

## BAB III

### RANCANGAN KARYA

Dalam tahap ini, penulis membuat sebuah rancangan dalam pembuatan karya demi menghasilkan suatu karya dengan matang. *Podcast* ini berbentuk *storytelling* dengan menghadirkan beberapa narasumber terkait topik yang diangkat. *Podcast* ini juga akan dibawakan oleh penulis dengan membahas mengenai kisah dan pelaporan mengenai pelayanan terhadap Orang Dengan Gangguan Jiwa. Pembawaan dalam *podcast* ini menggunakan bahasa yang santai dan ringan agar para pendengar dapat mencerna topik yang dibawakan dengan mudah. Menurut Geoghegan (2007), tahapan dalam produksi *podcast* meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

#### 3.1 Praproduksi

Tahap ini merupakan proses awal dari semua kegiatan produksi program *podcast*. Dimulai dari menentukan sebuah ide, pemilihan narasumber, dan mempersiapkan seluruh peralatan (Geoghegan & Klass, 2007, p. 130-133).

##### 3.1.1. Penemuan Ide

Dalam tahap ini, *podcaster* menentukan ide topik yang akan diangkat dalam *podcast*, serta menentukan target audiens yang ingin dituju. Penulis menemukan ide dan topik *podcast* awalnya karena berawal dari sebuah ketertarikan penulis mengenai isu kesehatan mental dan jiwa. Dan penulis masih sering melihat Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) keberadaannya dianggap tidak pantas dan terabaikan. Mulai dari stigma negatif terhadap ODGJ, hingga fasilitas kesehatan untuk ODGJ di Indonesia yang kurang mumpuni. Banyak di antara mereka dikucilkan dan dijauhi oleh masyarakat, bahkan oleh keluarga mereka sendiri. Oleh karena itu, penulis cukup tertarik perihal apa solusi yang harus mereka dapatkan dan solusi apa yang sudah diberikan oleh pihak yang berkewajiban dalam menanggapi hal ini.

Saat ini penulis sedang berdomisili di Provinsi Banten, lebih tepatnya di daerah Tangerang Selatan. Menurut data sensus dari Badan Pusat Statistika 2021, Provinsi Banten berada di urutan kelima sebagai provinsi terpadat di Indonesia dengan jumlah penduduk sebanyak 12.061.475 jiwa. Jumlah ini menunjukkan bahwa pemerintah provinsi Banten memiliki tanggung jawab yang besar karena harus melayani belasan juta penduduk

Sehingga, topik utama yang akan diambil adalah mengenai pelayanan Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) di Indonesia yang dikemas melalui *audio storytelling podcast*.

### **3.1.2. Pemilihan Narasumber**

Penulis, menentukan narasumber dalam *podcast* yang akan diproduksi sesuai dengan ide dan topik yang sebelumnya telah ditetapkan. Penulis memilih dan menentukan narasumber yang relevan sesuai dengan topik yang akan dibahas. Narasumber yang dipilih merupakan pemilik dan sekaligus pengurus Yayasan Kemah Peduli Sahabat Kasih, sebuah yayasan yang bertujuan melayani, merawat, serta mengobati orang dengan gangguan jiwa (ODGJ) dan orang yang terindikasi memiliki gangguan jiwa.

### **3.1.3 Persiapan**

Dalam tahap ini, penulis mempersiapkan seluruh peralatan untuk produksi *podcast* audio dan juga mempersiapkan tempat rekaman *podcast*.

Untuk tahap persiapan, penulis sekaligus *podcaster* telah menentukan anggaran biaya serta menentukan beberapa peralatan yang akan digunakan dalam produksi *podcast*. Penulis menggunakan mikrofon 7RYMS, laptop, dan *headset*. Selain itu, penulis juga akan merekam di dalam ruangan kedap suara untuk memaksimalkan rekaman suara yang akan dilakukan. Kualitas audio sangat bergantung kepada kualitas alat-alat yang digunakan. Setelah proses rekaman selesai, proses *editing* hasil rekaman

akan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *Adobe Audition* dan *Adobe Premiere*. Perangkat ini digunakan untuk membantu penulis menstabilkan semua suara jika terdapat *noise*, memerlukan penambahan *instrument* atau *volume*, dan juga audio tambahan. Selain itu menggunakan *website* Canva dan *software* *Adobe Photoshop* untuk pengeditan *thumbnail podcast*.

### 3.2 Produksi

Dalam tahap produksi *podcast*, diperlukan hasil rekaman dengan kualitas yang baik. Mengutip dari Podcast.co, produksi *podcast* harus didukung dengan alat perekam seperti *mic*, laptop, dan *software*. Penulis melakukan proses produksi di tengah masa *volunteer* di Yayasan Kemah Peduli Sahabat Kasih.

Pada saat melakukan wawancara dengan narasumber, penulis memilih ruangan yang terbuka di sekitar Yayasan Kemah Peduli Sahabat Kasih. Alasan dari pemilihan ruangan yang terbuka, agar penulis juga dapat menangkap suara-suara natural yang ada di lingkungan sekitar untuk memperkuat cerita.

Setelah melakukan wawancara dengan narasumber, selanjutnya penulis mentranskrip hasil dari wawancara. Tujuan dari pembuatan transkrip wawancara, untuk mempermudah penulis dalam membuat naskah *audio storytelling podcast*. Kemudian setelah transkrip wawancara telah selesai, penulis membuat naskah final yang berdasarkan hasil dari wawancara.

Setelah naskah telah siap, tahap selanjutnya yang penulis lakukan adalah proses rekaman narasi penulis sebagai narator. Mengacu kepada The Podcast Production Company, penulis mengerjakan proses rekaman narasi di rumah penulis atau lebih tepatnya di kamar dan dilakukan di malam hari, agar terhindari dari suara bising atau *noise*. Setelah proses rekaman selesai, penulis menyimpan dan menamai *file* rekaman sesuai dengan kode yang ada di naskah agar memudahkan proses *edit* di pasca produksi.

### 3.3 Pascaproduksi

Pada tahap pasca produksi, penulis akan melakukan proses *editing* pada rekaman hasil wawancara dan mendistribusikan konten *podcast*. Proses *editing* akan dilakukan setelah proses rekaman berlangsung. Proses *editing* menggunakan *software* pengeditan audio *Adobe Audition* dan audio video *Adobe Premiere* untuk menambahkan *background music* dan *sound effect*, penulis juga berencana bekerja sama dalam hal *editing* dengan Guntur Alfurqan, alumni jurusan film Universitas Multimedia Nusantara untuk memaksimalkan hasil *edit podcast* agar lebih menarik dan memperkuat unsur *storytelling*. Selain itu, penulis sendiri juga akan mendesain *cover podcast* menggunakan *website* Canva dan *software* *Adobe Photoshop*.

Setelah proses *editing*, selanjutnya *podcast* audio tersebut dipublikasikan dan diunggah ke *platform* Spotify. *Podcast* ini juga akan dipromosikan melalui media sosial Instagram dengan menyebarkan *post* dan *story* mengenai *podcast INSIDER : Light of Life*.

### 3.4 Timeline dan Anggaran

Dalam pembuatan karya *podcast* ini penulis menggunakan tabel *Timeline* untuk membantu penulis dalam merencanakan proses pembuatan karya. Kemudian, karya *podcast* ini membutuhkan anggaran biaya untuk mendukung lancarnya proses pembuatan karya ini. Berikut rincian dari *timeline* dan perkiraan anggaran yang dibutuhkan dalam pembuatan karya *podcast INSIDER : Light of Life*.

Tabel 3.4.1 Timeline

No	Tahapan	Uraian Kegiatan	Bulan
1	Praproduksi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Riset</li><li>• Menghubungi narasumber</li><li>• Mempersiapkan peralatan</li></ul>	Oktober
2	Produksi	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Volunteer</i> kegiatan pelayanan di Yayasan Kemah</li></ul>	November - Maret

		Peduli Sahabat Kasih <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara dengan narasumber</li> <li>• Mengumpulkan <i>file</i> audio yang akan digunakan</li> </ul>	
3	Pasca Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses <i>editing</i> audio hasil wawancara</li> <li>• Publikasi karya Menulis laporan</li> </ul>	

Tabel 3.4.2 Rancangan Anggaran Biaya

No	Keterangan	Jumlah Anggaran
1	Mic 7RYMS	Rp. 3.442.000
2	Transportasi	Rp. 500.000
Total		Rp. 3.942.000

Berdasarkan tabel di atas, anggaran awal yang dibutuhkan penulis untuk memproduksi episode yang ada di *podcast* INSIDER adalah sebesar Rp.3.942.000. Namun, pada realisasinya, penulis perlu mengeluarkan anggaran tambahan untuk *microphone* dan mengeluarkan anggaran kurang dari Rp. 500.000 untuk biaya transportasi. Perubahan dalam penggunaan anggaran terjadi pada masa produksi.

### 3.5 Target Luaran/Publikasi

*Podcast INSIDER: Light of Life* akan diunggah ke dalam fitur *podcast* di platform Spotify. Pemilihan platform Spotify dikarenakan lebih mudah diakses oleh audiens dan memiliki banyak pengguna dari berbagai kalangan usia, sehingga pendengar dapat dengan mudah mengetahui dan mendapatkan informasi mengenai Orang Dengan Gangguan Jiwa di Indonesia yang mungkin belum diketahui oleh masyarakat luas.

Spotify sendiri merupakan sebuah layanan *streaming* musik digital *podcast* audio yang hasil audionya dapat diunduh oleh audiens. Fitur *podcast* di Spotify pun dapat mempermudah para pembuat konten untuk mengembangkan karyanya dan dinikmati oleh pengguna Spotify. Selain itu, fitur *podcast* di Spotify juga dapat dijangkau oleh pengguna tanpa membayar.

Kemudian, penulis berencana untuk menawarkan karya *podcast* ini kepada KBR Prime (kbrprime.id), salah satu *platform* media yang fokus pada konten audio berkualitas tinggi. KBR Prime memiliki reputasi yang baik dalam menyajikan berita, informasi, dan cerita-cerita inspiratif kepada pendengar yang luas. Mengutip dari *website* kbrprime.id, KBR Prime adalah sayap *podcast* dari KBR, sebuah media independen yang berdiri tak lama setelah Reformasi di tahun 1999. KBR bermula dengan konsep "kantor berita radio", berjejaring dengan 300+ radio lokal di seluruh Indonesia. Dengan menawarkan karya *podcast* ini ke KBR Prime, penulis berharap dapat mencapai audiens yang lebih besar dan beragam, serta turut berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya memanusiakan orang dengan gangguan jiwa (ODGJ).



Gambar 3.1 Logo KBR Prime Sumber:kbrprime.id