

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Jojo Podcast atau bisa disingkat JoCast ini akan membahas tentang bagaimana kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang yang bekerja dibidang entertainment khususnya yang masih aktif bekerja selama masa pandemi Covid-19.

Entertainment mempunyai arti segala sesuatu yang bisa berbentuk kata-kata, tempat, benda maupun perilaku yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang sedang susah atau sedih. Hiburan ini bersifat subjektif karena bergantung pada peminatnya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hiburan mencakup banyak hal. Diantaranya adalah musik, film, drama, olahraga dan lain-lain.

Mengisi kegiatan di waktu senggang seperti membuat kerajinan, keterampilan dan membaca dapat dikategorikan sebagai hiburan. Media yang digunakan dalam dunia entertainment ada empat. Diantaranya adalah Televisi, Radio, Media cetak dan Media online.

Podcast ini akan mengangkat sisi lain kehidupan dari seorang yang bekerja di dunia hiburan. Baik itu artis atau selebgram, semuanya akan terjawab didalam podcast ini sehingga masyarakat dapat mengetahui tentang sisi lain dari kehidupan seorang entertainer yang bekerja di bidang dunia hiburan.

Salah satu contoh yang diangkat oleh Podcast ini adalah tentang bagaimana seorang enterteiment bisa tetap bekerja ditengah-tengah pandemi covid ini sehingga masyarakat akan mengetahuinya.

Dalam contoh yang disampaikan diatas, disitulah podcast ini hadir untuk memberi informasi-informasi kepada masyarakat. Podcast ini juga akan sebagai jawaban-jawaban yang menjadi pertanyaan masyarakat tentang dunia hiburan atau entertainment. Pelaksana memilih menggunakan media audio berupa podcast daripada menggunakan artikel.

Hal ini berlandaskan pada bagaimana di era modern ini masyarakat lebih condong untuk mendengarkan podcast daripada harus membaca artikel. Seperti yang dilansir dari CNNIndonesia.com pada tahun 2019, pendengar podcast di media Spotify meningkat sebanyak 50 persen.

I.2 Bidang Kerja Praktek

Kerja prakter yang akan dilakukan oleh pelaksana adalah kerja praktek bersifat proyek dalam hal mengetahui bagaimana kegiatan yang dilakukan oleh entertainment selama masa pandemi ini melalui Jojo Podcast atau JoCast.

I.3 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan kerja praktek ini adalah menjadi sumber informasi, dan juga mampu mewakili opini dari masyarakat untuk mengetahui sisi lain kehidupan seorang yang bekerja di dunia hiburan.

I.4 Manfaat Kerja Praktek

Manfaat dari kerja praktek ini adalah mampu mengetahui sisi lain kehidupan seorang entertainment selama masa pandemi ini.

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Proses Pembuatan Podcast

Dalam membuat *podcast* menurut Morris, Terra, dan Williams (2008) mengatakan bahwa ada tiga tahapan. Yaitu perencanaan *podcast*, proses produksi *podcast*, dan pasca produksi *podcast*. Setiap tahap tersebut terdiri atas beberapa langkah yang diikuti hingga menghasilkan konten-konten *podcast*.

I.5.1.1 Pra Produksi

Perencanaan *podcast* merupakan tahapan awal pelaksana harus memikirkan tentang hal-hal untuk dijadikan isi konten *podcast* itu sendiri. Morris, Terra & Williams (2008: 9-12) berbicara bahwa pemilihan topik adalah hal yang paling dasar yang butuh disiapkan untuk membuat *podcast*. Tiga hal utama yang dapat menjadi pertimbangan untuk memilih topik 3 adalah:

1. Apa yang ingin disampaikan.
2. Apakah dapat dibicarakan dalam jangka waktu tertentu.
3. Apakah *podcaster* memahami apa yang sedang dibicarakan.

Hal selanjutnya yang harus dipertimbangkan adalah pemilihan studio atau tempat perekaman *podcast*. Pemilihan lokasi akan memiliki dampak untuk hasil dari *podcast* itu, dimana jika pelaksana memilih tempat yang salah, beberapa gangguan seperti *noise* akan masuk kedalam *podcast* sehingga pendengar sulit untuk mendengarkan informasi secara maksimal.

1.5.1.2 Produksi

Ketika melakukan produksi *podcast*, terdapat tiga hal yang perlu disiapkan, yaitu peralatan untuk membuat *podcast*, menciptakan suasana ruangan yang tenang dan damai serta perekam suara. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, pelaksana harus mempersiapkan alat-alat untuk membuat *podcast* yaitu *microphone*, *headphone*, dan *software* perekaman suara (Morris, Terra & Williams, 2008: 63-80).

Podcaster membuat setiap episodenya untuk bercerita dan memberikan informasi kepada masyarakat. Dalam beberapa format *podcast*, *noise* memang diperlukan untuk menambahkan suasana dalam tiap episode dari konten *podcast* tersebut, namun beberapa format *podcast* memerlukan suasana yang tenang dalam pelaksanaannya. Menurut Morris, Terra & Williams (2008:93) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mengatasi *noise*.

Hal tersebut adalah pemilihan waktu, dimana dalam beberapa waktu di satu hari, akan ada momen dimana *noise* sangat banyak sehingga *podcaster* harus menentukan waktu perekaman untuk hasil yang optimal. Hal kedua adalah menunggu *noise* untuk hilang dimana dalam beberapa situasi terdapat *noise* yang mampu terbilang mengganggu proses perekaman dari *podcast*.

I.5.1.3 Pasca Produksi

Langkah terakhir dalam pembuatan *podcast* adalah melakukan proses *editing*. Untuk menghasilkan produk *podcast* yang dapat menciptakan suasana yang nyaman bagi para pendengar, maka pelaksana menambahkan alunan irama supaya pendengar tidak merasa bosan ketika mendengarkan *podcast* tersebut.

I.5.2 Podcast

Tahun 2004 tercatat sebagai awal kemunculan istilah *podcast*. Ben Hammersley menyebut kata “*podcasting*” di dalam artikelnya di *guardian.com* yang membahas audioblogs dan radio online. Selama hampir 6 bulan, istilah “*podcasting*” seolah tenggelam sampai akhirnya beberapa orang menggunakannya sebagai nama pada saat mendaftar domain seperti yang dilakukan Dannie Gregoire yang mendaftarkan domain *podcaster.net*. dikutip dari jurnal yang berjudul *Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio*. Tahun 2004 tercatat sebagai awal kemunculan istilah *podcast*. (Fadila, 2017: 95-96).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Daily Social* menunjukkan bahwa masyarakat yang tertarik pada *podcast* dan radio mencapai 56,7% dari keseluruhan responden. Diantaranya pendengar *podcast* di Indonesia didominasi oleh usia 20-15 tahun, yaitu sebesar 42,12%. Kemudian diikuti oleh kelompok usia 26- 29 serta 30-35 tahun. Terdapat tiga alasan dari pendengar *podcast* yaitu kontennya yang sangat bervariasi, fleksibel dan lebih bisa dinikmati daripada konten visual.

Berbeda dengan radio, *podcast* dapat didengarkan kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan internet. Selain itu, *podcast* juga memiliki berbagai episode pada setiap sesinya. Sedangkan kalau radio hanya memiliki isi obrolan antar penyiar satu dengan penyiar lainnya. Serta *podcast* dapat memuat *explicit content* dibandingkan dengan radio yang harus mematuhi etika penyiaran (Valiant, 2020: 8).