

Pembuatan Studio *Podcast* SMK Pangeran Antasari Medan

Making of Podcast Studio at SMK Pangeran Antasari Medan

Rinanda Purba¹, Triadi Sya'Dian², Nazarruddin Nazarruddin³

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

^{2,3}Program Studi Film dan Televisi, Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

E-mail: rinanda.purba.silangit@gmail.com¹, triadisyardian@gmail.com², najaruddin890@gmail.com³

Article History:

Received: Januari 01, 2024;

Accepted: Januari 19, 2024;

Published: Februari 13, 2024

Keywords: Studio, Podcast, SMK Pangeran Antasari Medan

Abstract. This journal reviews the implementation of community service activities aimed at building a Podcast studio at SMK Pangeran Antasari. This research was carried out with the aim of improving students' skills in Audio content production and stimulating the development of creativity through Podcast media. The service method includes training, coaching and maintenance of studio facilities. The training involves various aspects, such as technical Audio production, editing, and Podcast marketing. Coaching focuses on idea development, script writing, and presentation skills. Studio facility maintenance includes Hardware and Software management to ensure smooth production. The research results show an increase in students' technical skills in producing Podcasts, along with an increase in their interest and participation in creative activities. The Podcast studio becomes a platform for students to express their ideas, views and talents. In addition, this activity forms a close collaboration between the school and the surrounding community, creating positive synergy and empowering the local community. In conclusion, this community service activity makes a significant contribution to increasing students' media literacy and strengthening the role of SMK Pangeran Antasari as an agent of change in community empowerment through Podcast media.

Abstrak

Jurnal ini mengulas pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan membangun studio *Podcast* di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pangeran Antasari. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam produksi konten *Audio* serta merangsang pengembangan kreativitas melalui media *Podcast*. Metode pengabdian mencakup tahap pelatihan, pembinaan, dan pemeliharaan fasilitas studio. Pelatihan melibatkan berbagai aspek, seperti teknis produksi *Audio*, penyuntingan, dan pemasaran *Podcast*. Pembinaan fokus pada pengembangan ide, penulisan naskah, dan kemampuan presentasi. Pemeliharaan fasilitas studio mencakup manajemen perangkat keras dan perangkat lunak untuk memastikan kelancaran produksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis siswa dalam memproduksi *Podcast*, seiring dengan peningkatan minat dan partisipasi mereka dalam kegiatan kreatif. Studio *Podcast* menjadi platform untuk siswa mengungkapkan ide, pandangan, dan bakat mereka. Selain itu, kegiatan ini membentuk kolaborasi yang erat antara sekolah dan masyarakat sekitar, menciptakan sinergi positif dan pemberdayaan komunitas lokal. Kesimpulannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan literasi media siswa dan memperkuat peran SMK Pangeran Antasari sebagai agen perubahan dalam pemberdayaan masyarakat melalui media *Podcast*.

Kata Kunci: Studio, Podcast, SMK Pangeran Antasari Medan

PENDAHULUAN

Di era digital ini, *Podcast* telah menjadi medium komunikasi yang semakin populer dan relevan. Media-media penyiaran terus bertransformasi dengan aneka ragam tujuan baik sebagai penyampai informasi maupun hiburan (Tasruddin & Astrid, 2021). Keberadaan *Podcast* tidak hanya memberikan wadah bagi ekspresi kreatif, tetapi juga menjadi alat efektif untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan. *Podcast* merupakan file audio maupun audiovisual yang dibuat dan diunggah pada sebuah platform online untuk dibagikan kepada orang lain (Fauzziah & Rahman, 2023).

¹Rinanda Purba, rinanda.purba.silangit@gmail.com

SMK Pangeran Antasari, sebagai lembaga pendidikan berorientasi vokasional, memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia industri. Meskipun telah memberikan pendidikan yang berkualitas, sekolah ini masih menghadapi tantangan dalam menghadirkan sarana dan fasilitas yang mendukung perkembangan terkini di bidang teknologi dan media. *Podcasting* telah menjadi tren yang signifikan dalam menyampaikan informasi dan menggali kreativitas. Oleh karena itu, membangun sebuah studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari akan menjadi langkah progresif untuk meningkatkan kualitas pendidikan multimedia dan memberikan pengalaman yang lebih beragam kepada siswa

Studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari akan memberikan keuntungan multidimensional bagi siswa. Pertama, siswa akan memiliki akses kepada pengalaman praktis dalam produksi, penyuntingan, dan distribusi konten *Audio*, yang merupakan keterampilan berharga di era digital ini. Kedua, studio ini dapat menjadi platform bagi siswa untuk mengekspresikan ide kreatif mereka dan mengembangkan kemampuan berbicara di depan umum. Dengan berfokus pada konten yang sesuai dengan kurikulum, studio *Podcast* akan menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan mendukung pemahaman konsep-konsep tertentu. Studio ini dapat menjadi wahana untuk menggali minat dan bakat siswa dalam bidang media dan komunikasi.

Melalui pembangunan studio *Podcast*, SMK Pangeran Antasari dapat menciptakan iklim pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan tuntutan industri. Siswa akan menerima manfaat berupa peningkatan keterampilan multimedia, pemberdayaan ekspresi kreatif, dan peningkatan kepercayaan diri. Selain itu, studio ini dapat membuka pintu bagi kolaborasi antarjurusan, menciptakan lingkungan inklusif di mana berbagai disiplin ilmu dapat saling bersinergi. Dengan demikian, pembangunan studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari tidak hanya membawa manfaat kepada siswa, tetapi juga berkontribusi positif terhadap pengembangan komunitas pendidikan dan meningkatkan citra sekolah di tingkat lokal.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan *Audio Visual*

Dari perspektif *Audio visual*, pendirian studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari membuka peluang signifikan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam produksi konten *Audio*. Melibatkan siswa dalam pelatihan teknis seperti penyuntingan *Audio*, teknik perekaman, dan perangkat lunak pengolahan suara menjadi esensial untuk memastikan produksi *Podcast* yang berkualitas. Selain itu, aspek *Audio visual* juga memperhatikan kebutuhan presentasi yang efektif, termasuk penguasaan keterampilan berbicara, penggunaan suara yang tepat, dan pemilihan musik pendukung.

Penerapan elemen visual dalam studio, seperti desain grafis untuk cover *Podcast* dan visualisasi konten, juga menjadi aspek penting dalam menciptakan daya tarik bagi audiens. Benda-benda ini dapat memberikan kesenangan visual bagi mata, daya tarik tekstural bagi tangan, atau rangsangan bagi pikiran (Ching & Binggeli, 2011). Sejalan dengan itu, memperhatikan tata letak studio yang mendukung visibilitas dan aksesibilitas perangkat *Audio visual*, seperti mikrofon, kamera, dan monitor, menjadi kunci untuk memastikan kelancaran produksi. Dengan fokus pada aspek *Audio visual* ini, implementasi studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membangun daya tarik artistik dan presentasi yang memadai untuk menarik perhatian audiens secara lebih luas.

Tinjauan Tata Letak Artistik

Tata letak artistik memainkan peran sentral dalam konteks pembangunan studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari. Dalam pendekatan ini, unsur-unsur desain visual dan auditif menjadi instrumen penting untuk menciptakan lingkungan kreatif yang merangsang. Studio *Podcast* harus dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang mendukung produksi konten *Audio visual*. Penempatan perangkat keras dan perangkat lunak secara ergonomis memastikan kenyamanan dan efisiensi siswa selama proses produksi. Pemilihan warna, pencahayaan, dan tata letak ruangan harus mempertimbangkan atmosfer yang mendukung kreativitas, memicu inspirasi, dan

mempromosikan kolaborasi antar-siswa.

Selain itu, tata letak studio *Podcast* juga harus mempertimbangkan aspek partisipatif dan interaktif, memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan kreatif. Ruang terbuka yang dirancang dengan baik dapat merangsang diskusi dan pertukaran ide di antara siswa, sementara area kerja yang terpisah dapat mendukung fokus dan konsentrasi dalam proses produksi. Tata letak artistik memainkan peran sentral dalam menciptakan atmosfer yang merangsang kreativitas dan memotivasi siswa dalam produksi konten audio visual (Ramli, 2012). Oleh karena itu, tinjauan tata letak artistik ini memberikan dasar bagi pengembangan studio *Podcast* yang bukan hanya fungsional, tetapi juga menciptakan lingkungan visual yang inspiratif, mendukung kolaborasi, dan merangsang kreativitas siswa di SMK Pangeran Antasari.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan dalam membangun studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari melibatkan serangkaian langkah yang terinci:

1. Identifikasi Kebutuhan: Survei, wawancara, dan diskusi kelompok digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan harapan masyarakat terkait pengembangan studio *Podcast*. Analisis data digunakan sebagai dasar untuk merancang kurikulum pelatihan.
2. Pelatihan Terstruktur: Instruktur berpengalaman dalam *Podcasting* memimpin sesi pelatihan terstruktur. Sesi mencakup demonstrasi praktis, latihan langsung oleh siswa, dan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman mendalam.
3. Pembinaan Berkala: Pembinaan dilakukan secara rutin untuk memantau perkembangan siswa. Umpan balik konstruktif diberikan untuk memperbaiki keterampilan siswa selama proses pelatihan.
4. Pemeliharaan Fasilitas: Fasilitas studio secara rutin dipelihara untuk memastikan perangkat keras dan perangkat lunak dalam kondisi optimal. Pemeliharaan melibatkan perbaikan dan peningkatan fasilitas sesuai kebutuhan.
5. Keterlibatan Siswa: Siswa aktif terlibat dalam seluruh tahap produksi konten *Audio*, mulai dari penyusunan naskah hingga tahap pascaproduksi. Kolaborasi diutamakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menggali kreativitas mereka.
6. Kolaborasi dengan Masyarakat: Kolaborasi antara siswa, guru, dan masyarakat ditingkatkan melalui kegiatan diskusi, lokakarya, dan pertunjukan *Podcast*. Masyarakat aktif terlibat untuk memperkuat koneksi antara sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Melalui penerapan metode ini, diharapkan studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari dapat berhasil membangun keterampilan siswa, memfasilitasi kreativitas, dan memperkuat hubungan positif dengan masyarakat sekitar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyoroti hasil dari implementasi serta analisis mendalam terhadap proses pembuatan studio *Podcast* untuk SMK Pangeran Antasari Medan. Melalui tahapan yang terinci dalam pelaksanaan kegiatan, akan diperlihatkan bagaimana studio *Podcast* ini dibangun dari awal, termasuk pengumpulan peralatan, renovasi ruangan, dan proses pelatihan yang melibatkan siswa dan staf pengajar. Selain itu, pembahasan juga akan menyoroti proses-proses kreatif dalam produksi konten *Podcast* serta dampaknya terhadap pengembangan keterampilan siswa dalam domain teknis dan kreatif.

Dalam analisis pembahasan, akan ditinjau secara kritis bagaimana hasil dari kegiatan pembuatan studio *Podcast* ini telah memengaruhi pendidikan di SMK Pangeran Antasari Medan. Termasuk dalam pembahasan adalah evaluasi terhadap efektivitas studio *Podcast* sebagai alat pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan digital. Selain itu, akan diperhatikan pula potensi dampak jangka panjang dari keberadaan studio *Podcast* ini terhadap pengembangan keterampilan siswa serta peningkatan minat belajar di sekolah tersebut.

Pelaksanaan Kegiatan



Pelaksanaan kegiatan pembuatan studio *Podcast* untuk SMK Pangeran Antasari Medan merupakan sebuah perjalanan yang melibatkan berbagai aspek mulai dari perencanaan hingga implementasi. Proses dimulai dengan identifikasi kebutuhan akan peralatan dan infrastruktur yang diperlukan untuk mendirikan studio *Podcast* yang berfungsi secara optimal. Tim proyek bekerja sama dengan pihak sekolah untuk mengumpulkan dana, menyusun anggaran, dan melakukan pembelian peralatan seperti mikrofon berkualitas tinggi, mixer *Audio*, perangkat lunak editing, dan peralatan perekaman lainnya. Setelah peralatan terkumpul, langkah berikutnya adalah mempersiapkan ruangan yang akan dijadikan studio *Podcast*. Proses ini melibatkan penataan ulang ruang eksisting, instalasi perangkat keras, serta pengaturan akustik untuk memastikan lingkungan rekaman yang optimal. Selain itu, dilakukan juga pelatihan untuk tenaga pengajar yang akan menjadi fasilitator dalam penggunaan studio *Podcast* ini dalam kegiatan pembelajaran.





Proses Kegiatan



Proses pembuatan studio *Podcast* tidak hanya melibatkan aspek teknis seperti instalasi peralatan dan konfigurasi perangkat lunak, tetapi juga memperhatikan aspek kreatif dalam produksi konten *Audio*. Tim produksi, yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga ahli, bekerja sama untuk merencanakan, merekam, dan mengedit berbagai jenis konten *Podcast*. Tahap awal melibatkan identifikasi tema atau topik yang relevan dan menarik bagi siswa serta audiens potensial. Kemudian, dilakukan penulisan skrip, pencarian narasumber atau pembicara tamu, dan pengambilan suara. Proses ini diikuti dengan tahap editing dan post-produksi untuk memastikan kualitas *Audio* yang baik sebelum publikasi. Selama proses ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam perekaman dan editing *Audio*, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi tim, dan ekspresi kreatif. Dalam proses set up peralatan, ada beberapa peralatan yang digunakan dan skema peralatan yang digunakan diantaranya dapat dilihat dalam table berikut:

1. List Peralatan/*Hardware*

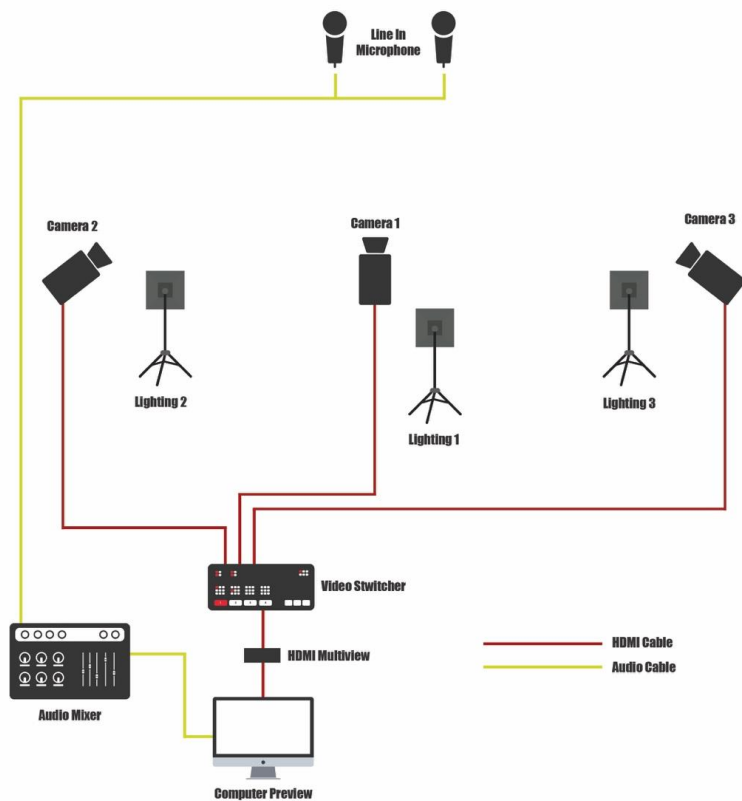
Tabel 1. Peralatan/*Hardware Podcast*

| No. | Nama Alat | Jumlah Unit | Gambar | Keterangan |
|-----|------------------------------------|-------------|--|--|
| 1 | Kamera Panasonic Full HD 28mm Wide | 3 |  | Kamera <i>Multi View</i> peruntukan: 1. Master Cam 2. Close Up 1 3. Close Up 2 |
| 2 | Mixer Audio Yamaha 12 Channel | 1 |  | <i>Audio Mixing</i> yang menerima input dari mic condenser yang akan di transmit ke computer menjadi file <i>Audio digital</i> |

| No. | Nama Alat | Jumlah Unit | Gambar | Keterangan |
|-----|---|-------------|--|--|
| 3 | <i>Lighting</i> Godox SL60W | 3 |  | Pencahayaannya utama untuk <i>key light</i> dan <i>spot light</i> menggunakan lighting yang dilengkapi <i>softbox</i> sehingga pencahayaan tidak terlalu keras |
| 4 | <i>Switcher Video</i> ATEM Mini Channel 4 | 1 |  | Berfungsi untuk <i>switching</i> antara <i>camera master</i> , <i>camera close up 1</i> dan <i>camera close up 2</i> yang akan dikontrol oleh operator |
| 5 | Tripod Kamera | 3 |  | Sebagai stand tripod untuk 3 kamera yang digunakan dengan posisi 3 <i>angle</i> |
| 6 | HDMI 4x1 Quad Multi-Viewer | 1 |  | Berfungsi untuk menangkap <i>source input Video</i> yang berasal dari <i>Switcher ATEM</i> yang kemudian akan ditampilkan dalam <i>monitor preview</i> |

| No. | Nama Alat | Jumlah Unit | Gambar | Keterangan |
|-----|--|-------------|---|---|
| 7 | Microphone Condenser Full Set Rig Tuffware BM800 | 2 |  | Sebagai input <i>Audio</i> utama dalam <i>Podcast</i> yang nantinya akan disambungkan ke <i>Audio mixer</i> sehingga kualitas <i>Audio</i> terdengar lebih jernih |
| 8 | Monitor Output | 1 |  | Menangkap tampilan <i>preview Video</i> dari <i>Video Switcher</i> |

2. Skema Infrastruktur *Hardware*



Gambar 1. Skema Infrastruktur *Hardware* untuk Studio *Podcast*

Dalam proses pembuatan studio *Podcast* dengan menggunakan peralatan tersebut, terdapat alur atau flow yang menggambarkan bagaimana setiap perangkat berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan produksi *Podcast* yang berkualitas. Berikut adalah keterangan untuk flow proses pembuatan studio *Podcast* beserta hubungan antarperangkat:

Langkah awal dari proses ini adalah penyiapan ruangan studio, termasuk penempatan kamera, microphone, dan pencahayaan yang sesuai. Ketiga kamera yang digunakan, yaitu kamera master dan dua kamera close up, ditempatkan untuk menangkap berbagai sudut pandang dan detail dalam rekaman. Kamera master bertindak sebagai kamera utama yang menangkap adegan secara keseluruhan, sementara dua kamera close up dapat digunakan untuk menyoroti pembicara atau objek tertentu.

Setelah kamera ditempatkan, perangkat *Audio* seperti microphone condenser diperlukan untuk merekam suara pembicara atau narasumber. Dua microphone condenser digunakan untuk memastikan rekaman *Audio* berkualitas tinggi dengan mengisolasi suara pembicara dan mengurangi noise lingkungan. Suara dari microphone akan masuk ke dalam *Audio* mixer Yamaha 12 Channel untuk mengatur level suara, penyesuaian EQ, dan pencampuran *Audio* yang diperlukan.

Pencahayaan studio sangat penting untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dan menghasilkan kualitas gambar yang baik. Tiga buah lighting Godox SL60W digunakan untuk memberikan pencahayaan yang cukup dan merata di seluruh ruangan studio. Pencahayaan yang tepat akan membantu menciptakan tampilan yang profesional dan memastikan detail wajah dan objek terlihat dengan jelas di rekaman.

Selama proses produksi, *Video* switcher ATEM Mini 4 Channel bertindak sebagai pusat kontrol untuk mengatur pengalihan antara kamera dan memilih sumber *Video* yang akan ditampilkan di layar monitor preview. Dengan bantuan *Video* switcher ini, operator dapat dengan mudah beralih antara adegan yang direkam oleh kamera master dan kamera close up sesuai kebutuhan produksi.

Monitor preview digunakan untuk memantau hasil dari rekaman yang sedang berlangsung dan memastikan bahwa semua elemen visual dan *Audio* terlihat dan terdengar dengan baik. Monitor ini memungkinkan tim produksi untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan jika diperlukan selama proses produksi berlangsung.

Dengan demikian, interaksi yang sinergis antara semua perangkat ini memungkinkan tim produksi untuk menciptakan *Podcast* yang berkualitas tinggi dengan visual dan *Audio* yang menarik serta profesional.

Hasil Kegiatan

Hasil dari kegiatan pembuatan studio *Podcast* dapat dilihat dari beberapa aspek yang mencakup pengembangan keterampilan siswa, dampak terhadap proses pembelajaran, serta pencapaian tujuan pendidikan secara lebih luas. Secara konkret, siswa yang terlibat dalam produksi konten *Podcast* mengalami peningkatan dalam keterampilan teknis seperti perekaman suara, editing *Audio*, dan pengelolaan konten digital. Selain itu, studio *Podcast* juga menjadi wadah bagi siswa untuk mengasah kreativitas, menggali minat dan bakat mereka dalam bidang produksi konten *Audio*. Dari segi pendidikan, penggunaan studio *Podcast* sebagai alat pembelajaran telah membuka peluang baru untuk eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Lebih jauh lagi, keberadaan studio *Podcast* ini mencerminkan komitmen sekolah dalam menghadirkan pendidikan yang berorientasi pada teknologi dan inovasi untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia modern.



Gambar 2. Hasil *Set Up Studio* (Proses Pemasangan Microphone)



Gambar 3. Hasil *Set Up Studio* (Proses Pemasangan Kamera)



Gambar 4. *Finishing & Testing*



Gambar 5. Sosialisasi Teknis Kepada Siswa SMK Pangeran Antasari Medan

KESIMPULAN

Melalui implementasi studio *Podcast* di SMK Pangeran Antasari Medan, telah terbukti bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas ruang belajar mereka. Dengan adanya fasilitas ini, siswa memiliki akses langsung untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam produksi konten *Audio*, yang membuka peluang baru untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat dan perangkat lunak, tetapi juga mengasah kemampuan kritis, kolaboratif, dan komunikatif yang penting untuk kesuksesan di era digital saat ini.

Selain itu, studio *Podcast* ini juga memberikan platform yang unik untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Dalam lingkungan yang terbuka dan kreatif ini, siswa diundang untuk menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran mereka, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Ini menciptakan dinamika yang berbeda dalam kelas, di mana siswa merasa lebih bersemangat dan berpengaruh dalam pembelajaran mereka, sementara guru memiliki kesempatan untuk mendukung dan mengarahkan minat serta bakat individu siswa.

Selanjutnya, studio *Podcast* ini juga memiliki potensi untuk menginspirasi siswa untuk mengeksplorasi karir di bidang media dan hiburan. Dengan memperkenalkan mereka pada proses produksi konten *Audio* secara langsung, siswa dapat melihat secara langsung berbagai jalur karir yang tersedia dalam industri media digital. Ini tidak hanya membantu mempersiapkan mereka untuk masa depan yang berorientasi teknologi, tetapi juga memberikan mereka kepercayaan diri untuk mengejar minat dan impian mereka di dunia profesional.

Dengan demikian, hasil dari kegiatan pembuatan studio *Podcast* ini menunjukkan bahwa investasi dalam teknologi pendidikan dapat memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan. Dengan terus mengembangkan dan memperluas penggunaan studio *Podcast* ini, SMK Pangeran Antasari Medan dapat terus berinovasi dalam pendidikan dan memastikan bahwa siswa mereka memiliki keterampilan dan pengetahuan yang relevan untuk sukses di era digital yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfathoni, M. A. M., Purba, R., & Syaâ, T. (2023). Konsep Kreatif Virtual Event Dalam Penyelenggaraan PKKMB Universitas Potensi Utama Tahun 2022. *Warta Dharmawangsa*, 17(3), 969-984.
- Ching, Francis. D. K & Binggeli, Corki. Desain Interior Dengan Ilustrsasi, Edisi Kedua. Terjemahan Louis Nur Fathia Praja. Jakarta: PT Indeks, 2011
- Fauzziah, A., Hanum, A. N. L., & Rahman, M. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA DI SMAS KEMALA BHAYANGKARI MELALUI PODCAST PLATFORM SPOTIFY. *Jurnal Pustaka Budaya*, 11(1), 23-31.
- Mabruri, A. (2018). Produksi Program TV Non-Drama Manajemen Produksi dan Penulisan Naskah. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ramli, M. (2012). Media dan teknologi pembelajaran.
- Sya'dian, T., Alfathoni, M. A. M., Purba, R., & Nazarruddin, N. (2023). Konsep Kreatif Video Live Streaming Ilusman 3 Medan. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(3), 351-364.
- Tasruddin, R., & Astrid, A. F. (2021). Efektivitas Industri Media Penyiaran Modern “Podcast” di Era New Media. 14(2), 211–230.