

## **BAB III**

### **RANCANGAN KARYA**

#### **3.1 Tahapan Pembuatan**

Dalam perancangan program *Podcast Digitalk*, penulis menggunakan tiga tahapan untuk menyelesaikannya. Pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Selama proses pra-produksi penulis melewati poin-poin penting yang dibagikan Putra dalam videonya “Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?” (2019). Dilanjutkan dengan penjabaran produksi dan pasca-produksinya, yaitu sebagai berikut:

##### **3.1.1 Pra-Produksi**

###### **3.1.1.1 Menentukan Topik**

Jika ingin bersaing dengan program-program lain, maka topik yang harus dibentuk adalah pembahasan spesifik yang belum banyak dibahas orang lain. Namun, jika memiliki kesamaan topik tidak menjadi masalah besar, karena setiap orang memiliki karakteristik dan gayanya masing-masing (*Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?*, 2019). Karakteristik tersebut yang biasanya akan membuat suatu program *podcast* berbeda dengan program lainnya.

Jika memiliki topik yang sama, seseorang perlu mencari poin penjualan unik (*unique selling point*). Poin unik tersebut yang nantinya bisa menarik seseorang untuk mendengar (*Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Aja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast?*, 2019). Keunikan bisa dibentuk dengan mengembangkan

topik yang telah dibahas melalui pertanyaan-pertanyaan terusan. Oleh karena itu, topik yang dipertimbangkan harus memiliki kedekatan dengan pembuatnya sehingga lebih mudah menemukan pertanyaan terusan.

Kedekatan dengan pendengar menjadi pertimbangan penulis membentuk topik tren di dunia digital terkhusus kegiatan-kegiatan daring. Maka dari itu nama *podcast* yang dibentuk dinamakan *Digitalk*. Nama tersebut diambil dari kata digital dan *talk*, sebagai gambaran segala pembicaraan yang menyangkut era digital.

*Podcast* yang dibentuk akan menjadi beberapa plot episode, setiap episodenya menyajikan informasi dari berbagai perspektif. Setiap episodenya memberikan sudut pandang berbeda dari pengguna biasa, pembuat jasa, hingga dari pelaku bisnis di bidangnya.

Salah satu plot episode membahas terkait *live streaming* yang kini lekat dengan kehidupan banyak orang. Setiap orang kini bahkan diharuskan berkegiatan secara daring untuk meminimalisir kontak fisik karena pandemi COVID-19. Beragam acara pun kini diadakan via *live streaming* untuk tetap bisa disaksikan banyak orang tanpa bertemu langsung. Salah satu contohnya acara pernikahan, yang kini memanfaatkan teknologi *live streaming*. Pernikahan kini banyak dilangsungkan secara daring agar setiap orang tetap bisa menyaksikan momen spesial tersebut (Layanan Live Streaming Bisa Jadi Solusi Pernikahan di Masa Pandemi, 2020, para. 8).

Kebiasaan berkegiatan daring itu yang akhirnya membuat setiap orang perlu beradaptasi dengan format berkumpul yang baru. Era pandemi COVID-19 ini juga seharusnya membangun semangat khalayak untuk tetap berkarya, sampai membuat

hiburan untuk masyarakat. (4 Event Online yang Jadi Tren di Tengah Pandemi, 2021, para. 3).

Kondisi pandemi COVID-19 juga memunculkan ide bisnis baru berupa penyedia jasa *live streaming*. Jasa yang ditujukan untuk orang-orang yang harus berkegiatan secara daring. Kegiatan daring juga di satu sisi dianggap kurang efektif. Dari kegiatan sederhana seperti belajar mengajar saja kegiatan daring kurang diminati, bahkan dinilai membosankan (Survei: Sistem Belajar Online Membosankan dan Bikin Stress, 2020, para.2). Para pembuat acara daring tentu memiliki tantangan yang lebih ekstra.

Pertanyaan-pertanyaan terusan rasanya bisa ditanyakan kepada narasumber terkait acara daring dan jasa *live streaming*. Pertanyaan tersebut yang nantinya bisa memberikan informasi baru untuk pendengar. Narasumber pun bisa memberikan ceritanya bagaimana mudah serta sulitnya membuat *event online* via *live streaming*.

Topik *event online* via *live streaming* tersebut rasanya tidak akan menyulitkan penulis. Hal tersebut dikarenakan kegiatan *live streaming* sudah banyak diikuti penulis. Acara-acara besar pun banyak dilakukan secara daring seperti *webinar*, acara musik, hingga *stand up comedy*. Hal tersebut juga dekat dengan lingkungan penulis. Setiap orang yang berada di lingkungan penulis pun tidak buta akan pembahasan tersebut. Topik yang disusun juga telah berdasarkan apa yang terjadi di era sekarang.

Dalam salah satu episode “*Event online* via *live streaming*, mudah atau sulit?”, penulis mendapati bahwa topik layak diangkat. Melihat kondisi sekitar banyak kegiatan dan peristiwa yang terjadi dari fitur tersebut. *Live streaming* dulu

bahkan hanya dianggap sebagai bagian biasa dari fitur media sosial dan sampai digugat pihak televisi. Kini, *live streaming* malah menjadi suatu kebutuhan dan bahkan menjadi peluang bisnis yang cukup menjanjikan. Penyedia jasa *live streaming* kini bisa menaungi kegiatan besar secara daring via *live streaming*.

Sudut pandang lain dari pengguna *live streaming* untuk kegiatan daringnya juga bisa disampaikan di episode satu ini. Informasi dari penyelenggara *event online* itu yang nantinya akan menjadi salah satu isi dari episode “*Event Online via Live Streaming, Mudah atau Sulit?*”. Keterangan-keterangan dari narasumber nantinya yang akan dikembangkan lewat pertanyaan terusan dan riset lainnya.

### **3.1.1.2 Riset *Podcast* dan Data**

Dari beberapa pemberitaan media setidaknya penulis telah menemukan peran penting *live streaming* di era digital serta pandemi COVID-19 ini. Sejak awal ditemukan *live streaming* memang sudah dianggap sebagai terobosan yang besar. *Live streaming* bahkan telah menjadi tren. Fitur tersebut telah menjadi pilihan untuk beberapa orang sebagai alat untuk berinteraksi di era digital (Adakah Media Komunikasi Secanggih “*Live Streaming Show*”, 2015, para. 12). Terbukti di era sekarang, interaksi memang dipermudah dengan adanya fitur tersebut. Seseorang kini sering menunjukkan kesehariannya melalui fitur *live streaming*.

Fitur *live streaming* juga dianggap memiliki kesamaan dengan konsep siaran langsung secara umum, yakni hadir dengan *real time*. Fitur ini juga memberikan interaksi yang diberikan melalui kolom komentar (Agustina, 2017, p. 21). Interaksi yang disajikan pun membentuk seseorang bisa memberikan komentar secara bebas.

Kini kegiatan-kegiatan besar telah dilakukan dengan cara *live streaming*, seperti *webinar* hingga acara-acara lainnya.

Fitur ini sendiri yang membentuk pola interaktif seperti apa yang dikatakan Haimson dan Tang (2017). Fitur *live streaming* memberikan interaksi dan komunikasi dua arah yang menjadikannya disukai oleh pengguna di dunia digital (Agustina, 2017, p. 21). Dari hal tersebut, penulis juga mendapati poin penting yang bisa ditanyakan di saat produksi *Digitalk*. Pertanyaan terkait komunikasi dua arah yang disajikan fitur *live streaming* bisa diajukan. Selanjutnya pertanyaan untuk menjawab berjalan dengan baik atau tidaknya fitur tersebut bisa diberikan.

*Live streaming* juga dianggap masih belum efektif dan bahkan dianggap terlalu bersifat satu arah (Platform Live Streaming Harus Dikembangkan Lebih Interaktif saat Pandemi, 2020, para. 3). Hal tersebut dilandaskan atas tidak terlalu interaktifnya layanan konferensi video tersebut. *Live streaming* dianggap belum menghadirkan keintiman untuk penggunanya. Selaras dengan kegiatan daring seperti belajar mengajar yang dianggap banyak siswa sebagai sesuatu yang membosankan.

Hal tersebut yang menjadi landasan terkait isu yang akan dibahas dengan riset-riset tambahan lainnya. Topik *event online* via *live streaming* ini bisa semakin berkembang nantinya saat proses perekaman. Seminggu sebelum proses rekaman, penulis juga akan kembali melakukan riset terkait peristiwa terbaru.

Untuk memastikan topik agar mendapatkan kebaruan, yang perlu dilakukan adalah mencari pembahasan di *podcast* yang telah ada. Sebelum menentukan seseorang bisa melakukan riset terhadap *podcast-podcast* yang telah ada.

Setelahnya seseorang perlu menyaring apa kelebihan dan kekurangan dari programnya tersebut (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Saja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast? 2019).

Penulis kemudian melihat beberapa program dengan topik pembahasan yang memiliki kemiripan. Riset tersebut yang kemudian bisa menentukan ke arah mana *podcast* akan dibawa. Penulis telah menemukan beberapa riset dari beberapa *podcast* yang ada. Salah satunya adalah *podcast* Deddy Corbuzier (2020) yang juga menyajikan *live streaming* seperti salah satu episode yang akan ada di *Digitalk*. Di dalamnya Deddy menyajikan pandangan dari pihak televisi yang menyayangkan adanya platform *live streaming*.

Apa yang dibahas Deddy pun berdasarkan dari apa yang sedang ramai di media sosial yang menyuarakan suara khalayak. Ini sekaligus bisa menjadi tambahan informasi terkait. *Live streaming* yang sebelumnya sempat dituntut hukum, kini malah menjadi suatu kebutuhan yang banyak digunakan khalayak. Bahkan, tuntutan tersebut kini cenderung dilupakan dan semua orang bisa menampilkan segalanya di platform tersebut.

Selanjutnya dari KISA KASI (2020) yang memberikan pandangannya melalui pengguna muda dan membahas negatif dan positifnya bermedia sosial. Penulis ingin melengkapi pembahasan dengan monolog dari *host* terkait platform *live streaming*. *Host* nantinya akan menjabarkan bahwa *live streaming* kini menjadi hal yang potensial untuk segala kegiatan.

Dari riset tersebut, penulis mendapati bahwa program *Digitalk* akan terasa hidup jika dibawakan dengan cara yang santai. Perekaman dilakukan dengan

berbagai kegiatan lain. Narasumber dan pembicara bebas melakukan apa pun sehingga kesan suara yang ditimbulkan akan lebih hidup dengan aktivitas lainnya. Dari beberapa *podcast* yang telah didengar, yang paling diutamakan adalah kedekatan dengan khalayak dari obrolan yang dihasilkan.

Dari hasil riset juga didapatkan bahwa menanyakan kesibukan narasumber menjadi kunci untuk membangun suasana yang lebih mengalir. Maka dari itu, *host* ditekankan untuk memberikan obrolan yang bisa membuat pembicaraan menjadi tidak datar.

### **3.1.1.3 Memastikan Kualitas Suara (*Microphone, Headphone, Soundcard, Software dan Recorder*)**

Suara menjadi elemen penting dalam pembuatan *podcast*. Jika pemula mau memulai pembuatan *podcast*, dan hanya menggunakan *handphone* untuk merekam, perlu memperhatikan ruangan (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Saja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast? 2019). Tempat begitu berpengaruh terhadap kualitas suara, dengan minimal kamar pribadi bisa digunakan.

Berdasarkan arahan tersebut, penulis akan menggunakan peralatan yang lebih baik yaitu *microphone* BM 800 beserta *soundcard* Behringer UM2. BM 800 memiliki keuntungan tersendiri. BM 800 sebagai *microphone condenser* memiliki frekuensi tanggapan yang cukup bersih untuk perekaman suara. Dengan menggunakan alat tersebut maka hasil yang diberikan tentu lebih baik dari rekaman *handphone*. Suara-suara gangguan pun nantinya bisa diminimalisir dalam proses *editing*.

Volume dan *noise* menjadi hal utama dalam proses pengeditan. Volume yang didapatkan bisa diatur agar lebih stabil. Selain itu, penggunaan *headphone* juga diperlukan untuk mendengar dengan lebih jelas.

Suara yang dihasilkan juga haruslah menarik karena tujuannya adalah untuk berbagi cerita untuk didengarkan (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Saja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast? 2019). Maka dari itu, penulis perlu memperhatikan ritme suara dan ekspresi yang diberikan. Ekspresi perlu diperhatikan agar menghasilkan kedekatan dengan pendengar, layaknya seperti seseorang yang sedang berbincang.

Penulis juga akan melakukan proses *editing* sendiri sehingga apa yang disusun sesuai dengan kemauan pembuat konten. Selain itu, sebelum *podcast* didistribusikan akan ada proses evaluasi dari beberapa pendengar terlebih dahulu. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan ulasan apa yang mengganggu dan apa yang bisa diperbaiki dari kualitas suaranya.

#### **3.1.1.4 Penentuan Platform Siaran yang Tepat**

Satu poin penting selanjutnya adalah pemilihan medium untuk menjangkau pendengar. Dalam hal ini, agar setiap orang bisa mendengarkan *podcast* yang dihasilkan platform yang disarankan adalah Anchor (Cara Bikin Podcast!, 2019). Untuk itu penulis sudah menyiapkan aplikasi yang bisa mendistribusikan program *Digitalk*.

Anchor dianggap mudah diakses, gratis, dan juga bisa menyebarkan ke beberapa penyedia *podcast* seperti Spotify, Google Podcast, Apple Podcast dan



SoundCloud (Cara Bikin Podcast!, 2019). Berdasarkan arahan tersebut, *podcast Digitalk* akan disebarluaskan ke Spotify melalui Anchor. Spotify dipilih, karena platform tersebut salah satu yang populer di Indonesia.

Spotify menjadi *medium* yang populer untuk konten *podcast* (Gimana Cara Bikin Podcast? Apa Saja Yang Penting Dalam Sebuah Podcast? 2019). Spotify menjadi lebih populer karena distribusinya tanpa menelan biaya dan bisa dilakukan kapan pun. Selain itu, untuk kebutuhan kemasan program akan dibentuk desain gambar di setiap episodinya. Sonia Dara Meta mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara akan membantu untuk proses pembentukan kemasan program.

### **3.1.1.5 Memilih Narasumber**

Episode dengan topik *event online* via *live streaming* ini akan mengundang dua narasumber. Pertama adalah Andrea Sabrina yang merupakan ketua *event online* Tawanesia 2020. Andrea menjadi narasumber yang akan memberikan pengalamannya langsung terkait mudah sampai sulitnya mengadakan acara daring via *live streaming*. Menjadi poin penting karena Andrea memegang suatu acara berkonsep *stand up comedy*. Acara yang membutuhkan interaksi dengan para penontonnya. Sedangkan kegiatan daring masih banyak dikeluhkan karena kurangnya interaksi yang dirasakan *audience*-nya.

Selanjutnya *Digitalk* juga menghadirkan penyedia jasa *live streaming* yaitu Devin Yiulianto dari Divine Production. Devin Yiulianto bersama Divine Production kini mulai menerima banyak pesanan untuk beragam acara. Divine Production telah memegang acara-acara besar yang diselenggarakan dengan *live*

*streaming*. Acara-acara besar seperti Undi Emas Apris dari pegadaian BUMN, acara Kemenparekraf tentang sosialisasi adaptasi kebiasaan baru, dan acara LPDP Kemenkeu pernah dihelat Devin.

Pengalaman Devin Yulianto memimpin Divine Production akan memiliki nilai lebih. Devin bisa membagikan pengalamannya sebagai penyedia jasa *live streaming*. Pengalaman baik sampai buruk akan disampaikan oleh Devin di *podcast Digitalk*. Devin Yulianto juga akan memberikan cerita dari keberaniannya memilih platform *live streaming*. Di samping keraguan banyak orang tentang bisnis tersebut yang mungkin akan menurun ketika keadaan sudah normal kembali.

#### **3.1.1.6 Persiapan Skrip Pembahasan**

Setelah mempelajari *podcast-podcast* yang telah ada, penulis dan tim menetapkan *podcast Digitalk* dibawakan dengan format *talkshow*. *Digitalk* akan akan dipandu oleh satu *host*. *Digitalk* terbagi menjadi empat segmen acara. Segmen pertama, *Digitalk* akan berisikan monolog pengantar dari *host* terkait topik yang akan dibahas. Dalam episode dengan topik *event online* via *live streaming*, intro diisi dengan pembahasan masalah yang terjadi beberapa hari belakangan. Dilanjutkan pengalaman-pengalaman dari beberapa orang yang telah diriset sampai peristiwa yang masih lekat dengan pendengar.

Di pembahasan awal tersebut diselingi pengenalan narasumber. Diisi juga dengan cerita narasumber yang berkaitan dengan isu *live streaming*. Di segmen kedua di sekitar menit keenam atau tujuh berisikan pembahasan pokok yang telah disiapkan. Pada segmen tersebut, diajukan pertanyaan untuk narasumber pertama yaitu Andrea sebagai ketua *event online*. Pembahasan yang disoroti berupa,

keefektifan yang dihasilkan. Dilanjutkan dengan pendapat pengguna *live streaming*. Selanjutnya pencapaian yang didapatkan selama mengadakan *event* sampai kelebihan dan kekurangan yang dialaminya.

Masuk ke segmen ketiga, *Digitalk* akan membahas isu *event online* via *live streaming* dengan sudut pandang berbeda dari penyedia jasa *live streaming*. Narasumber kedua akan memberikan ceritanya dari mulai munculnya ide bisnis penyedia jasa *live streaming* sampai membahas peluangnya. Lalu dengan pembahasan lain dari pertanyaan-pertanyaan seperti baik dan buruknya layanan tersebut.

Segmen tersebut menekankan pembahasan seperti masalah-masalah yang kerap terjadi dari *live streaming*. Seperti *live streaming* yang bisa dilakukan tanpa penyedia jasa. Lalu, *live streaming* yang kini menjadi suatu pilihan untuk menggelar acara besar. Sampai *live streaming* yang dianggap kurang efektif dibandingkan kegiatan secara luring.

Salah satu masalah yang dibahas juga menyoroti interaktivitas yang ada dalam kegiatan daring. Lalu pembahasan terkait khalayak yang merasa bosan. Selanjutnya kurang lancarnya acara karena tampilan yang monoton. Sampai *live streaming* yang bisa kapan saja mengalami gangguan. Dari segmen tersebut nantinya juga dirangkum cerita dari orang banyak tentang *event online*. Segmen tersebut juga menyertakan pandangan narasumber terkait masalah dan peluang tentang layanan *live streaming* yang dijalaninya.

*Digitalk* episode ini juga akan memberikan informasi tentang negatif dan positif dari adanya platform ini. Di segmen terakhir, *host* kembali akan melakukan

monolog dan merangkum semua isi dari pembicaraan yang terjadi. Kesimpulan-kesimpulan tersebut juga dicocokkan dengan hasil riset yang sebelumnya dilakukan. Segmen tersebut nantinya menghasilkan suatu kesimpulan yang relevan dengan apa yang terjadi. Setelahnya di menit-menit akhir akan diberikan bocoran untuk episode selanjutnya yang akan dirilis minggu depan di *Digitalk*.

Di pembahasan tersebut ada dua model skrip yang dipadukan dari tiga jenis skripnya. Ada tiga jenis skrip yaitu *bullet point script*, skrip yang menulis garis besarnya dan skrip kata per kata (Memahami Script Podcast dan Cara Mudah Membuatnya, 2020, para. 18). Dua yang digunakan adalah model *bullet point script* dan skrip yang menulis garis besarnya untuk landasan jalannya acara. *Bullet point script* juga akan diberikan untuk kedua narasumber. *Bullet point script* untuk Andrea sebagai pengguna jasa *live streaming* sebagai ketua *event online* Tawanesia 2020, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rasanya melakukan kegiatan yang kini lebih banyak dilakukan secara daring?
2. Apakah dulu sebelum era pandemi pernah ikut dalam *event offline*?
3. Berdasarkan pengalaman menjalani dua *event* tersebut, bagaimana perbedaan yang dirasakan?
4. Apakah puas dengan *event* yang kini dijalankan secara daring?
5. Tantangan apa yang paling dirasakan selama mengadakan acara *online* via *live streaming*?
6. Kira-kira apakah masih mau menggunakan jasa *live streaming* untuk acara setelah pandemi berakhir?
7. Apakah fitur *live streaming* ini adalah fitur yang dibutuhkan dan menguntungkan?
8. Apa respon dari *audience* yang mengikuti acara *live streaming* yang diadakan?

9. Seberapa penting sih jasa *live streaming*?
10. Bisa berbagi tips dari pengalaman selama menjalani *event* via *live streaming*?

Selanjutnya untuk Devin Yiulianto sebagai penyedia jasa *live streaming*, diberikan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi dasar sehingga berani membentuk Divinepro.id sebagai penyedia layanan *live streaming*?
2. Tujuan utama membentuk Divinepro.id ini apakah memang dikhususkan untuk *live streaming* atau ada rencana lain?
3. Apa yang membedakan *live streaming* dari Divinepro.id dibanding dengan *live streaming* biasa seperti di media sosial?
4. Apakah kegiatan *online* ini disukai masyarakat atau tidak? Karena ada pandangan masyarakat yang menganggap *event online* itu monoton?
5. Apa yang dilakukan Divinepro.id untuk menyasati keluhan seperti *live streaming* yang dirasa kurang menarik?
6. Dari pengalaman Divinepro.id selama menjadi penyedia acara via *live streaming*, ada saran untuk membuat acara menjadi tidak monoton?
7. Apa saja yang biasanya diinginkan klien dari *live streaming* Divinepro.id?
8. Bagaimana melihat peluang bisnis dari jasa *live streaming* ini ke depannya?
9. Apa yang bisa disampaikan ke khalayak yang ingin memulai *event online* dan menggunakan jasa *live streaming*?

Selanjutnya naskah yang digunakan untuk membentuk pola yang sama di setiap episodenya dibentuk skrip secara garis besar. Skrip garis besar yang telah dibentuk sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skrip secara garis besar *Digitalk*

Keterangan	Durasi
Kutipan Narasumber	1''
Bumper in	30'
<p><b>Pembuka</b></p> <p>Hallo sobat Digi, karena ini episode pertama dari <i>Digitalk</i>, maka seperti kata pepatah 'tak kenal maka tak sayang' jadi kita kenalan terlebih dahulu. Aku Visiola Elianingtyas yang akan menemani sobat Digi di <i>podcast Digitalk</i>, <i>podcast</i> yang khususnya membahas kehidupan kita yang sudah semakin digital ini.</p> <p>Apalagi sekarang kita semua lagi ada di kondisi yang mengharuskan kita untuk terus menjaga kesehatan dan salah satu caranya yaitu beraktivitas <i>online</i>. Beruntungnya era digital sekarang membantu semua orang untuk bisa berkegiatan meskipun jarak serta aturan mengharuskan untuk tidak bertatap muka.</p> <p>Terasa berbeda memang ketika seseorang sudah terbiasa melakukan segala kegiatannya secara <i>real</i> atau <i>offline</i>, kini semuanya dilakukan secara <i>online</i>. Salah satu contohnya kegiatan belajar mengajar nih. Pasti ada aja beberapa orang di setiap kelas yang begitu malas untuk kelas <i>online</i>. Begitu malasnya bahkan malah tidur di sepanjang kelas berlangsung dan cuma muncul di kala absensi, haduh...haduh....</p> <p>Belum lagi ada siswa/mahasiswa yang sudah berniat mendengarkan, tapi terhalang gangguan sinyal dan akhirnya informasi yang didapatkan pun jadi setengah-setengah ya. Kalian sering ga nih sobat Digi, lagi asik-asik mendengarkan tiba-tiba suaranya jadi</p>	5''

‘a...i...e...’ jadi kurang menganakkan ya kalo begitu.

Atau lagi asik-asiknya mendengar tiba-tiba *lost connect* dan langsung keluar dari kelas yang sedang berlangsung. Aku sendiri pernah sih ngalamin hal tersebut, parahnya tiba-tiba *lost connect* di saat mau absensi lagi, kebayang ga tuh paniknya.

Dengan segala gangguannya dalam proses belajar mengajar tersebut, sistem *online* pun kurang disukai nih. Bahkan mengutip data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia yang dikumpulkan dari 1.700 siswa. Selama empat minggu pertama kegiatan belajar *online* persentase siswa yang tidak menyukai belajar *online* jauh di atas siswa yang senang yaitu 76,7 persen berbanding 23,3 persen.

Dari kegiatan *simple* seperti itu aja sudah terlihat ya, kegiatan *online* memang begitu menantang. Apalagi untuk orang-orang yang mengadakan *event-event* besar ya. Tentu mereka harus siap ga siap untuk menghadapi segala resiko yang ada. Tantangan yang terjadi di dunia belajar mengajar pun bisa kapan saja terjadi di *event-event* besar yang sedang diadakan.

Belum lagi setiap partisipannya bisa sulit fokus dikarenakan kebebasan yang dimilikinya. Seperti bisa main *smartphone* kapan saja, atau mengikuti kegiatan sambil rebahan, sambil makan-minum, dan juga bisa ngobrol sama orang yang ada di sekitarnya. Ditambah gangguan sinyal yang bisa terjadi kapan saja, yang membuat acara berjalan tidak lancar.

Nah, salah satu yang teknologi yang kini banyak dimanfaatkan untuk menjalankan kegiatan adalah *live streaming*. Hal yang dulu mungkin dianggap hanya bagian dari fitur media sosial. Kini, *live streaming* semakin berkembang dan bahkan menjadi salah satu cara yang dapat membuat masyarakat terus beraktivitas di tengah anjuran untuk tetap di rumah. Sekarang berbagai *event* besar pun banyak diadakan via *live streaming*. Seperti *webinar* yang mengundang narasumber-narasumber ahli, lalu melakukan *workshop online*, atau acara pernikahan.

Bukan hanya itu bahkan di Amerika Serikat, ada juga jasa *live streaming* pemakaman. Formatnya, di halaman rumah duka dipasang layar menyerupai layar tancap dan prosesi pemakaman pun bisa disaksikan dengan aturan *physical distancing* yaitu disaksikan melalui kendaraan masing-masing yang terparkir di depannya.

Kebayang ga tuh gimana bedanya, biasanya orang-orang mengikuti prosesi pemakaman secara langsung, di sana malah hanya bisa dilihat melalui layar tancap. Adaptasi seperti ini juga yang mau ga mau harus diterima dengan segala kesulitannya.

Nah, *Digitalk* episode ini akan membahas tentang *live streaming*, untuk kali ini kita akan mengajak Andrea Sabrina untuk berbagi pengalamannya selama melakukan kegiatan via *live streaming*. Kak Andrea ini juga pernah menjadi ketua di *event online* yaitu Tawanesia 2020. Hebat loh, acaranya itu Standup Comedy lagi yang biasanya sangat membutuhkan keakraban dengan para *audience*-nya secara langsung.



<p>Hallo kak Andrea, bisa dijelasin ga acara dari tawanesia yang pernah kak Andrea adakan?</p> <p>Apa alasan kak Andrea memilih tema komedi? Dan mengapa kak andrea menggunakan jasa live streaming untuk acara tersebut?</p> <p>Apa nih suka dukanya mengadakan acara tawanesia? Banyak sukanya atau dukanya?</p>	
<p><b>Pengguna Jasa Live Streaming</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana rasanya melakukan kegiatan yang kini lebih banyak dilakukan secara daring?</li> <li>2. Apakah dulu sebelum era pandemi pernah ikut dalam <i>event offline</i>?</li> <li>3. Berdasarkan pengalaman menjalani dua <i>event</i> tersebut, bagaimana perbedaan yang dirasakan?</li> <li>4. Apakah kak Andrea puas dengan <i>event</i> yang kini dijalankan secara daring?</li> <li>5. Tantangan apa yang paling dirasakan selama mengadakan acara <i>online</i> via <i>live streaming</i>?</li> <li>6. Kira-kira apakah kak Andrea masih mau menggunakan jasa <i>live streaming</i> untuk acara setelah pandemi berakhir?</li> <li>7. Menurut kak Andrea apakah fitur <i>live streaming</i> ini adalah fitur yang dibutuhkan dan menguntungkan?</li> <li>8. Apa respon dari <i>audience</i> yang mengikuti acara <i>live streaming</i> yang kak Andrea adakan?</li> <li>9. Menurut kak Andrea, seberapa penting sih jasa <i>live streaming</i>?</li> <li>10. Bisa berbagi tips dari pengalaman kak Andrea selama</li> </ol>	<p>50''</p>

menjalani *event* via *live streaming*?

**Bridging narasumber ke dua**

Wah terima kasih banyak nih untuk Andrea yang udah mau membagikan pengalamannya di *Digitalk* kali ini. Kita jadi tau ya meskipun *online* dan hanya berjumpa via *live streaming*, acara tetap bisa berjalan memuaskan berkat kematangan rencana yang telah disusun dan memang harus disusun secara matang ya, kalo ga ya tentunya kesulitan pasti akan datang.

Selanjutnya *Digitalk* juga menghadirkan salah satu orang yang telah bergerak untuk membuat langkah baru dari dunia digital ini. Dia adalah Devin Yulianto, sosok muda yang cukup berani mengambil peluang dengan menyediakan jasa *live streaming*. Devin Yulianto ini merupakan founder dari Divinepro yang bisa bergerak sebagai pengatur jalannya acara via *live streaming*. Meskipun banyak komentar dari orang-orang bahwa kegiatan *online* tidak lebih baik dari kegiatan *offline*, seperti kurang efektif lah, kegiatannya monoton lah, atau terasa tidak hidup dan *real*, ditambah resiko-resiko lain yang bisa terjadi. Namun, bagi Devin hal tersebut tidak menjadi hambatan.

Jadi untuk sobat Digi yang takut acaranya sulit dijalankan via *online* gak perlu takut lagi karena ternyata ada loh jasa *live streaming* yang bisa membantu. Jasa *live streaming* itu sendiri bisa diartikan sebagai suatu jasa yang menawarkan layanan perekaman video yang bisa diakses secara langsung oleh target penontonnya nih sobat Digi. Untuk mengetahui langsung gimana sulit atau mudahnya proses *live streaming* ini Langsung aja kita tanya-tanya ko Devin,

nah ko Devin bisa dijelaskan dahulu apa itu Divinepro.id?

Mulai mendirikan Divinepro itu sejak kapan ko Devin?

Acara-acara apa aja saja yang pernah menggunakan jasa *live streaming* dari Divinepro.id?

### **Penyedia Jasa Live Streaming**

1. Apa sih yang mendasari ko Devin sehingga berani membentuk Divinepro.id sebagai penyedia layanan *live streaming*?
2. Tujuan utama dari ko Devin membentuk Divinepro.id ini apakah memang dikhususkan untuk *live streaming* atau ada rencana lain?
3. Apa yang membedakan *live streaming* dari Divinepro.id dibanding dengan *live streaming* biasa seperti di media sosial?
4. Ko Devin melihat kegiatan *online* ini disukai masyarakat atau tidak sih? Karena ada pandangan masyarakat yang menganggap *event online* itu monoton.
5. Apa yang dilakukan Divinepro.id untuk menyiasati keluhan seperti *live streaming* yang dirasa kurang menarik?
6. Dari pengalaman Divinepro.id selama menjadi penyedia acara via *live streaming*, ada saran untuk membuat acara menjadi tidak monoton?
7. Apa saja yang biasanya diinginkan *client* dari *live streaming* Divinepro.id?
8. Bagaimana ko Devin melihat peluang bisnis dari jasa *live streaming* ini ke depannya?
9. Apa yang bisa ko Devin sampaikan ke khalayak yang

ingin memulai <i>event online</i> dan menggunakan jasa <i>live streaming</i> ?	
<b>Akhir</b> <i>Host</i> membuat kesimpulan dan merangkum poin-poin penting dari isi <i>podcast</i> .	5''
<b>Closing + Sneak Peek</b> Demikian pembahasan tentang <i>live streaming</i> yang kini menjadi tren yang banyak digunakan masyarakat. terima kasih sudah meluangkan waktunya untuk mendengarkan <i>Digitalk podcast</i> . Dan untuk minggu depan <i>Digitalk</i> akan hadir kembali di episode tentang bisnis-bisnis di media sosial.	30'

### 3.1.1.7 Pemilihan *Host Podcast*

Dalam *podcast Digitalk*, nantinya akan dipandu oleh satu orang *host* yang juga merupakan tim dari *Digitalk*. *Host* yang akan mengiringi episode-episode *Digitalk* adalah Visiola Elianingtyas, mahasiswa Jurnalistik 2017. Visiola mengetahui bagaimana kondisi kegiatan di era pandemi yang selalu berkaitan dengan *online*. Visiola Elianingtyas memiliki pengalaman menjadi *host* di beberapa tugas perkuliahan.

Visiola Elianingtyas memiliki kemampuan untuk bertemu orang baru dan memiliki ciri khas suara yang tebal. Visiola Elianingtyas juga memiliki pengalaman untuk sebagai *host* program radio untuk memenuhi mata kuliah Radio Production. Karakteristik Visiola juga cocok dengan *podcast Digitalk* karena memiliki tutur

bahasa dan suara yang lebih segar. *Digitalk* akan dibawakan dengan suasana yang ceria dan santai.

#### **3.1.1.8 Teknik *Recording***

Proses *recording* yang paling diutamakan dalam *podcast Digitalk* adalah kestabilan suara. *Microphone* tipe kondensor menjadi pilihannya karena mampu menangkap suara vokal dalam frekuensi yang tinggi (Alat Wajib Untuk Rekam Audio / Podcast!, 2020). Sesuai dengan hal tersebut, proses rekaman dilakukan dengan *microphone* BM 800 dibantu dengan *soundcard* Behringer UM2. *Soundcard* berguna untuk menyambungkan langsung suara ke laptop.

Sebelum melakukan *recording*, terlebih dahulu dilakukan cek suara. Pengecekan dilakukan untuk membaca range suara *host* serta narasumber yang ada. Jika pembicara, berbicara jauh dari *microphone* maka pengaturan *level microphone* di laptop akan dimaksimalkan, begitu juga sebaliknya. Hal tersebut dilakukan karena akan memudahkan proses *editing* dengan jangkauan suara yang masuk lebih stabil (Mic murah bisa jadi Mic Mahalan – Cara record dan edit Audio jadi lebih Jernih dan Jelas, 2019).

Dalam proses rekaman untuk mendapatkan suara yang baik, harus diperhatikan *bytes* dari suara yang dihasilkan. Seperti saran dari ANGR (2019), lebih baik mendapatkan suara yang lebih kecil daripada suara yang pecah. Hal tersebut dilakukan karena lebih mudah membesarkan *volume* di proses *editing*.

### **3.1.2 Produksi**

Dalam proses produksi, *podcast Digitalk* nantinya akan mengikuti jadwal rekaman yang dilakukan tiga kali dalam seminggu. Dua minggu sebelum eksekusi *recording audio*, telah ditetapkan naskah dan poin-poin penting pembahasan. Naskah disusun berdasarkan riset di media, *podcast* terdahulu, dan fenomena belakangan yang berkaitan dengan topik.

Dalam episode dengan topik *event online* via *live streaming*, akan ditambahkan juga cerita dari peristiwa baru yang terjadi. Program akan dibawakan oleh satu orang *host* yang telah dipilih berdasarkan kriteria yang disusun. *Host* akan menjalankan acara dengan pembukaan yang membahas fenomena terkait topik. Selanjutnya, akan masuk ke narasumber dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun.

Di akhir cerita akan disajikan beberapa bocoran episode selanjutnya sehingga khalayak akan menunggu kelanjutan dari *podcast Digitalk*. Topik selanjutnya pun dibuat dengan kaitan dari topik kehidupan di era digital. Selanjutnya, proses *editing* akan dilakukan dengan bantuan dan masukan dari beberapa orang teman yang ahli di bidang *editing* suara.

### **3.1.3 Pasca-Produksi**

Selepas satu episode selesai akan langsung dilakukan review dan evaluasi dari beberapa pendengar. Sebelum disebar, penulis akan melakukan beberapa revisi dari masukan teman-teman yang diberikan kesempatan untuk mendengarkan terlebih dahulu.

Adobe Audition akan digunakan untuk melakukan pengeditan seperti mengurangi suara-suara yang mengganggu. Selain itu, *editing* dilakukan untuk meminimalisir kekurangan-kekurangan yang ada di audio. Dalam proses ini yang dilakukan seperti memasukkan jingle awal masuk program dan musik di bagian penutup. Setelahnya, penulis akan menyebarkan *podcast* di platform Spotify dengan bantuan dari Anchor. Selanjutnya, melakukan promosi di media sosial yang disasar yaitu Instagram. Selain itu, penulis dan tim juga melakukan *share* di beberapa media sosial lain seperti WhatsApp, Twitter, dan Line.

### 3.2 Anggaran

Pembuatan *podcast Digitalk*, telah mempertimbangkan dana yang akan dikeluarkan. *Digitalk* mempertimbangkan pengeluaran untuk peralatan serta uang untuk jasa yang bisa membantu proses penyelesaian *podcast* ini. Berikut penjabaran terkait dana yang akan dikeluarkan:

Tabel 3.2 Anggaran *podcast Digitalk*

No	Keterangan	Jumlah Anggaran
1	Gift untuk Narasumber	Rp 200.000/per episode Total: Rp 600.000
2	Dana tak terduga 3x	Rp 500.000
3	Desain Grafis	Rp 300.000
	Total	Rp 1.400.000

### 3.3 Target Luaran/Publikasi

Target yang disasar *podcast Digitalk* adalah orang-orang di usia produktif yaitu 15 hingga 35 tahun. Usia tersebut disasar karena diharapkan pendengarnya

memiliki kaitan dengan topik yang dibahas. Usia 15 hingga 35 tahun juga begitu lekat dengan kegiatan daring di era digital.

Pembawaan acara *Digitalk* dengan bincang-bincang yang santai ditujukan untuk khalayak di usia tersebut. Selain itu, ditargetkan *podcast* yang diunggah bisa didengarkan sebanyak 50 kali dalam waktu sebulan. Pendengar juga diharapkan tergerak untuk lebih berani dan mendapatkan inovasi baru untuk kehidupan di era digital ini.

Platform yang disasar adalah Spotify, karena platform tersebut banyak digunakan dan mudah diakses oleh khalayak. Selain itu, untuk mendistribusikan *podcast* ke spotify gratis tanpa biaya tambahan.