



**PEMBUATAN PODCAST HARI IMLEK DAN VALENTINE
“CINTA DAN KEBERUNTUNGAN”**

KERJA PRAKTIK



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

MELANI SINTA NURJANAH

18510160023

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

PEMBUATAN PODCAST HARI IMLEK DAN VALENTINE
“CINTA DAN KEBERUNTUNGAN”

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



Disusun Oleh:

Nama : Melani Sinta Nurjanah
NIM : 18510160023
Program : DIV (Diploma Empat)
Jurusan : Produksi Film dan Televisi

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya persesembahkan untuk kedua Orang Tua saya, Calon suami saya, Teman
dan kampus saya Universitas Dinamika*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMBUATAN PODCAST HARI IMLEK DAN VALENTINE
“CINTA DAN KEBERUNTUNGAN”**

Laporan Kerja Praktik oleh

Melani Sinta Nurjanah

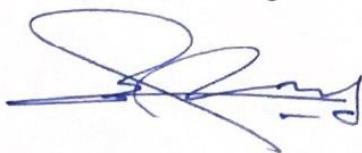
NIM: 18510160023

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 21 Juni 2021

Disetujui:

Pembimbing



Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

Penyelia



Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai civitas akademika UNIVERSITAS DINAMIKA, saya :

Nama : Melani Sinta Nurjanah
NIM : 1851016.0023
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Keja Praktik
Judul karya : Pembuatan Podcast Hari Imlek dan Valentine "Cinta dan Keberuntungan"

Meoyaiakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif(Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagim kaya ilmial saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, buka plagiatbaik sebagai maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adatah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari dicmukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat prnyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Melani Sinta Nurianab
NIM : 18510160023

ABSTRAK

Podcast adalah hasil rekaman audio yang dapat didengarkan oleh khalayak umum melalui media internet. Berbeda dengan radio yang harus dilakukan dan ditayangkan secara langsung dalam frekuensi tertentu. Namun, *podcast* dapat diimplementasikan kapanpun serta dapat didengarkan melalui berbagai media elektronik yang ada.

Saat ini anda juga dapat menggunakan *Podcast* melalui aplikasi pihak ketiga yang dinamakan dengan *Anchor*. Karena sifatnya yang *on-demand*, *Podcast* sangat digemari oleh pengguna internet saat ini daripada mendengarkan siaran dari radio yang memiliki keterbatasan dalam akses, frekuensi, serta waktu.

Podcast memiliki manfaat menambah wawasan, mendapatkan pengalaman dari lawan bicara, mempunyai hubungan lebih luas dan mencari solusi.

Podcast adalah berkas digital berupa audio yang pendengarnya diharuskan untuk mengunduh terlebih dahulu untuk bisa mendengarkan audio tersebut. *Podcast* ini adalah audio non-streaming, sehingga sangat berbeda dengan radio. *Podcast* ini telah banyak digunakan oleh masyarakat untuk mendengarkan berita, ilmu pengetahuan, dan sharing ilmu pengetahuan yang bersifat dapat diulang.

Maka permasalahan ini yaitu bagaimana cara pembuatan *Podcast* hari Imlek dan *Valentine* “Cinta dan Keberuntungan”

Kata Kunci: *Podcast, Manfaat*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul Pembuatan *Podcast* Hari Imlek dan Valentine ‘‘Cinta dan Keberuntungan’’ dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

- 
1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
 2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
 3. Bapak Karsam MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
 4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
 5. Bapak Ryan Adi Djauhari selaku Kepala Bagian *Public Relations* yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
 6. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun dan keluarga besar Prodi DIV Produksi Film dan Televisi.

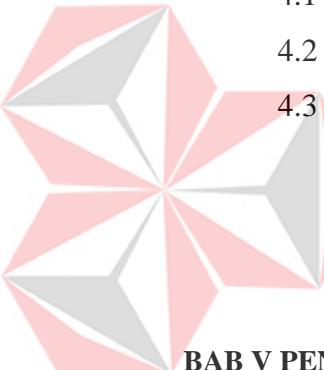
Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Surabaya, 21 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
Manfaat bagi Penulis.....	2
Manfaat bagi Perusahaan	2
Manfaat bagi Akademik	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Instansi	4
2.2 Sejarah Singkat <i>Public Relation</i>	4
2.3 Informasi Perusahaan	5
2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika	7
Visi	7
Misi	7
2.5 Tujuan Universitas Dinamika	8
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 <i>Podcast</i>	9

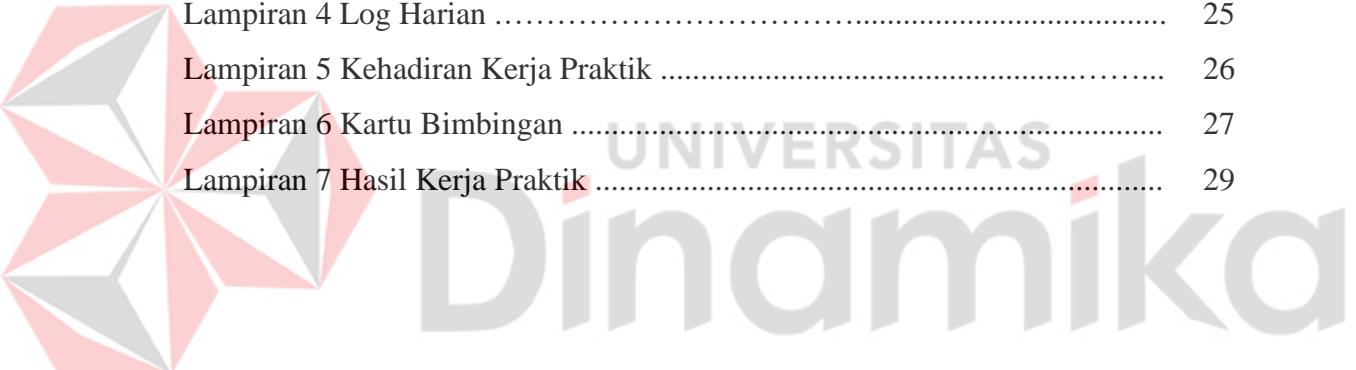


3.2 Perkembangan <i>Podcast</i> di Indonesia	9
3.3 Sejarah <i>Podcast</i>	10
3.4 Jenis-jenis <i>Podcast</i>	11
1. <i>Interview Podcast</i>	11
2. <i>Solo Podcast</i>	11
3. <i>Multi Host Podcast</i>	11
3.5 Cara Membuat <i>Podcast</i>	11
1. Menentukan Tema yang Tepat.....	11
2. Mempersiapkan Alat dan Bahan	12
3. Membuat Konten Sesuai Tema yang Ditentukan.....	13
4. Menggunakan <i>Editing Software</i>	13
5. Melakukan Proses <i>Upload</i>	13
BAB IV PROSES PEKERJAAN	15
4.1 Analisa Sistem.....	15
4.2 Posisi Dalam Instansi	15
4.3 Kegiatan Selama Kera Praktik di Universitas Dinamika	15
1. Minggu Pertama	16
2. Minggu Kedua.....	16
3. Minggu Ketiga.....	17
4. Minggu Keempat.....	18
BAB V PENUTUP	19
5.1 Kesimpulan	19
5.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	21
BIODATA PENULIS	28



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Universitas Dinamika.....	6
Gambar 2.2 Peta Lokasi Universitas Dinamika.....	7
Gambar 2.3 Letak Lokasi Universitas Dinamika.....	7
Gambar 3.5.1 Menentukan Topik <i>Podcast</i>	12
Gambar 3.5.2 Alat dan Bahan Untuk Membuat <i>Podcast</i>	12
Gambar 3.5.4 <i>Software Adobe Audition</i>	13
Gambar 3.5.5 <i>Platform Anchor dan Spotify</i>	14
Gambar 4.3 <i>Software Adobe Audition</i>	16
Gambar 4.3.2 Perlatan pembuatan <i>podcast</i>	16
Gambar 4.3.2.1 Merancang konsep.....	17
Gambar 4.3.3 Proses mengedit.....	17
Gambar 4.3.4 Menyiarkan <i>Podcast</i>	18



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan dari <i>Public Relation</i> Universitas Dinamika	22
Lampiran 2 Acuan Kerja	23
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan	24
Lampiran 4 Log Harian	25
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik	26
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	27
Lampiran 7 Hasil Kerja Praktik	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada industri 4.0 khususnya multimedia sekarang ini telah berkembang semakin pesat dan sangat dibutuhkan karena sangat membantu dalam kehidupan manusia. Multimedia merupakan hal yang berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi secara cepat dan mudah dalam menghasilkan sesuatu yang menarik dan kreatif.

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Media bisa menjadi alat komunikasi yang sangat efektif untuk menyebarluaskan suatu pesan atau informasi. Saat ini ada banyak media yang kita gunakan untuk melakukan informasi, baik itu media sosial, media online, atau media *mainstream*.

Podcast adalah berkas digital berupa audio yang pendengarnya diharuskan untuk mengunduh terlebih dahulu untuk bisa mendengarkan audio tersebut. *Podcast* ini adalah audio non-streaming, sehingga sangat berbeda dengan radio. *Podcast* ini telah banyak digunakan oleh masyarakat untuk mendengarkan berita, ilmu pengetahuan, dan sharing ilmu pengetahuan yang bersifat dapat diulang.

Pada era yang serba Digital seperti ini, kegiatan mendengarkan percakapan sangat menjadi hiburan bagi sebagian orang, untuk mendengarkan *Poadcast* biasanya melalui *smartphone*, *komputer*, televisi dan juga berbagai perangkat elektronik lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana cara pembuatan *Podcast* hari Imlek dan *Valentine* “Cinta dan Keberuntungan”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Menentukan topik *Podcast*.
2. Menulis naskah *Podcast*.
3. Membuat konten *Podcast*.
4. *Brefing tallent* sesuai topik yang telah dipilih.
5. Membantu editor menyusun hasil *Podcast* dan mengatur jalannya cerita sesuai dengan naskah.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah yaitu mengetahui proses produksi *Podcast* yang dapat didengar oleh khalayak umum.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Mengetahui proses produksi *Podcast*.
 - b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
 - c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Industri Kreatif, Multimedia, dan *broadcasting*.
 - d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
 - e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
2. Manfaat bagi Perusahaan
 - a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
 - b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.

- c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.
- 3. Manfaat bagi Akademik
 - a. Mengaplikasikan keilmuan multimedia pada proses pembuatan *Podcast*.
 - b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
 - c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Humas Universitas Dinamika
Alamat : Jl. Raya Kadung Baruk No.98, Kedung Baruk,
Kec. Rungkut, Kota Surabaya.
Telp/Fax : 089518638877
Email : humas@dinamika.ac.id
Website : dinamika.ac.id

2.2 Sejarah Singkat *Public Relation*

Public relation merupakan salah satu bagian Terpenting di Universitas dinamika. Semua informasi terkait kampus dikelola oleh bagian Ini. Publik dan bertanggung jawab dalam Membangun dan mempertahankan reputasi Citra kampus demi mendukung eksistensi Kampus di wilayah Jawa Timur pada umumnya dan wilayah Surabaya pada khususnya.

Bagian *Public Relation* ada sejak berdirinya Universitas dinamika yaitu 1983. bagian Ini telah terorganisir dengan baik hingga sekarang dan selalu memberikan kontribusi yang besar bagi perkembangan dan pertumbuhan Universitas Dinamika di mata masyarakat. *Public relations* merupakan bagian dari organisasi yang berfungsi melakukan interaksi, hubungan, Dan kerja sama dengan masyarakat terkait dengan organisasi tersebut. Istilah humas sendiri merupakan singkatan dari hubungan masyarakat yang dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan istilah *Public Relation*.

Public relations ini bertanggung jawab dalam membangun dan mempertahankan reputasi Citra perusahaan dengan membangun dan menjalin komunikasi dengan baik dengan publik.

2.3 Informasi Perusahaan

Pembangunan teknologi dan informasi menjadi hal penting dalam pembangunan dan pengembangan nasional. 2 hal tersebut juga harus diiringi dengan pengetahuan di bidang ekonomi dan bisnis untuk bisa bersaing diera yang terus berkembang.

Tidak terlupa kebudayaan dan seni harus tetap di pertahankan agar identitas bangsa tidak musnah. Melalui kemajuan teknologi informasi dan ekonomi Negara bisa berkembang dan menjawab seluruh tantangan. Melalui 4 hal utama, kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kreatif dalam menciptakan inovasi, berkolaborasi dengan seluruh pihak, serta membangun komunikasi seluas-luasnya untuk terciptanya suatu hubungan yang baik.

Melalui pemikiran - pemikiran para pendiri yang terdiri dari Laksda. TNI (Purn) Mardiono, Ir. Andrian A.T., Ir. Handoko A. T., Dra. Suzana Surodjo, dan Dra. Suzana Surodjo dan Dra. Roswsy Merianti, Ak. maka pada tanggal 30 April 1983, yayasan putra bakti membuka pendidikan tinggi yang fokus dalam bidang teknologi informasi dengan nama “ akademi komputer dan informatika surabaya” Pada tanggal 10 Maret 1984 ijin operasional penyelengara program diploma 3 manajemen informatika diberikan kepada AKIS melalui sk kopertis wilayah 7 jawa timur. dan di tanggal 19 juni 1984 AKIS memperoleh status terdaftar dari (DIKTI). Lokasi pada waktu itu berada di ketingtang surabaya.

Waktu terus berjalan, kebutuhan akan pendidikan informasi terus meningkat. yayasan putra bakti memutuskan untuk merubah akademi menjadi sekolah tinggi.

Pada tanggal 20 maret 1986 AKIS berubah menjadi sekolah tinggi manajemen informatika dan teknik komputer surabaya, yang lebih dikenal stikom Surabaya. Dengan perkembangan yang sangat pesat pada tanggal 11 Desember 1987, STIKOM Surabaya membangun kampus pertama di Jalan Kutisari 66 Surabaya, yang diresmikan oleh Pak Wahono sebagai Gubernur Jawa timur pada saat itu.

Sesuai perkembangan jumlah mahasiswa, STIKOM Surabaya membangun gedung baru yang berlokasi di Jalan raya Kedung Baruk 98 pada September 1997. Tepat pada 28 Oktober 1997, menjadi awal pemasangan tiang pancang

pertama kampus baru STIKOM Surabaya. Tahun 2012 STIKOM mengalami penyesuaian nama menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan teknik komputer Surabaya (STMIK STIKOM Surabaya).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat harus diselaraskan dengan bidang lainnya. dengan demikian teknologi informasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan daya saing.

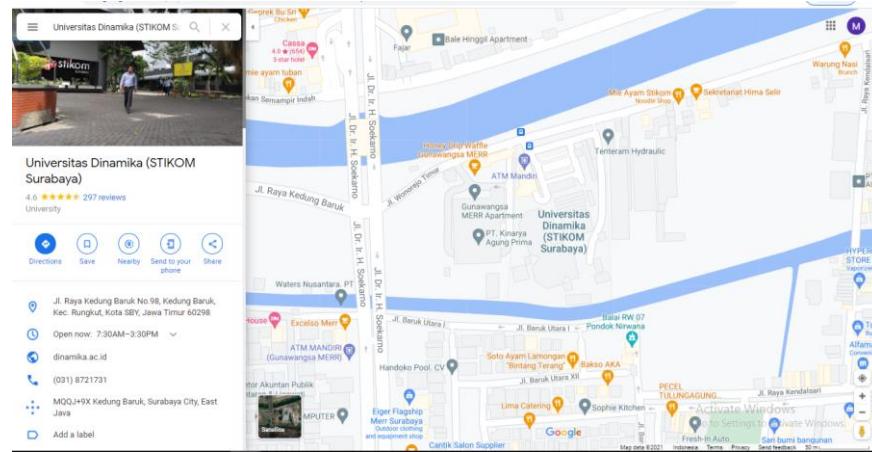
Seiring dengan perubahan zaman serta kebutuhan masyarakat pada tanggal 4 September 2014, STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi institut, dengan nama institut bisnis & informatika STIKOM Surabaya, yang memiliki 2 Fakultas dan 9 prodi. Harapan dan cita-cita dari para pendiri yang penuh dengan perjuangan dan lika liku kehidupan, telah membawa perubahan yang begitu besar. Pada tanggal 29 Juli 2019, menjadi sejarah yang besar bagi kita semua. Melalui surat keputusan Riset DIkti, Institut bisnis dan informatika STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi UNIVERSITAS DINAMIKA.

Pada tanggal 1 Juni 2021 UNIVERSITAS DINAMIKA menambahkan fakultas baru. Yaitu Fakultas Desain dan Industri Kreatif, yang terdiri dari 3 prodi. yaitu;

1. Prodi D4 Produksi Film dan TV.
2. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Prodi S1 Desain Produk.

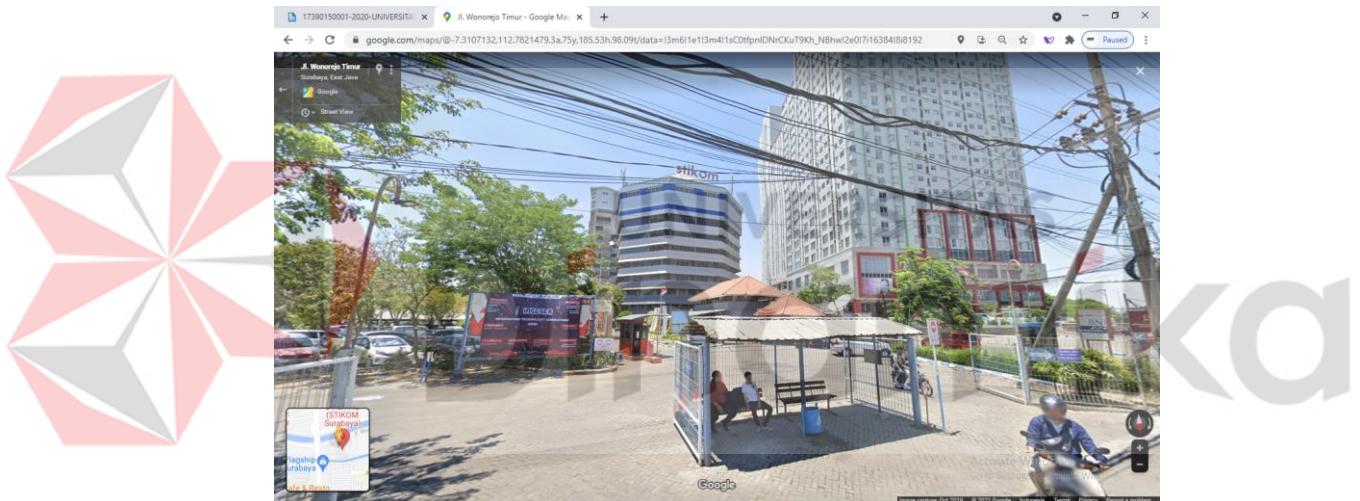


Gambar 2.1 Logo Universitas Dinamika
(Sumber: dynamika.ac.id)



Gambar 2.2 Peta Lokasi Universitas Dinamika

(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Letak Lokasi Unieristas Dinamika

(Sumber: www.maps.google.com)

2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika

Visi

Menjadi Perguruan tinggi yang produktif dalam berinovasi.

Misi

- Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas dan futuristik
- Mengembangkan produktivitas berkreasi dan berinovasi.
- Mengembangkan layanan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.5 Tujuan Universitas Dinamika

- Menghasilkan SDM berbudipekerti luhur, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan
- Mengembangkan Pendidikan yang berkualitas dan inovatif
- Menghasilkan produk kreatif dan inovatif yang tepat guna
- Memperluas kolaborasi yang produktif
- Mengembangkan lingkungan yang sehat dan produktif



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Podcast

Podcast merupakan hasil rekaman *audio* berupa diskusi sebuah topik yang diterbitkan sewaktu-waktu, dapat didengar oleh khalayak umum melalui sosial media dan sering diunduh melalui internet. Berbeda dengan radio,yang ditayangkan secara langsung dalam frekuensi tertentu. *Podcast* dapat didengarkan kapanpun dan dapat didengarkan melalui berbagai media elektronik.

Podcast dapat ditemukan di iTunes dan Spotify, ada juga di beberapa web khusus. Format *podcast* sering dijadikan media untuk menyampaikan inspirasi dimana dan kapan saja.

3.2 Perkembangan *Podcast* di Dunia

Podcast adalah tren yang bisa membantu banyak orang mendapatkan inspirasi. *Podcast* bermula pada tahun 2004 oleh vj MTV Adam Curry dan juga programer Dave Winer. Adam Curry yang membuat sebuah program disebut iPodder. *Podcast* dapat didownload melalui radio internet.

Jumlah *podcasting* yang meningkat, banyak orang yang mencoba untuk membuat *podcast*. siapa saja dapat membuat *podcast*. Dengan hanya menggunakan perangkat rumah seperti mikrofon, aplikasi edit audio, dan hosting seperti Spotify untuk mendapatkan wadah *podcast* di internet.

Selain mudah, *podcast* juga dimanfaatkan untuk mencari penghasilan yang cukup menggiurkan. Iklan yang masuk pada *Podcast* akan menjadi penghasilan *podcaster*. Iklan juga akan semakin mudah masuk jika *Podcast* memiliki pendengar yang spesifik yang memudahkan iklan menasarkan konsumen.

Semakin banyak *podcast* berkonten spesifik, maka akan semakin banyak juga pilihan konten dan topik di *podcast*. Hal tersebut juga menjadi keunggulan *Podcast* dibandingkan radio harus memiliki frekuensi untuk melakukan siaran. Hanya dengan menggunakan aplikasi seperti Spotify kita dapat menjakau lebih banyak pendengar.

3.3 Sejarah *Podcast*

Era saat ini *Podcast* sudah menjadi hal yang sering kita dengar. Pasalnya, banyak masyarakat yang mengenal dan menggunakan *Podcast* sebagai media penyiar dan berbagi informasi. *Podcast* adalah siaran *audio* yang tersedia di *web* dan *platform* lainnya.

Output dari *Podcast* dan radio adalah sama, karena sama-sama hanya dapat didengarkan dalam bentuk *audio*. Namun yang membedakan ialah, *Podcast* dikemas lebih menarik dan kian massif digunakan karena banyak sekali konten – konten *Podcast* yang dikemas dengan menarik sehingga para pendengar tidak merasa bosan. *Podcast* hanya terfokus pada satu topik yang dibahas dalam satu episode.

Dalam artikel tentang sejarah *Podcast*, *Podcast* merupakan ide yang berawal dari kerohanian Adam Curry, seorang mantan penyiar sekaligus mantan VJ MTV Amerika era 1980. Pada saat itu, ia mengeluhkan tentang kebebasan konten bagi para penyiar. Ia mencari ide bagaimana ia dapat berbicara semau hati, tetapi tetap mendapatkan keuntungan. Akhirnya dengan proses yang cukup panjang dan melalui kegagalan yang sering terjadi, Adam Curry yang bekerjasama juga dengan Dave Winer seorang pengembang perangkat lunak berhasil menciptakan istilah *Podcast* yang kita kenal sampai saat ini.

Istilah *Podcast* pada awalnya belum dinamakan dengan *Podcast*, tetapi karena sempat ditulis dalam sebuah artikel dengan nama *Podcast* oleh seorang jurnalis Amerika bernama Ben Hammersley. Istilah ini sebenarnya berasal dari singkatan *Ipod* dan *Broadcast*. Namun, karena popularitasnya sudah menanjak maka istilah ini digunakan, bahkan *Podcast* sempat menjadi *word of the year* di *Oxford English Dictionary*. Hingga pada akhir tahun 2005, muncul ribuan *Podcast* baru. Sebagai apresiasi kepada Curry dan Winer, mereka dinobatkan menjadi *podfather* atau *godfather* didalam dunia *Podcast*.

3.4 Jenis – jenis *podcast*

1. *Interview Podcast*

Jenis yang pertama, merupakan *Podcast* dimana *host* akan melakukan sesi wawancara narasumber yang berbeda setiap episodenya. Salah satu contoh dari *interview Podcast* terdapat dalam channel Youtube Deddy Corbuzier.

2. *Solo Podcast*

Jenis yang kedua merupakan *Podcast* yang dilakukan oleh host sendiri atau monolog. Tujuan dari *solo Podcast* sendiri adalah untuk menyampaikan sebuah opini, berbagi informasi, atau melakukan sesi tanya jawab. Dimana, dilakukan oleh host dan pendengar.

3. *Multi host Podcast*

Jenis yang ketiga, merupakan *Podcast* yang memiliki *host* lebih dari satu orang. Tujuan dari *multi host Podcast* adalah, untuk menawarkan diskusi dan mempunyai pendapat serta perspektif yang berbeda, untuk mengembangkan diskusi yang lebih menarik.

Sehingga, pendengar akan lebih tertarik untuk mendengarkan debat, dan dapat membawa nilai hiburan tersendiri. Semakin dalam pembahasan yang disampaikan, maka dapat meningkatkan jumlah trafik dari pengunjung *Podcast* anda.

3.5 Cara membuat *podcast*

1. Menentukan tema yang tepat

Cara pertama membuat *Podcast* adalah, pastikan sudah menentukan tema atau topik terlebih dahulu. Saat ini banyak media *Podcast* menyediakan beberapa kategori seperti komedi, olahraga, politik, musik, film, dan lain sebagainya.

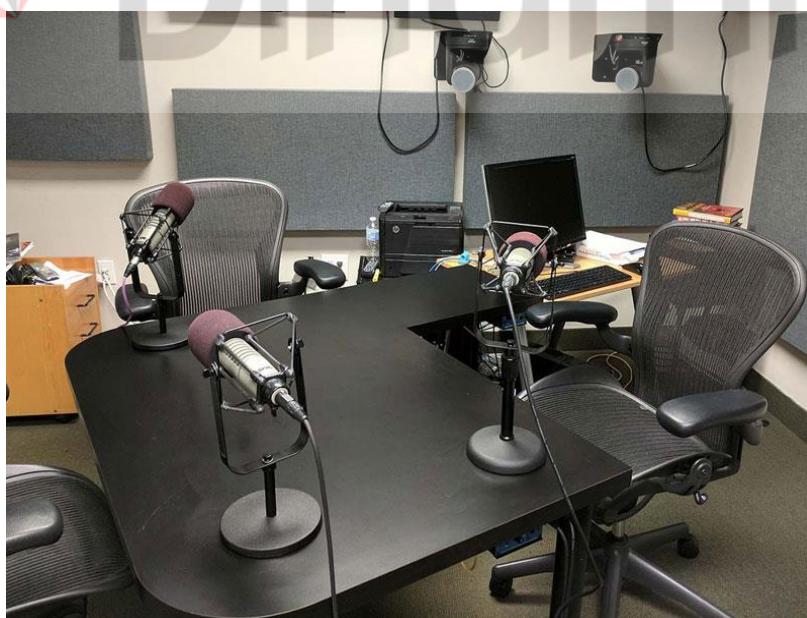


Gambar 3.5.1 Menentukan topik *Podcast*

(Sumber: <https://toffeeedev.com>)

2. Mempersiapkan alat dan bahan

Setelah menentukan topik dan tema, cara yang kedua ialah mempersiapkan segala kebutuhan alat dan bahan untuk proses pembuatan *Podcast*. Memilih jenis mikrofon yang memiliki fitur peredam suara yang baik agar ketika proses pembuatan tidak terganggu suara di sekitar. Serta, lakukan proses rekaman di dalam ruangan yang memiliki peredam atau jauh dari kebisingan.



Gambar 3.5.2 Alat dan bahan untuk pembuatan *podcast*

(Sumber: <https://rajaperedamsuararuangan.com>)

3. Membuat konten sesuai tema yang ditentukan

Setelah menentukan tema dan mempersiapkan alat, selanjutnya yang perlu dipersiapkan adalah pembuatan *script* untuk rekaman *Podcast*. Tayangan *Podcast* sesuai durasi yang ditentukan. Pada umumnya durasi untuk setiap siaran berkisar antara 20 hingga 60 menit atau disesuaikan dengan topik yang akan dibahas. Pembawaan dalam sebuah *Podcast*, gunakan bahasa yang lebih informatif, jelas, padat, dan interaktif dengan narasumber.

4. Menggunakan *editing software*

Setelah melakukan proses pengambilan suara pada *Podcast*, langkah selanjutnya ialah mengedit *Podcast* menggunakan aplikasi pengedit *audio*, seperti *Audacity* atau *Adobe Audition*. Jika membutuhkan *software* gratis, maka dapat menggunakan *Audacity*. Jika membutuhkan layanan *fleksibel* dan aplikasi penyunting *audio* yang lebih kompleks, dapat menggunakan *Adobe Audition*.

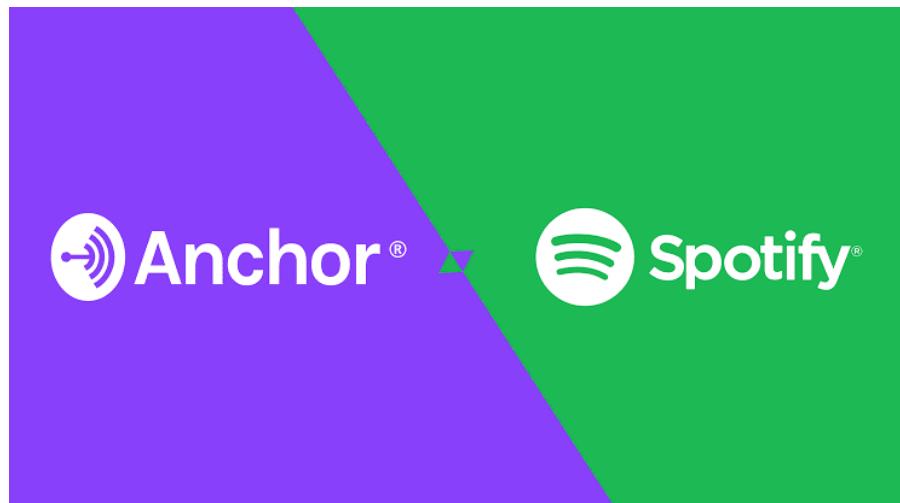


Gambar 3.5.4 *Software adobe audition*

(Sumber: <https://www.adobe.com>)

5. Melakukan proses *upload*

Langkah yang terakhir adalah, melakukan proses *upload* hasil *audio* yang telah selesai dibuat dengan menambahkan beberapa keterangan penting seperti judul, seri, deskripsi, kategori, dan lain. Lalu, *Podcast* diunggah ke dalam berbagai *platform media* digital yang ada. Seperti *podcast* Spotify, SoundCloud, dan Youtube.



Gambar 3.5.5 *Platform Anchor dan Spotify*

(Sumber: <https://www.sabineblog.com>)



BAB IV

PROSES PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Public Relation Universitas Dinamika . Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi Editor pembuatan *Podcast*.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi	:	Universtas Dinamika
Devisi	:	Editor
Tempat	:	Public Relation Universtas Dinamika

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan dimulai pada tanggal 1 Februari 2021 hingga 5 Maret 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00-17.00 Waktu Indonesia Bagian Barat.

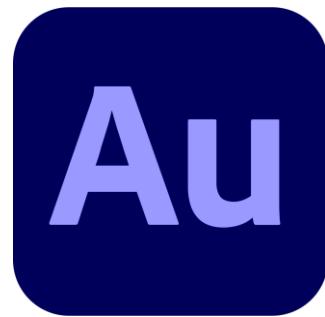
4.2 Posisi Dalam Instansi

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik, posisi penulis dipekerjakan sebagai Editor, yang memiliki tugas menggerakkan dan menata sebuah *audio* atau hasil rekaman audio menjadi konten *Podcast*.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Universitas Dinamika

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di *Public Relation* Universtas Dinamika dijelaskan secara rinci sebagai berikut. Laporan kegiatan yang disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang paling penting dalam proses kegiatan selama Kerja Praktik dan beberapa software utama yang digunakan adalah *Adobe Audition*.



Gambar 4.3 *Software Adobe Audition*

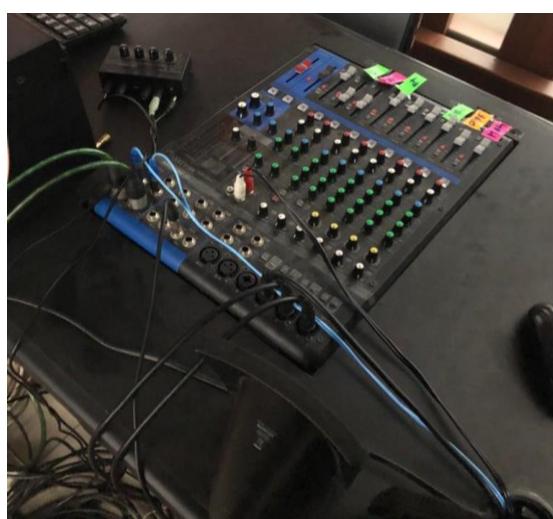
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Audition)

1. Minggu Pertama

Pada minggu pertama melakukan kerja praktik di Public Relation Universitas Dinamika, dimulai dengan pekernalan oleh karyawan/staff kantor, kepala bagian *Public Relation*. Lalu membagi jobdesk dengan teman yang sesuai dengan keahlian masing-masing.

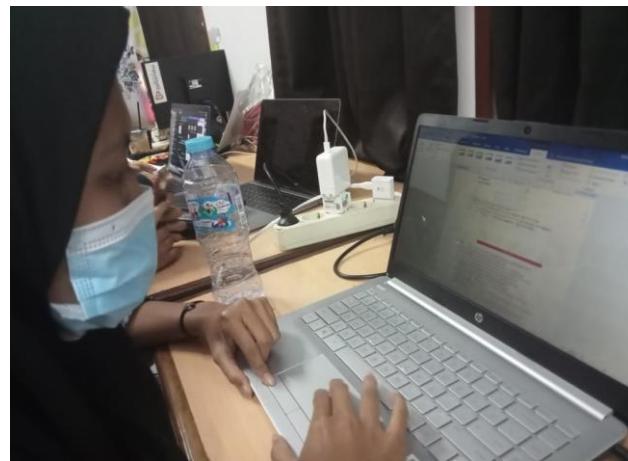
2. Minggu Kedua

Pada minggu kedua, mengajukan topik dan konsep untuk pembuatan *Podcast* yang akan disiarkan di radio D'Media. Pada minggu ini dilakukan juga menata peralatan untuk merekam dan call talent serta melakukan proses produksi rekaman.



Gambar 4.3.2 Perlatan pembuatan *podcast*

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 4.3.2.1 Merancang konsep

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Minggu Ketiga

Pada minggu ketiga, melakukan proses pemindahan rekaman yang dipindahkan pada komputer untuk pengeditan audio menggunakan *software Adobe Audition*. Pada minggu ini, beberapa hari melakukan rekaman ulang pada ada suara yang kurang terdengar jelas.



Gambar 4.3.3 Proses mengedit

(Sumber : Dokumen Pribadi)

4. Minggu Keempat

Pada minggu keempat ini adalah final menyiaran hasil *Podcast* yang sudah diedit pada *software Adobe Audition* di *platform Radio D'Media dan Dinamika Podcast*.



Gambar 4.3.4 Menyiarkan *podcast*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di *Public Relations* Universitas Dinamika, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang *broadcaster*, harus mengetahui seluk beluk proses pra produksi hingga produksi, Produksi inilah yang menjadi momentum paling penting, dan proses pasca Produksi yang nantinya akan diolah dalam *Podcast* yang menarik.
2. Dengan adanya *Podcast* akan memudahkan masyarakat luas umum, khususnya untuk mengetahui informasi yang berdaran dalam bentuk perbincangan dengan narasumber dan dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang menarik dan di upload di *social media*.
3. Dalam proses pembuatan *Podcast* sangat dibutuhkan ialah narasumber yang ahli dan pembawa acara yang handal. Dikarenakan ketika planning A tidak sesuai dengan rencana, langsung bisa digantikan dengan plan B atau plan yang lain yang lebih sesuai.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kompak pada saat proses pembuatan *Podcast*. Oleh sebab itu memahami satu sama lain pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan terutama bagi seorang tim kreatif agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar dan baik.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Menyiapkan konsep yang lebih matang dalam pembuatan *Podcast* untuk mempermudah proses *tapping* dan menghasilkan hasil rekaman saat produksi dengan sempurna.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa diharapkan lebih menambah wawasan dan referensi, serta melatih diri untuk bekerja dalam tim. Karena pada proses pembuatan *podcast* secara langsung tidak akan lepas dari kerja tim



DAFTAR PUSTAKA

Diambil dari Internet:

Sejarah *Podcast.* <https://www.sekawanmedia.co.id/apa-itu-podcast/>. Diakses tanggal 12 Mei 2021.

Perkembangan *Podcast,* <https://qwords.com/blog/apa-itu-podcast/>. Diakses 12 Mei 2021

Siniar, <https://id.wikipedia.org/wiki/Siniar/>. Diakses 13 Mei 2021
Jurnal Pekommash, Vol. 5.

file:///D:/STIKOM/KERJA%20PRAKTIK/LAPORAN/LIBRARY/3080- 11640-2-PB.pdf. Diakses 2, Oktober 2020:117-132

Apai itu *podcast,* <https://www.sekawanmedia.co.id/apa-itu-podcast/>. Diakses 24 Juni 2021

Pengert, jenis dan cara membuat *podcast,* <https://tedas.id/pendidikan/publik/podcast/>.
Diakses 24 Juni 2021

Sejarah, *podcast,* <https://kumparan.com/elitaputripradipta/sejarah-podcast-dan-eksistensi-podcast-dimata-khalayak-1usWnz6V0oz>. Diakses 24 Juni 2021

