

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kerja Praktik ini dilaksanakan melalui media audio dimana dalam hal ini peneliti akan menggunakan *Podcast* sebagai media sarana komunikasi, adapun *Podcast* merupakan kata yang berasal dari gabungan kata “*iPod*” dan “*Broadcasting*” dijumpai dimana saja, asal mulanya karena produk Apple meluncurkan iPod kemudian memperkenalkan *podcast* dan kita kenal istilah *Podcast* sampai hari ini. Era saat ini memerlukan suatu hal yang mudah dan praktis, segala sesuatunya serba cepat dan mudah di akses oleh seluruh kalangan baik dari anak, remaja, sampai dewasa sekalipun. Kalangan saat ini beralih ke media hanya untuk mengembangkan *Podcast* yang bermacam-macam tema/*content* yang disajikan. *Podcast* juga menawarkan setiap episode dalam format file yang sama sehingga membuat pendengarnya semakin dimudahkan ketika akan kembali menikmati program yang disajikan sehingga bisa dilakukan perulangan. Tetapi hal tersebut tidak berlaku sama untuk radio, karena secara umum kontennya merupakan siaran langsung dan ketika terlewat mendengarkan tidak bisa dilakukan perulangan kembali.

Podcast bagi para pendengarnya merupakan sebuah cara untuk menikmati konten menarik dari seluruh penjuru dunia secara cuma-cuma, sehingga pendengar dapat mendengarkan *podcast* dengan banyak versi. Sedangkan bagi pembuat *podcast* sendiri, *podcast* merupakan suatu cara efektif dalam menjangkau banyak pendengarnya (Andria, 2019:2). Setiap tahun telah terjadi penambahan jumlah pendengar *podcast* di Indonesia. Dilansir dari berita online, bahwa saat ini yang mendominasi pendengar *podcast* di Indonesia adalah golongan Anak Muda. Responden yang mendengarkan *podcast* berusia 15-19 tahun sebanyak 22,2% pendengar *podcast* lainnya berusia 20-24 tahun. Jumlah pendengar *podcast* semakin

menurun seiring bertambahnya usia. Di rentang usia 25-29 tahun, jumlah pendengar podcast sebesar 19,9%. Pendengar podcast yang berusia 30-34 tahun sebesar 15,7%. Berikut adalah hasil survei Jakpat (JakPat, 22 Februari 2021).

Konten saat ini mulai muncul konten yang diadopsi dari Amerika Serikat yaitu konten model *Podcast*. Mungkin Kawan GNFI masih terasa asing mendengar kata *Podcast* ini. *Podcast* berasal dari fitur yang disediakan oleh raksasa elektronik *Apple* yang muncul kisaran tahun 2005 dan mulai tahun 2007 menjadi terkenal dikalangan pengguna *Apple*. *Podcast* dalam fitur *Apple* sendiri berarti rekaman asli berupa audio atau video yang ada di internet dalam bentuk program berepisode. Rekaman tersebut dapat berisi konten perkuliahan hingga siaran televisi.

Podcast yang diadopsi menjadi konten *YouTube* ini berupa rekaman suara namun tanpa video yang ditampilkan. Artinya, *Podcast* tersebut hanya berisi rekaman suara tanpa adanya bentuk visual yang hendak ditunjukkan. Fokus konten berada pada rekaman suara tersebut bukan pada visual yang ditampilkan, berbeda dengan konten *YouTube* seperti biasanya yang mengunggulkan sisi visualnya, prinsip konten model *Podcast* lebih seperti radio. *Podcast* berbeda dengan radio, meskipun lebih mengutamakan sisi audio, namun siaran yang dilakukan dengan radio adalah siaran langsung sedangkan audio pada *Podcast* adalah hasil rekaman.

Penelitian mengenai kembali munculnya penyiaran model *Podcast*, salah satunya dituliskan oleh Nic Newman dalam hasil studi *Journalism, Media, and Technology Trends and Predictions 2018* gagasan *Reuters Institute for the Study of Journalism* dan *University of Oxford*. Survei tersebut dilakukan pada 194 editor, pemimpin dan pejabat media digital yang menjelaskan bahwa media digital mengalami peningkatan pada media dengan format audio. Nic Newman juga menjelaskan bahwa sebanyak 58% media akan berfokus pada *Podcast* dengan proporsi yang sama menilik pada konten untuk *speaker* (pembicara) yang diaktivasi menggunakan suara.

Salah satu perusahaan yang sudah meluncurkan model *Podcast* adalah *Facebook* dengan fitur *Facebook Live Audio*. Jika perusahaan media digital saja sudah melirik *Podcast* sebagai salah satu konten untuk disiarkan, maka bukan tidak mungkin model *Podcast* ini akan menjadi salah satu konten unggulan di *YouTube*. Konten dengan model *Podcast* ini juga memberikan kesempatan bagi orang-orang yang berkeinginan untuk membuat *channel YouTube* namun tidak ingin tampil di dalam *video YouTube*-nya, sehingga cukup dengan audio, konten tersebut dapat dibuat. Salah satu kelebihan *Podcast* adalah saat mendengarkan *Podcast* pendengar juga dapat melakukan aktifitas lain. Oleh sebab itu, konten dengan model *Podcast* merupakan salah satu cara penyiaran saat ini.

Idealnya, para pegiat *podcast* audio menggarap topik yang berada dalam bidang minat dan kemampuannya. Di samping itu, masih perlu mempertimbangkan ketersediaan sumber daya untuk mengerjakan topik-topik yang dipilih. (Fadilah, 2017 : 99). Untuk saat ini penulis ingin menentukan tema yang akan diambil adalah tentang isu disabilitas yang saat ini menurut penulis memerlukan perhatian khusus bahwa saudara-saudara disabilitas mereka adalah sebagai sumber kekuatan tidak hanya dilihat bahwa mereka dan tak berdaya, sampai bahkan terasingkan. Namun kita selayaknya manusia yang dianggap normal memiliki peran untuk bisa saling membantu dan menguatkan bahwa kita bisa. Tujuan dari penentuan tema ini adalah dilihat dari fenomena di lapangan bahwa disabilitas masih kerap diperlakukan tidak adil atau belum begitu diberikan tempat yang semestinya, serta mendapatkan kekerasan dari orang di luar sana. Sebagai umat manusia kita diciptakan untuk saling tolong menolong dan memerhatikan sesama.

Landasan dasar penulis mengangkat isu terkait disabilitas karena mereka adalah sama seperti kita semua selayaknya manusia dan diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Kuasa. Peneliti akan menggunakan. Teknologi sangat membantu manusia dalam melakukan aktivitasnya, sehingga mobilitas manusia menjadi sangat cepat dengan adanya teknologi, memberikan kemudahan dalam segala aspek dengan adanya teknologi saat ini. (Meisyanti, 2020 : 196). *Podcast* dapat memberikan jawaban dari kebutuhan masyarakat yang mungkin selama ini belum

sepenuhnya terpenuhi dari siaran radio. Pendengar *podcast* dapat memilih *podcast* mana yang sesuai dengan kebutuhannya dan dengan menggunakan internet dapat didengar kapan dan di mana saja. Dalam melakukan penyebaran (*share/sharing*) pada media sosial terdapat 2 jenis yaitu pertama terkait dengan konten, dalam dunia media sosial, konten tidak hanya diproduksi oleh khalayak pengguna tetapi juga didistribusikan kepada pengguna lain. Kemudian yang kedua melalui perangkat, dalam penyebaran ini bisa melalui perangkat yang dapat dilihat bagaimana teknologi menyediakan fasilitas untuk memperluas jangkuan konten. Misalnya dengan tombol share pada *youtube* yang berfungsi untuk menyebarkan konten video, *podcast* baik *platform* media sosial lainnya maupun media internet lainnya. (Nasrullah, 2020:33)

Saudara-saudara disabilitas di Indonesia masih memerlukan perhatian khusus dari seluruh pihak, tak terkecuali kita sebagai anak muda. Sikap dan perilaku diskriminasi berbasis disabilitas itu kontradiktif dengan disiplin ilmu Kesejahteraan Sosial yang bertujuan pada pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dan hak-hak (asasi), pada peningkatan keberfungsian sosial semua anggota masyarakat, serta pada pemberdayaan individu-individu, kelompok-kelompok, keluarga-keluarga, organisasi-organisasi, dan komunitas-komunitas berguna untuk meningkatkan kondisi keberadaan mereka, serta mengakhiri segala bentuk diskriminasi dan penindasan/*oppression*. (Widinarsih, 2019 : 128-129).

Menurut John C. Maxwell dalam Jurnal (Purnomosidi, 2017 : 164) disebutkan bahwa penyandang disabilitas merupakan seseorang yang mempunyai kelainan dan/atau yang dapat mengganggu aktivitas. Sementara itu, Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang (UU No. 8 Tahun 2016) menyebutkan bahwa penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.

Tugas penulis dalam pembuatan *podcast* ini sebagai produksi. Penulis akan membantu proses produksi dari *recording*, *editing*, *soundtrack inputing*, kemudian *uploading*, yang kemudian di *posting* melalui platform media sosial yakni *Youtube*. Saat ini *Youtube* merupakan *platform* media sosial nomor satu di Indonesia dengan jumlah pengguna mencapai 150 juta penduduk dengan rata-rata usia remaja (Katadata.co.id, 2019). Berkaitan dengansasaran demografi pada konten *podcast* ini merupakan usia remaja. Selain 5 banyaknya pengguna media sosial yang terkatogori usia remaja, usia remaja pula memerlukan edukasi dalam proses perkembangan mereka. Target sasaran pada *podcast* ini remaja.

Rencananya konten ini akan di *upload* setiap hari Senin, Rabu dan Jum'at pukul 18.00 WIB dengan jumlah delapan konten selama dua bulan. Pemilihan hari Senin, Rabu, dan Jum'at dikarenakan hari Senin merupakan hari pertama dalam mengawali sepekan dimana orang-orang mulai terbiasa untuk melakukan aktivitasnya setelah istirahat di hari Minggu. Sedangkan hari Rabu merupakan hari tengah dalam sepekan yang mana kebiasaan orang mencari hiburan di tengah pekerjaan atau aktivitas yang dilaksanakan, kemudian hari Jum'at dimana sebagian besar institusi mengakhiri aktivitas pada hari itu.

Kemudian pukul 18.00 WIB, sebab pada waktu 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 tersebut. Selain itu, untuk projek ini sendiri, akan dikerjakan oleh dua orang praktikan yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing- masing, di antaranya penulis berperan sebagai penulis naskah *podcast* dengan tugas mengumpulkan ide, menentukan tema yang menarik dan mengembangkan menjadi naskah yang akan digunakan sebagai petunjuk dalam drama *podcast*. Selanjutnya naskah yang telah dibuat oleh penulis akan diserahkan kepada bagian produksi untuk diproduksi menjadi sebuah drama *podcast* yang menarik, mudah dipahami, dan dapat diterima oleh remaja.

I.2 Bidang Kerja Praktik

Bidang kerja praktik penulis adalah konsentrasi media dengan topik fokus pada proses produksi program drama *Podcast* Disabilitas kemudian peran editor program drama *Podcast* Disabilitas.

I.3. Tujuan Kerja Praktik

I.3.1 Tujuan Umum :

1. Meningkatkan dan menyelaraskan pemahaman mahasiswa terkait hubungan teori akademis dan praktik di lapangan
2. Agar mahasiswa dapat membandingkan penerapan teori proses produksi determinasi media yang di terima di jenjang akademik dengan praktik yang ada di lapangan.
3. Mahasiswa mampu menambah wawasan ataupun mengasah talenta selama melakukan kerja praktik, sehingga dapat dijadikan bekal untuk di dunia kerja yang sesungguhnya.

I.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui proses produksi program mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.
2. Mengetahui proses produksi program mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. Mahasiswa mampu menjalankan tugas dan peran sebagai editor program *podcast* pada saat di lapangan kerja.
3. Dapat melatih diri untuk disiplin dalam suatu pekerjaan.

I.4 Manfaat Kerja Praktik

1. Mengetahui proses pembuatan program *podcast* mulai pra produksi hingga pasca produksi program drama *podcast*.
2. Menjalin hubungan baik dengan rekan kerja.

3. Dapat menambah kreatifitas dan pengalaman kerja secara langsung, sehingga dapat digunakan sebagai bekal bagi mahasiswa ketika terjun ke dunia kerja.
4. Mengetahui kemampuan kita dalam mengatasi sebuah masalah.

I.5 Ruang Lingkup Kerja Praktik

Ruang lingkup dari kerja praktik ini akan dibatasi sebagai editor *podcast* untuk drama *podcast* serta background unggahan pada media promosi

I.6 Tinjauan Pustaka

I.6.1 Podcast

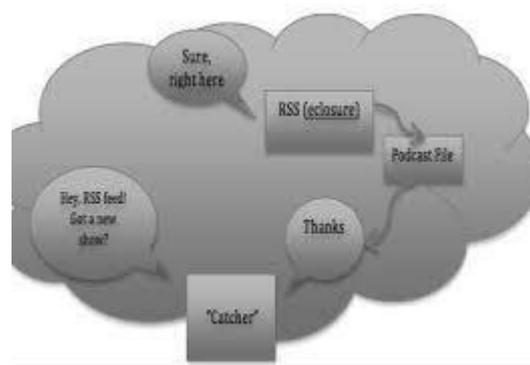
Podcast audio yang dimuat di media online merupakan bagian dari medium interaktif, berbeda dengan materi siaran audio yang dimuat di radio siaran konvensional maupun radio online, yang merupakan bagian dari medium linear. Pada dasarnya telah terjadi suatu kesamaan dan perbedaan yang kemudian menjadikan beberapa perbedaan dalam konsep-konsep tentang pemrograman atau strategi program untuk konten *podcast* audio dan radio siaran *linear*. Meski terdapat perbedaan, pemahaman tentang kedua hal tersebut merupakan hal yang penting dikuasai oleh mereka yang bergelut di bidang pengembangan konten audio maupun siaran radio. (Fadilah, 2017 : 94).

Kemudian 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*. setelah setahun 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.

Podcast audio berupa, drama/sandiwara, monolog, dialog/*talkshow*, dan dokumentasi/*feature*. Topic dalam pembahasannya pun sangat luas, mulai dari ilmu pengetahuan, sejarah, ekonomi, politik, filsafat, dan lain-lain. (Fadillah, 2017 : 96). Istilah *podcast* diartikan sebagai materi audio atau video yang tersedia di internet yang dapat secara otomatis dipindahkan ke komputer atau media pemutar portable baik secara gratis maupun berlangganan. Jika internet audio telah diperlakukan atau dianggap sebagaimana radio, maka internet audio adalah bentuk dari radio. *Podcast* audio dapat menjadi peluang bagi para pengembang konten audio termasuk para pengelola radio siaran konvensional di Indonesia. Potensi *podcast* terletak pada keunggulannya dapat diakses secara otomatis, mudah dan *control* ada di tangan konsumen, dapat dibawa kemana saja dan selalu tersedia.

I.6.1.1. Distribusi dan Cara Kerja Podcast



Sumber : Google

Gambar I.1 Mekanisme Distribusi *Podcast*

Proses distribusi dan produksi *Podcast* dapat dikategorikan sederhana. Didalamnya telah tercantum 3 elemen yang harus diperhatikan sebagai berikut : pertama materi *podcast*, kemudian

masih ada penyedia RSS (*Really Simple Syndication*), dan tahapan terakhir adalah penangkap (*Podcatcher*). Ukuran dokumen atau besarnya dari *file* tersebut berkisar antara 1 mb hingga 200 mb (tergantung dari *frame rate*, ukuran, dan lain sebagainya). Sehingga kesimpulan dari elemennya adalah penyedia RSS atau penyimpad di server *cloud* seperti www.soundcloud.com (Andira, 2019:16).

I.6.1.2. Karakteristik Podcast

Adapun beberapa karakteristik *podcast* sabagai berikut :

- Diunduh secara otomatis saat konten baru diunggah oleh “*podcaster*”.
- Dapat didengarkan kapan saja dan dimana saja
- Dapat diproduksi satu kali
- Produksi serial dimana “episode” baru diproduksi setiap hari, mingguan, atau bahkan bulanan. (Andria, 2019:17).

I.6.1.3. Kesalahpahaman Umum Tentang Podcast

- *Podcast* tidak seperti siaran radio secara langsung karena pembuatan *podcast* bisa dilakukan kapan saja
- Bila membuat *podcast* harus bayar, sebenarnya banyak “*host*” *podcast* yang sudah menggratiskan siapapun yang ingin membuat *podcast*
- Pendengar tidak perlu menggunakan *iPod* karena *podcast* cukup menggunakan komputer atau pemutar *.mp3*. (Andria, 2019:17).

I.6.1.4. Jenis-Jenis Podcast

- *Podcast* yang sudah disempurnakan, yakni dengan menggunakan *audio* dan diberi tambahan slide & gambar. Biasanya dilakukan untuk presentasi dengan narasi dan bab. Format yang digunakan pun berupa *.mp4a* atau *.mp4b*, tetapi bisa juga menjadi file *.mov*

dan bahkan .PDF.

- *Podcast*, atau *video podcast*. Dibuat dengan *camera recorder* dan video digital serta formatnya berupa .mp4 atau .mov
- *Podcast* pada umumnya, yakni berupa audio. Dibuat menggunakan perekam suara serta formatnya berupa .mp3. (Andria, 2019:18).

I.6.1.5. Podcast Audio Indonesia

Di era saat ini Indonesia mulai berkembang dengan adanya berbagai pilihan sajian dalam dunia media terutama *podcast* yang mulai digemari oleh banyak orang, tak ketinggalan Indonesia ini biasa kita sebut dengan istilah “local” dalam kontribusinya sudah semakin berkembang terutama di internet. Situs radio siaran konvensional selain berisi gambar dan teks dan juga siara *live streaming*, juga menyediakan berbagai macam pilihan audio di *channel podcast*-nya. Dengan perkembangannya yang luar biasa, maka menjadikan *podcast* sebagai media alternative dalam menyampaikan pesan komunikasi kepada khalayak yang memerlukan referensi atau bahan yang bisa dijadikan acuan atau sebagai bekal dalam menambah wawasan mereka.

Pada sebuah kantor berita radio 68H menayangkan sebuah informasi dalam format audio dan teks. Pada *channel* audio, pengakses dapat mengunduh atau memutar konten yang tersedia dalam format audio *podcast* yang terhubung dengan media tersebut di www.soundcloud.com. Keanekaragaman konten audio di situs lembaga penyiaran publik Inggris ini bermacam-macam dan terukur. Banyak sekali konten yang disajikan, selain dokumenter wawancara dan audio, menyediakan audio *podcast* tentang pelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan kreatif. Konten yang menarik akan menambah wawasan bagi para penggemarnya ataupun bagi yang belum pernah mendengarkan konten *podcast*.

Kita sebagai orang Indonesia juga akan mendapatkan kesempatan menerima Bahasa Inggris. Kemudian didalam sebuah konten, Iqbal bercerita terkait latar belakang dirinya sebagai seorang blogger yang ingin memiliki *channel youtube* sendiri. Dalam hal ini diceritakan oleh Iqbal yang sadar akan membuat konten di *youtube* memerlukan kemampuan teknis tertentu, kemudian seperti alat-alat, kemudian data internet yang cukup besar. Sehingga Iqbal mengambil untuk membuat konten audio menjadi lebih sederhana dan dapat diterima oleh semua kalangan. Maka ia ingin memberikan *alternative* konten bagi pendengar yang kurang puas dengan media arus utama. Dengan akun itu, Iqbal ingin membangun percakapan terkait hal-hal penting yang tidak terakomodasi pada media arus utama. Dan Indonesia juga ada salah satu selebriti yaitu Joshua Suherman dengan akun *podcast* nya yang berhasil mendapatkan 1000 pendengar hanya dalam waktu kurang lebih satu bulan dengan tema yang diambil adalah Teman Berkemudi. (Fadilah, 2017:97-98).

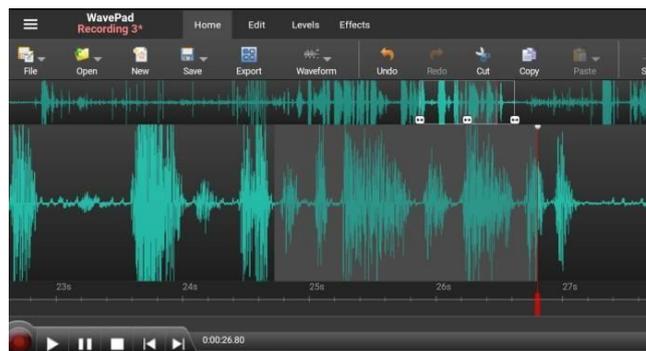
1.6.1.6. Produksi Podcast

Proses produksi menjadi hal utama yang perlu diperhatikan adalah pada saat proses editing pada *podcast* hal ini mempunyai kemiripan ketika mengedit audio pada musik. Proses mengedit audio pada *podcast* memiliki 3 tahapan utama yakni, pertama menjahit dimana proses ini menjadi tahapan dalam menghapus ataupun menambahkan audio yang disukai ataupun tidak pada *podcast*. Kedua *mixing* dimana proses ini merupakan bagian tahapan memanipulasi suara atau audio sesuai dengan yang diinginkan oleh editor, lalu caranya adalah dengan mengecilkan suara latar belakang audio atau *soundtrack*, menyempurnakan suara *recording* dan aksi atau tindakan lainnya dan yang terakhir *mastering* dimana proses ini adalah tahap dalam menambahkan kesempurnaan extra untuk pekerjaan *mixer* yang bertujuan untuk memaksimalkan, mengoptimalkan, serta memperlancar suara pada *podcast* tersebut.

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 mengolah rekaman suara asli dengan mengubah atau mengedit file rekaman suara seperti membersihkan noise yang terdapat pada file yang telah dikirimkan kemudian disimpan sebagai file rekaman suara baru.
 - b. Mengedit berbasis projek yaitu menggabungkan hasil editan rekaman suara berbasis file dengan *cut* atau memotong bagian yang tidak dipilih, mengatur ulang segmen dengan cara menggesernya, menyesuaikan setelan volume sampai menjadi sebuah rekaman baru yang utuh
2. Mengedit rekaman suara

Gambar I.2 Mengedit Rekaman



Sumber : *Google*

Langkah pertama memperkuat file dengan membersihkan ketenangan atau 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* dari awal hingga akhir rekaman.

- b. Klik tombol putar untuk memastikan tidak ada bagian penting yang ikut terhapus, sebab ini sangat berpengaruh
 - c. Jika sudah dirasa tepat, hapus bagian yang sudah ditandai.
3. Menggunakan Keheningan

Gambar I.3 Menggunakan Keheningan



Sumber : *Google*

Tujuan dari teknik ini adalah untuk membuang rekaman suara seperti suara batuk, “*uhuk*”, suara hembusan nafas “*sss*”, maupun suara lainnya, maka memiliki tujuan untuk meningkatkan keheningan dalam proyek suara. Caranya dapat ditempuh dengan nomor dua, tidak jauh berbeda.

- 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 tak nyaman / berdesis

Suara berdesis yang dimaksud adalah kalimat yang berulang-ulang seperti “Rivan membeli sabun,,...aah...ehh, membeli sabun ke warung Pak Ahmad” maka dapat dipotong bagian “membeli sabun,,...ah...ehh” sehingga pendengar akan lebih bisa merasakan nyaman untuk menikmatinya.

5. Membersihkan audio rekaman

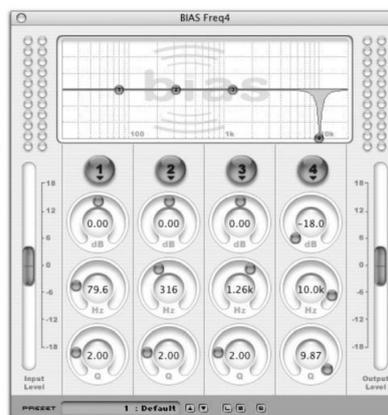
Gambar I.4 Membersihkan audio rekaman



Sumber : *Google*

Hal ini bertujuan untuk menghilangkan *noise* apabila ditengah-tengah rekaman terjadi gangguan seperti suara angin, suara mengambil nafas, ataupun gangguan lainnya dengan memutar opsi *noise reduction* secukupnya hingga dirasa *noise* sudah pudar atau cukup hilang dan hanya tersisa rekaman suara yang diinginkan. Setelah itu mengatur tekstur suara yang telah dikurangi *noise* nya dengan memutar ampli yang tersedia pada *software* secukupnya hingga suara yang diinginkan menjadi jernih.

Gambar I.5 Membersihkan audio rekaman



Sumber : *Google*

6. Menambahkan musik dan efek suara

Menambahkan musik dan efek suara dalam rekaman yang sudah disatukan bertujuan untuk menghadirkan suasana dalam rekaman yang sesuai yang diinginkan dalam rekaman tersebut. Adapun caranya yaitu dengan meletakkan musik ataupun efek suara yang telah disiapkan dibawah *timeline* rekaman suara yang ingin disuguhkan dengan dukungan menghadirkan suasana dalam drama *podcast* atau dalam bentuk dukungan lainnya.

7. Mengevaluasi keseluruhan *podcast* yang sudah di edit untuk benar-benar memastikan segala hal yang sekiranya perlu ditambahkan ataupun tidak

8. *Mastering podcast* audio

Mengaktifkan tekstur keseluruhan rekaman sehingga besarnya suara *bass*, *middle* dan lain sebagainya sehingga tidak berat sebelah.

9. Menyesuaikan volume *podcast* audio

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