

Meningkatkan Produksi Podcast Kementerian Investasi: "Investasi Digital untuk Generasi Muda"

Defallentcya Bianca Nathasya¹, Wahyu Budi Priatna²

^{1,2}IPB University

E-mail: Defallentcyadefallentcya@apps.ipb.ac.id¹, Wahyupr@apps.ipb.ac.id²

Article History:

Received: 08 Juli 2025

Revised: 11 Agustus 2025

Accepted: 19 Agustus 2025

Keywords: *Produser, Peran, Siniar, Investasi Digital.*

Abstract: *Siniar hasil kolaborasi antar mahasiswa Sekolah Vokasi IPB University jurusan Komunikasi Digital dan Media dengan Kementerian Investasi dan Hilirisasi terutama dengan bagian Kedeputian Badan Koordinasi Penanaman Modal diberi judul "Generasi Muda Berinvestasi Digital". Proses pengelolaan siniar ini adalah bentuk optimalisasi hasil dari siniar yang sudah lama ada di kanal Youtube Kedeputian BKPM. Produser berperan penting dalam pembuatan program siniar, mulai dari proses perencanaan produksi, produksi hingga pasca produksi. Optimalisasi yang dilakukan oleh produser melewati beberapa tahapan yaitu tahapan perencanaan pra-produksi, perencanaan produksi seperti menentukan teknik dan alat rekam, mengarahkan host dan narasumber, serta penyusunan prosedur kerja tim produksi. Optimalisasi siniar Kedeputian BKPM ini memiliki tujuan dan manfaat seperti menyediakan siniar yang interaktif, menunjang tingkat efektivitas audiens, serta pemenuhan motif kognitif sebagai landasan dari penggunaan teori uses and gratification. Teori ini dijadikan acuan oleh produser untuk membuat siniar yang menarik, kreatif, inovatif serta tepat sasaran yaitu dengan target audiens generasi milenial dan generasi Z.*

PENDAHULUAN

Media baru merupakan salah satu hal yang sedang aktif digunakan pada era globalisasi ini. Media baru menyediakan banyak sekali peron digital yang bisa digunakan oleh masyarakat luas, seperti Instagram, Youtube, dan TikTok serta popularitasnya semakin besar. Menurut Zellatifanny (2020), media baru adalah suatu media yang digunakan untuk penyebaran informasi dengan basis internet. Konten yang disebarakan melalui media baru ini memiliki banyak ragam, salah satunya adalah konten audio visual. Konten audio visual yang sedang dalam masa popularitasnya adalah konten siniar atau yang biasa dikenal dengan sebutan podcast. Brown A dan Green T.D (Zellatifanny. 2020) menjelaskan bahwa siniar adalah file media digital yang menggabungkan elemen audio dan visual (dalam format video), diunggah ke situs web publik. Konten ini dapat diakses baik oleh pelanggan maupun non-pelanggan, serta dapat diputar menggunakan pemutar media digital. Berdasarkan survei kolaborasi Dailysocial dan JakPat Mobile Survey Platform

(2018), dari 2.023 pengguna smartphone, sebanyak 67,97% responden diketahui telah familiar dengan konten siniar. Responden sebanyak 62,69% memiliki alasan memiliki ketertarikan terhadap konten tersebut karena adanya fleksibilitas dalam mengakses konten siniar (Chitra & Oktavianti, 2019).

Soraya D, *et al.* (2023) melakukan penelitian dalam jurnalnya Peran Aplikasi Digital Investasi Saham Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia 2022 mendukung fakta bahwa keberadaan platform investasi digital menjadi salah satu pendorong utama pertumbuhan ekonomi Indonesia, sekaligus pemicu peningkatan signifikan jumlah investor dalam beberapa tahun mendatang. Sinier menawarkan peluang strategis yang dapat dimanfaatkan oleh Kedeputan Bidang Pelayanan Penanaman Modal atau BKPM. Berdasarkan informasi resmi di laman Kementerian Investasi dan Hilirisasi/BKPM, lembaga ini memegang peran kunci dalam koordinasi kebijakan dan layanan penanaman modal di Indonesia. Penulis bersama dengan Kedeputan BKPM melihat peluang ini untuk menyebar luaskan kehadiran platform digital yang akan memudahkan masyarakat yang ini mulai berinvestasi dan juga membuka usaha seperti Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah.

Generasi muda menjadi sasaran utama dari sinier yang diproduksi ini. Generasi muda adalah penggerak utama perubahan di era modern. Generasi muda dapat memanfaatkan teknologi secara cerdas. Peran generasi muda diharapkan dapat mengarahkan perkembangan teknologi untuk kesejahteraan masyarakat yang berkelanjutan dan semakin mendukung pertambahan angka volume investasi saham Indonesia.

Supriani, *et al.* (2022) menjelaskan bahwa produser memiliki kunci dan peran penting dalam keseluruhan proses produksi. Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengetahui peran dari seorang produser dalam mengelola program sinier, dimulai dari pemenuhan kebutuhan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Selain itu untuk mengetahui penerapan teori Uses and Gratification bisa dilaksanakan melalui program sinier “Generasi Muda Berinvestasi Digital” sebagai media penyampaian pesan.

LANDASAN TEORI

Teori *Uses and Gratifications*

Hasny, *et al.* (2021) mengutip pendapat Kriyantono yang menyatakan bahwa *Gratification Sought* (GS) adalah motivasi yang mendasari seseorang dalam memanfaatkan suatu media. GS juga dapat dipahami sebagai upaya pemenuhan kebutuhan yang muncul dari keinginan untuk mencapai kepuasan saat menggunakan media tertentu. Hasny jug menjelaskan bahwa teori ini didasarkan pada lima kebutuhan utama, yaitu motif kognitif, afektif, hubungan personal, integrasi sosial, dan hiburan.

Media Baru

Mcquail dalam Radika dan Setiawati (2020) menjelaskan bahwa media baru adalah perangkat yang berbasis teknologi dan internet serta berhubungan dengan hasil digitalisasi yang bisa mempererat hubungan masyarakat secara luas baik sebagai pengirim maupun penerima. Media baru berperan sebagai pendorong pertumbuhan industri media digital. Perkembangannya yang pesat telah menciptakan berbagai produk digital, salah satunya adalah sinier. Kehadiran media baru tidak hanya mempercepat kemajuan teknologi, tetapi juga membentuk ekosistem baru dalam dunia media digital. Contoh nyata seperti sinier menunjukkan bagaimana media baru mengubah pola konsumsi informasi dan interaksi sosial. Perkembangan media baru diperkirakan akan terus berlanjut, menghadirkan berbagai inovasi yang semakin mempermudah kehidupan manusia.

Siniar

Merriam Webster dalam Meisyanti dan Kencana (2020) menjelaskan bahwa siniar adalah suatu program yang berbentuk audio atau perbincangan dalam format digital. Siniar di Indonesia hadir dalam beragam *genre* atau topik yang sedang hangat diperbincangkan oleh masyarakat. Kurniawan, *et al.* (2024) mengutip bahwa menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katada Center pada 2022 mengungkapkan bahwa 35,4% masyarakat Indonesia memanfaatkan media sosial, termasuk podcast di YouTube, untuk mengikuti perkembangan isu-isu terkini dan tren yang sedang viral. Penelitian oleh Meisyanti dan WH. Kencana (2020) dalam jurnal *Platform Digital Siaran Suara Berbasis on Demand (Studi Deskriptif Podcast di Indonesia)* menunjukkan bahwa podcast memiliki pengaruh signifikan di Indonesia. Jika dikaitkan dengan teori determinasi teknologi Marshall McLuhan, yang menyatakan bahwa teknologi dapat membentuk pola pikir, perilaku, dan kebiasaan manusia, maka kehadiran podcast berpotensi menggeser media konvensional seperti talkshow dan radio. Perkembangan podcast di Indonesia diprediksi akan semakin pesat, bahkan mungkin beralih ke format video (audio-visual) untuk memperluas jangkauan dan interaksi dengan pendengar.

Media Audio Visual

Hamdani (Serungke, *et al.* 2024) menyatakan media *audio visual* merupakan perpaduan antara unsur suara (*audio*) dan gambar (*visual*). Jenis media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Melalui pendekatan ini, konten yang disajikan menjadi lebih mudah dipahami dan menarik minat audiens karena melibatkan dua saluran sensorik sekaligus.

Investasi Digital

Menurut Suhayati dan Hikmahdiani (2022), kemajuan pesat teknologi digital tidak sekadar mempermudah penyebaran informasi, melainkan juga melahirkan berbagai instrumen investasi inovatif seperti cryptocurrency dan saham digital. Hal serupa juga diungkapkan oleh Sidayang S, *et al.* (2024) dalam penelitian berjudul *Pengaruh Perkembangan Teknologi di Era Digital Terhadap Investasi dan Pasar Modal* yang menyoroti pentingnya peran teknologi dalam pengembangan algoritma trading di Indonesia. Kehadiran algoritma ini telah merevolusi sistem transaksi di pasar modal, menjadikannya lebih cepat dan efisien.

Peran Generasi Muda di Era Digitalisasi

Generasi muda memainkan peran strategis sebagai agen perubahan dan pemanfaatan perkembangan teknologi. Generasi muda menjadi aktor utama dalam percepatan transformasi digital. Tidak dapat dipungkiri bahwa generasi muda memiliki kemampuan adaptasi yang luar biasa terhadap kemajuan teknologi. Inovasi dan kreativitas mereka di era Revolusi Industri 4.0 menjadi pendorong bagi Indonesia untuk melakukan percepatan pembangunan, mencetak generasi milenial yang kompeten dalam memajukan bangsa. Melalui kontribusi aktif ini, Indonesia memiliki peluang besar untuk meraih kemajuan signifikan dan mewujudkan visi Indonesia Emas 2045.

METODE PENELITIAN**Perencanaan Pra-Produksi**

Proses perencanaan pra-produksi ini dilakukan oleh penulis sebagai seorang produser. Pada tahapan ini produser memulai untuk melakukan riset topik bersama mitra Kementerian Investasi dan Hilirisasi/BKPM untuk menentukan topik yang cocok dengan keinginan mitra. Pada tahapan ini

produser juga meneliti pasar audiens yang cocok untuk topik yang diangkat dalam *podcast* sehingga nantinya hasil siniar yang sudah dibuat bisa mendapatkan cukup besar *exposure* dan juga bisa memberikan dampak yang memuaskan.

Perencanaan Produksi: Menentukan Teknik dan Alat Rekam

Produser memegang peran kunci dalam tahap perencanaan produksi *podcast*. Mereka bertanggung jawab untuk memastikan bahwa seluruh aspek teknis telah dipersiapkan dengan matang. Hal ini termasuk menentukan teknik perekaman yang sesuai dengan kebutuhan konten, seperti apakah *podcast* akan direkam dan juga pengeditan pasca-produksi. Produser juga memilih peralatan yang tepat, seperti mikrofon, mixer audio, dan software editing, untuk memastikan kualitas suara yang optimal. Selain itu, produser juga mempertimbangkan anggaran dan sumber daya yang tersedia untuk memastikan produksi berjalan efisien tanpa mengorbankan kualitas.

Mengarahkan Host dan Narasumber

Produser berperan sebagai pengarah yang memastikan host dan narasumber *podcast* dapat menyampaikan konten dengan jelas dan menarik. Mereka membantu menyusun naskah atau panduan wawancara, memberikan umpan balik tentang gaya penyampaian, dan memastikan bahwa narasumber merasa nyaman selama proses rekaman. Produser juga bertugas menjaga agar diskusi tetap fokus pada topik yang telah direncanakan, serta memastikan durasi *podcast* sesuai dengan target. Demikian, produser menjadi penghubung antara kreativitas konten dan eksekusi teknis.

Prosedur Kerja

Proses pelaksanaan proyek ini tentu saja berjalan sesuai dengan prosedur kerja maka penulis sebagai produser telah menyediakan tabel kerja yang dijadikan pedoman selama proses produksi *podcast* berlangsung. Tabel tahapan prosedur kerja seperti terlampir pada tabel nomor 1.

Tabel 1. Prosedur kerja

Tahap	Kegiatan	Deskripsi
Persiapan Pra- produksi	<i>Brainstorming</i>	Kegiatan ini dilakukan bersama mitra yaitu pihak Kedeputian BKPM yaitu merumuskan masalah yang cocok untuk diangkat menjadi topik <i>podcast</i> .
	Pencarian narasumber	Kegiatan ini dilakukan oleh produser sebagai penentuan lanjutan dari topik yang telah ditentukan agar bisa mendukung pembahasan topik dengan lebih akurat.
	Daftar pertanyaan	Kegiatan ini dilakukan oleh produser dan juga <i>script writer</i> untuk merumuskan daftar pertanyaan yang relevan dengan topik yang diangkat.
Produksi	Evaluasi naskah	Kegiatan mengevaluasi naskah ini dilakukan oleh produser dengan <i>script writer</i> untuk menjaga agar pembahasan <i>podcast</i> tetap sesuai dengan topik yang diangkat.
	Supervisi	Kegiatan ini dilakukan oleh produser selama masa produksi <i>podcast</i> yaitu perekaman audio dan juga visual. Supervisi dilakukan terhadap keseluruhan kinerja tim produksi untuk mengantisipasi adanya kekurangan dan bisa segera mengatasinya. Supervisi juga dilakukan untuk memastikan kelancaran proses produksi.
Pasca produksi	Supervisi	Pada tahap ini, supervisi juga kembali dilakukan oleh produser namun terhadap kinerja <i>editor</i> . Setelah melewati proses pengambilan video <i>podcast</i> maka selanjutnya adalah tugas <i>editor</i> untuk melakukan <i>editing</i> agar terciptanya <i>output</i> video yang menarik. Produser bertugas untuk melakukan supervisi untuk menyelaraskan hasil video agar menjadi indah, membungkus topik dengan sempurna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju memudahkan masyarakat dengan digitalisasi sebagian besar kebutuhan kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga memberikan dampak positif yang sangat luar biasa bagi pemerintahan, salah satunya adalah untuk Kedeputian Badan Koordinasi Penanaman Modal atau Investasi Republik Indonesia. Dahulu, mengurus izin usaha atau penanaman modal di Indonesia terbilang cukup sulit dimana masyarakat harus datang secara luring ke kantor penanaman modal dengan jam kerja tertentu saja. Berkembangnya teknologi kini memungkinkan bagi Masyarakat Indonesia untuk melakukan pendaftaran usaha dan penanaman modal dengan mudah, kapan saja dan dimana saja hanya menggunakan gawai pribadi dan internet. Kedeputian BKPM juga memanfaatkan media baru dengan menggunakan kanal Youtube BKPM untuk menyebar luaskan informasi terkait dengan digitalisasi investasi dan penanaman modal di Indonesia.

Pemanfaatan media baru yang digunakan oleh Kedeputian BKPM ini memiliki nama kanal “Kementerian Investasi dan Hilirisasi – BKPM” di Youtube. Media baru ini juga digunakan untuk memberikan informasi terkait layanan publik, sosialisasi kebijakan pemerintah, dan kampanye investasi di Indonesia. Saat ini akun Youtube Kedeputian BKPM memiliki pengikut sebanyak 21 ribu dan telah mengunggah sebanyak 699 video. Kedeputian BKPM juga memanfaatkan media baru yaitu Instagram dan memiliki jumlah pengikut sebanyak 245 ribu namun jarang mengunggah siniar di laman Instagram dan lebih berfokus pada akun Youtube saja.

Gambaran Proyek

Media baru dimanfaatkan dengan sebaik mungkin oleh Kedeputian BKPM dengan mengelola media sosial sebagai sumber untuk menyebar luaskan informasi dan mengunggah video-video yang mengangkat isu penanaman modal dan wirausaha di Indonesia. Hal ini memberikan dampak yang sangat positif bagi perkembangan nilai pasar barang dan jasa yang diproduksi oleh Indonesia hingga menyentuh angka 60% dikutip dari laman resmi Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia dimana salah satunya adalah faktor *awareness* yang telah diterima oleh masyarakat melalui media baru.

Siniar Investalk adalah sinier berbasis audio visual yang dirumuskan dan dibuat sebagai tugas akhir program studi Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB University dan bentuk dari kelanjutan dan optimalisasi sinier Kedeputian BKPM yang sudah ada sebelumnya. Pemanfaatan media baru berbentuk konten sinier ini bertujuan untuk menyebar luaskan informasi terkait dengan penanaman modal, perizinan usaha, perpajakan yang merupakan prioritas utama dari Kedeputian BKPM. Sinier ini dioptimalkan dengan melibatkan kejernihan kualitas video dan audio, penyampaian informasi yang jelas oleh narasumber yang *kredibel* serta pengemasan sinier yang dibuat kreatif dan inovatif, cocok untuk target generasi muda sebagai sasaran audiens.

Optimasi Sinier Kedeputian BKPM

Kedeputian BKPM baru beberapa kali saja membuat konten sinier di kanal Youtube mereka. Konten sinier terakhir yang diunggah di kanal tersebut sudah lebih dari 3 tahun yang lalu. Konten sinier tersebut merupakan hasil kolaborasi dengan Yayasan Kitong Bisa dan diberi judul “Peran Milenial dalam Mendorong Investasi di Sektor Ekonomi Digital & Ind Kreatif” dan diunggah pada 6 Agustus 2021. Konten sinier ini memiliki 81 akun menyukai dan 8 akun berkomentar. Konten sinier ini secara garis besar membahas tentang pentingnya milenial berinvestasi bagi peningkatan ekonomi negara oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI yang menjabat pada saat itu, Sandiaga Uno. Unggahan tersebut tidak diberikan tagar (#) sebagai

penanda *key word* dari isi konten tersebut, hal itu merupakan satu hal yang dikembangkan dan diubah dalam unggahan siniar Ivestalk karya mahasiswa SV IPB University.

Apabila media baru berbentuk konten siniar ini tidak dilanjutkan dan dioptimalkan, maka Kedeputian BKPM bisa kehilangan peluang untuk menyebar luaskan kemudahan penanaman modal dan izin usaha yang sudah berbentuk digital di era sekarang ini. Siniar Investalk merupakan program siniar yang digunakan untuk melanjutkan dan juga bentuk optimalisasi dari program siniar yang sebelumnya sudah ada dan sudah dibuat oleh Kedeputian BKPM. Program siniar Investalk ini dirancang dengan konsep lebih interaktif dan dekat dengan audiens dibandingkan dengan program siniar sebelumnya.



Gambar 1. Logo siniar Investalk

Gambar 1 adalah logo siniar Investalk yang secara garis besar menggambarkan identitas dari siniar ini. Logo juga merupakan bagian dari optimasi yang dilakukan oleh produser dalam memaksimalkan kualitas dari siniar. Logo ini memiliki arti penting dalam pembuatannya. Berikut makna dari logo Investalk sebagai identitas program siniar Kedeputian BKPM:

1. Pemilihan warna biru dan hijau merupakan hasil penyesuaian dengan logo orisinal Badan Koordinasi Penanaman Modal. Warna biru merupakan warna yang mendominasi logo yang menggambarkan profesionalisme dan kepercayaan. Warna hijau sebagai warna sekunder memiliki arti pertumbuhan dimana melalui siniar Investalk ini juga diharapkan akan membantu menarik kepercayaan masyarakat Indonesia untuk menanamkan modal di negaranya untuk membantu pertumbuhan ekonomi.
2. Tiga panah melingkar memiliki makna sebuah koneksi atau hubungan erat antar pemerintah, investor dan masyarakat. Arah panah sendiri menuju keatas dimana hal ini menggambarkan proses pertumbuhan dari angka pertumbuhan ekonomi yang diharapkan bisa didapatkan melalui siniar Investalk ini.
3. Teks “Investalk” sendiri merupakan gabungan dari kata “Investasi” dan “Talk” atau secara harfiah bisa diartikan sebagai obrolan terkait dunia investasi. Hal ini sudah sangat menjelaskan tujuan dan maksud dari adanya program siniar ini yaitu untuk membicarakan hal-hal terkait investasi sebagai bentuk sosialisasi dan pembelajaran terhadap masyarakat.

Manfaat Optimasi Siniar Kedeputian BKPM

Adapun beberapa manfaat yang bisa dicapai dari kegiatan optimasi siniar Kedeputian BKPM oleh produser:

1. Menyediakan siniar interaktif

Salah satu bentuk mengoptimalkan program siniar dari Kedeputian BKPM ini adalah dengan membuat siniar menjadi lebih interaktif, salah satunya adalah memberikan kesempatan audiens untuk memberikan pertanyaan yang akan ditanyakan langsung kepada narasumber.

2. Menunjang tingkat efektivitas audiens

Pemotongan durasi juga dilakukan sebagai bentuk optimalisasi program siniar ini karena pada program siniar sebelumnya dalam satu *episode* bisa mencapai durasi sepanjang 40 menit. Pemotongan durasi mencapai 50% dari durasi sebelumnya sehingga dalam *episode* ini hanya terdiri dari maksimal 20 menit saja. Hal ini mampu untuk mendorong lebih banyak *engagement* dan *impressions* karena audiens jadi tidak mudah bosan dalam menonton siniar ini.

3. Pemenuhan kebutuhan sesuai teori *uses and gratification*

Teori ini memiliki lima landasan kebutuhan menurut Hasny, *et al.* (2021) yaitu motif kognitif, afektif, hubungan personal, integrasi sosial, dan hiburan. Program siniar Investalk ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan motif kognitif. Siniar ini secara spesifik digunakan untuk menyampaikan informasi yang terinci bagi masyarakat yang membutuhkan informasi tentang digitalisasi dari investasi. Berikut adalah pertanyaan yang telah dirumuskan secara spesifik oleh produser:

- a. Saya dan teman-teman sedang merintis usaha kecil tapi masih bingung soal legalitas dan perizinannya. Katanya umkm itu tulang punggung ekonomi indonesia tapi kok masih banyak yang kesulitan mendapatkan izin dan akses investasi? (Pertanyaan dari audiens yang dikirim melalui kotak pertanyaan).
- b. Seberapa besar peran umkm dalam perekonomian indonesia dan mengapa penting bagi anak muda untuk terlibat dalam sektor ini?
- c. Bagaimana tren keterlibatan generasi muda dalam sektor umkm saat ini? Apakah semakin banyak anak muda yang tertarik untuk berwirausaha?
- d. Banyak anak muda yang ingin membangun usaha sendiri tapi menghadapi berbagai tantangan. Apa hambatan terbesar yang sering dihadapi umkm khususnya dari aspek legalitas dan investasi?
- e. Perizinan sering dianggap rumit oleh pelaku umkm. Bagaimana pemerintah menyederhanakan proses perizinan agar lebih mudah diakses oleh generasi muda?
- f. Sejauh mana program pemerintah seperti OSS (*Online Single Submission*) membantu umkm dalam mengurus izin usaha?
- g. Banyak umkm kesulitan mendapatkan modal. Apakah ada program atau kebijakan khusus yang bisa membantu anak muda mendapatkan akses investasi atau pendanaan lebih mudah?

Tahapan pengelolaan program siniar yang dilakukan oleh produser juga mencakup proses *brainstorming*. Kegiatan ini dilakukan bersama mitra yaitu pihak Kementrian Investasi dan Hilirisasi/BKPM yaitu merumuskan masalah yang cocok untuk diangkat menjadi topik podcast. Rich dalam Hasny (2024) menjelaskan bahwa *brainstorming* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk menghasilkan ide yang cepat. Darningwati, *et al.* (2020) menjabarkan bahwa *brainstorming* memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:

1. Analisa ide konsep

Ide yang dihasilkan untuk topik program siniar tidak semata-mata keinginan produser saja namun merupakan hasil analisis bersama anggota kelompok dengan Kedeputan BKPM. Proses sendiri ini merupakan hasil pertimbangan beberapa aspek, seperti isu-isu yang sedang relevan di masyarakat juga tingkat prioritas masalah yang diangkat.

2. Perancangan kegiatan

Melalui *brainstorming* bersama ini maka perancangan kegiatan akan lebih mudah dilakukan. Penentuan topik, narasumber, dan host dirancang dengan mempertimbangkan bersama secara matang. Hasil diskusi bersama dengan Kedeputan BKPM adalah konsep *episode* seperti tertera pada tabel 2.

Tabel 2. Konsep *episode* siniar

Deskripsi	Penjelasan
Tema siniar	Peran generasi muda dalam investasi digital
Nama siniar	Investalk
Karakteristik siniar	Semi formal
Segmentasi siniar	Usia produktif, 20-14 tahun. Generasi Milenial dan generasi Z
Narasumber	Rahardjo Siswohartono, Direktur Pelayanan Fasilitas Berusaha.
Host	Dhafine Hasna

Siniar yang disajikan ini dibungkus dalam bahasa yang cenderung lebih santai dan juga semi-formal dikarenakan produser menargetkan generasi muda (milenial dan generasi Z) sehingga terkesan lebih dekat dengan audiens yang menonton siniar ini. Produser juga bertugas untuk mengatur pengorganisasian tim produksi. Hal ini dilakukan oleh produser untuk mempermudah dan memperjelas *job desc* dari masing-masing anggota tim produksi. Susunan ini memberikan setiap anggota tanggung jawabnya masing-masing. Seorang produser bertugas dan bertanggung jawab untuk menyusun ide awal, *concepting*, melihat keperluan produksi serta mengawasi jalannya pra-produksi, produksi hingga pasca produksi.

Penulis naskah memiliki tugas untuk menyusun naskah dan pertanyaan sesuai dengan topik yang sudah ditentukan oleh produser sehingga bisa mewujudkan ide yang telah diberikan dengan rinci dan jelas. Terakhir, *editor* bertugas untuk mengedit dan menyunting video siniar yang akan diunggah. *Editor* juga bertugas untuk memastikan bisa mewujudkan ide produser dengan baik dan sekreatif mungkin. Berikut ini adalah susunan tim produksi untuk siniar Investalk:

1. Produser: Defallenteya Bianca Nathasya
2. Penulis naskah: Shafina Maharani
3. *Editor*: Dhafine Hasna

Strategi Produser Sebagai Optimasi Siniar Kedeputan BKPM

1. Perencanaan program

Perencanaan program adalah hal yang pertama dilaksanakan oleh produser bersama dengan tim produksi dan pihak Badan Koordinasi Penanaman Modal/Investasi. Pada proses ini produser menggali dan melakukan riset terkait dengan topik yang diinginkan oleh pihak Kedeputan BKPM untuk diangkat dalam siniar yang akan dihasilkan. BKPM menginginkan siniar yang bisa menarik perhatian generasi muda, maka berdasarkan hasil riset produser menentukan ide dan konsep yang bisa menunjang tercapainya keinginan pihak Kedeputan BKPM. Selain berinovasi untuk memberikan arahan naskah yang lebih

ringan dan bersifat santai, produser juga berinovasi untuk mencantumkan *question and answer box* melalui laman Instagram agar calon audiens bisa mengutarakan pertanyaan pribadi yang secara khusus ingin disampaikan dalam siniar kepada narasumber. Inovasi media kotak QnA ini merupakan penerapan dari konsep “*Technology and Educative*”. Aditya, *et al.* (2020) menjelaskan “*Technology and Educative*” adalah sistem pembelajaran dengan menggabungkan teknologi untuk membuat sesi belajar lebih seru dan juga interaktif karena memiliki interaksi.

2. Produksi program

Sebelum memulai proses produksi program, produser juga memberikan arahan kepada tim produksi untuk melakukan komunikasi secara langsung terhadap satu sama lain agar tidak terjadi kesalah pahaman dan memperlancar proses produksi. Tahap proses produksi ini terdiri dari:

a. Pengarahan

Tahap pengarahan ini merupakan tugas pertama produser pada tahap produksi program. Produser secara jelas memberikan arahan atau *briefing* kepada narasumber dan juga host terkait dengan bagaimana atau apa saja hal yang harus dilakukan mereka di depan kamera. Gambar 2 memperlihatkan narasumber dan *host* yang sedang diberikan arahan oleh produser.



Gambar 2. Pengarahan produksi siniar

b. Perekaman

Tahap ini merupakan tahap selanjutnya dari pengarahan. Setelah produser melakukan pengarahan, proses perekaman dilakukan. Tahap ini mengharuskan produser untuk selalu mengawasi dan menjaga proses pengambilan gambar untuk siniar dan memastikan tidak ada hal yang kurang maupun keluar dari topik yang seharusnya dibicarakan. Produser juga bertugas sebagai *time keeper* untuk menjaga agar siniar tidak melebihi durasi yang sudah di tentukan. Gambar 3 memperlihatkan proses perekaman siniar antar *host* dan narasumber.



Gambar 3. Proses perekaman siniar

KESIMPULAN

Hasil dari produksi siniar yang berjudul “Generasi Muda Berinvestasi Digital” ini memperoleh kesimpulan bahwa melalui peran produser sangatlah penting dalam menyusun siniar yang inovatif dan juga kreatif. Produser menjadi pilar utama selama proses pengelolaan program siniar, mulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Produser memiliki peran untuk mengoptimalkan program siniar Kedeputan Badan Koordinasi Penanaman Modal/Investasi yang membahas tentang peran generasi muda dalam bidang perekonomian melalui penanaman modal atau berinvestasi di Indonesia. Guna mendapatkan hasil yang memuaskan, produser menggunakan acuan teori *uses and gratification* sebagai landasan untuk menyusun siniar.

Penyusunan siniar juga melalui berbagai tahapan, mulai dari tahapan perencanaan pra-produksi, perencanaan produksi seperti menentukan teknik dan alat rekam, mengarahkan host dan narasumber, serta penyusunan prosedur kerja tim produksi. Optimalisasi siniar Kedeputan BKPM ini memiliki tujuan dan manfaat seperti menyediakan siniar yang interaktif, menunjang tingkat efektivitas audiens, serta pemenuhan motif kognitif sebagai landasan dari penggunaan teori *uses and gratification* dalam penyusunan siniar ini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada setiap pihak dan institusi yang telah membantu penulis dalam pengerjaan siniar proyek tugas akhir sebagai mahasiswa Komunikasi Digital dan Media dari Sekolah Vokasi IPB University. Kepada pihak Kementerian Investasi dan Hilirisasi khususnya Kedeputan Badan Koordinasi Penanaman Modal sebagai yang telah menyediakan waktu dan kesempatan serta narasumber-narasumber yang cakap dalam bidangnya sehingga penulis berhasil memproduksi siniar dan Menyusun penelitian dari hasil siniar.

DAFTAR REFERENSI

- Aditya, I. T., Udayana, A. B., & Swandi, I. W. (2020). Perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang. *Amarasi*, 4(5), 1–10.
- Chitra, B., & Oktavianti, R. (2019). Strategi digital public relations pegiat podcast dalam membangun brand engagement (Studi kasus dalam podcast Duo Budjang). *Prologia*, 3(2), 532–538.
- Darningwati, L., Lestari, Y., & Sulitsyo, B. (2020). Keefektifan penerapan metode brainstorming untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis teks berita. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 45–53.

- Hasny, F. A., Renadia, S. H., & Irwansyah, I. (2021). Eksplorasi konsep diri para pengguna TikTok dalam memenuhi social needs pada uses and gratification theory. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 5(2), 101–112.
- Meisyanti, K., & Kencana, W. H. (2020). Platform digital siaran suara berbasis on demand (Studi deskriptif podcast di Indonesia). *Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(2), 88–97.
- Radika, M. I., & Setiawati, S. D. (2020). Strategi komunikasi podcast dalam mempertahankan pendengar (Studi kasus dalam podcast Do You See What I See). *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 97–105.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadhillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 233–245.
- Sidayang, S., Allo, M. H. T., Tiwa, A. S., Pengeman, N., Harefa, J. P., & Abner. (2022). Pengaruh perkembangan teknologi di era digital terhadap investasi dan pasar modal. *Jurnal Social Science*, 12(2), 163–175.
- Soraya, D., Vidiati, C., Selasi, D., & Pratama, G. (2023). Peran aplikasi digital investasi saham terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia 2022. *Journal of Islamic Digital Economics and Management*, 2(1), 55–66.
- Suhayati, E., & Hikmahdiani, L. (2022). Teknologi keuangan dalam investasi pasar modal. *Jurnal Valuasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen dan Kewirausahaan*, 2(1), 33–44.
- Supriani, Y., Tanjung, R., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Peran manajemen kepemimpinan dalam pengelolaan lembaga pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 12–23.
- Zellatifanny. (2021). Tren desiminasi konten audio on demand melalui podcast: Sebuah peluang dan tantangan di Indonesia. *Jurnal Pekommas*, 5(2), 117–132.