Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

RANCANGAN KONSEP

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam membuat suatu karya sangat penting untuk menyusun perancangan agar semua rangkaian proses dapat berjalan dengan lancar, sehingga para audiens bisa lebih menikmati hasil karya tersebut. Berikut merupakan tahapan dalam memproduksi program Podcast "On The Issues" berdasarkan Geoghegan & Klass (2007) yaitu:

3.1.1 Tahap Pengembangan *Podcast*

Beberapa informasi dari internet berisi tentang bagaimana memproduksi *podcast*, lalu memberitahukan mikrofon apa yang digunakan, dan mixer apa yang lebih disukai. Namun hampir tidak terdapat informasi dari internet yang membicarakan mengenai membuat dan mengembangkan konsep membuat *podcast* (Geoghegan & Klass, 2007, p. 34). Berikut terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan untuk memastikan keberhasilan dan jangka panjang dari *podcast* yang dibuat menurut Geoghegan dan Klass:

a. Siapa Anda dan mengapa pendengar harus berlangganan?

Saat membuat *podcast* ada satu hal yang wajib terdapat di dalam *podcast*, seperti komedi, agama ataupun musik, ini yang disebut dengan koneksi. Kunci dari keberhasilan sebuah *podcast* yaitu koneksi yang jujur antara sesama manusia. Pembuat *podcast* harus jujur mengenai *podcast* tersebut, harus jujur tentang apa dirinya, mengenai apa *podcast*

itu dan apa tujuan membuatnya. Sifat alamiah manusia merupakan orang yang cenderung mendengarkan sesuatu yang 'terhubung' atau memiliki koneksi dengan mereka. Memilih topik yang menginspirasi dan menarik, menggoda diri Anda serta orang lain untuk tertarik mendengarkan merupakan kunci penting dari membuat podcast. Selain itu, hal utama dalam membuat *podcast* yaitu mengetahui apa tujuan kita yang ingin dicapai dari *podcast* tersebut.

Penulis melakukan pencarian informasi untuk menentukan tema besar, topik yang akan dibahas, timeline, menentukan anggaran, narasumber, hingga tahap akhir mengunggah ke Spotify. Setelah semua informasi terkumpul akhirnya penulis memutuskan untuk memilih topik *game* dan pola asuh anak. Pemilihan topik disesuaikan dengan kemampuan penulis dalam memahami topik secara utuh dan bagaimana penulis akan membawakannya dalam bentuk *podcast*. Pembuatan *channel podcast* bernama "On The Issue" ini, bertujuan ingin membahas terkait isu yang terdapat di kalangan masyarakat untuk dapat berdiskusi, menyampaikan informasi, dan memberikan saran mengenai isu yang beredar seputar game dan parenting. Topik yang dibahas pada *podcast* ini menceritakan mengenai isu yang beredar mengenai efek samping anak bermain *game*. Karya ini juga menjadi salah satu sarana untuk mengedukasi masyarakat, khususnya bagi orang tua.

b. Keuntungan konsep *podcast* yang dibuat

Menurut Geoghegan dan Klass (2007) pendengar di luar sana bukan hanya seseorang atau individu. Maksudnya, pendengar adalah

komunitas atau grup yang memiliki keterkaitan yang sama. *Podcast* yang dapat terdefinisikan dengan baik, akan mendapatkan ketertarikan langsung dari orang yang memiliki minat sama. Penulis membuat podcast On The Issue tidak hanya dibuat untuk segelintir orang saja, namun untuk mendapatkan keterkaitan yang sama dari orang tua yang mengalami kendala dalam mengasuh anak.

c. Menentukan panjang dan frekuensi podcast

Waktu atau penentuan panjangnya durasi *podcast* juga menjadi hal utama dalam pembuatannya. Acara dengan durasi yang lebih lama belum tentu lebih baik untuk audio maupun video. Sebuah *podcast* dengan durasi yang lebih pendek akan berpotensi untuk lebih dinikmati dibandingkan dengan durasi yang lama. Untuk membuat *podcast*, penulis menyusunnya sesuai dengan panduan kampus yaitu dengan durasi 60 menit dalam satu program *podcast*. Maka penulis membuat 3 episode dengan menargetkan setiap episode 20 menit.

d. Membuat Format dan Menyusun Podcast

Seperti dalam buku (Geoghegan & Klass, 2007, p. 38) tidak adanya aturan merupakan faktor menarik dalam membuat *podcast*. Asalkan *podcast* yang kita buat adalah *podcast* orisinil dan tidak melanggar hak cipta orang lain. *Podcaster* terlebih dahulu harus menyusun format. Di *podcast* menyusun format menggunakan format linear, yaitu dengan awal, tengah dan akhir, ini berbeda dengan format radio yang menggunakan analogi roda atau jam. Langkah ini dilakukan agar

podcaster mengetahui apa yang akan dibicarakan saat pelaksanaan berlangsung.

Penulis membuat konsep yang digunakan dalam setiap episodenya. Berikut merupakan gambaran secara singkat struktur *podcast On The Issue*.

Tabel 3.1 Gambaran Singkat Struktur *Podcast*

No	Segmen	Keterangan	Durasi
1.	*Backsound*	Pengiring lagu pembuka	15 detik
2.	Isi dan Segmen Wawancara	Wawancara dengan narasumber	25 Menit
3.	Penutup	Musik dan kata penutup episode	1 Menit

Dalam setiap episode *podcast On The Issue*, terbagi menjadi tiga segmen. Pada segmen satu berisi bagaimana mengasuh anak yang kecanduan game. Segmen dua menjelaskan mengenai seberapa pentingnya *family time*. Terakhir segmen tiga menceritakan seberapa aman jika kebebasan yang diberikan ke anak. Di setiap episodenya, penulis mengundang narasumber yang memiliki wawasan di bidang parenting.

e. Menggunakan Musik di *Podcast*

Musik merupakan isi di dalam *podcast*. Beragam musik yang diisi di dalam *podcast* bisa menggunakan durasi yang panjang dan pendek (Geoghegan & Klass, 2007, p. 43). Namun, untuk menggunakan musik tidak sembarang memilih dan menggunakanya. Sama halnya dengan

membuat podcast yang tidak ingin diambil dan diakui, musik juga memiliki hak cipta. Menghindari seperti itu, ada beberapa cara untuk menggunakan music di dalam podcast, yaitu: Menggunakan *no copyright music*, membuat atau menciptakan musik sendiri, dan membeli lagu yang sudah ada.

Dalam pembuatan podcast ini, penulis memilih dan menggunakan *no copyright music*. Musik yang dipilih oleh penulis bukanlah musik yang full maupun pendek. Penulis menggunakan musik pada bagian awal, setiap kalimat pengantar, dan akhir segmen *podcast*. Penulis memilih genre untuk *backsound* seperti happy dan cheerful.

f. Memasukkan elemen lain ke *Podcast*

Tidak hanya lima hal diatas yang menjadi bagian penting dalam *podcast*, terdapat beberapa elemen lainnya yang perlu diperhatikan, yaitu sponsor dan iklan. Memasukkan sponsor dan iklan juga direncanakan *podcaster* dalam membuat *podcastnya*. Namun, penulis tidak memasukkan iklan di dalam *podcast On The Issue*.

Penulis melakukan pencarian informasi untuk menentukan tema besar, topik yang akan dibahas, *timeline*, menentukan anggaran, narasumber, hingga tahap akhir mengunggah ke Spotify. Setelah semua informasi terkumpul akhirnya penulis memutuskan untuk memilih topik *game* dan pola asuh anak. Pemilihan topik disesuaikan dengan kemampuan penulis dalam memahami topik secara utuh dan bagaimana penulis akan membawakannya dalam bentuk *podcast*. Pembuatan *channel podcast* bernama "*On The Issue*" ini, bertujuan membahas terkait isu yang terdapat di kalangan masyarakat untuk dapat

berdiskusi, menyampaikan informasi, dan memberikan saran mengenai isu yang beredar seputar *game* dan *parenting*. Topik yang dibahas pada *podcast* ini menceritakan tentang isu yang beredar mengenai efek samping anak bermain *game*.

3.1.1.1 Tim Pembantu

Dalam proses pembuatan *podcast On the Issue* penulis membentuk tim dengan anggota yang memiliki keahlian di bidang *editing* dan *voice over talent*. Tim ini akan membantu untuk memproses hasil wawancara ke dalam aplikasi *editing* serta pengisi *voice over* untuk melengkapi *podcast On the Issue*.

3.2 Anggaran Produksi *Podcast* "*On The Issues*"

Dalam pembuatan karya berupa *podcast* ini, penulis membutuhkan biaya dalam pelaksanaannya. Berikut adalah perkiraan anggaran yang digunakan oleh penulis dalam memproduksi *podcast*:

Tabel 3.2 Realisasi Anggaran *Podcast On The Issues*

No	Keterangan	Jumlah	Anggaran
1	Microphone Soundtech	1	Rp 450.000
2	Fee Narasumber Bapak Kharisma	1	Rp 100.000
3	Fee Narasumber Ibu Ulfa	1	Rp 100.000
4	Fee Narasumber Bapak Galih	1	Rp 100.000
5	Fee Narasumber Ibu Aeni Psikolog	1	Rp 200.000
6	Konsumsi Narasumber Ibu Aeni	1	Rp 50.000

7	Fee Anggota *Editing*	1	Rp 100.000
8	Fee Anggota *Voice Over*	1	Rp 100.000
Total Realisasi Anggaran			Rp 1.200.000

3.3 Target Luaran

Produksi *podcast* yang dibuat penulis berupa program *talkshow podcast* yang mengangkat topik tentang *game* dan pola asuh anak. Target pendengar yang disasar oleh penulis berumur 26-45 tahun. Penulis berharap program ini dapat memberikan pengetahuan kepada pendengar bagaimana pola asuh anak yang baik pada orang tua dengan mengikuti perkembangan zaman, di mana saat ini anak terdapat beberapa anak yang kecanduan bermain *game*. Jenis karya yang dihasilkan oleh penulis ini dalam bentuk Podcast, yakni sebuah karya liputan berupa audio yang berdurasi selama 60 menit. *Podcast* ini dikemas dan dipublikasikan dalam sebuah media yang bernama Spotify. Pemilihan Spotify karena pengelolaan yang mudah dan dapat diakses oleh setiap orang melalui *gadget*, komputer, dan PC.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA