



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 III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Untuk pembuatan karya, penulis mengambil Langkah yang tidak jauh berbeda dengan produksi karya radio secara umum.

3.1.1 Praproduksi

Pada tahap praproduksi, penulis menyiapkan hal-hal yang diperlukan untuk proses produksi *podcast*, seperti menentukan profil *podcast* (logo), tema dan topik, riset topik, membuat naskah, menentukan peralatan yang dibutuhkan untuk produksi.

Dalam proses pembuatan *podcast Rumah Abu* ini, terdapat tim kerja yang terdiri dari tiga orang, yaitu

- 1) Shelvi Maria Olivia, sebagai *host*, tim desain untuk logo, tim riset topik, penanggung jawab media sosial, serta penanggung jawab untuk episode “Tentang Segitiga Bermuda”
- 2) Jihan Fairuz, sebagai *host*, tim desain untuk *thumbnail*, tim publikasi konten, serta penanggung jawab untuk episode “Area 51, Side by Side”
- 3) Cludioz Febriliant, sebagai tim editor audio

Dalam penentuan tema besar *podcast Rumah Abu*, tim kerja melakukan riset tema untuk menjadi sebuah episode *podcast Rumah Abu*. Setelah melakukan diskusi, penulis dan tim pun menggunakan tema misteri dan sains untuk menjadi tema pokok dalam *podcast* ini.

Setelah menentukan tema besar, barulah tim kerja membuat profil untuk *podcast Rumah Abu*. Nama *Rumah Abu* sendiri diambil dengan mempertimbangkan makna dari kedua kata yang membentuk nama tersebut

yaitu “Rumah” yang dalam KBBI berarti bangunan untuk tempat tinggal, arti rumah ini dapat juga diartikan sebagai tempat para pendengar untuk duduk dan tinggal untuk menikmati isi konten yang diberikan oleh *Rumah Abu*.

Sementara untuk kata “Abu” diambil dari kata warna abu-abu. Warna abu-abu merupakan warna yang berada di antara hitam dan putih. Hitam dapat diartikan untuk sisi misteri yang akan dibahas dan putih menjadi warna terang yang merupakan sisi fakta yang dibawakan dalam konten *Rumah Abu*. Penggabungan dari kedua warna tersebut menciptakan warna abu-abu yang menjadi warna utama dari *podcast Rumah Abu* ini, yang membawakan konten bertema misteri dan disanggah dengan fakta-fakta sains dan ilmiah.

Logo *Rumah Abu* sendiri berupa sebuah rumah yang terdiri dari dua warna dengan nama *Rumah Abu* di bagian tengahnya.



Gambar 3.1 Logo Podcast *Rumah Abu*

Pembuatan desain awal logo dilakukan oleh Jihan dan Shelvi, kedua anggota tim menentukan desain yang simpel berbentuk rumah dalam diskusi sebelum logo dibuat dalam bentuk digital oleh Shelvi. Pembuatan logo kemudian dilakukan dengan menggunakan aplikasi desain yaitu *Ibis Paint X*.

Terdapat dua warna utama yang digunakan dalam logo *Rumah Abu* ini, yaitu abu-abu dan kuning. Penggunaan warna abu-abu merupakan warna utama yang dimasukkan ke dalam logo mengikuti filosofi kata “Abu” dari warna abu-abu yang digunakan dalam judul karya. Sementara untuk penggunaan warna kuning menjadi sebuah “cahaya” yang menerangi warna gelap tersebut.

Dalam publikasinya, *podcast Rumah Abu* ini nantinya akan dipublikasikan setiap hari sabtu untuk setiap episodenya di *platform Anchor.fm* yang terhubung dengan *Spotify*. Publikasi dilakukan pada hari sabtu sore pada pukul 18.00 karena waktu tersebut merupakan waktu masyarakat mendengar *podcast* terbanyak. Dilansir dari *ataboks (2021)*, puncak pendengar *podcast* terbanyak jatuh pada pukul 18.00 hingga 21.00.



Gambar 3.2 Grafik Waktu Masyarakat Mendengarkan Podcast

(sumber: databoks.katadata.co.id)

Untuk topik yang dibicarakan dalam tiap episodenya, setiap penanggung jawab episode mencari topik mana yang menarik perhatian penanggung jawab untuk menjadi pembahasan dalam episode tersebut.

Podcast Rumah Abu memiliki tiga episode yang menjadi pertanggungjawaban tim kerja skripsi karya ini. Episode pertama akan menjadi episode perkenalan di mana para *host*, yaitu Jihan dan Shelvi, akan memperkenalkan diri serta *podcast Rumah Abu*. Pada episode pertama ini, *host* akan menjelaskan apa itu *podcast Rumah Abu* serta tema utama yang akan dibawakan, yaitu misteri dan sains.

Episode kedua, yaitu episode “Tentang Segitiga Bermuda” yang menjadi tanggung jawab penulis, akan membahas tentang Segitiga Bermuda serta penyebab-penyebab utama peristiwa-peristiwa yang terkait dengan Segitiga Bermuda.

Episode ketiga, “Area 51, Side by Side” merupakan episode yang menjadi tanggung jawab rekan tim skripsi karya penulis, yaitu Jihan. Episode ini akan membahas tentang keberadaan area 51 yang disebut sebagai sarang alien, dan fakta-fakta mengenai apa itu area 51 yang sesungguhnya.

Untuk struktur episode *podcast Rumah Abu*, perkiraan durasi satu jam dari setiap episodenya dibagi menjadi tiga bagian. Berikut ini adalah gambaran pembagian struktur dari episode *Rumah Abu*

Tabel 3.1 Format Podcast *Rumah Abu*

No	Segmen	Keterangan	Durasi
1.	Prolog	<i>Podcaster</i> akan menjelaskan topik apa yang akan dibawakan, mulai dari pengenalan topik, hingga menjelaskan apa yang menarik dari topik yang akan dibawakan.	5-10 menit
2.	Main Content	Bagian ini akan berisi fakta-fakta berupa cerita-cerita terkait dengan konten tersebut hingga diskusi dengan pihak terkait serta penjelasan ilmu dan teori terkait dengan konten tersebut.	45-50 menit
3.	Ending	Kesimpulan dari diskusi dan penarikan inti dari diskusi.	2-5 menit

Untuk episode yang menjadi pertanggung jawaban penulis, topik yang akan diangkat adalah tentang “Misteri Segitiga Bermuda”. Kerangka naskah yang akan dipakai dalam produksi *podcast* adalah

Tabel 3.2 Kerangka Naskah

No	Segmen	Kerangka Naskah
1.	Prolog	<p><i>Host</i> akan mulai dengan menjelaskan tentang peristiwa Segitiga Bermuda, yang menyebabkan Segitiga Bermuda menjadi suatu wilayah yang memiliki misteri.</p> <p>Referensi materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Artikel Segitiga Bermuda dan sejarahnya dari <i>The Conversation</i>.

		2. Artikel Segitiga Bermuda dari <i>National Oceanic and Atmospheric Association</i> .
2.	Segmen 1	<p><i>Host</i> akan menjelaskan mengenai penyebab Segitiga Bermuda menjadi wilayah yang menyebabkan peristiwa-peristiwa tersebut dengan mengutip penjelasan dari sumber ahlinya.</p> <p>Referensi materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dengan Bapak Adi Purwandana tentang penyebab Segitiga Bermuda
3.	Segmen 2	<p><i>Host</i> akan menjelaskan mengenai materi kedua yaitu Segitiga Masalembo yang dijuluki sebagai Segitiga Bermuda dari Indonesia, serta menjelaskan penyebab-penyebab mengapa di wilayah Segitiga Masalembo juga dapat menyebabkan kecelakaan seperti di wilayah Segitiga Bermuda.</p> <p>Referensi materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Artikel Segitiga Masalembo dari situs Dongeng Geologi. 2. Wawancara dengan Ibu Maryani Hartuti. 3. Wawancara dengan Bapak Adi Purwandana.
4.	Ending	Menjelaskan kesimpulan yang didapat dari penjelasan-penjelasan tersebut dan menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor alamiah yang terjadi di kedua wilayah tersebut.

3.1.2 Produksi

Untuk tahap produksi, setelah mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk rekaman seperti *Mic* BM800 dan *Mixer set*, serta menyiapkan hasil riset

serta naskah. Untuk proses rekaman akan dilakukan di studio rekaman yang telah dipilih. Tahapan produksi ini akan menjelaskan tahapan dalam *take vocal* terkait opening (prolog), wawancara, *editing* dan *mixing* yang memerhatikan tiga elemen penting dalam produksi audio seperti vokal, efek dan *backsound*.

Setelah proses rekaman selesai, anggota tim yang bertugas dalam *editing* akan melakukan *editing* dan *mixing* audio rekaman serta beberapa *soundbite* yang diperlukan untuk *podcast*.

3.1.3 Pascaproduksi

Proses pascaproduksi yang dilakukan berupa publikasi konten akan di-*upload* di *platform Spotify* secara berurutan per episode dan akan dilaksanakan setiap minggunya. Kemudian tim media sosial akan mengunggah konten promosi di media sosial untuk mempromosikan setiap episode yang telah dipublikasikan di *Spotify*.

Adapun media sosial yang digunakan *Rumah Abu* untuk mempromosikan konten yang telah dipublikasikan adalah Instagram (@podcastrumahabu) dan Twitter (@rumahabupodcast). Fungsi kedua media sosial ini adalah untuk mempromosikan *podcast Rumah Abu* untuk mencapai target audiens yang lebih besar daripada disebarakan secara langsung oleh tim kerja.

3.2 Anggaran

Dalam pembuatan *podcast* ini tentu saja membutuhkan biaya untuk produksi, biaya-biaya ini banyak digunakan untuk keperluan teknis produksi *podcast*. Berikut merupakan perkiraan anggaran *podcast Rumah Abu*.

Tabel 3.3 Rencana Anggaran Biaya

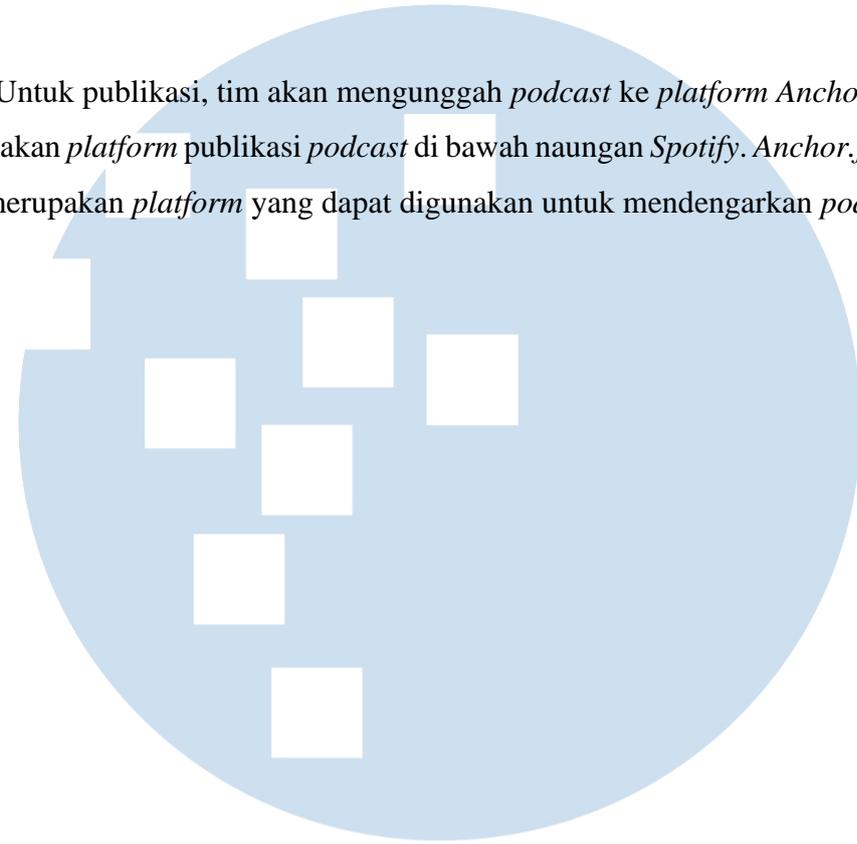
No.	Keterangan	Jumlah Anggaran
1.	<i>Mic</i> BM800 + <i>Mixer set</i>	Rp1.000.000
2.	Editor	Rp500.000
3.	Pengeluaran Tidak Terduga	Rp500.000
Total		Rp2.000.000

3.3 Target Luaran/Publikasi

Podcast Rumah Abu merupakan *podcast* yang memiliki tema misteri dan sains, dan memiliki tujuan untuk mengungkap hal-hal misterius dengan fakta-fakta yang ada dan secara ilmiah. *Podcast* ini akan dibawakan dengan bahasa Indonesia yang santai agar tetap ringan untuk didengarkan oleh target audiens yang merupakan generasi milenial dan Generasi Z.

Podcast ini akan dibawakan melalui *platform Spotify*. Penggunaan *platform* tersebut adalah untuk menggapai audiens yang luas karena *platform* ini merupakan *platform* yang banyak dipakai oleh masyarakat terutama generasi milenial dalam mendengarkan *podcast*. Menurut Prabowo dalam artikel di *makemac.grid.id* (2021), data pendengar *podcast* di *Spotify* pada tahun 2021 telah mencapai angka 28,2 juta per bulannya, sehingga *Spotify* menjadi dipilih menjadi *platform* yang digunakan untuk publikasi.

Untuk publikasi, tim akan mengunggah *podcast* ke *platform Anchor.fm* yang merupakan *platform* publikasi *podcast* di bawah naungan *Spotify*. *Anchor.fm* sendiri juga merupakan *platform* yang dapat digunakan untuk mendengarkan *podcast*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA