

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Umumnya tahapan pelaksanaan proses produksi siniar melalui tiga tahapan. Pra Produksi, atau perencanaan meliputi penuangan ide dan perencanaan yang mendukung proses produksi dan pasca produksi. Kedua, produksi atau gagasan yang terdapat pada pra produksi direalisasikan secara nyata untuk disajikan kepada khalayak. Ketiga, Pasca Produksi semua kegiatan setelah produksi sampai materi siaran dinyatakan selesai dan siap disiarkan atau diputar kembali (Yusuf, 2016). Pada karya ini, penulis juga melalui tiga tahapan proses produksi, berikut merupakan tahapan-tahapan yang dialalui penulis dalam pembuata karya siniar ini.

3.1.1 Tahap Pra Produksi

a. Menentukan Topik

Penulis menentukan topik membuat siniar ini. Penulis mengambil topik tentang masalah atau kejadian yang mempunyai keterkaitan dengan kehidupan remaja atau mereka yang masih di usia produktif. Alhasil, penulis mengangkat topik tentang tren orang yang masih muda dan masih di usia produktif, namun sudah menopang tanggung jawab generasi atas atau bawahnya, yang biasa disebut generasi sandwich.

b. Riset Topik

Penulis meriset topik tentang masalah apa saja yang sering dialami oleh mereka yang merupakan generasi sandwich, dan apa saja tanggungan mereka sehari-hari. Selain itu, penulis juga meriset tentang bagaimana generasi sandwich bisa terjadi, hingga bagaimana cara generasi sandwich bisa mewujudkan rumah impiannya ditengah tanggungannya yang besar.

c. Merancang Konsep Podcast

Penulis mengonsepan seperti apa nantinya siniar tersebut, membuat *outline*, dan membuat konsep visual sebagai logo siniar tersebut. Lalu, penulis membuat siniar ini berdurasi 60 menit atau lebih.

d. Membuat Naskah (Script)

Sebelum siaran dibuat, penulis membuat naskah/*script* materi *podcast* yang berisi tentang apa saja yang dibahas. Naskah tersebut dibuat berdasarkan riset yang dilakukan oleh penulis.

e. Menghubungi Narasumber

Penulis menghubungi dan membuat jadwal bersama narasumber yang relevan dengan topik yang dibahas.

3.1.2 Tahap produksi

a. Proses Rekaman

Proses rekaman dilakukan oleh penulis sendiri (sebagai *host*) dan narasumber. Proses rekaman dilakukan menggunakan *microphone* eksternal yang dihubungkan langsung ke perangkat komputer, agar bisa langsung tersimpan di dalam perangkat tersebut. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penulis saat melakukan proses *editing*.

b. Pembuatan *Bumper*, *Sound Effect*, *Backsound Podcast*, dan *Visual*

Pada awal *podcast*, terdapat *bumper* atau iklan yang menunjukkan atau menjadi ciri khas dari siaran tersebut. *Bumper* tersebut terdiri dari tiga. *Bumper* untuk *opening* siaran, *bumper* untuk *closing* *podcast*, dan *bumper* sebagai penanda pergantian topik yang ada di dalam siaran tersebut. Lalu, penulis mencari musik latar belakang yang cocok untuk dipakai di dalam siaran. Terakhir, penulis membuat visual berupa *logo* dan *cover* untuk siaran yang dibuat oleh penulis.

c. Proses *Editing*

Proses pengeditan merupakan proses terakhir dari tahap produksi, sebelum nantinya siaran diunggah ke dalam platform publik.

3.1.3 Tahap Pasca Produksi

a. Membuat akun *Anchor/Spotify for Podcaster*

Penulis memilih *Spotify for Podcaster* sebagai platform yang digunakan untuk mempublikasikan karya siaran ini. Selain tidak berbayar, *Spotify for Podcaster* juga mudah untuk digunakan.

b. Unggah siniar ke Spotify

Setelah *draft* karya siniar sudah final, penulis mengunggah karya siniar tersebut pada platform Spotify *for Podcaster* yang nanti tautan karya siniar ini dibagikan melalui media sosial.

c. Publikasi melalui media sosial

Setelah karya siniar diunggah, penulis membagikan karya tersebut melalui akun instagram penulis, dan mengajak publik untuk mendengarkan siniar tersebut. Selain itu, penulis juga meminta teman-teman dan kerabat penulis untuk ikut mengunggah siniar ini di akun media sosial mereka.

3.2 Anggaran

Tabel 3.1 Anggaran Peralatan dan Perlengkapan

Alat	Penggunaan	Total
Microphone Eksternal (Milik sendiri)	Untuk proses rekaman di tahap produksi	-
Perangkat Komputer (Milik Sendiri)	Untuk proses segala bentuk pengeditan di dalamnya	-
Speaker (Milik sendiri)	Untuk mendengarkan hasil <i>output</i> yang sudah jadi	-

Tabel 3.2 Perkiraan Anggaran Selama Produksi

Kebutuhan	Penggunaan	
Biaya Transportasi	Untuk pribadi (BBM)	Rp. 200,000
Biaya Transportasi	Untuk narasumber (per-orang)	-
Biaya Konsumsi	Makan siang untuk penulis dan narasumber (narasumber per- orang Rp. 50,000)	Rp. 150,000
Dana Darurat	Untuk keperluan lain yang bersifat <i>urgent</i>	Rp. 200,000
Total		Rp. 550,000

3.3 Target Luaran/Publikasi

Karya Siniar ini berupa audio *podcast* yang diunggah di platform Spotify, dan dipromosikan melalui akun media sosial milik penulis. Karena siniar diunggah ke akun personal, dan bukan media, maka diperlukan pemasaran yang lebih efektif, yakni, membuat judul yang diawali dengan kata kunci “Generasi *Sandwich*” agar ketika orang mencari pada *platform* Spotify dengan kata kunci tersebut karya siniar ini bisa muncul di urutan atas. Selain itu, penulis mengundang bintang tamu yang mempunyai merupakan pakar atau ahli dalam topik terkait menjadi suatu strategi pemasaran yang efektif dalam menjangkau *market* baru dengan cara memberikan informasi melalui audio.

Lalu, target *audiens* dari karya *podcast* ini adalah para generasi *sandwich* dan diutamakan yang belum menikah. Hal ini karena sebagian besar topik yang diangkat membicarakan tentang tren generasi *sandwich*, yang harus menghidupi dan bertanggung jawab lebih dari satu generasi. Jadi, penulis berharap dengan adanya karya siniar ini, dapat membantu generasi *sandwich* untuk bisa mengambil keputusan dan mengetahui cara berinvestasi di tengah tanggungan besar yang mereka hadapi.

