



### **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

Setelah mendapatkan informasi yang cukup, penulis pun mulai membuat rancangan secara garis besar atau *outline* untuk karya penulis. Dalam tahap ini, penulis memilih untuk mengemas karya ini dalam sebuah karya *podcast*.

##### 3.1.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi merupakan tujuan pertama dalam perancangan karya *podcast*. Perancangan ini merupakan proses untuk dapat menghasilkan karya *podcast* yang matang untuk para audiens. Proses sebelum membuat *podcast* ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:

##### a) Ide dan Riset

Tahap menentukan ide adalah tahap awal dalam proses pembuatan karya yang akan di kemas dalam karya jurnalistik. Penentuan ide awal untuk judul “Rendahnya Legalitas Hukum *Esports* di Indonesia” ini didapatkan oleh penulis karena penulis berada dalam ranah *esports* dan melihat kasus-kasus *esports* di Indonesia ini ssering kali terjadi dan tidak ada hukuman yang pasti untuk para pelanggar tersebut. Melihat dari sudut pandang *esports* di Indonesia yang kedepannya akan terus berkembang, maka penulis tertarik untuk membahas tentang kode etik *esports* di Indonesia.

Penulis melakukan riset melalui internet dengan kata kunci “kasus *esports* di Indonesia” dan “*podcast esports* di Indonesia”. Dari kata kunci tersebut, penulis mendapatkan banyak referensi dan informasi,

sehingga dapat digunakan sebagai sumber dan data tambahan untuk penulis. Penulis juga mencari sumber melalui *platform streaming Spotify* untuk menjadi referensi dalam pengemasan membuat sebuah *podcast*.

*Podcast* yang penulis buat ini dikemas dengan format audio *talkshow*, yang menurut penulis sangat mudah untuk didengarkan kapanpun dan dimanapun. Selain itu, pendengar dapat menggambarkan apa yang akan penulis gambarkan dalam bentuk audio.

Dari penelitian singkat dan hasil pencarian data yang diperoleh penulis, penulis mencatat sembari mencari referensi, sehingga ketika penulis menjalani program *podcast*, penulis dapat menjabarkan perasaan audiens mengenai topik yang diambil oleh penulis

#### **b) Topik Program *Podcast***

Pada program ‘PODCESPORTS’ penulis akan menceritakan terkait rendahnya legalitas hukum *esports* di Indonesia. Berikut adalah penjelasan *rundown* yang bertujuan untuk mengatur segala teknis dalam tahapan produksi *podcast*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Gambar 3.1

Rundown Podcast

RUNDOWN PODCESPORTS				
No	Title	Durasi	Narasumber	Musik
1	BUMPER	5 Detik		INSTRUMENTAL
2	INTRODUCING PODCESPORTS	04:18 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
3	OPENING EPISODE 1 TENTANG ESPORT INDONESIA	01:47 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
4	INTRO AUDIO WAWANCARA EPISODE 1	54:10 Menit	RINOV GEORGIO	INSTRUMENTAL
5	CLOSING EPISODE 1	01:32 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
6	OPENING EPISODE 2 TENTANG PROPLAYER LAKI-LAKI	01:21 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
7	INTRO AUDIO WAWANCARA EPISODE 2	21:08 Menit	TITAN ARDIAN	INSTRUMENTAL
8	CLOSING EPISODE 2	01:32 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
9	OPENING EPISODE 3 TENTANG PROPLAYER PEREMPUAN	01:05 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
10	INTRO AUDIO WAWANCARA EPISODE 3	27:30 Menit	FEREN IRAWAN	INSTRUMENTAL
11	CLOSING EPISODE 3	01:28 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
12	OPENING EPISODE 4 TENTANG HODE DARI TEMANNYA	01:50 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
13	INTRO AUDIO WAWANCARA EPISODE 4	28:88 Menit	NURUL ARIFAH	INSTRUMENTAL
14	CLOSING EPISODE 4	01:10 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
15	OPENING EPISODE 5 TENTANG HODE DARI MANAGERNYA	55 Detik	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
16	INTRO AUDIO WAWANCARA EPISODE 5	26:65 Menit	ERIKA NUR	INSTRUMENTAL
17	CLOSING 1 EPISODE 5	27 Detik	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL
18	INTRO PENGAKUAN PLAYER HODE	02:27 Menit	HERTZ NIN	INSTRUMENTAL
19	CLOSING 2 EPISODE 5	01:59 Menit	VOICE OVER HOST	INSTRUMENTAL

Sumber: Arsip Pribadi

### 1. Introduction PODCESPORTS

Pada episode introduction ini disebut sebagai episode pembuka atau dapat disebut sebagai episode pengantar (*opening*) sebelum memasuki pembahasan secara detail pada episode selanjutnya. Pada episode ini juga penulis memperkenalkan diri sebagai *host* dari program ‘PODCESPORTS’ dengan menjelaskan latar belakang dan tujuan dari program ini dibuat. Selain itu, penulis memberikan panggilan akrab kepada para pendengar ‘PODCESPORTS’ ini dengan sebutan ‘Sobat Gamers’. Pada episode ini juga penulis menjelaskan secara singkat apa saja yang akan dibahas dalam program ‘PODCESPORTS’ ini dari setiap episodenya.

2. S.01:Eps.01 | Apa itu *esports*? Bagaimana hukum *esports* di Indonesia?

Pada episode satu dari season satu ini penulis menjelaskan tentang arti dari *esports* sendiri itu apa dan jenis-jenis *game* apa saja yang dapat dianggap sebagai *game esports* serta mempertanyakan tentang hukum *esports* di Indonesia. Pada episode ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk berbincang-bincang dengan Rinov Georgio selaku *Chief Marketing Officer* (CMO) dari Monochrome *Esports*. Episode satu ini berdurasi sekitar 56 menit karena pembahasan tentang *esports* di Indonesia ini yang sangat panjang dan tidak ada ujungnya. Maka dari itu episode satu ini adalah episode terlama apabila dibandingkan dengan episode lainnya.

3. S.01:Eps.02 | Main game dapet duit? Enak Banget!

Pada episode kedua dari season satu ini penulis menjelaskan terlebih dahulu apa arti dari *proplayer* itu sendiri. Karena masih banyak orang diluar sana yang mengetahui arti dari *proplayer* tetapi masih banyak juga yang belum mengetahui apa itu *proplayer*. Pada episode *proplayer* ini, penulis akan berbincang-bincang dengan Titan Ardian selaku *proplayer game League of Legends: Wild Rift* (LoL: Wild Rift) di Monochrome *Esports*. Episode kedua ini memiliki durasi sekitar 23 menit yang dimana Titan ini menjelaskan secara detail perjalanan dirinya untuk menjadi seorang *proplayer* dan rintangan yang dihadapi dalam menggapainya.

4. S.01:Eps.03 | *Proplayer* cewek? Emang bisa?

Pada episode ketiga dari season satu ini penulis ingin memberikan informasi kepada masyarakat luas bahwasannya untuk menjadi seorang *proplayer* di dunia game ini tidak memandang *gender*, karena perempuan juga bisa menjadi seorang *proplayer*. Alasan penulis membahas *proplayer* perempuan ini adalah masih banyak orang yang masih beranggapan kalau perempuan di *game* itu tidak memiliki *skill* dan hanya menjadi beban selama game berlangsung. Menurut penulis, anggapan seperti itu adalah hal yang sangat salah dan perlu dibahas. Pada episode ketiga ini, penulis akan berbincang-bincang dengan Feren Irawan selaku *proplayer ladies game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* di Monochrome *Esports*. Episode ketiga ini berdurasi 29 menit karena Feren akan bercerita tentang tanggapan orang disekitarnya bahkan orang tua sendiri tentang dirinya menjadi seorang *proplayer ladies*.

5. S.01:Eps.04 | *Proplayer* hode? Kok bisa?

Pada episode keempat dari season satu ini penulis akan membahas salah satu kasus yang sering terjadi di dunia *game* yaitu hode. Penulis memulai episode ini dengan menjelaskan apa aarti dari hode yang dimaksud dan apa tujuan dari hode ini. Setelah menjelaskan, penulis membahas contoh kasus *proplayer* hode yang terjadi di salah satu tim *esports* di Indonesia dan sudah ada beritanya dimana-mana yaitu Hertz *Ladies Esports*. Pada episode keempat ini, penulis memiliki kesempatan untuk berbincang-bincang dengan mantan pemain satu tim dari *proplayer* hode tersebut yaitu Nurul Arifah. Episode ini memiliki durasi sekitar 31 menit karena Nurul akan menjelaskan dengan detail tentang *proplayer* hode tersebut.

6. S.01:Eps.05 | Berawal *Hoodie*, berakhir hode

Pada episode terakhir dari season satu ini penulis akan melanjutkan pembahasan terkait kasus proplayer hode yang terjadi di Hertz *Ladies Esports*. Berbeda dari episode sebelumnya, pada episode ini penulis akan berbincang-bincang secara langsung dengan mantan *manager* yang menaungi *proplayer* hode tersebut yaitu Erika Nur Arifah. Episode terakhir ini berdurasi sekitar 30 menit karena setelah berbincang-bincang dengan Erika, penulis memasukan suara rekaman *proplayer* hode yang mengakui bahwa dirinya telah bersalah. Setelah itu penulis membuat kesimpulan dari apa yang telah dibahas dalam seluruh episode di *season* satu “PODCESPORTS” ini.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 3.2

*Timeline* Pembuatan Karya

Timeline Pembuatan PODCESPORTS													
Tahap	To Do List	Bulan pada tahun 2021											
		Feb	Mar	Apr	Mai	Jun	Jul	Agus	Sept	Okt	Nov	Des	
Pra Produksi	Brainstorming ide	15-Feb											
	Meneruskan topik		03-Mar										
	Menentukan narasumber		29-Mar										
	Membuat list pertanyaan			03-Apr									
	Mempersiapkan alat rekaman offline				20-May								
Produksi	Mempersiapkan alat rekaman online												
	Meneruskan platform yang ingin digunakan												
	Melakukan wawancara offline dengan narasumber			09-Apr	19-May								
	Melakukan wawancara online dengan narasumber							19-Aug	09-Sept				
	Membuat desain logo dengan tim desain									20-Sep			
	Membuat desain konten untuk Instagram dan Spotify dengan tim desain									28-Sep			
Pasca Produksi	Membuat musik untuk bumper dan background dengan Music Producer												
	Membuat naskah opening dan closing												
	Melakukan rekaman audio opening dan closing										02-Nov		
	Melakukan finishing desain logo										05-Nov		
	Melakukan finishing desain konten untuk Instagram dan Spotify										08-10-Nov		
	Melakukan finishing musik untuk bumper dan background										11-13-Nov		
	Melakukan editing audio wawancara										15-21-Nov		
	Melakukan editing audio opening dan closing										23-25-Nov		
Mempublikasikan konten Instagram										26-Nov - 4 Dec			
Mempublikasikan podcast di Spotify											12 Dec - 18 Dec		
Mempromosikan konten Instagram di Instagram Ads											13 Dec - 18 Dec		
											19 Dec - 23 Dec		

Sumber: Arsip Pribadi

Dalam proses pembuatan karya, penulis membuat *timeline* kerja untuk mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan agar semuanya dapat berjalan sesuai dengan rencana. Tugas yang dilakukan ini dimulai dari tahap pra produksi, lalu produksi, dan yang terakhir adalah pasca produksi.

**c) Pembuatan Naskah**

Dalam proses pembuatan naskah pada program “PODCESPORTS” agar program yang sudah dirancang ini dapat berjalan dengan baik dan lancar, penulis membuat salah satu contoh dari naskah produksi pada episode pertama yang berjudul “Apa itu *esports*? Bagaimana hukum *esports* di Indonesia?”.

Podcast	PODCESPORTS
Episode	1
Title	“Apa itu <i>esports</i> ? Bagaimana hukum <i>esports</i> di Indonesia?”
Date	2021
Narasumber	Rinov Georgio
Music	Instrumental

Opening	<p>HALO SOBAT GAMERS/ SELAMAT DATANG DI PODCESPORTS/ BINCANG-BINCANG SEPUTAR ESPORTS INDONESIA/ BERSAMA GUE ALIF ANGGA// SO PADA EPISODE PERTAMA DARI SEASON SATU INI GUE MAU SHARE NIH KE SOBAT GAMERS TENTANG APA SIH SEBENERNYA ESPORTS ITU?// ESPORTS ADALAH SINGKATAN DARI ELEKTRONIK SPORTS/ YANG DIMANA PARA PLAYER INDIVIDU ATAUPUN KELOMPOK INI MELAKUKAN KOMPETISI DI DALAM DUNIA GAME DENGAN BANTUAN ALAT ELEKTRONIK// OKE KITA GARIS BAWAHI YA KATA-KATA GAME//</p>
---------	---

NAH/ JENIS GAME APA AJA SIH YANG BISA DIANGGAP SEBAGAI GAME ESPORTS?// PERTAMA YAITU FIGHTING GAME ATAU ACTION GAME SEPerti GAME STREET FIGHTER DAN TEKKEN// KEDUA/ GAME FIRST PERSON SHOOTER ATAU BIASA DIKENAL DENGAN SEBUTAN FPS// CONTOH GAME FPS YANG SERING DIMAINKAN DI INDONESIA INI ADALAH PUBG, APEX LEGENDS DSB// TIGA/ REAL TIME STRATEGY ATAU RTS/ SEPerti CONTOHNYA YAITU GAME STARCRAFT II// KEEMPAT ADALAH GAME MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA ATAU BIASA DISEBUT MOBA// CONTOH GAME MOBA YANG SUDAH DIKENAL DI INDONESIA SENDIRI YAITU MOBILE LEGENDS DAN DOTA II// JENIS GAME YANG KELIMA YAITU SPORT GAME SEPerti PES, FIFA, DAN NBA// DAN JENIS GAME YANG TERAKHIR ADALAH RACING GAME// JENIS GAME INI DI INDONESIA MUNGKIN MASIH SEDIKIT YANG MAIN YA SOBAT GAMERS/ TAPI/ DI LUAR NEGERI SENDIRI RACING GAME INI SUDAH CUKUP BANYAK YANG

	<p>MEMAINKANNYA// RACING GAME YANG SERING DIMAINKANNYA YAITU iRACING//</p> <p>NAH ITU TADI ADALAH JENIS GAME YANG BISA DIANGGAP SEBAGAI GAME ESPORTS YA SOBAT GAMERS// LALU/ BAGAIMANA SIH HUKUM ESPORTS DI INDONESIA INI?//</p> <p>SOBAT GAMERS UDAH PADA TAU BELUM?// BIAR LEBIH JELASNYA LAGI/ MENDING KITA DENGHERIN BINCANG-BINCANG GUE SAMA RINOV GEORGIO SELAKU CHIEF MANAGER OFFICER ATAU DISINGKAT CMO DARI MONOCHROME ESPORTS KALI YA// YUK BARENG-BARENG KITA DENGHERIN SOBAT GAMERS//</p>
Intro	<p>AUDIO WAWANCARA</p> <p>BOLEH PERKENALKAN NAMA, UMUR, SERTA JABATAN</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. SUDAH BERAPA LAMA ANDA BEKERJA DI DUNIA ESPORT?</li> <li>2. CERITAKAN PERJALANAN ANDA DI DUNIA ESPORT SEBELUM ANDA BERADA DIPOSISI SAAT INI?</li> </ol>

	<p>3. MENURUT ANDA, APA ITU ESPORT?</p> <p>4. BAGAIMANA SEJARAH ESPORT DI INDONESIA YANG ANDA KETAHUI?</p> <p>5. APAKAH TERDAPAT BEBERAPA PESYARATAN UNTUK MEMBANGUN SEBUAH TIM ESPORTS?</p> <p>6. APAKAH ADA HUKUM YANG MENJADI ACUAN SERTA MENAUNGIN DUNIA ESPORTS DI INDONESIA?</p> <p>7. APAKAH HUKUM TERSEBUT DIJALANKAN DAN DIPATUHI?</p> <p>8. APA HARAPAN ANDA UNTUK ESPORTS DI INDONESIA INI KEDEPANNYA?</p>
Closing	<p>NAH YANG BARUSAN KALIAN DENGGERIN ITU ADALAH BINCANG-BINCANG GUE DENGAN RINOV//</p> <p>GIMANA NIH KIRA-KIRA SOBAT GAMERS UDAH PAHAM BELUM TENTANG ESPORTS INI APA?/ DAN BAGAIMANA HUKUM ESPORTS DI INDONESIA INI?//</p>

TERNYATA ESPORTS DI INDONESIA INI MASIH MEMILIKI HARAPAN UNTUK TERUS BERKEMBANG DENGAN SYARAT/ HARUS ADA HUKUM KHUSUS UNTUK ESPORTS INI AGAR MENGURANGI MASALAH-MASALAH YANG TERJADI ESPORTS INDONESIA INI// SELAIN ITU JUGA/ UNTUK MENJADI BAGIAN DARI SEBUAH TIM ESPORTS INI TIDAK HANYA MENJADI PROPLAYER/ MELAINKAN DAPAT MENJADI BAGIAN DARI BELAKANG LAYAR/ SEPERTI MANAGER HINGGA COACH//

OKE/ EPISODE SELANJUTNYA DARI PODCESPORTS INI GAK KALAH SERU NIH SOBAT GAMERS/ KARENA GUE AKAN BERBINCANG-BINCANG DENGAN SALAH SATU PROPLAYER DARI MONOCHROME ESPORTS// BERBINCANG-BINCANG TENTANG APA TUH KA?// GUE AKAN BERBINCANG-BINCANG TENTANG PERJALANAN DIA MENGGAPAI MIMPINYA MENJADI SEORANG PROPLAYER SOBAT GAMERS// SO/ STAY TUNE TERUS DI

#### d) **Perencanaan Teknis**

Pada tahapan perencanaan teknis ini agar berjalan dengan baik dan optimal, penulis mempersiapkan ketersediaan alat. Audio *podcast* ini sangat memiliki ketergantungan dari alat rekaman seperti *microphone*, dan lainnya. Secara teknis, kualitas materi audio *podcast* ini sangat bergantung pada alat dasar tersebut dan sangat penting untuk memastikan kehandalan serta kualitasnya (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 56).

Pada pembuatan karya *podcast* ini, alat rekaman yang dipilih dan digunakan sangatlah penting untuk menghasilkan suara/audio dengan kualitas yang terbaik sehingga mengurangi *noise* saat melakukan rekaman. Maka dari itu, penulis menyiapkan alat rekaman yang digunakan untuk membuat karya *podcast* yaitu:

##### 1. **Offline**

- Lewitt LCT-240 Pro Condenser Microphone (White)
- XLR to XLR Cable 5 Meter
- Stand Mic Meja
- Rode RODECaster Pro Intergrated Podcast Production Studio
- SD Card Memory 8Gb
- Headphone DS50

Gambar 3.3

Alat Rekaman Audio *Offline*

<b>Lewitt Microphone</b> 	<b>XLR Cable</b> 	<b>Stand Mic</b> 
<b>RODECaster Pro</b> 	<b>Headphone DS50</b> 	-

Sumber: BSM Entertainment

## 2. Online

- Macbook Pro 2017
- Earphone Iphone
- Discord
- Craig Bot Recording for Discord

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Gambar 3.4

Alat Rekaman Audio *Online*



Sumber: Google

#### e) **Tim Produksi**

Dalam pembuatan karya *podcast* ini, penulis memerlukan bantuan dari beberapa pihak yang dapat bekerja sama untuk membantu dalam menyiapkan segala hal penting terkait dengan karya *podcast* yang ingin dibuat. Pembuatan logo, penyuntingan audio pada *podcast* untuk menghasilkan suara yang jelas dan mengurangi *noise*, pembuatan musik, milik sendiri untuk menghindari terkena *copy rights*, dan *sound effect* untuk menarik perhatian para pendengar *podcast* ini.

## **1. *Producer***

Alif Angga merupakan mahasiswa Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2016 yang akan bertanggung jawab untuk menyusun naskah *podcast*, daftar pertanyaan, dan segala hal dalam membuat program karya “PODCEPORTS”.

## **2. *Music Arranger***

- Dymas Timothy adalah alumni dari Universitas Prasetiya Mulya jurusan *Finance and Banking* angkatan 2015. Dymas tergabung dalam tim *Music Arranger* dengan bagian *Music Producer*. *Music Producer* adalah yang bertanggung jawab atas segala hal dalam produksi musik seperti membuat *bumper*, *backsound*, dan *sound effect* untuk program karya “PODCESPORTS”.
- Markus Karel adalah alumni dari Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2016 jurusan Ilmu Komunikasi. Markus tergabung dalam tim *Music Arranger* dengan bagian *Composer Music*. *Composer Music* ini memiliki tanggung jawab untuk mengkomposisi musik dari awal hingga akhir dalam program karya “PODCESPORTS”.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

- Marcellino Aditya adalah alumni dari Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2016 jurusan Ilmu Komunikasi. Marcell bergabung dalam tim *Music Arranger* dengan bagian *Composer Music*. *Composer Music* ini memiliki tanggung jawab untuk mengkomposisi musik dari awal hingga akhir dalam program karya “PODCESPORTS”.
- Vegan Vanjaya adalah alumni dari SAE Institute jurusan *Audio Production* angkatan 2015. Vegan bergabung dalam tim *Music Arranger* dengan bagian *Sound Engineer*. *Sound Engineer* ini memiliki tanggung jawab untuk *mixing* dan *mastering* musik agar musik yang telah dibuat dalam program karya “PODCESPORT” ini menjadi lebih *balance* dan *real*.

### 3. Penyunting Audio

Alif Angga merupakan mahasiswa Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2016 yang akan bertanggung jawab untuk melakukan penyuntingan audio karena Alif sendiri yang mengerti susunan/urutan dalam membuat program karya “PODCESPORTS” ini. Selain itu, Alif ini mengerti dan memahami pengeditan audio dengan baik.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

#### 4. *Host*

Alif Angga merupakan mahasiswa Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2016 yang akan bertanggung jawab untuk memandu jalannya acara *podcast* ini dengan konsep nonformal untuk program karya “PODCESPORTS”.

#### 5. *Design Graphic*

Nada Faris Manar adalah mahasiswa dari Telkom *University* jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2018. Dalam pembuatan program karya “PODCESPORTS” ini, Nada bekerja sebagai *Design Graphic*. *Design Graphic* memiliki tanggung jawab dalam pembuatan logo, konten *Instagram*, *Instagram Story*, dan *thumbnail Spotify* untuk *podcast* ini.

### 3.1.2 Produksi

Pada tahap produksi adalah rencana yang akan dikerjakan oleh penulis dalam proses pembuatan karya *podcast* secara keseluruhan. Penulis mencari informasi dan kontak dari mantan pemain dan manager dari Hertz *Ladies Esports* yang berhubungan dengan kasus *proplayer* hode. Selain itu, penulis mencari narasumber yang lainnya untuk menjadi pelengkap dari program karya *podcast* yang penulis kerjakan. Setelah mendapatkan kontak yang dibutuhkan penulis, penulis menghubungi seluruh kontak tersebut dan meminta persetujuan untuk menjadi narasumber dalam program karya yang sedang penulis kerjakan. Setelah

disetujui oleh seluruh narasumber, penulis merencanakan tanggal untuk melakukan wawancara dengan seluruh narasumber.

Tahap selanjutnya, penulis mencari ruangan yang sepi dan dapat disewa untuk rekaman audio *podcast*. Sembari mencari ruangan, penulis mencari alat rekaman suara yang dapat disewa untuk melakukan wawancara *offline* dan mencari cara untuk menghasilkan suara yang jernih ketika melakukan wawancara *online*. Penulis menemukan ruangan yang sepi dan dapat disewa untuk rekaman audio *podcast* yang terdekat yaitu *Start Space Coworking Space*. Bersamaan dengan mendapatkan ruangan, penulis mendapatkan alat yang dapat disewa untuk rekaman *offline*. Alat rekaman audio yang penulis dapatkan untuk rekaman *offline* ini tersedia di BSM Rental Tebet berupa audio paket 3 (*for podcast*). Alat tersebut penulis sewa pada 10 April 2021 yang dimana pada tanggal tersebut penulis melakukan wawancara *offline* dengan Erika Nur Syarifah selaku Mantan *Manager* dari Hertz Ladies Esports.

Selain mendapatkan kebutuhan untuk rekaman *offline*, penulis juga mendapatkan cara bagaimana rekaman *online* ini dapat menghasilkan suara yang jernih tanpa menggunakan alat yang *prefer*. Dalam wawancara *online*, penulis melakukan wawancara menggunakan aplikasi *Discord* dan direkam oleh *Craig Bot* yang tersedia di *Discord* untuk rekaman audio. Pada 19 Mei 2021, penulis melakukan wawancara *online* dengan Rinov Georgio selaku *Chief Marketing Officer* (CMO) dari Monochrome Esports, Titan Ardian selaku *proplayer League of Legends* (LoL); *Wild Rift* di Monochrome Esports, Feren Irawan selaku *proplayer ladies PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) *Mobile* di Monochrome Esports, dan Nurul Arifah selaku mantan teman satu tim dari *proplayer*

hode di Hertz *Ladies Esports*. Penulis melakukan wawancara *online* ini dalam satu hari sekaligus untuk mengefisiensikan waktu.

### 3.1.3 Pasca Produksi

#### 3.1.3.1 *Editing Podcast*

Pada tahap *editing* dari hasil rekaman yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa kalimat yang tidak perlu ada didalam program karya “PODCESPORTS” seperti kalimat “ummm” yang terlalu lama sehingga memakan durasi. Selain itu juga, masih terdapat beberapa *noise* yang dihasilkan dari alat rekaman yang digunakan oleh penulis. Maka dari itu, solusi untuk menghilangkan hal-hal tidak diinginkan dalam program karya “PODCESPORTS” ini ialah melakukan *editing audio podcast*. Penulis menggunakan *software editing* yang bernama *Adobe Premiere Pro 2020*.

Penulis memilih *Adobe Premiere Pro 2020* ini dengan alasan penulis memahami dan handal menggunakan *software* tersebut. Meskipun *software* tersebut sebenarnya digunakan khusus untuk melakukan *editing video*, tetapi *software* tersebut juga dapat digunakan untuk editing audio. Pada tahap *editing* di *software Adobe Premiere Pro 2020*, penulis menyatukan suara rekaman narasi dari *broadcaster*, suara wawancara, serta menyatukan *backsound* yang telah dibuat oleh *music arranger* dari program karya “PODCESPORTS”. Selain menyatukan audio rekaman, penulis menghilangkan atau mengecilkan *noise* dengan cara memilih *bar clip* yang tersedia dalam audio rekaman lalu mengecilkan suara *noise* tersebut. Tahapan selanjutnya, penulis menghilangkan audio yang

memiliki jeda terlalu lama dan kesalahan pengucapan dalam wawancara dengan cara memotong (*cutting*) clip tersebut.

Gambar 3.5

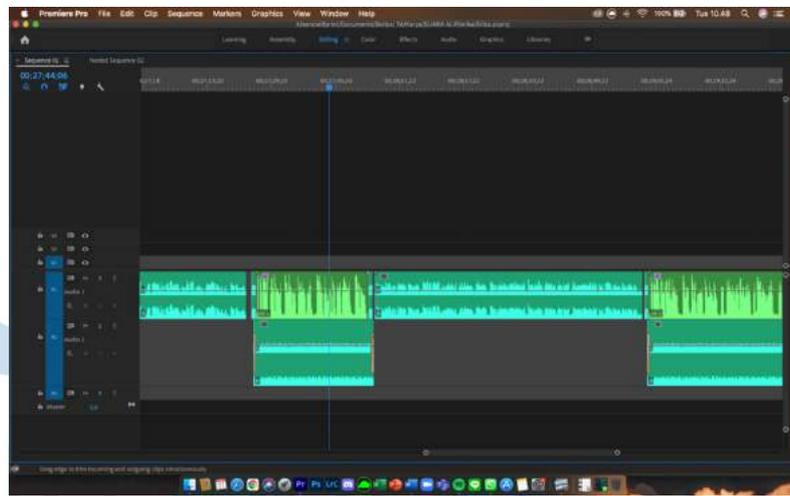
Aplikasi *Adobe Premiere Pro 2020*



Sumber: Arsip Pribadi

Gambar 3.6

Tahap Menyatukan Audio

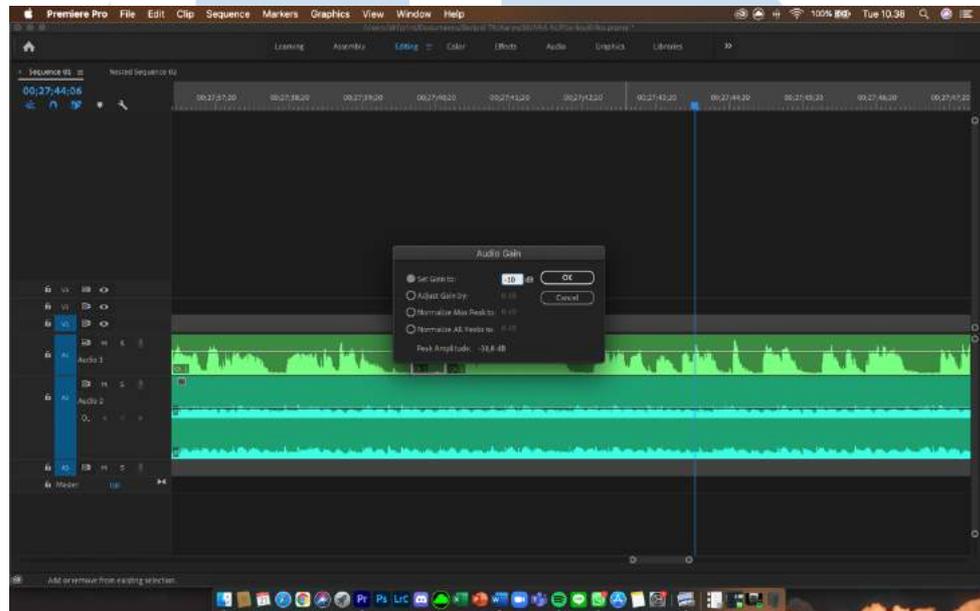


Sumber: Arsip Pribadi

U  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Gambar 3.7

Tahap Menghilangkan *Noise*



Sumber: Arsip Pribadi

### 3.2 Rancangan Anggaran Karya

Pada pembuatan sebuah program audio “PODCESPORTS” terdapat rencana anggaran yang disesuaikan dengan kebutuhan. Anggaran karya ini merupakan aspek penting untuk kelancaran dalam proses produksi karya program audio. Rancangan anggaran karya yang terdapat dalam pembuatan karya program audio ini adalah prediksi dana yang akan dikeluarkan. Berikut adalah anggaran karya yang akan dikeluarkan oleh penulis:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 3.1

## Rancangan Anggaran Karya

No.	Jenis Anggaran	Jumlah Pengeluaran (Rupiah)
1.	Sewa Ruang Rekaman	Rp. 1.700.000
2.	Sewa Laptop Macbook Pro 2017	Rp. 5.000.000
3.	Sewa Audio Paket 3 ( <i>for podcast</i> ) <i>offline</i>	Rp. 1.500.000
4.	<i>Tranport</i> Liputan + Biaya <i>Entertainment</i> 5 Narasumber	Rp. 1.000.000
5.	Jasa Pembuatan Musik ( <i>bumper/jingle</i> )	Rp. 6.000.000
6.	Jasa Tim <i>Design Graphic</i> (Logo, Konten <i>Instagram feeds</i> dan <i>story</i> , <i>Thumbnail Spotify</i> )	Rp. 5.500.000
7.	Promosi Konten <i>Instagram</i> di <i>Instagram Ads</i>	Rp. 110.000
	Total	Rp. 20.810.000

Karya *podcast* ini akan melakukan promosi dari setiap episodenya selama satu hari pada *Instagram Ads*. Promosi pada *Instagram Ads* ini dikenakan biaya sebesar Rp. 22.000 dan sudah termasuk dengan pajak. Maka dari itu, total biaya yang akan dikeluarkan untuk promosi pada *Instagram Ads* ini sebesar Rp. 110.000 dengan total lima episode selama lima hari.

### 3.3 Target Luaran/ Publikasi

Karya program yang dibuat oleh penulis yaitu dalam bentuk *podcast* “PODCESPORTS” yang memiliki total durasi kurang lebih 173 menit. Pada karya *podcast* ini, penulis akan mempublikasikan pada *platform streaming Spotify* yang dengan mudah untuk diakses oleh berbagai jenis *smartphone*

ataupun komputer yang terhubung dengan koneksi internet. Selain mempublikasikan di *platform streaming Spotify*, penulis juga membuat akun *Instagram* yang bertujuan untuk mengajak audiens dengan mengunggah *Instagram Stories* untuk ikut serta dalam mendengarkan “PODCESPORTS”.

Penulis juga menggunakan *Instagram Ads* untuk mempromosikan “PODCESPORTS” ini dalam bentuk iklan agar dikenal secara luas oleh masyarakat dari berbagai daerah di Indonesia. Target dari karya *podcast* penulis ini adalah remaja hingga dewasa dengan rentang usia 12-45 tahun. Penulis berharap, *podcast* yang penulis buat ini dapat menambahkan pengetahuan masyarakat awan tentang dunia *esports* di Indonesia dan merubah stigma masyarakat tentang bermain game juga dapat menghasilkan duit dan tidak hanya membuang waktu dengan percuma.

Melalui karya ini juga, penulis berharap audiens yang mendengarkan “PODCESPORTS” ini dapat mencapai sekitar 1000 pendengar di *Spotify*. Berikut ini adalah rencana promosi yang penulis lakukan untuk menarik audiens melalui *Instagram*:

1. Mengunggah postingan *Instagram Feeds* dari setiap episode yang sudah tayang setiap hari pada pukul 12:00 siang dan menggunakan *Instagram Ads* untuk menjangkau audiens yang lebih luas.
2. Mengunggah ilustrasi yang sudah dibuat pada *Instagram Stories* dari setiap episode yang sudah tayang setiap hari pada pukul 12:00 siang.
3. Mengunggah langsung setiap episode yang sudah tayang dari aplikasi *Spotify* ke *Instagram Stories*.