

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**MEDIA AUDIO EDUKASI DENGAN TEKNOLOGI RISE @RADIO
STREAMING SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN
KARAKTER BAGI GENERASI DIGITAL**

**Lisa Mardiana, M.I.Kom (NIDN: 0625048201)
Suhariyanto, M.Kom (NIDN: 0601016903)**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
OKTOBER 2013**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Kegiatan : Media Audio Edukasi Dengan Teknologi RISE @Radio Streaming Sebagai Strategi Komunikasi Pendidikan Karakter Bagi Generasi Digital

Peneliti / Pelaksana

Nama Lengkap : LISA MARDIANA
NIDN : 0625048201
Jabatan Fungsional :
Program Studi : Penyiaran
Nomor HP :
Surel (e-mail) : lisa.mardiana@yahoo.co.id

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : SUHARIYANTO
NIDN : 0601016903
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra :
Alamat :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 14.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp. 14.875.000,00

Mengetahui
Ketua Lembaga P2M

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
UDINUS
(Y. Tyas Catur Pramudi, S.Si, M.Kom)
NIP/NIK 0686.11.1994.046

Semarang, 10 - 10 - 2013,
Ketua Peneliti,


(LISA MARDIANA)
NIP/NIK0686112009363

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 State of the art	3
2.2 Landasan Teori	4
2.2.1 Radio	4
2.2.2 Teknologi Streaming	6
2.2.3 RISE (Radio Broadcasting Integrated System) @ Radio.....	6
2.2.4 Pendidikan Karakter	7
BAB 3. TUJUAN & MANFAAT.....	8
BAB 4. METODE PENELITIAN	8
BAB 5. HASIL & PEMBAHASAN	9
BAB 7. KESIMPULAN & SARAN.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	

RINGKASAN

Globalisasi melahirkan transformasi generasi yang dulunya konvensional menjadi generasi digital. Mengingat transformasi generasi tersebut, maka dalam realitas pendidikan di era digital ini diperlukan perubahan paradigma pendidikan hingga pada aspek metode, media dan strateginya. Media pembelajaran konvensional yang ada selama ini masih memiliki banyak kelemahan seperti; terbatasnya ruang dan waktu, atau masih terbatas pada eksplorasi komunikasi visual saja. Media audio belum banyak dimanfaatkan sebagai media edukasi. Padahal media audio seperti radio memiliki potensi besar untuk digunakan menjadi media komunikasi pembelajaran. Adanya inovasi teknologi konvergensi, membuat radio dapat tampil lebih atraktif karena mengandalkan teknologi berbasis web yang lebih interaktif. Salah satunya dengan inovasi teknologi RISE dengan berbagai fitur yang dimilikinya membuat radio berbasis internet semakin memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media edukasi atau pembelajaran. Teknologi RISE @Radio streaming sudah mulai dipakai oleh radio-radio komersial, namun belum ada yang memanfaatkannya sebagai media Edukasi. Padahal edukasi menjadi hal yang teramat penting mengingat adanya transformasi generasi digital dengan segala dampaknya bagi karakter bangsa. Sehingga kebutuhan akan keberadaan media edukasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, khususnya dalam pendidikan karakter menjadi sangat urgent. Karena itulah penelitian ini dimaksudkan untuk merancang sebuah media edukasi berbasis audio dengan teknologi RISE @Radio Streaming, sehingga dapat digunakan sebagai strategi komunikasi baru bagi generasi digital dalam proses pembelajaran terutama dalam hal pendidikan karakter, yang lebih dinamis tanpa hambatan ruang dan waktu.

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Kehadiran Globalisasi yang tidak terelakkan semakin jelas ditandai dengan terjadinya proses digitalisasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Ditopang oleh kemajuan teknologi yang pesat, maka terjadilah perubahan transformatif diberbagai bidang. Saat ini juga telah terjadi perubahan dari generasi yang dulunya konvensional menjadi generasi digital, karena generasi saat ini lahir dengan teknologi. Mengingat tranformasi generasi tersebut, maka dalam realitas pendidikan di era digital ini diperlukan perubahan paradigma pendidikan hingga pada aspek metode, media dan strateginya. Bentuk komunikasi melalui pertemuan tatap muka antara pendidik dengan peserta didik tidak lagi cukup memadai, sehingga perlu diperkaya dengan metode dan strategi lain yang memanfaatkan multimedia edukasi atau pembelajaran.

Media pembelajaran konvensional yang ada selama ini masih memiliki banyak kelemahan seperti; terbatasnya ruang dan waktu, atau masih terbatas pada eksplorasi komunikasi visual saja. Media audio belum banyak dimanfaatkan sebagai media edukasi. Padahal media audio seperti radio memiliki potensi besar untuk digunakan menjadi media komunikasi pembelajaran.

Radio merupakan salah satu bentuk media massa yang banyak digunakan masyarakat untuk mengakses informasi. Sebagai sebuah media, radio memiliki keunggulan dari sisi kecepatan, aktualitas, kemudahan operasional dan konsumsinya. Selain itu, media radio memiliki kelebihan imajinatif yang tidak dimiliki jenis media lainnya. Pergerakan inovasi teknologi komunikasi dan informasi terus mengalami perkembangan yang pesat. Salah satunya hadirnya bentuk media yang menggabungkan teknologi komunikasi baru dengan teknologi komunikasi massa tradisional atau sering disebut konvergensi media. Adanya inovasi teknologi konvergensi, membuat radio dapat tampil lebih atraktif karena mengandalkan teknologi berbasis web yang lebih interaktif. Teknologi tersebut membuat radio berbasis internet memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media edukasi atau pembelajaran. Apalagi konvergensi memungkinkan radio memiliki berbagai fitur baru, sehingga radio berbasis internet dengan segala kekuatannya, akan dapat menjadi media edukasi yang kreatif dan terintegrasi.

Kelayakan pengembangan radio berbasis internet atau streaming menjadi media pendidikan atau edukasi berbasis audio pernah diteliti oleh Ayu Isni Nurwulan dan Irving Vitra Papatungan dengan judul Perancangan Radio Streaming Edukasi, sebagaimana

dipublikasikan dalam jurnal *SNATI* 2008. Namun dari penelitian-penelitian yang ada, belum pernah ada yang menggunakan inovasi teknologi RISE dalam perancangan maupun pengembangan radio streamingnya.

Teknologi RISE sendiri merupakan inovasi teknologi kepanjangan dari Radio Broadcasting Integrated System, yaitu perangkat lunak pendukung operasional stasiun radio yang terintegrasi yang dibangun pada sistem dengan arsitektur terbuka yang membuatnya menjadi solusi yang *reliable and affordable*. Teknologi ini memiliki fitur-fitur unggulan diantaranya: *Dynamics live streaming, Contextual podcast streaming, Stay tune social marketing, Multi request integration, Listening everywhere broadcasting anywhere, Business Innovations, dan Radio on applications market* (Hemat Dwi N, 2012:3)

Teknologi RISE @Radio streaming sudah mulai dipakai oleh radio-radio komersial, namun belum ada yang memanfaatkannya sebagai media Edukasi. Padahal edukasi menjadi hal yang teramat penting mengingat adanya transformasi generasi digital dengan segala dampaknya bagi karakter bangsa. Sehingga kebutuhan akan keberadaan media edukasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, khususnya dalam pendidikan karakter menjadi sangat urgent. Karena itulah dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk merancang sebuah media edukasi berbasis audio dengan teknologi RISE @Radio Streaming, sehingga dapat digunakan sebagai strategi komunikasi baru dalam proses pembelajaran pendidikan karakter, bagi generasi digital.

1.2.Perumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah media audio yang terintergrasi melalui inovasi teknologi RISE @Radio streaming, yang dapat dikembangkan sebagai media edukasi bagi generasi digital?
2. Bagaimana merancang content untuk radio edukasi berbasis internet sebagai strategi komunikasi pendidikan karakter bagi generasi digital?

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

1.1.State Of The Art

- Abdusy, Afrius, Achmad (UMB;2008) Dalam *SNATTI* yang berjudul Quality of service (QoS) Teknologi Streaming Untuk Aplikasi Surveillance yang membahas tentang riset terhadap kualitas layanan teknologi *streaming*, yang bertujuan untuk membuktikan kelayakan teknologi *streaming*
- Fitria, Agus.(ITTB;2009)Dalam *SNATTI* yang berjudul “Internet Radio Strteaming” membahas tentang internet radio streaming yang merupakan sebuah teknologi yang mampu mengkompresi atau menyusutkan ukuran file *audio* dan *video* agar mudah ditransfer melalui jaringan internet. Aplikasi teknologi *streaming* adalah aplikasi *broadcasting*, yaitu penyiaran audio ataupun video yang berbasis *Internet Protocol (IP)*. Secara teknis, *broadcasting* yang menggunakan teknologi streaming terbagi atas dua jenis, yaitu *unicasting* dan *multicasting*.
- Ayu, Irving. (UII;2009) dalam SNATI 2009 yang berjudul Perancangan Radio Streaming Edukasi (Studi kasus Balai Pengembangan Media Radio Yogyakarta), membahas mengenai kelayakan pengembangan radio berbasis internet atau streaming menjadi media pendidikan atau edukasi berbasis audio.
- Puput, Eddy, Henry .(ITB;2011) Dalam Jurnal yang berjudul Implementasi Radio Kampus Pada Jaringan Lokal Politeknik Telkom Yang membahas tentang implementasi radio streaming pada jaringan lokal.
- Budi, Bambang. (UNSA;2012) Dalam jurnal SERUNI yang berjudul Pembangunan Radio Streaming Menggunakan Shoutcast server dan Edcast plugin pada Radio Gema Panca Arga Pacitan membahas mengenai pembangunan radio streaming yang dapat diakses banyak orang melalui internet.

Dari penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya, lebih banyak membahas mengenai teknologi radio streaming. Maka penelitian ini ingin memberikan kontribusi baru pemanfaatan radio streaming sebagai media edukasi khususnya pendidikan karakter, dengan menggunakan inovasi teknologi baru pula yaitu teknologi RISE @radio Streaming yang memiliki keunggulan dalam keberagaman fiturnya.

1.2. Landasan Teori

1.2.1. Radio

Radio adalah teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini melintas dan merambat lewat udara dan bisa juga merambat melalui ruang angkasa yang hampa udara, karena gelombang ini tidak memerlukan medium pengangkut (seperti molekul udara) (Dunia Radio, 2008).

Menurut Effendy yang dikutip Ardianto dkk dalam buku “Komunikasi Massa Suatu Pengantar” (2004:120-122) faktor-faktor yang mempengaruhi kekuatan radio siaran adalah daya langsung, daya tembus, dan daya tarik.

1. Daya Langsung

Daya langsung berkaitan dengan proses penyusunan dan penyampaian pesan pada pendengarnya yang relatif cepat. Suatu pesan yang disampaikan melalui surat kabar akan membutuhkan proses penyusunan dan penyebaran yang kompleks dan membutuhkan waktu relative lama. Sedangkan dalam radio siaran, berita yang sudah dikoreksi dan sudah dicek kebenarannya dapat langsung dibacakan, bahkan radio dapat menyiarkan peristiwa yang tengah berlangsung melalui reportase atau siaran pandangan mata.

2. Daya Tembus

Kekuatan lain dari radio siaran adalah daya tembus, melalui benda kecil yang namanya radio kita dapat mendengarkan siaran berita BBC dari London, dan ABC dari Australia. Dengan mudah kita memindahkan channel dari stasiun radio kepada stasiun radio lainnya, padahal jarak Indonesia dengan Inggris atau Australia sangat dan dipisahkan oleh luasnya laut dan tinggi gunung. Dengan demikian radio tidak mengenal jarak dan rintangan.

3. Daya Tarik

Daya tarik disebabkan sifatnya yang serba hidup berkat tiga unsur yang ada padanya, yakni musik, kata-kata, dan efek suara. Tulang punggung adalah musik. Orang menyetel pesawat radio siaran, terutama adalah untuk mendengarkan musik karena acara tersebut merupakan hiburan. Oleh karenanya hampir setiap acara radio siaran dikemas dalam bentuk hiburan, setidaknya acara kata pun diselingi oleh musik atau efek suara. Efek suara tersebut menjadikan daya tarik sendiri bagi pendengar radio siaran dan pendengar terbawa pada suasana yang sedang digambarkan.

Menurut Dodi Mawardi (2008), radio memiliki sembilan karakteristik, yaitu:

1. *Theater of Mind*, media radio memiliki kemampuan untuk mengembangkan imajinasi pendengar.
2. *Personal*, media *radio* mampu menyentuh pribadi pendengar.
3. *Sound only*, media *radio* hanya menggunakan media suara dalam menyajikan informasinya.
4. *At once*, media radio *dapat* diakses cepat dan seketika.
5. *Heard once*, media radio didengar secara sepintas.
6. *Secondary medium half ears media*, media radio bisa menjadi teman *dalam* beraktifitas.
7. *Mobile/portable*, media fisik radio mudah dibawa kemana saja.
8. *Local*, media *radio* bersifat lokal, hanya di daerah yang terjangkau frekuensinya.
9. *Linear*, media radio *tersusun* secara sistematis.

1.2.2. Teknologi Streaming

Streaming adalah penggunaan suatu file audio atau video secara bersama-sama pada beberapa komputer dalam suatu jaringan dengan menggunakan paket data yang kecil dan menghasilkan output semi *real time*. Pada proses *streaming*, suatu file musik akan terdengar saat komputer mulai menerima data file music tersebut. Kecepatan penerimaan data pada *client* bergantung pada besar kecilnya bandwidth yang digunakan, ukuran file yang digunakan bersama, dan banyaknya *client* yang menerima data tersebut. Pada *radio streaming High-Fidelity* (Hi-Fi), data dialirkan pada 128 kbit/s sedangkan pada *radio streaming Low Fidelity* (Lo-Fi) data dialirkan pada 32 kbit/s. (*Bambang Sugiantoro, Desti Maulida SNATI 2007*)

1.2.3. RISE (Radio Broadcasting Integrated System) @ Radio

Teknologi @Radio merupakan pengembangan dari RISE (Radio Broadcasting Integrated System), yaitu perangkat lunak pendukung operasional stasiun radio yang terintegrasi yang dibangun pada sistem dengan arsitektur terbuka yang membuatnya menjadi solusi yang reliable and affordable. PHP, MySQL yang merupakan aplikasi open-source untuk aplikasi Program Director, News Editor, Music Director dan Production membuat aplikasi ini menjadi rendah biaya kepemilikannya. Dengan RISE, stasiun dapat melakukan pemrograman acara, jadwal lagu, jadwal iklan, berita dan fitur siaran radio yang lain dengan mudah. Selain itu, aplikasi RISE juga meliputi sistem informasi bagi fungsi manajemen lain diluar sistem inti seperti manajemen SDM, asset, perawatan aset, akuntansi, keuangan dan pemasaran. Dengan

kemudahan seperti ini, stasiun radio tidak perlu disibukkan dengan kegiatan rutin yang menyita waktu. Menggunakan teknologi web-based di sebagian besar modul membuat RISE menjadi scalable dan expandable. Dengan modul link and sync membuat administrasi RISE dapat dilakukan secara jarak jauh (remote admin). Dengan demikian, pengelola dapat melakukan tugasnya dimana saja selama koneksi dengan sistem dapat dilakukan.

@Radio memiliki tujuh fitur unggulan. Pertama, dynamics live streaming. Fitur ini mendukung operasi penyiaran radio dimana seluruh "stakeholder radio" yang terlibat dari mulai crew, pendengar, hingga pemasang iklan, secara terintegrasi dapat bekerja, mendengarkan, dan sebagainya sambil monitor rundown acara, iklan, judul lagu dan nama penyanyi secara dinamis via website radio.

Kedua, contextual podcast streaming. Fitur ini memudahkan para pendengar untuk memilih hasil produksi seni siaran yang tersedia. Hasil produksi itu bisa dilihat dan didengar secara on demand.

Ketiga, stay tune social marketing. Fitur ini memudahkan berbagai pihak melakukan promosi hasil produksi seni siaran radio kepada teman-teman dan relasinya dengan cara mengunggah atau mempublish di Facebook, Twitter dan lain-lain. Dan untuk selanjutnya suaranya atau hasil siarannya bisa didengarkan secara langsung pada halaman Facebook teman-teman dan relasi kita.

Keempat, multi request integration. Fitur ini memudahkan proses interaksi dengan pendengar tanpa repot-repot harus membuka satu persatu masing-masing aplikasi spt Facebook, Twitter, web maupun sms. Karena multi request integration terangkum hanya dalam satu halaman web secara praktis.

Kelima, listening everywhere broadcasting anywhere. Fitur ini memungkinkan setiap orang bisa mendengarkan radio tidak harus menggunakan radio. Siaran radio dapat diakses dengan HP, iPad, iPhone, Galaxi Tab, dan lain-lain. Dan bisa didengarkan dimana saja. Teknologi @radio memudahkan dalam operasional dan manajemen siaran, pengelolaan siaran bisa dilakukan secara jarak jauh dimana saja tidak harus berada kantor, menjadikan new live stile lebih cerdas dan menarik.

Keenam, radio business innovations. Fitur ini memungkinkan pendengar bisa mengakses konten premium, juga bisa menyusun play list content audio untuk mendengarkan kapan saja any time. Hal ini menjadi konsep baru penyiaran, "one to one broadcasting". Selain itu, fitur ini juga menjadikan pemasang iklan lokal dengan mudah dapat menawarkan produknya melalui portal radio yang disertai teks, gambar, suara, animasi maupun video yang lebih

kreatif dan dapat diakses lebih lama dengan jangkauan yang lebih luas sesuai dengan prinsip viral marketing.

Ketujuh, radio on applications market. Fitur ini menjadikan aplikasi radio dapat di down load melalui market aplikasi yang dimulai dari Android market selanjutnya ke market aplikasi populer lainnya seperti Apple Store hingga market SmartTV seperti GoogleTV dan Telkom IPTV sehingga untuk mendengarkan radio cukup meng klik widget atau shorcut dari radio kesayangan kita. (Hemat Dwi, 2012)

1.2.4. Pendidikan Karakter

Karakter adalah sifat yang di bawa oleh tiap individu, yang setiap orang memiliki karakter masing-masing. Pengertian karakter lebih mengarah pada moral dan budi pekerti seseorang, yang bersifat positif. Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Sebagaimana dikutip oleh Wanda Chrisiana (2005), karakter yang menjadi acuan seperti yang terdapat dalam *The Six Pillars of Character* yang dikeluarkan oleh *Character Counts! Coalition (a project of The Joseph Institute of Ethics)*.

Enam jenis karakter yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- *Trustworthiness*, bentuk karakter yang membuat seseorang menjadi: berintegritas, jujur, dan loyal
- *Fairness*, bentuk karakter yang membuat seseorang memiliki pemikiran terbuka serta tidak suka memanfaatkan orang lain.
- *Caring*, bentuk karakter yang membuat seseorang memiliki sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain maupun kondisi sosial lingkungan sekitar.
- *Respect*, bentuk karakter yang membuat seseorang selalu menghargai dan menghormati orang lain.
- *Citizenship*, bentuk karakter yang membuat seseorang sadar hukum dan peraturan serta peduli terhadap lingkungan alam.
- *Responsibility*, bentuk karakter yang membuat seseorang bertanggung jawab, disiplin, dan selalu melakukan sesuatu dengan sebaik mungkin.

BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT

3.3.Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang sebuah media radio yang terintegrasi melalui inovasi teknologi RISE @Radio 2.0 yang dapat dikembangkan sebagai media edukasi bagi generasi digital
2. Untuk merancang content untuk radio edukasi berbasis internet sebagai strategi komunikasi pendidikan karakter bagi generasi digital

3.4.Manfaat

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengetahuan dibidang teknologi komunikasi, dan secara khusus berkontribusi pada pengetahuan yang terkait dalam pengembangan media edukasi sebagai strategi komunikasi baru dalam proses pembelajaran pendidikan karakter bagi generasi digital. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Mendapatkan gambaran pemanfaatan media audio sebagai strategi komunikasi pendidikan karakter bagi generasi digital
2. Menghasilkan rancangan content media audio berbasis internet yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pendidikan karakter bagi generasi digital.
3. Menghasilkan rancangan media edukasi, khususnya terkait pendidikan karakter, dalam bentuk radio yang terintegrasi dengan inovasi teknologi.

BAB 4.METODE PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan penelitian, maka tahap-tahap penelitian telah dirancang oleh tim peneliti seperti diuraikan sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, referensi-referensi baik melalui perpustakaan maupun internet dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian ini.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran pendidikan karakter, dan terkait teknologinya juga dilakukan observasi tentang implementasi pada radio-radio yang telah menggunakan teknologi @Radio streaming

3. Analisis Aplikasi

Dari hasil studi literatur dan observasi akan dibuat deskripsi umum mengenai teknologi radio berbasis internet dengan inovasi teknologi @Radio streaming, juga deskripsi mengenai strategi komunikasi pendidikan karakter

4. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan content yang sesuai dengan penguatan pendidikan karakter, serta dilakukan perancangan radio yang dapat digunakan sebagai media edukasi berbasis internet

5. Uji coba

Pada tahap ini dilakukan uji coba pembangunan radio dengan aplikasi teknologi @Radio Streaming dengan content pendidikan karakter

6. Evaluasi Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap rancangan sistem yang telah dibangun, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

7. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Media Audio Digital Sebagai Strategi Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan untuk menanamkan dan membentuk sifat atau karakter yang diperoleh dari cobaan, pengorbanan, pengalaman hidup, serta nilai yang ditanamkan sehingga dapat membentuk nilai intrinsik yang akan menjadi sikap dan perilaku peserta didik. Nilai-nilai yang ditanamkan berupa sikap dan tingkah laku tersebut diberikan secara terus-menerus sehingga membentuk sebuah kebiasaan. Dan dari kebiasaan tersebut akan menjadi karakter khusus bagi setiap individu.

Lingkungan, seperti halnya media massa ikut berperan penting dalam pembentukan karakter karena interaksi manusia dengan media yang semakin intens ditunjang perkembangan teknologi media. Siaran media audio visual atau televisi, maupun audio hampir tidak lepas dari kehidupan manusia sehari-hari. Sementara siaran media memiliki dampak langsung dan tidak langsung pada cara berpikir bahkan berperilaku, karena content media seringkali digunakan menjadi rujukan/ pembelajaran bagi audiencenya.

Besarnya potensi media audio atau radio menjadi media pembelajaran tentu dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai positif sehingga menjadi salah satu strategi dalam pendidikan karakter. Ditengah kedekatan generasi remaja saat ini dengan dunia digital tentunya lebih tepat bila pendidikan karakter dikelola melalui pendekatan sesuai dengan karakteristik audiencenya yang saat ini *digital minded*. Teknologi digital salah satunya melalui teknologi RISE dengan berbagai kekuatan inovasinya diharapkan mampu menjawab tantangan kebutuhan media audio yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter bagi generasi digital.

5.2. Perancangan Content Media Audio

5.2.1. Konsep kreatif

Memberikan suguhan program acara yang matang dan menarik sehingga sajian program ini benar-benar bisa dinikmati pendengar dan pesan yang disampaikan bisa diterima oleh pendengar. Dalam hal ini, content pendidikan karakter dirancang dengan cara yang mudah diterima oleh target audiencenya yaitu generasi digital dari kalangan remaja, sehingga harus jauh dari kesan menggurui. Berikut ini merupakan konsep hasil desain content yang diarahkan pada pendidikan karakter dalam penelitian ini:

1. Inspirasi Muda

Program ini diarahkan untuk memotivasi generasi muda untuk berprestasi dan menginspirasi, yang mengarah pada pendidikan karakter *Trustworthiness*, *Fairnes*, dan *Respect* sebagai bagian dari keteladanan, Integritas dan Kerja keras.

2. Salam Sahabat

Program ini diformat dalam bentuk variety show yang diarahkan konsep *Caring*; bentuk karakter yang membuat seseorang memiliki sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain maupun kondisi sosial lingkungan sekitar.

3. SmartQuis

program ini diarahkan pada perilaku berkarakter dalam kategori olah pikir untuk membentuk karakter cerdas, kritis, dan kreatif

4. MotivaStory

Program ini mengacu pada kategori olah hati untuk mengarah pada pendidikan karakter yang membentuk perilaku jujur, amanah, tanggung jawab, pantang menyerah dll. Diformat dalam bentuk drama radio.

Paket program yang yang dirancang peneliti masing-masing berdurasi kurang lebih 15 menit, agar tidak membosankan. Waktu lima belas menit ini diharapkan lebih efektif dan bermanfaat

bagi pendengar dengan tetap menjaga karakteristik program yang kreatif, imajinatif, faktual dan menghibur.

5.2.2. Pemilihan Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam proses produksi program antara lain :

1. Recorder, alat ini digunakan waktu survey di lapangan. Recorder berfungsi untuk merekam suara dan *playback* suara yang telah direkam sebelumnya, dan digunakan saat wawancara, meminta statement dan reportase di lapangan.
2. Setelah melakukan observasi di lapangan dan menulis naskah tahap selanjutnya adalah produksi di dalam studio. Studio, sebagai media atau tempat bagi *talent* seperti narator, penyaji dan *talent* spot, untuk mengambil suara untuk direkam. Studio merupakan ruangan kedap udara sehingga suara yang dihasilkan menjadi jelas dan bagus karena di studio akan meminimalisir gangguan – gangguan suara dari luar studio, jadi *talent* bisa lebih berkonsentrasi dan fokus dalam proses siaran.
3. Di dalam studio terdapat microphone. Microphone atau mic berfungsi sebagai alat penguat suara. Microphone berada di dalam studio. Dengan adanya microphone, *talent* tidak perlu bersusah payah berteriak di dalam studio, cukup dengan suara yang bulat dan intonasi yang tepat, maka suara akan terdengar jelas. Microphone yang dipakai dalam proses produksi adalah Mikrofon Behringer XM8500. Mikrofon Behringer XM8500 merupakan alat penguat suara dengan karakteristik penekanan umpan balik yang sangat baik dalam 50Hz untuk respon frekuensi 15kHz . Sistem penanganan mengurangi kebisingan dengan dua-tahap filter pop meminimalkan suara napas dan pop sehingga penyiar tidak terlihat terengah – engah dalam membaca naskah.



Gambar 3.1 Microphone tipe Behringer XM8500.

4. Suara yang telah direkam, hasil rekaman observasi dilapangan dan berbagai bunyi – bunyian akan diolah menjadi satu dengan cara mencampur dan memilih berbagai elemen suara di dalam *mixer*. Dari hasil pencampuran dan pengolahan, berbagai elemen suara akan digabung menjadi satu sehingga menghasilkan produksi yang menarik dan indah

untuk ditelinga. *Mixer* yang digunakan dalam proses produksi adalah tipe GL2400. Rancangan untuk aplikasi profesional. *Mixer* GL2400 dibuat secara inovatif untuk dunia nyata dan telah menerima reputasi untuk kinerja yang unggul, fungsi dan membangun kualitas. Diciptakan untuk teknik rekayasa modern, setiap detail mixer ini telah dipikirkan secara hati-hati untuk memberikan pengalaman terbaik pencampuran untuk hasil produksi yang memuaskan. *Mixer* ini tepat digunakan dalam produksi siaran dengan format apapun.



Gambar 3.2 *Mixer* GL2400

5. Pengolahan di dalam *mixer* disempurnakan ke dalam tahap editing sehingga menghasilkan paket acara yang berkualitas dan memuaskan. Software yang tepat dalam proses editing adalah *Adobe audition*. *Adobe audition* merupakan program editing audio yang lengkap dan standar pengolah audio pada bisnis multimedia dan broadcasting. Software ini memiliki kinerja yang cepat, direct-to-file recording, jumlah track yang tak terbatas, dari berbagai format dapat membuat sound dengan hasil yang atraktif sehingga karya yang dihasilkan akan lebih berkembang dan berkualitas.

5.2.3. Proses dan Prosedur Berkarya

Dalam membuat program membutuhkan beberapa tahap yang harus dilewati. Diantaranya sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan Program

Tahap perencanaan program adalah suatu kegiatan yang diawali dengan mengumpulkan ide internal dan eksternal digunakan sebagai bahan penyusunan pola dasar dan pola operasional yang memuat judul, alur cerita, dan format program yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam membuat desain program.

2. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah pengembangan lebih lanjut dari desain program menjadi desain produksi oleh tim produksi. Kegiatan desain program meliputi penyusunan naskah yang sebelumnya diawali dengan pembuatan lay out, menentukan pengisi acara termasuk narasumber.

3. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap pelaksanaan desain program yang diawali dengan penyelesaian naskah lengkap yang kemudian dilanjutkan dengan proses wawancara dengan para narasumber. Pemilihan narasumber dilakukan dengan memilih orang-orang berkompeten serta disesuaikan dengan materi pembahasan, sehingga dapat menguatkan fakta-fakta yang disajikan.

4. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap penyelesaian atau *finishing* hasil rekaman. Kegiatan yang dilakukan antara lain, *editing* dan *mixing*. Hasil rekaman yang sudah jadi, di-*preview* terlebih dahulu oleh tim produksi untuk penyempurnaan. *Editing* suara yang didapat dari hasil merekam statement ataupun petikan wawancara dipastikan tidak ada suara yang *noise* ataupun hilang. Sehingga setelah *editing* selesai bisa dilanjutkan dengan *memixing* suara tadi.

peneliti membuat jadwal kerja dalam proses produksi sehingga lebih teratur dalam segi manajemen waktu dan selesai tepat waktu. Sebelum melakukan observasi dan survey lapangan peneliti menentukan narasumber, serta menentukan kerabat kerja produksi.

Jadwal Kerja Produksi

No	Kegiatan	Per minggu											
		September				Oktober				November			
1.	Pengumpulan ide konsep	■											
2.	Menentukan tema		■										
3.	Pembuatan lay out			■									
4.	Pembuatan naskah			■	■	■							
5.	Survey lapangan					■	■	■	■				
6.	Latihan, breafing									■	■	■	
7.	Proses rekaman di studio										■	■	
8.	Editing dan mixing										■	■	

Gambar 5.1. Tabel Jadwal Kerja

5.2.4. Desain Program

A. Identitas Program 1

1. Tema : Inspirasi Muda
2. Topik : Prestasi anak muda
3. Judul : “Sang Inspirator”
4. Karakteristik : Tapping
5. Media : Radio
6. Format Program : *Talk show*
7. Durasi : 15 menit
8. Segmentasi : Remaja, Dewasa
9. Narasumber :
 - a. *Google* Student Ambassador (Putranto Adhi Nugroho)
 - b. Pemenang Kompetisi Desain Interior Batik (Gabriel Valentinus)
10. Voxpop :
 - a. Voxpop 1 : Tentang *Google*
 - b. Voxpop 2 : Tentang Batik

Treatment Program 1

No	Pelaku	Deskripsi	Durasi
1.	Operator	Jingle Radio	7”
2.	Operator	ID’S PROGRAM	10”
	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	51”
3.	Penyiar	Membuka program, membahas materi Sang Inspirator episode minggu ini dan mengantar vox pop	
4.	Operator	Insert voxpop	52”
	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	1’14”
5.	Penyiar	Mengantar ke <i>reporter</i> dan narasumber 1	
6.	<i>Reporter</i>	Wawancara dengan Putranto Adhi Nugroho	5’25”
7.	Operator	ID’S PROGRAM	10”

8.	Operator	Insert voxpop	1'04"
	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	33"
9.	Penyiar	Mengantar ke narasumber 2	
10.	<i>Reporter</i>	Wawancara dengan Gabriel Valentinus	3'27"
	Operator	INSTRUMENTAL FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	18"
11.	Penyiar	Menutup acara dan kesimpulan	
12.	Operator	ID'S PROGRAM	10"
	Operator	Jingle Radio	7"

B. Identitas Program 2

1. Tema : Salam Sahabat
2. Topik : Who Am I?
3. Judul : “Salam Sahabat My World”
4. Karakteristik : Live
5. Media : Radio
6. Format : *Variety show*
7. Durasi : 15 menit
8. Segmentasi : Remaja

Treatment program 2

No.	Pelaku	Deskripsi	Durasi
1	Operator	ID Station & Musik Opening	24"
2	Penyiar 1 & 2	Opening program dan memberikan topic	42"
3	Operator	Musik Selingan	20"
4	Penyiar 1 & 2	Chit chat tentang isi acara	1'01"
5	Operator	Lagu	2'30"
6	Penyiar 2	Membacakan surat yang masuk	57"
7	Operator	Suara komentar yang masuk dari sosmed	03"

8	Penyiar 2	Membacakan komentar yang masuk dan memberikan solusi dan komentar	50''
9	Operator	Musik selingan	08''
10	Penyiar 1	Membacakan surat yang masuk dan memberikan solusi dan komentar	04''
11	Operator	Suara komentar yang masuk dari sosmed	03''
12	Penyiar 1	Membacakan komentar yang masuk	38''
13	Operator	Musik selingan	20''
14	Penyiar 1&2	Chit chat tentang cara penilaian dan memutar lagu	50''
15	Operator	Lagu	1'46''
16	Penyiar 1	Memberikan Quote Of The Day	23''
17	Penyiar 2	Membacakan pemenang	1'25''
18	Penyiar 1&2	Menutup acara dan Closing	51''
19	Operator	Lagu	50''
20	Operator	Musik Closing	24''
Total Duration			15'50''

C. Identitas Program 3

1. Tema : Smart Quis
2. Topik : Dibalik makna lembaran rupiah
3. Judul : "KEPO"
4. Karakteristik : Live
5. Media : Radio
6. Format : *Variety show*
7. Durasi : 15 menit
8. Segmentasi : Remaja

Treatment program 3

No.	Pelaku	Deskripsi	Durasi
1	Operator	ID Station	10''

2	Operator	Musik Opening	15''
3	Penyiar	Opening membacakan tema minggu ini	35''
4	Operator	Musik Selingan	1'
5	Penyiar	memberikan definisi Mata Uang Indonesia	20''
6	Operator	Musik	30''
7	Penyiar	Memberikan pertanyaan kepada pendengar	11''
8	Operator	Smash	30''
9	Operator	Live Report	1'
10	Penyiar	memberitahu jawaban yang benar	26''
11	Operator	Smash	30''
12	Penyiar	memberi pertanyaan tentang uang seribu rupiah	50''
13	Operator	Smash	30''
14	Operator	membacakan jawaban dari Twitter dan memberitahu jawaban yang benar	48''
15	Operator	Smash	30''
16	Penyiar	membacakan pertanyaan tentang uang seratus ribu	34''
17	Operator	Smash	30''
18	Operator	Live Report	1'
19	Operator	Smash	30''
20	Penyiar	memberikan jawaban yang benar	26''
21	Operator	Musik selingan	1'
22	Penyiar	memberikan info unik dan menarik kepada pendengar	20''
23	Operator	Smash	30''
24	Penyiar	memberikan info unik dan menarik kepada pendengar	46''
25	Operator	Smash	30''
26	Penyiar	closing acara	24''
27	Operator	Musik Closing	1'
28	Operator	CBB	10''
Total Duration			15' 40''

5.2.5. Implementasi Karya (*Full Script*)

A. Inspirasi Muda

No	Pelaku	Deskripsi
1.	Operator	Jingle Radio
2.	Operator	ID'S PROGRAM
3.	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND
4.	Penyiar	<p>Hai / assalamualaikum/ salam sejahtera sobat kampus/ balik lagi barengan sang inspirator/ melawan gravitasi dunia di RADIO KU RADIO EDUKASI KITA SEMUA bersama Eka Pebriani//</p> <p>oke hari ini kita bakalan “kepo”-in 2 inspirator yang ada di universitas yang sama nih/ universitas dian nuswantoro//</p> <p>tahu dong/ universitas yang sebagian gedungnya warna biru ini terkenal banget sama IT-nya/ hmmm.... termasuk mahasiswanya yang gemar banget buat mengkonsumsi internet/ Nah ngomongin masalah internet/ sobat kampus pasti juga penggunanya dong, tapi biasanya pada ngapain sih sama koneksi internet/ yuk kita samperin dulu sobat kampus di Universitas Dian Nuswantoro//</p>
5.	Insert voxpop	<p>1. Berapa kali kamu mengakses <i>Google</i>?</p> <p>Tanpa sadar saya bisa mengakses google mungkin setiap jam buka google. Banyak sih mbak. Kalo ada tugas aja sih mbak</p> <p>2. Apa saja yang biasanya kamu telusuri di <i>Google</i>?</p> <p>Kalo saya sih biasanya berita kan berita biasanya harus update terus kalo kita. <i>Searching</i> gambar sama download lagu. Tugas sih mbak biasanya kalo gak ada di buku biasanya nyari di google kalo pagi lupa nonton berita bisa cari di google</p> <p>3. Seberapa pentingkah <i>Google</i> dalam kehidupan sehari-hari kamu?</p>

		<p>Lumayan penting kalo pas butuh ya penting kalo lagi butuh berita ya cari di google kalo mau nonton film juga cari di google gitu mbak terkadang-kadang penting kadang ya enggak. Penting nggak penting mbak, kalo lagi butuh ya penting kalo enggak ya gak penting. Bisa dibilang penting juga sih mbak kan google itu setidaknya bisa ngebantuin kita nyari informasi</p>
6.	Penyiar	<p>Baik/ barusan pendapat dari para sobat kampus/ tentang peranan <i>Google</i> dalam kehidupan sehari-hari// Wah/ ternyata memang hampir semua sobat menganggap bahwa <i>Google</i> itu sangat bermanfaat ya terutama untuk kehidupan kita/ karena kita tahu lewat <i>Google</i>/ kita bisa mencari tambahan ilmu pengetahuan dan juga mendapatkan materi/ atau referensi buat tugas-tugas kuliah kita// Oke Tapi inget ya/ jangan sampe kita ketergantungan sama <i>Google</i>!//</p> <p>Nah/ ngomongin tentang <i>Google nih</i>/ tahu nggak sih sobat kalo ada seorang mahasiswa dari udinus yang menjadi <i>Google Student Ambassador</i>?// Yap/ mahasiswa yang bernama lengkap Putranto Adhi Nugroho ini/ berhasil terpilih menjadi duta <i>Google</i> untuk Asia Tenggara/ setelah mengikuti berbagai tahapan seleksi nih// Wah bangga sekali ya// Mahasiswa yang sedang menimba ilmu tentang teknik informatika di semester 7 ini ternyata juga memiliki segudang prestasi lainnya ni// <i>Pengen</i> tahu apa aja?// Yuk ikuti <i>reporter</i> langsung Melania dan juga Putranto Adhi Nugroho//</p>
7.	<i>Reporter</i>	<p>Hai sobat kampus! <i>Yak</i>, sekarang di sebelahku <i>udah</i> ada Adhi nih. . seperti yang <i>udah</i> dijelasin sama Eka tadi, Adhi ini adalah <i>Google student ambassador</i> untuk Asia Tenggara. <i>Wow keren banget</i> ya. <i>Isn't that amazing??</i> Hi mas Adi, <i>Gimana</i> ceritanya <i>nih</i> sampe kamu bisa terpilih jadi <i>Google Student Ambassador for South East Asia</i>? <i>Emang</i> dapet info</p>

		dari mana <i>nih</i> kalo <i>Google</i> memang sedang mengadakan seleksi GSA?
8.	Putranto Adhi Nugroho	<i>Hmm</i> , itu berawal dari bulan februari tahun lalu, jadi <i>hmmm</i> , waktu itu posisi lagi di bandung. Ada acara doscom di bandung. Terus <i>dapet</i> email dari kakak angkatan, jadi dia <i>ngasih</i> tahu kalo <i>Google</i> lagi <i>ngadain</i> <i>hmm</i> , seleksi GSA. <i>Sebenarnya</i> pas itu kita masih <i>nggak tau</i> GSA itu apa, terus kita <i>nyari-nyari</i> info di internet. Akhirnya kita tahu kalo GSA itu program dari <i>Google</i> untuk mahasiswa di kampus-kampus di seluruh dunia. Jadi <i>sempet</i> <i>nggak percaya</i> <i>sih</i> ada GSA untuk Indonesia. Waktu itu <i>aja</i> kita <i>apply</i> -nya satu hari sebelum <i>deadline</i>
9.	Reporter	Waaa.. untung masih bisa <i>kekejar</i> ya mas?
10.	Putranto Adhi Nugroho	Iya mbak
11.	Reporter	Terus tahapan-tahapan seleksinya untuk bisa menjadi GSA apa aja <i>nih</i> ?
12.	Putranto Adhi Nugroho	<i>Hmm</i> , <i>kan</i> pertama ada <i>ngisi form</i> , itu pertanyaannya ada <i>kayak</i> organisasi apa yang <i>udah diikutin</i> , prestasi apa yang <i>udah</i> diraih, terus ada pertanyaan tentang <i>Google</i> juga, <i>kayak</i> misalnya kalo <i>udah</i> terpilih jadi GSA mau <i>ngapain</i> <i>sih</i> , jadi itu tahapan pertamanya. Tahapan keduanya, setelah lolos tahap satu itu seleksi administrasi, jadi itu <i>kayak</i> pemantapan kita untuk jadi GSA. Jadi ada beberapa pemantapan seperti datang ke <i>Summit</i> , kantornya <i>Google</i> di Singapura, terus kemudian program-programnya yang nanti <i>bakal</i> diadain <i>tu</i> apa. Jadi ada 2 tahapan itu <i>sih</i> .
13.	Reporter	Apa aja <i>sih</i> tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh seorang GSA?
14.	Putranto Adhi Nugroho	Jadi <i>sebenarnya</i> kita itu <i>hmm</i> , ditugaskan untuk mensosialisasikan. Misalnya <i>kan</i> program-program <i>Google</i> itu banyak sekali yang bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa. Contohnya ada <i>gmail</i> , <i>Google maps</i> , <i>Google drive</i> , jadi ada

		banyak sekali yang mungkin mahasiswa yang <i>udah tau, udah make</i> , tapi mereka belum tahu cara <i>makenya</i> yang efektif <i>tu kayak gimana</i> . Nah, jadi kita ditugaskan untuk menjelaskan produk-produk <i>Google</i> yang ada, khususnya yang mendukung dunia pendidikan, mahasiswa, dosen, dan institusi pendidikan bisa memanfaatkan <i>Google</i> untuk <i>hmm</i> , meningkatkan program pendidikannya.
15.	Reporter	<i>Hmm</i> , tugas yang <i>sebenarnya</i> gampang-gampang susah ya. Nah, Motivasi apa <i>nih</i> yang mendasari kamu untuk mengikuti GSA?
16.	Putranto Adhi Nugroho	Gini, GSA itu <i>kan</i> programnya <i>Google</i> ya.. dan orang-orang IT itu pasti tahu tentang <i>Google</i> , perusahaan <i>search engine</i> terbesar di dunia. Jadi siapa <i>sih</i> IT yang <i>nggak</i> mau bekerjasama dengan <i>Google</i> dan menjadi bagian dari <i>Google</i> . Jadi itu <i>sih</i> yang mendorong saya <i>pengen</i> jadi GSA, siapa <i>sih</i> yang <i>nggak</i> mau <i>gabung</i> sama perusahaan sekelas <i>Google</i> .
17.	Reporter	<i>Oke...</i> terus, <i>udah dapet</i> apa aja <i>nih</i> selama jadi GSA?
18.	Putranto Adhi Nugroho	Banyak <i>banget</i> ya, terutama yang saya dapatkan itu <i>link</i> . Jadi saya bisa kenal <i>temen-temen</i> GSA dari seluruh Indonesia. Terus juga <i>dapet temen-temen</i> GSA dari Asia Tenggara. Dan yang <i>nggak kalah</i> pentingnya, bisa <i>dapet ilmu</i> dengan kita <i>sharing</i> sama orang-orang yang kerja di <i>Google</i> . Ya jadi ya <i>link sih</i> yang paling penting.
19.	Reporter	<i>Keren</i> , terus pengalaman apa <i>nih</i> yang <i>nggak</i> bisa kamu <i>lupain</i> selama jadi GSA?
20.	Putranto Adhi Nugroho	<i>Hmm</i> , waktu ke <i>Summit sih</i> , kantor <i>Google</i> di Singapura. Jadi <i>kan</i> semua GSA Asia Tenggara <i>kan</i> diundang ke sana. Dan memang di luar ekspektasi saya, kantor <i>Google</i> itu <i>nggak</i> malah <i>kayak</i> kantor malahan.
21.	Reporter	<i>Hah? Emang kayak gimana?</i>
22.	Putranto Adhi Nugroho	Jadi ada tempat bermainnya, ada tempat karaokeannya, <i>game</i> -nya, tapi mereka <i>tetep</i> bisa bekerja dengan maksimal

		<i>gitu... jadi memang kantor Google itu kayak kantor impian bagi orang-orang IT.</i>
23.	<i>Reporter</i>	Unik <i>banget</i> ya kayaknya, <i>hmm</i> kapan <i>nih</i> bisa ke kantor <i>Goggle</i> . Selama mengikuti kegiatan GSA, kegiatan perkuliahan terganggu <i>nggak nih?</i>
24.	Putranto Adhi Nugroho	<i>Hmm</i> , untuk kegiatan perkuliahan <i>nggak</i> terganggu <i>sih</i> , contohnya <i>kalo</i> kita kuliah <i>kan</i> beda sama kita SMA, <i>kayak</i> misalnya satu hari kita <i>kan</i> cuma kuliah beberapa jam. Jadi waktu luangnya justru banyak. Jadi <i>kan</i> waktu-waktu luang itu bisa diisi dengan kegiatan positif. Jadi saya justru terbantu sekali, saya bisa memanfaatkan waktu luang itu untuk kegiatan-kegiatan lain untuk <i>hmm</i> , untuk menunjang bidang saya sendiri. Terus kegiatan yang berguna untuk mahasiswa lain, jadi <i>nggak</i> mengganggu tapi justru bisa menunjang perkuliahan.
25.	<i>Reporter</i>	Selain jadi GSA, kamu itu <i>kan</i> juga adalah pendiri Doscom, terus dulu pernah menjabat sebagai gubernur FIK, <i>keren banget</i> . Nah kasih pesan <i>dong</i> buat sobat kampus tentang <i>gimana</i> caranya buat bisa mengukir prestasi seperti kamu?
26.	Putranto Adhi Nugroho	<i>Hmmm.. kalo</i> mahasiswa yang <i>nggak</i> ada kegiatan <i>kayak</i> contohnya kuliah terus pulang, kuliah terus pulang itu berarti sama sekali <i>nggak</i> apa ya, jadi itu sama sekali <i>nggak.. nggk</i> berguna juga <i>sih... kan kayak</i> tadi... kuliah itu paling satu minggu cuma beberapa makul, waktu luangnya banyak, jadi ya harus dimanfaatkan sebaik mungkin. Jadi waktunya kita sebagai mahasiswa itu ya waktu kita untuk mengukir prestasi, untuk menggali hobi, bakat, dan <i>passion</i> kita. Jadi ya manfaatkan waktu muda itu seefektif mungkin.
27.	<i>Reporter</i>	<i>Hmmm keren banget... jadi</i> kuncinya dari Putranto Adhi Nugroho adalah.. memanfaatkan waktu seefektif mungkin dengan melakukan kegiatan positif. <i>Oke</i> , terima kasih untuk waktunya ya. <i>Oke</i> sobat... banyak <i>banget nih</i> inspirasi yang bisa kita

		dapatkan dari sosok Putranto Adi Nugroho. Jangan kemana-mana dulu ya sobat karena masih ada seorang inspirator muda lagi <i>nih</i> . Tetap di Sang Inspirator.
28.	Operator	ID'S PROGRAM
29.	Insert voxpop	<p>1. Suka <i>nggak</i> pake batik?</p> <p>Suka. Suka. Suka. Emm suka. Aku sih suka ya soalnya kalau pake batik tu nyaman batiknya juga nyaman <i>dipake</i>. Emm suka mbak kayak bangga gitu kalo misalkan <i>pake</i> batik</p> <p>2. Biasanya menggunakan batik dalam <i>event</i> apa?</p> <p>Kondangan. Emm biasanya sih di acara tertentu ya, ya kek paling acara kondangan gitu. Emm acara apa ya? Kondangan sama acara – acara resmi gitulah mbak yang formal. Hari Jum'at. Pas hari Jum'at biasanya ke kampus <i>pake</i> batik <i>trus</i> pas acara – acara event kondangan – kondangan gitu kan biasanya. Cuman kondangan sih kalo ada <i>event</i> – <i>event</i> paling apa ke temen apa sesama temen apa-apa gimana?</p> <p>3. Tau gak <i>sih</i> tentang Desain Interior Batik?</p> <p>Pernah waktu itu ke salah satu restoran konsepnya batik semua, bagus sih unik Indonesia banget. Kalo aku sih belum pernah, tapi kalo mobil dengan cat warna batik sudah pernah ya bagus sih. Pernah mbak, bagus sih kayaknya unik batik dijadiin interior. Bagus, menarik, unik. Kalo saya sih belum pernah enger ya mbak</p>
30.	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND
31.	Penyiar	<p>Hallo sobat kampus masih barengan Sang Inspiator/ melawan gravitasi dunia//</p> <p><i>Oke</i> sekarang <i>udah</i> ada gabriel valentinus yang lagi <i>asyik</i> di gedung fakultas teknik <i>nih</i>/ biarpun suka ngerakit robot/ jangan salah cowok berperawakan tinggi ini merupakan juara 1 tingkat nasional/ pemenang kompetisi desain interior batik// <i>oke</i> yang mau tahu tentang desain interior batik</p>

		rancangan Gabriel <i>yuk</i> langsung <i>ikut</i> Mela
32.	<i>Reporter</i>	<i>Ok</i> Sobat Kampus! Udah ada Gabriel Valentinus <i>nih</i> di samping aku, langsung aja <i>yuk</i> kita tanya-tanya. Hai Gabriel, <i>Gimana</i> perasaannya jadi pemenang kompetisi desain interior batik?
33.	Gabriel Valentinus	<i>Seneng</i> sih, <i>kaget</i> , <i>nggak</i> <i>nyangka</i> bisa menang
34.	<i>Reporter</i>	<i>Emang</i> kamu suka <i>nge-desain-desain</i> batik <i>gitu</i> ya?
35.	Gabriel Valentinus	<i>Kalo</i> batik, <i>hmmm</i> ya jujur itu pengalamanku yang pertama kali buat <i>nge-desain</i> batik, tapi <i>kalo</i> desain-desain lain <i>kayak</i> coret-coret kertas <i>gitu</i> suka <i>banget</i> . Seringlah.
36.	<i>Reporter</i>	Emang suka <i>nge-desain</i> apa <i>nih</i> biasanya?
37.	Gabriel valentinus	<i>Kalo</i> hubungannya sama kuliah ya <i>kayak</i> gambar-gambar desain robot <i>gitu</i> , tapi <i>kalo</i> lagi <i>iseng</i> ya suka gambar tokoh kartun, mobil, ya yang <i>gitu</i> <i>gitu</i>
38.	<i>Reporter</i>	<i>Kalo</i> yang kamu buat dalam perlombaan kemarin itu apa?
39.	Gabriel Valentinus	Aku <i>bikin</i> batik jadi sebuah pajangan dinding, jadi hampir semacam lukisan <i>gitu</i> , tapi ya di lukisnya di kain.
40.	<i>Reporter</i>	Motifnya kayak gimana tu sampe bisa menang?
41.	Gabriel Valentinus	Motifnya bikin sendiri
42.	<i>Reporter</i>	Dapet inspirasi dari mana tuh untuk bisa ngedesain sebuah batik?
43.	Gabriel Valentinus	Banyak ya, dari baca-baca buku desain batik, dari tv, sama dari internet juga.
44.	<i>Reporter</i>	Butuh waktu berapa lama <i>tuh</i> untuk nyelesain desain interior batik?
45.	Gabriel Valentinus	Hmmm kurang lebih satu bulan. Satu bulan di karantina, <i>abis</i> itu final, menang.
46.	<i>Reporter</i>	Satu bulan? <i>bentar bentar</i> .. terus kuliahnya <i>gimana</i> ? <i>Sempet</i> <i>keganggu</i> dong?
47.	Gabriel Valentinus	Ya... Memang aku ijin <i>nggak</i> ikut perkuliahan selama sebulan ya, tapi semua dosen <i>ngedukung</i> , karena <i>kan</i> ikut

		kompetisi <i>kayak gini</i> mungkin di lain kesempatan belum tentu bisa ikut.
48.	Reporter	Tapi bisa kekejar kan kuliahnya?
49.	Gabriel Valentinus	Puji Tuhan bisa. <i>Kan</i> kuliah <i>tetep</i> nomor satu, tapi gimana caranya biar <i>tetep</i> bisa mengukir prestasi.
50.	Reporter	<i>Wow...</i> salut <i>banget deh</i> . Terus apa <i>nih</i> yang <i>udah</i> kamu <i>dapetin</i> selama ikut kompetisi itu?
51.	Gabriel Valentinus	<i>Hmmm...</i> belajar untuk bisa terus kreatif sama mandiri, terus ya pengalamannya bisa ngikutin lomba di tingkat nasional, banyak dapet pelajaran juga tentang desain interior dan batik selama di karantina, terus juga banyak banget nambah temen.
52.	Reporter	<i>Keren</i> . Nah, aku penasaran <i>nih</i> , mungkin sobat kapus di rumah juga <i>pengen</i> tahu, dibalik kesuksesan kamu menangin lomba desain interior batik, siapa <i>sih</i> sosok yang <i>ngebikin</i> kamu termotivasi untuk menang?
53.	Gabriel Valentinus	Orang tua. Aku selalu berusaha <i>pengen banggain</i> orangtua dan Puji Tuhan berhasil.
54.	Reporter	<i>Wah.. seneng ya</i> . Gabriel, <i>kasih dong</i> kata-kata yang bisa menginspirasi sobat kampus supaya bisa berprestasi seperti kamu!
55.	Gabriel Valentinus	<i>Hmm.. lakuin</i> apa yang kamu suka, selama hal itu positif, asah hobi kamu, dan tekuni itu. Jangan lupa selalu bersyukur sama Tuhan dan orang tua..
56.	Reporter	Hmm sarannya <i>ok banget tuh</i> . <i>Makasih</i> ya Gabriel, <i>udah</i> mau <i>sharing</i> sama sobat kampus tentang pengalaman kamu menangin lomba desain interior batik. Semoga bisa menginspirasi sobat kampus. <i>Oke</i> sobat kampus, balik lagi ya ke studio RadioKu bersama Eka Pebriani.. <i>bye bye</i>
57.	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND
58.	Penyiar closing	<i>Oke</i> selesai sudah tugas Eka di Sang Inspiator/ si pelawan gravitasi dunia/ episode minggu ini barengan 2 Inspiator Muda yang mungkin patut kita contoh//

		Jangan lupa terus <i>gabung barengan</i> Sang Inspirator setiap rabu/ hanya di RADIOKU/ RADIO EDUKASI KITA SEMUA//
59.	Operator	ID'S PROGRAM
60.	Operator	JINGGLE RADIO

B. Salam Sahabat

No	Pelaku	Uraian
1	Operator	Musik Opening.... - Fade In – Fade Down – Underbackground – And Fade Out
2	Penyiar 1	RADIOKU, RADIO EDUKASI KITA SEMUA . Ketemu lagi sama mela dan (cross penyiar 2) eri, di SALAM SAHABAT myworld. Dunia penuh info dan semangat.
3	Penyiar 2	Nah bener banget nih mela. Kali ini kita punya tema “Who Am I”. Kamu tau gak mel maksud Who Am I?
4	Penyiar 1	Buat ngenalin diri sendiri gitukan? Nah, ngomongin soal mengenali diri sendiri, eri pernah gak sih ngerasa sebel sama diri sendiri?
5	Penyiar 2	Emmm... gimana ya... kalo ngerasa sebel sih enggak... tapi aq itu tipe orang yang gampang banget nge-down, apalagi kalo ada yang berubah dari yang aq pengenin.
6	Penyiar 1	Hampir sama tuh sama aku.. Kadang aku juga gak suka sama perubahan yang mendadak.. Hehehe...
7	Operator	Musik selingan..... - fade in – fade out -
8	Penyiar 2	Sobat kampus, tar di salam sahabat bakal ada battle story. Dua surat yang masing-masing bakal dibacain sama kita akan dinilai sama kru kita di sini.
9	Penyiar 1	Nah, dua surat yang bakal kita bacain itu nanti akan dibacain dengan menarik dan kita juga ditantangin buat ngasih saran yang menarik. Tapi masing-masing dari kita gak boleh ada yang saling komentarin cerita satu sama lain.
10	Penyiar 2	Bener banget tuh, cara penilaian tergantung dari seberapa

		menarik kita ngebacainnya dan komentar dari listeners lain. Misalnya aja ni ya surat yang dibacain sama mela menang, tar pengirim surat itu bakal dapet hadiah dari kita.
11	Penyiar 1	Sobat kampus bisa kirim komentar tentang surat yang akan kita bacain di battle story nanti. Caranya kirim ke twitter kita di @ssm_radioku atau facebook kita di ssm_radioku. Sebelum kita bacain surat siapa yang beruntung, biar tambah semangat kita puterin lagu dari r.kelly
12	Penyiar 2	: I believe i can fly
13	Operator	Lagu- r.kely “i belive i can fly” - fade in – fade down and underbackground – fade out-
14	Penyiar 1	Gimana listeners, tambah semangat?? Nah eri, siap buat battle?
15	Penyiar 2	Siap dong... surat pertama dateng dari bila “huhuhu... aku sangat sedih, setiap kali kesekolah aku selalu diejek monster sama temen-temenku. Gimana nggak, tinggiku 175 cm sedangkan aku masih kelas 2 smp. Sebenarnya aku merasa nggak pd sama tinggi badanku, karena semua temanku berwajah imut dan bertubuh mungil, sedangkan aku? Mereka selalu memakai gaun-gaun lucu dan aku selalu memakai jeans dan kaos. Aku ingin seperti mereka, memakai baju lucu. Tapi saat aku memakainya, ada satu teman cowokku, dia bilang aku terlihat aneh memakai baju itu. Yang lain pun menimpali, nggak cocok, seperti badut, dan berakhir menjadi bahan ejekan. Adakah yang bisa membantuku dengan tinggi badanku ini?”
16	Operator	Sfx –bbuing~-
17	Penyiar 2	Nah ada komentar dari @aitae aku juga pernah kok ngerasa gak pede sama style bajuku. Tapi sebenarnya cocok-cocok aja kalo kita juga pede. Jadi semangat aja ya! Ada lagi nih dari maya dini : ya udah si , biarin aja apa kata orang, belum tentu juga dia lebih baik dari kamu. Gimana bila... udah lebih semangat lagi? Jadi buat bila,

		jangan sedih dengan tinggi badan kamu. Terkadang hasil terbaik datang dari kekurangan yang kita punya. Jadiin kekurangan itu sebagai kelebihan kamu. Dengan kamu ikutan jadi model catwalk atau kamu juga bisa punya cita-cita jadi pramugari. So tetep semangat dan berpikir positif yaa sobat kampus... buat bila, jangan mudah menyerah dengan apa yang kita alami. Jadiin itu sebagai hal positif yang bisa jadi tumpuan kamu untuk terus bergerak maju. Ayo semangat, semangat
18	Operator	Musik selingan..... - fade in – fade out -
19	Penyiar 1	Balik lagi di RADIOKU, RADIO EDUKASI KITA SEMUA, dan masih di program salam sahabat my world. Mela bakal bacain surat kedua dari @kiioky “aku punya dua sahabat dan sudah bersahabat selama satu tahun. Aku senang memiliki sahabat seperti mereka, tapi aku juga sedih bersahabat dengan mereka. Saat kami kumpul bareng, aku selalu saja dicueki, mereka malah asyik ngobrol berdua. Saat aku ingin ngomong sesuatu, mereka mendengarku tetapi kemudian mereka tetap asyik dengan dunia mereka dan menganggapku itu tak penting. Seolah-olah aku tak ada disana. Haaa.... Aku pernah mencoba bergabung dengan temanku lainnya, tetapi mereka selalu bisa menarikku kembali kesisi mereka. Apa yang harus aku perbuat? Tolong aku!!”
20	Operator	Musik selingan..... - fade in – fade out -
21	Penyiar 1	Jaman sekarang tuh memang sering banget kita bermasalah dengan sahabat kita. Dulu aku juga pernah sih mengalami kejadian seperti itu. Yah, tinggal bagaimana kitanya aja untuk menyikapinya.
22	Operator	Sfx –bbuing~-
23	Penyiar 1	Oh, ada komen yang masuk nih. Dari @gaem_kyu : “kamu

		ngomong aja kemereka maunya gimana? Dan curahkan aja semua yang kamu rasain kemereka”. Ada lagi nih dari @gummy_smile : “yang sabar ya, mungkin mereka iri denganmu. Jadi tetep cemungut yak!!!”. Setuju nih sama @gaem_kyu, jadi buat @kiioky, coba deh ngomong baik-baik kemereka, bagaimana perasaanmu sebenarnya. Siapa tahu setelah kamu jujur, mereka bisa mengerti dan mengubah sikapnya padamu. Dan jangan lupa bilang kekita ya kalo udah berhasil. Dan seperti kata @gummy_smile, tetep cemungut!!!
24	Operator	Musik selingan..... - fade in – fade out -
25	Penyiar 1	Eh. Eri kan kuliah di psikologi nih... gimana sih cara buat bisa ngenalin diri sendiri itu? Atau cara menilai kemampuan diri sendiri?
26	Penyiar 2	Aduh.. Gimana ya... kalo dari buku eri sih untuk mengerti diri sendiri tu kita bisa mengenali kelebihan dan kekurangan diri kita. Kita bisa merenungkan bagaimana diri kita itu, dan kita bisa melihat apa sih yang saya lakukan untuk kedepannya. Tapi kalau dengan apa yang eri alami, eri sering bertanya ketemen-temen apa sih kekurangan dariku. Apa sih yang harus aku rubah, aku harus gimana dan sebenarnya aku tu kayak gimana. Kita juga sulit kan untuk menilai diri sendiri dan mengerti diri sendiri.
27	Penyiar 1	Oh gitu.. Nah buat sobat kampus yang lagi galau atau gak semangat... kita puterin lagu never give up
28	Penyiar 2	Dari bang yongguk and zello
29	Operator	Lagu – bang yongguk and zello “never give up” - fade in – fade down and under background – fade out
30	Penyiar 1	Si eri bakal bacain pemenangnya sebentar lagi karena mela udah nyiapin quote of the day buat para listeners. Kata-kata bijak hari ini adalah “life is like a box of chocholate - terkadang hidup itu seperti sekotak coklat yang kita gak

		pernah nyangka apa isi dalam coklat tersebut”. Nah, itu tadi kata-kata bijak hari ini, karna itu kita juga harus semangat dan berpikiran positif. Udah gak sabarkan mau tau siapa yang menang?
31	Penyiar 2	Di sini udah ada pilihan dari kru.. Karna ini viewable radio kalian bisa lihat tayangannya di website kami. Pertama kita akan kocok siapa pemenangnya. (sfx- suara kocokan kertas). (cross penyiar 1) siapa itu? Yak, mela.
32	Penyiar 1	Yang kedua yang kedua (sfx- suara kocokan kertas)
33	Penyiar 2	Deg-degan nih. Kita buka.... Yeeeay aku menang... Eri nih.
34	Penyiar 1	Ketiga-ketiga, pasti aku (sfx- suara kocokan kertas)
35	Penyiar 2	Ayo, kita harus berdoa nih. (cross penyiar 1) siapa? Yak, eria lagi...,
36	Penyiar 1	Yang keempat-keempta. Yang keempat pasti aku nih, pasti aku (sfx- suara kocokan kertas)
37	Penyiar 2	Ayok, berdoa nih mel, berdoa. Kita kocok lagi... Yah mela deh... (cross penyiar 1) see? Aku donk.... Dua-dua nih.... Ini yang terakhir nih. Kita kocok lagi... Dudududududududududu... siapa nih? Bergetar semua badanku... Yak satu dua, yak eriaaa.. Oke, jadi episode kali ini surat yang eri bacain yang menang.. Yey... hadiah bisa langsung diambil di kantor kami jika berdomisili di semarang dan akan kami kirim ke alamat tersebut jika di luar semarang...
38	Penyiar 1	Meskipun episode kali ini mela gak menang.. Episode selanjutnya mela yang bakal menang.. Buat surat yang tadi mela bacain maaf ya gak bisa menang.. Tapi tetep semangat aja ya!! Dan bakal bacain surat kalian lagi di battle story. Buat surat yang belum dibacain jangan kecewa ya.. Dan jangan bosan buat kirim surat di salam sahabat my world (cross penyiar 2) dunia penuh info dan semangat
39	Penyiar 2	Minggu depan kita temanya apa??
40	Penyiar 1	Teman vs pacar.. Kalo ada yang mau share pengalaman dan

		kirim surat silakan kirim ke @ssm_radioku
41	Penyiar 2	Atau ke facebook kita di ssm_radioku dan e-mail kita di ssm_radioku@gmail.com. Saya erianisa (cross penyiar 1) dan saya melania pamiit.. Sampai ketemu di episode selanjutnya...
42	Penyiar 1	Lagu Terakhir Dari Kita Ran - Selamat Pagi
43	Operator	Lagu-Ran “Selamat Pagi” -Fade In-Up-Down-Cross Fade-Fade Out -
44	Operator	Musik Closing -Fade In-Fade Out -

C. Smart Quis

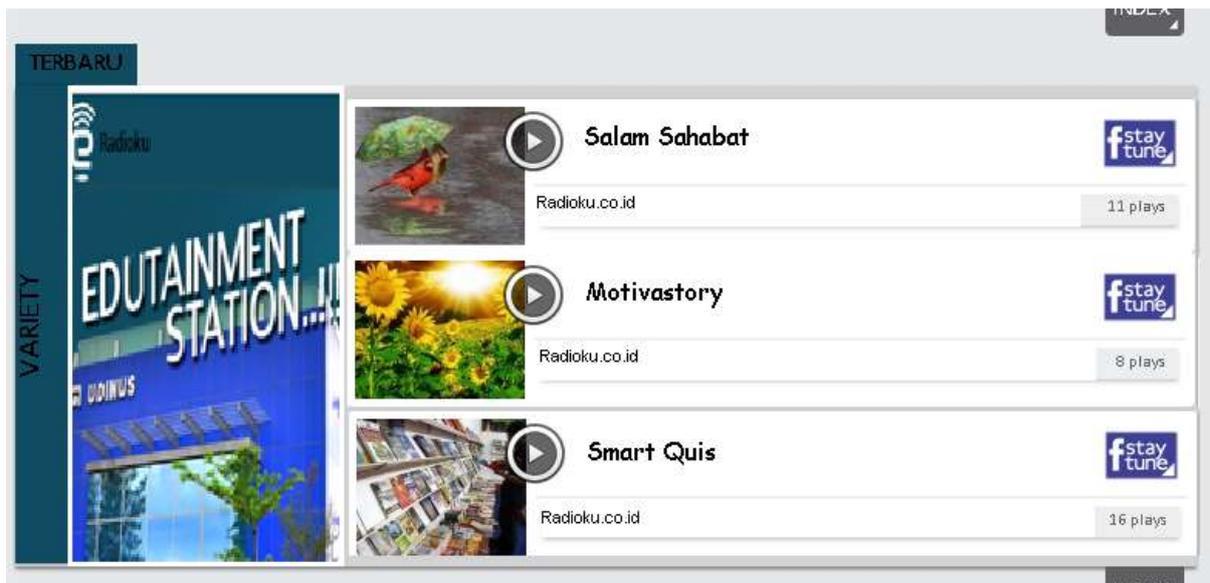
No.	Pelaku	Deskripsi
1	Operator	ID Station
2	Operator	Musik Opening
3	Penyiar	RADIOKU, RADIO EDUKASI KITA SEMUA. Flow balik lagi di KEPO, selama lima belas menit aku bakalan ngasih kamu banyak sekali info tentang rahasia uang lembaran Indonesia yang belum banyak kamu ketahui pastinya. Siapa sih yang nggak pernah pegang uang Indonesia ? pasti pada pernah pegang kan ? nah, mau tau apa aja rahasia tentang uang di Indonesia ? Jangan kemana-mana dulu teeners, Flow dan KEPO bakalan balik lagi setelah musik yang satu ini. Tetep di RADIOKU.
4	Operator	Afgan – Panah Asmara - fade in - fade down - underbackground -
5	Penyiar	Sobat Kampus tau nggak, Perkembangan uang di Indonesia sebagai alat pertukaran itu udah ada lo sejak Perang Dunia ke-2, dengan nama rupiah Hindia Belanda, tapi pada tau nggak sih kalau uang yang selama ini nyelip terus di kantong dan dompet kamu ini punya banyak sekali pengetahuan dan rahasia yang ada didalamnya lo.
6	Operator	Smash

		- fade in – fade out -
7	Penyiar	Eh Flow iseng nanya nih, sobat, kamu tau gak sih florin itu apa..? iya.. florin.. F L O R I N
8	Operator	Smash - fade in – fade out -
9	Operator	Live Report - fade in – fade out -
10	Penyiar	Waaah ternyata banyak banget ya jawaban dari sobat kampus.. Sebelum ngasih jawaban Flow mau cerita nih, tau nggak sih, sebelum kita menggunakan mata uang rupiah yang selama ini kita kenal, ternyata pada masa penjajahan Belanda dulu tepatnya tahun 1940an gitu deh sempat lo digunakan mata uang Belanda yaitu Gulden atau biasa disebut Florin. Yups, jadi Florin adalah mata uang Indonesia jaman dulu.
11	Operator	Smash
12	Penyiar	Flow punya uang seribu ne sobat, kamu pasti juga punya dong?. Salah satu uang yang biasa kita pake buat beli jajan atau ke toilet umum ini memiliki gambar seorang pahlawan pada jaman penjajahan Belanda. Yups bener banget.. Pattimura.. Gambar pahlawan yang sempat menjadi perdebatan karena Pattimura tersenyum sambil membawa parang ini bakal menjadi pertanyaan Flow selanjutnya nih.. Sobat kampus tau gak sih Pattimura itu pahlawan dari provinsi mana...? Yang tau jawabannya buruan kirim ke @radioku, karena setelah lagu yang satu ini Flow bakalan balik lagi dan pastinya ngasih tau jawabannya buat kamu semua. Tetep di Kepo di RADIOKU, RADIO KITA SEMUA.
13	Operator	RAN – Karna Ku Suka Dirimu - fade in – fade down – underbackground -
14	Operator	Wah, udah banyak nih sobat kampus yang ngirim jawabannya ke @radioku, sebelum Flow kasih tau jawaban

		<p>sebenarnya Flow bacain dulu ya jawaban dari para teeners ..(bacain twitter). Ternyata udah pada pinter sejarah ya sobat, yups bener banget.. Pattimura berasal dari provinsi yang berada di wilayah Timur Indonesia.. Maluku.. (sound fx applause) Tapi sobat kampus tau gak sih kalo ada sebuah rahasia kecil di gambar Pattimura di mata uang seribu rupiah.. Coba perhatiin deh kancing baju sang pahlawan.. Kalo kamu pake kaca pembesar, kamu bakal nemuin ada gambar wajah tersenyum di kancing Pattimura..</p>
15	Operator	Smash
16	Penyiar	<p>Nah, sekarang kamu pada punya uang seratus ribu nggak ne? Kalau kamu lagi nggak megang duit seratus ribu atau kamu anak kos, buruan deh pinjem dulu ke temen, tetangga, kalau nggak ibu kos juga boleh, eits.. tapi jangan lupa dibalikin ya.. Siip, sekarang kamu perhatiin uangnya, pada liat nggak sih sebuah rumah yang ada di samping gambar Ir. Soekarno. Menurut sobat kampus itu rumahnya siapa sih?</p>
17	Operator	Smash
18	Operator	Live Report
19	Operator	Smash
20	Penyiar	<p>Wah, ternyata sobat kampus masih belum pada tau ya..? yaudah Flow kasih tau jawabannya ne.. (sound FX drum) Jadi, gambar rumah yang ada di uang lembaran seratus ribu itu merupakan rumah yang digunakan untuk pembacaan teks proklamasi yang berada di jalan Pegangsaan Timur 56, Jakarta Pusat.</p>
21	Operator	<p>Dinda feat. Abdul and The Coffe Theory – Just for You - fade in – fade down – underbackground -</p>
22	Penyiar	<p>Sobat kampus balik lagi nih, kamu pernah dengar gak ada mitos unik yang mengatakan ada uang seratus ribu koin yang terbuat dari emas asli lo dan pastinya dicetak terbatas.. waah.. keren ya, tapi kalau dari emas asli kira-kira harganya bisa sampe berapa juta ne..? hehe</p>

23	Operator	Smash
24	Penyiar	Gimana sobat, udah pada tau kan sekarang? Biar tambah banyak pengetahuan, Flow mau ngasih info ne, kamu pasti tau dong dengan kalimat "I'm flying Jack"? Seratus buat kamu, kalimat ini ada di salah satu film titanic. Apa sih hubungannya adegan titanic dan uang lembaran Indonesia? (sound FX drum) Ternyata, eh ternyata di uang seratus rupiah yang ada gambar kapal phinisi itu, kalau kamu lihat pake kaca pembesar ada gambar orang yang beradegan persis seperti film titanic lo..
25	Operator	Smash
26	Penyiar	Nambah lagi ne pengetahuan kamu tentang uang yang selama ini sering nyelip di kantung celana. Dan udah lima belas menit ne Flow nemenin kamu di "KEPO", penasaran aku bakalan bahas apa dan ngasih informasi apa besok ? Makanya jangan lupa dengerin "KEPO" di RADIOKU, RADIO KITA SEMUA... Flow pamit.. Bye
27	Operator	Musik Closing: Project Pop – Gara Gara Kahitna - fade in – fade out
28	Operator	CBB
Total Duration		

5.3. Implementasi dengan teknologi RISE



BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari proses penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut:

6.1.KESIMPULAN

Pendidikan karakter semakin disadari sebagai muatan yang sangat penting dalam upaya membangun bangsa yang maju dan beradab. Pola pendidikan karakter membutuhkan usaha sungguh-sungguh, sistematis dan berkelanjutan untuk membangkitkan dan menguatkan kesadaran serta keyakinan semua orang, bahwa tidak akan ada masa depan yang lebih baik tanpa membangun dan menguatkan karakter manusia. Berbagai metode dapat dilakukan untuk membangun karakter nilai-nilai luhur seperti kejujuran, disiplin diri, kegigihan, semangat belajar yang tinggi, rasa tanggung jawab, toleransi, semangat berkontribusi bagi kemajuan bersama, percaya diri, optimisme dan sebagainya, melalui pendidikan karakter. Pola pendidikan tidak sekedar metode pendidikan konvensional. Adanya kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pendidikan karakter. Salah satunya melalui media audio dengan teknologi @Radio streaming sebagai strategi komunikasi pendidikan karakter bagi generasi digital saat ini.

6.2. SARAN

Dalam memproduksi content program audio sebaiknya membuat jadwal yang spesifik didalamnya memuat waktu pra produksi, produksi dan pasca produksi agar segala kegiatan yang dilakukan terarah dan berjalan sesuai rencana. Persiapan matang dalam produksi juga perlu dilakukan seperti referensi dan pengumpulan bahan dari objek penciptaan agar pesan yang ingin disampaikan tepat sasaran.

Dari sisi pendidikan karakter yang diangkat, mesti dikemas sesuai kebutuhan target audience. Dalam penelitian ini mencoba untuk menarik audience dari kalangan mahasiswa, sehingga program yang dibuat, pesannya dikemas tidak perlu terlalu formal. Pendekatan dari kemasan, bahasa, trend dan *how to say* nya harus menyesuaikan style atau faktor psikologis target audience yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

Abdusy Syarif, Afrius Setiawan, Achmad Kodar. *Quality of service(QoS), Teknologi streaming untuk aplikasi surveillance. SNATI 2008*

Ardianto, E.L, *Komunikasi massa: Suatu Pengantar*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004

Ayu Isni Nurwulan, Irving Vitra Papatungan . *Perancangan Radio Streaming Edukasi . SNATI 2008*

Budi Setiawan, Bambang Eka Purnama, *Pembangunan Radio Streaming Menggunakan Shoutcast server dan Edcast plugin pada Radio Gema Panca Arga Pacitan, SERUNI UNSA 2012*

Fitria Yuni Puspitasari , Agus Virgono, Ir, MT . *Internet radio. SNATI 2009*

Hemat Dwi Nuryanto, *Profile & Networking Radio 2.0*, Jakarta: BroadcastMagz 2012

Puput Putri Purwandani ,Eddy Prasetyo Nugroho, MT , Henry Rossi Andrian,ST.,MT., *Implementasi Radio Kampus Pada Jaringan Lokal Politeknik Telkom*, Politeknik Telkom Bandung 2011

Wanda Chrisiana, *Upaya Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa (Studi kasus di jurusan Teknik Industri UK Petra)*, Vol. 7, No. 1, Juni 2005: 83 - 90 Jurnal Teknik Industri, Universitas Kristen Petra

Web. Dunia Radio, 2008

FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO



SURAT KETERANGAN
NO. 475/B.21/UDN-02/XI/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wellia Shinta Sari, M.Kom
Bagian : Koordinator Sausana Akademik Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Menyatakan bahwa artikel berikut :

JUDUL	PENULIS
SISTEM KEAMANAN RUMAH BURUNG WALET BERBASIS MOTION DETECTION DAN SMS GATEWAY	1. Aisyatul Karima 2. L. Budi Handoko 3. Ariya Pramana Putra
INTEGRASI PERINGKAS DOKUMEN OTOMATIS DENGAN ALGORITMA LATENT SEMANTIC ANALYSIS (LSA) PADA PERINGKAS DOKUMEN OTOMATIS UNTUK PROSES CLUSTERING DOKUMEN	1. Arlytha Luthfiarta 2. Junta Zeniarja 3. Abu Salam
DESAIN PROGRAM AUDIO SEBAGAI STRATEGI PENDIDIKAN KARAKTER GENERASI DIGITAL	1. Lisa Mardiana 2. Suhariyanto

Telah diterima untuk edisi TECHNO-COM VOL. 13 NO. 2 MEI 2014 dan sedang dalam proses review.

Demikian surat keterangan ini kami buat, dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 November 2013

Koordinator Sausana Akademik
Fakultas Ilmu Komputer



Wellia Shinta Sari, M.Kom

DESAIN PROGRAM AUDIO SEBAGAI STRATEGI PENDIDIKAN KARAKTER GENERASI DIGITAL

Lisa Mardiana, M.I.Kom, Suhariyanto, M.Kom
Progdi Penyiaran, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula 1 No. 5-11 Semarang, 50131
Telp: (024) 3517261, Fax: (024) 3520165
Email: Lisa.mardiana@yahoo.co.id, hariyanto17@gmail.com

Abstrak

Globalisasi melahirkan transformasi generasi yang dulunya konvensional menjadi generasi digital. Mengingat transformasi generasi tersebut, maka dalam realitas pendidikan di era digital ini diperlukan perubahan paradigma pendidikan hingga pada aspek metode, media dan strateginya. Media pembelajaran konvensional yang ada selama ini masih memiliki banyak kelemahan seperti; terbatasnya ruang dan waktu, atau masih terbatas pada eksplorasi komunikasi visual saja. Media audio belum banyak dimanfaatkan sebagai media edukasi. Padahal media audio seperti radio memiliki potensi besar untuk digunakan menjadi media komunikasi pembelajaran. Adanya inovasi teknologi konvergensi, membuat radio dapat tampil lebih atraktif karena mengandalkan teknologi berbasis web yang lebih interaktif. Karena itulah penelitian ini dimaksudkan untuk mendesain program audio yang dapat digunakan sebagai strategi pendidikan bagi generasi digital, utamanya terkait pendidikan karakter mengingat transformasi digital dengan segala dampaknya bagi karakter bangsa.

Kata Kunci: pendidikan karakter, media, audio

1. PENDAHULUAN

Kehadiran Globalisasi yang tidak terelakkan semakin jelas ditandai dengan terjadinya proses digitalisasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Ditopang oleh kemajuan teknologi yang pesat, maka terjadilah perubahan transformatif diberbagai bidang. Saat ini juga telah terjadi perubahan dari generasi yang dulunya konvensional menjadi generasi digital, karena generasi saat ini lahir dengan teknologi. Mengingat transformasi generasi tersebut, maka dalam realitas pendidikan di era digital ini diperlukan perubahan paradigma pendidikan hingga pada aspek metode, media dan strateginya. Bentuk komunikasi melalui pertemuan tatap muka antara pendidik dengan peserta didik tidak lagi cukup memadai, sehingga perlu diperkaya dengan metode dan strategi lain yang memanfaatkan multimedia edukasi atau pembelajaran.

Media pembelajaran konvensional yang ada selama ini masih memiliki banyak

kelemahan seperti; terbatasnya ruang dan waktu, atau masih terbatas pada eksplorasi komunikasi visual saja. Media audio belum banyak dimanfaatkan sebagai media edukasi. Padahal media audio seperti radio memiliki potensi besar untuk digunakan menjadi media komunikasi pembelajaran.

Radio merupakan salah satu bentuk media massa yang banyak digunakan masyarakat untuk mengakses informasi. Sebagai sebuah media, radio memiliki keunggulan dari sisi kecepatan, aktualitas, kemudahan operasional dan konsumsinya. Selain itu, media radio memiliki kelebihan imajinatif yang tidak dimiliki jenis media lainnya. Pergerakan inovasi teknologi komunikasi dan informasi terus mengalami perkembangan yang pesat. Salah satunya hadirnya bentuk media yang menggabungkan teknologi komunikasi baru dengan teknologi komunikasi massa tradisional atau sering disebut konvergensi media. Adanya inovasi teknologi konvergensi, membuat

radio dapat tampil lebih atraktif karena mengandalkan teknologi berbasis web yang lebih interaktif. Teknologi tersebut membuat radio berbasis internet memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media edukasi atau pembelajaran. Apalagi konvergensi memungkinkan radio memiliki berbagai fitur baru, sehingga radio berbasis internet dengan segala kekuatannya, akan dapat menjadi media

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Karakter

Karakter adalah sifat yang di bawa oleh tiap individu, yang setiap orang memiliki karakter masing-masing. Pengertian karakter lebih mengarah pada moral dan budi pekerti seseorang, yang bersifat positif. Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Sebagaimana dikutip oleh Wanda Chrisiana, karakter yang menjadi acuan seperti yang terdapat dalam *The Six Pillars of Character* yang dikeluarkan oleh *Character Counts! Coalition (a project of The Joseph Institute of Ethics)*. [1] Enam jenis karakter yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- *Trustworthiness*, bentuk karakter yang membuat seseorang menjadi: berintegritas, jujur, dan loyal
- *Fairness*, bentuk karakter yang membuat seseorang memiliki pemikiran terbuka serta tidak suka memanfaatkan orang lain.
- *Caring*, bentuk karakter yang membuat seseorang memiliki sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain maupun kondisi sosial lingkungan sekitar.
- *Respect*, bentuk karakter yang membuat seseorang selalu

edukasi yang kreatif dan terintegrasi. Karena itulah dalam penelitian ini peneliti mencoba mendesain program audio dengan konsep sebagai content radio streaming, sehingga dapat digunakan sebagai strategi komunikasi baru bagi generasi digital dalam proses pembelajaran terutama dalam hal pendidikan karakter, yang lebih dinamis tanpa hambatan ruang dan waktu.

menghargai dan menghormati orang lain.

- *Citizenship*, bentuk karakter yang membuat seseorang sadar hukum dan peraturan serta peduli terhadap lingkungan alam.
- *Responsibility*, bentuk karakter yang membuat seseorang bertanggung jawab, disiplin, dan selalu melakukan sesuatu dengan sebaik mungkin.

2.2. Radio

Radio adalah teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini melintas dan merambat lewat udara dan bisa juga merambat melalui ruang angkasa yang hampa udara, karena gelombang ini tidak memerlukan medium pengangkut (seperti molekul udara) [2].

Menurut Effendy yang dikutip Ardianto dkk dalam buku "Komunikasi Massa Suatu Pengantar" [3] faktor-faktor yang mempengaruhi kekuatan radio siaran adalah daya langsung, daya tembus, dan daya tarik.

4. Daya Langsung

Daya langsung berkaitan dengan proses penyusunan dan penyampaian pesan pada pendengarnya yang relatif cepat. Suatu pesan yang disampaikan

melalui surat kabar akan membutuhkan proses penyusunan dan penyebaran yang kompleks dan membutuhkan waktu relatif lama. Sedangkan dalam radio siaran, berita yang sudah dikoreksi dan sudah dicek kebenarannya dapat langsung dibacakan, bahkan radio dapat menyiarkan peristiwa yang tengah berlangsung melalui reportase atau siaran pandangan mata.

5. Daya Tembus

Kekuatan lain dari radio siaran adalah daya tembus, melalui benda kecil yang namanya radio kita dapat mendengarkan siaran berita BBC dari London, dan ABC dari Australia. Dengan mudah kita memindahkan channel dari stasiun radio kepada stasiun radio lainnya, padahal jarak Indonesia dengan Inggris atau Australia sangat dan dipisahkan oleh luasnya laut dan tinggi gunung. Dengan demikian radio tidak mengenal jarak dan rintangan.

6. Daya Tarik

Daya tarik disebabkan sifatnya yang serba hidup berkat tiga unsur yang ada padanya, yakni musik, kata-kata, dan efek suara. Tulang punggung adalah musik. Orang menyetel pesawat radio siaran, terutama adalah untuk mendengarkan musik karena acara tersebut merupakan hiburan. Oleh

karenanya hampir setiap acara radio siaran dikemas dalam bentuk hiburan, setidaknya acara kata pun diselingi oleh musik atau efek suara. Efek suara tersebut menjadikan daya tarik sendiri bagi pendengar radio siaran dan pendengar terbawa pada suasana yang sedang digambarkan.

Menurut Dodi Mawardi [4], radio memiliki sembilan karakteristik, yaitu:

10. *Theater of Mind*, media radio memiliki kemampuan untuk mengembangkan imajinasi pendengar.
11. *Personal*, media *radio* mampu menyentuh pribadi pendengar.
12. *Sound only*, media *radio* hanya menggunakan media suara dalam menyajikan informasinya.
13. *At once*, media radio *dapat* diakses cepat dan seketika.
14. *Heard once*, media radio didengar secara sepiantas.
15. *Secondary medium half ears media*, media radio bisa menjadi teman *dalam* beraktifitas.
16. *Mobile/portable*, media fisik radio mudah dibawa kemana saja.
17. *Local*, media *radio* bersifat lokal, hanya di daerah yang terjangkau frekuensinya.
18. *Linear*, media radio *tersusun* secara sistematis

3. METODE PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan penelitian, maka tahap-tahap penelitian telah dirancang oleh tim peneliti seperti diuraikan sebagai berikut.

8. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur seperti buku, referensi-referensi baik melalui perpustakaan maupun internet

dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian ini.

9. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran pendidikan karakter, dan topik-topik yang dapat diangkat menjadi tema content program.

10. Perancangan/ pra produksi

Pada tahap ini dilakukan perancangan content yang sesuai dengan penguatan pendidikan karakter, dimulai dari pengumpulan ide, pembuatan lay out, naskah dll.

11. Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses produksi program yang meliputi perekaman suara baik dalam proses

interview di lapangan hingga perekaman di studio.

12. Pasca produksi

Dilakukan proses editing dan mixing

13. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil akhir produk yang menjadi content program, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

4. HASIL & PEMBAHASAN

4.1. Teknik Berkarya

Operator memberikan backsound, ear catcher, dan sound effect yang cocok sesuai dengan narasi. Ditambah dengan kekuatan naskah yang baik, imajinasi pendengar akan terasa semakin nyata dan hidup. secara teknik, karya ini didukung dengan peralatan yang tepat standart broadcast.

4.2.1. Konsep kreatif

Memberikan suguhan program acara yang matang dan menarik sehingga sajian program ini benar-benar bisa dinikmati pendengar dan pesan yang disampaikan bisa diterima oleh pendengar. Dalam hal ini, content pendidikan karakter dirancang dengan cara yang mudah diterima oleh target audiencenya yaitu generasi digital dari kalangan remaja, sehingga harus jauh dari kesan menggurui. Berikut ini merupakan konsep hasil desain content yang diarahkan pada pendidikan karakter dalam penelitian ini:

5. Inspirasi Muda

Program ini diarahkan untuk memotivasi generasi muda untuk berprestasi dan menginspirasi, yang mengarah pada pendidikan karakter *Trustworthiness*, *Fairnes*, dan *Respect* sebagai bagian dari keteladanan, Integritas dan Kerja keras.

6. Salam Sahabat

Program ini diformat dalam bentuk variety show yang diarahkan konsep *Caring*; bentuk karakter yang membuat seseorang memiliki sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain maupun kondisi sosial lingkungan sekitar.

7. SmartQuis

program ini diarahkan pada perilaku berkarakter dalam kategori olah pikir untuk membentuk karakter cerdas, kritis, dan kreatif

8. MotivaStory

Program ini mengacu pada kategori olah hati untuk mengarah pada pendidikan karakter yang membentuk perilaku jujur, amanah, tanggung jawab, pantang menyerah dll. Difomat dalam bentuk drama radio.

4.2. Proses dan Prosedur Berkarya

Dalam membuat program membutuhkan beberapa tahap yang harus dilewati. Diantaranya sebagai berikut :

5. Tahap Perencanaan Program

Tahap perencanaan program adalah suatu kegiatan yang diawali dengan mengumpulkan ide internal dan eksternal digunakan sebagai bahan penyusunan pola dasar dan pola operasional yang memuat judul, alur cerita, dan format program yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam membuat desain program.

6. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah pengembangan lebih lanjut dari desain program menjadi desain produksi oleh tim produksi. Kegiatan desain program meliputi penyusunan naskah yang sebelumnya diawali dengan pembuatan lay out, menentukan pengisi acara termasuk narasumber.

7. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap pelaksanaan desain program yang diawali dengan penyelesaian naskah lengkap yang kemudian dilanjutkan dengan proses wawancara dengan para narasumber. Pemilihan narasumber dilakukan dengan memilih orang-orang berkompeten dibidangnya sehingga dapat menguatkan fakta-fakta yang disajikan.

8. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap penyelesaian atau *finishing* hasil rekaman. Kegiatan yang dilakukan antara lain, *editing* dan *mixing*. Hasil rekaman yang sudah jadi, di-*preview* terlebih dahulu oleh tim produksi untuk penyempurnaan.

Editing suara yang didapat dari hasil merekam statement ataupun petikan wawancara dipastikan tidak ada suara yang *noise* ataupun hilang. Sehingga setelah *editing* selesai bisa dilanjutkan dengan *memixing* suara tadi.

Setelah selesai proses tersebut, dilakukanlah evaluasi mengenai hasil akhirnya. Hasil itu didengarkan kembali dan dibuat *print out*nya.

4.3. Implementasi Karya

4.3.1. Desain Program (contoh; Inspirasi Muda)

Identitas Program

1. Tema : Inspirasi Muda

11. Topik : Prestasi anak muda

12. Judul : “Sang Inspirator”

13. Karakteristik : Tapping

14. Media : Radio

15. Format Program: *Talk show*

16. Durasi: 15 menit

17. Segmentasi : Remaja, Dewasa

18. Narasumber :

c. *Google* Student Ambassador (Putranto Adhi Nugroho)

d. Pemenang Kompetisi Desain Interior Batik (Gabriel Valentinus)

Voxpop :

c. Voxpop 1 : Tentang *Google*

d. Voxpop 2 : Tentang Batik

Tabel 1. Contoh: Lay out Program Inspirasi Muda

No	Pelaku	Deskripsi	Durasi
1.	Operator	Jingle Radio	7”
2.	Operator	ID’S PROGRAM	10”
	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	51”
3.	Penyiar	Membuka program, membahas materi Sang Inspirator episode minggu ini dan mengantarkan vox pop	
4.	Operator	Insert voxpop	52”
	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	1’14”
5.	Penyiar	Mengantar ke <i>reporter</i> dan narasumber 1	
6.	<i>Reporter</i>	Wawancara dengan Putranto Adhi Nugroho	5’25”
7.	Operator	ID’S PROGRAM	10”
8.	Operator	Insert voxpop	1’04”
	Operator	INSTRUMENT FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	33”
9.	Penyiar	Mengantar ke narasumber 2	
10.	<i>Reporter</i>	Wawancara dengan Gabriel Valentinus	3’27”

	Operator	INSTRUMENTAL FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	18''
11.	Penyiar	Menutup acara dan kesimpulan	
12.	Operator	ID'S PROGRAM	10''
	Operator	Jinggle Radio	7''

Tabel 2. Contoh: Outline Inspirasi Muda

No	Pelaku	Deskripsi	Durasi
1.	Operator	Jinggle Radio	7''
2.	Operator	ID'S PROGRAM	10''
3.	Operator	Instrument FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	51''
4.	Penyiar	Hai/ assalamualaikum/ salam sejahtera sobat kampus/ balik lagi barengan sang inspirator/ melawan gravitasi dunia di RADIOKU.co.id RADIO EDUKASI kita semua bersama Eka Pebriani// oke hari ini kita bakalan “kepo”-in 2 inspirator yang ada di universitas yang sama nih/ universitas dian nuswanto// tahu dong/ universitas yang sebagian gedungnya warna biru ini terkenal banget sama IT-nya/ dan termasuk mahasiswanya yang gemar banget buat mengkonsumsi internet/ Nah ngomongin masalah internet/ sobat kampus pasti juga penggunaanya dong, tapi biasanya pada ngapain sih sama koneksi internet/ yuk kita samperin dulu sobat kampus di Universitas Dian Nuswanto//	
5.	Insert voxpop	1. Berapa kali kamu mengakses <i>Google</i> ? 2. Apa saja yang biasanya kamu telusuri di <i>Google</i> ? 3. Seberapa pentingkah <i>Google</i> dalam kehidupan sehari-hari kamu?	52''
6.	Operator	Instrument FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	1'14''
7.	Penyiar	Baik/ barusan udah kita dengerin sama-sama pendapat dari para sobat kampus/ tentang peranan <i>Google</i> dalam kehidupan sehari-hari// Wah/ ternyata memang hampir semua sobat menganggap bahwa <i>Google</i> itu sangat bermanfaat di kehidupan kita ya/ karena lewat <i>Google</i> / kita bisa mencari tambahan pengetahuan dan juga mendapatkan materi/ atau referensi buat tugas-tugas kuliah kita ya sobat// Tapi inget ya/ jangan sampe kita ketergantungan sama <i>Google</i> !! Nah/ ngomong-ngomong tentang <i>Google</i> nih/	

		<p>tahu nggak sih sobat kalo ada seorang mahasiswa udinus yang menjadi <i>Google Student Ambassador</i>?// <i>Yap</i>/ mahasiswa yang bernama lengkap Putranto Adhi Nugroho ini/ berhasil terpilih menjadi duta <i>Google</i> untuk Asia Tenggara/ setelah mengikuti berbagai tahapan seleksi nih sobat// Wah membanggakan sekali ya// Mahasiswa yang sedang menimba ilmu tentang teknik informatika di semester 7 ini ternyata juga memiliki segudang prestasi lainnya lho sobat!// <i>Pengen</i> tahu apa aja?// <i>Yuk</i> langsung aja kita dengerin wawancara antara <i>reporter</i> kita/ Melani dan Putranto Adhi Nugroho//</p>	
8.	<i>Reporter</i>	<p>Hai sobat kampus! <i>Yak</i>, sekarang di sebelahku udah ada Adhi nih. . seperti yang udah dijelaskan sama Eka tadi, Adhi ini adalah <i>Google student ambassador</i> untuk Asia Tenggara. <i>Wow keren banget ya. Isn't that amazing??</i> Hi mas Adi,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Gimana</i> ceritanya nih sampe kamu bisa terpilih jadi <i>Google Student Ambassador for South East Asia</i>? <i>Emang</i> dapet info dari mana nih kalo <i>Google</i> memang sedang mengadakan seleksi GSA? 2. Tahapan-tahapan seleksinya untuk bisa menjadi GSA apa aja nih? 3. Apa aja <i>sih</i> tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh seorang GSA? 4. Motivasi apa nih yang mendasari kamu untuk mengikuti GSA? 5. <i>Udah</i> dapet apa aja nih selama jadi GSA? 6. Pengalaman apa yang nggak bisa kamu lupain selama jadi GSA? 7. Selama mengikuti kegiatan GSA, kegiatan perkuliahan terganggu kah? 8. Selain jadi GSA, kamu itu kan juga adalah pendiri Doscom, terus dulu pernah menjabat sebagai gubernur FIK// Nah kasih pesan dong buat sobat kampus tentang <i>gimana</i> caranya buat bisa mengukir prestasi seperti kamu? 	5'25"

		Jadi kuncinya dari Putranto Adhi Nugroho adalah..... // Ok, terima kasih untuk waktunya ya. Ok sobat/ banyak <i>banget nih</i> inspirasi yang bisa kita dapatkan dari sosok Putranto Adi Nugroho// Jangan kemana-mana dulu ya sobat karena masih ada seorang inspirator muda lagi <i>nih..</i> tetap di Sang Inspirator.	
9.	Operator	ID'S PROGRAM	10''
10.	Insert voxpop	1. Suka <i>nggak</i> pake batik? 2. Biasanya menggunakan batik dalam <i>event</i> apa? 3. Pernah <i>denger</i> Desain Interior Batik? Pendapatnya gimana?	1'04''
11.	Penyiar	Hallo sobat kampus masih barengan Sang Inspiator/ melawan gravitasi dunia// <i>Oke</i> sekarang <i>udah</i> ada gabriel valentinus yang lagi <i>asyik ngerakit</i> robot di gedung fakultas teknik <i>nih/</i> biarpun suka ngerakit robot/ jangan salah cowok berperawakan tinggi ini merupakan juara 1 tingkat nasional/ pemenang kompetisi desain interior batik// <i>oke</i> yang mau tahu tentang desain interior batik rancangan Gabriel <i>yuk ngikut</i> Mela dulu	33''
12.	Reporter	<i>Ok</i> Sobat Kampus! <i>Udah</i> ada Gabriel Valentinus <i>nih</i> di samping aku, langsung aja <i>yuk</i> kita tanya-tanya. Hai Gabriel, 1. Gimana perasaannya jadi pemenang kompetisi desain interior batik? 2. <i>Emang</i> kamu suka <i>nge</i> -desain-desain batik gitu ya? 3. Nah bisa cerita dikit dong tentang desain interior batik ini, gunanya buat apa? Mungkin aja kan sobat kampus ada yang belum <i>ngerti</i> ? 4. <i>Kalo</i> yang kamu buat dalam perlombaan kemarin itu apa? 5. Motifnya <i>kayak</i> gimana <i>tuh</i> sampe bisa menang? 6. <i>Dapet</i> inspirasi dari mana untuk bisa	3'27''

		<p><i>ngedesain</i> sebuah batik?</p> <p>7. Butuh waktu berapa lama untuk <i>nyelesain</i> desain interior batik?</p> <p>8. Satu bulan? terus kuliahnya gimana? Sempet keganggu <i>dong</i>?</p> <p>9. Apa <i>nih</i> yang udah kamu <i>dapetin</i> selama ikut kompetisi itu?</p> <p>10. Dibalik kesuksesan kamu <i>menangin</i> lomba desain interior batik, siapa <i>sih</i> sosok yang <i>ngebikin</i> kamu termotivasi untuk menang?</p> <p>11. Gabriel, <i>kasih dong</i> kata-kata yang bisa menginspirasi sobat kampus supaya bisa berprestasi seperti kamu!</p> <p><i>Hmm</i> sarannya <i>ok banget tuh/ hahaha// Makasih</i> ya Gabriel udah mau <i>sharing</i> sama sobat kampus tentang pengalaman kamu <i>menangin</i> lomba desain interior batik// semoga bisa menginspirasi sobat kampus// <i>Oke</i> sobat kampus/ balik lagi ya ke studio RadioKu bersama Eka Pebriani// <i>bye bye//</i></p>	
13.	Operator	Instrument FADE IN – UNDER TO BACKSOUND	18”
14.	Penyiar closing	<p><i>Oke</i> selesai sudah tugas Sang Inspirator/ si pelawan gravitasi dunia/ episode minggu ini barengan 2 Inspirator Muda yang mungkin patut kita contoh//</p> <p>Jangan lupa terus <i>gabung barengan</i> Sang Inspirator setiap .../ hanya di RADIOKU/ RADIO EDUKASI MAHASISWA</p>	
15.	Operator	ID’S PROGRAM	10”
16.	Operator	Jinggle Radio	7”

5. KESIMPULAN

Desain program audio ini diharapkan mampu memberikan informasi dan inspirasi kepada generasi digital yang notabene adalah kaum muda, sehingga dapat terbentuk karakter positif melalui inovasi metode pendidikan dengan memanfaatkan teknologi konvergensi yang tidak konvensional, sehingga dengan konsep radio streaming yang dapat diakses melalui berbagai macam gadget ini

pendidikan karakter dapat terus berlangsung dimana saja dan kapan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wanda Chrisiana, *Upaya Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa (Studi kasus di jurusan Teknik Industri UK Petra)*, Vol. 7, No. 1, Juni 2005: 83 - 90
Jurnal Teknik Industri, Universitas Kristen Petra
- [2] Web. Dunia Radio, 2008
- [3] Ardianto, E.L, *Komunikasi massa: Suatu Pengantar*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004
- [4] Dodi Mawardi, *Produksi Siaran Radio* pekan 2, juni 12.
<http://www.dodimawardi.wordpress.com>