



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI/ KERANGKA KONSEP

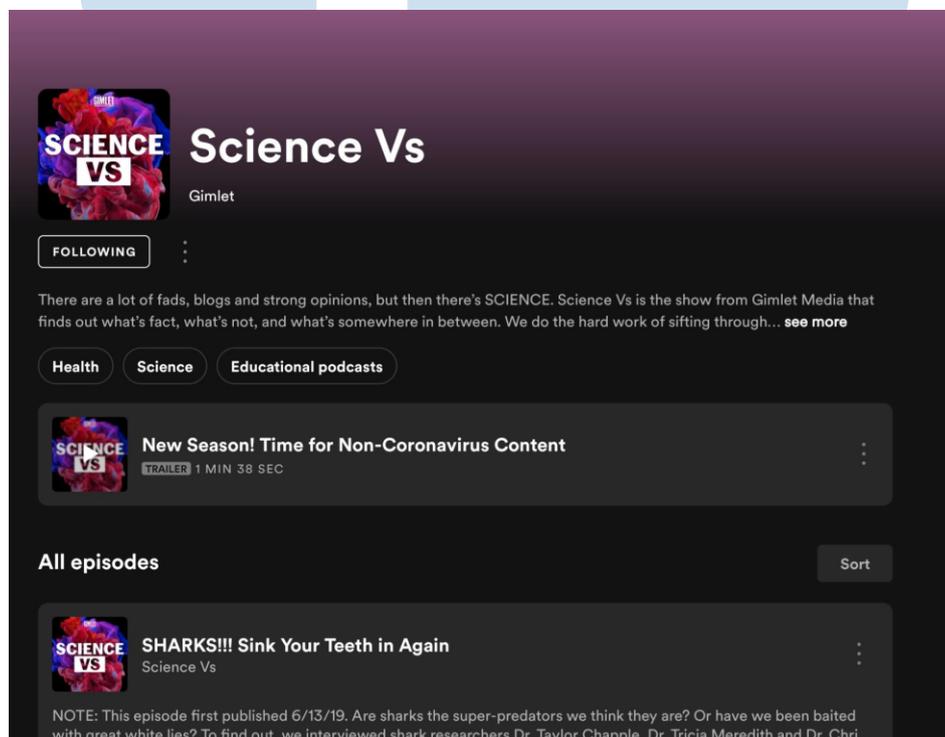
2.1 Penelitian Terdahulu

Pada bagian tinjauan karya sejenis, penulis menemukan beberapa jenis karya berupa *podcast* yang mengangkat banyak topik yang didukung dengan fakta-fakta dari ahli. Salah satu *podcast* juga merupakan *podcast* dengan bentuk *talkshow* antara kedua *announcer* yang membahas topik-topik yang berhubungan dengan sains. Beberapa karya *podcast* ini juga mengangkat topik tentang politik dan berita-berita terkini, terutama perkembangan mengenai Covid-19. Karya-karya *podcast* menjadi acuan penulis dalam membuat *podcast* ini. Berikut adalah *podcast* yang digunakan oleh penulis.

Pertama adalah kanal *podcast Science Vs. Podcast* ini merupakan kanal *podcast* internasional milik Gimlet. Kanal *podcast* ini dapat dijumpai di *Spotify*, *Apple Podcast*, serta situs *gimletmedia.com*. *Science Vs* merupakan kanal *podcast* yang berisi isu yang sedang *trend*, opini yang kemudian dicari tahu kebenarannya. Secara umum, *Science Vs* merupakan kanal *podcast* yang berisi tim *fact checkers* yang mengungkap banyak isu dan tren melalui fakta sains.

Konten yang disajikan oleh *Science Vs* merupakan konten yang sedang tren atau naik daun, kemudian dicari kebenarannya menggunakan ilmu sains teori sains. Oleh karena itu, secara umum konten yang disajikan oleh *Science Vs* merupakan isu sains yang sedang naik lalu diungkap kebenarannya menggunakan ilmu dan teori sains. *Science Vs* juga mengungkap mana fakta dan asumsi yang keliru dan mana asumsi yang berada di tengahnya.

Kelebihan dari *Science Vs* adalah konten yang disajikan cukup spesifik sehingga dapat memudahkan pendengar dalam memfokuskan konten yang ingin didengar. Selain itu, penyajian kontennya pun cukup beragam serta ringan untuk didengar dan dipahami. Durasi yang disajikan pun terbilang tidak terlalu lama untuk setiap episodenya. Perbedaan yang signifikan ada pada *Science Vs* dan *Rumah Abu* adalah jangkauan pasar audiens. *Science Vs* mencakup pasar internasional, sedangkan *Rumah Abu* memfokuskan pasar khalayak lokal.

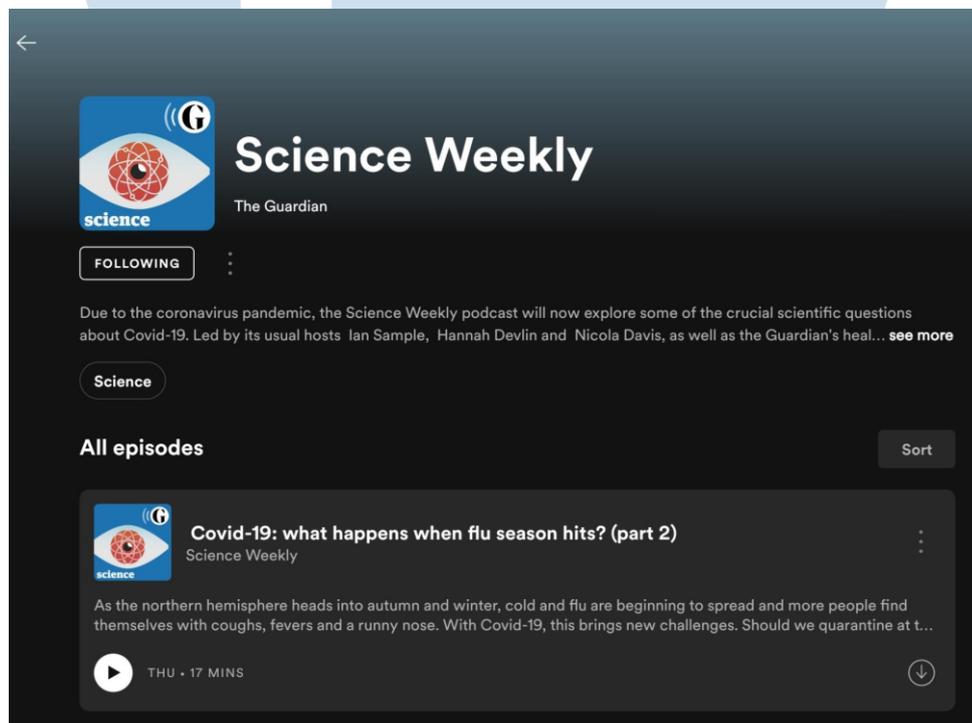


Gambar 2.1 Kanal Podcast *Science VS*

Kanal *podcast* berikutnya adalah *Science Weekly*. *Science Weekly* ini merupakan kanal *podcast* yang dimiliki oleh *The Guardian*. *Science Weekly* ini

mengupas topik-topik terkini yang dikemas dalam bentuk *talkshow*. Perbincangan di antara kedua *announcer* membahas topik-topik yang lebih ke arah kesehatan dan teori-teori sains lain. *Science Weekly* juga melakukan perbincangan dengan ahli-ahli lainnya.

Science Weekly dapat membahas hingga dua topik setiap minggunya, terkadang sebuah topik dapat dibagi menjadi dua bagian tergantung seberapa dalam topik yang dibahas dalam episode tersebut.

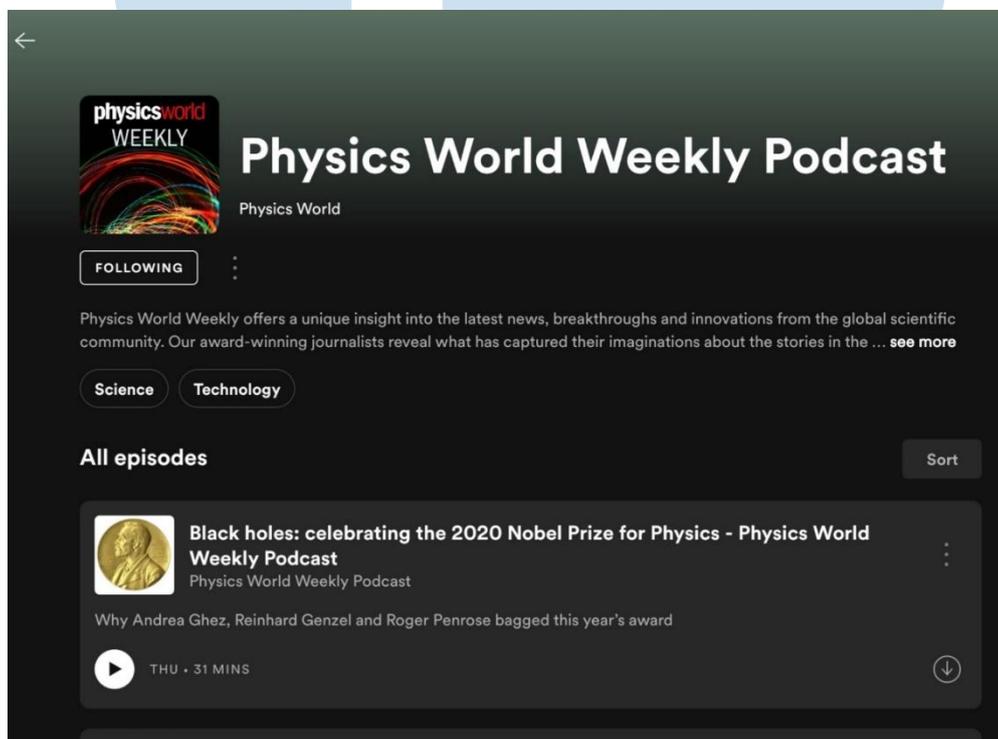


Gambar 2.2 Kanal Podcast Science Weekly

Kemudian, ada *Podcast Physics World Weekly Podcast*. Podcast ini mengupas peristiwa-peristiwa ilmiah yang terjadi di dunia, mulai dari kehidupan di planet lain, efek dari bencana, perkembangan teknologi, dan banyak hal lain yang

berhubungan dengan sains. *Podcast* ini merupakan *podcast* berbentuk *talkshow*, di mana *host* akan berbincang-bincang dengan tamu untuk membantu menjelaskan peristiwa-peristiwa ilmiah tersebut.

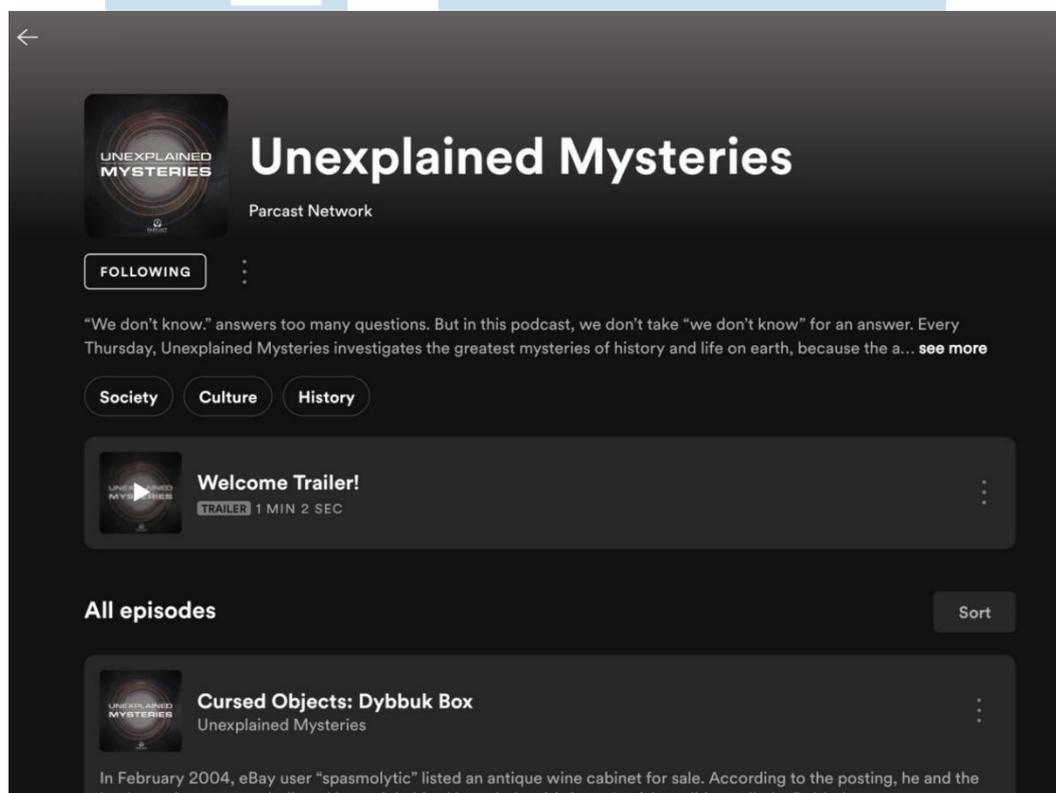
Podcast Science Weekly dan *Physics World Weekly Podcast* sama-sama memiliki hubungan dengan *podcast Rumah Abu*, yaitu dengan menjelaskan secara rinci mengenai proses ilmiah dari suatu peristiwa.



Gambar 2.3 Kanal *Podcast Physics World Weekly Podcast*

Karya selanjutnya adalah *Unexplained Mysteries*. *Podcast* ini membahas misteri-misteri yang masih belum dapat terpecahkan. Kanal *podcast* ini menerapkan *storytelling*, menceritakan bagaimana kejadian-kejadian misterius tersebut terjadi secara kronologis dan lengkap.

Podcast ini memiliki kesamaan dengan *Rumah Abu* dari segi penyampaian dan topik yang dibahas. *Rumah Abu* akan menceritakan kejadian misteri yang menjadi topik bahasan dalam episode sebelum dilanjutkan dengan pembahasan secara ilmiah. Penyampaian informasi dari *Rumah Abu* juga akan bersifat *storytelling* yang akan disampaikan oleh kedua *host* dengan bergaya *talkshow*, sehingga kedua *host* akan bergantian menjelaskan pembahasan dari suatu topik.

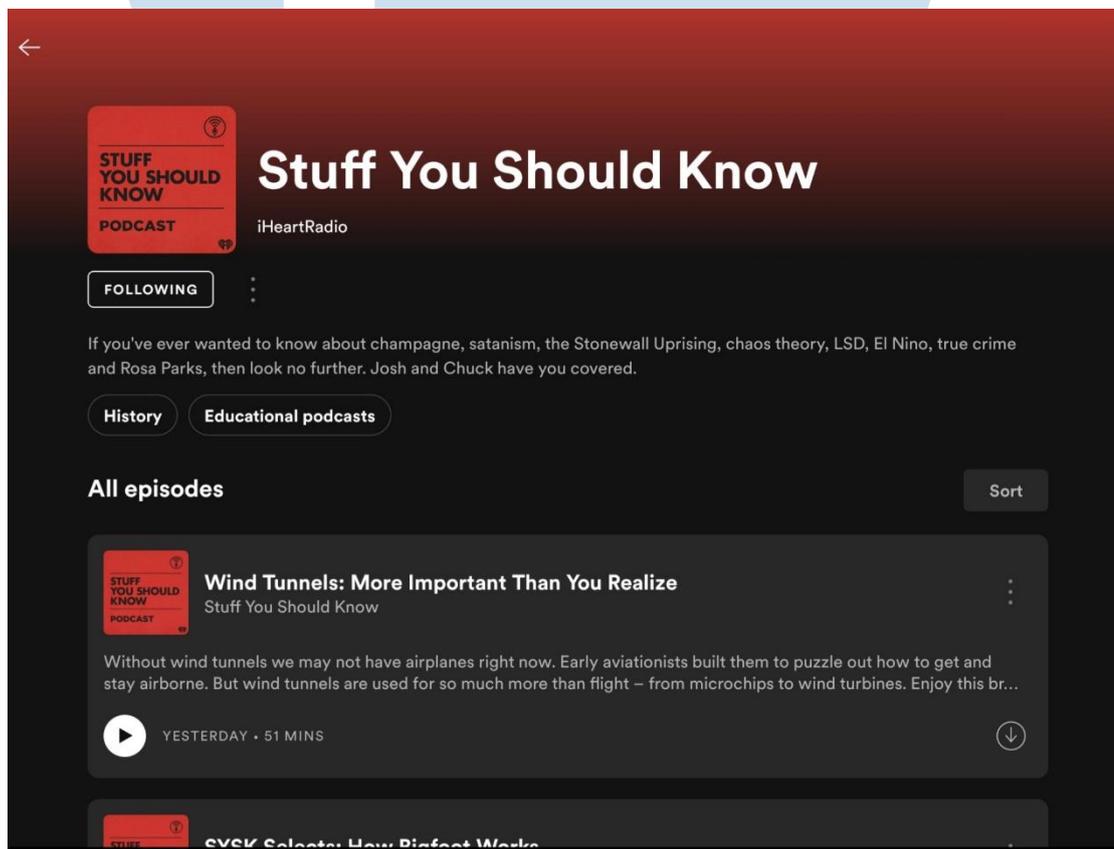


Gambar 2.4 *Podcast Unexplained Mysteries*

Podcast yang terakhir adalah *Stuff You Should Know*. *Podcast* ini merupakan *podcast* yang membahas hal-hal umum yang jarang dibahas dalam kehidupan

sehari-hari. *Podcast* ini berbentuk *talkshow* antara *host* dengan tamu dengan bahasa yang ringan dan santai.

Podcast ini memiliki kesamaan dengan *podcast Rumah Abu* yaitu dalam segi topik bahasan. Topik-topik bahasan yang akan digunakan dalam tiap episode *Rumah Abu* merupakan informasi-informasi yang tidak sering dibahas secara umum. Selain itu, *Rumah Abu* juga menerapkan gaya penyampaian yang santai antara para *host*.



Gambar 2.5 Kanal *Podcast Stuff You Should Know*

Tabel 2.1 Perbandingan Karya Terdahulu

Media	Topik Konten	Jenis Konten	Kesamaan dengan Karya
<i>Science Vs</i>	Ungkap topik umum dengan landasan ilmu sains.	<i>Storytelling</i> dan <i>feature</i> .	Menggunakan penyampaian berupa <i>Storytelling</i> dan membahas topik-topik tertentu yang disanggah dengan fakta ilmiah
<i>Science Weekly</i>	Menyajikan informasi-informasi terbaru setiap minggunya.	<i>Talkshow</i>	Menyajikan informasi-informasi dalam setiap topik dengan cara penyampaian secara <i>talkshow</i>
<i>Physics World Weekly Podcast</i>	Mengungkap kejadian-kejadian ilmiah yang terjadi di dunia	<i>Talkshow</i>	Mengungkap peristiwa-peristiwa misteri yang terjadi di dunia dengan penyampaian secara <i>talkshow</i>
<i>Unexplained Mysteries</i>	Menjelaskan kejadian-kejadian misterius secara kronologis.	<i>Storytelling</i> dan <i>Feature</i>	Menjelaskan kejadian-kejadian secara misterius dan secara kronologis dengan teknik penyampaian <i>storytelling</i>

<i>Stuff You Should Know</i>	Membahas tentang hal-hal umum yang tidak banyak dibahas oleh orang-orang	<i>Talkshow</i>	Membahas hal-hal yang tidak banyak dibahas oleh program-program lain dengan teknik penyampaian <i>talkshow</i>
------------------------------	--	-----------------	--

Kesimpulan yang didapatkan adalah perbedaan *Rumah Abu* dengan kanal *podcast* lain adalah isu tren yang diangkat lebih umum dan tidak menspesifikan salah satu tema besar sehingga pendengar mendapatkan variasi yang beragam pada kanal *podcast Rumah Abu*. Selain itu, cara pembawaan dan penyajian konten *Rumah Abu* akan lebih ringan dan padat agar dapat menjangkau pasar Generasi Z yang saat ini sedang menggemari kanal *podcast*.

2.2 Teori atau Konsep yang digunakan

Dalam membuat Program *podcast Rumah Abu*, terdapat beberapa teori dan konsep yang digunakan.

2.2.1 Podcast

Podcast merupakan media utama yang dipakai dalam karya ini, terdapat beberapa teori dan konsep mengenai *podcast* yaitu sejarah, karakteristik, jenis, serta cara pembuatan atau produksi *podcast*.

2.2.1.1 Sejarah Podcast

Menurut Pradipta (2020), *podcast* pada awalnya merupakan sebuah ide dari Adam Curry, seorang mantan penyiar dan mantan VJ MTV Amerika Serikat tahun 1980-an yang mengeluhkan tentang sulitnya untuk menyebarkan konten siarannya.

Adam kemudian bekerjasama dengan Dave Winer untuk menciptakan perangkat lunak untuk publikasi *podcast* yang sampai sekarang dikenal dengan nama *Really Simple Syndication* (RSS). Pada 2003, Dave Winer membuat kanal RSS yang mengumpulkan beberapa rekaman audio wawancara. Kanal RSS ini menjadi *podcast* pertama di dunia.

Podcast yang muncul pertama kali pada tahun 2004 (Fadilah, Yudhapramesti, dan Aristi, 2017, p. 95) kemudian dikembangkan oleh *Apple* pada fitur di *iTunes* dengan tema yang terbatas.

Podcast di Indonesia baru muncul pada tahun 2005 saat Boy Avianto membuat *podcast* “Apa Saja Podcast” melalui kanal *blogspot* (Pradipta, 2020). *Podcast* kemudian semakin naik dengan hadirnya *SoundCloud* tiga tahun setelahnya. Popularitas *podcast* di Indonesia semakin naik setelah platform *Spotify* mulai membuka akses untuk masyarakat membuat *podcast*.

Spotify yang membuka akses untuk publikasi *podcast* ini mempermudah penulis untuk dapat melakukan publikasi *podcast* yang penulis buat, yaitu *podcast Rumah Abu*.

2.2.1.2 Karakteristik Podcast

Karakteristik dari audio *podcast* memiliki persamaan dengan radio. Namun, *podcast* sendiri dimuat dalam media *online* sedangkan siaran radio dimuat dalam siaran konvensional. Istilah audio *podcast* sendiri berasal dari *Playable On Demand* dan *broadcast*. Produk audio dalam bentuk file di-*upload* di internet, yang nantinya bisa diunduh oleh mereka yang ingin

mendengarkannya. Selain itu, mereka juga dapat berlangganan, sehingga mereka selalu mengetahui perkembangan terbaru dari penyiar audio *podcast* tersebut.

Meski hanya berbentuk audio dan tidak ada visual, audio *podcast* dapat membuat pendengar merasakan dan membayangkan apa yang disampaikan oleh penyiar *podcast*. Menurut Stanley Alten dalam bukunya *Audio in Media* (2013), suara mempunyai komponen visual yang menciptakan gambar di benak pendengar atau *theatre of mind*. Audio *podcast* juga menutupi kekurangan siaran radio yang hasil kontennya tidak dapat diputar kembali, sedangkan hasil konten dari audio *podcast* sudah didokumentasikan dan bisa diakses kembali oleh pendengar.

Untuk menciptakan gambaran visual tersebut, penulis memilih dua cara penyampaian yang digunakan dalam *Podcast Rumah Abu* yaitu secara *storytelling* dan *talkshow*.

2.2.1.3 Jenis Podcast

Morris, Tomasi, dan Terra (p. 315-326) menyebutkan bahwa ada sepuluh jenis *podcast* yang umum ditemui dalam *platform podcast*, yaitu:

1) *Podcast* teknologi

Podcast ini pada umumnya memiliki bahasan tentang teknologi dan computer pada umumnya.

2) *Podcast* musik independen

Podcast tentang musik ini memutar musik seperti radio pada umumnya, tetapi banyak juga musik yang diputar dalam *podcast* berjenis ini merupakan musik yang berasal dari seniman-seniman dari label musik independen yang tidak banyak mempromosikan karyanya secara publik.

3) *Podcast* sains

Podcast sains, sesuai namanya, merupakan *podcast* yang banyak membahas hal-hal sains, sebagai contoh adalah topik astronomi, topik medis, dll.

4) *Podcast* edukasi

Podcast edukasi pada umumnya merupakan *podcast* yang memberikan edukasi yang mengerucut ke satu bahasan saja, sebagai contoh adalah *podcast* belajar bahasa Inggris, atau *podcast* belajar tentang manajemen dan keuangan.

5) *Podcast* komedi

Podcast komedi, sesuai namanya merupakan *podcast* yang topik utamanya bergenre komedi dan bertujuan untuk menghibur para pendengarnya.

6) *Podcast slice-of-life*

Podcast bergenre *slice-of-life* ini pada umumnya membahas hal-hal yang biasa saja, seperti keseharian orang-orang dalam setiap episodenya. *Podcast* berjenis ini sedikit sulit untuk dijelaskan topik yang dibawakan sangat luas dan dapat berganti setiap harinya.

7) *Podcast spiritual*

Podcast spiritual merupakan *podcast* yang lebih cenderung ke arah keagamaan.

8) *Podcast pena*

Podcast pena ini sendiri merupakan sebuah *podcast* yang isinya adalah hasil karya tertulis dari pembuatnya, singkatnya *podcast* ini menjadi sebuah wadah bagi penulis untuk menuangkan buku novel karyanya.

9) *Podcast passion*

Podcast passion merupakan *podcast* yang cenderung membahas satu hal yang sangat digemari oleh seseorang, baik itu adalah hobi maupun idola dari pendengar, contoh dari *podcast* ini adalah *podcast* yang membahas *steampunk*.

10) *Podcast tentang podcast*

Podcast yang membahas tentang *podcast* pada umumnya merupakan hal yang tidak jarang dapat ditemui dalam *platform podcast*. Pembahasan dalam *podcast* ini pada umumnya menyangkut tentang cara-cara membuat *podcast*.

Dari sepuluh jenis *podcast* ini, *Podcast Rumah Abu* termasuk dalam jenis *podcast* sains. *Podcast Rumah Abu* memberikan penjelasan mengenai kisah-kisah misteri dengan menggunakan fakta-fakta ilmiah yang didapatkan dari riset serta wawancara dari berbagai narasumber yang ahli dalam bidangnya.

Podcast Rumah Abu merupakan *podcast* yang menggunakan konsep jurnalisme sains sehingga informasi yang disampaikan dalam *podcast Rumah Abu* lebih berfokus pada penjelasan ilmiah

dari suatu peristiwa mistis yang menjadi topik utama dalam episodenya. Faktor ini yang menjadikan *podcast Rumah Abu* termasuk ke dalam jenis *podcast* sains.

Episode “Tentang Segitiga Bermuda” memberikan penjelasan tentang penyebab-penyebab terjadinya peristiwa kecelakaan di wilayah Segitiga Bermuda yang dilihat dari faktor alamiah seperti cuaca dan kondisi laut.

2.2.1.4 Produksi Podcast

Proses pembuatan *podcast* terbagi menjadi beberapa langkah, menurut buku “*Podcast Solutions: The Complete Guide to Audio and Video Podcasting*” (Geoghegan dan Klass, 2007, p. 21-24), langkah-langkah tersebut adalah

1) Pengembangan *Podcast*

Langkah awal dalam membuat *podcast* adalah mengembangkan bagaimana *podcast* akan berjalan. Perencanaan ini dibuat agar dapat mengetahui ke mana arah berkembangnya *podcast* ini untuk ke depannya. Geoghegan dan Klass (p. 26-28) mengatakan, untuk memastikan keberhasilan sebuah *podcast* dibutuhkan perencanaan-perencanaan sebagai berikut

a) Siapa Anda, dan mengapa kami harus berlangganan?

Sebagai awalan, sebuah program harus memberikan sebuah kesan pertama yang baik dalam eksekusinya. Dengan topik yang menarik, jika tidak

memiliki kesan pertama yang baik di depan para pendengar, *podcast* yang dibuat tidak akan memiliki banyak pendengar.

Maka dari itu, pembuat *podcast* harus dapat memperkenalkan siapa dirinya, dan untuk apa *podcast* tersebut dibuat. Untuk menarik perhatian para pendengar, tentu saja pembuat *podcast* harus menjelaskan dengan baik apa isi *podcast* yang dibuat serta tujuannya, apa yang ingin dicapai dari isi *podcast* ini sehingga para pendengar dapat terus mendengarkan apabila *podcast* tersebut dianggap sesuai dengan minatnya

- b) Penyempitan: Keuntungan dari konsep yang terdefiniskan dengan baik

Penyempitan dari sebuah tema besar untuk setiap episode *podcastnya* memiliki tujuan untuk menarik perhatian para pendengar dengan minat-minat tertentu.

- c) Menentukan panjang dan frekuensi *podcast*

Dalam produksi *podcast*, memperhitungkan durasi penayangan *podcast* menjadi salah satu poin penting yang harus diperhatikan. Pembuat *podcast* harus berusaha untuk membuat *podcast* tersebut tidak menjadi membosankan jika didengarkan oleh pendengar. Durasi tersebut juga harus diperhitungkan agar tepat sesuai

dengan banyaknya materi konten dalam satu episode tersebut.

Geoghegan dan Klass menyebutkan bahwa *podcast* tidak memiliki aturan. Meskipun begitu, sebuah *podcast* tetaplah harus mengikuti aturan hak cipta dan merupakan sebuah karya orisinal dari pembuatnya. Maka dari itu, pembuat *podcast* harus menyusun format dan rancangan isi *podcast* tersebut, mulai dari awal, isi, hingga akhir *podcast*. Setiap episode *podcast* harus memiliki struktur yang sama di setiap episodenya agar *podcast* tersebut tidak membingungkan, baik untuk pembuat *podcast* maupun pendengarnya.

2) Mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk *podcast*-mu

Mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk *podcast* ini lebih mengarah kepada persiapan untuk proses rekaman seperti mempersiapkan studio, alat-alat rekaman yang diperlukan. Selain itu, persiapan untuk membuat naskah tiap episodenya juga harus dilakukan, seperti menghubungi narasumber atau mendapatkan materi-materi yang diperlukan untuk dijadikan naskah *podcast*.

3) Setting studio dan proses rekaman

Pada tahap ini, seluruh kebutuhan teknis untuk membuat *podcast* telah selesai dipersiapkan dan akan digunakan dalam

proses rekaman. Dengan memperhatikan seluruh alat yang digunakan seperti *microphone* dan *mixer* yang dapat bekerja dengan baik, proses rekaman dapat dilaksanakan.

4) Proses *Editing*

Setelah proses rekaman, file rekaman akan diedit agar dapat menjadi sebuah file audio *podcast* yang siap untuk didistribusikan. Dalam tahapan ini, audio-audio lain seperti *background music*, *soundbite* tambahan dan *bumper* ditambahkan.

5) Publikasi/distribusi

Dalam proses publikasi dan distribusi ini, file *podcast* yang telah selesai diedit harus sudah siap untuk dipublikasikan ke *platform-platform podcast*.

Sebagai individu yang baru pertama kali membuat program *podcast*, penulis sangat bergantung dengan langkah-langkah produksi *podcast* di atas. Hal ini dilakukan oleh penulis untuk dapat membuat program *podcast* yang baik untuk dipublikasikan di kanal *podcast*.

2.2.2 Jurnalisme Sains

Menurut Fitirawan (2017, p. 47), jurnalisme sains adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan karya jurnalisme dengan pendekatan ilmiah. Jurnalisme sains ini melibatkan interaksi antara jurnalis dan ilmuwan, karena menurut Fitirawan, baik jurnalis maupun ilmuwan sama-sama mengedepankan objektivitas.

Pada saat menyampaikan komunikasi jurnalisme sains ini terdapat beberapa kaidah yang perlu diperhatikan menurut Fitirawan (2017, p.54), seperti

- a) Memahami khalayak, hal ini penting untuk memahami bagaimana penyampaian informasi agar dapat tepat sasaran.
- b) Jelas dan sederhana, penyampaian informasi yang ditulis oleh para ilmuwan mengenai hal-hal ilmiah harus jelas dan sederhana dan dibuat semenarik mungkin agar dapat mudah dimengerti oleh pendengar.
- c) Menyediakan solusi, dalam jurnalisme sains, jurnalis tidak hanya memberikan informasi tanpa menyediakan solusi atau penyelesaian dari permasalahan tersebut.
- d) Mencakup percobaan, seiring berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan di sekitar, maka jurnalisme sains harus selalu melakukan percobaan baru untuk setiap informasi yang akan disampaikan agar tidak tenggelam dalam ilmu pengetahuan baru.

Konsep jurnalisme sains itu sendiri menurut Dewi dalam Yusun (2020, p. 27) dikembangkan dari komunikasi lingkungan, di mana individu,

masyarakat dan budaya harus menerima, membentuk, menyampaikan dan menggunakan pesan mengenai lingkungan.

Junaedi (2020, p. 2) menyebutkan bahwa terdapat dua sumber informasi yang dapat digunakan untuk menulis berita jurnalisme sains. Sumber pertama yaitu sumber primer yang merupakan sumber informasi yang didapat secara langsung dari orang-orang yang terlibat di dalamnya seperti peneliti dan para ahli yang terlibat dalam riset topik yang bersangkutan.

Sumber kedua yaitu sumber sekunder, merupakan informasi yang didapatkan dari media massa, publikasi ilmiah, serta sumber lain yang dapat diakses oleh jurnalis secara umum. Sumber informasi sekunder ini dapat berupa artikel, berita, buku atau jurnal.

Berdasarkan pernyataan di atas, *podcast Rumah Abu* dibuat dengan pendekatan jurnalisme sains, di mana fakta ilmiah mengenai adanya kawasan Segitiga Bermuda dijelaskan lewat berbagai sumber referensi dan ilmuwan. *Podcast Rumah Abu* mendapatkan informasi-informasi dari ahli serta artikel dan berita sesuai dengan topik yang dibawakan dan kemudian dikemas dalam naskah. Kaidah-kaidah jurnalisme sains digunakan dalam penyusunan naskah agar dapat menyampaikan informasi faktual dan mudah dimengerti oleh pendengar.

Konsep jurnalisme sains digunakan dalam *podcast Rumah Abu* untuk menciptakan konten yang kredibel dan tidak menyimpang dari undang-undang penyiaran.

2.2.3 Storytelling

Menurut Madyawati dalam Pratiwi (2016, p. 201), bercerita merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan untuk menyampaikan

informasi atau pesan. Informasi yang diberikan tersebut dapat berupa informasi umum, informasi-informasi penting, maupun sekedar dongeng saja.

Adapun *storytelling* dalam bahasa Inggris terbagi menjadi *story* yaitu cerita, dan *telling* yaitu memberitahu. Dari artian tersebut, *storytelling* bisa diartikan sebagai menceritakan atau bercerita.

Storytelling yang dimaksud dalam karya ini adalah menceritakan sisi ilmiah dari fenomena mistis yang diulas oleh seorang *host* lewat media berbasis audio. Data-data serta informasi yang didapatkan oleh *host* akan dijelaskan dalam bentuk cerita untuk memberikan pendengar gambaran mengenai peristiwa yang terjadi, serta faktor-faktor penyebabnya.

2.2.4 Talkshow

Talkshow merupakan sebuah metode penyampaian informasi di dalam sebuah kegiatan atau acara di mana seorang narasumber dihadirkan untuk membahas suatu topik bersama (Hornby dalam Putri, 2020, p. 31). Penggunaan *talkshow* ini akan digunakan oleh kedua *host* dalam membawakan acara serta seorang narasumber yang akan diundang untuk turut serta membahas topik yang akan dibicarakan di dalam sebuah acara.

Dalam *podcast Rumah Abu*, penyampaian secara *talkshow* dilakukan oleh kedua *host*. Kedua *host* melakukan perbincangan satu sama lain dengan menghadirkan pernyataan secara langsung dari narasumber yang merupakan seorang ahli dalam topik terkait.

2.2.5 Audio dalam Podcast

Audio menurut Waluyanti (2008, p.1) merupakan suara atau hasil produksi gelombang suara. *Podcast* sendiri merupakan media berbasis audio, sehingga pondasi pembuatan *podcast* bergantung kepada suara untuk menyampaikan isi kontennya.

Geoghegan dan Klass (2007, p. 35) menyebutkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memasukkan audio tambahan di dalam *podcast* selain hasil rekaman dari *podcaster* sendiri. Hal-hal yang perlu diperhatikan tersebut ialah penggunaan musik atau *background music*, apakah musik yang dipakai adalah musik yang legal atau aman untuk dipergunakan dalam karya *podcast* dan tidak melanggar hukum hak cipta.

Terdapat beberapa cara menurut Geoghegan dan Klass (p. 41-43) untuk mendapatkan musik yang legal digunakan dalam produksi *podcast*, yaitu

1) Musik hasil karya band indie

Musik yang dihasilkan oleh band-band indie atau band dengan label recording yang belum terkenal terkadang dapat digunakan dalam produksi *podcast*, tentu saja untuk menggunakan musik hasil karya band indie, *podcaster* tetap harus meminta perizinan terlebih dahulu untuk menggunakan musik tersebut, serta memberikan *copyright disclaimer* bahwa musik yang digunakan adalah musik dari band tersebut.

2) Mencari musik dari situs musik yang aman digunakan dalam *podcast*

Salah satu cara termudah untuk mendapatkan musik yang legal adalah dengan mencari musik di situs-situs yang menyediakan musik yang dapat dipakai dalam *podcast* secara legal.

3) Musik tanpa royalti

Cara lain untuk menggunakan musik yang legal digunakan adalah dengan menggunakan musik-musik yang bebas royalti. Meskipun begitu, musik yang disediakan tidak sepenuhnya gratis, terdapat beberapa syarat dan ketentuan yang perlu dipenuhi sebelum *podcaster* dapat menggunakan musik tersebut, seperti membayar satu kali saja di awal sebelum musik tersebut dapat digunakan.

4) Membuat musik sendiri

Apabila seorang *podcaster* memiliki kemampuan untuk membuat musik sendiri, musik hasil karya sendiri tersebut dapat digunakan secara bebas dalam produksi *podcast*.

2.2.6 Segitiga Bermuda

Segitiga Bermuda menjadi topik utama pembahasan dalam episode pertanggungjawaban penulis. Menurut *National Oceanic and Atmospheric Administration* (NOAA), Segitiga Bermuda merupakan suatu wilayah di bagian barat laut Atlantika Utara di mana kapal-kapal dan pesawat dilaporkan menghilang. Kapal-kapal dan pesawat dilaporkan menghilang setelah melewati wilayah Segitiga Bermuda.

Lokasi Segitiga Bermuda secara spesifik berada di antara Florida, Bermuda, dan Puerto Rico. Peristiwa hilangnya kapal-kapal dan pesawat ini membuat wilayah Segitiga Bermuda ini dijuluki sebagai “*The Devil’s Triangle*” (*The Conversation*, 2020).

Peristiwa yang menjadi awal mula Segitiga Bermuda dijuluki sebagai wilayah terlarang ini adalah hilangnya lima pesawat angkatan laut Amerika

Serikat pada 1945. Kelima pesawat tersebut hilang beserta empat belas orang yang berada dalam pesawat tersebut, dan tidak ada sisa-sisa atau bangkai yang dapat ditemukan dari kelima pesawat tersebut.

Selain Segitiga Bermuda di Amerika Serikat, Indonesia juga memiliki suatu wilayah yang dijuluki Segitiga Bermuda Indonesia, yaitu Segitiga Masalembo. Segitiga Masalembo ini berada di antara laut utara Jawa, Sulawesi dan pulau Nusa Tenggara Barat.

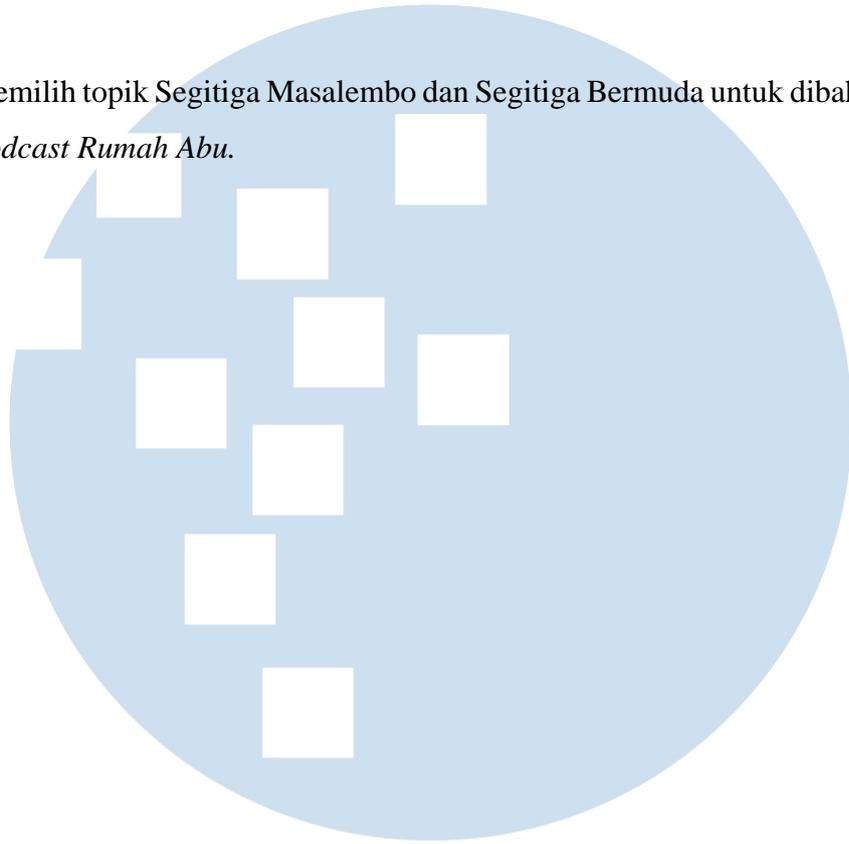
Segitiga Masalembo ini dijuluki sebagai Segitiga Bermuda Indonesia setelah peristiwa yang terjadi tahun 1981, di mana KM Tampomas II terbakar dan tenggelam di laut Masalembo. Sekitar tahun 2007, terdapat dua kecelakaan yang terjadi di sekitar wilayah yang sama, yaitu kecelakaan yang menimpa kapal laut Senopati Nusantara dan pesawat Adam Air.

Segitiga Bermuda dan Segitiga Masalembo disebut sebagai daerah mistis karena kecelakaan-kecelakaan yang terjadi di wilayah tersebut. Akan tetapi, ada beberapa faktor yang menjadi penyebab kecelakaan-kecelakaan yang terjadi di wilayah tersebut.

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kecelakaan di kedua Segitiga tersebut berasal dari cuaca serta arus laut. Arus laut yang menjadi salah satu penyebab berbahayanya kedua wilayah ini disebabkan oleh angin musiman, di mana arus angin sangat mempengaruhi kekuatan arus di laut.

Pemilihan Segitiga Bermuda sebagai topik utama dalam episode pertanggungjawaban penulis didasari dari tragedi yang terjadi pada April 2021. Tenggelamnya kapal KRI Nanggala 402 yang terjadi di perairan Bali. Wilayah tersebut masih berada dalam jangkauan Segitiga Masalembo sehingga penulis

memilih topik Segitiga Masalembu dan Segitiga Bermuda untuk dibahas dalam *podcast Rumah Abu*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA