

**ANALISIS PROSES KREATIF PROGRAM HIBURAN DALAM
RADIO BERJARINGAN SWASTA LOKAL BALI**



NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi Pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya**

Universitas Islam Indonesia

Oleh

Lalu Muhammad Subagia

13321132

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2018

SKRIPSI
ANALISIS PROSES KREATIF PROGRAM HIBURAN DALAM RADIO SWASTA
BERJARINGAN DI BALI

(Analisis Kualitatif Proses Kreatif Radio Phoenix Fm dan D'Oz Radio Bali Fm)

Disusun Oleh:

Lalu Muhammad Subagia

13321132

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Tanggal: 24 APR 2018

Dosen penguji

1. Ketua : Puji Rianto, S.I., M.A.

NIDN : 0503057601

2. Anggota : Nadia Wasta Utami, S.I.Kom., M.A.

NIDN : 0505068902



Mengesahkan

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Ketua


Muzavin Nazaruddin, S.Sos. M.A.
NIDN: 0516087901

ABSTRAK

Lalu Muhammad Subagia. 13321132. Analisis Proses Kreatif Program Hiburan Radio Swasta Berjaringan Swasta di Bali (Analisi Kualitatif Proses Kreatif Radio Phoenix Fm dan D'Oz Bali Fm). Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.2018

Dalam dunia yang dewasa ini, radio dalam penyampaianya tetap menjadi sarana dalam penyampaian informasi.. Sebuah proses kreatif pada siaran radio memiliki caranya sendiri. Seiring berjalannya waktu, kreatifitas akan mengalami peningkatan dengan adanya dorongan tetapi dapat juga mengalami penurunan dikarenakan adanya faktor penghambat tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti memilih radio berjaringan di Bali yaitu: radio Phoenix Fm dalam siaran “Fruit Tea ini Indonesia” dalam dan D'Oz Bali Fm dalam siaran “Sore Santai” untuk menjadi objek yang diteliti.

Tujuan dari penelitian ini ialah Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif radio Phoenix radio Fm dan radio D'Oz Bali Fm ,dan mengetahui perbedaan dari kedua radio tersebut.Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, di mana peneliti melakukan observasi,wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Peneliti menemukan hasil dimana proses kreatif yang di lakukan oleh radio Phoenix Fm dalam siaran “Fruit tea ini Indonesia” pada tahap pra produksi ide diputuskan bersama-sama oleh Program Direktur dan State Manager lalu dilanjutkan oleh devisi scriptwriter. Dalam D'Oz setelah keputusan diambil oleh Program Direktur, lalu proses pembuatan naskah dilakukan oleh Produser.Dalam penelitian ini juga ditemukan faktor pendorong kreatifitas dan faktor penghambat dari proses kreatif radio Phoenix dalam siaran “Fruit tea ini Indonesia” kebanggaan dalam menyandang sponsor, dan faktor penghambat yang dimiliki Phoenix radio ialah kekurangan dalam ide yang dimiliki untuk konten. D'Oz Bali Fm dalam siaran “Sore Santai” memiliki Faktor pendukung kreatifitasnya melalui konsep “learning by doing” dan faktor penghambat yang dimiliki oleh radio D'Oz ialah masih memiliki kesalahan teknis.

ABSTRACT

Muhammad Subagia. 13321132. Creative Process Analysis of Private Private Radio Private Entertainment Program in Bali (Qualitative Analysis of the Creative Process of Radio Phoenix Fm and D'Oz Bali Fm). Bachelor's Thesis. Communication Studies Program. Faculty of Psychology and Social and Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia.2018

In this world, the radio in its delivery remains a means of delivering information. A creative process on radio broadcasting has its own way. Over time, creativity will increase with the encouragement but can also decrease due to the inhibiting factors. In this study, researchers chose radio networks in Bali, namely: Phoenix Fm radio in the broadcast "Fruit Tea is Indonesia" in and D'Oz Bali Fm in the broadcast "Afternoon Santai" to become the object under study.

The purpose of this research is the purpose of this research is to know the factors influencing the radio creative process of Phoenix radio Fm and radio D'Oz Bali Fm, and to know the difference from both radio. This research use descriptive qualitative approach method, where researcher make observations, interviews, and documentation to get maximum results.

The researchers found the results of the creative process undertaken by the Phoenix Fm radio in the broadcast "Fruit tea Indonesia" in the pre-production stage of the idea was decided jointly by the Program Director and State Manager and continued by the scriptwriter division. In D'Oz after the decision was taken by the Program Director, then the process of making the manuscript done by the Producer. In this study also found the creativity and inhibiting factors of the Phoenix radio creative process in the broadcast "Fruit tea Indonesia" pride in sponsorship, the inhibitors of the Phoenix radio are lacking in the idea they have for content. D'Oz Bali Fm in the broadcast "Afternoon Santai" has a factor supporting its creativity through the concept of "learning by doing" and the inhibiting factor owned by D'Oz radio is still has a technical error.

Pendahuluan

Seiring perkembangan dan pola kehidupan bermasyarakat di Indonesia, informasi menjadi salah satu penunjang perkembangan tersebut. Luasnya informasi yang bersifat tak terbatas menyebabkan penyebarannya berlangsung cepat. Namun tidak sedikit, informasi memiliki sifat kebenaran absolut. Oleh karena itu masyarakat haruslah dapat memahami segi informasi yang diterima. Penyebaran informasi melalui media yang masih eksis saat ini tidak hanya media cetak tetapi media elektronik. Tentu dalam penyebaran informasi sekarang ini tidak seperti dulu yang bersifat kaku. Di mana masyarakat sekarang lebih menonjolkan kenikmatan dalam menerima informasi dengan dicampurkannya kreatifitas dalam proses penyampaian informasi. Sehingga proses kreatif menjadi peran unggul bagi media penyalur informasi.

Radio merupakan medium komunikasi untuk menyampaikan pesan oleh pengirim ke penerima. Di mana radio merupakan penyampai informasi dengan menggunakan audio yang dilakukan oleh penyiar ke *audiens*. Kehadiran radio di Indonesia sendiri terbilang sangat lama, dari masa penjajahan hingga sekarang. Penggunaanya sendiri tidak di batasi dengan umur, siapapun, dan kapanpun kita bisa menggunakan radio. Radio merupakan media penyalur informasi yang lebih ringan diterima oleh masyarakat karena bersifat audio. Romli (2004) menyatakan bahwa media radio memiliki (1) kemampuan untuk menstimulasi imajinasi dan kebebasannya dalam memberikan informasi dengan berbagai bentuk sajian dramatisasi, (2) diskusi dan (3) ceramah atau dialog. Munculnya radio yang menjadi media massa memiliki kewajiban dalam membentuk masyarakat yang terinformasi tentang lingkungan sosialnya. Hal ini lah yang mengharuskan pihak stasiun radio sebagai institusi masyarakat harus seimbang, walaupun radio merupakan medium dalam mempengaruhi pendengar terhadap sesuatu yang bersifat komersil dan media hiburan tetapi tetap saja radio memiliki kewajiban sebagai penyampai informasi bagi masyarakat.

Dapat dilihat bahwa perkembangan radio di Bali memiliki perkembangan yang baik karena dari jumlah radio yang mengudara terbilang cukup banyak untuk satu provinsi. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti proses kreatif program siaran radio dimana peneliti memilih objek yang berlokasi di pulau dewata Bali. Radio-radio yang di jadikan objek

penelitian telah melalui tahap kualifikasi yang ditentukan oleh peneliti. Peneliti memilih radio Phoenix Fm dalam program siaran “*Fruit Tea ini Indonesia*” dan D’Oz Bali Fm dalam siaran “Sore Santai” dimana mereka memiliki karakteristik masing dalam penyiarannya dan memiliki sasaran yang sama.

Peneliti mengambil stasiun radio D’Oz radio Bali FM siaran “Sore Santai” dan Phoenix FM radio FM pada siaran “*Fruit Tea Ini Indonesia*”. Alasan memilih kedua radio tersebut di karena kedua radio tersebut merupakan radio berjaringan di mana radio tersebut merupakan radio yang memiliki stasiun induk yang bertugas sebagai stasiun utama, lalu memiliki radio lain di wilayah-wilayah lainnya. Radio Phoenix FM merupakan salah satu stasiun radio yang terdiri dari 5 perusahaan stasiun radio di mana dinaungi oleh 1 manajemen. Sedangkan untuk radio D’Oz Bali FM merupakan stasiun radio yang memiliki berdiri di berbagai wilayah, seperti Bandung, Aceh, dan Bali sendiri. Alasan lain memilih kedua radio tersebut dikarena mereka memiliki target pendengar yang sama, dan mereka memiliki konten yang aman untuk dikonsumsi oleh pendengar dari segala umur. Alasan dalam memilih siaran “*fruit Tea ini Indonesia*” dan “Sore Santai” di karenakan siaran tersebut memiliki insert insert yang beragam dalam siarannya.

Tinjauan Pustaka

Jurnal pertama oleh oleh Fachir Yusuf , pendidikan S1 Ilmu Komunikasi di Universitas Mulawarman. “*Analisis Proses Produksi Program Berita Radio Metro Mulawarman Samarinda*”. Penelitian ini menjelaskan tentang proses produksi siaran berita yang ada dalam radio Metro Mulawarman Samarinda, dan mengetahui proses pembuatan produk siaran. Dalam penelitian ini juga peneliti memakai tiga informan untuk menggali data, serta menggunakan teknik purposive sampling. Di penelitian ini dapat ditemukan bahwa produksi siaran berita Metro Mulawarman memiliki tahapan yang sesuai dengan standar SOP dalam proses produksi. Di mana standar SOP tersebut dibagi menjadi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam pra produksi dibagi menjadi : (1) Penuangan ide, (2) Membuat Skrip, (3) Pertemuan produksi, (4) brainstorming, (5) perencanaan yang mendukung produksi. Dalam tahap produksi di mana segala tahapan yang dipersiapkan dalam pra produksi direalisasikan kepada pendengar, dan pasca produksi merupakan tahap akhir dari produksi setelah penyiaran dinyatakan selesai.

Berikutnya merupakan jurnal yang dibuat oleh Nazia Rosalia yang “*Faktor-faktor Penting Daya Tarik Stasiun Radio Bagi Pendengar Radio Di Kota Semarang*”. Jurnal ini merupakan jurnal yang berasal dari departemen Universitas Padjadjaran dan merupakan jurnal interaksi bervolume 1, no 1 tahun 2012. Dalam Penelitian ini menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi sebuah kepercayaan dari pendengar menuju kepuasan saat mendengarkan radio di daerah Semarang. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Dalam penelitian ini mendapatkan hasil bahwa dalam radio di wilayah Semarang memiliki faktor penunjang utama, yaitu Kualitas Pemancar radio, musik, Program, dan games. Di mana (1) Kualitas sebuah pemancar yang baik dan dapat menjangkau wilayah Semarang menjadi keunggulan agar dalam penyampaian pesan tidak terputus, (2) Ketelitian dalam memilih lagu yang diputarkan menjadi point kedua Karena itu seorang penyiar radio perlu untuk mengupdate diri akan informasi musik terkini. (3) Dalam pemilihan program siaran yang berisikan informasi-informasi dan musik tidak luput dari games dapat mempengaruhi minat dari pendengar radio.

Jurnal berikutnya oleh Mega Sukma (penulis), Dian Sinaga (Pembimbing utama), Nuning Kurniasari (Pembimbing pendamping) dari Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran. Volume 2 No. 2 (2013) yang berjudul “*Program Menu Sport Radio 107,9 FM Sebagai Media penyebaran Informasi Olahraga di Jatinangor Kabupaten Sumedang*”. Penelitian ini menjelaskan mengenai proses pengambilan data yang dilakukan oleh radio Sport 107,9 FM dan menentukan topik yang di siarkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif. Dalam radio ini memerlukan Program Manager untuk memutuskan informasi yang ingin disiarkan dapat disiarkan atau tidak. Program Manager melakukan pengawasan, pemilihan penyiar, serta melakukan tray out sebelum *on air* bertujuan dengan visi misi radio. *Scriptwriter* menggali informasi yang disiarkan melalui internet lalu meneliti dan melakukan tahap-tahap penyeleksian hingga pembentukan naskah. Penyiaran menggunakan intonasi yang baik serta dibantu oleh operator dalam proses *on air*.

Jurnal terakhir oleh Sista Mauli Wulandari, yang berjudul “Peran Tim Kreatif Dalam Pengemasan Program Wayang 975 di Motion Radio”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan metode wawancara. Hasil yang di dapat dari penelitian ini adalah tim kreatif program Wayang 975 tidak menggunakan pihak luar untuk membentuk

program siaran. Jabatan di dalam tim kreatif sendiri mengikuti jabatan yang ada di stasiun Motion Radio. Tim kreatif dari Wayang 975 sendiri terdiri dari *Program Director*, *Ass. Program Director*, *Scriptwriter*, dan *Production*.

Kerangka Pemikiran

a. Radio

Radio yang merupakan media penyampaian pesan yang terbilang lama di Indonesia karena radio pertama kali ada saat itu Indonesia masih bersetatus Hindia Belanda. Radio siaran didirikan pada tanggal 16 Juni 1925 berada di wilayah Jakarta dan bernama Bataviase Radio Verenige atau lebih di kenal BRV sebagai radio swasta. Radio ini menjadi bukti dan semangat tumbuhnya radio lain dan akhirnya pada tanggal 1 April 1933 radio pertama anak bangsa Indonesia yang bernama SRV dibentuk. Perubahan radio terjadi ketika Jepang mengambil alih Indonesia dari Belanda membuat radio Indonesia swasta disegel dan tidak diberikan untuk beroperasi, yang beroperasi hanya 8 Hosokyo yang merupakan anak cabang dari Hosokyo Kenri Kyoku yang pada masa itu disebut Pusat Jawatan Radio. Radio saat itu menjadi media yang sangat membantu rakyat Indonesia karena peranan stasiun radio lah yang membuat rakyat Indonesia dapat mendengar kemerdekaan dan bersatu melawan penjajah. (Triartanto, 2001:134) Hingga kini eksistensi radio masih ada untuk menjadi media hiburan dan penyampaian pesan yang sering di gunakan oleh masyarakat Indonesia. Di mana hal ini seperti yang di ungkapkan oleh Elvinaro (2007:137) bahwa radio siaran saat ini masih mampu untuk mengatasi persaingan keras yang dari beberapa media lainnya seperti Bioskop, rekaman kaset, televisi, televisi kabel, elektronik games, dan personal kaset.

b. Program Radio

Format dari sebuah radio menjadi patokan untuk pembentukan program yang akan disiarkan kepada audiens yang sudah tersegmentasi. Bentuk dari format siaran dalam pandangan radio berupa “apa”, untuk “siapa” dan “bagaimana” proses penyampaian program tersalurkan ke para audiens (Morisson, 2005: 109).

Menurut Pringle-Starr-McCavitt(1991) dalam buku Media penyiaran (Morisson, 2005: 111) menyatakan bahwa format Stasiun Radio dapat dikelompokkan secara garis besar yaitu:

1. Format Musik yang disajikan ini merupakan format yang paling umum dan banyak digunakan oleh penyiar radio. jenis format ini berisikan musik yang mengikuti perkembangan jaman di mana dengan tidak meninggalkan musik-musik sebelumnya karena pengaruh dari segmentasi dan keinginan masyarakat.
2. Format Informasi yang menjadi bagian dari faktor perkembangnya radio dengan memberikan informasi-informasi yang terkini. Format informasi ini dibagi menjadi *news* dan perbincangan singkat. Dalam peroses perbincangan singkat perlunya kemampuan dari penyiar untuk menarik perhatian pendengar. Penyiar yang asik dan jelas dalam pelafalan katan menjadi nilai positif bagi program siaran yang menggunakan format ini.
3. Format Khusus yang merupakan format penyiaran radio yang bepusat kepada agama dan etnik. Di mana dalam penyiarannya yang memiliki muatan bersifat mengingatkan pendengarnya akan suatu atau ajarannya.

c. Proses Kreatif dalam Radio

Kreatif pada dasarnya mengingat tantangannya, dan apa yang selanjutnya dilakukan untuk menciptakan sesuatu yang belum pernah diciptakan oleh orang lain. Ketika menggunakan sebuah strategi yang baru untuk sebuah masalah dan itu berfungsi, maka kita menggunakan kreatifitas (Clark: *Chapter 1*). Kreatifitas itu sesuatu yang unik yang telah melekat di dna kita, ketika kita dari anak-anak dan berkembang menjadi dewasa, kita diwajibkan untuk mengambil *study* dari SD, SMP, SMA, dan kuliah. Dalam peroses pembentukan kedewasaan kita tidak terlepas dari stres akibat permasalahan-permasalahan yang terjadi, sehingga kita berpikir untuk menyelesaikan semua permasalahan yang datang. Hal inilah yang membuktikan kita bahwa berpikir dengan membakar semua ide-ide yang ada otak untuk dapat menyelesaikan permasalahan dapat dikatakan kreatif.

Renald Kasali menyamakan pekerja kreatif dengan orang kreatif yang merupakan para profesional dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan kreatif. (Kertamukti, 2015: 2). Pekerja kreatif wajib mampu memiliki cara berpikir dan bertindak berbeda dari orang-orang lainnya. Pekerja kreatif memiliki hal-hal yang tidak dimiliki orang pada umumnya. Beberapa hal yang menandakan bahwa orang kreatif menurut Guilford (Triartanto, 2010: 76):

1. Keluwesan Pemikiran

Dapat mempertimbangkan dan menerima berbagai macam kedekatan pada suatu masalah yang diterima, tidak mengutamakan gagasan sendiri atau dapat dikatakan bijaksana dalam berpikir.

2. Kepekaan Terhadap Masalah

Merupakan keterampilan mengenali bahwa suatu masalah itu terdiri dari masalah lain yang dapat di analisis secara detail untuk menemukan suatu peluang yang dapat menyelesaikan/ mengatasi kesalahpahaman, salah konsep, kekurangan fakta dan hambatan yang ada dalam masalah sebenarnya.

3. Orisinalitas

Kemampuan untuk melampaui gagasan yang ada saat itu, membuat tidak lazim diterima dari segi statistic atau data.

4. Kefasihan akan Gagasan

Kemampuan menghasilkan gagasan-gagasan yang dibalut dengan solusi-solusi dari masalah yang timbul. Artinya ini merupakan penghubungan antara Otak dengan menciptakan sesuatu tetapi tidak hanya dalam pemikiran saja, tentu dalam proses penuangan dari pikiran ke “sesuatu” memiliki segelintir masalah, akan tetapi orang yang memiliki kefasihan gagasan mampu menuntun ide menjadi “sesuatu” dan menghalau masalah yang datang.

Adapun menurut para ahli di mana kreatifitas memiliki tahapan-tahapan yang dilalui untuk membentuk sebuah karya atau hasil yang diinginkan. Menurut Munandar (2012), teori yang paling banyak dikutip ialah teori yang di kemukakan oleh Wallas, di mana tahapan kreatifitas dibagi menjadi 4 tahap. Yaitu

1. Tahap persiapan

Tahapan awal ini merupakan tahapan yang dilakukan oleh pemikir kreatif untuk mengeksplorasi, menggali, dan mengamati proses permasalahan yang terjadi

2. Tahap inkubasi

Tahapan kedua ini merupakan tahapan pemikir kreatif mendapatkan hasil dari pengamatan, di mana pada proses ini pemikir kreatif tidak merasa tertekan atau bisa dikatakan berpikir bebas untuk menyelesaikan masalah tersebut

3. Tahap iluminasi

Pada tahap ini pemikir kreatif lebih memahami masalah dengan pemahaman akan ide yang di dapat dari hasil inkubasi

4. Tahap verifikasi

Pada tahap akhir ini pemikir kreatif akan melakukan pengujian mengenai teori yang didapat dari ketiga tahapan tersebut untuk menyelesaikan jalan keluar dari masalah yang dialami.

Metode Penelitian

a. Metode penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Di mana penelitian bertujuan untuk meneliti fenomena yang dialami oleh subjek dengan cara mendeskripsikan hal-hal yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. menurut Kirk & Miller dalam buku yang diterbitkan Nasution (Pupu, 2009: 2) mendefinisikan bahwa metodologi kualitatif merupakan kebiasaan tertentu dalam ilmu sosial yang dasarnya bersifat pokok dengan kehasann, dan berhubungan langsung dengan orang-orang tersebut dalam pembahasannya.

b. Waktu dan Lokasi

Penelitian ini berlokasi di pulau Bali tempat Radio D'Oz radio Bali FM dan Radio Phoenix FM berada.

Lama peroses Penelitian berlangsung kurang lebih sekitar 6 bulan di mana 1 bulan peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

c. OBJEK PENELITIAN ini adalah : Radio D'Oz radio Bali FM & Radio Phoenix FM

Dalam mencari data peneliti menggunakan objek untuk di menggali informasi dengan observasi, wawancara secara mendalam dan dokumentasi. Peneliti menggunakan 2 kategori :

Pekerja radio :

1. Stasiun Manager, yang merupakan pelaku/pemegang yang bertanggung jawab terhadap perusahaan radio.
2. Produser, yang merupakan kepala unit dalam siaran yang dipilih oleh oleh manager untuk mempertanggung jawabkan seluruh rangkaian kegiatan dalam produksi siaran.
3. Penyiar, yang merupakan bagian dalam penyampaian pesan terhadap siaran tersebut.
4. *News writer/writer text* yang bertanggung jawab membuat percakapan, dan membuat teks dialog dalam siaran radio.

d. Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan 3 cara dalam mendapatkan data,yaitu melalui

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan di mana seorang peneliti dalam mencari data mengambil langkah dengan cara mendatangi langsung lokasi tempat terjadinya sebuah kegiatan, objek, dan perkara itu terjadi. Di mana peneliti mengamati dengan cermat sebuah proses dari kegiatan atau bentuk kegiatan sehingga mendaptkan informasi yang membuktikan dan benar. Peneliti melakukan Observasi langsung ke radio Phoenix FM, radio D'Oz radio Bali FM, dan narasumber lainnya untuk mendapatkan data mengenai produksi kreatif dari kedua siaran radio tersebut. Observasi dilakukan pada bulan Maret-April 2017.

2. Wawancara

Merupakan kegiatan di mana antara peneliti dan narasumber saling melakukan dialog yang berisikan tanya-jawab antara peneliti dan narasumber. Dalam wawancara yang baik perlu adanya bentuk yang terstruktur dari pertanyaan sehingga memudahkan dalam memberikan pertanyaan dan mendapatkan jawaban dari narasumber. Sebelum melakukan wawancara sangat memerlukan teks dalam bentuk catatan pertanyaan sehingga wawancara berjalan dengan lancar (Mulyana, 2001: 182).

e. Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan 3 cara dalam mendapatkan data, yaitu melalui

3. Observasi

Observasi merupakan kegiatan di mana seorang peneliti dalam mencari data mengambil langkah dengan cara mendatangi langsung lokasi tempat terjadinya sebuah kegiatan, objek, dan perkara itu terjadi. Di mana peneliti mengamati dengan cermat sebuah proses dari kegiatan atau bentuk kegiatan sehingga mendapatkan informasi yang membuktikan dan benar. Peneliti melakukan Observasi langsung ke radio Phoenix FM, radio D'Oz radio Bali FM, dan narasumber lainnya untuk mendapatkan data mengenai produksi kreatif dari kedua siaran radio tersebut. Observasi dilakukan pada bulan Maret-April 2017.

4. Wawancara

Merupakan kegiatan di mana antara peneliti dan narasumber saling melakukan dialog yang berisikan tanya-jawab antara peneliti dan narasumber. Dalam wawancara yang baik perlu adanya bentuk yang terstruktur dari pertanyaan sehingga memudahkan dalam memberikan pertanyaan dan mendapatkan jawaban dari narasumber. Sebelum melakukan wawancara sangat memerlukan teks dalam bentuk catatan pertanyaan sehingga wawancara berjalan dengan lancar (Mulyana, 2001: 182).

Ada 4 objek yang peneliti akan wawancarai

1. Pertama yaitu seluruh redaksi yang terlibat dalam proses pembuatan program siaran di mana para pembuat siaran ini antara lain : Manajer, produser, penyiar, *scriptwriter* dari radio Phoenix FM dan radio D'Oz radio Bali FM secara mendalam.
2. Kedua, peneliti mewawancarai para pendengar radio setiap dari kedua belah pihak radio dengan ikut atau sembari mendengarkan siaran radio tersebut

5. **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan bentuk data yang benar dan terpercaya yang mampu membantu dalam proses pencarian data/informasi. Dalam hal ini dokumentasi menjadi penting karena membantu proses pencapaian dalam mendapatkan informasi di mana dokumentasi dalam bentuk data-data lama yang telah ada maupun pendokumentasi yang dilakukan langsung oleh peneliti.

f. **Tenknik Analisis Data**

Menurut Sudarwan Darmin dan Darwis (Kuntjoro, 2009:16) secara garis tahapan dalam penelitian kualitatif dibagi menjadi menjadi 5 tahap. Yaitu tahap pertama, merumuskan masalah sebagai fokus penlitian. Kedua, Mengumpulkan data dengan turun kelapangan. Ketiga, menganalisis data yang dapat. Keempat, merumuskan hasil studi. Kelima, menyusun rekomendasi untuk membuat keputusan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil yang berbeda-beda informan yang peneliti wawancara. Berikut penjelasan yang akan peneliti jabarkan sebagai berikut:

- a. Proses Kreatif Program hiburan dalam radio swasta lokal Bali Phoenix Fm dan D'Oz radio Bali

Pertumbuhan radio di walayah Bali membuat para pekerja di stasiun-stasiun radio menerapkan berbagai cara untuk mendapatkan pendengar setia. Hal ini menjadikan pekerja selalu mengolah kreatifitasannya dalam membentuk sebuah siaran yang diminati. Perkembangan radio di bali yang berjumlah 67 sesuai data gabungan

menjadikan tolak ukur dalam keeksistensian di daerah. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Elvinaro (2007:137) bahwa radio siaran saat ini masih mampu untuk mengatasi persaingan keras yang dari beberapa media lainnya seperti Bioskop, rekaman kaset, televisi, televisi kabel, elektronik games, dan personal kaset.

Menurut Fred Wibowo (2012:121) radio memiliki format dasar, pada dasarnya format ini terdiri dari format hiburan, format informasi dan berita, format pendidikan.

1. Format Hiburan, merupakan format yang berorientasi pada pendengarnya, format tersebut berbentuk musik, lagu-lagu, dan bentuk siaran yang bersifat menghibur atau memuaskan pendengar. Dari hasil penelitian bahwa radio Phoenix dan D'Oz Bali FM sama-sama membuat siaran berformat hiburan dalam insert dari siaran *Fruit Tea* ini Indonesia” dan “Sore Santai”. Dalam Program *Fruit Tea* ini Indonesia format hiburan masuk dalam insert mendengarkan lagu dalam negeri dan hiburan yang berupa cerita sore. Dalam Program “Sore Santai” menggunakan musik universal sekitar 70% dari isi siarannya.
2. Format Informasi, merupakan format yang berisikan seputar informasi dan berita, format tersebut seperti siaran wawancara, talkshow, reportase, pernyataan, dan interaktif lainnya. Menurut McCavit dalam buku Marisson, 2005:111) bahwa format informasi dibagi menjadi *news* dan perbincangan singkat. Phoenix Radio FM dan D'Oz Bali FM dalam program “*Fruit Tea* ini Indonesia” dan “Sore Santai” menjadi penyalur informasi bagi masyarakat. Phoenix menggunakan sistem “Talkshow” dalam siaran kesehariannya dan memiliki insert-insert yang berbentuk informasi dunia. Sedangkan D'Oz memberikan informasi dengan beberapa perbedaan tema insert setiap harinya.
3. Format Pendidikan tidak memiliki spesifikasi khusus. Hal ini sebenarnya merupakan informasi yang diberikan kepada masyarakat dan menciptakan wawasan yang baru, bisa juga dalam bentuk hiburan. Hal ini dilakukan oleh radio Phoenix dan D'Oz di mana dalam programnya Phoenix “*Fruit Tea* ini Indonesia” memberikan informasi dengan menyasar anak sekolah sepulang sekolah membantu

menambah pengetahuan dari seputar siaran tersebut. D'Oz dalam program "Sore Santai" juga melakukan siaran yang mampu menambah informasi dikarenakan informasi dari kedua radio ini memiliki telah melalui tahapan penyeleksian sehingga memperbaiki kesalahan informasi yang dimiliki masyarakat atau menambah wawasan pendengar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreatif Radio Phoenix FM Dalam Program "*Fruit Tea* Ini Indonesia" Dan D'Oz Bali FM Dalam Program "Sore Santai"

1. Faktor pendukung proses kreatif

Menurut Roger dalam Munandar (2009) bahwa setiap individu cenderung memiliki dorongan dalam dirinya untuk berkeaktifitas. Di mana faktor ini telah dimiliki oleh setiap manusia, tetapi bagaimana cara mengolah kreatifitas-lah yang menjadikan hasil dari kreatifitas itu berbeda-beda.

a. Phoenix radio dalam program "*Fruit Tea* ini Indonesia"

- Pemilihan musik

Pemilihan musik yang hanya memutar musik Indonesia saja menjadikan pekerja kreatif lainnya berpikir keras dalam membungkus siarannya secara berbeda, seperti pemilihan music apa saja yang cocok diputar saat itu. Dan bagaimana penyiar membawakannya.

- Kedekatan emosional penyiar dengan pendengar

Di mana hal ini menjadikan pendengar dan penyiar memiliki kedekatan sehingga pendengar mendengarkan radio Phoenix merasa dirinya seperti mendengar kerabat dekat atau orang terdekat, oleh karena itu proses dalam memberikan konten siaran pun akan membutuhkan kerja keras karena semakin banyak yang mendengar, semakin banyak pula yang menilai.

- Kebanggaan menyandang sponsor

Dalam program siaran "*Fruit Tea* ini Indonesia" pekerja kreatif menjadi pekerja yang bersungguh-sungguh dalam membentuk konten kreatif

siaran karena sponsor yang terbilang ternama dan sesuai dengan sasaran yang mereka tuju.

- Konten mendidik dan menghibur

Di mana konten yang dibuat oleh radio Phoenix yang memiliki visi misi dalam mendidik membuat mereka menggali cara untuk menyampaikan sebuah informasi yang berwawasan dengan dibalut sebuah hiburan sehingga pendengar tidak merasa bosan.

- Sistem rapat yang fleksibel

Dengan rapat yang fleksibel menjadikan seseorang dapat menjadi dirinya dan membantu proses kreatifitasnya berlangsung. Walaupun D'Oz Bali FM sama-sama menggunakan system rapat yang fleksibel, tetapi hal ini lebih condong kepada Phoenix Bali FM, karena keberadaan mereka di wilayah radio dan kedekatan antara pekerja kreatif satu sama lain menjadikan mereka dapat dengan mudah berinteraksi.

- Bentuk dekorasi

Dengan bentuk dekorasi yang mendukung dan yang menegaskan bahwa merancu pada semangat anak muda dan cerah menjadikan proses berpikir dalam wilayah tersebut menjadi lebih baik.

- Fasilitas hiburan yang diberikan kepada staff

Dengan memberikan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan dari pekerja kreatif dan memberikan ruangan untuk bersantai serta beberapa permainan untuk staff betah berada dalam wilayah radio dapat mampu memberikan suatu yang mendorong semangat dan kebebasan berfikir dan membuat pekerja nyaman sehingga kualitas yang dihasilkan lebih maksimal karena kepuasan yang dimiliki pekerja kreatif tersebut.

- Gaji secara profesional

Dengan memberikan upah secara profesional, para pekerja di Phoenix radio FM dapat melakukan tugasnya dengan baik dan lebih focus tanpa memikirkan seberapa yang didapat. Hal ini sesuai menurut Veithzal Rivai (2004:379) di mana gaji dengan memberikan upah yang baik mampu

membuat pekerja menyadari serta mentaati peraturan dan karyawan akan fokus dengan tugasnya.

b. D'Oz Bali FM dalam program “Sore Santai”

- Musik yang universal

Membuat penyiar lebih dapat bereksplorasi dalam penyampaian, dan membuat pekerja kreatif dapat membuat banyak konsep kreatif dengan mengandalkan jenis music yang luas.

- Fasilitas yang diberikan kepada staff

Dengan memberikan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan dari pekerja dapat mampu memberikan suatu yang mendorong semangat dalam berkarya tanpa takut kurang media yang dibutuhkan.

- Konsep “learning by doing”

Konsep ini menjadikan seseorang mampu beradaptasi dengan pekerjaannya, sehingga kreatifitasnya akan terasah dengan sendirinya melalui berbagai pengalaman yang didapat.

- Konsep dekorasi yang menunjukkan hobi anak muda

Konsep dekorasi ini mampu memberikan kesan kepada radio D'Oz sebagai pengingat untuk mengetahui siapa yang disasar dalam radio tersebut, dan mampu meningkatkan keinginan pekerja kreatif untuk mengeksplor bakatnya dalam berkreasi radio kepada masyarakat khususnya anak muda.

2. Faktor penghambat proses kreatif

a. Phoenix radio dalam program “*Fruit Tea* ini Indonesia”

- Kendala ide

Kendala Ide merupakan kendala yang umum terjadi dalam proses kreatifitas, di mana ide tidak dapat muncul dalam keinginan untuk berkreasi.

b. D'Oz Bali FM dalam program “Sore Santai”

- Kendala teknis

Kendala teknis mampu menjadikan faktor penghambat dalam berkreatifitas, di mana hal ini dikarenakan kendala teknis mampu membuat kreatifitas akan menjadi tidak maksimal.

- Kendala dengan voice pendengar

Dalam radio D'Oz yang menggunakan voice pendengar, kendala yang dialami akan kesulitan mendapatkan voice tersebut karena melibatkan pihak lain untuk disiarkan. Hal ini mampu menghambat kreatifitas dikarenakan ketiak kreatifitas tersebut mengharuskan menggunakan voice pendengar, tetapi kesulitan dalam mendapatkannya menjadikan kreatifitas menjadi terhambat atau tidak maksimal karena voice pendengar membutuhkan pihak lain, tentu beberapa orang akan tidak percaya diri untuk menampilkan suaranya di radio. Hal inilah yang menjadikan siaran akan menjadi tidak maksimal.

- c. Perbedaan Radio Phoenix FM dalam Siaran "*Fruit Tea* ini Indonesia" dan D'Oz Bali FM dalam Siaran "*Sore Santai*"

1. Proses Kreatif Radio Phoenix FM dan Radio D'Oz Bali FM

Dalam proses kreatif di sini terdapat perbedaan dalam jumlah devisi yang dimiliki oleh radio Phoenix FM dan D'Oz Bali FM di mana radio D'Oz terdiri tidak memiliki devisi digital dalam radionya, sedangkan Phoenix FM memiliki devisi naskah dan devisi digital. Kedua devisi ini dinaungi oleh PD, hal yang berbeda juga dalam proses penyiarannya Phoenix menggunakan dua orang penyiar dan Program Direktur (PD) ikut andil dalam menyiarkan konten.

Dalam proses produksi dapat dilihat perbedaannya di mana ketika ide telah didapat lalu dilakukan rapat, pengambil keputusan yang dilakukan oleh staff Phoenix dilakukan bersama oleh Program Direktur (PD) dan *State Manager* (SM) bersama. Sedangkan untuk D'Oz dilakukan oleh Program Direktur. Dalam tahapan produksi di mana Phoenix menerapkan ide yang di dapat akan diteruskan kepada devisi naskah dan diteruskan kepada penyiar, sedangkan D'Oz Bali ide yang dibuat menjadi naskah dilakukan oleh produser langsung ketika akan diteruskan kepada SM untuk dibaca dan direvisi ketika ada kesalahan.

2. Hasil Kreatifitas siaran Radio Phoenix FM dalam Siaran “*Fruit Tea* ini Indonesia” dan D’Oz Bali FM dalam Siaran “*Sore Santai*”

Hasil yang kreatifitas yang dimiliki oleh radio Phoenix ialah dalam siarannya menggunakan hanya menggunakan musik Indonesia yang up to date dan membatasi tahun yang akan disiarkan. Untuk D’Oz melakukan siaran musiknya lebih luas dan universal.

Proses kreatif dalam siaran Phoenix ialah memiliki konsep talkshow dalam proses siarannya sehari-hari, Di mana konsep ini mampu mengalirkan informasi dengan saling menyauti satu sama lain. Dalam materi yang mengundang bintang tamu, Phoenix FM juga menggunakan formulasi permainan di mana permainan lebih banyak 70% dari pada penyampaiannya 30% dalam menyampaikan informasi yang dimiliki. Dan memberikan tantangan kepada bintang tamu untuk melakukan *cover* musik serta merekam siaran lalu diupload dalam media online.

Untuk D’Oz memiliki siaran mendarat di mana siaran ini merupakan siaran yang dilakukan oleh D’Oz diluar lokasi wilayah radio, atau lebih tepatnya dilokasi tempat mereka mempromosikan lokasi tersebut, dan memberikan hadiah kepada pendengar dan tamu yang datang atau mendengarkan siaran mereka.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Kreatifitas Radio Phoenix dan D’Oz

Perbedaan yang sangat terlihat dalam segi faktor proses kreatif radio Phoenix FM dan D’Oz Bali FM adalah :

- a. Musik yang putar oleh radio tersebut, di mana radio Phoenix FM khusus memutar musik Indonesia, dan D’Oz Bali FM memutar musik internasional.
- b. Konsep “*learning by doing*” yang dilakukan oleh D’Oz Bali FM.
- c. Fasilitas hiburan dan *gimmik* permainan yang dimiliki oleh radio Phoenix.
- d. Kebanggaan dengan menyandang nama sponsor yang dimiliki oleh radio Phoenix FM.
- e. Kendala yang dialami dalam radio Phoenix FM yaitu kendala ide
- f. Kendala yang dialami oleh radio D’Oz Bali FM ialah kendala teknis, dan kendala dalam take voice

Penutup

Dalam kesimpulan analisis yang dilakukan oleh peneliti pada pembahasan terkait informasi Proses Kreatif yang Dilakukan oleh Radio Phoenix Radio FM dan Proses Kreatif yang Dilakukan oleh Radio D'Oz Bali FM. Memiliki perbedaan dalam proses kreatifnya dimana :

1. Proses Kreatif radio Phoenix Phoenix radio FM dalam memproduksi siaran “*Fruit Tea* ini Indonesia” dilakukan dengan tahapan : persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan awal yaitu persiapan yang dilakukan pekerja kreatif dengan mengumpulkan ide dan mengolahnya. Tahapan pertama ini dilakukan kepada siaran *taping (off air)* dan *Live (on air)* di mana tahapan ini diputuskan dalam rapat. Hal selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan, di mana tahapan ini konten yang dicari dan dikumpulkan dijadikan naskah, lalu untuk program *taping*, tahapan setelah naskah melalui wilayah produksi, yaitu ada proses *taping*, *mixing*, dan *editing*. Untuk program *live*, hampir sama tetapi berbeda karena tidak melewati tahapan produksi, sehingga naskah langsung di *on air*kan. Dalam tahapan ini juga dalam pasca produksi Phoenix mendengarkan kembali siarannya dan melakukan rapat setiap hari untuk memperbaiki siarannya. Radio Phoenix juga menggunakan Devisi Digital dalam siarannya di mana ini bertugas untuk meliput jalannya siaran dan disiarkan dalam media sosial hal ini membantu dalam proses promosi. Proses yang siaran yang dilakukan oleh “Sore Santai” dalam radio D'Oz menggunakan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahapan awal ini “Sore Santai” melakukan rapat untuk menentukan ide. Tahapan kedua, di mana tahapan pelaksanaan, ide yang didapat lalu di cari dalam bentuk konten materi dan diproses oleh produser dan penyiar untuk menjadikan naskah, tahapan selanjutnya untuk *taping* ialah naskah di produksi melalui *taping*, *mixing*, *editing*. Sedangkan untuk *Live* di mana setelah naskah jadi langsung disiarkan oleh penyiar. Dalam pasca produksi, evaluasi yang dilakukan oleh D'Oz Bali FM ialah melihat data yang didapat melalui aplikasi *streaming* dan menggunakan sample pendengar yang diundang dan meminta untuk dijadikan uji coba.
2. Hasil Kemasan Proses Kreatif yang Dilakukan oleh Phoenix FM dan D'Oz Bali FM.
 - a. Phoenix radio dalam program siarannya “*Fruit Tea* ini Indonesia” menggunakan cara untuk mendapatkan pendengarnya, dengan memformulasikan bentuk siarannya. Dalam program “*Fruit Tea* ini Indonesia” menggunakan siaran wawancara yang berbentuk

games, di mana tidak hanya menanyakan saja, tetapi menggunakan sebuah permainan berupa tebak lagu, dan meng-cover lagu tetapi tidak lupa untuk menggali informasi dari bintang tamu. Hal ini merupakan sesuatu yang baru di media radio saat ini, di mana dengan menggunakan sistem dapat menjadikan minat pendengar lebih bertambah. Dalam radio Phoenix juga menggunakan divisi tim digital untuk merekam siaran dalam bentuk digital yang akan ditampilkan dalam media sosial, hal ini bertujuan untuk menjadikan sebagai media promosi dan media alternative untuk melihat bentuk siaran bintang tamu yang diinginkan. Untuk

- b. Program radio “Sore Santai” yang dimiliki D’Oz menggunakan siaran yang berbeda, di mana siaran tersebut dilakukan di sebuah tempat yang disiapkan oleh pihak yang ingin promosikan lokasinya, lokasi tersebut bisa berupa kafe, atau event. Dalam siarannya juga ada berupa hadiah-hadiah yang telah disiapkan oleh pihak radio, di mana siaran ini dapat menarik peminat Ozers untuk datang ke lokasi yang disiarkan. Dan dalam program “Sore Santai” juga menggunakan sistem ganti insert di salah satu insertnya, di mana insert ini akan berbeda setiap harinya.
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Kreatif Radio Phoenix FM dalam Siaran “*Fruit Tea* ini Indonesia” dan D’Oz Bali FM dalam Siaran “Sore Santai”.

Faktor-faktor yang menentukan kreatifitas dari kedua siaran ini ialah di mana :

- a. pola dari sistematis pekerjaan membuat mereka dapat menjadi insan yang kreatif.
- b. Sistem rapat yang tidak formal membuat mereka dapat berpikir kreatif
- c. Bentuk bangunan dari radio secara tidak langsung membuat membuat diri lebih fresh dan memiliki karakteristik mereka masing-masing.

Dalam proses kreatif yang dilakukan oleh radio Phoenix dan radio D’Oz Bali FM memiliki faktor yang mendorong dan menghambat proses kreatif di dalam radio tersebut. Beberapa faktor yang mendorong dan menghambat proses kreatif dalam radio Phoenix FM dan D’Oz Bali FM ialah:

1. Phoenix FM

a. Faktor Pendorong

Dalam radio Phoenix FM memiliki faktor pendukung yang terbukti memiliki dampak dalam proses kreatif, hal ini adalah musik yang putar hanya menggunakan lagu Indonesia saja, adanya kedekatan emosional penyiar dengan pendengar, kebanggaan dalam

menyandang sponsor, konten yang mendidik dan menghibur, rapat yang fleksibel, bentuk dekorasi, fasilitas hiburan yang diberikan oleh perusahaan Phoenix, dan digaji secara professional.

b. Faktor Penghambat

Adapun Faktor penghambat dalam proses kreatif radio Phoenix FM yaitu kendala dalam mendapatkan ide.

2. D'Oz Bali FM

a. Faktor Pendorong

Dalam radio D'Oz Bali FM memiliki faktor pendukung yang terbukti memiliki dampak dalam proses kreatif, hal ini adalah Musik yang universal, fasilitas yang diberikan lengkap, menerapkan konsep "*learning by doing*", dan konsep dekorasi yang menunjukkan hobi.

b. Faktor Penghambat

Adapun Faktor penghambat yang di temukan dalam proses kreatif radio D'Oz Bali FM yaitu Kendala teknis, Kendala dengan voice pendengar

Dari tiga point kesimpulan yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian diantaranya adalah waktu yang digunakan dalam melakukan wawancara kepada informan yang sangat terbatas dikarenakan masing-masing informan memiliki kesibukan dari aktivitasnya masing-masing. Selain itu peneliti memiliki keterbatasan dengan objek pada D'Oz, peneliti hanya dapat mewawancarai 2 narasumber saja. Hal ini mempengaruhi hasil yang didapatkan. Kendala juga didapat ketika peneliti ingin meneliti Objek sebelumnya sehingga peneliti mengganti objek yang layak dengan objek satunya. Sehingga proses penelitian berjalan lambat.

Beberapa saran juga peneliti masukan dalam penelitian ini dimana dapat dijadikan auan dalam perkembangan radio tersebut. Saran yang peneliti berikan ialah : kepada Radio Phoenix radio, untuk lebih memberikan informasi isi siaran dengan perbandingan 50% games 50% isi siaran saat melakukan wawancara. Untuk lebih tim kreatif lebih membaca-baca referensi agar lebih banyak wawasan yang dimiliki. Kepada radio D'Oz Bali FM, untuk lebih memilih siaran yang tidak mempersulit dengan membutuhkan pertanyaan pendengar, dapat juga mengalihkan teman-teman sesama produksi untuk menjadi pendengar dan bertanya bila

tidak ada yang bertanya. Untuk masalah teknis, diharapkan lebih maksimal lagi dalam proses kreatif.

Identitas Penulis

Identitas Penulis Pertama

- a. Nama Lengkap : Lalu Muhammad Subagia
- b. Nomor Induk Mahasiswa : 13321132
- c. Tempat Tanggal Lahir : Denpasar, 03 September 1994
- d. Program Studi : Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia
- e. Bidang Minat Studi : Budaya dan Media Kreatif
- f. Alamat : Jalan Raya Kuta No. 89 Lingkungan Abianbase,
Kuta/Kecamatan Kuta

Identitas Penulis Kedua

- a. Nama Lengkap dan Gelar Akademik : Puji Riyanto, S.I.P., MA
- b. NIK/ NIDN : 0503057601
- c. Jabatan Akademik : Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya,
Universitas Islam Indonesia

Daftar Pustaka

Buku

- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Awat, Napa J. 1989. *Manajemen Strategi (Suatu Pendekatan Sistem)*. cet.1. Yogyakarta : Liberty
- Clark, Terry D. 2014 “*Brain Power Booster Tips to Release Critical dan Creative Thinking In You*”. Chicago : TDC Enterprice
- Deddy Mulyana. 2005. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchjana. 1990. *Radio Siaran dan Praktek*. Bandung: Mandar Maju
- Freddy Rangkuti, 2004, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*, PT. Graedia, Jakarta
- Jackson, Keith dan Phil Charley dan Tom Hagan. 1997. *Manage by The Moment, A Handbook for Radio Managers*, terj. Rama Slamet. Jakarta: UNESCO

- Johnson, Elaine B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. California . California: Corwin Press, Inc
- Kertamukti, Rama. 2015. *Strategy Kreatif dalam Periklanan: Konsep, Pesan, Media, Branding, Anggaran*.
- Kuntjojo.2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI
- K.Yin, Robert. 2015. *Studi Kasus Design dan Metod*. Jakarta: PT. RAJA GRAFINDO
- Morisson. 2005. *Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Tangerang: Ramdina Prakarsa
- Mufid, Muhammad. 2005. *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*. Jakarta: Kencana
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayudha, Harley. 2005. *Radio Suatu Pengantar untuk Wacana dan Praktik Penyiaran*. ed.1,cet.2. Jawa Timur: Bayu Media
- Rivai, Veithzal. 2004. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Romli, Asep Syamsul M..2004. *Broadcast Journalism: Panduan Menjadi Penyiar. Reporter. dan Scriptwriter*. Bandung: Penerbit Nuansa
- FR. Sri Sartono. 2008. *Modul Teknik Penyiaran dan Produksi Program Radio, Televisi dan Film Jilid 1*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan
- Triartanto, A. Ius Yudo. 2010. *Broadcasting Radio Panduan Teori dan Praktek*. Yogyakarta: PUSTAKA BOOK PUBLISHER
- Wahyudi J. B, 1995. *Dasar-Dasar Manajemen Penyiaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Wibowo Fred. 2012. *Teknik Produksi Program Radio Siaran*. Yogyakarta: GRASIA BOOK PUBLISHER
- Widayatama, Rendra.2009. *Pengantar Periklanan*. Yogyakarta: PUSTAKA BOOK PUBLISHER.

Jurnal

- Rahmani, Puspa Dewi. *Aspek Hukum Penyelenggaraan Radio Swasta di Indonesia*, Jurnal Hukum Justitia. Vol. 24, No.3, Juli 2006.
- Rahmat, Pupu Saeful. *Penelitian Kualitatif*. EQUILIBRIUM. Vol. 5, No.9. 2009. Hal 1-8.
- Rosalia, Naiza. *Faktor-Faktor Penting Daya Tarik Stasiun Radio Bagi Pendengar Radio Di Kota Semarang*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1, No. 1: Juli 2012
- Sukma, Mega. *Program Menu Sport Radio 107,9 FM Sebagai Media penyebaran Informasi Olahraga di Jatinangor Kabupaten Sumedang*. Vol. 2, No. 2, 2013. jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/download/3012/pdf_137 diakses tgl 7 November 2016.
- Yusuf, Fachir. *Analisis Proses Produksi Program Berita Radio Metro Mulawarman Samarinda*. Vol. 4, No.3, 2016. 98-111. ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id diakses tgl 7 November 2016.

Skripsi

- Wulandari, Sista Mauli. *Peran Tim Kreatif dalam Pengemasan Program Wayang 975 di Motion Radio*. Skripsi Komunikasi Pemasaran. 2012.

Website

- Dipolkom.Bapennas.go.id, (akses 7 november 2016) (Jumlah radio)
- http://1-mei.mhthamrin.web.id/en1/2549-2444/Daftar-stasiun-radio-di-Bali_62573_1-mei-mhthamrin.html (akses 7 November 2016)
- <http://www.phoenixradiobali.com/aboutus.php> (akses 23 Januari 2018)
- <https://kbbi.web.id/beda>
- <http://www.kpid-baliprov.go.id/index.php/baca-berita/4505/Muatan-Lokal-adalah-Kekuatan-Bisnis-Radio> (akses 20 November 2016)