



### **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 KONSEP

### 2.1 TINJUAUAN KARYA SEJENIS

#### 2.1.1 YouTube Channel Vincent and Desta Show



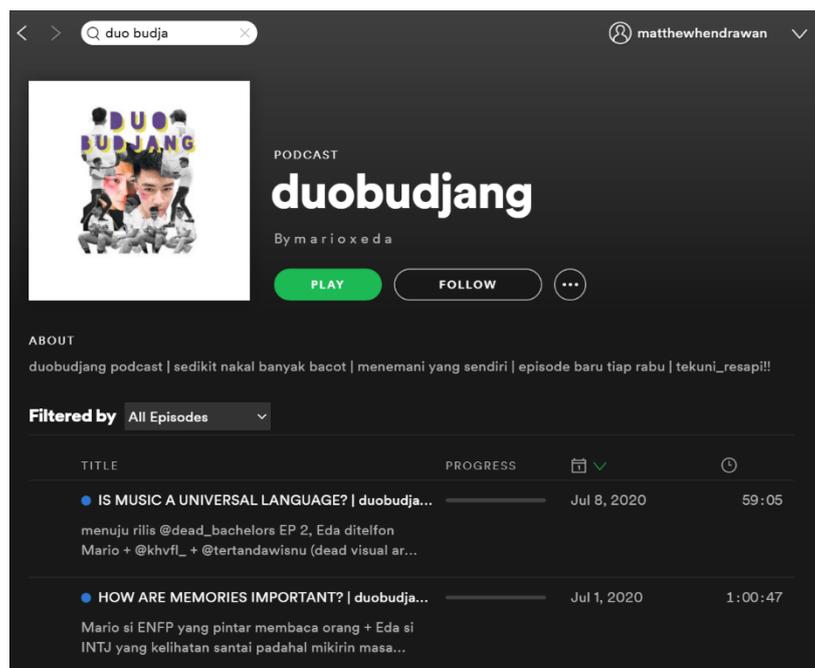
*Sumber: Youtube Channel Vincent and Desta Show*

Gambar 2.1 YouTube Channel Vincent and Desta Show

Vincent and Desta Show merupakan sebuah acara YouTube Live yang diadakan oleh empat host Tonight Show di NET TV. Isi dari setiap shownya berupa tanya jawab dengan narasumber dan *games*, seperti layaknya acara stasiun TV. Alasan penulis memilih ini karena di masa pandemi virus corona sekarang, memaksa penulis menggunakan *video call* lewat aplikasi dengan narasumber. Konsep dari *channel* Vincent and Desta Show, menjadi referensi utama penulis sebagai bentuk visual *podcast*. Kelebihan dari konsep ini adalah tanpa tatap muka secara langsung, kita bisa menghubungi narasumber secara *online*. Masyarakat tidak hanya

mendengar, namun bisa melihat secara *visual* narasumber yang didatangkan oleh penulis. Namun, kelemahan dari Vincent and Desta Show adalah kurang persiapan dari segi *background* yang hanya menggunakan *green screen*, bukan *background* yang nyata. Beberapa kali gangguan sinyal atau internet yang membuat para host menjadi terputus - putus. Hasilnya, terjadi *delay* yang membuat penonton sedikit sulit mengerti. Kemudian dari segi alat Vincent and Desta Show, tidak semua host menggunakan alat bantuan, seperti microphone dan lighting. Sehingga, beberapa kali terjadi suaranya terlalu kecil, terlalu besar, bahkan pencahayaan yang gelap. Diluar kelebihan dan kelemahan, konsep Vincent and Desta Show adalah pembawaan yang serius, namun memiliki banyak komedi. Hal ini menjadi landasan dasar penulis untuk menciptakan *podcast* yang memiliki unsur komedi.

### 2.1.2 Podcast duobudjang



*Sumber: Spotify duobudjang*

Gambar 2.2 Duo Budjang Podcast

Duo Budjang *Podcast* merupakan *podcast* visual yang dibuat oleh Narasi Entertainment. Mayoritas *podcast* ini mengundang musisi Indonesia, terutama pada genre indie. Alasan penulis memilih sebagai referensi karena, Duo Budjang memiliki visual yang lebih nyaman untuk dilihat. Terlihat dari segi persiapan yang jauh lebih siap bila kita bandingkan dengan sebelumnya. Tidak hanya alat, dari segi *background* Duo Budjang menggunakan lampu LED RGB yang akan semakin tertarik untuk dilihat oleh penonton. Kemudian dari segi pembahasan sangat mendalam dan sangat rinci, hanya saja bila kita sandingkan dengan selera masyarakat secara umum akan kurang tertarik dengan narasumbernya. Kelemahannya yang lain adalah penulis tidak dapat menggunakan konsep Duo Budjang yang tatap muka secara langsung karena pandemi COVID-19. Selain itu, unsur komedi yang diberikan hanya *inside joke* atau komedi yang hanya dimengerti antara host dan narasumber. Kesulitan penulis bila menggunakan ini adalah penonton / pendengar akan semakin sulit mengerti tujuan *podcast*nya. Duo Budjang menggunakan narasumber yang terkenal di kalangan anak muda, sehingga bisa membuat *podcast*nya terus didengar. Sementara penulis, menggunakan koneksi teman yang tidak begitu dikenal di kalangan masyarakat umum. Terakhir, dari segi judul setiap episode membuat bingung. Narasi Entertainment tidak hanya memiliki *podcast*, namun banyak video informatif lainnya, seperti konten Mata-Mata, dll. Penggunaan “Duo Budjang” selalu berada dibelakang, sehingga bila pendatang baru yang ingin mendengar akan kesulitan mencari yang mana *podcast* dan mana yang bukan.

## 2.2 LANDASAN TEORI

### 2.2.1 Reportase Berita

Reportase merupakan pemberitaan, pelaporan, tehnik pelaporan kejadian berdasarkan pengamatan atau sumber tulisan Reportase secara sederhana bisa diartikan sebagai suatu laporan yang dilakukan oleh seorang reporter atau wartawan mengenai suatu peristiwa yang dilihatnya dengan mata kepala sendiri. Reportase juga mengandung pengertian melaporkan suatu kejadian, tapi disiarkan kemudian Reportase erat kaitannya dengan wawancara, sehingga seringkali wawancara dianggap sebuah reportase (Tresnawati, 2014).

Secara sederhana reportase dapat dikatakan sebagai sebuah berita yang telah dikembangkan dan diperdalam secara komprehensif dengan mengungkap sesuatu yang belum jelas sehingga bisa memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada pembaca.

Berdasarkan sudut penulisan, (Ermanto, 2005, p. 141) membagi reportase menjadi, reportase sederhana, dan reportase mendalam yang terdiri atas reportase interpretatif, reportase partisipatif, dan reportase innvestigatif.

#### 1. Reportase Sederhana

Reportase sederhana merupakan laporan yang dibuat oleh wartawan secara sederhana. Reportase sederhana bisa juga berupa laporan hasil wartawan.

#### 2. Reportase Interpretatif

Reportase interpretatif merupakan reportase yang mengungkapkan peristiwa disertai usaha memberi arti pada peristiwa tersebut dan menyajikan informasi.

### 3. Reportase Partisipatif

Reportase partisipatif adalah reportase yang lebih banyak ditentukan oleh permasalahan yang disajikan.

### 4. Reportase Investigatif

Reportase investigatif merupakan reportase yang mengangkat kasus-kasus yang ada. Kasus yang dipilih biasanya kasus yang benar – benar berbobot untuk disajikan.

Kemudian, penulis juga mengutip dari buku Syarifudin Yunus yang berjudul *Jurnalistik Terapan* (2010) bahwa reportase memiliki teknik sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi yaitu pengamatan di tempat peristiwa di lapangan atau TKP. Dengan “terjun langsung” atau hadir di lapangan, wartawan akan merasakan langsung peristiwa yang terjadi sehingga ia bisa menyampaikan informasi yang valid kepada para pembaca.

#### 2. Riset Data

Riset Data disebut juga Studi Literatur, Studi Pustaka, atau Riset Dokumentasi, yaitu mengumpulkan data, fakta, atau bahan berita melalui arsip, buku, dan sumber dokumen lainnya, termasuk internet (riset online).

#### 3. Wawancara

Wawancara disebut juga “wawancara jurnalistik” untuk membedakan dengan wawancara lain, seperti wawancara kerja atau “wawancara” (interogasi) polisi. Wawancara dapat didefinisikan sebagai proses penggalian atau pengumpulan informasi, fakta, atau data tentang sebuah peristiwa atau masalah.

Dalam reportase dikenal pula istilah *Follow Up System* dan *Beat System*. *Follow Up System* yaitu mencari informasi berdasarkan isu atau masalah yang sudah menjadi berita di media. Wartawan mengembangkan berita itu atau mencari informasi terbaru (perkembangan baru) sebagai bahan berita baru –melengkapi, mempertajam, atau menekankan hal-hal khusus dari berita tersebut. *Beat System* yaitu wartawan ”ngepos” atau ”mangkal” pada lembaga atau tempat-tempat tertentu yang dipandang sebagai ”sumber informasi”. Wartawan mendatangi secara teratur instansi pemerintah atau swasta, atau tempat-tempat lain yang dimungkinkan munculnya hal-hal yang dapat menjadi berita (Ermanto, 2005).

### 2.2.2 Podcast

#### 2.2.2.1 Pengertian dan Sejarah Podcast

Richard Berry (2006) mengartikan *podcast* adalah sebuah aplikasi konvergensi yang mampu menghimpun, membuat dan mendistribusikan program audio video radio pribadi secara bebas melalui *New media* serta mampu menghimpun format MP3, pdf, ePub, dan *download* melalui sindikasi sehingga dapat disatukan dalam satu wadah dan diakses banyak orang di seluruh belahan dunia. Akibatnya, khalayak atau *netizen* tidak harus menyusun jadwal khusus untuk mendengarkan radio seperti dahulu kala. Cukup memiliki akun-akun *Podcast* orang-orang dianggapnya berpengaruh atau idolakan, khalayak bisa mendengarkan informasi dari mereka dimana pun dan kapan pun khalayak memiliki waktu luang.

Perubahan cara dan bentuk media ini memaksa industri untuk berubah dan mencari cara agar tidak kehilangan konsumen, sebab dalam media baru, khalayak tidak hanya berdiam diri dalam satu media saja, melainkan dapat berpindah-pindah media untuk mendapat informasi (Jenkins, 2004). Hitung-hitungan iklan atau loyalti juga harus mendapat perhatian khusus. Misalnya dengan membuat fitur baru atau pola hitung-hitungan baru agar industri tetap bisa hidup di tengah khalayak yang semakin heterogen dan mampu memproduksi serta menyebarkan pesannya

sendiri tanpa diintervensi oleh kebijakan yang ketat layaknya media konvensional. Perubahan karakteristik khalayak ini bukannya tidak bisa diikuti oleh iklan. Faktanya, banyak agen-agen iklan yang memasang iklan mereka pada akun-akun *Podcast* dengan jumlah visitor = besar. Contohnya akun-akun *Podcast* seorang mantan VJ (*Video Jockey*) di Amerika Serikat, akun *Podcast* dari klub sepak bola ternama atau seorang komentator.

*Podcast* tercatat mulai muncul sejak tahun 2004. Kata *Podcast* berasal dari *Playable on Demand* dan *Broadcasting*. Sejarah *podcast* tidak terlepas dari lahirnya iPod milik Apple. Awalnya *podcast* merupakan singkatan dari iPod Broadcasting. *Podcast* bisa disebut sebagai “iPod Broadcasting” karena siarannya berbeda dengan radio FM atau AM konvensional, *podcast* tidak menyiarkan siarannya secara linear tetapi serupa dengan Youtube yang merupakan platform siaran suara *on demand* (Zaenudin, 2017). Istilah *Podcast* pada awalnya cenderung identic dengan materi berformat audio. Namun belakangan ini, *podcast* juga mengacu pada materi dalam bentuk video, sehingga *podcast* dapat memiliki artian dalam bentuk audio maupun video.

#### 2.2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan *Podcast*

Segala bentuk kemajuan teknologi pasti diciptakan dengan membawa manfaat tertentu baik bagi pengguna atau pihak yang terlibat dalam pembuatannya. Termasuk juga kehadiran *podcast* ini yang pastinya memiliki manfaat cukup besar. Firmansyah (2019) mengungkapkan apa saja manfaat serta kelebihan dan kelemahan dari *podcast*. Manfaat *podcast* sebagai berikut,

##### 1. Sebagai alternatif dari penggunaan radio dan televisi

Kemunculan *podcast* dianggap menjadi alternatif baru dari keberadaan komponen elektronik seperti TV dan radio yang sudah ada sebelumnya. Awalnya mungkin *podcast* hanya berupa audio namun seiring semakin berkembangnya teknologi sekarang juga ada

*podcast* dalam bentuk video. Bedanya *podcast* dengan radio adalah disini pendengar tidak akan menjumpai iklan.

## 2. Memiliki berbagai macam topik serta ilmu pengetahuan

Di dalam *podcast* terdapat bermacam – macam informasi umum dengan topik yang beragam dan tentunya juga dapat ilmu pengetahuan bagi para pendengar. Mulai dari politik, sains, cerita anak-anak, psikologi, parenting hingga pop-culture seperti musik dan film dapat anda jumpai dalam *podcast* ini. Tidak heran di Amerika penggunaan *podcast* lebih banyak direkomendasikan karena keberagaman informasinya.

## 3. Melatih stimulasi otak bagi pendengar

Di *podcast* terdapat banyak informasi yang mengandung edukasi dan memancing pendengar agar selalu fokus pada indera pendengaran, karena pada dasarnya memang di *podcast* ini tidak menghadirkan informasi secara visual. Hal ini berkenaan dengan istilah Brain Gym atau melatih stimulus otak ketika ketidakhadiran elemen visual dalam *podcast* membuat kita agar lebih imajinatif dalam mengolah informasi yang sudah diterima.

## 4. Bagi *podcaster* dapat membangun kredibilitas

*Podcaster* adalah mereka yang membuat konten di *podcast*. Manfaat dari *podcast* ini tidak hanya berlaku bagi para pendengar saja namun juga para *podcaster* yang terlibat aktif. Mereka dapat menyalurkan hobi mereka dalam suatu forum diskusi di *podcast* ini. Dalam dunia bisnis bisa juga digunakan sebagai upaya branding. Namun yang paling penting adalah dapat membangun kredibilitas para *podcaster* bagi kalangan pendengar setianya.

Sementara kelebihan dan kelemahannya sendiri adalah

## 1. Kelebihan :

A. Pengalaman belajar lebih personal karena informasi akan disampaikan langsung kepada pendengar. Bagi beberapa orang pengalaman belajar menggunakan audio lebih dapat diterima dibandingkan dengan media buku, e-book, e-mail dan lain – lain.

B. Penggunaan yang nyaman dan mudah karena konten sudah ada, anda hanya tinggal mencari sesuai kebutuhan kemudian didengarkan melalui gadget anda atau jika ingin didownload juga bisa.

C. Hemat waktu, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran anda tidak perlu harus repot – repot pergi kursus atau membeli buku karena di *podcast* juga tersedia banyak. Waktu yang dibuang ketika akan mencari informasi atau ilmu pengetahuan dapat diminimalisir.

D. Fleksibel, mendengarkan *podcast* dapat dilakukan dimanapun dan kapan pun atau bahkan sambil mengiringi kegiatan anda saat ini seperti ketika sedang bekerja, sambil berkendara (selama tetap fokus) atau bahkan ketika sedang berlibur.

## 2. Kelemahan :

A. Masih terbilang baru maka tidak banyak orang yang menggunakan *podcast*, sehingga untuk mencari informasi penggunaan ke lingkungan sekitar mungkin agak sulit. Beda lagi jika diluar negeri seperti di Amerika yang penggunaannya sudah cukup populer.

B. Tidak seperti youtube, *podcast* bisa digunakan ketika kita menginstall software tertentu sesuai dengan perangkat

gadget yang dipakai. Terkadang juga ada software yang memberikan tarif baru bisa digunakan secara utuh.

C. Penggunaan *podcast* pastinya memerlukan koneksi internet sehingga anda harus memastikan ketersediaan kuota yang cukup. Namun agar lebih hemat bisa diatasi dengan menyimpan atau mendownload konten untuk didengar nanti.

D. Tidak banyak software yang menyediakan fasilitas *podcast*, hal ini dikarenakan keberadaannya yang memang masih baru. Namun dimasa mendatang pasti akan ada peningkatan seiring jumlah pendengar yang semakin meningkat.

#### 2.2.2.3 Perkembangan *podcast* di Indonesia

Di Indonesia, kebangkitan *podcast* terasa pesat sejak tahun 2018. Momen kebangkitannya pada saat platform Anchor meluncurkan layanan hosting tidak berbayar untuk mendistribusikan *podcast* ke berbagai platform. Sebelum ada Anchor, para kreator *podcast* harus menggunakan layanan hosting berbayar untuk mendistribusikan *podcast* mereka ke berbagai platform. Maka dari itu sebelum 2018, beberapa kreator *podcast* menggunakan layanan *audio Soundcloud* yang gratis. Beberapa *podcaster* yang lebih dulu populer di *Soundcloud* antara lain Adriano Qalbi dengan *Podcast Awal Minggu*, Rene Hafied dengan *Suarane* dan juga Iqbal Hariadi dengan *Podcast Subjective*. (Ario, 2019)

Arlo (2019) juga mengungkapkan bahwa seiring dengan kepopuleran Anchor yang menyediakan layanan distribusi gratis, platform streaming musik Spotify juga membuka jalur distribusi *podcast* dari berbagai agregator *podcast*. Bahkan kini melalui Spotify for *Podcaster*, Spotify juga membuka jalur distribusi langsung dari para kreator, tanpa melalui layanan distribusi pihak ketiga. Dengan membuka keran distribusi *podcast*, membuat Spotify melaju kencang menjadi salah satu layanan

populer saat ini untuk mendengarkan *podcast*. Terbukti dari jejak pendapat dalam mengonsumsi *podcast* yang dilakukan media teknologi, Daily Social di 2018, sebanyak 52.02% koresponden memilih Spotify sebagai layanan utama untuk mendengarkan *podcast*, di atas Soundcloud dan Google *Podcast*.

### 2.2.3 Tahap Pembuatan *Podcast*

Produksi dan distribusi *podcast* tergolong sederhana. Ada 3 elemen wajib, yaitu, materi *podcast*, penyedia RSS (*Really Simple Syndication*), dan penangkap (podcatcher). Ukuran dokumen (file) berkisar antara 1 mb sampai 200 mb (tergantung dari *frame rate*, ukuran dsb.). Elemen berikutnya adalah penyedia RSS atau *podcast*, seperti *Sound Cloud* atau *Spotify*. (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 97)

Berdasarkan (Mayangsari & Tiara, 2019) berikut adalah beberapa langkah untuk memulai sebuah *podcast* pada pertama kalinya, yaitu

#### A. Topik yang Disuka

Langkah pertama adalah tentukan topik yang ingin kamu bahas di dalam *podcast*. Saya menyarankan topik tersebut harus memenuhi dua kriteria, yaitu menyukai topik tersebut dan Topik yang tidak akan ada habisnya. Alasannya adalah agar tidak merasa kehabisan ide *podcast* di tengah perjalanan

#### B. Memilih format *podcast*

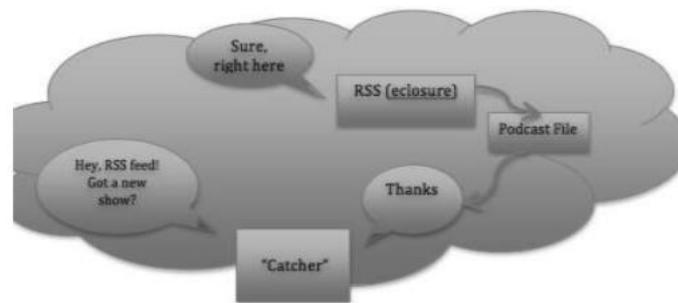
Setelah menentukan topik, berikutnya adalah memilih dan menentukan format *podcast*. Adapun format *podcast* seperti :

1. Monolog. *Podcast* yang memiliki unsur seni peran di mana hanya dibutuhkan satu orang atau dialog bisu untuk melakukan adegan / sketsa nya. Biasanya isinya mengenai curahan / gundah hati seseorang.

2. Wawancara. Untuk format *podcast* berupa wawancara ini adalah dengan mendatangkan narasumber dan mewawancarainya.
3. Tanya jawab. Untuk format tanya jawab ini berbeda dengan wawancara. Lebih digunakan untuk berbicara dengan narasumber, sehingga menciptakan komunikasi dua arah / interaktif.
4. Campuran. Untuk format campuran ini bisa menggabungkan semua format yang ada menjadi satu. *Podcast* yang memiliki unsur monolog, wawancara, dan tanya jawab.

#### 2.2.4 Cara Kerja *Podcast*

Produksi dan distribusi *podcast* tergolong sederhana. Ada tiga elemen wajib, yaitu materi *podcast*, penyedia RSS (*Really Simple Syndication*), dan penangkap (*podcatcher*). Ukuran dokumen (*file*) berkisar antara 1 mb sampai 200 mb (tergantung dari *frame rate*, ukuran dsb.) Elemen berikutnya adalah penyedia RSS atau penyimpanan di *server cloud* seperti [www.soundcloud.com](http://www.soundcloud.com).



*Sumber Geoghegan dan Klass (2017)*

Gambar 2.3 Mekanisme Distribusi *Podcast*

Menurut Geoghegan dan Klass (2007), mengunduh *podcast* melalui berlangganan adalah proses sederhananya yang hanya membutuhkan tiga elemen tersebut. RSS feed (umpan RSS) adalah *simple bit* dari XML (*eXtensible Markup Language*) sederhana yang mencakup informasi penting tentang *podcast*, termasuk informasi penting kapan *podcast* terakhir

ditambahkan judulnya, serta deskripsi singkat tentang edisi tersebut. Ketika pengguna *podcast* mengecek daftar langganan, *podcatcher* memeriksa setiap *feed* untuk lampiran baru. Jika ada lampiran baru (*podcast*) telah ditambahkan ke salah satu *feed* yang telah bebrlangganan, maka file baru akan diunduh secara otomatis. Agregator hanya memeriksa alamat *feed* RSS untuk file baru, dan Ketika telah ditemukan akan terunduh otomatis dan mengelolanya berdasarkan pengaturan *podcatcher* pengguna *podcast*.

#### 2.2.5 Pelajar

Sebutan “Pelajar” diberikan kepada peserta didik yang sedang mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran untuk mengembangkan dirinya melalui jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Peserta didik dalam arti luas. Peserta didik dalam arti luas adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit adalah setiap siswa yang belajar di sekolah. Masalah yang berhubungan dengan peserta didik bermacam-macam. Kondisi ini menyebabkan timbulnya upaya-upaya untuk memahami siapa dan bagaimana peserta didik itu. (Shahsavari , 2012, p. 322)

Pelajar adalah istilah lain yang digunakan bagi peserta didik yang mengikuti pendidikan formal tingkat dasar maupun pendidikan formal tingkat menengah. Pelajar adalah pelakunya. Sedangkan Sudjana mengemukakan pengertian belajar secara lebih jelas, yakni setiap upaya yang sengaja diciptakan agar terjadi suatu kegiatan yang edukatif antara peserta didik (pelajar) dan pendidik (pengajar). Pelajar pada dasarnya adalah konsumen dari jasa yang diberikan oleh pengajar. (Shahsavari , 2012, p. 323)

#### 2.2.6 Tahap *Editing*

*Video Editing* merupakan suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (cut to cut) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan

sebuah transisi (Wisnu, ilmugratisan, 2017, p. 3). Berdasarkan Wisnu (2017, p. 4-7) dalam tahap *Editing* ada beberapa yang perlu dilakukan:

### 1. *Capturing*

Proses merekam video dari format analog ke digital atau dari kaset menjadi file video dalam komputer. Ruang yang harus disediakan untuk menyimpan file video sangat besar maka kurang lebih sediakan kurang lebih 80-100gb untuk penyimpanan file video.

### 2. *Drafting*

Dalam hal *drafting* juga dilakukan untuk menggolongkan / mengelompokkan jenis file yang berbeda – beda. Pembuatan bin / folder dalam storyboard yang terdiri dari audio, video, title, gambar dapat memudahkan pencarian file secara efisien serta mengurangi kebingungan kita dalam mencari file dalam project *Editing*.

### 3. *Hard Cutting & Soft Cutting*

Proses *Hard Cutting* atau pemotongan klip video yang digunakan untuk memilih video mana yang layak untuk di potong dan digunakan untuk di edit yang bersifat umum. Video yang sudah dipotong secara benar dalam proses ini harus dipisahkan dan dipindah ke track berikutnya untuk menghindari tercampurnya klip yang salah dan benar. Proses *soft cutting* merupakan pemotongan clip berikutnya yang lebih halus dan bersifat khusus. Clip yang sudah dipotong tersebut ditempatkan sendiri ke track berikutnya untuk menghindari tercampurnya klip dari proses pemotongan *hard cutting*.

### 4. *Linking*

Proses penyambungan clip by clip, scene by scene, sequence by sequence dari hasil pemotongan secara *soft cutting*. Setelah

melakukan proses ini, pindahkan clip dari hasil yang tidak terpakai menuju ke sequence baru bila ada video yang dapat digunakan lagi untuk proses *Editing*. Clip yang telah diseleksi bisa kita sambung otomatis dengan ripple delete.

#### 5. *Superimposing*

Pemberian title, logo, atau symbol pada klip video untuk memberikan informasi tertulis yang lebih jelas pada penonton. Pemilihan title harus berdasarkan pada kejelasan, kesesuaian, kerapian, dan dapat dibaca jelas selama 3 detik.

#### 6. *Effects*

Proses pengaplikasian efek ke klip video yang digunakan untuk mendukung berjalannya proses *Editing*. Pemilihan effects yang terlalu berlebihan dapat memperlambat proses kinerja *Editing* apabila efek tersebut belum di render.

#### 7. *Sound Illustrations*

Pemberian irama musik atau back sound ke klip video agar video tersebut lebih hidup dan mempunyai arti dalam penyajiannya. Pemilihan back sound harus disesuaikan dengan suasana klip video yang akan di edit, karena kita sebagai editor harus membangkitkan mood / suasana hati penonton melalui proses ini.

#### 8. *Dubbing*

Pemberian narasi yang dilakukan oleh narrator untuk memperjelas maksud video yang akan ditampilkan kepada penonton. Penyusunan materi narasi bisa dilakukan oleh narrator dengan melihat hasil sementara project video lalu disusun bersamaan dengan proses penyusunan *Editing*.

#### 9. *Final Touch*

Proses pengecekan atau finishing akhir hasil project yang terdiri dari beberapa klip yang tersusun dengan rapi dan tanpa satu frame pun ada blank spot. Dalam proses ini setiap editor mempunyai ciri khas dalam mengelola beberapa klip dari awal hingga selesai dengan melakukan sentuhan akhir yang sangat berkesan kepada pemirsa.

#### 10. *Review*

Proses melihat hasil video yang telah di edit pada beberapa orang yang terlibat dalam proses pra, produksi, dan pasca produksi. Dengan dilakukannya *review* ini diharapkan segala masukan, kritik dan saran bisa memperbaiki serta menyempurnakan video ini sebelum disiarkan kepada publik.

Selain video *editing*, penulis juga melakukan audio *editing* untuk publikasi di *Spotify*. Berdasarkan Dodi (2008) dalam Modul *Software: Adobe Audition*, dijelaskan bahwa ada beberapa tahap yang harus dilakukan ketika ingin melakukan *editing* suara, yaitu

##### 1. *Take Voice*

Tahapan ini berupa pengambilan suara – suara yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan naskah. Pengambilan suara bisa dilakukan diluar studio atau di dalam studio. Untuk diluar studio, pengambilan suara dilakukan dengan sebuah alat perekam seperti *tape recorder* atau sejenisnya. Sedangkan untuk dalam studio, pengambilan suara dilakukan oleh presenter. Kelebihan dari pengambilan suara di dalam studio adalah kualitas suara yang lebih bagus karena bebas dari suara – suara yang tidak diperlukan.

##### 2. *Loading dan Editing*

Tahap ini memasukkan suara hasil pengambilan suara ke dalam perangkat *editing*. Dari perangkat ini suara akan diedit sesuai dengan kebutuhan, seperti menghilangkan *noise*, atau meng-

*equalize* suara sebelum di campung (*mixing*) dengan suara – suara lain.

### 3. *Mixing*

Tahapan pencampuran suara – usara sesuai dengan suara yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan naskah. Mengatur suara latar (*backsound* misalnya, *sound effect*, *smash*, dan lain-lain), level volume suara juga dilakukan di tahap ini.

### 4. *Transferring*

Memindahkan hasil *mixing* ke media penyimpanan seperti kaset, *harddisk*, *flashdisk*, dan sebagainya.