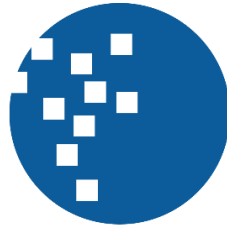


***AUDIO REPORTING CREATIVE YOUTH* TENTANG
“PENGUNAAN MEDIA SOSIAL OLEH KREATOR MUDA
INDONESIA”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TUGAS AKHIR

Bernadette Jeane Widjaja

0000027531

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

***AUDIO REPORTING CREATIVE YOUTH* TENTANG
“PENGUNAAN MEDIA SOSIAL OLEH KREATOR MUDA
INDONESIA”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Jurnalistik (S. I. Kom.)

Bernadette Jeane Widjaja

0000027531

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Bernadette Jeane Widjaja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027531

Program studi : Jurnalistik

Skripsi dengan judul:

Audio Reporting Creative Youth tentang “Penggunaan Media Sosial Oleh Kreator Muda Indonesia” merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 29 Juni 2022



(Bernadette Jeane Widjaja)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
Audio Reporting Creative Youth tentang “Penggunaan Media Sosial Oleh Kreator
Muda Indonesia”

Oleh
Nama : Bernadette Jeane Widjaja
NIM : 00000027531
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Juni 2022

Pukul 13.00 s.d. 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



10/07/2022

Rossalyn Ayu Asmarantika, S.Hum., M.A.
0320058905

Penguji



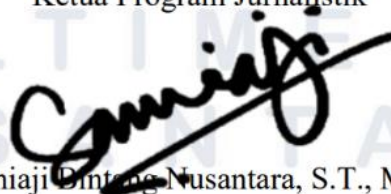
Rony Agustino Siahaan, M.Si.
0309087205

Pembimbing



Dr. Niknik M Kuntarto, S.Pd., M.Hum.
023874

Ketua Program Jurnalistik



Samiaji Dintang Nusantara, S.T., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bernadette Jeane Widjaja
NIM : 00000027531
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/ ~~Tugas Akhir~~

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

Audio Reporting Creative Youth tentang “Penggunaan Media Sosial Oleh Kreator Muda Indonesia”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Bernadette Jeane Widjaja)

KATA PENGANTAR

Segala puji senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah menyertai penulis dari awal pembuatan karya karena laporan skripsi yang berjudul *Audio Reporting Creative Youth* tentang “Penggunaan Media Sosial oleh Kreator Muda Indonesia” sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Skripsi berbasis karya ini bertujuan untuk memperluas wawasan dan memotivasi para generasi milenial dan Z bahwa kreativitas dapat dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja tanpa melihat latar belakang seseorang. Semua orang bisa berkarya yang dihasilkan secara fisik maupun digital, asalkan ada keinginan dari individu tersebut.

Penulis juga hendak menyampaikan terima kasih bagi mereka yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk penulis selama proses pembuatan karya hingga penyusunan laporan skripsi penulis. Maka dari itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M. A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M. Sc., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara, S. T., M. A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Niknik M Kuntarto, S. Pd., M. Hum., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Papa, Mama, Cici, dan Brian yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Aldo, Luna, Yola, Fia, Citra, Sarah, Jian, Laura, Lisy, Catherine, dan Feli yang selalu menjadi pendengar yang baik dan memberikan dukungan, semangat, serta masukan kepada penulis selama pembuatan karya dan penyusunan laporan skripsi.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai lika-liku kehidupan konten kreator, dan semakin memotivasi anak muda penerus bangsa untuk meningkatkan kreativitas melalui karya-karya yang mereka hasilkan. Penulis terbuka terhadap kritik serta saran yang diberikan oleh pihak lain.

Tangerang, 17 Juni 2022



(Bernadette Jeane Widjaja)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**AUDIO REPORTING CREATIVE YOUTH TENTANG
“PENGUNAAN MEDIA SOSIAL OLEH KREATOR MUDA
INDONESIA”**

(Bernadette Jeane Widjaja)

ABSTRAK

Kemunculan konten kreator di Indonesia mengalami peningkatan, terlebih lagi selama masa pandemi ini. SociaBuzz yang merupakan sebuah *marketplace talent* dan *influencer* mengatakan bahwa sebelum pandemi, terdaftar sebanyak 2.552 konten kreator di perusahaannya per bulan. Generasi Z dan milenial merupakan mayoritas konten kreator di SociaBuzz dan telah menjadi *creator economy*, yaitu konten kreator yang mampu menghasilkan uang baik dari konten yang diproduksi ataupun *personal brand*. Selain itu, generasi Z dan milenial juga merupakan mayoritas pengguna media sosial dengan kisaran usia 18-34 tahun. Maraknya penggunaan media sosial yang didominasi oleh generasi milenial dan Z ini telah mengembangkan berbagai macam produk yang dihasilkan akibat penggunaan media sosial tersebut, salah satunya ada kemunculan konten kreator. Maka dari itu, karya *audio reporting* ini membahas fenomena konten kreator yang menggunakan media sosial untuk penyebaran konten mereka. Karya ini menggunakan konsep siniar, dan juga konsep *audio storytelling* dalam pembawaan *audio reporting*-nya. Metode produksinya menggunakan konsep empat tahapan pembuatan berita radio oleh Siahaan. Tujuan akhir dari karya ini adalah menghasilkan sebuah karya jurnalistik berbentuk *audio reporting* berdurasi 60 menit, mencapai sebanyak 100 pendengar karya jurnalistik berbentuk *audio reporting*, serta didistribusikan melalui platform Spotify dan Anchor. Kegunaan pembuatan karya jurnalistik berbentuk *audio reporting* ini adalah agar karya ini dapat memberikan gambaran kepada masyarakat khususnya generasi milenial dan seterusnya mengenai kreativitas yang bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Bahwa kreativitas tidak hanya seputar menghasilkan karya secara fisik, tetapi dapat mengembangkan karya tersebut hingga mampu memperoleh penghasilan dari karya tersebut.

Kata kunci: *audio reporting*, konten kreator, media sosial

Kluster karya: *reporting-based project*

CREATIVE YOUTH AUDIO REPORTING ON “THE USE OF SOCIAL MEDIA BY YOUNG INDONESIAN CREATORS”

(Bernadette Jeane Widjaja)

ABSTRACT (English)

The emergence of influencers in Indonesia has increased, especially during this pandemic. SociaBuzz, which is a talent and influencer marketplace, said that before the pandemic, there were 2,552 content creators registered in the company per month. Z and millennials generations were the majority of content creators on SociaBuzz and have become creator economies, content creators who are able to make money either from produced content or personal brands. Z and millennials generations are also the majority of social media users with an age range of 18-34 years. The widespread use of social media, which were dominated by the Z and millennial generations, had developed various kinds of products resulting from the use of social media. Therefore, this audio reporting project will discuss the phenomenon of the use of social media which had given birth to many content creators and influencers in Indonesia. This project uses the concept of a podcast, as well as the concept of audio storytelling in its audio reporting. The production method uses the concept of four stages of making radio news by Siahaan. The ultimate goal of this work is to produce a journalistic project in the form of audio reporting with a duration of 60 minutes, reaching as many as 100 listeners for this journalistic project in the form of audio reporting, and distributing it through the Spotify and Anchor platforms. The purpose of making journalistic project in the form of audio reporting is so that this project can provide an overview to the public, especially the millennial and Z generation and so on regarding creativity that can be done anytime and anywhere. That creativity is not only about producing works physically, but also being able to develop these works so that they are able to earn income from these works.

Keywords: *audio reporting, content creators, social media*

Cluster: *reporting-based project*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (ENGLISH)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	7
1.3 Kegunaan Karya	8
BAB II KERANGKA KONSEP	9
2.1 Tinjauan Karya Sejenis	9
2.1.1 Radiolab	9
2.1.2 Makna Talks	10
2.1.3 Mudacumasekali	12
2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan	15
2.2.1 Siniar	15
2.2.2 Audio Storytelling	22
2.2.3 Nilai Berita	25
2.2.4 Tahapan Membuat Audio Reporting	27
2.2.5 Konten Kreator	33
2.2.6 Media Sosial	36
2.2.7 Generasi Milenial	38
2.2.8 Generasi Z	41

BAB III RANCANGAN KARYA	44
3.1 Tahapan Pembuatan	44
3.1.1 Tahapan Praproduksi	44
3.1.1.1 News Preparation	44
3.1.1.2 News Gathering	52
3.1.1.3 News Production	53
3.1.1.4 News Presentation	53
3.1.2 Tahapan Produksi	54
3.1.3 Tahapan Pascaproduksi	54
3.2 Anggaran	55
3.3 Target Luaran/Publikasi	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Pelaksanaan	57
4.1.1 Praproduksi	57
4.1.1.1 News Preparation	58
4.1.1.2 News Gathering	61
4.1.1.3 News Production	62
4.1.1.4 News Presentation	62
4.1.2 Tahapan Produksi	63
4.1.3 Tahapan Pascaproduksi	66
4.2 Evaluasi	70
4.2.1 Tanggapan Ahli	70
4.2.2 Tanggapan Pendengar	71
4.2.3 Hasil Analitik <i>Audio Reporting</i>	74
4.2.4 Keterbatasan Karya	76
4.2.5 Evaluasi Pembuatan Karya	76
BAB V SIMPULAN SARAN	78
5.1 Simpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80

LAMPIRAN A	82
LAMPIRAN B	84
LAMPIRAN C	122
LAMPIRAN D	227
LAMPIRAN E	229
LAMPIRAN F	237
LAMPIRAN G	240
LAMPIRAN H	242
LAMPIRAN I	244



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Sejenis	13
Tabel 3.1 <i>Timeline</i> Praproduksi, Produksi, dan Pascaproduksi	54
Tabel 3.2 Estimasi Anggaran Produksi	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siniar <i>Radiolab</i>	9
Gambar 2.2 Siniar <i>Makna Talks</i>	11
Gambar 2.3 Siniar <i>Mudacumasekali</i>	12
Gambar 4.1 Hasil <i>Free Logo Maker</i> dari <i>website</i> Tailor Brands.....	63
Gambar 4.2 Pilihan Desain Logo dari <i>website</i> Tailor Brands.....	63
Gambar 4.3 Hasil Akhir Desain Logo	64
Gambar 4.4 Proses Penyuntingan Karya <i>Audio Reporting</i>	66
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Desain Unggahan <i>Feeds</i> Instagram.....	67
Gambar 4.6 Laman Akun Instagram <i>Creative Youth</i>	67
Gambar 4.7 Laman Akun Instagram Pribadi Penulis.....	68
Gambar 4.8 <i>Teaser Creative Youth</i> di <i>Reels</i> Instagram	69
Gambar 4.9 Laman <i>Website Anchor</i>	69
Gambar 4.10 Laman <i>Website</i> Spotify for Podcasters.....	70
Gambar 4.11 Karya <i>Audio Reporting</i> yang Berhasil Diunggah di Spotify	70
Gambar 4.12 Jumlah Pendengar Karya <i>Audio Reporting Creative Youth</i>	74
Gambar 4.13 Persentase Pendengar Karya <i>Audio Reporting Creative Youth</i>	75
Gambar 4.14 Lokasi Geografis dan Platform yang Digunakan Pendengar	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Formulir Konsultasi Tugas Akhir.....	82
Lampiran B Naskah <i>Feature Audio Reporting</i>	84
Lampiran C Verbatim Wawancara Narasumber	122
Lampiran D Hasil Analitik Siniar di Anchor	227
Lampiran E Bukti Menghubungi Narasumber	229
Lampiran F Proses Rekaman dan Wawancara.....	237
Lampiran G Publikasi Karya.....	240
Lampiran H Tanggapan Ahli dan Pendengar.....	242
Lampiran I Hasil Pengecekan Turnitin Laporan Tugas Akhir.....	244

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA