kemudian yang akan menimbulkan kenyamanan kerja sehingga, penetapan standar dan prosedur, serta pengambilan tindakan koreksi kinerja dapat selaras dengan kenyamanan kerja itu, adapun jika konten/siaran yang terhambat tersebut terjadi akibat masalah teknis di lapangan, tidak lupa kami juga menyampaikan keterhambatan program tersebut (klarifikasi) pada akun *Instagram Monotonstream*”

4.2.4 Tata Cara Pengawasan Konten Pada Web monotonstream.com.

Perlu adanya fungsi manajemen yang diarahkan untuk memastikan apakah rencana yang diimplementasikan berjalan sebagaimana mestinya dan mencapai tujuan yang ditetapkan ataukah tidak. Selain memastikan, juga perlu diketahui apa yang menjadi penyebab, misalnya, jika sebuah rencana ternyata tidak berjalan sebagaimana mestinya, dan kemudian bagaimana tindakan koreksi yang dapat dilakukan. Fungsi manajemen yang diarahkan untuk melakukan pengawasan atas apa yang telah direncanakan dan bagaimana langkah-langkah koreksinya dikarnakan dengan fungsi pengawasan atau pengendalian. Dalam terminologi bahasa Inggris, fungsi ini sering dinamakan dengan fungsi *Controlling, Evaluating, Appraising, dan Correcting*.

Semua istilah ini memiliki arti yang hampir sarna, yaitu mengontrol atau mengendalikan, mengevaluasi, menilai atau mengukur, dan mengoreksi. akan tetapi, dikarenakan fungsi manajemen yang diperlukan tidak hanya pengawasan, namun mencakup juga penetapan standar Kinerja perusahaan, pengukuran Kinerja yang dicapai perusahaan, dan pengambilan tindakan koreksi sekiranya standar Kinerja menyimpang dari sernestinya, maka penamaan fungsi controlling lebih banyak digunakan, dan dalam bahasa Indonesia istilah "pengawasan" lebih banyak digunakan. Fungsi pengawasan pada dasarnya merupakan proses yang dilakukan untuk memastikan agar apa yang telah direncanakan berjalan sehagaimana mestinya. Termasuk ke dalam fungsi pengawasan adalah identifikasi berbagai faktor yang memperlambat sebuah kegiatan, dan juga pengambilan tindakan koreksi yang diperlukan agar tujuan organisasi dapat tetap tercapai. Sebagai kesimpulan, fungsi pengawasan diperlukan untuk memastikan apa yang telah direncanakan dan diorganisasikan berjalan sebagairnana mestinya ataukah tidak sama sekali. Jika tidak berjalan dengan semestinya, maka fungsi pengawasan juga

melakukan proses untuk mengoreksi kegiatan yang sedang berjalan agar dapat tetap mencapai apa yang telah direncanakan.

Pengawasan sebagai komponen dalam proses manajemen memiliki peran penting dalam proses pencapaian tujuan yang sudah ditetapkan. Proses ini dilaksanakan ketika suatu program sedang dilaksanakan sampai dengan kegiatan tersebut selesai dilaksanakan. Schermerhorn mendefinisikan pengawasan sebagai proses dalam menetapkan ukuran kinerja dan pengambilan tindakan yang dapat mendukung pencapaian hasil yang diharapkan sesuai dengan kinerja yang telah ditetapkan tersebut. (*Controlling is the process of measure performance and taking action to ensure desired results*). (Pratama, 2020: 57- 59).

Berdasarkan pengertian ini Schermerhorn menekankan agar manager menetapkan standar atau ukuran kinerja dalam suatu setiap bidang yang ada perusahaan, agar semua dapat berjalan dengan semestinya dan manager berhak mengambil tindakan apa bila terjadi penyimpangan didalam suatu ketetapan yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Winardi bahwa pengawasan adalah semua aktivitas yang dilaksanakan oleh pihak manajer dalam upaya memastikan bahwa hasil aktual sesuai dengan hasil yang direncanakan. (Pratama, 2020: 57- 59).

Mobilisasi adalah peran pemimpin/atasan terhadap karyawan langsung sesuai dengan tujuan organisasi. Penyutradaraan atau pengawasan adalah implementasi rencana, berbeda dengan perencanaan dan pengorganisasian. Mobilisasi membuat urutan rencana menjadi tindakan di dunia organisasi. Sehingga tanpa tindakan nyata, rencana tersebut akan menjadi imajinasi atau mimpi yang tidak pernah menjadi kenyataan. Sejalan dengan itu menurut Nurcholis Madjid selaku divisi *Maintenance web* Monotonstream.com akan peneliti uraikan sebagai berikut:

“Untuk pengawasan konten, saya tidak tahu kalau ada cara lain yang digunakan, selain *google analytics*. karena Monotonstream sendiri memakai *google analytics* pada pengawasan konten yang ada di website, informasi yang di tampilkan jelas dan cara pasanganya pun praktis, seperti menginstall plugin; pertama ambil source code pengawasan pada google analytics, kemudian letakkan pada <head> atau sebelum </body> pada website (konten) yang ingin di awasi.”

Sedangkan pada penilaian kerja menurut menurut Adly Syaquel selaku founder Monotonstream.com sebagai berikut:

“Pada awal berdirinya Monotonstream.com kami senantiasa membangun suasana kekeluargaan pada lingkungan kerja, akan tetapi perlu kami garis bawahi kerja-kerja dalam lingkungan industri kreatif, mempunyai prinsip profesional. Sehingga evaluasi perihal kinerja tim monotonstream senantiasa kami lakukan setidaknya dua minggu sekali, tentunya bentuk-bentuk tegurannya hanya penyampaian secara privat saja demi menjaga suasana kenyamanan kerja dalam lingkungan Monotonstream”

Pada dasarnya penilaian kerja adalah upaya untuk membandingkan kinerja yang dicapai dengan tujuan dan standar yang telah ditetapkan semula. Penilaian kerja merupakan sebuah proses yang berkelanjutan dan terus-menerus. Terdapat beberapa kegiatan yang hanya dapat dilihat kualitas pengerjaannya pada saat akhir dari kegiatan tersebut. Misalnya saja sebuah proses produksi dari sepasang sepatu. Setelah sepasang sepatu jadi, maka kita dapat melihat kualitas sepatu tersebut berdasarkan produk akhir atau produk jadinya. Namun demikian, kita juga dapat mengevaluasi bahwa sekiranya. kualitas sepatu yang dinilai ternyata tidak sebagaimana mestinya, maka hal tersebut bisa saja terjadi pada saat pengerjaan, maupun sebelum pengerjaan sepatu tersebut dilakukan. Namun pada tahap fokus pengawasan lebih kepada penentuan dengan cara bagaimana penilaian akan dilakukan? Berapa lama sekali? Apa saja yang perlu dinilai? dan lain sebagainya. Jika pada tahap sebelumnya kita telah menetapkan bahwa standar yang kita hendak capai adalah peningkatan penjualan sebesar 50 persen, maka dalam tahap ini kita tetapkan bahwa penilaian akan dilakukan oleh manajer penjualan misalnya setiap 1 tahun sekali dengan menilai tingkat

penjualan yang dicapai selama satu tahun tersebut. Karena yang akan kita nilai adalah tingkat penjualan, maka variabel yang akan kita nilai juga kita tentukan, yaitu misalnya jumlah penjualan pada tahun itu.

4.2.5 Teknis Pendistribusian Konten Pada Web Monotonstream.Com Terkhusus Pada Fitur *leisure space*.

Kata distribusi sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu *distribute* yang mempunyai arti pembagian atau penyaluran, secara terminologi distribusi berarti penyaluran, pembagian, atau pengiriman kepada beberapa orang atau tempat. Secara bahasa, distribusi berasal dari bahasa Inggris *distribution* yang berarti penyaluran dan pembagian, yaitu penyaluran, pembagian atau pengiriman barang atau jasa kepada beberapa orang atau tempat. Distribusi adalah suatu proses penyaluran atau penyampaian barang atau jasa dari produsen pada konsumen dan pemakai. Penyaluran barang dan jasa kepada konsumen dan pemakaiannya mempunyai beberapa peran penting dalam kegiatan produksi dan konsumsi.

Menurut Tharir Andul Muhsin Sulaiman distribusi adalah pembagian hasil penduduk kepada individu-individu, atau pembagian kekayaan nasional kepada setiap warga masyarakat, atau pembagian pemasukan penduduk untuk setiap orang dari faktor-faktor produksi. Ilmu ekonomi tentang distribusi menjelaskan adanya pembagian kekayaan yang dihasilkan oleh pelaku ekonomi, atau pemilik ekonomi itu, yang telah secara aktif memproduksinya. Dengan demikian, teori distribusi berkaitan dengan evaluasi jasa faktor-faktor produksi seperti tanah, tenaga kerja, ilmu, modal, dan perusahaan, serta distribusi imbalan kepada mereka. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwasanya distribusi merupakan proses penyaluran, pembagian harta serta pengiriman barang

kepada orang membutuhkan sehingga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan produksi.

Selanjutnya peneliti akan mencoba menguraikan perihal apa saja konten yang dimiliki oleh web Monotonstream.com, serta bagaimana cara mengelola segala bentuk konten yang ada pada web Monotonstream.com. hingga nantinya sampai pada pembahasan pendistribusian konten web Monotonstream.com.

Menurut Calvin Petrus Pany selaku divisi operator siaran Monotonstream.com terkait tata cara mengolah konten pada web Monotonstream.com sebagai berikut:

“Terkait dengan konten-konten yang ada pada web Monotonstream.com, terdapat konten issue, monotype, monotape, gallery. Selanjutnya dengan beragamnya program tersebut, maka kami membuat submisi terbuka kepada para kolaborator berdasarkan relasi yang dimiliki oleh teman – teman Monotonstream agar bisa berkontribusi sesuai segmen program yang dimiliki oleh Monotonstream, kemudian nantinya akan dikemas menjadi konten dalam bentuk digital. Dan perlu di ingat, bahwa bahan konten yang kami terima dari kolaborator, tetap dalam tahap selektif sebagaimana konten tersebut layak atau tidak untuk di unggah pada web. Adapun langkah teknis/sarana yang seringkali digunakan oleh kolaborator untuk mengirimkan karyanya, terlebih dahulu dengan melakukan penyuratan ke alamat gmail monotonstream@gmail.com langkah lain yang bisa dilakukan, dengan mengakses web Monotonstream.com yang tertera pada link di bio Instagram @monotonstream yang dimana saat menekan link/tautan tersebut muncul halaman *linktree*, pada tampilan awal menampilkan opsi/pilihan perintah yaitu arahan untuk mengakses portal web monotonstream.com dan alamat mixcloud [monotonstream](https://www.mixcloud.com/monotonstream/), artinya mixcloud adalah aplikasi/platform musik lain (bukan web), yang dimana mixcloud dijadikan sebagai wadah lain untuk mengarsip karya kolaborator, terkhusus dari program monotape. pada program monotape dan gallery yang ada pada kolom leisure space: terdapat beberapa program yang berisikan macam – macam konten , cara mengirim karya yang ingin di submit oleh kolaborator juga mudah, hanya dengan mengklik panel join us, pada program tersebut. Maka karya kolaborator bisa masuk pada media Monotonstream yang akan diolah menjadi sebuah konten yang sudah diselektif oleh pihak kami, inisiatif lain, kolaborator dan audiens untuk menyurat/mengirim pesan juga dapat dilakukan dengan mengakses akun istagram kami, via DM.”

Berdasarkan kutipan tersebut, menggambarkan pola interaksi dengan *system*, baik itu *automatic system page* yang ada pada portal web Monotonstream.com juga interaksi personal yang disiasati oleh kolaborator

dengan mengandalkan media sosial untuk menyurat atau melakukan kegiatan komunikasi kepada pihak media. Yang dimana kegiatan tersebut adalah salah satu mekanisme/bagian dalam mengolah suatu karya menjadi konten, sebab Monotonstream sendiri, telah melakukan klaim bahwa pada dasarnya Monotonstream.com adalah media/ wadah kreatif untuk setiap kolaborator yang ingin berkontribusi.

1. Issue

Pada konten *Issue* yang tertera di kolom *leisure space* pada web monotonstream.com adalah konten yang menyajikan beragam informasi dengan format teks dan *audio*, diantaranya *press release* seperti/ rilis terbaru pada beberapa band/grup musik (Musisi) tertentu, baik itu lokal dan luar negeri, juga informasi dan latar belakang pada suatu penggelaran festival musik tertentu.

2. Monotype

Adalah konten yang menyajikan beberapa tulisan yang bersifat khayalan, rekayasa atau rekaan manusia (fiksi) yang dimana karya dari cerita fiksi tersebut di *submit* oleh kolaborator yang ingin menuangkan karya nya pada media Monotonstream.

3. Monotape

Adalah salah satu program yang berisikan konten berformatkan musik/*audio* dari beberapa pelaku musik, artinya Monotape menyajikan beberapa *mixtape* dari kolaborator tersebut, secara teknis *mixtape* adalah karya *audio*, lebih tepatnya membentuk kumpulan lagu yang di satukan (kompilasi) dan di edit dengan aplikasi *editing audio* yang biasa dikenal dengan istilah *DAW/Digital Audio Workstation* melalui tahapan *mixing*. Yang dikerjakan oleh kontributor kemudian kontributor tersebut mengirimkannya ke pihak Monotonstream untuk disiarkan.

4. Gallery

Adalah program yang menyajikan beberapa konten karya seni visual dari beberapa seniman lokal maupun luar, baik itu karya seni lukisan, gambar, kolase foto yang telah ter *convert* ke format digital dan memiliki judul serta deskripsi tertentu dari setiap karya yang ditampilkan pada web Monotonstream.com.

5. *Monoplay*

Monoplay adalah program hiburan berbasis game dengan tampilan (grafik) *Nintendo play*. Cara mengaksesnya juga mudah, cukup dengan menekan kolom *Monoplay* pada bagian sisi kiri bawah tampilan *web*, *game* sudah bisa di akses baik melalui komputer maupun *smartphone*.

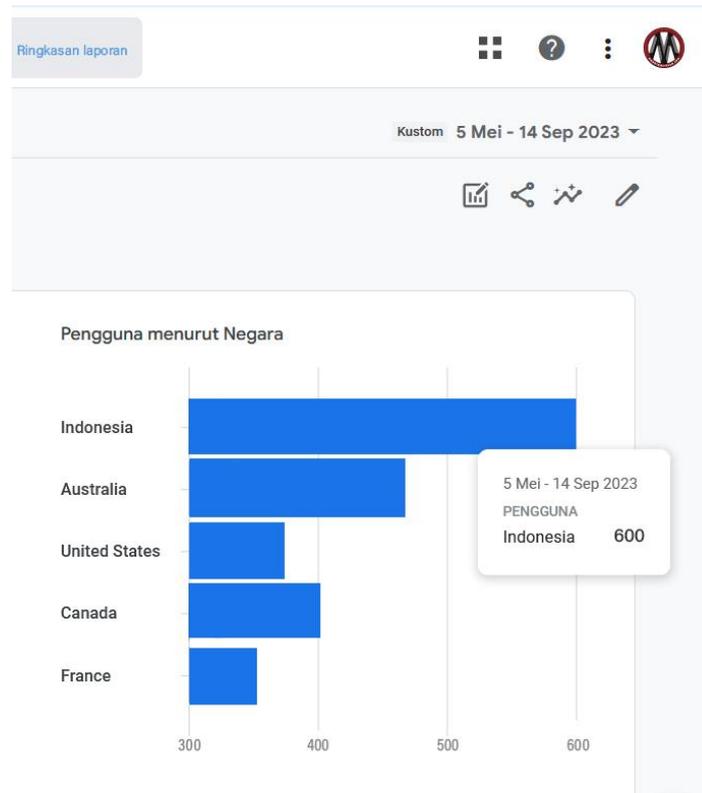
Terkait dengan pendistribusian konten pada program radio monostream menurut Ridsky kurniawan selaku divisi *marketing* dan *announcer* juga sebagai salah satu pencetus awal Monotonstream.com sebagai berikut:

“ Sebenarnya Monotonstream.com semangat awal pembentukannya untuk membuat program *radiostreaming*, adapun konten-konten lain dalam kolom *leisure space* merupakan program tambahan, ini terjadi akibat ide dari teman-teman Monotonstream. Lantas pada pendistribusian konten dalam program *radiostreaming* sendiri dikerjakan maksimal oleh divisi operator siaran, sedangkan konten yang berada pada fitur *leisure space* dikerjakan maksimal oleh divisi *maintanance web monotonstream.com* dengan Bahasa komputer yang sulit dijelaskan karena monotonstream sendiri dalam mengelola konten pada web fokus di *firebase*, *firebase google* berfungsi sebagai *free hosting*. Jadi monoton sendiri itu sudah tidak membayar *hosting* melainkan cuma membeli *domain* saja setiap bulannya, untuk pendistribusian konten pada web, saya tidak bisa jelaskan secara rinci karena memakai bahasa IT yang sulit di mengerti, mungkin hanya gambaran umum saja yang bisa saya jelaskan seperti tadi”.

Selanjutnya, langkah teknis pendistribusian konten pada fitur *radiostreaming* diemban oleh divisi operator siaran yang di kerjakan oleh Calvin Petrus Pany. Operator siaran adalah SDM yang berperan penting pada divisi siaran serta memiliki tanggung jawab yang besar saat *streaming* berlangsung. Setelah menerima file *playlist* yang telah di *mixing* dari divisi *music director*, dalam format mp3/WAV (bahan konten), sebagai operator siaran yang memiliki beberapa

tahapan kerja saat ingin memulai *streaming*, yaitu: menyalakan *hardware* yang akan digunakan seperti komputer, *soundcard (audio interface)*, *speaker monitor*, *synthesizer*, *microphone*. Kemudian menyatukan komponen tersebut sesuai SOP yang dimiliki oleh Monotonstream lalu menjalankan *software* (aplikasi) yang dipakai untuk mengendalikan *streaming* agar terkoneksi ke web. “*Butt*” merupakan aplikasi yang dipakai untuk mengaktifkan koneksi perangkat ke website *monotonstream.com*, pada aplikasi tersebut penulis mengaktifkan server dengan menekan tombol/*knop connect* lalu mengatur rincian program yang akan di sajikan dengan cara mengetik manual nama program (konten) pada bagian pengaturan, *display stream (setting)*, dan lanjut ke panel *record* pada “*Butt*” untuk merekam *streaming* yang akan berlangsung. Setelah itu operator siaran mengoperasikan aplikasi lain yaitu *Voicemeeter*. *Voicemeter* berfungsi untuk mengatur intensitas keluaran *audio* dan mengatur format output (*hardware out*) agar terhubung pada headphone yang sudah dihubungkan ke lubang port pada *soundcard* yang akan dipakai dalam mengoperasikan kegiatan operator, dengan demikian divisi operator dapat mendengarkan keluaran *audio/monitoring audio* (mengatur *gain*, *desibel*, *stereo*, *mono format & volume*) saat *streaming* berlangsung.

5 Data Pengunjung Tiga Bulan Terakhir pada Web Monotonstream.com



Sumber : Divisi Maintenance Web

Gambar 4. 21 Data Pengunjung Web Monotonstream Tiga Bulan Terakhir melalui google analytics

Ringkasan laporan data berdasarkan *google analytics*, pengunjung web Monotonstream dalam kurun waktu tiga bulan terakhir, terhitung dari tanggal 5 Mei – 14 September 2023. Data diatas menunjukkan bahwa jangkauan *devices* / pengunjung terbanyak dari Negara Indonesia.

6 Data Komentar Pengunjung pada Web Monotonstream.com

The image displays three panels of live chat comments from users on the Monotonstream.com website. Each panel is titled "My open" and shows a list of users with their profile pictures, names, and comments. The comments are timestamped and include a mute icon.

Panel	User Name	Comment	Timestamp
Panel 1 (Left)	ekues	Bisa request request lagu kah? 😊	<y
	kong	p	2y
	Whydol	Kau juga sar, ❤️	2y
	Algi	Mantap cesku 🙌	2y
	rempitgoddess	sama sama	2y
	Sindet Sych Syndicate	cadas ini	2y
	gimbalberantakan	selamat malam	2y
	Yo		
	Yasin	Boleh putarin lagu buat makan mal...	1y
	pipaw	ahlan wassahlan	1y
Panel 2 (Right)	Cj	halo	6d
	Me	skiwrs	3mo
	BOB MARLEY	Telinganya di rapetin broo	1y
	terapi ikan	Boleh saja,jika anda memiliki Playlis...	1y
	Subasa	Toko sudah tutup ya dek	1y
	wawan		1y
	triw	Enak enak lagunya kakak.. Pas ban...	3y
	Din	Oi apaji	3y
	acong	Skiiww	3y
	Bella	sedang diputar yaaaa. makasih Bel...	3y
Panel 3 (Bottom)	Zulost	Piuju	3y
	Kenapakolari	Kiwww	3y
	Harapan.odie@yahoo.com.	yuhhuu	3y
	Orang		1y
	YA BRUH		

Sumber : Divisi Maintenance Web

Gambar 4. 13 Interaktif/komentar pengunjung web Motontonstream.com melalui Tidio.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan uraian diatas peneliti akan mencoba menguraikan beberapa parameter penting yang harus diperhatikan dalam pengelolaan media Monotonstream.com, seperti perencanaan kerja dalam membuat konten, bentuk pengarahannya pada web, tata cara pengawasan konten pada web, hingga teknis pendistribusian konten pada web Monotonstream.com. Hal demikian akan peneliti uraikan sebagai berikut:

4.3.1 Perencanaan/Planning

Dari wawancara dengan Adly Syaqui selaku founder Monotonstream.com, dapat ditarik kesimpulan bahwa Monotonstream.com dalam proses perencanaannya melakukan rapat seminggu sekali demi menjaga berjalannya pengelolaan konten pada web Monotonstream.com sesuai dengan visi misi diawal berdirinya, yakni Visi, Menjadi wadah kreatif (media) para *skiwars*, khususnya remaja muda Makassar, dalam penyajiannya Monotonstream menyuguhkan informasi tertentu dalam bidang musik, budaya, *visual*, komunitas dan hiburan. Sedangkan pada MISI, menyelenggarakan konten yang bernilai informatif dan menghibur, mengembangkan program dan konten yang menghibur dengan dilandasi nilai-nilai sosial budaya sesuai dengan tuntutan jaman bagi pengunjung web Monotonstream.com. Menjalinkan kemitraan dalam formasi media partner dengan beberapa *event/festival* yang sinergis terpercaya dan saling menguntungkan.

Sedangkan pada pembahasan rapat perencanaan tersebut diatas, demi menitik beratkan pada pembahasan perencanaan program *radiostreaming*, yang dimana menjadi salah-satu konten jualan utama pada web Monotonstream.com.

4.3.2 Pengorganisasian/Organizing

Monotonstream.com pada hakikatnya telah membangun manajemen komunikasi yang cukup baik. Manajemen merupakan proses khas yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien menggunakan semua sumber daya yang ada. Kata manajemen berarti pemimpin, direksi dan pengurus yang diambil dari kata kerja "*manage*". "*Manage*" mengandung arti mengemudikan, mengurus dan memerintah. Menurut bahasa Italia, istilah manajemen berasal dari "*managiere*" yang berarti melatih kuda sebagai pelatih, dan istilah manage dalam bahasa Perancis bermakna tindakan membimbing atau memimpin.

Mengacu kepada pendapat George, R Terry yang dikutip oleh Syafaruddin bahwa: "*Management is performance of conceiving desired results by means of group efforts consisting of utilizing human talent and resources*". Ini dapat dipahami bahwa manajemen adalah kemampuan mengarahkan dan mencapai hasil yang diinginkan dengan pemberdayaan manusia dan sumber daya lainnya. (Syafaruddin, 2021: 4). Manajemen ialah proses memperoleh tindakan melalui usaha orang lain.

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa manajemen yang dilakukan oleh media Monotonstream adalah kekuatan utama dalam sebuah organisasi yang mengkoordinasikan berbagai kegiatan serta berhubungan dengan lingkungannya. Manajemen mencakup kegiatan untuk mencapai tujuan, dilakukan oleh orang yang mendedikasikan usaha terbaiknya melalui suatu tindakan yang ditentukan sebelumnya. Hal tersebut meliputi pengetahuan, tentang apa yang harus dilakukan, menerapkan metode bagaimana melakukannya, memahami bagaimana harus melakukannya dan mengukur efektivitas dari usaha-usaha tersebut. Manajemen merupakan suatu

proses menyelesaikan aktivitas secara efisien dengan atau melalui orang lain dan berkaitan dengan rutinitas tugas suatu organisasi. Kombinasi manajemen dan kepemimpinan yang kuat akan menghasilkan output yang tinggi. Kepemimpinan akan berhasil bila didukung oleh kemampuan manajemen yang kuat. Manajemen akan kuat dan mampu mengembangkan organisasi bila dijalankan oleh seorang pemimpin yang kuat. Dengan demikian, antara kepemimpinan dan manajemen dalam suatu organisasi termasuk organisasi sekolah bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya menduduki peranan yang penting dalam rangka mencapai tujuan. (Pratama, 2020: 2).

Dari beberapa uraian penjelasan terkait dengan manajemen diatas dapat disimpulkan bahwa manajemen yang diterapkan oleh Monotonstream merupakan kemampuan mengarahkan dan mencapai hasil yang di inginkan dengan pemberdayaan manusia dan sumber daya lainnya, seperti alat yang digunakan saling bekerjasama antara individu dan divisi kerja demi mencapai tujuan suatu organisasi. Olehnya itu dari hasil penelitian peneliti, dapat disimpulkan bahwa bentuk pengarahannya konten pada portal Web Monotonstream.com telah sesuai dengan konsep manajemen komunikasi yang ideal sesuai uraian konsep para pakar manajemen komunikasi diatas.

4.3.3 Pengarahan/Actuating

Idealnya, tujuan yang ingin dicapai organisasi bisnis atau perusahaan sebaiknya ditetapkan dengan jelas dan lengkap pada saat perencanaan dilakukan. Lengkap di sini berarti bahwa penetapan standar sebaiknya juga dilakukan pada saat perencanaan dilakukan. Maka setelah perencanaan dan pengorganisasian sudah terbentuk, Manager program Monotonstream kemudian

melakukan pengarahan terhadap perencanaan tersebut kepada setiap divisi dengan cara sosialisasi ataupun interaksi langsung terhadap divisi yang akan di arahkan, baik itu rapat mingguan maupun komunikasi melalui grup *WhatsApp*. Tentunya melakukan koordinasi yang dilandasi dengan nilai kekeluargaan dan professional.

4.3.4 Pengawasan/Controlling

Pengawasan konten, web Monotonstream.com sejatinya menggunakan *google analytics*. Hal ini dikarenakan *google analytics* merupakan *platform* yang mengumpulkan data dari situs maupun aplikasi tertentu untuk membuat laporan yang memberikan *insight* lengkap terkait konten-konten yang ada pada web Monotonstream.com. Hal ini memudahkan operator web dalam memantau pengawasan terkait *database* pada tiap konten Monotonstream.



Gambar 4. 11 Pemantauan data konten melalui Google Analytic

Sumber: Divisi Manager Program

Gambar diatas merupakan contoh dari pemantauan konten yang ada pada web Monotonstream.com. Pemantauan menggunakan *google analytics* sebagai cara teknis untuk mengawasi segala aktivitas yang di unggah ataupun di *publish* oleh website Monotonstream.com. Data tersebut menunjukkan berapa kuantitas user/pengguna website dengan *devices* berbeda yang mengonsumsi konten tersebut dari waktu ke waktu.

Adapun tujuan dari pengawasan yang dilakukan oleh Monotonstream tersebut adalah adaptasi lingkungan, meminimalkan kegagalan, meminimalkan biaya, dan mengantisipasi kompleksitas dari organisasi (Adaptasi lingkungan). Tujuan pertama dari fungsi pengawasan adalah agar perusahaan dapat terus beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan perusahaan, baik lingkungan yang bersifat internal maupun lingkungan eksternal. Pengawasan dan pengendalian perlu dilakukan agar Monotonstream tetap bisa beradaptasi terus dengan perubahan lingkungan. Dengan demikian, fungsi pengawasan tidak saja dilakukan untuk memastikan agar kegiatan perusahaan berjalan sebagaimana rencana yang telah ditetapkan, akan tetapi juga agar kegiatan yang dijalankan sesuai dengan perubahan lingkungan, karena sangat memungkinkan perusahaan juga mengubah perencanaan yang disebabkan terjadinya berbagai perubahan di lingkungan yang dihadapi perusahaan. Tujuan selanjutnya dari fungsi pengawasan merupakan meminimalkan kegagalan. Dalam suatu operasi perusahaan, tentu kegagalan sangat berpeluang untuk terjadi, maka dari itu pengawasan sangat penting dikarenakan proses pengawasan adalah tahap evaluasi dari bagian manajemen yang diterapkan oleh Monotonstream pada struktur organisasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas maka peneliti mengambil kesimpulan yaitu, bahwa web Monotonstream.com terfokuskan pada konten *radiostreaming*, sedangkan konten-konten lain yang ada pada web Monotonstream.com hanya merupakan konten tambahan untuk menampung kreatifitas kolaborator. Sedangkan terkait dengan pengelolaan manajemen pada web Monotonstream.com, telah dianggap ideal untuk dijalankan. Dengan demikian dapat dicerna dari penelitian ini dalam melihat jajaran Monotonstream.com telah melakukan *planning, actuating, organizing* dan *controlling* sesuai kapasitas SDM dan SDA yang dimiliki. Integrasi dari kepatuhan manajemen dalam menerapkan POAC, hal ini membantu Monotonstream.com tetap eksis dan meraih atensi kolaborator pengunjung.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian dan mengumpulkan temuan, peneliti harus menawarkan panduan di sejumlah bidang yang dapat diterapkan oleh Monotonstream.com untuk melayani audiens demi menikmati layanan konten radiostreaming, serta mewadahi kolaborator dalam menuangkan kreatifitasnya.

Rekomendasi ini meliputi :

1. Saran bagi organisasi/komunitas Monotonstream.com untuk menjaga keberlangsungan manajemen dalam menjalankan POAC dengan sangat baik dengan landasan etika secara kekeluargaan.
2. Saran untuk organisasi Monotonstream.com untuk lebih memanfaatkan sumber daya manusia yang dimiliki agar membentuk dan menambah kordinator setiap divisi kerja, hal ini dianggap penting demi memaksimalkan kinerja perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, N. R. D., Hartawan, Y., & Al Aqilah, L. Z. (2022). GAYA KOMUNIKASI KEPEMIMPINAN PEREMPUAN:(Studi Kualitatif Deskriptif dr. Hj. Cellica Nurrahadiana Sebagai Bupati Kabupaten Karawang Dari Perspektif Ilmu Komunikasi). *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 249-257.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.
- Alfara, R. &. (2021). SISTEM KERJA VIRTUAL PHOTOSHOOT DITENGAH PANDEMI COVID-19. . *Jurnal Ranah Komunikasi (JRK)*, 5(1), .59-69.
- Amanda, A. (2023). Promosi Media Online (Media Sosial) menjadi Solusi Terbaik Masa Pandemi. *ADVISED (Journal of Advertising)*, 1(2).
- Ananda, M. R. (2021). Pemanfaatan Media Baru Untuk Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Dalam Masa Wabah Covid 19. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 7(1), 578-581.
- Baby Lolita, Baby Lolita Basyah, Hustinawati Eldianisa Adesita. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Radio Online Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 7(2).
- C, D. (2022, 10 24). *Broadcasting Adalah: Pengertian, Bentuk, dan Jenjang Karier*. Retrieved from Gramedia.com:
<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-broadcasting/>
- Danya, D. (2023). PEMANFAATAN AKUN AUTOBASE PADA APLIKASI TWITTER SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KOMUNITAS K-POP STAY. (Studi pada akun @ thestorykids) (Doctoral dissertation, Universitas Nasional).
- Delfanti, A. (2019). *Introduction to Digital Media*. Hoboken, New Jersey: Wiley Blackwell.
- Dhamayanti, M. .. (2020). Pemanfaatan media radio di era digital. *Jurnal Ranah Komunikasi (JRK)*, 3(2), 82-89.
- Dhiman, D. B. (2023). Key Issues and New Challenges in New Media Technology in 2023: A Critical Review. *Journal of Media & Management*, 5(1), 1-4.
- Effendy, A. A., & Fitria, J. R. (2019). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Kasus Pt. Modernland Realty, Tbk). *Jurnal Ilmiah Manajemen Forkamma*, 2(2), 49-61.
- Harliantara, H. (2019). Website pada Industri Penyiaran Radio di Indonesia: Live Streaming dan Podcasting. *Jurnal Studi Komunikasi*, 3(1), 82-100. Harliantara, H. , 3(1), 82-100.

- Ichwanul Ichsan, I. (2023). *MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN BERITA SEPEKAN RADIO SWARA LIMA LUHAK 104, 4 FM KABUPATEN ROKAN HULU*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ikhwan, M. (2022). *Manajemen Meia Kontemporer*. Jakarta: Kencana .
- Iswadi, M. P., Karnati, N., Ahmad Andry, B. (2023). *STUDI KASUS Desain Dan Metode Robert K. Yin*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
- Nasrullah, R. (2021). *Manajemen Komunikasi Digital*. Jakarta: Kencana.
- Ningrum, Fatmasari. (2007). *Sukses Menjadi Penyiar, Script Writer & Reporter Radio*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Nurul Frahana, M. (2020). *ANALISIS WACANA KRITIS MODEL TEUN A VAN DIJK TERKAIT BERITA KLARIFIKASI JURU BICARA PEMERINTAH UNTUK PENANGANAN COVID-19 (Pada Media Tempo. co 29 Maret 2020 dan BBC News Indonesia 30 Maret 2020)*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Pratama, R. Y. (2020). *Fungsi-Fungsi Manajemen "POAC*. Cimahi: Universitas Jenderal Achmad Yani.
- Pratama, V. A. (2019). Pengaruh Terpaan Iklan Televisi Shopee Versi Birthday Sale 12.12 Blackpink Terhadap Citra Merek. *eProceedings of Management*, 6 (3).
- Rahayu, T. Y., & Katili, K. R. D. . (2019). Strategi Program Radio Dalam Mempertahankan Eksistensinya. *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, dan Budaya*, 4(1), 139-153.
- Razali, Geofakta. (2022). *Ilmu Komunikasi dan Informasi & Transaksi dan Elektronik*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulandjari, Juliani, Zulaidah & Darayani. (2023). Hubungan Literasi Digital Perempuan dalam Media Online untuk Antisipasi Fenomena Kekerasan dalam Rumah Tangga (KDRT). *Mimbar Administrasi*, 20 (1), 222-234.
- Syafaruddin, S. M. (2021). Management Of Teacher Quality Improvement In Implementing Student Learning Culture At Integrated Islamic Schools At The Al Husnayain Mandailing Natal Indonesia Foundation. *International Journal of Social Science And Human Research*, 4(5).
- Syahrizal M., & Lestari ,R. (2020). Manajemen Produser Dalam Meningkatkan Kualitas Isi Program dan Eksistensi Program Liputan 6 Pagi di Surya Citra Televisi . *PANTAREI*, 4(02).

Sumber lain:

Gonel, B. (2022, 07 03). *Apa Itu Broadcast? Pengertian, Contoh & Jenis Media Yang Digunakan*. Retrieved from Gonel.id: <https://www.gonel.id/apa-itu-broadcast/>

Phiradio.net. (2020). *Asal Mula Radio Streaming*. Diambil dari <https://www.phiradio.net/asal-mula-radio-streaming/>.

Publikasi Website Edmodo.id. (2022). *Pengertian Planning, Organizing, Actuating Controlling (POAC)*, (Online), <https://edmodo.id/poac/>, diakses 5 September 2022.

LAMPIRAN

A. Tabel Wawancara

Berikut ini merupakan daftar pertanyaan wawancara terhadap informan untuk menjawab fokus penelitian dan berdasarkan teori logika yang diterapkan pada kerangka pikir.

No.	Daftar Hasil Pertanyaan Wawancara	Informan
1.	<p>Bagaimana perencanaan dalam membuat konten pada Web Monotonstream.com ?</p> <p>a. Dalam hal perencanaan konten, kami biasanya melakukan rapat atau lebih dekatnya berunding pada grup whatsapp monoprog dilakukan setiap seminggu sekali, biasanya pada hari selasa , ini dilakukan demi terciptanya sebuah konten yang akan disiarkan pada hari jumat hingga hari minggu. Hal ini dilakukan demi menjaga kenyamanan kerja pada setiap divisi. Pada rapat kerja tersebut seringkali kami membahas permasalahan terkait dengan konten-konten yang akan di publikasi nantinya. Sedangkan</p>	<p>Adly Syaquel selaku founder Monotonstream.com</p>

	<p>seringkali pada pembahasan kontennya kami titik beratkan pada program radiostreaming. Yang dimana program radiostreaming menjadi salah-satu konten yang dominan dalam web Monotonstream.com. adapun contoh konten dari program tersebut seperti, Bising-bising telinga, Rise The Volume, Soulful Chants, Elecfuzz, Frijazz dan Monotape.”</p>	
2.	<p>Bagaimana bentuk pengorganisasian kinerja dalam mengerjakan konten Web Monotonstream.com ?</p> <p>a. Pada monotonstream.com, kami membagi tugas sesuai kemampuan kami tentunya dengan kesesuaian/keahlian masing-masing divisi. Saya selaku Manager program sudah membiasakan diri untuk memberitahukan dan mengingatkan kepada teman yang lain untuk mengerjakan tugas sesuai kesepakatan yang sudah</p>	<p>Adly Syaquel, selaku Founder sekaligus Manager program dan Music director</p>

	<p>ditetapkan bersama. Sedangkan dalam beberapa konten-konten tertentu tidak jarang kami berembuk bersama dan saling berkolaborasi atau berbagi ide untuk menyelesaikan salah satu konten yang kami anggap penting untuk dikerjakan secara bersama baik itu terkait teknis pengadaan konten hingga pembuatan flyer feeds pada instagram monotonstream yang merupakan pancingan untuk menggiring audiens agar dapat mengakses konten tertentu yang ada pada web monotonstream.com.”</p>	
3.	<p>Bagaimana tatacara pengawasan terhadap konten Web Monotonstream.com ?</p> <p>a. Untuk pengawasan konten, saya tidak tahu kalau ada cara lain yang digunakan, selain google analytics. karena Monotonstream sendiri memakai google analytics pada pengawasan konten yang ada di website, informasi yang di tampilkan jelas dan cara pasanganya pun</p>	<p>Nurcholis Madjid selaku divisi Maintenance web Monotonstream.com</p>

	<p>praktis, seperti menginstall plugin; pertama ambil source code pengawasan pada google analytics, kemudian letakkan pada <head> atau sebelum </body> pada website (konten) yang ingin di awasi.”</p>	
4.	<p>Bagaimana teknis pengarahan kerja yang dilakukan media Motonsream terhadap setiap divisi untuk keberlangsungan pembuatan konten pada Web Monotonstream.com ?</p> <p>a. Berhubung Monotonstream adalah media komunitas promotional yang dimana media ini terbentuk dari kumpulan individu yang mempunyai kegemaran serupa untuk membuat suatu media dengan beragam konten yang dibekali kreativitas. maka dari itu terkait dengan langkah-langkah proses pengarahan, sebenarnya Monotonstream.com tidak terlalu menekan divisi lain, contohnya dalam beberapa kasus seperti siaran yang terkendala akibat kesibukan dari pekerjaan di luar</p>	<p>Adly Syaquel selaku founder Monotonstream.com</p>

	<p>Monotonstream, kami berusaha membangun suasana kekeluargaan dengan cara saling mengingatkan satu sama lain dengan bahasa halus agar suasana dalam lingkup pekerjaan tetap terjaga. Hal ini kemudian yang akan menimbulkan kenyamanan kerja sehingga, penetapan standar dan prosedur, serta pengambilan tindakan koreksi kinerja dapat selaras dengan kenyamanan kerja itu, adapun jika konten/siaran yang terhambat tersebut terjadi akibat masalah teknis di lapangan, tidak lupa kami juga menyampaikan keterhambatan program tersebut (klarifikasi) pada akun Instagram Monotonstream”</p>	
5.	<p>Bagaimana proses pra produksi untuk pendistribusian konten pada Web Monotonstream.com ?</p> <p>a. Terkait dengan konten-konten yang ada pada web Monotonstream.com, terdapat konten issue, monotype, monotape, gallery. Selanjutnya dengan beragamnya program</p>	<p>Kalvin Petrus Pany selaku divisi operator siaran Monotonstream.com</p>

	<p>tersebut, maka kami membuat submisi terbuka kepada para kolaborator berdasarkan relasi yang dimiliki oleh teman – teman Monotonstream agar bisa berkontribusi sesuai segmen program yang dimiliki oleh Monotonstream, kemudian nantinya akan dikemas menjadi konten dalam bentuk digital. Dan perlu di ingat, bahwa bahan konten yang kami terima dari kolaborator, tetap dalam tahap selektif sebagaimana konten tersebut layak atau tidak untuk di unggah pada web. Adapun langkah teknis/sarana yang seringkali digunakan oleh kolaborator untuk mengirimkan karyanya, terlebih dahulu dengan melakukan penyuratan ke alamat gmail monotonstream@gmail.com . langkah lain yang bisa dilakukan, dengan mengakses web Monotonstream.com yang tertera pada link di bio Instagram @monotonstream yang dimana</p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>saat menekan link/tautan tersebut muncul halaman linktree, pada tampilan awal menampilkan opsi/pilihan perintah yaitu arahan untuk mengakses portal web monotonstream.com dan alamat mixcloud monotonstream, artinya mixcloud adalah aplikasi/platform musik lain (bukan web), yang dimana mixcloud dijadikan sebagai wadah lain untuk mengarsip karya kolaborator, terkhusus dari program monotape. pada program monotape dan gallery yang ada pada kolom leisure space: terdapat beberapa program yang berisikan macam – macam konten , cara mengirim karya yang ingin di submit oleh kolaborator juga mudah, hanya dengan mengklik panel join us, pada program tersebut. Maka karya kolaborator bisa masuk pada media Monotonstream yang akan diolah menjadi sebuah konten yang sudah diselektif oleh pihak kami, inisiatif lain, kolaborator dan audiens untuk</p>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>menyurat/mengirim pesan juga dapat dilakukan dengan mengakses akun istagram kami, via DM.”</p>	
6.	<p>Bagaimana proses pendistribusian konten produksi pada Web Monotonstream.com ?</p> <p>a. Sebenarnya Monotonstream.com semangat awal pembentukannya untuk membuat program radiostreaming, adapun konten-konten lain dalam kolom leisure space merupakan program tambahan, ini terjadi akibat ide dari teman - teman Monotonstream. lantas pada pendistribusian konten dalam program radiostreaming sendiri dikerjakan maksimal oleh divisi operator siaran, sedangkan konten yang berada pada fitur leisure space dikerjakan maksimal oleh divisi maintanance web monotonstream.com dengan Bahasa komputer yang sulit dijelaskan karena monotonstream sendiri dalam mengelola konten pada web fokus di firebase, firebase google berfungsi sebagai free</p>	<p>Ridsky kurniawan selaku divisi marketing dan announcer juga sebagai salah satu pencetus awal Monotonstream.com</p>

	<p>hosting. Jadi monoton sendiri itu sudah tidak membayar hosting melainkan cuma membeli domain saja setiap bulannya, untuk pendistribusian konten pada web, saya tidak bisa jelaskan secara rinci karena memakai bahasa IT yang sulit di mengerti, mungkin hanya gambaran umum saja yang bisa saya jelaskan seperti tadi”.</p>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Kegiatan kunjungan wawancara oleh Founder sekaligus Manager Program
Monotonstream.com**



**Kegiatan kunjungan wawancara oleh Divisi Marketing & Announcer
Monotonstream.com**



Kegiatan kunjungan wawancara oleh Divisi Operator Siaran Monotonstream.com



Kegiatan wawancara oleh Divisi *Maintanance Web* Monotonstream.com Via *Whatsapp*

