

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Peran dalam Produksi

Peran penulis dalam siniar BTS: *Behind the Story* adalah sebagai penyiar dan produser. Produser bekerja di belakang layar yang ikut aktif terlibat dalam pembuatan proyek. Yang bekerja untuk memproduksi sebuah proyek, mulai dari tahap pencarian ide, pengembangan, hingga penyaluran proyek (Abdi, 2021, para. 2).

Selain menjadi produser, penulis bekerja sebagai penyiar. Penyiar adalah seseorang komunikator yang memiliki tugas memberi pelayanan kepada masyarakat dengan menyampaikan informasi untuk pendengar. Hal ini tentu penulis sebagai wadah untuk menyampaikan informasi, mulai dari wawancara narasumber hingga pembacaan narasi yang berhubungan dengan topik pembahasan (Achmad, 2021, para. 1).

3.2 Tahapan Produksi

3.2.1 Proses Pra Produksi

Pada pembuatan karya, penulis perlu melakukan beberapa tahapan awal yang dapat dipastikan untuk melanjutkan produksi konten (Siahaan, 2015, p. 103).

a. Merencanakan topik

Sebelum membuat karya, penulis akan merencanakan topik dan memikirkan berbagai ide abstrak untuk menyampaikan isu yang bukan hanya kepentingan sendiri, melainkan untuk kepentingan publik. Rencana karya ini akan menceritakan kisah inspiratif yang di mana setiap narasumber memiliki cerita masing-masing dan diharapkan bisa menginspirasi pendengar.

b. Menentukan *Angle*

Angle merupakan fokus pada pemberitaan dan dalam karya tersebut penulis membahas tentang proses dibalik kehidupan *content creator*. Banyak *creator* yang sukses dalam mencapai titik ini, tetapi seperti kita ketahui beberapa masyarakat tidak menyadari bahwa menjadi *creator* tidak mudah. Hal tersebut juga diungkap dari video *sharing* seorang *content creator* bernama Natya Shina. Dalam konten Natya berjudul “MY JOB AS AN INFLUENCER #NatyaEduStory” dimenit 10:55-13:40 menceritakan secara jelas keseluruhan menjadi *content creator*, mulai dari kesulitan mencari ide, komitmen, selalu *update* mengenai tren, dan kolaborasi dengan beberapa *brand* untuk kegiatan promosi produk. Maka dari itu, penulis menentukan *angle* ini karena dapat memberikan edukasi kepada audiens mengenai kerja keras dan konsisten sebagai *content creator*.

Tabel 3.1 Menentukan *angle* BTS: *Behind the Story*

<i>Angle</i>	Penyiar dan Produser
<i>Content creator</i>	Shela Dhamayanti
Penerimaan Diri	Michelle Gabriella
Transpuan	Vina Meliana

c. Riset Topik

Sebelum memulai produksi karya, penulis melakukan riset untuk mendapatkan informasi dan memperkuat argumen mengenai topik tersebut. Hasil riset akan menjadi bukti nyata yang penulis sampaikan kepada audiens.

Berikut ada beberapa hasil riset untuk episode 1 dan 2:

1. Dilansir dari IDN Times, suka duka menjadi *content creator* ternyata tidak mudah. Mereka mengalami beberapa hal seperti, dituntut untuk selalu *update*, memiliki cara berpikir yang berbeda, harus *multitasking*, berpikir lebih kritis, memiliki komunikasi yang baik, komitmen untuk berkarya, dan memahami arti apresiasi suatu karya. Hal tersebut menunjukkan bahwa seorang *content creator* membutuhkan usaha lebih untuk selalu maksimal dalam menciptakan karya (Yudistriani, 2019, para. 3).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eunseon, Ashley, dan Laura menunjukkan bahwa sebagai seorang *content creator*, mereka mengalami kelelahan bekerja dalam media sosial karena tuntutan pekerjaan. Selain itu, mengelola akun media sosial menyebabkan kelelahan emosional yang didapatkan, seperti menanggapi komentar negatif (Kwon, English, & Bright, 2020, p. 158).
3. Berdasarkan video *sharing* dari seorang *content creator* bernama Natya Shina melalui akun Youtube berjudul “MY JOB AS AN INFLUENCER #NatyaEduStory. Pada menit 10:55-13:40 menceritakan secara jelas proses kerja menjadi *content creator*, mulai dari kesulitan mencari ide, komitmen, selalu *update* mengenai tren, dan kolaborasi dengan beberapa *brand* untuk kegiatan promosi atau *endorsement*. Hal ini menunjukkan bahwa menjadi *content creator* tidak hanya sekadar foto atau

membuat video, dibalik itu membutuhkan proses yang panjang untuk menciptakan sebuah konten.

4. Berdasarkan situs Kompasiana.com, profesi *content creator* merupakan orang-orang yang berjiwa kreatif. Dibalik kreativitas konten yang dibuat, mereka menyimpan duka yang jarang dipikirkan orang lain, seperti cara pengambilan gambar dari *angle* yang sesuai, mengatur cahaya untuk video, materi yang disampaikan harus maksimal, proses pengeditan yang menghabiskan waktu berjam-jam, dan mendapatkan komentar negatif dari para penonton. Duka itulah yang membuat mereka berpikir bagaimana caranya konten yang dibuat dapat menghibur para penonton (Arifanny, 2019, para. 6).

Dari hasil riset yang telah ditemukan di atas, akan mendukung penulis mengenai topik yang diangkat dalam pembuatan karya.

d. Mencari Narasumber

Untuk menghasilkan karya maksimal, tidak lengkap jika tidak ada narasumber. Narasumber adalah orang yang akan membahas topik secara lengkap dan dalam pencarian narasumber, membuat penulis membayangkan siapa *content creator* yang akan membawakan kisah tersebut. Yang di mana karya ini akan menjadi wadah para *content creator* untuk menyuarakan cerita kehidupannya.

e. Menentukan Audiens

Menentukan audiens akan membantu penulis dan tim lebih mudah menemukan sasaran yang cocok sesuai topik. Oleh karena itu, penulis menentukan audiens berdasarkan generasi tertentu. Generasi tersebut yang merupakan pengguna aktif teknologi.

- a) Generasi : Gen Y (1981-1994)
Gen Z (1995-2010)

Dilansir dari Kompas.com, Spotify memberikan persetujuan mewajibkan batas usia penggunaannya di atas 21 tahun. Namun, kebijakan itu kini mendapat revisi. Perubahan batas pengguna Spotify di Indonesia menjadi 13 tahun sampai dewasa asalkan memiliki izin orangtua atau wali (Pertiwi, 2019, para. 2).

Dilansir dari Katadata.co.id generasi Y lahir pada 1981-1994 yang sering berkomunikasi menggunakan media dan teknologi digital. Hal tersebut dikarenakan gen Y tumbuh disaat teknologi mulai maju (Nur, 2022, para. 12) dan generasi Z lahir pada 1995-2010 yang termasuk generasi *up to date* terhadap isu yang tersebar di internet (Nur, 2022, para. 15). Generasi ini juga terhubung dalam dunia virtual, sehingga mereka lebih mudah memahami dalam penggunaan teknologi (Nur, 2022, para. 17). Maka dari itu, penulis dan tim bersepakat akan menggunakan platform Spotify untuk mempublikasikan hasil karya, agar makin banyak audiens yang bisa mendengarkan siniar ini karena paham dengan teknologi.

f. Menentukan Episode

Konten siniar BTS: *Behind the Story* secara garis besar akan berisikan enam episode. Setiap individu bertanggung jawab dalam topiknya masing-masing. Penulis dan tim tidak lupa untuk membuat bumper in, bumper out, dan kata pengantar. Kata pengantar pada bagian awal bertujuan untuk memperkenalkan terlebih dahulu identitas konten pribadi, agar pendengar merasa lebih akrab.

Tabel 3.2 Menentukan Episode

Episode	Angle	Penyiar
Episode 00	Perkenalan Surat Kecil untuk <i>Storiner</i>	Shela Dhamayanti Michelle Gabriella Vina Meliana
Episode 01 Episode 02	<i>Content Creator</i>	Shela Dhamayanti
Episode 03 Episode 04	Penerimaan Diri	Michelle Gabriella
Episode 05 Episode 06	Transpuan	Vina Meliana

Sumber: Dokumen Pribadi

Topik *content creator* merupakan awalan pembahasan dalam siniar BTS: *Behind the Story*. Mulai dari episode pertama yang membahas *struggle* selama bertahun-tahun, awal mula, dan tantangan yang didapatkan versi narasumber.

Masuk episode dua, yang membahas tentang pengalaman menarik dan motivasi meraih mimpi. Pada sesi akhir narasumber akan memberikan pesan serta motivasi untuk pendengar.

g. Membuat Daftar Pertanyaan

Dalam proses pembuatan daftar pertanyaan, penulis harus fokus pada *angle* yang telah ditentukan. Selama berjalannya wawancara susunan pertanyaan ini tidak menutup kemungkinan akan adanya pertanyaan improvisasi saat proses wawancara berlangsung (Siahaan, 2015, p. 103). Yang membuat penulis lebih luas untuk mengobrol serta menggali informasi dari narasumber. Dari tiap pertanyaan yang sudah disiapkan membantu penulis lebih siap untuk melakukan wawancara.

h. Menulis Naskah

Penulis akan mulai menulis naskah dalam pembuatan karya tersebut. Untuk membuat naskah harus disusun sesuai alur cerita (Siahaan, 2015, p. 104). Isi naskah berisi konsep yang direncanakan yaitu *storytelling*, *theater of mind*, wawancara, dan *vox pop*, serta dibagi beberapa part tertentu setiap episode. Untuk informasi bentuk naskah lebih lanjut, akan diletakkan dalam lampiran.

i. Merancang Visual



Gambar 3.6 Proses membuat logo siniar BTS: *Behind the Story*

Gambar di atas merupakan tahapan proses hasil desain yang penulis dan tim telah diskusikan. *BTS: Behind the Story* memiliki arti yaitu dibalik sebuah kisah, nama ini dibuat untuk menginspirasi pendengar dari masing-masing kisah narasumber, sehingga sangat informatif, edukatif, dan inspiratif.

Kisah seseorang inilah yang akan diungkapkan melalui karya ini, yang berisikan kisah nyata dan pengalaman hidup seseorang. Cerita kisah inspiratif ini dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk membangun semangat dalam kehidupan.

Logo *Behind the story* dirancang dengan menyesuaikan target audiens, yaitu generasi Y dan generasi Z. Kedua generasi tersebut berjiwa muda dan memiliki gaya hidup yang *update* tentang dunia hiburan. Target audiens lebih banyak aktif dalam penggunaan teknologi dan memahami keadaan masa kini. Selain itu, kedua generasi ini dalam interaksi cenderung spontan dan menyenangkan. Maka dari itu, penulis menyesuaikan gaya bicara dalam karya karena dapat memosisikan diri dengan audiens.



BTS: BEHIND THE STORY

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry

Gambar 3.7 Pemilihan warna logo siniar *BTS: Behind the Story*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

j. Persiapan Alat Produksi

Untuk menghasilkan karya siniar terbaik, penulis melalui tahapan persiapan alat tertentu. Penulis mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam produksi. Beberapa alat produksi yang membantu penulis dalam proses pembuatan siniar:

Tabel 3.3 Rincian Alat yang Digunakan

Alat	Kegunaan
<i>Mic</i>	Digunakan untuk wawancara dengan narasumber.
<i>Earphone</i>	Membantu penulis untuk mendengarkan hasil rekaman.
<i>Handphone</i>	Digunakan untuk wawancara <i>voxpath</i> serta rekaman yang dilakukan secara individu dengan kreativitas penulis.
Laptop	Membantu untuk menyimpan fail audio serta proses editing.

3.2.2 Proses Produksi

Tahap ini penulis dan tim melakukan proses rekaman untuk masing-masing episode. Selain itu, penulis memiliki rencana untuk wawancara secara tatap muka di rumah narasumber. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara dan merekam narasi untuk penyiar.

a. Melakukan Wawancara

Penulis akan wawancara narasumber dalam pembuatan karya. Dasar dari wawancara ini adalah bertanya pada sosok *content creator* mengenai kisah perjalanannya untuk menginspirasi audiens.

Metode wawancara ini, dilakukan penulis dalam pembuatan karya siniar. Wawancara mendalam atau tidak terstruktur merupakan percakapan informal yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau data dari semua narasumber. Dengan melakukan wawancara penulis akan mengetahui setiap reaksi dan tanggapan seperti apa yang diberikan narasumber dan akan menentukan hasil yang ingin diteliti (Mulyana, 2013, p. 12).

b. Merekam Narasi Penyiar

Sebagai penyiar penulis berharap mampu mendeskripsikan suasana untuk membangun imajinasi audiens menggunakan *theater of mind*. Penerapan *theater of mind* dalam karya terdapat mini drama, di mana penulis akan berperan menjadi tokoh untuk mengungkapkan kisah *content creator*. Hal ini dilakukan dengan merekam suara alami yang dibuat penulis, seperti suara marah, bahagia, dan sedih. Selain itu, penulis juga menggunakan beberapa efek suara seperti, terdengar notifikasi *handphone*, suara memotret menggunakan kamera, suara ketikan *handphone*, dan juga menggunakan suara-suara instrumen musik saat sedih dan bahagia. Efek-efek tersebut digunakan untuk mendukung alur cerita dalam siniar, yang akan membangun emosi dan menciptakan imajinasi pendengar untuk lebih memahami isi cerita.

3.2.3 Proses Pasca Produksi

Pada tahap ini, penulis dan tim akan melakukan proses *editing and mixing*. Proses *mixing* dalam pengeditan dilakukan jika terdapat bagian yang tidak perlu masuk ke dalam siniar ini, misalnya suara ketukan yang mengganggu dan hening terlalu lama.

Proses *editing* dilakukan dengan perangkat lunak Adobe Premiere CC 2015. Penulis sangat menguasai aplikasi tersebut karena banyak pilihan efek suara yang dapat membangun siniar ini.

Dalam Adobe premiere, penulis lebih mudah menghapus bagian yang tidak diinginkan secara cepat. Selain itu, penulis juga akan melakukan transkrip wawancara narasumber dan mengerjakan laporan skripsi tertulis.

3.3 Timeline & Budgeting

Tabel 3.4 Uraian Kegiatan

No	Kegiatan	Januari 2022				Februari 2022				Maret 2022				April 2022				Mei 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Per minggu																				
1.	Riset semua data dari jurnal serta tinjauan karya sejenis																				
2	Diskusi dengan mentor terkait <i>topic</i>																				
3	Pencarian narasumber																				
4	Survei tempat wawancara																				
5	Menentukan jadwal untuk wawancara narasumber																				
6	Mempersiapkan materi untuk wawancara																				
7	Mempersiapkan peralatan untuk merekam audio																				
8	Mengumpulkan hasil rekaman serta aset audio pendukung																				
9	Berdiskusi dalam tim																				
10	Mulai mengedit audio																				
11	Mengevaluasi hasil editing bersama tim																				
12	Publikasikan ke Spotify																				
13	Penyelesaian skripsi																				

Tabel 3.5 *Budgeting Episode “Content creator”*

No	Kegiatan	Keterangan	Harga
Pra Produksi			
1.	Membuat naskah dan pertanyaan	Print naskah dan daftar pertanyaan	Rp. 1.000
2.	Bensin	Pulang pergi harga bensin	Rp. 50.000
3.	<i>Handphone</i>	Untuk komunikasi dengan narasumber serta rekam narasi penyiar	Rp. 1.999.000
4.	Konsumsi	Membeli konsumsi pribadi dan narasumber	Rp. 150.000
5.	<i>Gift</i>	Membeli hadiah kepada narasumber sebagai ucapan terima kasih.	Rp. 40.000
Produksi			
1.	Alat tulis (pulpen dan kertas)	Untuk mencatat selama wawancara berlangsung	Rp. 3.500
2.	Laptop	Untuk proses selama record audio.	Rp. 5.000.000
3.	<i>Mic</i>	Untuk wawancara dengan narasumber.	Rp. 3.000.000
Pasca produksi			
1.	<i>Earphone</i>	Untuk membantu penulis fokus mendengarkan hasil audio.	Rp. 58.300
2.	<i>Laptop</i>	Mengedit audio.	Rp. 5.000.000
3.	<i>Internet Indihome</i>	Mengunggah hasil karya, kuota, dan kebutuhan lainnya.	Rp. 150.000
	Total		Rp. 15.451.800

3.4 Target Luaran/Publikasi

Karya siniar ini akan dipublikasikan melalui platform Spotify dan memiliki target pendengar berjumlah 500. Satu topik memiliki dua episode membahas topik yang akan diangkat dari masing-masing individu. Berikut tabel gambaran dari karya penulis bersama tim.

Tabel 3.6 Bentuk luaran karya

Episode	Keterangan	Penyiar
	<i>Introduction</i>	Shela Dhamayanti Michelle Gabriella Vina Meliana (Penulis dengan tim)
Episode 1	Konsep mini drama/ <i>theater of mind</i> sebagai pembuka konten, <i>storytelling</i> pembahasan dari mini drama, dan lanjut <i>voxpop</i> dari pandangan masyarakat tentang pekerjaan <i>content creator</i> serta wawancara narasumber yang membahas <i>struggle</i> dan membangun kreativitas versi narasumber.	Shela Dhamayanti
Episode 2	Konsep <i>theater of mind</i> dan <i>storytelling</i> sedikit mengenai motivasi mencapai mimpi, kemudian melanjutkan wawancara tentang pengalaman menarik dari narasumber dan motivasi untuk mereka yang sedang mengejar mimpi.	Shela Dhamayanti

Episode 3	Pembahasan orang yang berpengalaman dari <i>down</i> seperti ada keinginan untuk bunuh diri atau masalah lain. Akan diceritakan tentang dirinya, " <i>bagaimana cara dia bisa menerima dirinya sendiri</i> ".	Michelle Gabriella
Episode 4	Mulai vox pop tentang " <i>apakah kamu mencintai dirimu sendiri</i> ? Lalu dilanjutkan wawancara psikolog.	Michelle Gabriella
Episode 5	Membahas tentang ruang aman transpuan dalam komunitas dan bagaimana mereka menciptakan ruang aman sesama transpuan. Terutama permasalahan dalam diskriminasi ini yang juga sebenarnya mengancam mereka karena tindakan negatif bukan hanya sekadar ejekan melainkan fisik.	Vina Meliana

Episode 6	Merangkum semua hasil pembicaraan dari episode 5 dengan 2-3 komunitas transpuan untuk dibicarakan dengan Lembaga perempuan yang juga ikut serta menaungi transpuan. Bagaimana tindakan mereka setelah mendengar cerita dari transpuan tersebut dan apakah mereka hanya sekadar menerima laporan saja.	Vina Meliana
-----------	---	--------------

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA