



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.

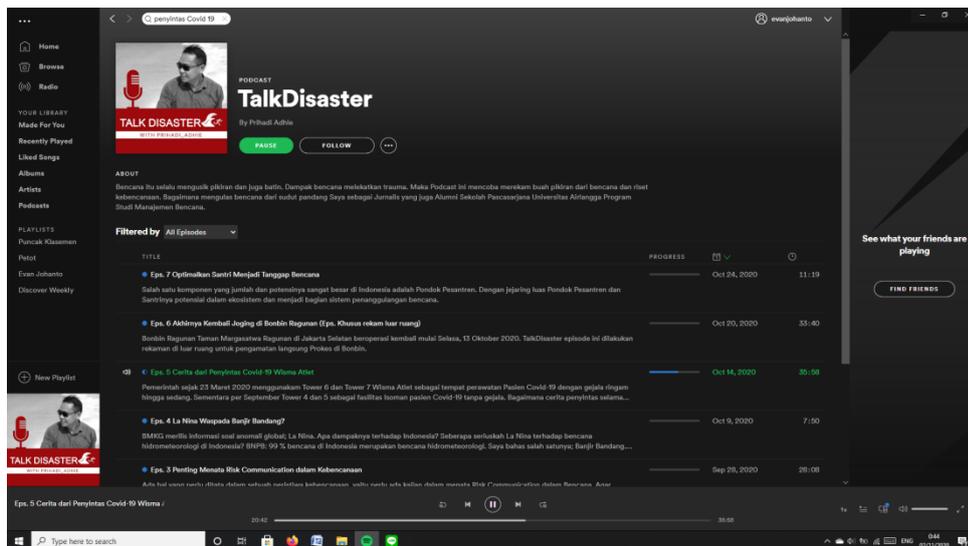
BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Dalam menyusun kerangka konsep dari program *Sanintas Podcast*, penulis menemukan beberapa tinjauan karya yang sejenis dengan program penulis dan dapat membantu dalam mengembangkan program penulis. Beberapa tinjauan karya sejenis tersebut di antaranya:

2.1.1 Episode *Podcast* Talkdisaster



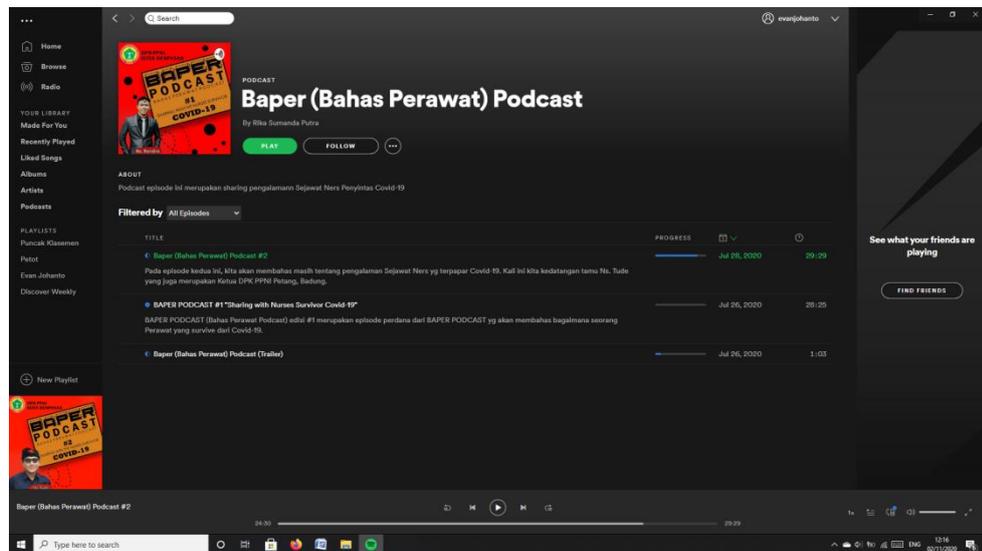
Gambar 2.1 Episode *Podcast* Talkdisaster
Sumber: Spotify Episode 5 *Podcast* Talkdisaster

Podcast ini dipublikasikan dan dibawakan langsung oleh Prihadi Adhie serta diunggah pada platform *Spotify*. Tema *Podcast Talkdisaster* adalah membahas trauma bencana yang dialami narasumber dalam *podcast*-nya. Episode yang sejenis dengan karya penulis adalah episode ke-5 yang berjudul ‘*Eps. 5 Cerita dari Penyintas Covid-19 Wisma Atlet*’. Pada episode ini Adhie mengundang narasumber penyintas Covid-19 yang sebelumnya dirawat di Wisma Atlet dan kini telah dinyatakan sembuh. Durasi episode *Podcast* ini adalah 35,58 menit. Wawancara dalam episode *Podcast* ini berlangsung melalui via telepon.

Penulis memilih episode *podcast* ini sebagai tinjauan karya sejenis karena memiliki topik pembahasan yang sama dan latar belakang narasumber yang sama yakni penyintas Covid-19. Dari segi teknis, kualitas audio *Podcast* ini cukup baik. Episode *podcast* ini juga menggunakan latar musik dan latar musiknya juga tidak mengganggu pembicaraan host dengan narasumber. Secara garis besar isi *podcast* ini juga sesuai dengan judulnya yang membahas penanganan Wisma Atlet terhadap pasien positif Covid-19.

Menurut penulis episode *Podcast Talkdisaster* ke-5 ini akan lebih baik apabila membahas respon keluarga, lingkungan sekitar narasumber dan lingkungan kerja narasumber ketika positif Covid-19. Oleh karena itu, penulis akan membahas kausalitas fenomena Covid-19 yang dialami oleh narasumber penulis dalam program *Sanintas Podcast*.

2.1.2 Baper (Bahas Perawat) *Podcast*



Gambar 2.2 Baper (Bahas Perawat) *Podcast*
 Sumber : Spotify Baper (Bahas Perawat) *Podcast*

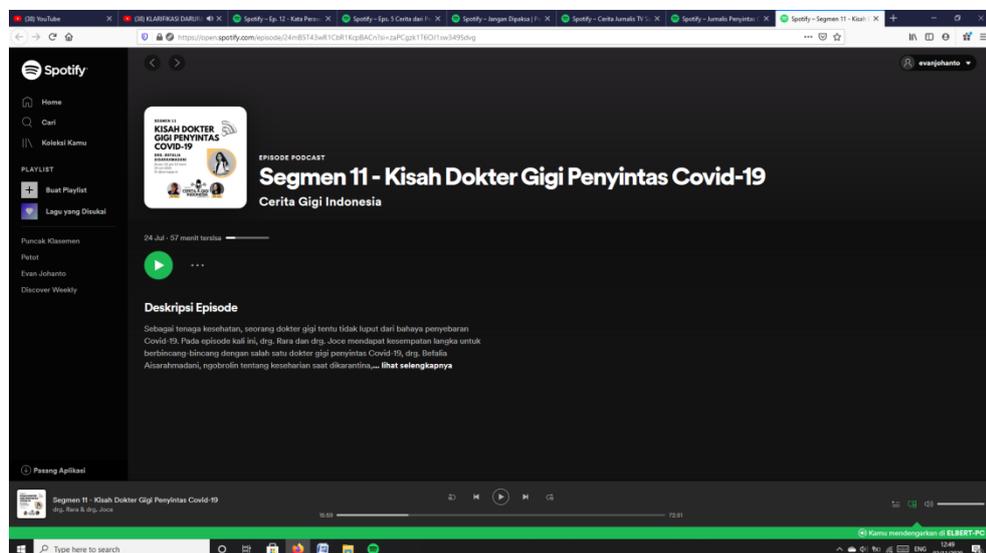
Rika Sumanda Putra merupakan *host* dan produser dari *Baper (Bahas Perawat) Podcast*. *Podcast* ini membahas tentang pengalaman penyintas Covid-19 yang berprofesi sebagai perawat. *Podcast* ini sudah berlangsung sebanyak 2 episode dan memulai episode perdananya sejak 26 Juli 2020. Wawancara dalam *podcast* ini dilakukan melalui via telepon. Nama *podcast* ini cukup unik dan menarik bagi pendengar di Indonesia terutama kawula muda. Kata 'baper' seringkali diucapkan oleh kawula muda sehingga nama ini mudah diingat dan mudah dicari oleh pendengar *Baper (Bahas Perawat) Podcast*.

Baper (Bahas Perawat) Podcast penulis pilih sebagai tinjauan karena memiliki tema dan pilihan narasumber yang kurang lebih sama. Dari *podcast* ini penulis juga mendapatkan informasi-informasi menarik yang nantinya juga penulis dapat konfirmasi kepada narasumber penulis. Informasi-informasi ini juga menambah pengetahuan penulis ketika melakukan riset mengenai penyintas Covid-19 dan Coronavirus.

Dari segi teknis, *Podcast* ini memiliki kualitas audio yang kurang baik pada semua episodenya. Pada episode pertama, suara dari *host* tidak terdengar jelas atau bisa dibilang tidak melalui proses editing yang baik. Di

episode kedua giliran suara narasumber yang berbicara yang kualitas audionya kurang baik. Ketika mendengarkan *podcast* ini penulis harus menaikkan volume suara perangkat ke tingkat yang tinggi. Terlihat sekali bahwa audio ini tidak melalui proses kompresi, equalizer, dan pengurangan suara bising. Sebenarnya topik yang diangkat cukup menarik untuk dibahas. Namun faktanya memang kualitas audio *podcast* ini kurang baik sehingga minat pendengar juga semakin kurang.

2.1.3 Episode *Podcast* Cerita Gigi Indonesia



Gambar 2.3 Episode *Podcast* Cerita Gigi Indonesia
Sumber: Spotify Episode 11 *Podcast* Cerita Gigi Indonesia

Episode *podcast* ini dibawakan oleh dua dokter gigi yakni drg. Irayani Queencyputri (Rara) dan drg. Jocelin Sintano (Joce) sebagai *host*. Dalam episode ini mereka mewawancarai rekan sejawat dokter gigi juga yang berhasil sembuh dari Covid-19. Judul episode ini adalah ‘*Segmen 11 – Kisah Dokter Gigi Penyintas Covid-19*’ dan di-*upload* di platform Spotify. Durasi episode *Podcast* ini adalah 72 menit atau 1 jam lebih 12 menit (Cerita Gigi Indonesia Season 1 Episode 11, 2020).

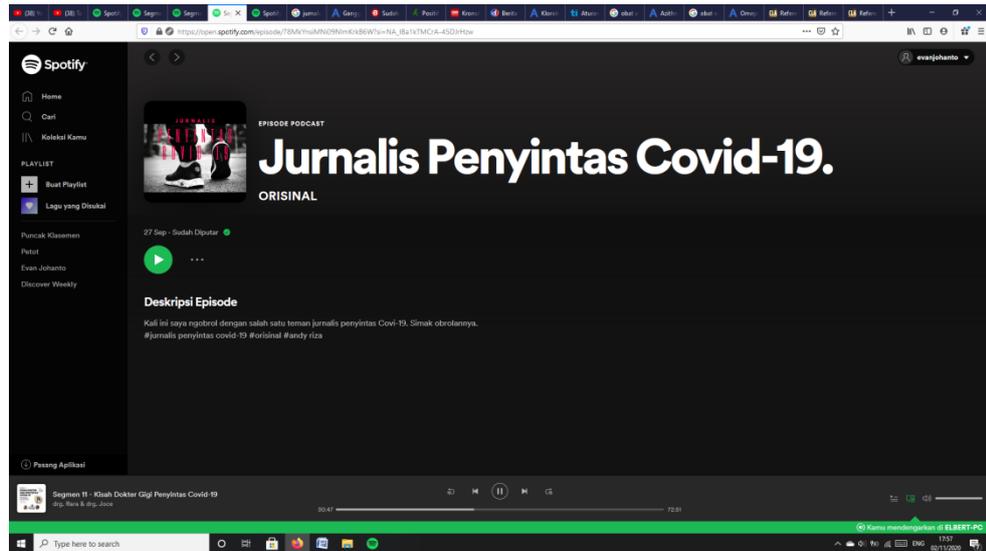
Dari segi teknis, kualitas audio episode *podcast* ini cukup baik. Namun karena wawancara dilakukan via jaringan internet, ada beberapa bagian konten koneksi dengan narasumber terkadang terputus. Oleh karena

itu, penulis memilih metode wawancara secara langsung tanpa jaringan internet. Selain itu, *intro* dari konten episode *podcast* ini terlalu panjang, hingga menghabiskan waktu kurang lebih 15 menit pertama. Ada juga beberapa bagian *host* dan narasumber hening sehingga audio pun terasa kosong tetapi terbantu karena ada latar musik yang mengisi (Cerita Gigi Indonesia Season 1 Episode 11, 2020).

Konten episode *Podcast* ini juga menerapkan teknik *segue* ketika melakukan wawancara. Hanya saja ada beberapa yang penulis rasa kurang cocok dengan menggunakan latar musik dalam episode tersebut. Latar musik yang digunakan dalam episode ini hanya menggunakan satu latar musik. Oleh karena itu, ada beberapa perbincangan narasumber yang cukup menimbulkan rasa iba dan sedih pada pendengar, tetapi latar musik yang digunakan *slow jazz*.

Konten episode *podcast* ini memberikan banyak informasi menarik bagi pendengarnya terutama penulis. Banyak sekali informasi baru yang penulis dapatkan dari perspektif narasumber yang diundang dalam episode *Podcast* ini seperti penggunaan obat untuk gejala Covid-19. Kemudian adanya gejala psikosomatis pada narasumber dan masih banyak informasi lainnya. Informasi-informasi ini juga akan penulis gunakan untuk riset mengenai penyintas Covid-19 di Indonesia.

2.1.4 Episode *Podcast* Orisinil



Gambar 2.4 Episode *Podcast* Orisinil
Sumber: Spotify *Podcast* Orisinil

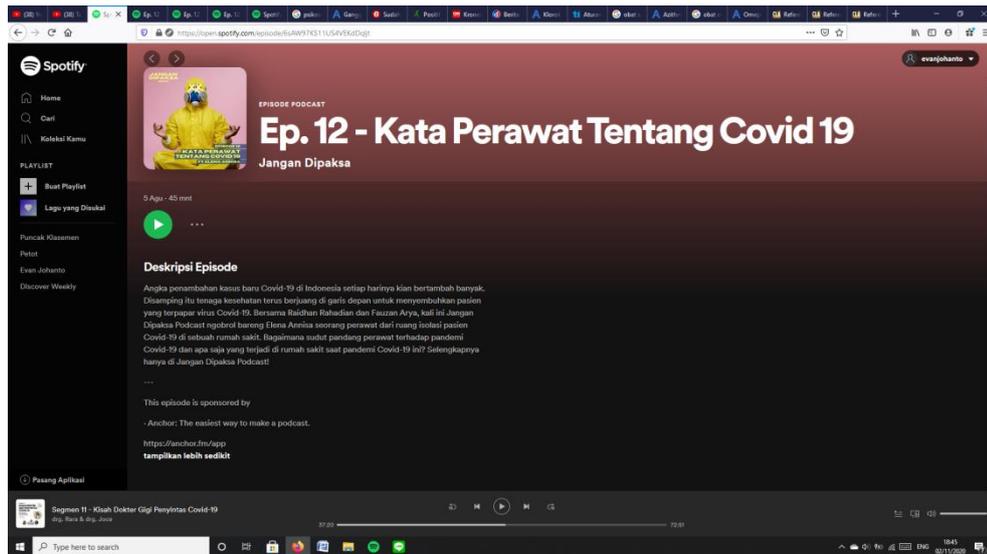
Podcast Orisinil merupakan kepanjangan dari obrolan ringan seputar jurnalisme. Episode *Podcast* Orisinil ini memiliki judul ‘*Jurnalis Penyintas Covid-19*’ dan diunggah di platform Spotify. Andy Riza merupakan host yang membawai serta mewawancarai narasumber dalam episode *Podcast* ini. Durasi episode *Podcast* ini berlangsung selama kurang lebih 15 menit.

Dari segi teknis, kualitas audio episode *podcast* ini cukup baik. Suara *host* dan narasumber terdengar jelas dan jernih. Penulis dapat memastikan bahwa rekaman audio ini telah melalui tahap *editing* karena ada beberapa perpindahan percakapan yang terasa dipotong dengan teknik *editing*. Menurut penulis, konten episode *Podcast* ini dapat dimaksimalkan informasi yang diberikan dari narasumber apabila durasinya lebih panjang dan ada materi dari *host* untuk dibahas mengenai Covid-19 dan jurnalis. Konsep episode *podcast* ini masih sangat *hard news* sekali.

Episode *podcast* ini juga memberikan penulis beberapa informasi di antaranya cara memberi dukungan kepada pasien Covid-19, bagaimana pasien Covid-19 mengontrol isi pemikirannya, bagaimana jurnalis lapangan harus menjaga diri dari Coronavirus dan lain-lain sebagainya hingga pada pasien Covid-19 yang bunuh diri. Informasi-informasi yang penulis peroleh dari episode *Podcast* ini akan penulis gunakan sebagai bahan dalam penulis

mewawancarai narasumber yang akan hadir dalam *Sanintas Podcast* dan berprofesi sebagai wartawan.

2.1.5 Episode Jangan Dipaksa *Podcast*.



Gambar 2.5 Episode *Jangan Dipaksa Podcast*
Sumber: Spotify Episode *Jangan Dipaksa Podcast*

Judul episode *podcast* ini adalah ‘*Ep. 12 – Kata Perawat tentang Covid 19*’ serta dibawakan oleh dua *host* yaitu Raidhan Rahadian dan Fauzan Arya. Episode *Podcast* ini juga diunggah pada platform Spotify dan berdurasi kurang lebih 44 menit. Episode *Podcast* ini mewawancarai seorang perawat yang bekerja langsung menangani pasien Covid-19 untuk membahas mengenai Covid-19 itu sendiri.

Dari segi teknis, kualitas audio episode *podcast* ini cukup baik. Suara *host* dan narasumber terdengar jelas tanpa adanya suara bising. Dari segi isi, konsep dari episode *Podcast* ini cukup menarik. Dari awal pendengar sudah disinggung dengan cuplikan rekaman audio yang ada unsur komedinya sehingga menarik pendengar untuk mendengarkan. Kemudian episode *podcast* ini juga ada segmen sponsor pada bagian awal episode.

Episode *Podcast* ini memberi penulis banyak informasi. Narasumber mengungkapkan bahwa pasien Covid-19 yang sembuh dapat kembali terjangkit Covid-19. Kemudian seorang rekan perawat narasumber yang positif Covid-19 akibat ada pasien Covid-19 yang berbohong. Keluhan-keluhan pasien Covid-19 saat dirawat dan ada banyak hal-hal lainnya.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Praproduksi.

1) Teori Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*) juga bisa dikatakan sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun non-verbal. Komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika (Mulyana, 2004, p.73).

Melalui proses interpersonal, pesan-pesan yang disampaikan kepada orang lain, proses pertukaran informasi antara seseorang dengan seseorang lainnya atau biasanya di antara dua orang yang dapat langsung diketahui sebaliknya. Dengan bertambahnya orang-orang yang terlibat dalam komunikasi menjadi bertambah komplekslah komunikasi tersebut (Muhammad, 2005, p.159).

Komunikasi interpersonal juga berperan untuk saling mengubah dan mengembangkan. Perubahan tersebut melalui interaksi dalam komunikasi, pihak-pihak yang terlibat untuk memberi inspirasi, semangat, dan dorongan agar dapat merubah pemikiran, perasaan, dan sikap sesuai dengan topik yang dikaji bersama (Muhammad, 2005, p.159).

Agar komunikasi interpersonal yang dilakukan menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif dan kerja sama bisa ditingkatkan

kita perlu bersikap terbuka, sikap percaya, sikap mendukung, dan terbuka yang mendorong timbulnya sikap yang paling memahami, menghargai, dan saling mengembangkan kualitas. Hubungan interpersonal perlu ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan memperbaiki hubungan dan kerja sama antara berbagai pihak (Muhammad, 2005, p.160).

Arni Muhammad di dalam bukunya menjelaskan pentingnya suatu komunikasi interpersonal berlangsung secara dialogis yang menunjukkan terjadinya interaksi, seseorang yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing-masing menjadi pembicara dan pendengar secara bergantian. Dalam proses komunikasi dialogis nampak adanya upaya daripada pelaku komunikasi untuk terjadinya pergantian bersama (*mutual understanding*) dan empati. Dari proses tersebut terjadi rasa saling menghormati bukan disebabkan status, sosial melainkan didasarkan pada anggapan bahwa masing-masing adalah manusia yang berhak dan wajib, pantas, dan wajar dihargai dan dihormati sebagai manusia (Muhammad, 2005, p.160).

Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan. Alasannya karena komunikasi ini berlangsung tatap muka dengan komunikasi itu terjadilah kontak pribadi (*personal contact*), Ketika menyampaikan pesan umpan balik berlangsung seketika (*immediate feedback*) mengetahui pada saat itu tanggapan komunikan terhadap pesan yang diontarkan pada ekspresi wajah dan gaya bicara (Muhammad, 2005, p.162).

Dari teori-teori yang dipaparkan di atas, penulis memutuskan untuk mewawancarai narasumber-narasumber yang hadir dalam program *Sanintas Podcast* secara langsung atau secara interpersonal. Karena komunikasi secara interpersonal dapat mengubah dan

mengembangkan pemikiran, perasaan dan sikap pada topik yang sedang dibicarakan. Selain itu, memunculkan rasa saling menghormati serta dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikasi.

2) Teori Pengertian *Podcast*

Dalam Jurnal *Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial* (Mayangsari & Tiara, 2019) dijabarkan awal kemunculan istilah *Podcast* tercatat pada Tahun 2004. Dalam artiklenya www.theguardian.com yang berjudul “*Audible revolution*” Ben Hammersley (2004) menyebutkan kata “*podcasting*” yang membahas *audioblogs* dan *radio online*. Selama kurang lebih 7 bulan, istilah “*podcasting*” mulai tenggelam hingga pada akhirnya beberapa orang menggunakannya sebagai nama ketika mendaftarkan *domain*. Salah satunya seperti yang dilakukan Dannie Gregoire. Dannie Gregoire mendaftarkan domain podcaster.net

Ada catatan lain yang menyebutkan *podcast audio* telah berkembang sejak Tahun 2005, ketika Apple menambah materi *podcast* pada iTunes dengan tema-tema yang terbatas. Materi *podcast* semakin berkembang dan beragam seiring waktu. Kemasannya dapat berbentuk sandiwara/drama, dialog/*talkshow*, monolog, dan *feature/dokumenter*. Topik yang dibahas juga sangat luas, mulai dari sejarah, ilmu pengetahuan, ekonomi, politik, filsafat, dan lainnya. Bahkan berdasarkan www.time.com, banyak program *podcast* yang dapat menyamai popularitas dari serial drama televisi.

Istilah *podcast* awalnya memiliki kecenderungan yang identik dengan materi format audio. Hal ini sama seperti yang tertera dalam kamus Oxford yang bertuliskan:

“*a digital audio file made available on the Internet for downloading to a computer or portable media player, typically available as series, new instalments of which can be received by subscribers automatically.*”.

Podcast juga belakangan ini mengacu pada materi dalam bentuk video sehingga pengertian *podcast* bisa mengacu pada *podcast* format audio atau *podcast* format video/audiovisual. Apple membuat batasan *podcast* sebagai siaran audio dan video yang dapat diakses di internet untuk diputarkan pada perangkat portable atau komputer, seperti iPad, Ipod, atau Mac. Oleh karena itu, istilah *podcast* didefinisikan sebagai materi audio atau video yang tersedia di internet dan secara otomatis dapat dipindahkan ke komputer atau media pemutar portabel lain baik secara gratis maupun berbayar (Yudhapramesti et al. 2017).

3) Teori Pengembangan Konsep *Podcast*

Yudhapramesti et al. (2017) menjelaskan produksi dan distribusi *Podcast* tergolong sederhana. Terdapat tiga elemen wajib, yaitu, materi *podcast*, penyedia RSS (*Really Simple Syndication*), dan penangkap (*podcatcher*). Ukuran dokumen (*file*) berkisar antara 1 mb sampai 200 mb (tergantung dari *frame rate*, ukuran dsb.). Elemen berikutnya adalah penyedia RSS atau *Podcast*, seperti *Sound Cloud* atau *Spotify*.

Berdasarkan Jurnal *Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial* (Mayangsari & Tiara, 2019) berikut adalah beberapa langkah untuk memulai sebuah *podcast* pada pertama kalinya, yaitu

a) Topik yang disukai

Langkah pertama adalah tentukan topik yang ingin kreator bahas di dalam *podcast*. Buku *Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial* menyarankan topik tersebut harus memenuhi dua kriteria, yaitu menyukai topik tersebut dan Topik yang tidak akan ada habisnya. Alasannya adalah agar tidak merasa kehabisan ide *Podcast* di tengah perjalanan.

b) Memilih format *podcast*

Setelah menentukan topik, berikutnya adalah memilih dan format *Podcast*. Berikut ini adalah format-format *podcast* di antaranya:

(1) Monolog

Podcast yang memiliki unsur seni peran di mana hanya dibutuhkan satu orang atau dialog bisu untuk melakukan adegan/sketsanya. Biasanya isinya mengenai curahan, gundah hati seseorang.

(2) Wawancara

Format *podcast* ini yaitu mendatangkan narasumber dan mewawancarainya sesuai dengan tema yang dipilih pembawa *podcast*.

(3) Tanya jawab

Format tanya jawab ini berbeda dengan wawancara. Lebih digunakan untuk bertanya kepada narasumber sehingga menciptakan komunikasi dua arah/interaktif.

(4) Campuran

Untuk format tanya jawab ini berbeda dengan wawancara. Lebih digunakan untuk berbicara dengan narasumber, sehingga menciptakan komunikasi dua arah / interaktif.

Daryl Gorman dalam website *Podcast.co* (2020) menjelaskan beberapa langkah yang dapat diikuti untuk membuat *podcast season* dengan tujuan edukasi, di antaranya:

a) *Brainstorming*

Mengadakan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan daftar topik yang sering ditanyakan atau bermasalah dengan narasumber.

b) Topik

Memilih topik dari daftar dan jadikan topik tersebut sebagai fokus pada season pertama

c) Subtopik

Membagi topik besar menjadi serangkaian subtopik yang lebih kecil dengan definisi yang lebih sempit. Setiap subtopik dapat dibahas dalam episode terpisah.

d) Episode

Membuat rencana untuk setiap episode dengan membuat daftar berupa poin-poin penting yang akan dibahas. Hal ini akan memberikan peta konsep yang dapat kreator gunakan sebagai skrip ketika proses rekaman.

Langkah-langkah di atas dapat diikuti untuk semua format acara pendidikan baik dalam bentuk wawancara dengan tamu atau menjadi tuan rumah sendirian. Mengikuti langkah-langkah di atas memungkinkan kreator untuk mempercepat dalam membuat rencana untuk seluruh musim. Jika dieksekusi dengan baik dan benar, yang perlu kreator lakukan selanjutnya hanya menyisihkan waktu untuk merekam episode (Daryl, 2020).

Buzzsprout (n.d.) menjelaskan ada beberapa tahap dalam memulai sebuah *podcast*, yang pertama adalah mengembangkan konsep *podcast*. Hal-hal yang perlu kreator perhatikan dalam mengembangkan konsep sebuah *podcast* di antaranya:

a) Mengidentifikasi tujuan *podcast*

Menurut Buzzsprout (n.d.) ada empat tujuan yang biasa digunakan kreator-kektor dalam membuat sebuah *podcast* yaitu:

- (1) Untuk menghasilkan prospek bisnis.
- (2) Untuk dikenal sebagai pemimpin dari sebuah industri.
- (3) Untuk membagikan pesan-pesan yang penting.
- (4) Untuk bersenang-senang.

Dari empat tujuan di atas, tujuan penulis untuk membuat *podcast* adalah untuk membagikan pesan atau informasi yang penting dan karena penulis menyukai format *podcast*.

b) Memilih tema atau topik *podcast*

Dalam memilih topik sebuah *podcast* syarat utamanya adalah bahwa kreator *podcast* memiliki *passion* atau kegemaran akan topik yang kreator pilih. Topik tersebut perlu menjadi sesuatu yang kreator ingin teliti atau didiskusikan secara teratur (Buzzsprout, n.d.).

c) Memberi nama *podcast*

Ketika memilih nama sebuah *Podcast*, pilihlah nama yang menarik, mudah diingat nama *Podcast* akan mendapat peringkat untuk kata kunci *Podcast* yang relevan (Buzzsprout, n.d.).

d) Gunakan kata kunci, tanpa isian pada judul *podcast*

Jangan mengisi judul *Podcast* dengan kata kunci. Tetapi buatlah pendengar *Podcast* mudah untuk mencari atau menemukan judul *Podcast* kreator. Jika nama *Podcast* kreator memiliki satu sampai dua kata, tambahkan deskripsi singkat pada *tag* judul untuk memudahkan hasil pencarian pada mesin pencari.

e) Jangan membuat logo atau karya seni *podcast* terlebih dahulu

Podcast baru yang masih dalam tahap awal, dapat menyebabkan konsep awal juga berubah ketika merekam episode pertama. Hal seperti ini biasa terjadi dan wajar terjadi. Mengubah judul *podcast* terbilang mudah, tetapi apabila kreator harus mengganti karya seni atau logo *podcast*-nya tentu akan sangat merepotkan terumata apabila kreator menyewa jasa ahli dalam membuat logo *podcast*. Buzzspourt (n.d.) merekomendasikan untuk menunggu kreator merekam beberapa episode sebelum nantinya memutuskan untuk memilih karya

seni atau logo resmi untuk program *podcast*-nya (Buzzsprout, n.d.).

Tahap kedua dalam memulai sebuah *podcast* menurut Buzzsprout (n.d.) adalah menentukan format yang akan digunakan dalam *podcast*. Hal terpenting dalam menentukan format *podcast* adalah pilih format yang sesuai dengan *podcast* kreator, dan format *podcast* yang nyaman bagi kreator. Buzzsprout (n.d.) juga memaparkan beberapa format *podcast* yang umum sering digunakan di antaranya:

a) *Podcast* wawancara.

Podcast ini menampilkan pembawa acara tunggal yang mewawancarai individu tertentu.

b) Nonfiksi skrip.

Biasanya format umum ini digunakan untuk *podcast* serial yang memiliki satu tema untuk satu musim penuh.

c) Rekapitulasi berita.

Format *Podcast* yang merangkum berita-berita pada industri tertentu.

d) *Podcast* pendidikan.

Acara nonfiksi bernaskah yang memiliki fokus dalam memberi edukasi atau pelajaran kepada audiens mereka.

e) Naskah fiksi.

Format *podcast* ini mirip dengan drama radio dan seringkali dibuat dengan skrip dan sangat diproduksi.

Sebelum memilih format *Podcast* Buzzsprout (n.d.) menjelaskan kreator harus memperhatikan dan memastikan bahwa format yang dipilih berkelanjutan dalam jangka panjang di antaranya:

a) Apa tema/genre dari *Podcast* kreator?

b) Apakah kreator ingin menyertakan segmen yang berbeda pada program *Podcast*-nya? Jika iya, segmen jenis apa?

- c) Apakah kreator lebih suka berimprovisasi, berbincang dengan tamu, atau membaca dari naskah?
- d) Seberapa sering kreator akan merilis episode-episode *podcast* dan berapa lama durasi episode yang kreator inginkan?

Setelah kreator memiliki jawaban atas pertanyaan-pertanyaan di atas, kreator siap untuk memilih format *podcast* (Buzzsprout, n.d.).

Buzzsprout (n.d.) menjabarkan ada beberapa struktur *podcast* populer untuk kreator pertimbangkan, supaya kreator dapat beradaptasi dengan setiap elemen struktur, di antaranya:

- a) Program acara wawancara.

Kebanyakan *podcast* menampilkan wawancara dengan narasumber atau pakar pada bidang tertentu. Program acara wawancara memberi kreator sumber konten yang tidak ada habisnya serta membuat setiap episodenya unik (Buzzsprout, n.d.).

Kreator dapat mewawancarai narasumber secara langsung atau merekam suara dari panggilan telepon *podcast* melalui Skype atau Zoom dan mengedit percakapan dengan Audacity (atau menggunakan *software audio editing* favorit kreator). Format *interview* juga berfungsi pada jenis *podcast* nonfiksi dan biasanya memiliki model skrip dengan urutan konten yakni (Buzzsprout, n.d.):

- (1) Intro *podcast*.
- (2) Pengenalan kreator/*host* dan narasumber.
- (3) Wawancara *podcast*.
- (4) Rekapitulasi atau ringkasan.
- (5) Outro.

- b) Program acara solo.

Merekam sebuah *podcast* pada diri sendiri memiliki sisi pro dan kontra. Namun di sisi lain juga merupakan pilihan

format terbaik apabila kreator tidak ingin khawatir mengenai membuat janji dengan narasumber dan menikmati dalam menyampaikan pemikiran. Program solo mudah untuk di-*edit* dan tidak men banyak waktu produksi. Kesulitannya ada pada teknik penyampaian kata-kata kreator/host, tanpa ada bantuan *co-host* atau narasumber untuk menyambung pembicaraan (Buzzsprout, n.d.).

Format solo memiliki beberapa genre yakni pertolongan terhadap diri sendiri (*self help*), spiritual, komedi, musik, seni dan lain-lain. Biasanya format ini memiliki model skrip dengan urutan konten yaitu (Buzzsprout, n.d.):

- (1) Intro.
- (2) Topik pertama.
- (3) Segue.
- (4) Topik kedua.
- (5) Segue.
- (6) Email pendengar dan komentar di sosial media.
- (7) Rekapitulasi.
- (8) Outro.

c) *Podcast* meja bundar.

Podcast meja bundar biasanya memiliki durasi dua atau tiga kali lebih panjang dibandingkan episode *podcast* pada umumnya dan membawa atau menampilkan tiga sampai sepuluh tamu. Jumlah tamu yang diundang juga dapat berubah setiap episode berdasarkan keahlian narasumber dengan topik yang kreator angkat, sehingga membuat kreator memiliki fleksibilitas. Format *podcasting* ini memiliki beberapa genre di antaranya *gaming*, teknologi dan *podcast* dengan bentuk yang panjang. Model skrip dari format *podcasting* ini memiliki urutan yakni (Buzzsprout, n.d.):

- (1) Intro *podcast*.

- (2) Perkenalan setiap tamu yang hadir.
- (3) Diskusi.
- (4) Tanya jawab dengan pendengar.
- (5) Rekapitulasi.
- (6) *Outro*.

d) Program acara dengan beberapa *co-host*.

Co-hosting dengan banyak orang dapat dinamika yang menyenangkan untuk *podcast*. Tantangan dalam format *podcasting* ini adalah menyatukan semua *co-host* dan *host* dalam satu tempat. Oleh karena itu sebagian besar acara dengan format *podcasting* beberapa *co-host* memilih untuk merekam jarak jauh melalui aplikasi *Skype*, *Zoom*, atau *Google Hangouts*. Format *podcasting* ini memiliki beberapa genre di antaranya *podcast* komedi, *podcaster* pemula dan acara apa pun, kreator menginginkan banyak opini dan komentar. Berikut ini adalah urutan dari model skrip format *podcasting* beberapa *co-host* (Buzzsprout, n.d.):

- (1) *Intro podcast*.
- (2) Perkenalan setiap tamu.
- (3) Topik pertama.
- (4) *Segue*.
- (5) Topik kedua.
- (6) Rekapitulasi atau rangkuman.
- (7) *Outro*.

Berdasarkan teori-teori dalam mengembangkan sebuah *podcast* yang penulis kutip dari beberapa sumber di atas, penulis memutuskan untuk memilih sebuah tema yaitu “Kausalitas Covid-19 di Indonesia”. Penulis juga menggunakan format *podcast* wawancara, penulis mengundang beberapa narasumber untuk membahas tentang kausalitas dari fenomena Covid-19 di Indonesia.

4) Teori memilih nama *podcast* yang baik.

Anchor (2020) menjelaskan bahwa dalam memilih nama *podcast* terdapat beberapa tips yang harus dipertimbangkan diantaranya ada mempertimbangkan konten, memilih nama yang ringkas, memilih nama yang mudah dicari, berlatih mengucapkan nama yang terpilih dengan lantang, riset atau uji dan nama *podcast* perlu menyertakan kata *podcast* atau tidak.

Nama *podcast* yang bagus bisa konkret dan lugas atau abstrak dan misterius. Nama yang dipilih harus bisa memberikan petunjuk tentang acara tersebut topik, nada, tema, atau format tanpa membatasi kontennya. Anchor (2020) juga memberi contoh pada dua nama *The Kombucha Brew* atau *Fermentation Nation*.

Menurut Anchor (2020), *The Kombucha Brew* adalah judul yang bagus kalau kamu pasti ingin membahas kombucha di setiap episode. Namun, *Fermentation Nation*, menciptakan potensi percakapan yang lebih luas. Judul ini lebih fleksibel dan memungkinkan diskusi tentang semua jenis minuman fermentasi, termasuk sejarah dan budaya yang melingkupinya.

Ketika memilih nama *podcast*, pikirkan judul yang sesuai dengan ide awal, tetapi juga memberi ruang untuk berkembang. Judul yang terlalu sempit mungkin akan membuat definisi konten *podcast* tersebut terlalu kaku, dan akan terbukti membatasi seiring waktu (Anchor, 2020).

Semakin pendek nama sebuah *podcast*, semakin bagus. Rata-rata, Anchor (2020) menampilkan antara tiga sampai empat kata dan 15-20 karakter. Nama yang pendek mudah meluncur dari lidah, mudah diingat dan lebih praktis untuk diucapkan. Akan lebih mudah bagi kreator untuk mengatur tampilan nama *podcast* di gambar sampul jika hanya beberapa kata, dan karakter yang lebih sedikit memastikan bahwa seluruh judul akan jelas terbaca di platform audio, mesin pencari, dan pratinjau gambar.

Nama *podcast* harus memikat pendengar dan membuat mereka ingin menekan tombol putar. Perpaduan bahasa lugas dan sedikit intrik bisa membuat nama *podcast* yang bagus, dan dengan ini hanya pada beberapa

kata, kamu bisa memperoleh judul yang deskriptif dan tajam (Anchor, 2020).

Anchor (2020) juga menjelaskan pemilihan nama *podcast* yang bagus adalah nama *podcast* mudah didengar, dieja, dan ditemukan. Dalam memikirkan judul, posisikan diri sebagai orang yang baru saja mendengar nama acara *podcast* untuk pertama kalinya dan ingin mencarinya secara *online*.

Secara umum, judul *podcast* harus bisa dieja persis seperti pengucapannya. Hindari kesalahan ejaan yang kreatif, singkatan, dan tanda baca lainnya yang mungkin tidak terlihat jelas bagi mereka yang mencari acara *podcast* kreator. Permainan kata pada judul *podcast* mungkin terlihat bagus, tetapi tidak selalu mengena saat diucapkan (Anchor, 2020).

Dalam websitenya Anchor (2020) juga menjelaskan untuk meningkatkan SEO sebuah *podcast*, hindari kata yang tidak perlu dan karakter khusus (!, &, @, \$, dll.) pada judul. Menyertakan topik *podcast* dalam judul bisa membuat acara *podcast* lebih mudah ditemukan oleh pencari biasa. Namun, perlu diketahui bahwa ini bisa membuat judul terdengar umum, dan membebani judul *podcast* dengan terlalu banyak kata kunci dapat membuatnya ditolak oleh platform audio. Jika memasukkan topik ke dalam judul tidak terasa wajar, jangan memaksakannya. Ada banyak ruang untuk kata kunci dalam deskripsi *podcast* kreator, yang sama pentingnya untuk pencarian.

Podcasting adalah media audio, jadi namanya harus mudah diucapkan. Nama *podcast* harus dapat dikenali oleh orang-orang yang mendengarnya sambil lalu, dan harus mudah diucapkan saat dibaca pada halaman. Ketika melakukan promosi silang dengan *podcast* lain, kreator menginginkan sesama pembawa acara dapat menyebutkan nama acara tanpa kebingungan. Pilih nama yang terdengar kuat (Anchor, 2020).

Misalnya, kata yang diakhiri dengan "th" cenderung lemah dan tak terdengar dalam rekaman audio. Coba ucapkan namanya dengan lantang dalam berbagai kalimat dan konteks. Nama acara sebuah *podcast* harus

mudah diucapkan secara abstrak, tetapi juga mudah dirujuk dalam percakapan biasa. Terakhir, pilih nama yang ingin diucapkan karena kreator akan sangat sering mengucapkannya (Anchor, 2020).

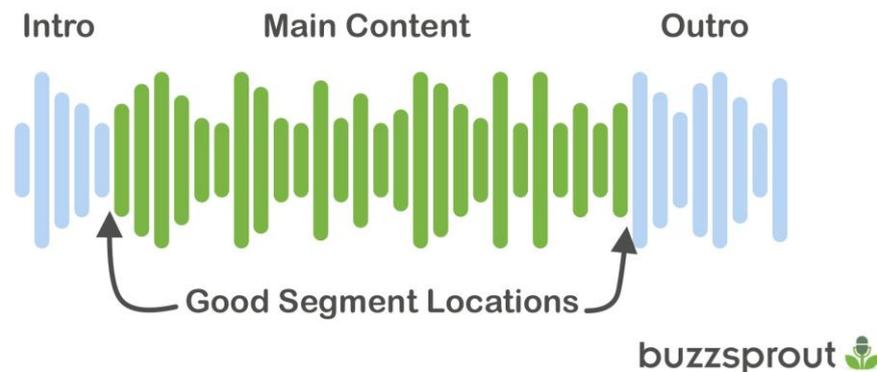
Anchor (2020) kembali menjelaskan ketika memilih nama *podcast* lakukan riset pada nama yang dipilih kreator untuk nama *podcast* untuk mengkonfirmasi bahwa tidak ada kreator lain yang menggunakan nama *podcast* yang sama. Periksa juga apakah nama akun sosial media dan nama domain dapat digunakan.

Apabila kreator adalah merek mapan yang hadir di beberapa platform konten lain, menyertakan kata *podcast* dalam nama acara bisa menjadi titik pembeda yang berguna. Bila tidak tidak akan terlalu bermanfaat. Lebih baik gunakan beberapa karakter berharga itu untuk sesuatu yang lebih menarik yang kemungkinan akan menguntungkan *podcast* kreator (Anchor, 2020).

Dalam artikel websitenya Anchor (2020) memaparkan dalam memilih judul, pikirkan nama dinamis yang dapat meluas agar sesuai dengan impian terliarmu. Kemungkinan pembuatan audio selalu berkembang, dan kamu tidak pernah tahu bagaimana merek pribadimu bisa berkembang. Mengandalkan kata *podcast* sejak awal mungkin akan membatasi kreativitasmu seiring waktu.

Berdasarkan teknis yang dipaparkan oleh Anchor (2020) di atas penulis memutuskan untuk memilih nama *Sanintas Podcsat (Sang Penyintas)* sebab nama ini mudah diucapkan, diingat, dicari dalam mesin pencari serta belum ada kreator lain yang menggunakan nama tersebut. Narasumber yang penulis undang di dalam program *podcast* penulis adalah orang-orang yang berhasil sembuh dari Covid-19 atau penyintas Covid-19. Oleh karena itu, penulis memilih nama *Sanintas (Sang Penyintas)*.

5) Elemen penting dalam *Podcast*.



Gambar 2.6 Elemen Penting Dalam *Podcast*

Setiap episode *podcast* memiliki tiga elemen dasar di antaranya pendahuluan, konten utama, kesimpulan (dengan musik intro dan outro sebagai akhir dari acara). Ada banyak ruang kreativitas pada tiga elemen dasar ini. Kreator dapat menambahkan segmen berbeda pada bagian konten utama, memecah bagian acara, dengan *segue* (perpindahan tanpa interupsi musik atau bicara), efek suara dan menambah elemen kreatif dengan produksi sebanyak yang kreator inginkan (Buzzsprout, n.d.).

6) Teori durasi optimal *podcast*.

Dalam menentukan durasi *podcast* kreator harus memastikan jangan sampai orang lain yang mengatur panjangnya durasi optimal dari *podcast*. Durasi dari *podcast* kreator harus sepanjang durasi yang diperlukan, tanpa harus dipanjangkan-panjangkan. Setiap *podcast* memperoleh keuntungan dari adanya proses *editing*. Dalam proses *editing* tersebut kreator bisa dengan nyaman memotong segmen-segmen yang dirasa terlalu bertele-tele, pertanyaan yang membosankan dan bagian-bagian episode yang tidak memberi nilai untuk pendengar. Jika kreator *podcast* menghasilkan konten yang berkualitas dan menarik, kreator harus yakin bahwa *podcast*-nya akan terus didengarkan oleh orang-orang (Buzzsprout, n.d.).

Menetapkan batas waktu untuk acara *podcast* kreator akan memberi kreator itu sendiri landasar dasar untuk dikerjakan sehingga kreator dapat

menambahkan segmen dan struktur di sekitarnya. Tidak ada aturan yang ditetapkan untuk mengatur berapa lama sebuah *podcast*, dan panjangnya *podcast* bergantung kepada preferensi, genre, frekuensi rilis episode oleh kreator dan berapa banyak waktu kreator untuk berkomitmen pada acara *podcast*nya (Buzzsprout, n.d.).

Episode yang dirilis setiap satu kali dalam satu minggu biasanya memiliki durasi 15 hingga 60 menit. Sementara episode yang dirilis setiap satu kali dalam satu bulan biasanya memiliki durasi 60 hingga 90 menit. Secara umum, kreator sebaiknya memulai episode dengan durasi yang pendek dan meningkatkan durasi episode seiring dengan membangun kepercayaan dengan *audience* atau pendengar *podcast*. Setelah pendengar mengetahui *podcast* kreator memiliki konten yang berkualitas, pendengar bersedia untuk mendengarkan episode yang lebih panjang (Buzzsprout, n.d.).

Buzzsprout (n.d.) menyarankan kepada semua kreator *podcast* bahwa para kreator memiliki kebebasan untuk merilis episode-episode *podcast* se-sering mungkin. Tetapi durasi episode *podcast* jangan sampai terlalu panjang melebihi pesan yang ingin disampaikan oleh kreator pada episode tersebut. Episode yang dibuat harus memiliki durasi seperlunya (Buzzsprout, n.d.).

7) Teknik menulis skrip *podcast*.

Buzzsprout (n.d.) menjelaskan kreativitas membutuhkan sebuah struktur untuk dapat berkembang. *podcast* unggulan juga berhasil karena memiliki persiapan yang baik dan skrip yang berkualitas. Untuk memulai sebuah *podcast* dengan kuat memiliki gaya skrip *podcast* sebelum mengunggah episode pertama akan sangat membantu. Menurut Buzzsprout (n.d.) skrip adalah kerangka episode yang dapat disesuaikan sepenuhnya dan sebuah alat penata gaya yang membantu menciptakan nuansa keseluruhan acara *podcast*, serta menjaganya supaya tetap mengalir, terdengar alami, dan bebas dari bertele-tele atau jeda yang berlebihan.

Penulisan skrip memungkinkan kreativitas untuk berkembang dengan membuat pembawa acara tetap fokus dan ini membebaskan ruang otak sehingga kreator dapat menyampaikan pesannya dengan cara lebih efektif. Berikut adalah contoh skrip *podcast* setiap bagian menyertakan tempat untuk topik utama kreator, durasi segmen, poin utama, dan iklan sponsor yang ditempatkan di awal, tengah, dan akhir episode.

[Sponsor message]

Opening music jingle & sound effects

Intro: Duration: (____) *Set the stage for your episode. Include details that set up your episode's theme. State Podcast name, why your show exists, who you are, etc.*

Topic 1: Duration:(____)

- 1. Main point*
- 2. Supporting point*
- 3. Supporting data*
- 4. Supporting quote*

Segue (can be a sound effect, short musical clip, or a phrase)

Topic 2: Duration:(____)

- 1. Main point*
- 2. Supporting point*
- 3. Supporting data*
- 4. Supporting quote*

[Sponsor message]

Topic 3: Duration:(____)

- 1. Main point*
- 2. Supporting point*
- 3. Supporting data*
- 4. Supporting quote*

Closing remarks/recap

[Sponsor message]

[Closing music jingle/sound effect]

Setelah kreator memiliki ide dasar tentang struktur *podcast*, kreator perlu meninjau elemen umum dari skrip *podcast* sehingga kreator dapat mengatur ulang skrip untuk membuat garis besar khusus *podcast* kreator sendiri. Buzzsprout (n.d.) menjelaskan bagian-bagian yang ada pada contoh skrip *podcast* di atas diantaranya (Buzzsprout, n.d.):

a) *Intro*

Pendengar menghargai pandangan mata dari *Podcast* di depan, dan naskah *intro*/pengantar membantu kreator memastikan bahwa kreator *Podcast* menarik perhatian audiens kreator sejak awal. *Intro*/pengantar berbicara ini muncul setelah musik pengantar acara kreator dan sebelum inti dari acara *Podcast*. Konten segmen ini akan berubah dari minggu ke minggu, tetapi strukturnya tidak boleh banyak berbeda (Buzzsprout, n.d.).

Contoh: “*Hallo dan selamat datang di, sebuah acara yang [menjelaskan tujuan acara atau tagline]. Saya sebagai host,, dan sekarang kita akan membahas tentang bersama [sebutkan nama tamu]. Kami akan mendiskusikan ins dan outs dari dan menawarkan pendengar kejutan spesial di akhir; pastikan untuk mendengarkan seluruh isi sampai habis!*”

b) *Guest Intro*

Dengan mencatat beberapa fakta dasar tentang tamu dalam *Podcast*, untuk menjelaskan atau memperkenalkan tamu kreator dalam *Podcast* dengan benar pada bagian awal dan menghindari permulaan yang berantakan dan rumit (Buzzsprout, n.d.).

Contoh: “*Tamu kami pada hari ini adalah _____. Beliau merupakan [sebutkan peran, jabatan dan pengalaman] memiliki kemampuan untuk _____. Beliau akan berbagi informasi dengan*

kita _____. Hi, [nama pertama tamu] terima kasih banyak sudah bergabung bersama kami!”

c) *Sponsor message*

Buzzsprout (n.d.) menjelaskan terkadang sponsor memberi skrip kepada kreator untuk dibaca kata demi kata, akan tetapi pada kesempatan lain kreator dapat membuat pesan untuk sponsor mereka sendiri. Karena iklan sponsor seringkali muncul pada bagian awal episode *Podcast*, penting untuk meluangkan waktu menyusun pesan sponsor yang berkualitas yang akan membuat acara kreator lebih baik dan secara akurat mencerminkan sponsor kreator serta terdengar alami.

Contoh: “_____ [nama Podcast] disponsori oleh [masukkan nama brand]._____ [nama sponsor] adalah sebuah perusahaan yang _____ [menggambarkan nilai produk perusahaan serta relevansinya dengan audiens kreator]”.

d) *Segue*

Segue yang ditempatkan dengan baik dapat membuat *podcast* kreator mengalir di antara perubahan topik dan membantu membuat episode yang kohesif. *Segues* dapat berupa frasa, efek suara, atau *jingle* musik — apa pun yang membantu *podcast* beralih ke segmen berikutnya dengan lancar (Buzzsprout, n.d.).

e) *Outro*

Outro adalah tempat yang tepat untuk merangkum poin-poin utama episode *podcast* kepada audiens *podcast*. Sebagian besar *podcast* mencakup banyak informasi dalam satu episode berdurasi 45 menit, jadi pendengar *podcast* kreator kemungkinan besar akan menghargai kreator atau host apabila mengulangi poin-poin penting selama pembicaraan. Kreator sebuah *podcast* dapat menggunakan bagian ini untuk membuat sebuah pengumuman, memberikan teaser untuk episode berikutnya, atau berbagi sumber daya yang tersedia

pada catatan acara *podcast* untuk membantu pendengar (Buzzsprout, n.d.).

Contoh: “*Minggu depan kita akan terus membantu Anda mem-frame podcast Anda menyebutkan detail-detail yang akan memberikan struktur untuk Podcast baru Anda!*”.

f) *Call to action* (CTA)

Call to action (CTA) adalah pengumuman yang membutuhkan sedikit usaha pada bagian pendengar *podcast*. Apabila kreator *podcast* ingin audiens berlangganan ke *podcast*-nya atau memberi ulasan, mendaftar buletin *podcast* kreator, kreator *podcast* wajib memberi tahu dengan menyertakan pernyataan sederhana di akhir episode *podcast*-nya. Konten CTA sebuah *podcast* akan berubah seiring waktu berdasarkan sponsor *podcast*, konten acara, dan *merchandise* yang saat ini ditawarkan. Apa pun CTA-nya, batasi hanya pada satu hal jelas yang kreator *podcast* inginkan dari audiens. Lebih dari satu CTA dapat membuat pendengar *podcast* kewalahan dan tidak memberi kontribusi atau masukan sama sekali (Buzzsprout, n.d.).

Dalam hal *podcasting*, kreator memiliki kontrol penuh pada konsep kreatif saat membuat skrip untuk *podcast*-nya. Bila acara *podcast* lain berhasil menggunakan konsep skrip tersebut, belum tentu kreator *podcast* berhasil menggunakannya juga. Tiap-tiap skrip ini ada pada spektrum dan kreator *podcast* dapat memperindah atau menyederhanakan skrip mana-pun yang kreator *podcast* pilih. Tidak ada benar, juga tidak ada salah dan Buzzsprout (n.d.) menjelaskan bahwa yang terbaik adalah bermain dengan kekuatan alami dari kreator *podcast*. Ada lima jenis skrip *podcast* yang dikemukakan oleh Buzzsprout (n.d.) di antaranya *the bullet point approach* (*freestyle*), *with a cohost*, *word-for-word script*, *solo format* dan *interview-style show*.

Berdasarkan cluster skripsi karya berbasis *programming* dengan sub cluster audio *talkshow podcast* dan konsep serta tema program *podcast* penulis, penulis memilih untuk menggunakan jenis skrip *interview-style*

show. Buzzsprout (n.d.) menjelaskan bahwa wawancara yang baik membutuhkan persiapan yang matang. Jangan sampai pembicaraan dengan narasumber atau tamu yang hadir di program *podcast* kreator menjadi berantakan karena *host podcast* tidak mengetahui apa yang harus ditanya dan bagaimana bertanya.

Secara garis besar skrip tidak hanya membantu *host* atau pembawa *podcast*, tetapi juga membantu narasumber atau tamu yang hadir untuk mengetahui apa yang diharapkan dan mempersiapkan jawaban-jawaban dari episode tersebut. Kirimkan garis besar *Podcast* seminggu atau 2 minggu kepada narasumber atau tamu sebelum memulai merekam episode pertama sehingga narasumber memiliki banyak waktu untuk mempersiapkan diri. Apabila kreator *Podcast* atau *host* nyaman berpikir dan mengolah pembicaraan sendiri, belum tentu tamu atau narasumber yang hadir nyaman, terutama apabila ini merupakan episode pertama mereka (Buzzsprout, n.d.).

Berikut ini adalah contoh skrip *interview-style show* yang dipaparkan oleh Buzzsprout (n.d.):

[Music intro]

[Sponsor message]

Speaking intro/plan for episode: *Give listeners a birds eye view of the episode so they know what to expect.*

Guest introduction: *Include a basic bio of your guest including accomplishments, title, and experience and thank them for joining you.*

- **Question # 1 (Duration: ____)**
- **Question # 2 (Duration: ____)**

[Sponsor message]

- **Question # 3 (Duration: ____)**

Episode recap + closing remarks

Sneak peek or teaser of next episode

Call to Action: *Give your listeners one thing to do, whether that's subscribe to your show, sign up for a newsletter, or join a give away.*

[Sponsor message]

Outro music

Penulis tidak mengikuti persis contoh skrip *interview-style show* seperti di atas karena ada beberapa bagian yang kurang cocok dengan konsep yang penulis rancang sebagai konsep *Podcast* penulis. Lebih spesifik penulis tidak memasukkan bagian *sponsor message* karena program *Podcast* penulis juga belum memiliki sponsor. Selebihnya penulis menerapkan penulisan skrip seperti contoh dari skrip *interview-style show*.

2.2.2 Teori produksi.

Setelah menemukan teori-teori praproduksi, kemudian penulis mencari dan menemukan beberapa teori produksi yang berfungsi untuk membantu penulis dalam menjalankan program *Sanintas Podcast* penulis dengan lancar dan baik. Berikut ini adalah teori-teori yang penulis gunakan di antaranya:

1) Praktik Penggunaan Mikrofon

Buzzsprout (n.d.) menjelaskan dalam praktik menggunakan mikrofon, kreator atau pembicara harus memperhatikan jarak antara mulut dengan mikrofon. Apabila jarak mikrofon dan mulut terlalu dekat ketika berbicara suara yang dihasilkan akan mengganggu karena suara napas akan terdengar. Suara-suara gangguan ketika kita berbicara seperti huruf b dan p akan terdengar jelas dan mengganggu pendengar. Sebaliknya, bila jarak antara mulut dan mikrofon terlalu jauh ketika berbicara, supaya mikrofon tidak menangkap suara yang diucapkan pembicara, dan pendengar akan kesulitan untuk mendengar suara dari pembicara. Jarak yang tepat untuk berbicara menggunakan mikrofon dapat diukur secara manual menggunakan jari tangan.

Letakkan empat jari dari mikrofon sampai ke mulut, jarak itulah jarak yang tepat untuk berbicara dengan mikrofon agar suara jernih.

Setelah jarak, Buzzsprout (n.d.) dalam artikel onlinenya yang berjudul “*The Complete Guide to Microphone Technique for Podcasters*” juga menjelaskan pembicara harus memperhatikan *tone* atau kerasnya suara dari mulut ketika berbicara. Bila jarak sudah tepat tetapi suara yang diucapkan terlalu lantang kembali lagi akan mengganggu untuk di dengar. Kemudian, sebaliknya juga apabila suara terlalu kecil, seperti berbisik suara yang ditangkap juga tidak jelas. Berbicara di depan mikrofon harus dengan nada normal dan tepat.

Terakhir, pembicara harus memperhatikan semua benda-benda yang akan menghasilkan bunyi mengganggu dan dapat masuk ke dalam mikrofon. Hindari juga merekam di ruangan yang penuh dengan alat-alat besi karena apabila ada suara benda jatuh, tentu akan mengganggu pendengar. Handphone, jam alarm dan lain-lain harus disingkirkan terlebih dahulu atau di matikan suaranya sebelum memulai *podcast*.

2.2.3 Teori Pascaproduksi.

Setelah teori praproduksi dan teori produksi penulis temukan, terakhir teori yang penulis perlukan adalah teori pascaproduksi. Berikut ini teori-teori yang penulis gunakan untuk mempertajam program *podcast* penulis supaya lebih baik, di antaranya:

1) *Audio Editing*

Dalam merekam dan mengedit audio *podcast* penulis menggunakan aplikasi gratis di perangkat komputer yaitu Audacity. Buzzsprout (n.d.) menjelaskan beberapa langkah untuk menyempurnakan audio dari *Podcast* diantaranya:

a) Menggunakan *fade in* dan *fade out*

Penggunaan *fade in* dan *fade out* berfungsi untuk memberikan sentuhan profesional pada *audio Podcast* kreator. *Fade in* dan *fade out* yang bersih akan memberikan sentuhan rasa profesional pada episode *Podcast* kreator. Caranya dengan memblok seluruh file track audio yang ingin diberikan efek *fade in* dan *fade out*. Kemudian, pilih menu *Effect*, lalu pilih *fade in* atau *fade out* (Buzzsprout, n.d.).

b) Penggunaan ‘*Chains*’

Efek ‘*Chains*’ pada *editing* di Audacity digunakan untuk *Batch Processing* dan *Effect Automation*. Jika kreator ingin menggunakan efek yang sama berulang kali pada *audio Podcastnya* efek ‘*Chains*’ cocok digunakan untuk memudahkan proses pengerjaan episode (Buzzsprout, n.d.).

c) Jangan edit dengan format MP3

MP3 merupakan format suara yang luar biasa bagus untuk menjaga ukuran *file* kecil dengan tetap menjaga kualitas suara. Namun format ini merupakan format untuk pengiriman, oleh karena itu kreator tidak boleh mengedit *audio Podcast* dalam format MP3. Gunakan format asli (WAV atau AIFF) dalam mengedit audio untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Kemudian, ketika akan di*export* baru menggunakan format MP3 (Buzzsprout, n.d.).

d) Buat pengaturan EQ untuk memperbaiki plosif

KBBI (2012) menjelaskan pengertian plosif adalah konsonan yang dihasilkan udara yang keluar (nasal atau oral) tertutup secara sempurna dan terbuka (tutupnya) dengan tiba-tiba. Buzzsprout juga menjelaskan plosif biasa muncul ketika pembicara mengucapkan kata dengan awalan huruf ‘p’ atau ‘b’. Untuk mengurangi efek plosif, Buzzsprout (n.d.) menjelaskan cara mudahnya dengan menggunakan efek *Equalizer*.

e) Menggunakan *Amplify*

Efek *Amplify* berfungsi untuk mengatur daya atau volume suara pada *track audio*. Penggunaan efek *Amplify* harus disesuaikan dengan volume suara ideal standar kreator. Bila volume suara terlalu kencang dapat diturunkan beberapa desibel, begitu juga apabila volume suara terlalu kecil dapat dikencangkan dengan efek *Amplify* (Buzzsprout, n.d.).

f) Menggunakan *Compress*

Efek *Compress* berfungsi untuk menyetarakan *audio* yang terekam di dalam track. Apabila dalam sebuah *file audio* terdapat gelombang yang tinggi dan gelombang yang rendah akan mempengaruhi pendengar dalam mendengarkan. Dengan menggunakan efek *Compress*, kreator dapat menyetarakan *file audio* supaya dalam satu trek *audio* tidak ada *audio* yang terlalu kecil atau terlalu besar di *output* suaranya (Buzzsprout, n.d.).

g) Menggunakan *Normalize*

Efek *Normalize* berfungsi untuk meningkatkan level *gain audio* menjadi maksimal tanpa menjadi *clipping*. Dengan efek *Normalize audio* akan terdengar lebih bulat, tetapi masih dalam kategori bulat ideal. Buzzsprout (n.d.) menjelaskan jangan menggunakan efek *Normalize* pada beberapa track yang menyertakan efek variasi volume suara karena apabila digunakan efek *Normalize* efek variasi volumenya akan hilang.

h) Menggunakan *Truncate Silence*

Truncate Silence berfungsi untuk menghilangkan bagian *file audio* pada track yang tidak ada suaranya atau kosong. Kadang kala dalam melakukan rekaman yang cukup panjang, ada beberapa detik *audio* yang kosong. *Audio* kosong ini akan mengganggu bagi pendengar dan membuat episode *podcast* menjadi mati. Oleh karena itu, untuk membuat episode *podcast* dan rekaman terasa hidup, lebih baik menggunakan efek *Truncate Silence*.

2) *Audio Cleaning*

Sebelum masuk ke dalam tahanan *audio cleaning*, Buzzsprout (n.d.) menjelaskan bagaimana cara untuk mencegah suara bising atau *background noise* diantaranya:

a) Optimalkan ruang rekaman

Ruang rekaman merupakan faktor yang penting yang dapat berpengaruh pada kualitas *audio*. Untuk meningkatkan kualitas ruang rekaman *podcast*, Buzzsprout (n.d.) menjelaskan untuk menggunakan ruangan yang kecil dan tenang. Disarankan agar ruangan juga jauh dari AC, lalu lintas, *hard drive* eksternal, *white noise*, kipas angin dan lain-lain. Kreator juga dapat meningkatkan nada ruangan *podcasting* dengan memilih ruangan yang bahan dasar atau temboknya menggunakan peredam suara alami seperti tirai, permadani, karpet, sofa dan lain-lain.

b) Gunakan Mikrofon Dinamik

Buzzsprout (n.d.) menjelaskan ada dua jenis mikrofon utama dalam *podcasting* di antaranya mikrofon dinamik dan mikrofon kondensor. Mikrofon kondensor adalah perangkat yang jauh lebih sensitif yang dirancang untuk menangkap kebisingan ruangan sekitar, sementara mikrofon dinamis memiliki rentang frekuensi yang lebih terfokus, menyebabkannya mengambil lebih sedikit suara sekitar.

c) Pengaturan Gain

Pengurangan Gain akan berpengaruh pada sensitivitas mikrofon. Berbicara langsung ke mikrofon tidak akan mendistorsi audio selama gain diturunkan dan akan membantu memastikan mikrofon untuk fokus mengambil frekuensi pembicara. Atur gain dari alat perekam (or DAW) supaya puncak suara di antara -12db dan -10db (Buzzsprout, n.d.).

d) Mengurangi suara-suara kipas

Suara kipas dapat mengganggu kualitas audio menjadi kurang maksimal. Kreator atau pembicara sebaiknya menjauhkan mikrofon dari suara kipas komputer atau AC untuk membantu mengurangi efek bising dari suara kipas. Meskipun kreator mengikuti tips dari Buzzsprout, terkadang rekaman suara yang tidak diinginkan masih dapat masuk ke dalam audio. Untungnya, *software* modern dapat mengatasi masalah tersebut.

Setelah langkah-langkah di atas sudah dilakukan atau dipersiapkan, Buzzsprout (n.d.) menjelaskan 3 langkah untuk menghilangkan suara bising menggunakan aplikasi editing dan perekam suara gratis yaitu Audacity. Tiga langkah tersebut diantaranya:

a) Memilih sampel suara bising atau *noise*

Hal pertama yang perlu dilakukan untuk mengurangi suara bising adalah membantu Audacity mengisolasi kebisingan latar suara yang ingin dihapus. Buzzsprout memberi contoh mengisolasi kebisingan latar suara dari suara kipas yang tidak ingin masuk ke dalam audio. Pastikan memilih bagian rekaman yang bukan suara percakapan, melainkan suara kebisingan latar tersebut.

b) Menerapkan pengurangan suara bising atau *noise*

Setelah mengisolasi klip suara bising, buka menu '*effect*', kemudian pilih '*noise reduction*' dan pilih '*get noise profile*'. Setelah Audacity mengetahui jenis suara bising yang ingin dihilangkan, pilih seluruh trek, supaya Audacity bisa menghilangkan seluruh jenis suara bising yang dipilih dalam satu trek audio. Selanjutnya kembali ke '*effect*', lalu '*noise reduction*' lagi untuk menghapus suara bising tersebut.

3) *Audiogram*

Setelah melalui tahap produksi dan publikasi, selanjutnya penulis akan menggunakan metode promosi konten audio dengan membuat *Audiogram* menggunakan aplikasi *Headliner*. Menurut Neyhriza (2020) *Audiogram* sendiri adalah sebuah *audio clip* yang dilengkapi dengan *wave form* (grafik gelombang yang mempresentasikan sinyal audio) Jadi *file* audiomu akan dikonversikan ke dalam bentuk video. Untuk *podcaster* *audiogram* adalah bentuk *sneakpeak* dari episode *podcast* anda. Dibandingkan gambar statis, *audiogram* akan lebih menarik bagi *followers*.

Dari berbagai macam aplikasi pembuat *audiogram*, Neyhriza (2020), menyarankan untuk menggunakan aplikasi *Headliner*. Neyhriza (2020) juga menjelaskan beberapa kelebihan menggunakan aplikasi *Headliner* di antaranya:

- a) Dapat menambah *subtitle* otomatis.
- b) Memiliki beberapa pilihan animasi audio spektrum.
- c) Dapat membagikan *audiogram* langsung ke beberapa sosial media.
- d) Dapat memasukkan teks, gambar, dan animasi dalam video.
- e) Ada beberapa opsi pengeditan video dan transisi seperti *fade in, fade out*, dan lainnya.
- f) Mudah dan praktis.