

Analisis Proses Produksi Konten Kreatif Pada Kanal Youtube Kembara Sunyi

¹Chandra Ardiyansyah Poernomo, ²Judhi Hari Wibowo, ³Jupriono

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

candraardiansyah41@gmail.com

Abstract

This research seeks to discuss the production process of an audio-visual content. This research uses descriptive qualitative research methods and uses Charles Berger's Theory of Planning to examine and dissect the production process on the Kembara Sunyi Youtube Channel. The focus of this research is the 3 stages of production of the Kembara Sunyi Youtube Channel, namely: Pre-production, Production, Post-production. The results of this study show that the content production process on Kembara Sunyi's Youtube Channel is not as complicated and complex as the production of a television program or movie. In its production, Kembara Sunyi prioritizes pre-production as the main key in the production process.

Keywords : *Production, Content, Youtube*

Abstrak

Penelitian ini berupaya membahas seputar proses produksi sebuah konten audio visual. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan Teori Rencana milik Charles Berger guna untuk meneliti dan membedah proses produksi pada Kanal Youtube Kembara Sunyi. Fokus dari penelitian ini adalah 3 tahapan produksi Kanal Youtube Kembara Sunyi, yaitu : Pra produksi, Produksi, Pasca Produksi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses produksi konten pada Kanal Youtube Kembara Sunyi tidak serumit dan sekompleks produksi sebuah program televisi atau film. Dalam produksinya, Kembara Sunyi mengutamakan pra produksi sebagai kunci utama dalam proses produksinya.

Kata Kunci : Produksi, Konten, Youtube

Pendahuluan

Youtube sebagai salah satu media sosial yang memberikan ruang berkreativitas tidak selalu memberikan dampak positif bagi seluruh pihak. Seperti kanal Youtube Pras dan Erika yang menjadi perbincangan warganet yang dirasa kurang pantas untuk ditayangkan. Tak jarang, unggahan video pasangan suami istri itu menayangkan konten yang menjurus ke arah pornografi. Padahal kita tahu, pengguna Youtube di Indonesia bukan hanya orang dewasa tapi juga anak-anak. Menurut psikolog dari Universitas Indonesia, Rose Mini Agoes Salim mengatakan “Banyak orang yang senang mendapatkan recognition, agar ditoleh orang atau di media sosial agar di-like. Caranya adalah dengan menciptakan konten (dengan sensasi) semacam itu.” Padahal, seluruh sensasi yang mereka unggah lewat akun media sosial bisa saja memicu orang lain untuk membuat konten yang sama (voi.id, 2019).

Ditengah maraknya konten-konten negatif yang diunggah, ternyata masih banyak juga kanal Youtube yang memberikan tayangan menarik yang dapat mengasah kreativitas anak muda. Seperti, kanal Youtube Estechmedia yang mengulas berbagai teknologi terbaru seputar broadcasting, kanal Youtube Agung Hapsah yang memberikan tutorial dan tips saat melakukan editing audio visual dan masih banyak lagi lainnya. Salah satu kanal Youtube yang menarik perhatian peneliti adalah kanal Youtube Kembara Sunyi, Kembara Sunyi adalah sebuah kanal yang berdiri sejak 2020, berdirinya Kembara Sunyi berawal dari kebosanan Mas Itank pada saat pandemi Covid-19 dua tahun lalu. Ia mencoba mencari kegiatan lain dirumah bersama sang istri dikarenakan kala itu pandemic memaksa semua orang untuk menetap di rumah demi mengurangi angka tertularnya covid-19. Akhirnya mas Itank yang memiliki kegemaran dalam bercerita/mendongeng mencoba menceritakan pengalaman-pengalaman spiritualnya ketika pendakian di gunung sebelum pandemic datang, ia mengunggah semua cerita yang sudah dikumpulkan ke kanal Youtube dengan tujuan untuk mengarsipkan cerita-cerita tersebut. Namun dengan berjalannya waktu justru cerita-cerita tersebut malah menjadi sebuah tontonan yang menarik banyak viewers di kanal Youtube miliknya.

Konsep yang diusung oleh Kembara Sunyi dalam tiap unggahan videonya menjadi warna baru ditengah banyaknya kanal-kanal Youtube bergenre Horror Stories, salah satunya seperti RJI 5, kanal Youtube tersebut memiliki format yang sama seperti Kembara Sunyi, namun format tayangan RJI 5 cenderung monoton ketimbang Kembara Sunyi. Pertama, pada sisi artistik, set studio RJI 5 lebih sederhana dan tidak begitu relevan dengan genre yang dibawakan, kedua adalah konsep tanya-jawab perihal pengalaman horror yang dialami oleh narasumber secara langsung. Dua hal ini adalah basic set yang biasa digunakan oleh acara-acara talkshow pada umumnya dan tidak ada unsur kreativitas didalamnya, berbeda dari Kembara Sunyi yang memiliki ciri khas dibandingkan kanal Youtube RJI 5. Kembara Sunyi selalu memberikan sebuah tayangan yang membuat para penikmatnya seakan berada dalam situasi yang sedang diceritakan oleh Mas Itank sebagai pemilik Kanal Youtube Kembara Sunyi, dari cara berceritanya, set studio nya, dan cuplikan-cuplikan video untuk menunjang cerita horornya. Hal-hal seperti ini jarang peneliti temukan pada kanal Youtube dengan format tayangan yang sama dan konsep yang digunakan Kembara Sunyi ini akan sangat menginspirasi jika dapat memahami alur dari pembuatan sebuah konten audio visual yang kreatif.

Dengan penjelasan diatas, peneliti mengambil rumusan masalah yaitu bagaimana proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi Kembara Sunyi dalam pembuatan konten Youtube?

Dengan menggunakan Teori Rencana (*Theory of Planning*) Charles Berger, peneliti akan membedah proses produksi Kanal Youtube Kembara Sunyi dalam menyajikan konten audio visual yang kreatif.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu data yang peneliti kumpulkan berbentuk deskriptif berupa rekaman audio visual, dan sumber lainnya. Jadi tidak terkait dengan perhitungan angka-angka seperti halnya penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, dan lain sebagainya (Komariah dan Satori, 2014:23). Penelitian ini peneliti ingin memperlihatkan dengan cara menjelaskan

secara deskriptif bagaimana proses produksi konten kreatif pada sebuah kanal Youtube milik Kembara Sunyi. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Pada tahap akhir metode deskriptif harus sampai pada kesimpulan yang didasarkan atas data penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan melakukan wawancara pada pihak Kanal Youtube Kembara Sunyi. Wawancara dilakukan guna untuk mengetahui secara detail rangkain dari proses produksi Kembara Sunyi, pada tahap ini peneliti melontarkan beberapa pertanyaan mulai dari proses pra produksi, produksi, pasca produksi, hingga hambatan yang terjadi ketika Kembara Sunyi melakukan proses produksi konten audio-visual. Setelah itu peneliti mengecek data – data yang diperoleh. Data – data tersebut dianalisis oleh peneliti sehingga dapat menyimpulkan suatu kesimpulan yang baik pada penelitian. Dalam proses penggarapan triangulasi ini berbagai bahan bacaan atau literature review dapat membantu peneliti serta mendukung penelitian guna mendapatkan kesimpulan yang valid berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Dalam hal ini, peneliti melakukan sesi wawancara kepada informan untuk mengumpulkan informasi perihal proses produksi kanal Youtube Kembara Sunyi. Langkah selanjutnya, peneliti merangkum dan memilah data yang diperoleh saat wawancara sesuai dengan tahapan produksinya (pra produksi, produksi, pasca produksi) dalam bentuk text, kemudian peneliti kembali melakukan konfirmasi melalui pesan singkat kepada informan untuk memastikan tidak ada point-point yang terlewatkan saat sesi wawancara. Setelah semua data sudah tersusun, peneliti mencocokkan setiap tahapan produksinya dengan literatur yang membahas seputar proses produksi audio visual guna untuk memastikan kebenaran, apakah data yang dikumpulkan sesuai dengan tahapan produksi audio visual yang semestinya.

Hasil dan Pembahasan

Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan yang sangat penting dalam membuat sebuah program, karena dalam tahapan ini dilakukan persiapan seperti membuat ide, gagasan, riset dan persiapan lainnya yang akan sangat membantu dalam berjalan atau tidaknya sebuah program (Suciati, dkk 2022:58). Pada tahap pra produksi, Kembara Sunyi memiliki 3 tahapan yang dilakukan, yaitu:

- 1. Ide**, dalam menentukan sebuah ide tidak terlepas dari target audien yang ingin disasar. Dalam konten Youtube, ide juga merupakan tahap awal dari proses produksi. Pemilihan ide atau cerita yang tepat dapat membangun mood seorang pencerita menjadi baik dan dengan pemilihan cerita yang tepat juga dapat mempermudah seorang pencerita memahami isi dari cerita tersebut. Kesalahan pemilihan ide/cerita akan berakibat pada lambatnya pemahaman akan ide/cerita yang akan digunakan.
- 2. Pengembangan Skenario**, Tahap kedua setelah mendapatkan ide adalah pengembangan skenario yang dimulai beberapa langkah. Langkah yang pertama adalah merumuskan ide yang dapat diambil dari cerita fiksi dan non-fiksi. Selanjutnya Riset, yang dalam konteks ini adalah mempelajari atau mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang naskah yang ingin ditulis. Pada tahap ini, setelah merangkum seluruh isi cerita dari salah satu narasumbernya, tim Kembara Sunyi akan melakukan riset terkait kebenaran dari cerita yang dikirim oleh subscribers-nya tersebut. Dimulai dari lokasi kejadian hingga mitos yang ada pada cerita tersebut. Dalam pengembangan skenario

terdapat tahapan penulisan *treatment*, tahapan ini berisikan deskripsi tentang lokasi, waktu, pemain, adegan dan *property* yang akan digunakan. Proses ini juga dilakukan oleh Kembara Sunyi dalam memproduksi sebuah konten, guna untuk menciptakan sebuah imajinasi sehingga aktor dapat merasakan *ambiance* dari kejadian tersebut sebelum melakukan proses pengambilan gambar.

- 3. Pengembangan Karakter**, Pengembangan karakter adalah proses perubahan dari kepribadian karakter itu sendiri yang menunjukkan sifat khusus. Dalam hal ini pencerita harus mampu menjadi karakter yang ada pada cerita tersebut. Pendalaman karakter dibutuhkan agar pencerita mampu menyampaikan pesan dari sebuah tayangan kepada penonton/khalayak dengan baik, karena ketika pesan itu disampaikan kepada penonton maka secara otomatis akan memberi daya tarik bagi penonton untuk tetap menonton tayangan yang kita sajikan.

Proses pra produksi harus direncanakan dengan sebaik-baiknya karena proses ini adalah pondasi dari sebuah produksi konten audio visual.

Produksi

Tahap produksi merupakan proses pengambilan gambar baik di dalam maupun di luar studio (suciati, dkk 2022:60). Dalam tahap ini Kembara Sunyi lebih berfokus pada *set up* studio. Karena seluruh konten Kembara Sunyi diproduksi di dalam studio. Proses produksi konten Kembara Sunyi juga memperhatikan penataan studio yang baik agar pada saat pengambilan gambar berlangsung akan terlihat lebih menarik dan sesuai dengan karakter konten Kembara Sunyi yang menyajikan genre *Horror*. Kembara Sunyi memiliki dua set studio dengan dekorasi yang berbeda namun tetap pada tema yang sama. Tujuan dibuatnya dua set studio agar audiens tidak merasa bosan dengan *set up* yang sama, sehingga nantinya dapat mengurangi daya tarik audiens dalam menonton konten Kembara Sunyi.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh Kembara Sunyi adalah mengatur pencahayaan pada studionya. Pencahayaan atau lighting sangat penting dalam proses produksi audio visual. Pada dasarnya pencahayaan berasal dari dua sumber cahaya, yaitu Natural Light (Cahaya Alami) dan Artificial Light (Cahaya Buatan). Kembara Sunyi dalam produksinya menggunakan cahaya buatan sebagai sumber cahayanya, dalam prakteknya Kembara Sunyi menggunakan 4 (empat) sumber cahaya yaitu: satu keylight sebagai cahaya utama, dua buah practical light sebagai cahaya tambahan yang diletakkan di dalam frame yang juga berfungsi sebagai properti pendukung guna menambah estetika set up studio, kemudian satu background lighting yang difokuskan pada properti di bagian belakang pencerita agar tidak terlalu gelap.

Tayangan yang disajikan Kembara Sunyi tergolong sebuah tayangan yang sederhana dibagian pengambilan gambarnya. Maka dari itu Kembara Sunyi hanya menggunakan satu *smartphone* sebagai kamera yang diletakkan tepat di depan objek menggunakan bantuan *tripod*. Dalam produksinya, Kembara Sunyi tidak menggunakan recorder atau perangkat audio khusus, namun hanya menggunakan bantuan *Clip-on* yang disambungkan langsung pada *smartphone* yang difungsikan sebagai kamera. Pemasangan *Clip-on* bertujuan agar suara pencerita menjadi lebih dominan dan tidak terganggu oleh suara-suara di area studio. Karena gangguan suara (*noise*) sekecil apapun akan terdengar oleh audiens jika menggunakan *earphone*.

Property menjadi pendukung penting sebagai kebutuhan dalam memproduksi konten video, agar tampilan konten video tampak menarik ketika ditonton oleh audiens. Kembara Sunyi menggunakan barang-barang antik dan kuno seperti topeng, wayang, lentera, dll

sebagai *property* pendukung untuk cerita-cerita mistis dalam konten Youtube-nya. Hal itu juga akan menambah nuansa mistis bagi audiens ketika menonton konten yang disajikan oleh kanal Youtube Kembara Sunyi.

Paska Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap penting dimana semua proses produksi sudah selesai dan akan dilakukan proses editing. Editing merupakan proses terakhir dalam pembuatan sebuah film dalam upaya untuk memilah gambar atau shot, memotong gambar, Menyusun gambar sekaligus membuang gambar yang tidak diperlukan agar tercipta sebuah alur film yang sesuai dengan plot cerita. Perancangan dan persiapan proses editing bisa dilakukan melalui diskusi antara seorang editor dengan sutradara. Editor merancang tahapan editing untuk kemudian diserahkan kepada produser dan sutradara, dan didiskusikan untuk mencari kemungkinan terbaik untuk film (Suciati, dkk 2022:65). Namun, tidak semua proses editing konten audio visual menggunakan teori yang sama dengan proses editing pada sebuah film atau Televisi.

Pada kasus ini, Kembara Sunyi memiliki dua tahap di dalam pasca produksi. Pertama adalah editing, Kembara Sunyi cenderung lebih simpel dalam mengedit video yang akan di upload. Karena, kamera yang digunakan dalam proses pengambilan gambar hanya satu atau istilahnya *single cam*. Namun, dalam hal ini Kembara Sunyi menambahkan potongan-potongan ilustrasi atau dokumentasi dari narasumber di tengah konten yang ia produksi guna untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai cerita yang dibawakan, memasukkan intro sebagai pembukanya, dan menambahkan lantunan lagu Jawa sebagai *background* nya. Aplikasi *editing* yang digunakan adalah *Corel VideoStudio*, aplikasi ini tergolong *basic* dibandingkan dengan aplikasi *editing* yang biasa digunakan oleh konten kreator lainnya, seperti *Adobe Premiere* dan *Davinci Resolve*. Menurut mas Itank, aplikasi ini lebih dari cukup untuk mengerjakan proses *editing* video Kembara Sunyi, karena memang tidak banyak menggunakan *visual effect* atau *Color Grading* dalam prosesnya.

Kedua, desain *thumbnail*. *Thumbnail Youtube* adalah gambar kecil yang dipasang di bagian awal video, *Thumbnail* dan judul yang menarik adalah salah satu faktor penting untuk menarik minat tonton para pengguna Youtube, karena dua hal pertama yang akan dilihat orang dari sebuah tayangan video di Youtube adalah judul video dan juga *thumbnail-nya*.

Hambatan

Pada proses produksi tak jarang terjadi hambatan di dalam pelaksanaannya. Hambatan merupakan keadaan yang dapat menyebabkan pelaksanaan suatu produksi menjadi terganggu dan tidak terlaksana dengan baik, seperti pada pra produksi misalnya, sering terjadi hambatan pada segi cerita yang akan dibawakan, biasanya cerita tersebut memiliki *trauma* yang dalam bagi narasumbernya, sehingga membutuhkan proses yang lebih lama dalam mendalami perannya.

Pada peralatan produksi pun juga memiliki hambatan yang menyebabkan pengulangan pada proses *shooting*. Salah satunya adalah audio, Audio utama dalam produksi kembara sunyi hanya menggunakan fasilitas bawaan dari *smartphone* yang juga berfungsi sebagai kamera dan tidak memiliki audio cadangan sebagai sumber lainnya. Hal ini penting untuk diperhatikan mengingat suara yang dihasilkan hanya bisa dilakukan pengecekan ketika proses *syuting* selesai, jika audio pada hasil *syuting* terjadi masalah seperti suara pencerita tidak masuk. Maka, proses *syuting* harus diulang kembali.

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis proses produksi Kembara Sunyi adalah:

1. Proses produksi kanal Youtube Kembara Sunyi dalam memproduksi konten Youtube melalui beberapa tahap, pertama adalah pra produksi, merupakan tahap awal dari seluruh rangkaian proses produksi konten di Kanal Youtube Kembara Sunyi, yakni menentukan ide, memilih cerita yang akan dibawakan, lalu mengembangkan skenario dengan meringkas cerita yang sudah dipilih, melakukan riset tentang kebenaran dari cerita tersebut, menuliskan treatment agar muncul gambaran situasi dari cerita tersebut, mendalami karakter agar dapat menceritakan kembali kepada audiens dengan baik. Selanjutnya proses produksi yang merupakan tahap berlangsungnya produksi konten Kembara Sunyi mulai dari setting studio hingga pengambilan gambar untuk konten yang akan diunggah pada kanal Youtube Kembara Sunyi. Dan yang terakhir adalah pasca produksi, merupakan tahap terakhir proses produksi yang meliputi editing dan pembuatan thumbnail sebelum mengunggah video ke kanal Youtube Kembara Sunyi. Dalam tahap ini editor bertugas menyambungkan potongan-potongan gambar hingga menjadi sempurna dan dapat dinikmati oleh audiens. Dengan ketiga tahap proses produksi ini, konten-konten Kembara Sunyi pada dasarnya tidak dapat langsung tayang (live streaming) seperti konten Gaming, karena harus melalui tahapan-tahapan produksi sampai benar-benar siap untuk ditayangkan. Hampir semua proses produksi dikerjakan oleh mas Itank Tirta selaku pemilik kanal Youtube Kembara Sunyi, dimulai dari memilih tema cerita hingga proses pengunggahan pada kanal Youtube miliknya. Karena proses produksi Kembara Sunyi tidak serumit atau sekompleks proses produksi stasiun televisi atau film, yang membutuhkan crew dengan jumlah yang banyak.
2. Faktor-faktor yang menghambat produksi konten di kanal Youtube Kembara Sunyi yaitu faktor teknis dan faktor non teknis. Faktor teknis meliputi Clip-on yang secara mendadak mati dan tidak diketahui saat proses pengambilan gambar berlangsung dan jaringan internet yang tidak stabil, yang berpengaruh pada proses pengunggahan *file* video di Kanal Youtube Kembara Sunyi, sedangkan faktor non teknis terletak pada psikologis pencerita ketika berusaha memahami karakter dari cerita tersebut, yang mengakibatkan emosi menjadi tidak stabil dan mudah terdistraksi ketika membawakan cerita berikutnya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti menyarankan beberapa hal, pertama agar riset mengenai proses produksi, khususnya audio visual perlu diperbanyak lagi. Kedua, agar para konten kreator Youtube dapat lebih menggali ide-ide lainnya yang lebih kreatif dan tersugesti untuk berkarya lebih baik lagi. Ketiga, untuk kanal Youtube Kembara Sunyi diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi para pengguna media sosial Youtube yang ingin menjadi seorang Youtuber yang berhasil. Keempat, semoga konten-konten kreatif dan tanpa *gimmick* seperti ini semakin banyak agar Youtube menjadi media tontonan yang berbeda dengan Televisi.

Secara akademis, proses produksi dapat dianalisis menggunakan teori rencana, karena pada teori ini menekankan hirarki dalam mencapai sebuah tujuan, relevan dengan proses produksi yang memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui dan jika salah satu urutan dari tahapan tersebut tidak dilakukan dengan baik, akan berakibat pada tahapan selanjutnya.

Secara praktis, Kepada pembaca dan konten kreator, buatlah sebuah konten audio visual yang kreatif dan tidak mainstream, sehingga penonton memiliki tayangan yang berkualitas dan kepada Kanal Youtube Kembara Sunyi, teruslah menjadi salah satu konten kreator yang

konsisten dan semakin profesional dalam menyajikan sebuah tayangan yang baik dan menginspirasi, khususnya tayangan yang bergenre *horror*.

Daftar Pustaka

Morissan, 2021. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Prenada Media.

Satori, Djama'an. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suciati, Sofyan Nur, dkk. 2022. OASE Broadcasting: Percikan Pemikiran Dinamika Dunia
Broadcasting di Indonesia. Yogyakarta: Buku Litera

<https://voi.id/bernas/82/kenapa-banyak-orang-cari>