BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam tahap pembuatan program *podcast* ini, penulis menggunakan 3 (tiga) tahapan berdasarkan konsep yang telah ditulis pada bab sebelumnya yaitu, pra produksi, produksi, dan juga pasca produksi. (Romli,2017, p.51) Berikut adalah penjabaran proses yang dilakukan oleh penulis:

3.1.1 Pra Produksi

Tahapan ini merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh penulis bersama dengan rekan kelompok, Adapun tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1) **Pencarian Ide dan Penetapan Topik**

   Dalam tahap ini, penulis berunding dengan rekan satu kelompok mengenai apa yang akan di angkat di program *podcast* ini. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, setelah melakukan riset tentang apa yang sedang marak terjadi di masyarakat luas, penulis dan rekan kelompok memilih topik “Dunia Digital”, khususnya media sosial dan akan dibawakan secara *talk show*. Program ini berbicara mengenai bagaimana sebuah media sosial dapat berdampak besar dalam kehidupan bermasyarakat dan juga dapat menghasilkan

keuntungan. Nama program ini adalah *Digitalk*, yang diambil dari kata *Digital* dan juga *Talk*. Jadi, maksud dari nama tersebut adalah agar khalayak mengetahui bagaimana cara seseorang memandang dan mempergunakan teknologi yang semakin maju tiap harinya. Setelah menemukan apa topik besar yang akan diangkat, penulis dan kelompok membagi program ini ke dalam tiga pilot episode dimana satu orang bertanggung jawab terhadap satu pilot episode. Dalam program ini terdapat tiga pilot episode. Episode pertama akan membahas mengenai budaya *live streaming* yang lekat dengan kehidupan bermedia sosial orang banyak. Episode ketiga akan membahas mengenai kebiasaan khalayak di media sosial, dan episode kedua akan membahas mengenai berbisnis dan menghasilkan keuntungan melalui media sosial. Dalam hal episode ini, penulis akan bertanggung jawab untuk episode kedua.

2) Melakukan Riset

Dalam menentukan tema besar, tentu penulis beserta dengan rekan kelompok melakukan riset terlebih dahulu mengenai apa yang sedang terjadi di masyarakat luas dan mempertimbangkan apakah tema tersebut menarik untuk diangkat atau tidak.

Dalam hal ini peneliti dan juga rekan kelompok melakukan riset mengenai bagaimana membawakan program *podcast* dengan baik. Selanjutnya, masing-masing meriset mengenai topik yang akan dibahas pada tiap episodenya.

Untuk itu, penulis menemukan beberapa *podcast* yang menjadi acuan pembuatan program *podcast* terutama dengan tema yang akan diangkat. Beberapa karya terdahulu yang menjadi acuan penulis dalam membuat karya sudah penulis tuliskan pada bab sebelumnya, berikut adalah dua diantaranya. Yang pertama, Live *Talk show* " IT CORNER " Tema : " MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI ERA DIGITAL " yang dibawakan ole Radio Sonora, Palembang. Pembahasan yang ada dalam *talk show* radio ini adalah bisnis yang terjadi di media sosial, bagaimana media sosial dapat menghasilkan keuntungan dari berbagai macam sisi. Karya selanjutnya adalah karya dengan judul "Menggunakan Media Sosial untuk Keperluan Profesional | Rekam Kerja *Podcast*". Karya ini ditayangkan di youtube dala bentuk *podcast* visual. Pembahasan yang terdapat dalam karya ini adalah mengenai bagaimana media sosial dapat digunakan sebagai keperluan professional.

Dari dua karya ini penulis mendapatkan inspirasi mengenai apa yang akan dibahas di dalam episode dan juga menjadi acuan bagi penulis unutk dapat menghasilkan karya yang bagus. Sebagai acuan pembuatan karya, penulis juga mendapatkan inspirasi berkaitan dengan segmentasi dalam episode yang dipegang oleh penulis.

Selain itu, penulis juga melakukan riset dengan studi Pustaka dan mendapatkan hasi seperti yang sudah penulis jelaskan di bab sebelumnya sebagai berikut :

Pada dasarnya, semua iklan merupakan konten yang dikemas dalam bentuk tweet, status facebook, gambar, audio, dan juga video yang kemudian disebarkan melalui media sosial. (Sulianta, 2014, p. 18)

Namun tidak semua konten memiliki daya magnetic yang dapat menarik dan juga mengikat calon konsumen. Adapun komposisi racikan "mauatn iklan" menurut Sulianta (2014, p.19) terdapat tiga elemen utama, yaitu :

1. Entertaint (Menghibur)
2. Inform (Informatif)
3. Educate (Mendidik)

Berdasarkan hasil penelitian dengan studi Pustaka yang sudah dilakukan oleh penulis, penulis mendapatkan sebuah gambaran secara umum mengenai media sosial sebagai wadah bisnis dan adapun tiga elemen konten di atas akan penulis gunakan agar mendatangkan pendengar di *podcast* ini.

Selain itu, penulis juga melakukan riset dengan membaca artikel terkait mengenai berbisnis melalui media sosial. Seperti yang ditulis di *medcom.id* bahwa banyak keuntungan yang bisa didapatkan melalui bisnis *online*. Mulai dari mendapat pemasukan sampai pada efisiensi waktu. (Memanfaatkan Peluang Bisnis *Online* dari Sosial Media,2020, para.12)

Dan juga mengutip perkataan Sekretaris Kementerian Koperasi dan UKM, Agus Muharram dalam seminar bertema Pentingnya Sosial Media untuk UMKM dalam Meningkatan Penjualan di Auditorium Kemenkop UKM yang

dilansir oleh *republika.co.id* yang mengatakan bahwa “ Berbisnis dengan medsos tidak ada batasan.” (Mudahnya Berbisnis Melalui Media Sosial, 2020, para.2). Berbisnis di media sosial tidak membutuhkan tempat yang besar. Pelaku bisnis dapat melakukan pekerjaannya di rumah dan dapat memantau bisnisnya secara daring kapanpun dan dimanapun (Mudahnya Berbisnis Melalui Media Sosial, 2020, para.3).

3) Menentukan Narasumber

Setelah perbincangan mengenai tema besar, pilot episode, serta melakukan riset terdahulu, penulis dan rekan kelompok Kembali melakukan riset mengenai siapa narasumber yang cocok dan akan diundang dalam masing-masing episode. Narasumber yang akan diundang disesuaikan dengan tema masing-masing pilot episode. Menurut Darmanto,Masduki,dan Kurniawan (2015, p.44), narasumber merupakan salah satu komponen dalam berjalannya program *talk show*.

Dalam hal ini, narasumber yang akan di undang pada episode 2 (dua) adalah narasumber yang menggunakan media sosial sebagai ladang bisnis seperti, pembisnis (penjual makanan, pakaian, elektronik, dan lain sebagainya) atau bisa juga seorang influencer yang seringkali mempromosikan suatu produk atau yang biasa disebut dengan *endorse*. Narasumber yang dipilih oleh penulis untuk mengisi episode 2 (dua) ini ialah Sharonn Jordana dan Stevanie Djulifen.

Mereka adalah seorang pembisnis yang baru menjalankan bisnisnya di kala pandemi dan memilik untuk menjalankan bisnisnya secara *online*

Setelah penulis sudah menemukan narasumber yang cocok, penulis akan segera menghubungi, apakah narasumber yang akan diundang di episode 2 (dua) ini bersedia meluangkan waktunya untuk dapat menjadi narasumber yang akan diwawancarai di program ini. Jika narasumber sudah menyetujui, penulis akan melakukan konfirmasi kembali terkait perjanjian yang sudah disepakati antara narasumber dan juga penulis.

4) Melakukan Kontrak Kerja

Setelah tema dan narasumber, penulis beserta rekan satu kelompok mencari informasi terkait dengan tenaga bantuan yang dibutuhkan dalam projek ini. Dalam pembuatan program ini penulis membutuhkan seorang desainer grafis dan juga host yang akan memandu jalannya program ini.

Untuk nama-nama yang terdapat dalam daftar host yang akan memandu dan juga tenaga desain yang akan digunakan jasanya pada program ini adalah penulis sendiri, Visiola Elianingtyas selaku host karena, penulis dan rekan kelompok menganggap bahwa ini adalah karya kami sendiri dan sebisa mungkin ingin ikut ambil bagian didalamnya jika memang masih bisa dilakukan oleh kami sendiri, rekan kelompok penulis juga melihat adanya potensi membawakan acara dengan menarik serta suara yang enak untuk di dengar dari penulis. Selanjutnya ada Sonia Darameta sebagai desain grafis

karena, penulis melihat adanya keunikan dari karya-karya yang dihasilkan oleh Sonia. Selanjutnya penulis akan segera menghubungi orang tersebut dan menanyakan ketersediannya. Jika orang tersebut sudah menyetujui dan akan turut ambil bagian dalam pembuatan program *podcast* ini, penulis akan segera melakukan kontrak kerja dengan orang tersebut.

5) Persiapan Naskah Siaran

Seperti yang sudah disampaikan pada bab 2, naskah siaran merupakan materi yang akan disampaikan oleh penyiar dengan menggunakan teknik siaran berupa "membaca naskah". Selain berfungsi sebagai materi siaran, naskah juga berfungsi sebagai pengendali siaran agar tetap sesuai dengan visi dan misi program, penyerahaman tata bahasa, tepat waktu, serta pembentuk citra sebuah radio di telinga pendengar. (Romli, 2017, p.73-74)

Untuk naskah pada episode 2 (dua) akan dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Naskah Siaran

Waktu	Kegiatan
10 – 15 menit pertama	Host melakukan Opening untuk menghantarkan masuknya episode 3 : " Halo sobat pendengar, kembali bersama kita di acara Digitalk. Hari ini kita akan

	membahas mengenai berbisnis dan menghasilkan keunntungan melalui media sosial.” “ Sekarang tuh kan banyak ya orang yang berjualan melalui media sosial, dari mulai makanan, pakaian, sampe elektronik sekarang serba lengkap dijual di media sosial. Naah di episode kali ini kita mau ngebahas nih, gimana sih caranya biar bisnis kita bisa laku dengan melakukan media sosial sebagai wadah untuk mempromosikan produk tersebut dan juga apa kiat-kiat yang perlu diperhatikan dalam melakukan bisnis di media sosial.”
40 Menit	Melakukan sesi tanya jawab bersama dengan narasumber (Sharonn Jordana dan Stevanie Djulifen) diawali dengan perkenalan : “ Nah, sekarang ini kita udah kedatangan Stevani Djulifen dan juga Sharonn Jordana selaku orang yang mempunyai

	bisnis *online*, langsung aja nih kita tanya-tanyain ya” Pertanyaan : 1. Bagaimana anda bisa membuat bisnis anda berkembang di media sosial? 2. Apa saja yang sudah anda keluarkan untuk melakukan promosi melaui media sosial? 3. Apa tantangan terbesar anda dalam melakukan bisnis melalui media sosial? 4. Berapa perkiraaan penghasilan yang anda dapatkan dengan melakukan bisnis di media sosial? 5. Apa saja kiat-kiat yang harus dilakukan untuk dapat membuat suatu bisnis berkembang melalui media sosial? *dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dengan narasumber

10 Menit	Host melakukan ringkasan terkait sesi tanya jawab dan kemudian melakukan penutupan : “ Akhirnya kita harus pamit undur diri nih, terimakasih buat kalian yang sudah mau mendengarkan episode tiga ini ya!”

3.1.2 Produksi

Dalam tahap produksi, penulis beserta dengan kelompok akan memulai perekaman untuk program *podcast* ini. Perekaman akan dilakukan selama dua minggu dan hari rekaman akan mengikuti jadwal bersama dengan narasumber.

Naskah yang berisikan mengenai poin-poin penting yang akan di bahas di tiap episode bersama dengan narasumber sudah disiapkan oleh penulis dan sudah jadi sejak dua minggu sebelum perekaman. Dalam episode mengenai berbisnis dan menghasilkan keuntungan di media sosial ini nantinya akan membahas mengenai seputar cara berbisnis yang baik dan benar di media sosial, kiat-kiat berbisnis, sampai kepada kisaran penghasilan yang didapatkan dari berbisnis melalui media sosial.

Dalam proses perekaman, setiap anggota kelompok akan bertanggung jawab terhadap perekaman episodenya. Satu pilot episode akan direkam dalam waktu satu hari. Perekaman akan dipandu oleh dua host yang akan melakukan sesi tanya jawab beesama dengan narasumber yang diundang.

Dalam hal segmentasi, setiap satu episode dibagi ke dalam tiga segmen. Pada sepuluh menit pertama akan berisi tentang intro yang diantar oleh *jingle* kemudian masuk suara kedua host dan melakukan *bridging*/pembukaan terkait episode tiga yang membahas mengenai tren berbisnis yang seringkali terjadi di masyarakat luas saat ini. Setelah itu, host melakukan sesi tanya jawab bersama dengan narasumber diawali dengan perkenalan bersama dengan narasumber baru kemudian dilanjutkan dengan pembahasan terkait isu-isu atau tren berbisnis yang sedang marak terjadi di masyarakat luas selama emat puluh menit. Setelah melakukan sesi tanya jawab, host kemudian melakukan peringkasan terkait sesi tanya jawab dan kemudian penutupan, serta sedikit bocoran mengenai episode yang akan datang.

Setelah itu, penulis dan rekan satu kelompok akan melakukan proses *editing*, , penulis beserta dengan rekan kelompok akan mengecek kembali kelengkapan serta kualitas audio yang sudah direkam dsebelum diedit. Proses *editing* dilakukan dengan cara membuang audio yang sekiranya kurang penting dan juga menambahkan lagu,backsound, dan juga jingle dari program ini. Proses *editing* akan dilakukan oleh penluis beserta rekan kelompok dengan dibantu oleh beberapa orang yang memang ahli di bidang *editing* suara jika sekiranya ada hal-hal yang tidak mampu dikerjakan oleh penulis dan rekan kelompok.

3.1.3 Pasca Produksi

Setelah melakukan proses *editing*, penulis akan mengecek kembali audio yang sudah diedit sebelum pada akhirnya dipublikasikan ke masyarakat luas. Satu pilot episode akan diunggah dalam kurun waktu satu minggu yang berarti, satu minggu akan menghadirkan satu episode. Program *podcast* ini akan diunggah melalui aplikasi Spotify, dengan target pendengar sebanyak minimal 50 pendengar di tiap episodenya.

Setelah melakukan publikasi *podcast*, penulis beserta dengan rekan satu kelompok melakukan promosi terkait *podcast* yang sudah dipublikasikan di *Spotify*. Penulis dan juga rekan satu kelompok akan melakukan promosi melalui media sosial yang dimiliki.

Setelah semua pilot episode selesai diunggah, penulis beserta dengan rekan kelompok melalukan evalusai terkait dengan proyek yang telah dikerjakan. Setelah melakukan evaluasi, penulis beserta rekan kelompok masing-masing akan melengkapi juga menyempurnakan laporan terkait pembuatan projek ini.

3.2 Anggaran

Dalam pembuatan program *podcast* ini, penulis dan juga rekan kelompok telah mempertimbangkan dana atau anggaran yang akan dikeluarkan dalam proses pembuatan program ini. Anggaran ini dikeluarkan dengan mempertimbangkan

peralatan serta jasa yang akan digunakan dalam penyelesaian program *podcast* ini. Berikut adalah penjabaran terkait dengan anggaran yang akan dikeluarkan.

Tabel 3.2 Anggaran *podcast* ”*Digitalk”*

No	Keterangan	Jumlah Anggaran
1	Narasumber	Rp 100.000/per episode
2	Dana tak terduga	Rp 500.000
3	Graphic Designer	Rp 150.000
	Total	Rp 750.000

3.3 Target Luaran/Publikasi

Target yang dituju dalam pembuatan program *podcast* ini adalah usia produktif dengan rentang umur 15-35 tahun dengan minimal jumlah pendengar sebanyak 50 orang. Tujuan dibuatnya program *podcast* ini adalah agar masyarakat luas dapat menggunakan media sosial mereka dengan bijak karena, media sosial merupakan media yang bisa menyebar secara luas dengan sangat cepat. Oleh karena itu, perlunya pemahaman untuk mengenal media sosial lebih dalam lagi dari bagaimana cara kerjanya sampai dengan kiat-kiat menggunakan media sosial dengan bijak.

Program *podcast* ini akan dibawakan dengan cara yang santai sehingga tidak membuat bosan pendengar dalam rentan usia yang sudah disebutkan diatas.

Dalam proses publikasi program ini, penulis memilih platform Spotify karena, program tersersebut banyak digunakan dan juga mudah untuk diakses. Diluar hal tersebut, melakukan publikasi di platform tersebut dapat dilakukan secara gratis mengingat minimnya anggaran yang dimiliki oleh penulis dan juga rekan kelompok.