

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Tinjauan karya sejenis ini digunakan untuk gambaran dan acuan untuk membentuk karya program dalam bentuk program *podcast*. Penulis dalam hal ini menemukan lima referensi yang bisa digunakan terkait topik serupa dan program *talkshow* yang bisa diperhatikan eksekusi dan pemilihan narasumber serta dasar-dasar untuk membentuk suatu program.

2.1.1 *Podcast* Deddy Corbuzier



Gambar 2.1 Youtube *Podcast* Deddy Corbuzier, bersama pihak RCTI membahas permasalahan *live streaming*

Deddy Corbuzier telah memiliki program *podcast*-nya sendiri dengan format audio visual di *channel* Youtube miliknya. Deddy kebanyakan membahas

topik-topik yang banyak dibahas atau bisa dikatakan viral. Deddy Corbuzier kerap mengundang narasumber-narasumber besar, hal tersebut yang menjadi keunggulan *podcast*-nya. Mulai dari dunia entertainment, olahraga, sampai politikus Deddy bisa mengimbangi apa yang dibicarakan dengan narasumber.

Dalam salah satu episode, Deddy membahas polemik yang terjadi dengan fokus kepada gugatan RCTI terhadap platform *live streaming* di media sosial. Pembawaan yang diberikan Deddy dalam programnya banyak melanjutkan pertanyaan dari apa yang sedang ramai. Dengan menunjukkan data-data seperti meme yang menyindir dan bisa masuk penjara. Lalu, RCTI yang dianggap telah kehilangan pamornya, serta bagaimana orang yang nantinya tidak sengaja memencet tombol *live streaming*.

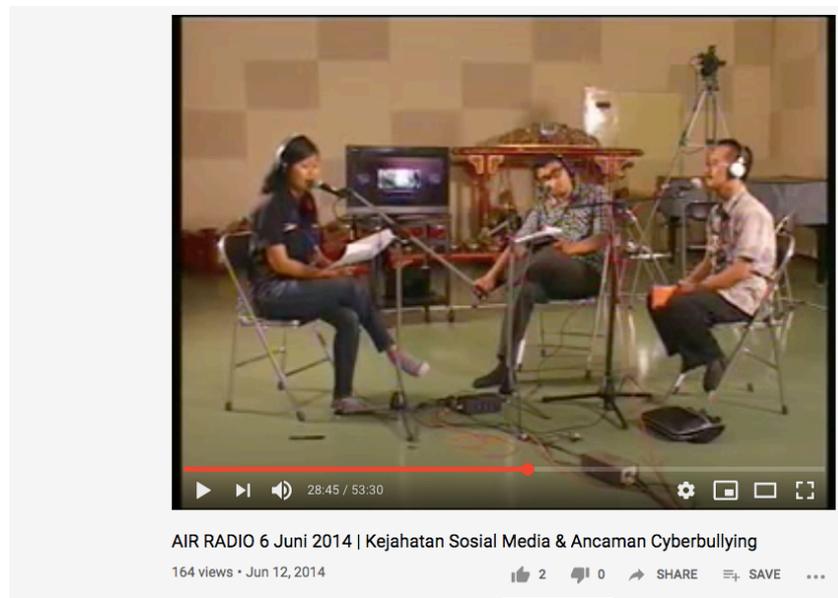
Apa yang diterapkan Deddy Corbuzier bisa dijadikan rujukan seperti membahas apa yang sedang ramai diteruskan menjadi pertanyaan baru. Dalam proses pembicaraan tersebut Deddy Corbuzier nampak begitu menguasai materi. Hal tersebut didapatkannya dengan cara banyak menggali informasi lawan bicaranya sebelum produksi. Pertanyaan yang diajukannya pun bukan pertanyaan pengulangan, tetapi untuk mengungkap apa yang belum diketahui.

Dalam pembahasannya Deddy Corbuzier pandai mengolah kata. Oleh karena itu, perkataan yang diungkapkannya cenderung tidak menghakimi dan menyakiti narasumbernya. Dalam pembahasannya Deddy banyak menyampaikan kritik dari masyarakat terkait gugatan RCTI. Namun, kehati-hatiannya tersebut juga yang menjadi kekurangan *podcast* Deddy Corbuzier. Di salah satu kolom komentar,

dikatakan bahwa pembahasan hanya berada di permukaan saja tanpa menyajikan efek jangka panjang.

Dari *podcast* Deddy Corbuzier yang bisa diterapkan dalam *podcast Digitalk*, yaitu cara untuk menyampaikan sesuatu lewat olah kata yang baik. Segala keterangan dan pertanyaan harus berlandaskan fakta dan disajikan dengan data. Selain itu, dari *podcast* Deddy Corbuzier yang terpenting terlihat dari kematangan alat-alat yang digunakan. Oleh karena itu, untuk *podcast Digitalk* sebelum proses rekaman akan disiapkan segala alat yang dibutuhkan. Selain itu, konsep untuk pembicaraan pun harus dipikirkan secara matang.

2.1.2 AIR RADIO, Mahasiswa MMTc Manarita A



Gambar 2.2 Tayangan AIR RADIO, di Channel Youtube Sandra Tsaniyuda yang merupakan program editorial dan talkshow radio.

AIR RADIO membahas terkait media sosial yang merupakan bagian dari era digital. AIR RADIO memaparkan bahwa media sosial telah dikelilingi masalah sejak dulu, bahkan sejak tahun 2014. Dalam program tersebut, kemasan yang diambil AIR RADIO adalah *talkshow* yang berformat di radio. AIR RADIO memiliki kemiripan dengan beberapa program *podcast* sekarang. Dari program ini penulis bisa mempelajari beberapa hal. Salah satunya program tersebut dibawakan secara serius, berbeda dengan program-program *podcast* sekarang yang pembawaannya lebih santai.

Dalam program tersebut AIR RADIO membahas media sosial yang bisa diakses siapa saja. AIR RADIO juga membahas partisipasi yang bisa dilakukan seperti *sharing* sesuatu, hingga menciptakan suatu karya melalui media sosial. Siaran AIR RADIO terdiri dari beberapa tokoh yang berbincang. Tokoh tersebut memberikan pemaparan kasus dan fakta dengan pembawaan serius, tetapi dengan bahasa yang ringan. Permasalahan yang dibahas seperti menyoroti kinerja pemerintah terkait kejahatan-kejahatan yang terjadi.

Apa yang disajikan AIR RADIO telah menunjukkan dasar-dasar bagaimana program serius bisa diterapkan dengan membentuk pertanyaan-pertanyaan tajam. Teks dan konsep yang dibentuk dalam siaran videonya juga menunjukkan bahwa konsep matang sangat diperlukan untuk kesuksesan program. Selain itu, untuk memperkuat pernyataan pembahasan disisipkan beberapa riset. Hasil riset tersebut disajikan dalam *insert* suara lain atau dengan *host* yang memaparkannya secara langsung.

Dari AIR RADIO, penulis mempelajari kelebihan dan kekurangan yang ada. Acara tersebut memiliki kelemahan untuk era sekarang karena pembawaannya yang kurang modern. Obrolan yang disajikan AIR RADIO terkesan formal atau sekadar tanya jawab biasa. Program *talkshow* AIR RADIO terkesan hanya untuk mewawancarai narasumbernya. Berbeda dengan Deddy Corbuzier yang terasa lebih ringan. Obrolan antara *host* dan narasumber di Deddy Corbuzier terasa natural seperti perbincangan sehari-hari.

2.1.3 KISA KASI



Gambar 2.3 Logo KISA KASI di episode “Bijak Menggunakan Media Sosial”

KISA KASI merupakan *podcast* produksi mahasiswa Bina Nusantara. Programnya memiliki gaya pembawaan yang lekat dengan gaya mahasiswa. *Podcast* yang disajikan pun memiliki gaya obrolan sehari-hari dengan sudut pandang dari seorang mahasiswa. Dalam salah satu episodinya, KISA KASI memiliki kesamaan topik dengan episode *Digitalk* terkait kehidupan daring di media sosial.

Dalam episode “Bijak Menggunakan Media Sosial”, KISA KASI membahas tentang negatif dan positifnya menggunakan media sosial. Hal yang begitu lekat dengan kehidupan anak muda. Di dalamnya berisikan opini dari teman sebayanya yang berada dalam satu ruang lingkup. Hal tersebut yang menjadi kelebihan KISA KASI di lingkungan Bina Nusantara. Keterangan yang diberikan *host* KISA KASI begitu menggambarkan kebiasaan di lingkungan sekitarnya.

Pembawaan acara KISA KASI pun bisa dijadikan rujukan. Pembawaan yang santai dengan hanya menggambarkan kebiasaan di lingkungannya. KISA KASI juga diselengi beberapa segmen untuk bermain *game*. Isi *podcast* tersebut begitu jelas tujuannya yaitu mencapai pendengar anak muda khususnya mahasiswa.

Namun, KISA KASI hanya membahas informasi berdasarkan opininya yang diambil dari pengalaman pribadi *host*. Berbeda dengan AIR Radio, KISA KASI berisikan obrolan-obrolan yang melekat dengan anak muda. KISA KASI memiliki keunggulan dengan target pendengarnya yang jelas. Tercapainya target yang dibentuk tentu mempengaruhi kesuksesan dari suatu program. Namun, dari KISA KASI obrolan yang diberikan hanya perbincangan anak muda yang memiliki kebiasaan bermedia sosial saja. Oleh karena itu, untuk program *podcast* selanjutnya perpaduan antara gaya KISA KASI, Deddy Corbuzier, dan AIR RADIO bisa diterapkan dalam *podcast Digitalk*.

2.1.4 PODNATION



Gambar 2.4 Logo PODNATION dalam episodenya terkait fitur *live streaming* yang digugat RCTI

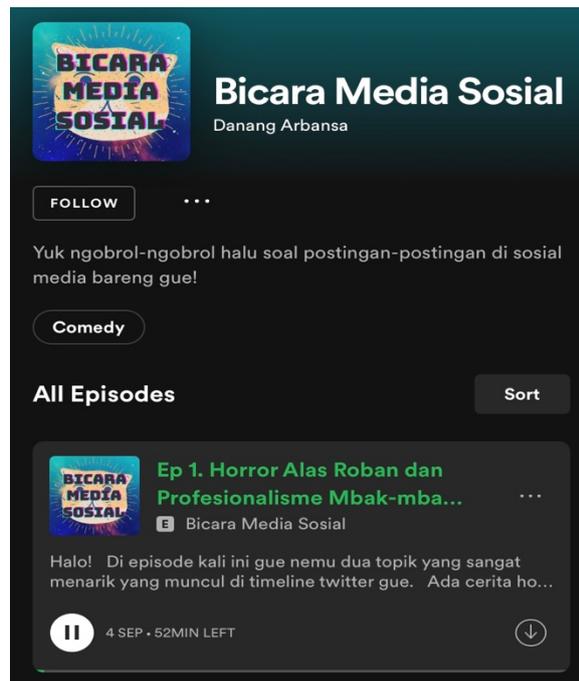
PODNATION dibawakan sendiri oleh *host*-nya yaitu Gerald. Format yang dipilih adalah monolog yang berupa opini terkait isu gugatan RCTI terhadap fitur *live streaming*. PODNATION menjalankan format tersebut karena durasinya hanya sembilan menit saja. Hal tersebut bisa dimaklumi karena jika monolog dilakukan selama 30 menit lebih akan membosankan

PODNATION berfokus pada pembahasan negatifnya gugatan dari RCTI kepada fitur *live streaming* di media sosial. Dalam *podcast ini*, hanya berisikan opini pribadi *host*. Pembicaraannya mayoritas memberikan penolakan terhadap gugatan yang dilakukan RCTI. Opini yang dilayangkan hanya berdasarkan pengalaman pribadi dengan mengarah pada media sosial membantu banyak orang.

Gugatan yang dilakukan dianggap hanya membatasi kebebasan masyarakat di wadah tersebut. PODNATION memiliki target pendengar yang jelas yaitu pendengar yang memiliki pandangan yang sama dengan dirinya. Namun, dalam *podcast*-nya PODNATION masih sekadar opini pribadi tanpa memberikan pandangan dari pihak lain.

Dari hal tersebut penulis mendapati bahwa untuk *podcast Digitalk* yang berdurasi 60 menit sebaiknya dibawakan dengan narasumber lain. Namun, *Digitalk* akan menggunakan monolog di bagian awal dan akhir episodenya. Bagian awal akan diisi dengan monolog dari *host* yang untuk menceritakan apa yang telah terjadi. Pembahasan yang dibahas berupa peristiwa belakangan yang terjadi hingga menceritakan mengapa informasi yang dibahas penting. Di menit-menit terakhir, *Digitalk* juga akan diisi dengan monolog dari *host* yang merangkum semua pembicaraan.

2.1.5 *Podcast* Bicara Media Sosial



Gambar 2.5 Program Bicara Media Sosial dengan konten yang membacakan tentang apa yang ada di media sosialnya.

Podcast Bicara Media Sosial, memiliki format menarik yang bisa dijadikan sebagai referensi. Dalam programnya, *podcast* Bicara Media Sosial hanya berisikan

monolog. Namun, program tersebut berhasil dibawakan hingga berdurasi 54 menit. Selama itu *host* bisa berbicara sendiri dengan membahas apa yang ada di *timeline* media sosialnya. Selain itu, *host* memberikan pandangan-pandangannya serta ceritanya yang bersangkutan dengan status di *timeline*-nya.

Dengan format seperti itu, *podcast* Bicara Media Sosial memiliki nilai uniknya tersendiri dari banyaknya program-program yang ada di Spotify. Pembahasannya begitu luas, karena apa yang ada di *timeline* media sosial sangat acak. Dalam *podcast*-nya ada yang membahas COVID-19, membahas hobi *host*, sampai tokoh-tokoh yang terkenal yang memperbarui status di media sosial. Pembahasan tersebut begitu relevan dengan khalayak karena setiap orang cenderung akan berkomentar sendiri ketika menemukan sesuatu. Terlebih ada hal dianggapnya aneh atau berkaitan dengan dirinya.

Penulis pun mendapati bahwa untuk konten seperti ini nampaknya akan lebih terasa hidup jika ada partner *host* yang bisa meramaikan suasana. Dalam *podcast* *Digitalk* cara seperti *podcast* Bicara Media Sosial bisa diterapkan untuk mengisi waktu. Format seperti ini bisa diterapkan di program *Digitalk* sehingga monolog yang terjadi juga berdasarkan apa yang pernah dirasakan seseorang.

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Karya-Karya Sejenis Terdahulu dengan Karya Penulis

	Karya 1	Karya 2	Karya 3	Karya 4	Karya 5	Karya Penulis
Judul	RCTI Saya Debat!! RCTI Menjawab. – EXCLUSI VE Direktur RCTI- Deddy	Kejahatan Sosial Media & Ancaman Cyberbullying	Bijak Menggunakan Media Sosial	RCTI, Moral, dan Live Streaming	Ep. 1 Horror Alas Roban dan Profesionalisme Mbak-mbak Onlyfans	<i>Event Online via Live Streaming, Mudah atau Sulit?</i>

	Corbuzier Podcast					
Pembuat & Tahun Publikasi	Deddy Corbuzier (2020)	AIR RADIO (2014)	KISA KASI (2020)	PODNATI ON (2020)	Bicara Media Sosial (2020)	Muhamad Raka Saputra (2021)
Bentuk Karya	Video <i>Podcast</i>	Siaran Radio	Audio <i>Podcast</i>	Audio <i>Podcast</i>	Audio <i>Podcast</i>	Audio <i>Podcast</i>
Topik	Membahas polemik yang terjadi dengan fokus kepada gugatan RCTI yang dianggap mau mematikan platform <i>live streaming</i> di media sosial.	Dengan pembahasan media sosial yang bisa diakses siapa pun, serta dengan partisipasi yang bisa dilakukan seperti berbagi hingga menciptakan suatu karya melalui media sosial.	Membahas tentang negatif dan positifnya menggunakan media sosial yang begitu lekat dengan kehidupan anak muda. Dengan pengalaman-pengalaman yang diberikan <i>host</i> dan narasumber.	Membahas negatifnya jika gugatan dari RCTI nantinya mematikan fitur <i>live streaming</i> di media sosial. Dengan hanya berisikan opini pribadi <i>host</i> .	Membahas segala yang ada di <i>timeline</i> media sosialnya yang berbasis <i>timeline</i> Twitter.	Membahas isu yang terjadi belakangan di era digital terkait <i>event online</i> via <i>live streaming</i> . Platform dan kegiatan yang sejak pandemi menjadi salah satu yang banyak digunakan khalayak. Fokus utama dari pembahasan mengarah pada sulit serta mudahnya mengadakan acara via <i>live streaming</i> . Juga diisi pandangan dari penyedia jasa <i>live streaming</i> yang mulai muncul sebagai ide bisnis baru serta kegunaannya yang dibutuhkan di era serba daring, di samping keraguan-keraguan yang mengelilinginya.

2.2 Teori atau Konsep-Konsep yang Digunakan

2.2.1 *Podcast* sebagai Medium Audio

Podcast telah menjadi alternatif lain untuk mendistribusikan konten audio. Dalam perannya *podcast audio* bisa dikatakan sebagai peluang baru yang karakteristiknya menyerupai siaran radio (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 94). *Podcast* memiliki kedekatan tersendiri dengan khalayak, di mana dengan suara yang disajikan mampu membangun imajinasi seseorang.

Dalam pembuatan program *Digitaltalk*, *podcast* dijadikan sebagai medium untuk memberikan konten seperti program radio yang begitu memanfaatkan *audio*. Salah satu pertimbangan untuk membuat program *podcast* adalah karena keunggulannya. Berbeda dengan radio yang hanya bisa didengarkan sekali saja, *podcast* bisa didengarkan secara berulang-ulang.

Geoghegan dan Klass (2007) memberikan pandangannya bahwa *podcast* memiliki keunggulan lain dibandingkan radio. *Podcast* sifatnya bisa diakses kapan saja, otomatis, bisa dikontrol oleh konsumen, bisa dibawa kemana pun dan didengarkan kapan pun (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 94). Dengan sifatnya yang fleksibel, maka dengan menggunakan *podcast*, informasi yang disajikan *Digitaltalk* tidak akan pernah hilang. Dengan format *podcast*, *Digitaltalk* juga bisa menjangkau pendengar yang lebih luas.

Podcast kini bisa dikatakan sebagai materi audio yang bisa didapatkan dengan mudah, baik secara gratis maupun berbayar. Geoghegan dan Klass (2007) pernah mengatakan bahwa *podcast* memiliki beberapa keunggulan di antaranya,

bersifat otomatis, mudah dikontrol, *portable*, dan selalu tersedia (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017).

Podcast dikatakan otomatis karena sifatnya bisa diunduh ke perangkat milik pendengar. Oleh karena itu, dalam pemanfaatannya khalayak tidak lagi kesulitan untuk mencari-cari program kesukaannya berkat keotomatisannya tersebut.

Lalu dikatakan mudah dikontrol karena *podcast* kendalinya dipegang penuh oleh pendengar. Pendengar bisa kapan saja mengganti program *podcast*-nya jika sudah merasa tidak cocok. Jika merasa bosan khalayak bisa kapan saja mengganti dan mencari audio lain yang sesuai dengan kebutuhannya.

Sedangkan sifat *portable* berarti format yang disediakan tidak begitu rumit berupa file MP3. Audio *podcast* juga memiliki ukuran yang tidak besar. Bantuan teknologi *smartphone* yang terakses ke internet juga membuat *podcast* tidak membutuhkan ruang yang besar.

Lalu *podcast* yang selalu tersedia berarti, bisa dengan mudah diakses, sesuai permintaan dan tanpa kesulitan apa pun. Waktu dan program pilihan pun bisa diakses kapan saja dan dipilih apa saja. Formatnya yang hanya audio pun begitu memudahkan sehingga bisa didengarkan ketika melakukan aktivitas lainnya.

2.2.2 Karakter Berdasarkan Radio

Dalam hal ini penyiaran mengikuti apa yang telah diterapkan radio. Program radio dikatakan sebagai acara yang dianggap barang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terkait apa yang dibutuhkannya (Masduki, 2005, p. 35). Dengan memikirkan program yang dibutuhkan pendengar, acara *Digitalk* memiliki

target untuk seseorang yang banyak berkegiatan di dunia digital. Khalayak yang mendengar pun bisa mendapatkan referensi untuk bertindak dengan melihat informasi dari *Digitalk*.

Program yang baik tentu akan memancing banyak pendengar, sedangkan yang buruk akan ditinggalkan dan tidak akan mendapatkan pendengar (Morrisan, 2008, p. 200). *Digitalk* dibentuk dengan mempertimbangkan program yang utuh dan baik untuk menarik target yang dituju. *Digitalk* memperhatikan rumusan dalam dunia penyiaran tersebut dengan mencari topik apa yang relevan dengan banyak orang. Selanjutnya ditemukan platform seperti *live streaming*, yang kini bisa dilakukan secara profesional dan dibutuhkan semenjak pandemi COVID-19. *Digitalk* juga dibentuk dengan berbagai segmen yang memiliki kemiripan seperti radio dalam bentuk *podcast* dengan iringan beberapa audio lain.

Podcast Digitalk pun nantinya akan diterapkan dengan mempertimbangkan konsep dari elemen-elemen radio, yang terbagi menjadi empat elemen. Siahaan (2015, pp. 36-38) memberikan beberapa elemen radio yang pertama, radio yang bersifat personal. Di mana ketika seseorang mendengarkan radio, maka bisa didapatkan representasi seseorang hanya dari suara yang didengarkan. Dengan suara yang dihadirkan dapat memberikan kedekatan tersendiri dan menyentuh perasaan orang lain.

Elemen selanjutnya yaitu radio juga spesial. Hal tersebut didasari perasaan ketika mendengar suara yang dihasilkan, maka seseorang yang mendengarkan akan merasa bahwa dirinya sedang mendengarkan bersama orang-orang lain. Interaksi tersebut yang dikatakan bisa memberikan ikatan batin hanya melalui suara.

Sifat ketiga yaitu radio yang menciptakan gambar dengan suara (*theater of mind*). Dalam hal ini *audio* radio bisa membentuk imajinasi seseorang sehingga ketika mendengarkan gambaran dalam pikirannya pun terbentuk. Terakhir, sifat radio bisa membantu mengemban diri. Radio bisa membantu membentuk pribadi yang lebih baik karena sifatnya yang bisa memberikan forum tanpa batasan.

2.2.3 Tahapan Produksi Program

Tahapan produksi ini, mengikuti produksi yang dilakukan dalam program radio yang mengikuti tiga tahap yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut beberapa tahap yang perlu dilewati dalam pemrograman audio (Lewy, 2009).

2.2.3.1 Tahap Pra-Produksi

Tahapan pra-produksi yang merupakan tahap awal dalam produksi program yang dibentuk dalam balutan acara *Digitalk. Podcast* ini mendapatkan beberapa panduan dari seorang podcaster yakni Putra dalam videonya (*Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?*, 2019) sebagai acuan pra-produksi:

a. Menentukan Topik

Pada tahap ini dipikirkan apa yang akan dibahas, dan lebih baik membahas sesuatunya secara spesifik (*Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?*, 2019). Dalam tahap ini pembuat konten tidak perlu takut jika memiliki kesamaan dengan topik orang lain. Dikatakan juga bahwa setiap

orang memiliki ciri khasnya tersendiri sehingga hasil dari setiap *podcast* pasti akan berbeda (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?, 2019).

Namun, untuk bersaing dengan *podcast* lain, maka pembuat konten harus memikirkan bagaimana cara untuk mendapatkan kebaruan dari topik telah dibahas. Pembuat *podcast* perlu mencari *unique selling point* yang bisa menarik seseorang untuk mendapatkan apa yang diminatinya (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?, 2019). Maka dari itu, dalam penentuan topik, dibutuhkan pemikiran yang orisinil untuk menghasilkan pembahasan yang berbeda.

Carilah topik yang pembuat kuasai atau yang sudah melekat dalam pengalaman, jangan mencoba apa yang tidak diketahui (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?, 2019). Penentuan tersebut dapat mempermudah pembuat konten sehingga pembahasan pun dapat dengan mudah berkembang.

b. Riset *Podcast* dan Data

Sebelum mencari topik, baiknya melakukan riset terlebih dahulu dari *podcast* yang telah ada, apa yang bagus dan apa yang kurang bisa menjadi catatan (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?, 2019). Hal yang bisa diterapkan terlebih dahulu untuk memantapkan topik pembahasan di *podcast Digitalk*.

Pentingnya riset *podcast* terdahulu agar bisa langsung mempelajari apa yang bisa diterapkan (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam

Sebuah Podcast?, 2019). Oleh karena itu, sebelum memulai pun seseorang telah memiliki pondasi utama untuk pembuatan programnya.

Cara yang bisa dilakukan untuk membentuk pondasi utama juga cukup mudah. Pertama bisa dilakukan dengan mendengarkan *podcast-podcast* yang ada dengan topik serupa,. Selanjutnya, mempelajari dan cari informasi terkait yang ramai dibicarakan. Kemudian merangkumnya menjadi suatu sudut pandang khas milik sendiri yang dilanjutkan dengan membuat alur siaran (Perluah Riset Sebelum Memproduksi Podcast?, 2019, para. 3-4).

c. Memastikan Kualitas Suara

Suara menjadi yang paling penting, telepon seluler bisa digunakan untuk merekam. Namun, perlu memperhatikan lingkungan sekitar, setidaknya merekam di tempat sepi (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?, 2019). Dengan pertimbangan tersebut meskipun alat-alat minim, seseorang bisa tetap memastikan agar kualitas suaranya tidak buruk.

Jika ingin lebih bagus seseorang bisa memulainya dengan memiliki *microphone* yang lebih bagus, seperti *mic* kondensor sehingga suaranya lebih jernih (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?, 2019). Selain itu penggunaan piranti perangkat lunak (*software audio*) juga bisa dimanfaatkan untuk mengatur volume, dan memperbaiki kualitas suara lainnya.

d. Platform Siaran yang Tepat

Salah satu yang bisa diambil yaitu menentukan platform siaran yang tepat. Platform yang kini disarankan untuk distribusi *audio* adalah Anchor (Cara Bikin

Podcast!, 2019). Platform tersebut merupakan sarana yang gratis, *podcast* menjadi salah satu tren berkat keberadaan Anchor tersebut.

Fleksibilitas yang diberikan Anchor juga sangat baik, di mana Anchor bisa mem-*push*-nya ke berbagai player *podcast* seperti Spotify, Google Podcast, Apple Podcast dan Soundcloud (Cara Bikin Podcast!, 2019). Distribusi konten *podcast* juga lebih mudah menggunakan Anchor. Melalui Anchor *podcast* bisa langsung didistribusikan ke berbagai *audio* platform (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?, 2019).

e. Memilih Narasumber

Memilih narasumber menjadi salah satu hal yang paling penting untuk membuat *podcast* agar menarik didengarkan. Dalam *podcast* pemilihan konsep antara *host* dan narasumber sudah menjadi umum. Dalam pemilihan narasumber hal pertama yang harus diperhatikan adalah sosok yang bisa memberikan nilai ahli di bidangnya (Tips Membuat Podcast Menarik Agar Banyak Didengar, 2020, para. 11).

Digitalk episode pertama membutuhkan seseorang yang bisa memberikan keterangan sesuai bidangnya. *Digitalk* akan memilih seseorang yang ikut bagian di kegiatan daring sebagai narasumber pertama. Narasumber kedua adalah penyedia jasa *live streaming* yang kini mulai marak digunakan serta dibutuhkan keberadaannya. Hal tersebut berdasarkan relevansi dengan topik yang ingin dibangun. Topik yang sesuai dengan narasumber akan menjadi poin yang sangat penting dalam *podcast* (Tips Membuat Podcast Menarik Agar Banyak Didengar, 2020, para. 11).

f. Persiapan Skrip Pembahasan

Berdasarkan Buzzsprout, dalam pembentukan skrip sebuah *podcast* terdapat tiga jenis pembuatannya. Pertama *bullet point script*, lalu skrip yang menulis garis besarnya, dan skrip kata per kata (Memahami Script Podcast dan Cara Mudah Membuatnya, 2020, para. 18). Pembuatan skrip ini membantu pembuat konten untuk menghemat waktu pengeditan dan membantu fokus dalam programnya.

Bullet point script, merupakan jenis skrip yang hanya menuliskan poin-poin penting yang akan dibahas pembicara (Memahami Script Podcast dan Cara Mudah Membuatnya, 2020, para. 19). Gaya ini cocok untuk program yang bersifat santai dan bebas, karena bisa membuat podcaster merasa lebih leluasa dalam pembicaraannya.

Biasanya *bullet point script* dibawakan untuk program yang berisikan bintang tamu sehingga bisa dituliskan poin-poin dalam bentuk pertanyaan (Memahami Script Podcast dan Cara Mudah Membuatnya, 2020, para. 21-23). Penggunaan skrip jenis tersebut bisa diaplikasikan ke dalam program *Digitalk* yang juga mengundang narasumber. Pembentukan skrip ini nantinya bisa digunakan untuk mendapatkan inti jawaban diteruskan dengan pertanyaan-pertanyaan lanjutan.

Jenis skrip selanjutnya yang akan digunakan bersama dengan jenis *bullet point script* adalah jenis skrip yang menulis garis besar dengan terperinci. Jenis skrip garis besar terperinci memiliki karakteristik fleksibel yang bisa dipertanyakan

oleh *host* dalam *podcast*-nya dengan bebas (Memahami Script Podcast dan Cara Mudah Membuatnya, 2020, para. 25).

Penerapan skrip garis besar secara terperinci akan meminimalisir terlewatnya hal penting yang perlu dikatakan. (Memahami Script Podcast dan Cara Mudah Membuatnya, 2020, para. 26). *Podcast Digitalk*, nantinya akan menggunakan kombinasi dari *bullet point script* dan *script* secara garis besar dengan terperinci. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan *host* sehingga acara lebih terstruktur dan tetap berjalan mengalir.

g. Pemilihan *Host Podcast*

Layaknya siaran radio keberadaan pembawa acara yang baik akan membentuk sajian *podcast* menjadi lebih baik. *Host* memiliki peran kunci untuk jalannya *podcast* di setiap segmennya. Dalam radio, penyiar memiliki peran sentral dari sebuah stasiun radionya, penyiar menjadi brand tersendiri untuk sebuah program (Suprpto, 2006, p. 10).

Maka dalam pembentukan program *Digitalk* akan dicari *host* yang memiliki kemampuan yang sesuai dengan tema yang diangkat. Dalam pembawaannya untuk mencapai target yang baik, *host* akan disesuaikan seperti *podcast* KISA KASI (2020). *Host* dipilih dengan pertimbangan pembawaan yang segar serta mampu bersikap adil seperti gaya *podcast* Deddy Corbuzier (2020).

Karakteristik *host* seperti itu dirasa mampu membentuk imajinasi seseorang yang mendengarkannya. Orang yang mendengarkan pun akan terbawa suasana dan merasa memiliki kedekatan dengan acaranya. Dari *podcast-podcast* sebelumnya

gaya pembawaan dari KISA KASI (2020) dan Deddy Corbuzier (2020) akan menjadi acuan untuk pencarian *host podcast Digitalk*.

h. Teknik *Recording*

Dalam *recording podcast* yang menjadi krusial adalah suara yang dihasilkan. Maka yang paling penting dimiliki adalah *microphone*, untuk menangkap suara vokal yang baik. *Microphone* bertipe kondensor merupakan alat yang bisa menangkap suara dengan frekuensi tinggi (Alat Wajib Untuk Rekam Audio / Podcast!, 2020). Dalam proses rekaman yang bisa digunakan adalah *audio interface* yang bisa dihubungkan ke laptop. *Audio Interface* tersebut yang akan menangkap hasil rekaman untuk masuk ke laptop dan bisa langsung direkam (Alat Wajib Untuk Rekam Audio / Podcast!, 2020). *Podcast Digitalk* akan menggunakan *microphone* kondensor dan tambahan *audio interface* untuk proses rekaman.

Sebelum melakukan proses rekaman yang perlu dilakukan adalah *settings level* dari *microphone* di laptop/komputer. *Level* dari audio disesuaikan dengan jangkauan mulut pembicara dengan *microphone* (Mic murah bisa jadi Mic Mahalan – Cara record dan edit Audio jadi lebih Jernih dan Jelas, 2019). Jika pembicara, berbicara sedikit jauh dari *microphone*, *settings level microphone* di laptop baiknya ada pada *level* maksimal. Jika pembicara, berbicara dekat dan hampir menempel ke *microphone*, baiknya *level microphone* dikecilkan untuk meminimalisir suara pecah.

Penentuan *level microphone* tersebut berguna untuk memudahkan proses *editing*. Penentuannya adalah lebih baik mendapatkan bunyi yang kecil daripada mendapatkan suara dengan bunyi besar. Dalam proses *editing* akan lebih mudah

membesarkan volume audio dibandingkan mengecilkan suara yang telah pecah (Mic murah bisa jadi Mic Mahalan – Cara record dan edit Audio jadi lebih Jernih dan Jelas, 2019). Setelah merekam suara dilakukan proses *editing*. Hal yang paling penting dalam proses *editing* adalah melakukan *dynamic processing* untuk mendapatkan suara yang lebih jelas (Mic murah bisa jadi Mic Mahalan – Cara record dan edit Audio jadi lebih Jernih dan Jelas, 2019). Proses rekaman seperti itu yang nantinya akan diterapkan dalam *podcast Digitaltalk*.

2.2.3.2 Tahap Produksi

Tahap produksi meliputi acara pokok dari program. Ide yang telah dibentuk akan dieksekusi, setelahnya diunggah di platform yang dituju yaitu Spotify. Proses yang dilakukan untuk merealisasikan program ini yaitu dalam bentuk rekaman (*taping*).

2.2.3.3 Tahap Pasca-Produksi

Tahap terakhir yaitu pasca produksi. Tahap ini dijalankan dengan melakukan evaluasi untuk mengetahui dimana kelemahan *podcast*. Evaluasi tersebut yang nantinya bisa diterapkan untuk program *Digitaltalk* di episode selanjutnya.

2.2.4 Strategi Program

Morris, Terra, dan Williams (2008) menekankan kepada pentingnya perencanaan untuk membentuk topik yang sesuai. Pembentukan topik yang sesuai

dengan minat dan kemampuan yang dimiliki tim, serta mempertimbangkan sumber daya yang dibutuhkan (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 99). Berdasarkan strategi tersebut, *Digitalk* menasar orang-orang yang aktif berkegiatan daring. Dalam topik *event online* via *live streaming* akan memiliki informasi untuk khalayak yang diharuskan berkegiatan daring. Pada topik tersebut dibutuhkan seseorang yang memiliki kompetensi tinggi di bidang tersebut.

Penulis selanjutnya menentukan narasumber yaitu Andrea Sabrina sebagai ketua *event online* Tawanesia 2020. Andrea memiliki kompetensi sebagai seseorang yang bisa menjelaskan sulit atau mudahnya acara daring via *live streaming*. Narasumber kedua yaitu Devin Yiulianto sebagai *founder* Divine Production sebagai penyedia jasa *live streaming*. Devin merupakan orang yang bergerak aktif di bidang *live streaming* dan pernah memegang beberapa acara daring.

Podcast Digitalk dibentuk dengan pertimbangan nilai yang ada dalam program. Nilai pertama berupa ragam topik yang relevan. Lalu, pengemasan program dengan nuansa obrolan santai. Selanjutnya, menggunakan tokoh yang memiliki kredibilitas. Kemudian, memiliki format pembahasan yang akrab, menghibur, sederhana, dan memiliki kedekatan (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 101). Ketua *event online* dan penyedia jasa *live streaming* akan memiliki kedekatan dengan khalayak di era sekarang. Kondisi pandemi COVID-19 juga menjadikan *live streaming* sebagai salah satu solusi. Di samping hal tersebut, *live streaming* bisa menjadi bisnis meyakinkan. Meskipun ada pertimbangan kegiatan daring dirasa kurang efektif dibandingkan kegiatan luring.

2.2.5 Talkshow

Talkshow dikatakan menjadi program yang isinya mengandung pembicaraan santai, tetapi memiliki nilai dari narasumber yang memiliki kompetensi (Romli, 2017, p. 143). Berdasarkan hal tersebut, *Digitalk* menjadikan *talkshow* sebagai program acara. *Digitalk* akan menggunakan *host* yang bisa membaur dan membawakan acara dengan santai. *Digitalk* nantinya juga akan menghadirkan narasumber yang berkaitan di setiap episodenya.

Dalam pemilihan topik *talkshow* terdapat beberapa konsep yang bisa dijadikan acuan untuk penulis. Ada lima acuan dari Masduki (2004, p. 80) yang bisa dijadikan dasar. Pertama, topik yang dibahas merupakan topik aktual, dan sedang menjadi sorotan. Kedua, merupakan analisis dan bukan hanya berisikan deskripsi kasus. Ketiga, adanya interaksi yang berimbang antara narasumber yang tidak hanya disajikan dalam satu sudut pandang. Keempat, terdapat kontroversi di dalamnya atau ada pro-kontra dari topik tersebut. Kelima, adanya solusi di akhir pembicaraannya.

Penerapan yang dilakukan selanjutnya adalah rekaman (*taping*), hasilnya nanti akan disebarakan melalui platform *Spotify*. Penyebaran tersebut diharapkan agar *Digitalk* bisa didengarkan kapan saja dan bisa dibagikan untuk didengarkan banyak orang.