

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Terdapat beberapa karya sejenis yang penulis jadikan panduan atau perbandingan dalam pembuatan *audio storytelling* ini. Selanjutnya, yang penulis perhatikan dan pelajari sebagai acuan akan, dijadikan sebagai catatan yang dapat ditambahkan untuk menyempurnakan karya yang ingin penulis buat, demikian adalah tinjauan karya sejenis yang menjadi acuan penulis:

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

No	Judul Karya	Format Karya	Pembahasan
1	VOA Indonesia “ <i>In Case You Missed it</i> ”	<i>Podcast</i>	<i>Podcast</i> yang dibuat oleh VOA Indonesia berdurasi 15 sampai 26menit, dalam setiap episodenya membahas tentang berbagai macam masalah dan perkembangan yang terjadi di Indonesia. presenter membawakan acara dengan gaya yang <i>easy going</i> sehingga dapat diperdengarkan dari anak muda hingga orang tua.
2	Saga	<i>Podcast</i>	Saga merupakan <i>podcast</i> yang dimiliki oleh KBR (Kantor Berita Radio). KBR merupakan kantor berita radio independen terbesar di Indonesia. Sebelum dikemas menjadi <i>podcast</i> seperti sekarang ini, saga awalnya adalah artikel berita yang membahas mengenai sebuah informasi terkini.
3	Makna <i>Talks</i>	<i>Podcast</i>	Makna <i>Talks</i> merupakan sebuah <i>podcast</i> yang dimiliki oleh seorang Iyas Lawrence.

			Makna Talks menyajikan konten <i>podcast</i> yang inspiratif dan edukatif, dengan <i>tagline</i> <i>#wetalkyoulisten</i> menjadi pedoman dari Makna Talks. Makna Talks juga berupaya dalam menjaga dan melestarikan budaya.
4	Menjadi Manusia	<i>Podcast</i>	Menjadi manusia menghadirkan konten seputar problematika kehidupan yang dibawakan dengan pendekatan bercerita atau <i>story storytelling</i> agar tidak terkesan membosankan.
5	<i>End Game</i>	<i>Podcast</i>	<i>End Game</i> adalah sebuah <i>talkshow</i> dan <i>podcast</i> yang mengajak pendengernya mengeksplor lebih jauh sudut pandang orang-orang yang membentuk narasi melalui cerita dan pengalaman dari <i>Podcast</i> narasumbernya. <i>t</i> ini berdurasi kurang lebih satu jam pada setiap episodenya dengan topik pembahasan yang menarik.

A. VOA Indonesia “*In Case You Missed it*”

In Case You Missed it merupakan sebuah *podcast* yang diterbitkan oleh VOA Indonesia. Dalam setiap episode dipandu oleh presenter yang berbeda, *Podcast* *podcast* ini memiliki konsep *talkshow* dengan mengundang narasumber yang berbeda di setiap episode sesuai dengan topik yang akan mereka bahas. Narasumber yang mereka pilih merupakan tokoh terkenal dan *credible*. Setiap episode yang dimiliki mengulas dan membahas mengenai topik terkini. Dalam membawakan acara setiap presenter mempunyai ciri yang berbeda tapi memiliki kesan serius dan santai dalam mewawancarai narasumber.

Mereka memberikan kesan *easy going* sehingga dapat didengarkan oleh kalangan anak muda hingga orang tua. Pertanyaan yang ditanyakan presenter memberikan ruang bagi narasumber untuk bercerita sehingga pertanyaan yang ditanyakan oleh presenter dapat dijawab dengan panjang dan lengkap. *In case you missed* tidak hanya sekadar memberikan informasi dan memberikan edukasi kepada para pendengarnya.

Terlebih lagi, *In Case You Missed* juga memeberikan inspirasi kepada penulis dalam hal tehnik untuk mengedit *audio storytelling* yang menarik untuk didengar. cara membuat pembuka awal, yaitu dengan menambahkan *soundbite* yang kiranya dapat membuat orang tertarik sehingga membuat pendengar juga penasaran hingga mendengarkan *audio storytelling* sampai selesai. Setelah itu, menyisipkan *bumper* untuk dijadikan *backsound* yang cocok dengan suasana dan tema dari *audio storytelling*.

B. Saga

Saga merupakan *podcast* yang dimiliki oleh KBR (Kantor Berita Radio). KBR merupakan kantor berita radio *independen* terbesar di Indonesia. Sebelum dikemas menjadi *podcast* seperti sekarang ini, saga menerbitkan artikel yang memuat berita-berita terkini. Sebagai perkembangan dari artikel akhirnya jadilah sebuah *feature* radio yang masih diproduksi oleh KBR. Program-program yang dihasilkan oleh saga sudah mendapatkan beberapa penghargaan bergengsi di dalam negeri dan luar negeri. Pengemasan *feature* radio yang membahas cerita tentang nama peristiwa dan fakta.

Saga mengupas kisah manusia dengan racikan yang kekinian dalam bentuk *audio* yang menawan dan lebih nyaman untuk didengar. Dikemas dalam balutan jurnalistik tingkat tinggi dan menggambarkan dinamika masyarakat indonesia. Dari Saga, ada beberapa episode yang penulis jadikan contoh sebagai bahan pembahasan dalam *audio storytelling*. Salah satunya adalah yang berjudul “Studio Dapur, Upaya Mendongkrak Derajat Anyaman Bambu”, dalam episode ini berbeda tema dengan *audio storytelling penulis*. Namun, tehnik yang ada memberikan inspirasi kepada penulis untuk menerapkannya ke dalam *audio storytelling* yang penulis buat.

C. Makna Talks

Makna Talks merupakan *podcast* yang dimiliki oleh Iyas Lawrence selain itu, dirinya juga host dari *podcast* tersebut. Makna Talks diinisiasi dari keinginan Iyas untuk menjadi seorang penyiar radio. Namun, dirinya terhambat karena tidak punya *link* untuk menjadi penyiar radio. *Podcast* adalah karya yang berformat digital sehingga semakin mudah Makna Talks untuk mendistribusikan karya mereka lewat digital. Makna Talks mengawali karir pada 2017 dan pendistribusian awalnya melalui *Soundcloud*. Lalu pada 2019, mereka memperluas ranah distribusi konten mereka ke *Spotify*. Pada 2020 Makna Talks menyajikan kontennya di *Youtube*. Makna Talks mempunyai *Tagline* *#wetalkyoulisten*. Fokus utama mereka adalah menghadirkan konten yang bermakna melalui perbincangan tersebut. Kemudian, pendengar mendapatkan pengalaman dan sudut pandang baru.

Podcast ini memiliki kelebihan, pembawaannya sangat ringan dan santai, walaupun topik yang dibahas cukup berat dan sulit dipahami kebanyakan orang. Namun, pembawaan yang disajikan bisa membuat pendengar ikut terbawa dalam *podcast* ini sehingga teknik inilah yang penulis terapkan kepada *audio storytelling* yang penulis buat. Selanjutnya, kesamaan antara *podcast* dan *audio storytelling* membuat penulis lebih mudah untuk memahami cara pembuatan dan penulisan naskah yang ringan dan santai.

D. Menjadi Manusia

Menjadi Manusia adalah sebuah *podcast* yang menyediakan wadah *social-platform* untuk mereka yang ingin berbagi dan mendengar cerita-cerita tentang kehidupan dari berbagai sudut pandang dan diharapkan mampu menjadi sebuah tangga untuk mendapatkan setitik harapan bagi mereka yang memiliki persoalan-persoalan dalam kehidupan. *Podcast* ini, berdurasi kurang lebih 10 menit dan disajikan dalam bentuk *sajak* atau puisi. Setiap episodenya membahas topik masalah sosial seperti *mental health* dan pengalaman seseorang dalam menghadapi *bullying*.

Pada *podcast* ini, pendengar hanya diajak untuk mendengarkan cerita dari pembawa acara. Cara membawakan *podcast* ini membuat pendengar akrab dengan pembawa acaranya.

Namun, ada pada beberapa episode sedikit membosankan karena pembawa acara yang monolog sehingga para pendengar pasti akan bosan ketika mendengarkan cerita kurang menarik. Penulis mengambil inspirasi dari *podcast* ini cara penyampaian narasi dan penuturan kalimat yang lembut.

E. End Game

End Game merupakan *podcast* dalam bentuk *talkshow*, yang dibawakan oleh Gita Wiryawan. Gita Wiryawan adalah seorang pengusaha dan Pegiat Sosial, dirinya juga pernah menjabat sebagai Menteri Perdagangan pada Kabinet Indonesia Bersatu II pada masa kepemimpinan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. Melalui *talkshow* ini, narasumber yang menarik dan inspiratif hadir dalam perbincangan yang dikemas semenarik mungkin. *Podcast* ini berdurasi kurang lebih satu jam setengah sampai dengan dua jam.

Dari *podcast* ini, penulis terinspirasi dari cara pembawa acaranya melakukan wawancara sehingga penulis sedikit mencontohkan bagaimana cara memwawancarai narasumber dengan cara berkomunikasi dengan baik. Setelah itu, wawancara terlihat mengalir dan mendapatkan jawaban yang diinginkan. Bahkan, bisa mendapatkan jawaban yang lebih menarik yang tidak ditanyakan oleh pembawa acara. Teknik membuat pertanyaan sangat penting dalam melakukan wawancara. Oleh karena itu, dari wawancara kita dapat lebih luas untuk dijadikan karya akhir dan memberikan kita wawasan yang baru mengenai tema yang kita pilih.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 *Audio Storytelling*

Audio storytelling mulai populer pada 2005 kemunculannya bersamaan dengan adanya *podcast*. *Audio Storytelling* membawa suatu kemudahan dalam pembuatan produksi konten *audio* digital. *Audio storytelling* lebih dari sekadar menceritakan sesuatu berdasarkan perspektif seseorang. Cara *audio storytelling* menceritakan dan menyiarkan mengenai kebenaran seseorang sekaligus menceritakan fakta. Metode ini merupakan metode yang unik karena presenter bisa membicarakan mengenai kebenaran dengan ekspresif dan cara yang bersamaan (Garland, 2018, p.2).

Format *audio storytelling* mulai didengar oleh masyarakat hingga menjadi populer karena para pendengarnya menganggap ideal untuk menjadi sebuah konten yang bisa disiarkan secara independent tanpa campur tangan dari orang lain sebagai presenter atau penyiar (McHugh, 2015, p.1). *Audio storytelling* sendiri harus memiliki sebuah topik pembahasan yang unik dan menarik sehingga dapat dirasakan oleh pendengar. Layaknya sebuah cerita, tidak ada titik ukur untuk sebuah konten berita berupa *audio storytelling*. Hal yang harus sangat diperhatikan adalah ketika memilih sumber data harus sesuai dengan fakta yang ada dan data-data bersumber dari sumber yang akurat.

Membuat *audio storytelling* juga harus membuat *storytelling* yang tepat sasaran merupakan pekerjaan yang tidak akan ada habisnya, yang beriringan juga dengan usaha menjaga integritas dan kredibilitas (Boyd, 2008, p.45). Selain itu, sebuah cerita adalah kisah naratif (*narrative*), atau pengisahan (*telling*) tentang suatu peristiwa atau rangkaian peristiwa disusun dengan cara yang bisa menarik minat khalayak (pendengar). Dalam sebuah *storytelling* yang paling dasar ialah bagian awal, pertengahan, akhir. Cerita dapat mengikat khalayak pada tingkatan emosional dan intelektual, dan memotivasi khalayak untuk ingin tahu apa yang terjadi selanjutnya (Siahaan, 2015, p.53).

Topik pembahasan yang ada pada *audio storytelling* harus memiliki tema yang unik sehingga menarik perhatian dari para pendengar. Sesudah, menentukan cerita apa dan siapa target *audiensnya* selanjutnya, yang harus dilakukan adalah menentukan seperti apa penyampaian ceritanya. Ada beberapa cara penyampaian cerita dan format dalam menyampaikan cerita melalui *audio* (Pandolfi, 2018):

1. *Monologe*

Jenis ini merupakan *audio* yang hanya berisikan suara satu orang dari awal hingga akhir. Materi dalam jenis *audio* ini tidak terlalu banyak, hanya suara satu orang dan beberapa musik selingan.

2. *Basic Interview*

Dalam format wawancara dibagi menjadi tiga, yang pertama, *basic interview* ini merupakan hasil rekaman dari percakapan dua orang atau lebih, tetapi tidak begitu melakukan banyak editing dalam proses produksi.

3. *Intermediate Interview*

Merupakan hasil dari percakapan antara dua orang atau lebih. Setelah itu, melakukan beberapa editing terhadap gangguan dari suara-suara yang tidak terpakai, seperti “ah”, ”eh”, ”hm” dan yang lainnya.

4. *Elaborate Interview*

Elaborate interview merupakan cara yang paling canggih dari beberapa yang sudah disebutkan sebelumnya. Pada proses editing semua dilakukan secara maksimal seperti memasukkan suara musik, efek suara, dan lainnya.

5. *Conversation Among Hosts*

Karya dengan format ini, memiliki dua *host* atau lebih dan mereka melakukan diskusi dan sama-sama menyampaikan pendapat terhadap topik yang sedang dibahas. Dari kedua *host* yang ada tentu mereka mempunyai pandangan yang berbeda sehingga, para pendengar juga bisa mendengarkan suatu informasi dari perspektif yang berbeda-beda.

6. *Narration/ Voice Over + Interviews + Other Audio*

Format ini yang digunakan penulis dalam pembuatan karya. Pada format ini, pembawa acara melakukan *voice over* dalam menyampaikan informasi dengan, struktur yang *narrative*. Karya jenis ini juga melakukan wawancara dengan narasumber, bedanya tidak semua dimasukan ke dalam hasil akhirnya. Hanya dipilih yang menarik dan cocok dengan topik pembahasannya. Selain itu, karya sejenis ini, terdapat juga efek suara, musik, dan lainnya.

7. *Non-Narrated*

Format jenis ini merupakan tipe yang menggunakan sebagian besar rekaman dari cerita yang disampaikan narasumber, tidak ada tambahan narasi dalam penyampaian ceritanya.

8. *Performance Presentation*

Pada format ini ini lebih banyak suara yang direkam langsung dari puisi, bacaan buku, acara wawancara seperti *talk show* dan lainnya.

9. *Fictional Narrative*

Format ini menerapkan gaya drama radio, konten dari drama *original* atau sesuai dengan konten yang

dituliskan hingga menjadi drama *audio*. Elemen yang paling menonjol dari format ini menggunakan beberapa aktor, untuk peran yang berbeda-beda. Selain itu, penambahan lainnya ada musik, suara untuk menggambarkan suasana, dan efek suara.

2.2.2 Teknik Menuliskan Naskah

Naskah radio merupakan sebuah panduan yang harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum melakukan proses perekaman. Naskah bisa dibuat oleh *presenter* atau dibuat oleh *skrip wrtitter*, naskah seperti sebuah materi yang akan disampaikan oleh *presenter*. Dalam penulisan naskah, haruslah dengan kesadaran penuh bahwa naskah itu ditulis untuk didengar bukan ditulis untuk dibaca atau bahasa lainnya “menulis untuk telinga”, layak untuk diperdengarkan (*hearable*) bukan untuk dibaca (*readable*). Pada saat melakukan proses pembuatan, naskah harus bisa memilih dan menentukan kata-kata yang dapat membawa pendengar ikut masuk ke dalam obrolan tersebut. Untuk mencapai hal tersebut dalam menuliskan naskah harus memperhatikan prinsip penulisan sebagai berikut: (Siahaan, 2015, p.123)

1. *ELF (Easy Listening Formula)*

Ketika sedang menulis naskah, kita harus membayangkan seperti kita sedang mengucapkannya. Kata-kata yang dituliskan harus dapat diterima oleh para pendengar. Dengan demikian, naskah yang dibacakan dapat terdengar nyaman dan enak didengar. Menggunakan kata-kata yang familiar akan mudah dipahami seperti, menggunakan kata-kata yang diucapkan sehari-hari. Dalam arti, kata-kata tersebut harus mudah dimengerti dalam sekali dengar dan tidak perlu pengulangan untuk memperjelas.

2. *KISS (Keep It Simple and Short)*

Dalam kata lain, menghemat kata secara efisien dan menghindari *redundancy* (kata-kata yang berlebihan). Kata-kata harus disesuaikan dengan napas secara normal dan cara bicara kita sehari-hari yang menggunakan kalimat yang pendek dengan berurutan. Dalam prinsip ini, tidak disarankan untuk ada anak kalimat sehingga anak kalimat yang digunakan tidak boleh terlalu banyak.

3. *WTWYT (Write the Way You Talk)*

Menuliskan naskah radio adalah untuk disuarakan sehingga nyaman/familier untuk didengarkan di telinga orang, bukan untuk didengar dan dibaca sendiri. Jadi, dalam cara ini kita harus membayangkan orang lain yang mendengarkan kata-kata yang kita ucapkan. Seandainya, dalam penggunaan kata 'buat' dan 'untuk' arti katanya sama, tetapi kita harus memilih nama kata yang enak diucapkan dan didengar. kata-kata yang dipilih juga harus cocok dengan pelafalan yang biasa digunakan oleh penyiar.

2.2.3 Karakteristik Naskah

Pada prinsip penulisan naskah ditekankan untuk menuliskan naskah dengan jelas, naskah juga harus memiliki karakter sebagai berikut (Asep, 2004, p.80):

1. Dalam, penulisan naskah harus jelas dalam menempatkan prioritas utamanya seperti, contohnya dalam pembuatan naskah berita dalam radio tulislah hal yang paling penting terlebih dahulu. Pada utama adalah hal-hal yang penting atau poin yang penting yang akan disampaikan kepada pendengar, kemudian pada segmen selanjutnya adalah hal yang sedikit penting, hingga segmen terakhir adalah hal yang kurang begitu penting atau bisa dibilang sebagai pelengkap.
2. Satu ide untuk satu kalimat, yang artikan di sini adalah menggunakan kata-kata yang ringkas. Naskah radio harus dibuat dengan kalimat yang ringkas dan tidak menggunakan banyak anak kalimat seperti yang ada di dalam prinsip penulisan naskah dan menghindari penulisan kalimat panjang, menggunakan kalimat panjang membuat pendengar akan kesulitan dalam menangkap pembicaraan juga akan menyulitkan presenter dalam menyampaikan apa makna dan arti yang hendak disampaikan. Contohnya, dalam pengaturan napas dan intonasi.
3. Kata-kata yang digunakan harus dengan sederhana, sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, tidak rumit dan tidak menggunakan kalimat-kalimat yang ilmiah.

4. Gunakan kalimat yang aktif, jangan menggunakan kalimat pasif.
5. Naskah radio harus mampu mengembangkan imajinatif para pendengarnya hanya dengan menggunakan kata-kata, suara, dan juga dukungan musik karena radio adalah *theatre of mind*. Oleh karena itu, yang menjadi kekuatan berpusat pada suara yang digunakan. Titik tumpuan terbesar ada pada penyiar yang harus bisa menyajikan siaran yang tidak hanya didengar sehingga pendengar harus bisa merasakan hal yang sedang dibicarakan dengan mewujudkan imajinatif dengan cara mendeskripsikan warna, ukuran, bentuk, dan detail lainnya yang relevan dengan hal tersebut.
6. Hindari penggunaan kata akronim, dalam KBBI arti kata akronim adalah menggabungkan kata atau huruf, dengan menyingkat menjadi kata yang sulit didengar dan menjadi tidak jelas ketika dibacakan. Seperti contoh “sidak” inspeksi mendadak atau “mayjen” mayor jenderal. Hindari penggunaan kata-kata seperti itu.
7. Gunakan pembulatan angka ketika memberikan informasi. Informasi dalam radio bersifat global, tidak detail. Maka dari itu, dalam penggunaan atau penyebutan angka yang banyak diucapkan dengan ringkas.
8. Pembuatan naskah tidak perlu ditulis dengan detail, pendengar hanya ingin mengetahui inti dari berita yang disampaikan. Waktu yang ada pada siaran sangat terbatas.
9. Gunakan susunan kalimat yang logis dan jangan menggunakan kalimat yang sulit sehingga mudah untuk didengar. Dengan demikian, menggunakan kalimat SPOK yang bertujuan untuk memperjelas kalimat. Mengurai kalimat bertujuan untuk penjelasan lebih dari kalimat tersebut.
10. Dalam menuliskan naskah, jangan menggunakan kalimat yang langsung, tetapi gunakanlah kalimat yang tidak langsung. Naskah radio harus menceritakan mengenai apa yang orang bicarakan dan di dalam naskah tersebut harus ada unsur apa, di mana, siapa, bagaimana, mengapa, kapan.
11. Ada bagian terpenting dalam menuliskan sebuah naskah radio, yaitu *sign posting*. *Sign-posting* adalah penggunaan

tanda baca khusus untuk membuat sebuah naskah mudah dipahami dan dibaca oleh presenter atau penyiar, seperti tanda pemenggalan kalimat dan ejaan:

- a) Garis miring (/) untuk menggantikan koma, garis miring ganda (//) untuk menggantikan tanda titik, dan ada garis miring tiga (///) untuk menandakan bahwa naskah sudah sampai pada akhir atau sebagai penutup.
- b) Tanda pisah (dash) berguna untuk memperlihatkan bahwa tanda tersebut untuk keterangan atau nama.
- c) Tanda strip (-) untuk membantu penyiar jika ada pengejaan dalam kalimat, jika tidak diberikan tanda penghunung nantinya akan dibaca sebagai satu kalimat.

2.2.4 Recording Audio / Teknik Merekam Suara

Setelah memiliki naskah, proses produksi selanjutnya adalah merekam suara narator (*take voice*).

Hal penting pada proses perekaman adalah kualitas *audio* adalah elemen yang terpenting pada proses perekaman adalah kualitas *audio* elemen yang terpenting untuk hasil karya *audio storytelling*. hasil rekaman harus jelas, suara penyiar juga harus terdengar lebih jelas dibandingkan dengan suara saat wawancara, mengingat bisa saja saat wawancara terdapat *noise*. Saat melakukan rekaman narator, bisa diupayakan dalam mengatur studio serta melakukan beberapa pengambilan suara untuk hasil yang maksimal (Siahaan, 2015, p. 232).

Presentasi berita dengan menggunakan *backsound* tambahan akan membantu membuat setiap elemen suara yang dimunculkan terkesan mengalir sebagai satu paket cerita. Namun, *backsound* harus memiliki volume yang lebih kecil dari pada suara narator atau narasumber, jangan berfokus pada *backsound* karena hanya berperan sebagai latar (Siahaan, 2015, p. 232).

Sesudah menyelesaikan proses penyuntingan, hasil suntingannya pun harus didengar lagi guna meminimalkan kesalahan seperti *backsound* yang terlalu besar atau *noise* yang masih mengganggu. Selain itu, saat melakukan proses penyuntingan biasanya penyunting fokus pada produksinya jadi bisa saja penyunting punya asumsi bahwa karyanya sudah terdengar jelas, sedangkan faktanya belum tentu yang didengar sama di telinga semua orang. Untuk mengantisipasi hal tersebut, bisa saja penyunting membayangkan dirinya berada di posisi pendengar yang pertama kali mendengarkan berita tersebut atau bisa juga dengan meminta orang lain mendengarkan hasilnya serta meminta penilaian dari mereka (Siahaan, 2015, p. 233).

Pada produksi *feature*, pemilihan *backsound* punya pengaruh pada pembangunan imajinasi sesuai dengan alur cerita. Disarankan untuk *backsound* menggunakan musik instrumental bukan musik vokal, agar vokal musik tidak mengganggu vokal narator ataupun narasumber. Jika musiknya mengandung vokal, bisa diperdengarkan terlebih dulu beberapa detik dan *fade out* sampai hampir tidak terdengar bersamaan dengan masuknya suara narator (Siahaan, 2015, p. 234).

Penulis mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukan proses perekaman. Terdapat beberapa peralatan yang digunakan untuk merekam *audio* (Deeney, 2019, p.13):

a. Laptop atau Komputer

Peralatan ini adalah inti yang dibutuhkan untuk keperluan menyimpan *file audio* dan menjalankan perangkat lunak pengeditan. Perangkat yang digunakan harus memiliki cukup memori dan prosesor yang baik.

b. Mikrofon

Mikrofon sangat penting untuk menghasilkan kualitas *audio* yang baik. Secara garis besar, mikrofon umumnya terbagi dalam dua kategori, dinamis, dan kondensor. Mikrofon dinamis biasanya memiliki konektor *USB* yang membuat lebih mudah untuk diatur dan digunakan. Sementara itu,

mikrofon kondensor dapat merekam *audio* yang terdengar lebih profesional, tetapi harus melalui mixer untuk mendapatkan daya tersebut.

c. Perangkat Lunak (*software*)

Dalam proses produksi tentunya diperlukan perangkat lunak yang akan membantu untuk merekam, menyunting, dan menggabungkan seluruh rangkaian *audio*.

Pada saat melakukan proses perekaman suara, jika memungkinkan harus menyiapkan alat cadangan. Hal ini mencegah terjadinya kesalahan teknis pada alat perekam suara yang utama. Jika menggunakan mikrofon jadi gunakan alat perekam *handphone* sebagai cadangan. Dengan demikian, hasil rekaman akan berjalan dengan lancar dengan memiliki rekaman cadangan (Pandolfi, 2018)

Melakukan wawancara di era pandemi sekarang ini tidak - memungkinkan melakukan wawancara secara tatap muka, karena ada peraturan dari pemerintah yang tidak memperbolehkan masyarakat keluar rumah jika terlalu penting.

Sementara itu, wawancara dilakukan dengan cara daring melalui aplikasi yang mendukung. Hal yang perlu diperhatikan sebelum melakukan wawancara, sehari sebelumnya kirimkan daftar pertanyaan kepada narasumber supaya, ketika proses wawancara tidak terjadi kesalahpahaman komunikasi. Kekurangan dan keterbatasan wawancara daring ini, kualitas suara yang bergantung dari narasumber, koneksi yang buruk serta kualitas pengambilan suara narasumber yang tidak baik (Pratom, 2020)

2.2.5 Teknik Editing

Memproduksi media *audio*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Hal ini sangat penting dalam pengetahuan awal untuk memproduksi media *audio*, dan mempermudah kita untuk melakukan editing. Tahapan yang harus dilakukan yaitu (Podluck, 2021, p.45):

1. Tahapan *Take Voice*

Pengambilan suara yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam *script*. Pengambilan suara bisa dilakukan di luar (*outdoor*) studio atau dilakukan di dalam *studio (in door)*. Kelebihan *take voice* di dalam ruangan akan menghasilkan kualitas suara yang lebih bagus karena bebas dari *noise* yang ada.

2. *Loading* dan *Editing*

Tahapan ini memasukkan suara yang sudah direkam ke dalam perangkat *editing*. Dari perangkat lunak ini dilakukan proses *editing* yang dibutuhkan dan yang sesuai dengan kebutuhan, seperti menghilangkan *noise*, atau *mengequalize* suara sebelum dicampurkan dengan suara pendukung lainnya.

3. *Mixing*

Tahapan ini merupakan proses pencampuran suara-suara yang sesuai dengan tema dan konsep yang ada. Mengatur suara latar belakang seperti *background* musik, efek suara, dan lainnya. Level suara dilakukan dalam tahapan ini.

4. *Transferring*

Ini merupakan tahapan terakhir setelah dilakukan proses *editing* di atas. Memindahkan suara hasil *mixing* ke media penyimpanan seperti *flashdisk*, *hard disk*, dan lainnya.

Dalam *audio storytelling* yang penulis buat, penulis menggunakan perangkat lunak penyunting dari *Adobe Audition*. Dalam *Audition* menentukan spesifikasi suara sebelum menambah klip ke dalamnya menjadi hal yang penting. Oleh karena itu, kecepatan sampel suara harus sesuai dengan pengaturannya. Jika tidak, *Audition* tidak akan mengizinkan untuk menambahkan klip suara ke dalam garis waktu. Untuk membuat sebuah proyek, Larry Jordan biasa menggunakan standar frekuensi sampel di 44.100 Hertz sampai 48.000 Hertz (Jordan, 2012, para. 24-26).

Selain itu, untuk merekam, Larry menggunakan kedalaman 16-bit, karena bagus untuk merekam, dan untuk *mixing* disarankan menggunakan ruang *float 32-bit*. Faktanya, disarankan untuk mencampur *audio 16-bit* dalam ruang *float 32-bit*. Ini akan memberikan ruang agar efek bisa berfungsi dan membantu *audio* bisa terdengar lebih baik (Jordan, 2012, para. 28).

2.2.6 Wawancara dalam Audio

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan dua orang untuk bertukar informasi ataupun suatu ide dengan cara tanya jawab sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau menjadi makna dalam topik tersebut (Sugiyono, 2015, p.72). Dengan demikian, wawancara dalam jurnalistik juga merupakan proses melakukan tanya jawab yang dilakukan reporter untuk mendapatkan informasi. Reporter menjadi sisi dari representatif khalayak, sedangkan narasumber berada di sisi pihak yang memberikan keterangan sehingga kedua pihak saling mendengarkan untuk mendapatkan tujuan mendapatkan informasi (Masduki, 2001, p.37-38)

Wawancara tentu memiliki tujuan untuk memperoleh informasi atau pendapat. Menurut Theo Stokkink tujuan dari wawancara sendiri meliputi dua hal pokok, yang pertama menggali apa yang ingin diketahui pendengar, kedua apa yang harus diketahui pendengar. Wawancara dapat dibilang berhasil apabila hasil dari wawancara itu dapat diukur dengan tercapainya dua hal pokok yang sudah disebutkan di atas (Masduki, 2001, p.39).

Terdapat persiapan yang harus dilakukan sebelum melakukan wawancara dari mulai aspek teknis (peralatan) dan nonteknis (koordinasi), yaitu (Masduki, 2002, p.47-48):

1. Persiapan Teknis
 - a. *Tape recorder/ cassette standart*, bisa berbentuk *mini tape* atau *mickrofon* secara terpisah.
 - b. Alat tulis untuk mencatat poin-poin penting
 - c. Sarana komunikasi dan transportasi

d. Bersikap professional dengan selalu tepat waktu

2. Persiapan *Nonteknis*

- a. Sebelum wawancara sudah memahami topik dan mengetahui apa yang hendak diperbincangkan
- b. Sudah mencari tahu informasi mengenai narasumber
- c. Membuat janji dengan narasumber dengan jelas, agar tidak terjadi kesalahan dalam komunikasi sehingga waktu dan tempat wawancara sudah dipersiapkan.

2.2.7 Musik Keroncong

Musik keroncong sebagai salah satu genre musik populer, mengalami perubahan bentuk dan pola permainan yang sangat signifikan. Perkembangan teknologi media massa dan teknologi di bidang musik mampu memunculkan cabang-cabang atau improvisasi jenis musik baru yang bertolak dari musik keroncong (Harmunah, 1987, p.7). Sebagai contohnya, dewasa ini media massa elektrik sering menayangkan berbagai pertunjukan musik atau konser para musisi nasional yang salah satunya adalah konser musik “Keroncong Protokol”, musik keroncong yang seharusnya disajikan dengan instrumen-instrumen akustika berupa ukulele, cello, bas (bass), gitar, flute dan biola, maka kini dipadukan dengan beberapa instrumen elektrik maupun instrumen praktis lainnya dalam kemasan dengan irama genre musik populer lainnya selain keroncong. Seperti grup musik yang sudah mulai mengadaptasikan aransemen keroncong dalam beberapa lagunya seperti penyanyi Bondan Prakoso dan Payung Teduh. Menurut Ernest Heintz dalam Harmunah bahwa:

Instrumen yang digunakan dalam musik keroncong ditekankan pada alat-alat berdawai yang aslinya dari Eropa, yaitu sepasang keroncong, satu sampai tiga buah gitar, satu cello dan sebuah mandolin. Dipadukan dengan satu dan dua buah biola, sebuah seruling dan alat-alat perkusi kecil seperti triangle dan tamborin (Harmunah, 1987, p.9).

Pada kehidupan sosial masyarakat sehari-hari, musik keroncong juga banyak disajikan dengan menggunakan instrumen-instrumen pengganti yang berupa instrumen elektrik berupa gitar elektrik, bas elektrik, dan *keyboard*. Penggunaan instrumen elektrik ini dimotivasi pada fungsinya yang lebih efisien dan efektif mengikuti konteks budaya kehidupan sosial masyarakat sekarang, orientasi perihal ketepatan fungsi adalah komersial. Hal ini turut mendorong musik keroncong pada arah perubahan pola-pola (*pattern*) musikal dan perubahan karakteristik dari suara akustik— misalnya perubahan dalam pengaplikasian akor dalam lagu (progresi akor).

Kontradiksinya, bahwa di tengah peradaban modern yang sarat hegemoni kapitalisme ini, terdapat sebagian kecil orkes musik keroncong asli yang masih dapat mempertahankan eksistensinya meski hanya mendapatkan posisi minoritas dalam kultur budaya musik kita saat ini. Mempertahankan pola-pola reporter lama ataupun struktur instrumentasi dari segi penggunaan alat pengganti elektrik yang saat ini menjadi sesuatu yang lazim dilakukan.

Persepsi dalam masyarakat subkultur musik keroncong tersebut, keberadaan musik keroncong menghadapi dilema karena di satu pihak popularitasnya akan semakin merosot apabila tetap mempertahankan irama dan instrumennya yang konvensional. Sementara di lain pihak penggunaan instrumen-instrumen modern dalam musik keroncong akan menghilangkan karakteristik musikalnya. Kondisi demikian memaksa musik keroncong untuk beranjak pada budaya massal musik industri yang bernilai komersial dan memasuki budaya tradisi, yang dikelompokkan sebagai musik etnik. Mereka beranggapan bahwa jenis musik seperti ini akan selalu rentan menghadapi ancaman kepunahan, sehingga merasa bahwa konsep tentang pelestarian, revitalisasi tentang keotentikan—keaslian (*authenticity*) menjadi isu penting bagi masyarakat pendukung budaya musik keroncong itu sendiri. Dengan demikian, demi menyelamatkan musik tradisional penulis akan mengemas sebuah *podcast* yang dibuat semenarik mungkin untuk layak diperdengarkan kepada khalayak luas terutama anak muda generasi penerus bangsa dan negara.