

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan salah satu hasil penelitian yang membahas mengenai analisis kebijakan MD dalam pemilihan lagu pada sebuah radio.

Veranica (2011) menyebutkan bahwa dalam penelitiannya mengenai analisis kebijakan MD dalam pemilihan lagu pada sebuah radio 88,7 FM Global Jakarta mempunyai tujuan untuk penyusunan lagu dalam *playlist* sehingga dapat mengatur rotasi-rotasi lagu dalam program harian, mingguan dan program-program sessional.

Penyusunan lagu dalam *playlist* sangatlah perlu diperhatikan agar suasananya tetap terasa seimbang. Diantaranya memiliki komposisi lagu yang jelas, menimbulkan *Air Communication* yang baik dan lagu yang mudah diingat dan baik saat dibawakan, sehingga dengan adanya rotasi lagu mampu untuk membawa pendengar kedalam alunan lagu yang ditampilkan agar dapat membantu manusia untuk menghilangkan stress atau mengurangi kejenuhan yang dialami.

#### **2.2 Rotasi Lagu**

Menurut Buku Pedoman Penyelenggaraan Siaran RRI tahun 2011:

*“Rotasi lagu dalam istilah penyiaran adalah kekerapan dari sekelompok lagu-lagu (rekaman) yang dimainkan dalam periode waktu tertentu”.*

Sebuah stasiun radio dapat memiliki beberapa rotasi, seperti sebuah *power rotation (heavy rotation)* yang dimainkan setiap dua jam sekali, dan *oldies rotation* untuk lagu-lagu lama yang dimainkan setiap beberapa hari sekali. Sementara dalam sistem itu sendiri rotasi ialah sebuah proses merotasi banyaknya lagu yang ada pada *playlist* lagu agar dalam pemutaran lagu tidak terjadi kesamaan lagu dan dalam satu *playlist* siaran, sehingga tidak memberikan efek redudansi data sebuah lagu yang mempunyai judul atau penyanyi sama.

MD PRO 2 FM harus menyiapkan perpustakaan musik, sesuai kebutuhan format musik dengan ketentuan: Indonesia 70% dan barat 30%. Hal ini dikarenakan sesuai dengan nama radio itu sendiri yaitu RRI (Radio Republik Indonesia) dimana lagu yang diputar harus lebih banyak dari dalam negeri sendiri dibandingkan dengan lagu luar negeri. Dari 100% total lagu yang akan diputar, 70% materi musik Indonesia, dimana di dalamnya terdiri atas 90% lagu hasil produksi industri musik (*label*) dan 10% adalah lagu-lagu kelompok pemusik kreatif yang diproduksi terbatas atau pada kalangan tertentu (*indie*). Tujuannya adalah memberi peluang pemusik kreatif dari kalangan *non-label* untuk berkreasi dan memperkenalkan hasil karyanya melalui siaran musik di RRI PRO 2 FM.

MD PRO 2 FM menyusun daftar musik atau lagu berdasarkan jenis dan masa edar musik atau lagu dengan memperhatikan kebutuhan sehari-hari sesuai dengan *daypart* yang ditetapkan dan dioperasionalkan secara *blocking time* (pembelian waktu siar diluar siaran iklan untuk dimanfaatkan oleh kepentingan pihak tertentu). Polanya adalah perpaduan *hitsmaker* (memutar lagu baru) dan *hitsplayers* (lagu *hits*). Musik atau lagu dalam *playlist* perhari berjumlah 696 lagu perhari dalam 19 jam siaran. Pada *Hismaker* dan *Hitsplayer* berlaku untuk

*blocking time* dalam *daypart*, sedang untuk *non blocking time* (tidak melakukan pembelian waktu siar di luar siaran iklan untuk dimanfaatkan oleh kepentingan pihak tertentu) menyesuaikan atmosfer pendengar sepanjang *genre* dan masa edarnya sesuai format musik RRI Pro 2 FM. Aturan dan kebijakan yang ditetapkan oleh MD dalam rotasi lagu adalah:

1. Penyanyi Pria baik solo maupun *band* “**dapat**” diputar sebanyak tiga kali berturut-turut, sehingga pada lagu berikutnya diikuti oleh penyanyi wanita baik solo maupun *band* dan diberi jeda berupa promo program, *spot* iklan, *jingle*, informasi *adlibs* atau drama radio pendek.
2. Penyanyi wanita baik solo maupun *band* “**dapat**” diputar dua kali berturut-turut, sehingga pada lagu berikutnya diikuti oleh penyanyi pria baik solo maupun *band* dan diberi jeda promo program, *spot* iklan, *jingle*, informasi *adlibs* atau drama radio pendek.
3. Daftar *playlist* yang akan diputar harus didasarkan pada jenis dan masa edar lagu (*new entry*, *big hits*, *current*, *recurrent*, *oldie*) yang sesuai dengan kebutuhan acara harian yang ditetapkan.
4. Menghindari pemutaran lagu baik dengan judul lagu maupun penyanyi yang sama dalam satu jam pemutaran, termasuk judul lagu yang sama dengan penyanyi berbeda.

### 2.3 Teori Format Pola Acara Siaran

Pemolaan program adalah penyusunan pola perencanaan program siaran dalam bentuk pengelompokan acara siaran kedalam satuan waktu siaran, meliputi pengklasifikasian jenis, hari, jam, durasi dan kekerapan siaran setiap mata acara

dalam periode tertentu. Berdasarkan pendekatan *narrowcasting*, pola perencanaan Pro 2 dilakukan dengan pola *Daypart* dan *clock system*.

### **1. Daypart Pagi**

Berisi acara musik dan informasi yang diharapkan mampu menyemangatkan anak muda memulai aktivitas. Musik menjadi sajian utamanya, tanpa mengesampingkan informasi-informasi aktual yang disesuaikan dengan kebutuhan anak muda. *Daypart* pagi ini diberi konsep *Pro Activity*.

### **2. Daypart Siang**

Berisi siaran musik dan informasi seputar *gadget*, memodifikasi, automotif, elektronika, dll. *Daypart* siang ini diberi konsep *Pro kreatif*.

### **3. Daypart Sore**

Berisi acara siaran yang bersifat *intertainment* dengan tetap menjaga kebutuhan pendengar akan informasi seputar resensi buku, film, keberadaan komunitas lokal, pencerahan dan perenungan religius menjelang ibadah sore. *Daypart* sore ini diberi konsep *Pro Issue*.

### **4. Daypart Malam**

Berisi acara untuk anak muda dalam mendengarkan dan sekaligus berpartisipasi dibanyak pilihan musik, mulai dari konteporer musik, *box music*, profil album atau solo, penyanyi nasional atau dunia sekaligus membuka kesempatan para band *indie* dalam memberikan kontribusi diacara ini. *Daypart* malam ini diberi konsep *Pro Popular*.

## 2.4 Program Acara Pro 2 FM Surabaya

Materi siaran informasi dan berita di PRO 2 dapat berasal dari filsafat, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, ekonomi, politik, olahraga, seni, dan film. Materi informasi disampaikan dalam bentuk *adlibs*, *spot*, *jingle*, obrolan pendek, *radio filler* dan dokudrama (drama dokumenter). Materi informasi yang disajikan menghindari informasi tentang kekerasan, pornografi, narkoba dan informasi acara juga ditetapkan dalam bentuk acara harian dan mingguan. Berikut daftar acara harian dan mingguan tersebut:

### Acara Harian :

1. Tune Buka Siaran
2. Pro 2 issue (Voice of Islam)
3. Pro 2 issue (Etnik)
4. Pro 2 Activity (Jonny Show)
5. Morning Show
6. Pro 2 Kreatif (Healthy Hour, Girl Power, Tekno, Justice, English Corner)
7. Pro 2 Kreatif (Pro 2 Star Track)
8. Pro 2 Request time
9. Track ke Indonesian
10. Pro 2 Populer (Pro 2 Hipper Time dan Pro 2 Upper Time)
11. Digitrack
12. Pro 2 Populer (Pro 2 Online)
13. Tune Tutup Siaran

Acara Mingguan :

1. Pro 2 Holly Spirit
2. Top Twenty(Local)
3. Top Twenty (Nasional)
4. Pro 2 Kampus
5. Rock Session
6. Pro 2 Indie (Lokal)

## 2.5 Metode Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem informasi dapat dilakukan dengan beberapa cara. Menurut Jogiyanto (2005:433) pengembangan sistem informasi dapat dilakukan dengan dua cara. Cara pertama adalah pengembangan sistem informasi konvensional dengan menggunakan siklus hidup pengembangan sistem atau *system development life cycle* (SDLC). Sistem dikembangkan oleh analis sistem, yaitu orang yang memiliki kemampuan mengembangkan sistem cara profesional. Pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan operasi serta perawatan sistem. Secara garis besar terbagi dalam lima kegiatan utama, yaitu *initiation*, *analysis*, *design*, *implementation* dan *maintenance*. Setiap kegiatan dalam SDLC dapat dijelaskan melalui tujuan dan hasil kegiatannya.

Meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- *System initiation*
- *System analysis*
- *System design*

- *System implementation*
- *System maintenance*

Tahapan SDLC (*System Development Life Cycle*) meliputi tahapan-tahapan berikut:

- *System initiation* ialah perencanaan awal untuk sebuah proyek guna mendefinisikan lingkup, tujuan, jadwal dan anggaran bisnis awal yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau kesempatan yang direpresentasikan oleh proyek. Lingkup proyek mendefinisikan area bisnis yang akan ditangani oleh proyek dan tujuan-tujuan yang akan dicapai. Lingkup dan tujuan pada akhirnya berpengaruh pada komitmen sumber yaitu jadwal dan anggaran yang harus dibuat supaya berhasil menyelesaikan proyek.
- *System analysis* ialah studi domain masalah bisnis untuk merekomendasikan perbaikan dan menspesifikasikan persyaratan dan prioritas bisnis untuk solusi. Analisis sistem ditujukan untuk menyediakan tim proyek dengan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap masalah-masalah dan kebutuhan-kebutuhan yang memicu proyek. Area bisnis dipelajari dan dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih rinci mengenai apa yang bekerja, apa yang tidak bekerja dan apa yang dibutuhkan.
- *System design* ialah spesifikasi atau konstruksi solusi yang teknis dan berbasis komputer untuk persyaratan bisnis yang diidentifikasi dalam analisis sistem. Selama desain sistem, pada awalnya akan mengeksplorasi solusi teknis alternatif. Setelah alternatif solusi disetujui, fase desain sistem mengembangkan cetak biru (blueprint) dan spesifikasi teknis yang dibutuhkan untuk

mengimplementasikan database, program, antarmuka pengguna dan jaringan yang dibutuhkan untuk sistem informasi.

- *System implementation* ialah konstruksi, instalasi, pengujian dan pengiriman sistem ke dalam produksi (artinya operasi sehari-hari). Implementasi sistem mengonstruksi sistem informasi baru dan menempatkannya ke dalam operasi, selanjutnya dilaksanakan pengujian.
- *System maintenance* ialah Tahap akhir untuk mengevaluasi kinerja sistem, apakah sesuai dengan keinginan user atau tidak. Control secara berkala, Pembenahan, Penambahan bagian.

## 2.6 Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi *front end* dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna orang-orang dan sistem yang bersangkutan. (Sri Widiyanti : 2000). Istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris "*application*" yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.