

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

2.1.1 Siniar *KBR Prime*



Gambar 2.1 *KBR Prime*

KBR adalah singkatan dari Kabar Berita Radio. Mengutip dari *website* resmi KBR yaitu kbr.id, KBR adalah penyedia konten berita berbasis jurnalisme independen yang berdiri sejak 1999. Dengan dukungan reporter dan kontributor terbaik di berbagai kota di tanah air dan Asia, produk KBR telah digunakan lebih dari 500 radio di Nusantara dan 200 radio di Asia dan Australia. Berita-berita KBR juga bisa disimak lewat *website* [KBR.id](http://kbr.id), juga di media sosial di Facebook dan Twitter. Sejak Januari 2018 KBR membuat siniar yang bernama *KBR Prime* ada beberapa siniar KBR dari *convert* siaran radio, tetapi *KBR Prime* juga bikin khusus siniar. KBR membuat siniar dengan gaya *storytelling* untuk topik yang santai dan

tetap mengedepankan nilai jurnalistik. Siniar *KBR Prime* mempunyai beberapa program seperti siniar *Ruang Publik*, *siniar Kabar Baru*, *siniar What's Up Indonesia*, *siniar News Wrap up*, dan lain-lain (KBR, Tentang Kami, 2020).



Gambar 2.2 Program News Wrap Up KBR Prime

Program siniar *KBR Prime* memiliki ciri khas yang berbeda-beda, seperti *News Wrap up* memiliki ciri khas yang bersifat formal dan *hard news*. Format durasi siniar *News Wrap up* rata-rata lima menit. *Siniar News Wrap up* membahas isu-isu terkini seperti sekarang ini sedang membahas isu relawan vaksin Covid-19. Siniar *News Wrap up* membagi dua episode dalam membahas relawan vaksin Covid-19. Dalam episode pertama tentang relawan vaksin Covid-19 siniar *News Wrap up* membahas penjelasan jumlah relawan yang di vaksin dan melakukan wawancara dengan relawan vaksin Covid-19 lewat sambungan telepon. Wawancara tersebut membahas tentang apa yang dirasakan relawan pada saat setelah disuntikan vaksin kedalam tubuhnya. penyiar berperan sebagai narator yang menceritakan pengalaman pada saat relawan melakukan vaksin jawaban narasumber

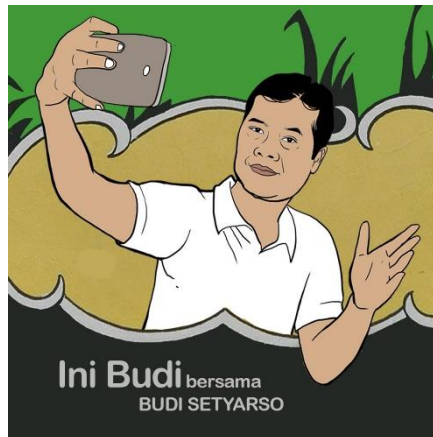
hanya untuk mempertegas narasi yang dilakukan penyiar. Pada episode kedua merupakan lanjutan episode pertama, tetapi ditambah melakukan wawancara dengan narasumber relawan lain sehingga siniar *News Wrap up* ini dalam membahas isu relawan vaksin Covid menggunakan dua relawan vaksin Covid-19 sebagai narasumbernya (KBR, 2020).

Siniar ini menjadi acuan bagi penulis sebagai salah satu siniar yang terkenal di Indonesia yang sesuai dengan kaidah jurnalisme. Isi siniar ini berupa narasi yang disampaikan penyiar dan cuplikan wawancara dari narasumber dengan gaya pembawaan yang formal dan *hardnews* berdurasi 5 menit. Selain itu, isi dari siniar tersebut hanya wawancara dengan relawan uji klinis vaksin Covid-19. Hal baru yang ingin dihadirkan penulis dalam *audio reporting* dengan judul “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” adalah penyampaian cerita dengan teknik *storytelling* di mana penulis menyampaikan informasi mengenai uji klinis Vaksin Covid-19 dengan bercerita secara detail mulai dari alasan untuk menjadi relawan vaksin hingga alur uji klinis vaksin Covid-19 dan memasukan hasil wawancara narasumber untuk menguatkan cerita tersebut. Selain itu, penulis juga memasukkan wawancara dengan ahli epidemiologi untuk memberikan pandangan terhadap vaksin yang digunakan saat uji klinis. Berikut transkrip *audio reporting* milik *news wrap up* dengan judul “Kisah Relawan Uji Vaksin Covid-19 (Bag 1)”.

Seribuan warga Bandung, Jawa barat mendaftar sebagai relawan uji klinik vaksin Covid-19 Sinovac ratusan di [jantarnya telah disuntikan perdana pada 11 Agustus lalu, kondisi mereka

dipantau kondusif selama enam bulan ke[]depan. Jurnalis KBR valda Kustarini berbincang dengan relawan yang terlibat, berikut kisah episode pertama. *Kemarin alhamdulillah kemarin sampai dari pertama divaksin sampai sekarang tidak terjadi sesuatu tidak ada pembengkakan.* Rohaini tak merasakan keluhan apa[]pun selama sepekan usai disuntik vaksin Sinovac. Ia merupakan satu dari ratusan relawan uji klinik fase tiga kandidat vaksin Covid-19 buatan Tiongkok itu, selama enam bulan ke[]depan Rohaini harus rutin mencatat kondisi tubuhnya untuk mempermudah pemantauan warga Bandung, Jawa Barat ini mengaku tak ada arahan khusus dalam aktifitas kesehariannya.

2.1.2 Siniar *Tempo*



Gambar 2.3 Siniar *Tempo* Ini Budi

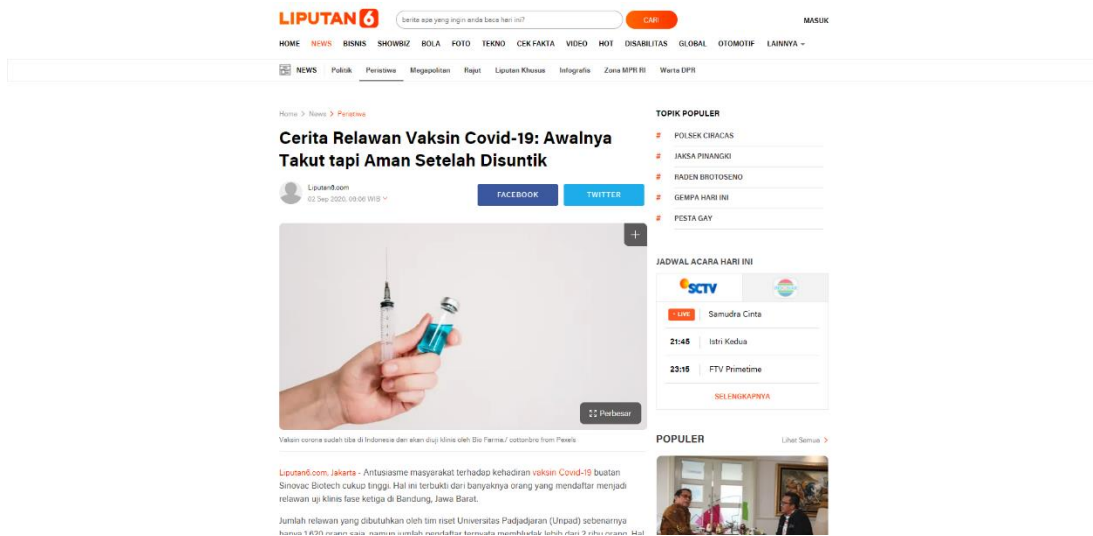
Siniar milik *Tempo.co* memiliki gaya pembawaan yang memudahkan pendengar untuk memahami isi dalam pembahasan konten audio yang disampaikan salah satunya adalah siniar Ini Budi. Siniar Ini Budi adalah sebuah program siniar yang dibuat oleh media *Tempo.co*. Siniar Ini Budi membahas isu-isu yang tengah viral di media sosial. *Tempo* sendiri adalah sebuah media *online* dan majalah berita yang cukup mendalam dalam membahas suatu isu, seiring berjalan waktu *Tempo.co* mulai merambah ke dunia siniar.

Tempo.co memiliki beberapa program siniar yang pertama siniar *Ini Budi* yang membahas isu yang tengah viral seperti membahas film *Tilik*,

membahas vaksin Covid-19. Siniar Ini Budi dibawakan oleh penyiar Budi Setyarso selaku pemimpin redaksi *Koran Tempo*. Isi dari siniar ini adalah berisi tanya jawab antara penyiar dan narasumber dengan pembawaan yang santai. Dalam membahas vaksin Covid-19, di episode yang berdurasi satu jam ini penyiar hanya melakukan tanya jawab dengan Gubernur Jawa Barat yaitu Ridwan Kamil (Tempo, 2020).

Siniar Ini Budi juga menjadi acuan bagi penulis sebagai siniar yang sesuai dengan kaidah jurnalisme, isi siniar ini berupa tanya jawab antara penyiar dan wawancara dari narasumber sehingga seperti format talkshow, tapi cara penyiar dalam menyampaikan prolog dan pengantar ke bagian suara narasumber menggunakan metode *storytelling*. Penulis ingin menjadikan acuan untuk menyampaikan prolog dan pengantar ke narasumber dengan metode *storytelling* seperti yang dilakukan di siniar Ini Budi. Melalui *audio storytelling* yang berjudul “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” penulis ingin menggabungkan cerita dan informasi melalui cerita dan pengalaman yang disampaikan oleh narasumber sehingga isi *audio reporting* ini tidak hanya berisi tanya jawab antara penulis dan narasumber.

2.1.3 *Liputan6.com*



Gambar 2.6 Artikel *Liputan6.com* “Cerita Relawan Vaksin Covid-19: Awalnya Takut tapi Aman Setelah Disuntik”

Liputan6.com adalah salah satu media *online* terbesar di Indonesia.

Menurut situs *Alexa.com*, *Liputan6.com* berada di peringkat ke-7 kategori media *online* yang paling sering dikunjungi pembaca. Dalam artikel *Liputan6.com* yang berjudul “Cerita Relawan Vaksin Covid-19: Awalnya Takut tapi Aman Setelah Disuntik” yang dipublikasi pada 2 September 2020 berisikan tentang cerita relawan saat menjalani uji vaksin Covid-19. Pada awal artikel *Liputan6.com* memberikan informasi mengenai jumlah relawan vaksin Covid-19, setelah itu *Liputan6.com* menggali informasi lebih lanjut lagi dengan melakukan wawancara dengan salah satu relawan vaksin Covid-19. Dalam wawancara tersebut narasumber menjelaskan awal mula menjadi relawan vaksin Covid-19. Dalam artikel ini reporter menggali informasi dari narasumber tentang awal mula menjadi relawan vaksin Covid-19. Reporter *Liputan6.com* juga memberikan informasi tentang syarat yang diperlukan untuk mendaftar menjadi relawan vaksin Covid-19, reporter juga

memberikan informasi tentang lokasi yang menjadi tempat uji vaksin Covid-19 untuk para relawan. Reporter *Liputan6.com* terus menggali informasi hingga narasumber menceritakan pengalamannya setelah disuntikan vaksin Covid-19 tersebut. Untuk memperkuat artikel tersebut, reporter menambahkan pendapat dari Ketua Tim Peneliti Uji Klinis Vaksin Covid-19 dari Fakultas Kedokteran Universitas Padjajaran tentang pantauan selama relawan melakukan uji vaksin Covid-19 (Adilah, 2020, para. 2-11).

Melalui artikel ini akan menjadi acuan penulis dalam teknik penggalan informasi dari narasumber. *Audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” juga ingin mengambil sudut pandang yang sama dengan artikel *Liputan6.com* yaitu dari sisi relawan uji coba vaksin Covid-19, tetapi diolah secara mendalam dengan format *storytelling*. Cara penggalan informasi mengenai efek yang dirasakan oleh relawan uji coba vaksin juga akan diimplementasikan dalam isi *audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” dengan menggabungkan cerita dan informasi melalui pengalaman yang disampaikan oleh narasumber.

2.1.4 *iNews*



Gambar 2.7 Video *Indonesia Bicara* “Cerita Henry, Jalani Rangkaian saat Jadi Relawan Vaksin COVID-19”

iNews adalah sebuah stasiun televisi swasta yang berfokus pada konten berita yang sesuai dengan prinsip jurnalisme. Selain stasiun televisi swasta *iNews* juga memiliki sebuah media *online* yang bernama *iNews.id*. *iNews* juga memublikasikan konten beritanya melalui *youtube* seperti video yang berjudul “Cerita Henry, Jalani Rangkaian saat Jadi Relawan Vaksin Covid-19” pada 26 Agustus 2020. Isi video tersebut membahas tentang cerita relawan vaksin Covid-19.

Dalam isi video tersebut program *Indonesia Bicara* membuat konsep dengan menjelaskan secara lengkap tentang vaksin Covid-19 yang akan disuntikkan ke relawan dan memasukkan cuplikan hasil konferensi pers dari Menteri Luar Negeri Retno Marsudi. Setelah menjelaskan tentang vaksin tersebut, presenter *Indonesia Bicara* melakukan wawancara dengan narasumber yaitu relawan vaksin Covid-19. Dalam wawancara tersebut presenter menanyakan tentang alasan narasumber untuk menjadi relawan

vaksin Covid-19, selain menanyakan alasan narasumber presenter menanyakan tentang tahapan untuk menjadi relawan vaksin Covid-19, presenter juga menanyakan tentang bagaimana rasa dan pengalaman narasumber setelah disuntikkan vaksin (iNews, 2020). Namun, presenter membawakan acaranya dengan gaya yang formal dan bergaya *hardnews*.

Acara program Indonesia Bicara menjadi acuan penulis melalui alur yang digunakan dalam penyampaian informasi di video tersebut. Hal yang juga akan dikembangkan dari artikel ini melalui *audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” adalah diawali dengan informasi secara sekilas mengenai vaksin dan virus Covid-19 itu sendiri sebagai pembahasan sebelum masuk ke bagian wawancara, tetapi penulis akan mengubah cara penyampiannya dari video menjadi *audio reporting* secara mendalam dengan alur yang sama yang dilakukan oleh program Indonesia Bicara.

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Karya-Karya Sejenis Terdahulu dengan Karya Penulis

	Karya 1	Karya 2	Karya 3	Karya 4	Karya Penulis
Judul	Cerita Relawan Vaksin Covid-19	Ini Budi feat. Ridwan Kamil: Bandung Lautan Vaksin	Cerita Relawan Vaksin Covid-19: Awalnya Takut tapi Aman Setelah Disuntik	Cerita Henry, Jalani Rangkaian saat Jadi Relawan Vaksin COVID-19	Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19
Pembuat & Tahun Publikasi	News Wrap Up Podcast (KBR Prime) (2020)	Ini Budi Podcast (Tempo.co) (2020)	Liputan6.com (2020)	Program Tv Indonesia Bicara, inews (2020)	Pristianto Wahyu Wibisono (2021)
Bentuk Karya	Audio <i>Siniar</i>	Audio <i>Siniar</i>	Berita <i>feature</i>	Program <i>talkshow</i>	Audio <i>Siniar</i>
Topik	Membahas tentang cerita relawan vaksin Covid-19 pada saat melakukan uji coba vaksin Covid-19	Membahas tentang vaksin Covid-19 dan pengalaman Ridwan Kamil saat mengikuti uji vaksin Covid-19	membahas tentang vaksin yang diujikan kepada relawan dan menceritakan relawan vaksin Covid-19 pada saat melakukan uji coba vaksin Covid-19.	Membahas tentang vaksin Sinovac dan cerita dan pengalaman relawan vaksin Covid-19 pada saat melakukan uji coba vaksin Covid-19.	Membahas tentang vaksin Sinovac yang diujikan pada relawan dan cerita tentang pengalaman salah satu relawan vaksin Covid-19 yang ikut mendaftar untuk melakukan uji coba vaksin Sinovac.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Radio

Radio merupakan media yang menghasilkan konten audio yang dapat didengarkan oleh semua khalayak sama halnya dengan *audio reporting* yang berfokus pada suara. Siaran radio berbicara langsung kepada pendengar sehingga pendengar akan merasa dekat dengan penyiar. Radio berfokus pada bahasa lisan dan bunyi suara. Seorang penyiar bisa mengurangi rasa kesepian pendengar karena penyiar bisa menciptakan rasa persahabatan melalui bahasan yang dibicarakan (Prilani, 2010, p. 20).

Audio reporting yang merupakan generasi penerus radio memiliki beberapa kemiripan dengan radio. Antara lain adalah format atau bentuk audio. Mengadaptasi dari bentuk program radio, *audio reporting* ini menggunakan format *feature*. Berdasarkan Siahaan (2015, pp. 84-86), audio berbentuk *feature* memiliki topik pembahasan yang luas dan mendalam dengan durasi yang cukup panjang. Selain itu, *audio reporting* dengan bentuk *feature* membahas suatu peristiwa yang dilihat dari berbagai sudut pandang dan dilakukan secara mendalam. Dalam pembuatan karya ini, penulis mengimplementasikan bentuk program radio *feature* untuk model pembahasan karya *audio reporting*. Penulis membahas secara mendalam mengenai relawan uji coba vaksin Covid-19 dari berbagai sudut pandang.

Karya *audio reporting* ini juga mengadaptasi sifat dasar dari radio yaitu *radio creates theater of mind*. *Radio creates theater of mind* yaitu

bagaimana informasi atau narasi yang disampaikan dapat membantu pendengar dalam pikirannya menciptakan visual sendiri. Pembicaraan yang dibahas harus bisa menggambarkan satu kesatuan cerita yang dipahami oleh pendengar. Dalam karya *audio reporting* ini, penulis dan narasumber menyampaikan secara detail dan jelas mengenai motivasi narasumber untuk menjadi relawan vaksin serta bagaimana prosesnya hingga pada akhirnya narasumber yakin untuk menjadi relawan vaksin Covid-19. Penulis juga membangun suasana cerita melalui *sound effect* tambahan.

Riswandi (2009, p. 4) mengatakan ada beberapa keunggulan radio yang juga terdapat di *audio reporting* sebagai konten audio, yaitu sebagai berikut.

1. Akrab, radio adalah media yang mendekatkan atau mengakrabkan pendengar dengan penyiar. Pendengar radio cenderung jarang mendengarkan radio secara berkelompok, pendengar cenderung mendengarkan radio secara sendirian. Penulis dapat menemani pendengar kan mendengarkan dan karya audio reporting “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” dan membangun keakraban melalui cerita yang disampaikan.
2. Hangat, siaran radio mampu memengaruhi emosi pendengar. Pendengar akan merasakan kehangatan suara penyiar dan pendengar akan merasakan bahwa penyiar adalah teman bagi mereka. Karya audio reporting “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” dibawakan secara santai melalui format storytelling sehingga dapat membangun suasana dan emosi pendengar.

3. Tanpa batas, siaran radio bisa dinikmati di mana saja dan kapan saja. Karya audio reporting “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” ini dapat diakses melalui platform digital kapan saja bergantung pada keinginan pendengar.
4. Fleksibel, siaran radio bisa dinikmati sambil mengerjakan hal lain tanpa mengganggu aktivitas lainnya. Pendengar dapat melakukan segala aktivitasnya saat mendengarkan audio reporting audio reporting “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” yang hanya mengandalkan indera pendengaran.

2.2.2 Audio Reporting

Konten audio sangat fleksibel dalam berkerja, baik saat produksi maupun saat dikonsumsi oleh para pendengarnya di berbagai kondisi yang berbeda-beda. Mark Briggs (2015, pp. 164-190) mengatakan, bahwa penggunaan alat seperti *microphone*, alat perekam, dan *software* atau aplikasi editor bisa membuat konten seperti radio dan mengemasnya sebagai konten audio yang dapat diakses setiap saat dan kapan pun untuk membangun audiens yang loyal. Dengan *smartphone* kita bisa dengan cepat memberikan laporan atau berita secara langsung di tempat kejadian.

Briggs (2015, pp. 164-190) mengatakan audio dapat menawarkan banyak peluang bagi jurnalis yang baru memulai karirnya dengan beberapa cara, yaitu sebagai berikut.

1. Reporter overview adalah artikel berbentuk audio yang digunakan jurnalis untuk melengkapi artikel mereka.

2. Audio reporting adalah sebuah platform digital seperti radio yang dapat dibuat dengan banyak episode untuk membangun audiens, tetapi audio reporting sulit untuk dikembangkan pada waktu awal.
3. Audio slide show adalah sebuah inovasi jurnalis foto karena foto dapat di tambahkan audio untuk menambah cerita yang lebih kaya dan menarik.

Peluang audio berdasarkan Briggs (2015, pp. 164-190) yang dimanfaatkan oleh penulis dalam pembuatan karya ini adalah *audio reporting* yang berdurasi 60 menit. Karya *audio reporting* ini dipublikasikan di platform audio *digital* sehingga dapat diakses oleh pendengar di mana pun dan kapan pun.

Audio reporting memiliki perbedaan alur kerja dengan konten audio lainnya. Berikut alur kerja *audio reporting* (Neyrhiza, 2020, pp. 7-15):

a) Tahap produksi

1. Menentukan ide

Dalam membuat karya, penentuan ide adalah hal yang paling penting. Sebelum membuat *audio reporting* harus ditentukan topik yang akan diangkat. Dalam karya ini penulis menentukan ide untuk membahas mengenai lika-liku para relawan vaksin Covid-19 sampai pada akhirnya menjalankan berbagai tahapan sebagai uji coba vaksin.

2. Mengumpulkan data

Dibutuhkan juga pengumpulan berbagai informasi dan data untuk menggali ide sehingga dapat memperdalam bahasan pada karya *audio reporting*. Penulis mencari informasi mengenai perkembangan Covid-19, mencari tentang vaksin Sinovac yang diuji coba di Indonesia, dan mencari relawan vaksin sebagai narasumber. Dari data dan informasi yang didapatkan, penulis mengevaluasi data yang telah didapatkan agar sesuai dengan pembahasan.

3. Pendekatan Narasumber

Setelah memilih topik untuk membuat *audio reporting*, dibutuhkan riset untuk mencari informasi dan data mengenai topik bahasan, serta mencari narasumber untuk melakukan wawancara pendekatan. Jenis wawancara yang dilakukan adalah *indepth interview* yaitu menggali informasi atas suatu peristiwa secara mendalam. Teknik *indepth interview* yang dilakukan adalah *interview from the outside in* yaitu melibatkan subjek wawancara secara keseluruhan mulai dari pembahasan yang penting sampai yang tidak penting dengan penyusunan pertanyaan yang menerapkan 5W + 1H (Rachmawaty, 2019). Narasumber yang digunakan untuk wawancara dalam karya ini adalah relawan vaksin sebagai yang menjalankan secara langsung uji coba vaksin dan ahli epidemiologi sebagai pengamat.

4. Membuat naskah

Pembuatan kerangka naskah *audio reporting* bertujuan untuk membatasi pembahasan agar menjadi lebih terstruktur dan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Berdasarkan Neyrhiza (2020, para. 20-25), dalam pembuatan naskah terdapat empat tahap yaitu *intro*, *confrontation*, *resolution*, dan *outro*. Tahap *setup* merupakan awalan untuk membuka suatu pembahasan yang biasanya pada naskah dibuka dengan *intro* atau kalimat pembuka. Di bagian *intro* dijelaskan secara singkat mengenai topik yang akan diperbincangkan pada konten *audio reporting*. Yang kedua, tahap *confrontation* yang merupakan isi dari cerita atau pembahasan secara lengkap mengenai topik yang dibicarakan. Dan yang terakhir yaitu tahap *resolution* yaitu akhir dari pembahasan yang dapat diisi dengan kesimpulan dari pembicaraan yang dibahas pada tahap *confrontation*. Pada tahap *resolution* dibuat juga *outro* atau kalimat penutup untuk menutup pembahasan *audio reporting*.

Audio reporting ini dibuat menggunakan format *storytelling* sehingga format *storytelling* direalisasikan pada pembuatan naskah. Neyrhiza (2020, para. 29) juga menjelaskan format *storytelling* yaitu seperti bercerita mengenai fakta yang dialami secara realita sehingga naskah ditulis secara detail menceritakan mengenai suatu peristiwa secara mendalam.

Tabel 2.2 Model Naskah *audio reporting*

No.	Segmen	Keterangan	Durasi
1.	<i>Intro</i>	<p>Perkenalan <i>host</i> dan menjelaskan tentang topik yang akan dibahas dan tentang profil narasumber.</p> <p>SAYA SARA NEYRHIZA/ DI KALAU CINTA HADIR DI SINI// SEPERTI BIASA AKU MENGANTAR NINA PULANG/ TIDAK TEGA MELIHATNYA NAIK BUS SENDIRI// LIMA TAHUN SUDAH AKU MENGANTAR JEMPUT DIA// SAAT KULIAH PUN AKU TETAP BERTEMU DENGANNYA DARI SIANG HINGGA MALAM HARI//</p> <p>...</p>	5-10 menit
2.	<i>Confrontation</i>	<p>MEMASUKI PEMBAHASAN DAN CERITA DARI NARASUMBER</p> <p>DI SELA KESIBUKANKU Mencari pekerjaan/ masih kusempatkan mengantar jemput Nina// aku bahagia melihat wajahnya yang Ayu/ membuatku sebagai laki-laki merasa tenang//</p> <p>HINGGA SUATU HARI DIA MENYERAHKAN SELEMBAR UNDANGAN PERNIKAHAN// TERCETAK TANGGAL PERNIKAHAN YANG MENUNJUKKAN DUA MINGGU DARI SEKARANG//</p> <p>“SURPRISE” KATANYA DENGAN SENYUM LEBAR// “KAMU KENAL BOB DY KAN? TEMEN SMA KITA”// “KAMU ORANG PERTAMA YANG TERIMA UNDANGAN INI”//</p> <p>...</p>	35-40 menit

3.	<i>Resolution</i>	<p>Kesimpulan dari pembahasan dengan narasumber</p> <p>DENGAN TANGAN YANG BERGETAR AKU TERIMA UNDANGAN ITU// HATIKU PERIH/ KEPALAKU PANAS// KERINGAN MEMBASAH KENINGKU// DI SITU AKU SADAR/ AKU HANCUR PERLAHAN//</p>	10 menit
4.	<i>Outro</i>	<p>Kalimat penutup</p> <p>TERIMA KASIH TELAH MENGIRIMKAN KISAH CINTAMU// KALAU KAMU INGIN MENGIRIMKAN KISAHMU/ KIRIMKAN KE EMAIL KALAU CINTA PODCAST@GMAIL// SAMPAI BERTEMU DI KALAU CINTA SELANJUTNYA//</p>	5 menit

5. Persiapan peralatan

Penulis menyiapkan beberapa peralatan yang dibutuhkan untuk membuat konten *audio reporting*. Yang dibutuhkan untuk membuat *audio reporting* yaitu *microphone*, *headphone*, dan laptop. Jenis *microphone* ada dua yaitu *dynamic* dan *condenser*. *Microphone dynamic* memiliki struktur lebih kuat dan menangkap audio yang lebih kencang, sedangkan *microphone condenser* menangkap suara dengan frekuensi yang lebih tinggi dan untuk suara yang halus sehingga untuk *vocal* hasilnya lebih bagus (Kumoro, 2020).

Untuk *headphone* yang digunakan adalah *headphone* khusus *monitoring* yang digunakan untuk memantau kualitas suara saat perekaman dan saat proses penyuntingan. Jenis *headphone* yang baik untuk digunakan dalam pembuatan *audio reporting* adalah *headphone closed-back* yang dapat menjaga suara tidak terdengar keluar dan agar suara dari luar tidak ikut terekam. *Headphone* dengan kualitas yang tinggi dapat mendeteksi adanya suara angin atau suara yang buruk, tetapi *headphone* yang dibutuhkan juga harus nyaman untuk digunakan (Byers, 2018, para. 12) Dibutuhkan juga laptop untuk mengunduh perangkat lunak untuk proses *editing*.

b) Tahap produksi

Tahap produksi adalah tahap eksekusi setelah menentukan topik dan format *audio reporting* sehingga di tahap ini dilakukan proses perekaman berdasarkan bahan-bahan yang telah disusun di tahap praproduksi menggunakan peralatan yang telah disiapkan. Saat rekaman harus berada di ruangan yang sunyi dan kedap sehingga tidak ada suara lain yang masuk ke dalam rekaman. Jika tidak mempunyai studio rekaman, saat merekam harus menyesuaikan waktu seperti di pagi hari sebelum banyak orang beraktivitas atau di malam hari setelah semuanya tertidur (Pratomo, 2019).

Saat proses rekaman dipastikan suara tidak terlalu kencang atau melebihi batas *volume levels*. Rentan *volume levels* untuk menghasilkan audio dengan kualitas yang baik adalah sekitar 0.5 sampai 1.0 (Flynn, 2018)

c) Tahap pascaproduksi

Setelah melakukan rekaman, hasil dari rekaman diproses pada tahap *editing* melalui *software editing* yang tersedia. Penulis menggunakan *software editing* Audacity. Proses *editing* dapat dilakukan dengan menghapus bagian yang salah, menambahkan efek tertentu atau *backsound*, menggabungkan hasil rekaman dan wawancara yang telah direkam dengan menambahkan efek suara sehingga membuat konten *audio reporting* semakin menarik untuk didengarkan, dan mengonversikan format audio menjadi mp3.

Untuk menghasilkan audio dengan kualitas suara yang baik melalui *software* Audacity dapat menggunakan *effect compressor*. *Effect compressor* berfungsi untuk meratakan frekuensi suara sehingga saat hasil rekaman ada suara yang terlalu keras atau terlalu kecil dapat disamaratakan. Setelah menggunakan *compressor*, untuk menjernihkan hasil rekaman dapat menggunakan *spitfish de-esser* yang berfungsi untuk memfilter suara yang mengganggu (Ridho, 2020). Selain itu, untuk menghilangkan *noise* pada hasil rekaman dapat menggunakan *effect noise reduction* pada Audacity (Fakhri, 2016).

Pada tahap ini juga dilakukan proses publikasi setelah hasil rekaman sudah sesuai. Membuat *cover* adalah tahap yang dapat dilakukan ataupun tidak berdasarkan sarana publikasi yang digunakan. Membuat *cover* adalah hal yang cukup penting untuk mengetahui *audio reporting* yang dibuat sehingga bisa membedakan dari *audio reporting* lainnya (Neyrhiza, 2020, p. 17). Membuat *cover* hanya untuk konten *audio reporting* yang diunggah ke platform *digital* saja seperti karya *audio reporting* ini yang dipublikasikan ke platform *Spotify*.

File audio dapat dipublikasikan di platform *digital* yang berbasis audio seperti *Spotify*. Kemudian, melakukan proses promosi agar *audio reporting* dapat didengar oleh banyak orang dengan disebarakan melalui media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook*. Promosi dilakukan dengan membuat *Audiogram* yaitu berupa cuplikan audio dengan visual berupa *audio wave* yang dapat diunggah ke beberapa media sosial sebagai sarana promosi. (Neyrhiza, 2020, p. 19). Promosi berisi *teaser* atau cuplikan *dari audio reporting*. Penggunaan *teaser* berfungsi untuk memikat pendengar, membuat pendengar menjadi ingin tahu tentang keseluruhan kisahnya (Laksana, 2021).

2.2.2.1 Siniar

Karya *audio reporting* berjudul “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” ini dipublikasikan di *Spotify* yang merupakan platform siniar dan banyak diakses oleh masyarakat Indonesia untuk

mendengarkan berbagai konten audio sehingga konsep siniar digunakan dalam karya ini.

Siniar adalah singkatan dari *ipod broadcasting* yang mempunyai arti siaran dengan menggunakan ipod. Berbeda dengan radio, siniar tidak melakukan siaran secara linear, tetapi sama seperti *Youtube* yang merupakan platform siaran suara *on demand* (Zaenudin, 2017, para. 5). Isi dari pembahasan siniar juga beragam karena berdasarkan paparan dari Ario Pratomo (2019) dalam videonya yang berjudul “*Cara Bikin Podcast*” menjelaskan bahwa siniar adalah *audio file* yang dapat berisi wawancara, perbincangan tentang berbagai hal, dakwah, dongeng, atau yang berbasis pada pendengaran atau *based on listening*.

Karakteristik yang dimiliki *audio reporting* diadaptasi dari karakteristik yang dimiliki oleh siniar. Karakteristik yang dimiliki oleh siniar sama dengan yang dimiliki radio, tetapi memiliki perbedaan karakteristik antara radio dan siniar. Radio sebagai bentuk pesan auditori, sedangkan siniar bukan pengganti dari radio, melainkan sebagai alternatif media auditori. Auditori adalah kemampuan manusia dalam mendengar yang terbatas. Pendengar tidak bisa mengulang siaran radio untuk mengulang pesan yang disampaikan, sedangkan siniar pesan auditori dapat diulang oleh pendengar karena pendengar bisa kapan saja

memilih siaran yang sesuai dengan kebutuhan (Meisyanti & Kencana, 2020, p. 198).

Siniar memiliki durasi yang beragam, tetapi siniar jarang yang memiliki durasi di atas satu jam sehingga karya *audio reporting* ini juga berdurasi 60 menit agar masih bisa dinikmati oleh pendengar. Siniar juga memiliki jadwal unggah mingguan sehingga pendengarnya tidak perlu mengikuti jadwal siaran seperti di radio karena melalui siniar pendengar dapat menyesuaikan keinginannya dalam mengakses konten audio yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, *audio reporting* yang dipublikasikan di platform siniar dapat didengarkan secara *streaming* dan diunduh kapan pun dan di mana pun. Berbeda dengan radio yang memiliki jam siar hingga 24 jam dalam sehari dan siarannya tidak dapat diulang oleh pendengar sehingga pendengar memiliki keterbatasan dalam mengakses konten yang diinginkan di radio (Meisyanti & Kencana, 2020, p. 198).

Keunggulan siniar yang juga terdapat di konten *audio reporting* adalah fleksibilitas yang tinggi, dapat diakses di mana saja, kontrol ada di tangan konsumen, dan selalu tersedia. Berbeda dengan radio, pendengar harus mengikuti jadwal siaran radio untuk mendengarkannya dan pendengar tidak bisa mendengarkan pesan yang disampaikan radio secara berulang-ulang (Geoghegan & Klass, 2007).

Ada pula menurut Geoghegan & Klass (2007) beberapa hal yang membuat *audio reporting* menjadi konten audio yang berbeda dengan mengadaptasi keunikan dari konten siniar, yaitu sebagai berikut.

1. Otomatis

Konten dapat diunduh secara otomatis ke perangkat pendengar. Pendengar tidak perlu lagi mencari-cari konten audio favorit ketika pendengar telah berlangganan. Karya audio reporting “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” juga akan secara otomatis dapat didengarkan oleh pendengar dengan dipublikasikan melalui platform digital yaitu Spotify.

2. Mudah dikendalikan

Membuat pengguna memegang kendali sehingga pengguna dengan mudah mengendalikan konten atau acara yang ingin didengarkan dengan berlangganan. Melalui publikasi di platform digital, pendengar dapat memilih konten audio yang ingin dikonsumsi.

3. *Portable*

Konten dapat didengarkan di mana saja dan kapan saja karena konten audio seperti siniar tersedia di *smartphone*, laptop, komputer, dan tablet. Selama perangkat terhubung dengan internet pengguna dapat mendengarkan konten audio di mana

saja dan kapan saja. Karya *audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” juga dapat didengarkan kapan pun melalui perangkat daring yang dimiliki karena telah tersedia di Spotify.

4. Selalu tersedia

Pendengar *audio reporting* ataupun sinar tidak perlu khawatir tidak dapat mendengarkan acara siaran favoritnya karena dapat didengarkan di mana saja dan kapan saja dan bisa didengarkan berkali-kali, sedangkan radio pendengar harus mengikuti jadwal siaran radio untuk mendengarkan acara siaran favoritnya dan tidak bisa didengarkan berkali-kali. Karya *audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” yang telah dipublikasi di Spotify dapat diakses berkali-kali.

2.2.3 *Storytelling*

Storytelling memiliki arti menceritakan sebuah cerita atau bisa juga diartikan sebagai mendongeng (Peterson, 2005, p. 348). *Storytelling* merupakan seni bercerita yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai. Dalam *storytelling* proses bercerita menjadi sangat penting karena pesan yang disampaikan dari cerita tersebut dapat tersampaikan secara menarik kepada pendengar (Asfandiyar, 2007, p. 2).

Cerita yang bagus adalah sesuatu yang menarik atau penting menurut pendengar. Cara membuat cerita yang bagus dan luar biasa adalah dengan

menggunakan teknik *storytelling* sehingga membuat berita penting menjadi menarik. Cerita yang bagus bisa menciptakan ikatan dengan pendengar. Membuat eksperimen dengan *storytelling* melalui teknik penyusunan cerita seperti tokoh atau karakternya dapat berbicara dengan kata-katanya sendiri (Siahaan, 2015, pp. 55-58). Siahaan juga menjelaskan penerapan *storytelling* yang dilakukan dengan adanya tokoh yang dilibatkan untuk membahas mengenai suatu peristiwa tertentu. Cerita disampaikan dengan narasi yang dibawakan oleh narasumber dan penulis untuk merangkai satu kesatuan cerita mengenai satu topik khusus (Siahaan, 2015, p. 54).

Karya *audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” ini hadir dengan membahas mengenai cerita pengalaman para relawan uji coba vaksin Covid-19 mulai dari konflik batin yang dirasakan dan yang harus dihadapi dengan keluarga hingga saat menjalani tahapan-tahapan sampai disuntikan vaksin pada tubuhnya. Tokoh utama dari *audio reporting* ini adalah para relawan uji coba vaksin yang menceritakan motivasi dan lika-liku yang dihadapi hingga pada akhirnya memiliki keberanian untuk memutuskan menjadi relawan vaksin yang belum dipasarkan secara massal. Cerita ini dikemas dengan narasi yang dibawakan oleh penulis bersama dengan cuplikan wawancara. Cerita disampaikan secara detail untuk menciptakan ikatan dengan pendengar. Berbagai audio tambahan seperti *backsound* dan *sound effect* juga ditambahkan agar dapat membangun suasana cerita.