

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi menjadi salah hal paling penting dalam perkembangan jaman ini. Dengan adanya teknologi manusia dapat berkomunikasi dengan menggunakan internet tanpa mengenal waktu dan tempat. Salah satu bentuk dari teknologi yang berkembang adalah teknologi audio komunikasi. Pada jaman dulu radio adalah teknologi komunikasi yang sangat digemari oleh masyarakat. Dengan adanya perkembangan jaman ini, fungsi dari radio telah digantikan oleh salah satu teknologi audio yang sedang digemari milenial masa kini yaitu Podcast

Podcast merupakan kata yang berasal dari gabungan kata “*iPod*” dan “*Broadcasting*”. Hal ini terjadi karena produk Apple meluncurkan iPod kemudian memperkenalkan *podcast*. Seiring berjalannya waktu, saat ini *podcast* telah mudah untuk diakses menggunakan berbagai macam *platform*. *Podcast* adalah episode program yang dapat diakses menggunakan internet dan biasanya berbentuk rekaman asli audio. *Podcast* juga menawarkan setiap episode dalam format file yang sama yang membuat pendengar akan selalu dapat menikmati program tersebut dengan cara yang sama. berbeda halnya dengan radio yang secara umum kontennya merupakan siaran langsung.

Podcast bagi para pendengar merupakan sebuah cara dalam menikmati konten menarik dari seluruh penjuru dunia secara cuma-cuma. Sedangkan bagi pembuat *podcast* sendiri, *podcast* merupakan suatu cara efektif dalam menjangkau banyak pendengarnya (Andria, 2019:2). Praktik *podcast* mulai dikenal sejak tahun 2004. Secara umum, *podcast* merupakan materi audio atau video yang dapat diakses menggunakan internet baik secara gratis maupun berlangganan (Fadilah, 2017:92). Film dapat dilihat sebagai karya kreasi manusia yang mengandung unsur estetika tinggi, atau dapat juga dilihat sebagai media komunikasi, di mana film dapat digunakan sebagai media untuk menyalurkan dan menyebarkan pesan dari sineas kepada publik. Jika kita melihat film dari perspektif kedua, kita dapat mengatakan bahwa kita melihat film dari perspektif komunikasi, karena film termasuk dalam satu bentuk media massa. Jadi, jika seorang produser memproduksi film untuk menyampaikan pesan tertentu melalui film yang ia hasilkan, maka ia telah melakukan komunikasi massa.

Film Muncul pada awal abad 19 yang saat itu muncul sebagai alat teknologi yang baru, Tetapi saat itu konten yang di tawarkan hanya sedikit. Lalu seiring berjalannya waktu film berubah menjadi sebagai alat untuk mempresentasi dan membuat suatu tradisi hiburan dalam bentuk cerita, panggung, musik, drama dan humor kepada para konsumen dengan konsumsi yang di anggap populer. Film dapat diartikan sebagai hal yang dapat menjangkau populasi yang sangat banyak dengan cepat bahkan sampai keplosok desa (McQuail, 2011: 35).

Saat ini Film dapat memiliki kemampuan dan kekuatan untuk dapat menjangkau hampir seluruh keadaan sosial di masyarakat. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa hubungan antara film dan masyarakat ini bersifat linear. Artinya film dapat menjadi media yang selalu mengkonstruksi pikiran masyarakat lewat pesan atau karakter yang ada disetiap adegan film. Dalam Irawanto, kritik mengenai film yang membentuk pikiran masyarakat ini muncul berdasarkan argumen bahwa film merupakan hasil dari realitas kehidupan di masyarakat yang diproyeksikan ke atas layar (Sobur, 2013: 127- 128).

Sebagai sebuah layanan *music streaming* yang memiliki pengguna aktif yang besar jumlahnya, Spotify memiliki layanan periklanan *online* yang disebut dengan *Spotify For Brands*. Beragam *ad format* tersedia untuk *brand- brand* yang ingin menjangkau generasi milenial yang merupakan *audience* terbesar dari Spotify (SpotifyForBrands.com, n.d.). Spotify juga baru sajamerilis sebuah *platform audio self-service* periklanan baru, yaitu *Spotify Ad Studio*. Layanan ini memungkinkan pemasar untuk menjangkau konsumen yang tepat pada saat yang tepat, untuk mengelola kampanye beragam *audio* dengan pilihan anggaran yang fleksibel (Lacy, 2017).

Besarnya jumlah pengguna Spotify pada akhirnya menciptakan trend tersendiri yang terus berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi *mobile*. Kekuatan Spotify adalah pada standard industri baru yang telah diciptakannya (Osazuwa, 2014). Dengan besarnya jumlah pengguna internet di Indonesia, maka

Spotify memiliki pangsa pasar yang sangat besar di Indonesia. Pihak Spotify telah mengumumkan bahwa Indonesia merupakan satu-satunya pasar di Asia dengan pertumbuhan tercepat. Total sudah 3,9 milyar lagu diputarkan di Indonesia (Triwijanarko, 2017).

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu tugas yang wajib yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom). Dengan adanya PKL ini, praktikan dapat membandingkan dan menerapkan teori yang didapat selama perkuliahan dalam kehidupan nyata di dunia kerja, serta menambah wawasan dan pengalaman kerja.

Konten ini di *upload* setiap hari Selasa dan Jum'at pukul 19:00 WIB dengan durasi 5 menit sampai 10 menit dari jumlah delapan *content* selama dua bulan. Pemilihan hari Selasa dan Jum'at dikarenakan hari Selasa yang merupakan hari kedua dalam sepekan dimana orang-orang mulai terbiasa untuk melakukan aktivitasnya setelah persiapan di hari Senin. Sedangkan hari Jum'at merupakan *the last weekdays* atau hari sebelum *weekend* dimana sebagian besar institusi mengakhiri aktivitas pada hari itu. Kemudian pukul 19.00 WIB, sebab pada jam tersebut para remaja biasanya dalam kondisi santai sehingga dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk menonton youtube dan untuk youtube sendiri sering terjadi peningkatan jumlah penonton pada jam-jam demikian.

Selain itu, untuk *project* ini sendiri, akan melibatkan dua orang praktikan yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing, di antaranya penulis berperan sebagai bagian produksi yang bertugas memproduksi podcast yang menarik perhatian dan mudah dipahami. Sedangkan partner praktikan lainnya bertugas menyusun skrip podcast dan mengumpulkan ide untuk episode selanjutnya.

I.2 BIDANG KERJA PRAKTIK

Bidang kerja praktik adalah bidang editor dalam pembuatan Podcast bertema dunia perfilman di Spotify

I.3 TUJUAN KERJA PRAKTIK

Kerja praktek ini bertujuan untuk menciptakan ide baru dan kreatif dalam penentuan topik yang akan dibahas sampai penyusunan naskah yang menarik bagi para pendengar khususnya remaja dalam hal pembuatan drama podcast dengan tema membahas film-film dari beberapa genre.

I.4 MANFAAT KERJA PRAKTIK

1. Mengembangkan dan melatih keterampilan dalam memproduksi karya podcast dengan tema “DUNIA PERFILMAN”.
2. Memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dalam perkuliahan.
3. Mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta pengalaman dalam membuat podcast yang baik dan benar.

I.5 TINJAUAN PUSTAKA

I.5.1 Podcast

Pada tahun 2004 merupakan awal munculnya istilah *podcast*. Ben Hammersley mengatakan bahwa “*podcasting*” di dalam artikelnya yakni guardian.com dimana artikel tersebut membahas audioblogs dan juga radio online. Selama kurang lebih 7 bulan, kata “*podcasting*” seolah tenggelam hingga akhirnya beberapa orang menggunakannya sebagai nama mereka pada saat mendaftar domain seperti yang dilakukan Dannie Gregoire yang mendaftar domain *podcaster.net*. kemudian pada tahun 2005 audio *podcast* mulai berkembang, saat itu Apple membuat materi *podcast* pada iTunes dengan beberapa tema terbatas. Seiring berjalannya waktu, materi *podcast* semakin berkembang dan memiliki macam-macam ragam. Kemasan dalam *podcast audio* berupa, drama/sandiwara, monolog, dialog/*talkshow*, dan dokumentasi/*feature*. Topic dalam pembahasannya.

Podcast sendiri mempunyai berbagai macam kegunaan antara lain sebagai media pembelajaran. Di era *millennial*, para pelajar saat ini mempunyai kedekatandengan teknologi digital (Badan Pusat Statistik, 2018:17). Mereka memanfaatkan teknologi digital dalam seluruh aspek kehidupan mereka, mulai dari sosialisasi hingga pendidikan. Selain itu *podcast* juga mempunyai kegunaan sebagai alternative distribusi konten audio, dimana dengan perkembangan internet dan dunia digital saat ini menyebabkan *podcast audio* dapat menjadi peluang bagi parapengembang konten audio termasuk para pengelola radio siaran konvensional di Indonesia. Menurut

Geoghegan dan Klass, potensi podcast terletak pada keunggulannya; dapat diakses secara otomatis, mudah dan kontrol ada di tangan konsumen, dapat dibawa-bawa, dan selalu tersedia (Geoghegan, Michael W., Klass, Dan. 2007).

I.5.2 Produksi *Podcast*

Proses produksi seperti editing pada *podcast* mempunyai kemiripan mengedit audio pada musik. Proses mengedit audio pada *podcast* memiliki 3 tahapan utama yakni, menjahit dimana proses ini merupakan tahapan dalam menghapus ataupun menambahkan audio pada *podcast*. Kemudian *mixing* dimana proses ini merupakan tahapan memanipulasi suara atau audio sesuai dengan keinginan editor seperti mengecilkan suara latar belakang audio atau *soundtrack*, mempercantik suara *recording* dan lain sebagainya, dan yang terakhir *mastering* yang mana proses ini merupakan tahap dalam menambahkan kecakapan extra untuk pekerjaan *mixer* yang bertujuan mengoptimalkan dan memperlancar suara *podcast*. Berikut ini merupakan tahapan yang perlu diperhatikan dalam melakukan proses mengedit audio *podcast* :

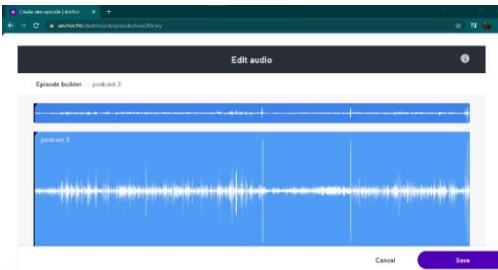
1. Mengedit berbasis file dan berbasis projek
 - a) Mengedit berbasis file yaitu mengotak-atik rekaman suara asli dengan mengubah atau mengedit file rekaman suara seperti membersihkan noise yang terdapat pada file kemudian disimpan sebagai file suara baru.
 - b) Mengedit berbasis projek yaitu menggabungkan hasil edit rekaman suara berbasis file dengan memotong bagian yang tidak disukai, mengatur ulang segmen dengan menggesernya, menyesuaikan setelan volume hingga menjadi

sebuah satuan rekaman baru.

2. Mengedit rekaman suara

Gambar I.1

Mengedit rekaman suara



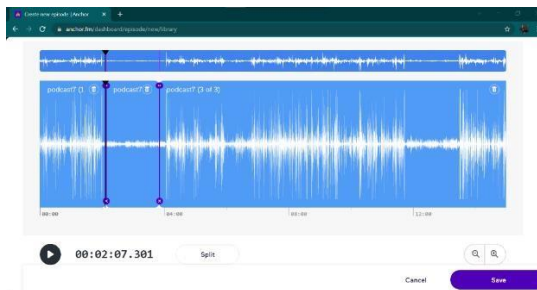
Langkah pertama memperkuat file dengan membersihkan kesunyian diawal rekaman.

- a) Blok bagian gelombang suara awal dimana rekaman suara baru saja dimulai dan belum ada suara masuk dengan menahan tombol kiri *mouse* hingga bagian tersebut dipenuhi blok. Hal ini membantu dalam mengurangi noise yang ada dari awal hingga akhir rekaman.
- b) Klik tombol putar untuk memastikan tidak ada bagian penting yang ikut terhapus
- c) Setelah semua dirasa tepat, hapus bagian yang sudah ditandai.

3. Menggunakan keheningan

Gambar I.2

Menggunakan keheningan



Teknik ini bertujuan untuk membuang rekaman suara seperti suara batuk, “*uhm*”, dan suara lainnya untuk meningkatkan keheningan dalam projek suara. Caranya tidak jauh berbeda dengan langkah nomor dua.

- a) Melakukan blok pada semua bagian yang dirasa tidak diperlukan
- b) Mendengarkan seluruh bagian untuk memastikan tidak ada bagian penting yang terkena blok
- c) Menghapus semua bagian yang di blok.

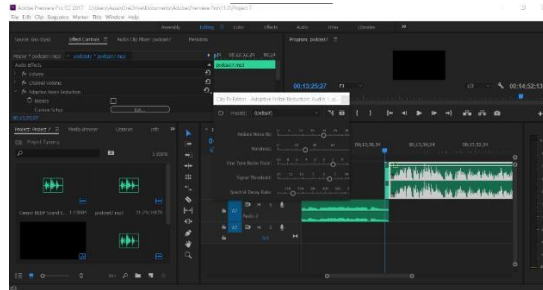
4. Membuang suara berdesis

- a) Suara berdesis yang dimaksud adalah kalimat yang berulang-ulang seperti “Doni berjalan ke arah,,,... eh...oh, itu ke arah matahari terbit” maka dapat dipotong bagian “ke arah,,,... eh...oh, itu” sehingga pendengar akan lebih nyaman menikmatinya.

5. Membersihkan audio rekaman

Gambar I.3

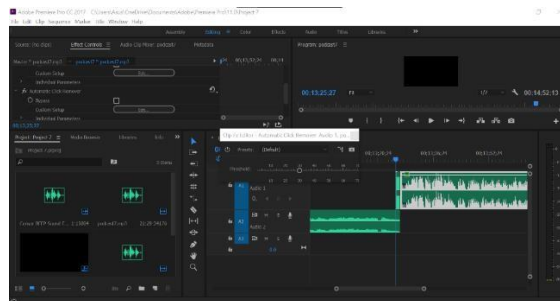
Membersihkan audio rekaman



Dalam langkah berikut, hal ini bertujuan untuk menghilangkan noise yang ada ditengah-tengah rekaman seperti suara angin atau gangguan lainnya dengan memutar opsi *noise reduction* secukupnya hingga dirasa noise sudah pudar dan hanya tersisi rekaman suara yang dibutuhkan. Setelah itu mengatur tekstur suara yang telah di kurangi noisenya dengan memutar ampli yang tersedia pada software secukupnya hingga dirasa suara telah jernih atau sesuai dengan keinginan.

Gambar I.4

Membersihkan audio rekaman



1) Menambahkan musik dan efek suara

Menambahkan musik dan efek suara dalam rekaman yang sudah disatukan untuk menciptakan sebuah suasana dalam rekaman sesuai dengan suasana seperti apa yang

diinginkan dalam rekaman tersebut. Caranya dengan meletakkan musik atau efek suara yang telah disiapkan dibawah *timeline* rekaman suara yang ingin diberikan dukungan suasana atau dukungan lainnya.

- 2) Mengevaluasi keseluruhan *podcast* yang telah di edit untuk memastikan hal yang perlu ditambahkan maupun dibuang.
- 3) *Mastering podcast* audio
- 4) Menyetel tekstur keseluruhan rekaman sehingga besarnya suara bass, middle dan lain sebagainya tidak berat sebelah.
- 5) Menyesuaikan volume *podcast* audio

Hal ini juga tidak jauh berbeda dengan langkah nomor delapan yang bertujuan agar volume seluruh rekaman seragam dan tidak berat sebelah (Geoghegan, & Klass 2007:96).