



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Dalam membuat sebuah karya, penulis menggunakan beberapa karya acuan yang dijadikan referensi dalam pembuatan siniar yang dilakukan oleh tim.

2.1.1 Serial



Gambar 2.1 Logo Siniar Serial

Sumber: podcast.apple/podcast/serial

Serial merupakan siniar dari sebuah perusahaan di New York Times yang bernama Serial Production. Siniar ini dipandu oleh Sarah Koenig yang dapat didengarkan pada platform *serialpodcast.org*. Topik yang dibawa berbeda-beda setiap musimnya, tetapi satu yang pasti yakni cerita yang diunggah merupakan kisah nyata.

Sebagai seorang pemandu acara, Sarah mewawancarai narasumbernya untuk mengetahui rangkaian cerita dari awal hingga akhir. Salah satu cerita yang saat ini tengah dibawakannya adalah mengenai adanya kasus tentara Amerika Serikat yakni Bergdahl yang kepulangannya disambut dengan buruk secara tiba-tiba karena dituduh beberapa kasus kejahatan yang pada akhirnya membuat Bergdahl ditahan.

Cara Sarah membawakan program sinjanya tentu mengandung nilai jurnalistik karena Sarah mengangkat cerita nyata yang kala itu Bergdahl belum mau mengungkapkan apa-apa ke publik. Wawancara telah Sarah lakukan dengan narasumber yang kompeten kala itu sehingga sinjar audio *storytelling* ini diselingi oleh kutipan wawancara.

Menurut penulis, sinjar yang dibawakan oleh Sarah memiliki topik yang mengandung unsur jurnalistik yang bernilai tinggi karena dilakukan dengan reportase mendalam. Namun, cara Sarah mengemas sinjar nya masih kurang membangun *theater of mind* pendengarnya karena penggunaan *backsound* atau *sound effect* masih minim. Sarah membacakan hasil reportasenya seperti layaknya para pembawa berita pada umumnya dengan tempo yang cukup cepat.

Dari Serial sinjar ini penulis dapat mempelajari cara Sarah membawakan acaranya yakni dengan teknik *storytelling*. Meskipun dibawakan dengan tempo yang cukup cepat, Sarah mampu mengemas cerita sinjanya dengan sangat runtut dan baik sehingga pendengar tidak merasa kebingungan atau ketinggalan dengan cerita tersebut.

2.1.2 Hikayat Kebo



Gambar 2.2 Logo Hikayat Kebo

Sumber: kbrprime.id

Siniar *Hikayat Kebo* merupakan hasil kolaborasi antara Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan KBR Prime dan Linda Christiany yang dibawakan oleh tiga mahasiswi UMN Natasya Christanta, Veren Margaretha, dan Adonia Bernike. Siniar ini dapat didengarkan lewat website KBR yakni kbrprime.id dengan jadwal tayang setiap satu minggu sekali.

Natasya, Veren dan juga Adonia membawakan siniar ini dengan gaya audio *storytelling* yang tentunya diselengi dengan hasil wawancara bersama narasumber. Kisah *Hikayat Kebo* diambil dari reportase yang pernah dilakukan oleh Linda Christanty yang kemudian diadaptasi ke dalam bentuk audio. Terdapat tiga kisah yang diangkat ke dalam siniar ini dengan tiap-tiap durasi 60 menit.

Cara para pembawa siniar membawakan siniar ini dilakukan dengan teknik *audio storytelling*. Hampir mirip dengan siniar *Serial*, tetapi cara pembawaan hasil reportase *Hikayat Kebo* ini dilakukan dengan lebih serius. Kekurangan dari siniar *Hikayat Kebo* hanya saja reportase ini bukan hasil investigasi kelompok sendiri, melainkan hasil Linda Christanty.

Penulis tertarik untuk menjadikan *Hikayat Kebo* sebagai tinjauan karya sejenis karena gaya siniar ini dikemas dengan begitu baik. Banyaknya *backsound* serta *sound effect* yang dibangun membuat *teater of mind* sangat terbangun. Gaya seperti inilah yang nantinya akan dijadikan oleh penulis sebagai referensi dalam menyunting audio.

2.1.4 Quarter Life Crisis



Gambar 2.3 Logo Podcast Quarter Life Crisis

Sumber: Spotify

Siniar yang dibawakan oleh Kaitlyn Herman dan Amanda Perrin ini berbasis di California. Mereka mengunggah kontennya di setiap satu minggu sekali dan membahas mengenai aturan atau saran yang diberikan kepada para pendengarnya yang tengah mengalami fase *quarter life crisis*.

Kaitlyn dan Amanda mengemas siniar mereka dengan gaya *talkshow*, artinya akan ada narasumber yang hadir untuk menceritakan pandangan mereka mengenai tips menghadapi *quarter life crisis ini*. Jika dihitung, episode yang sudah diunggah melebihi angka 100 dengan awal mula tayang pada Oktober 2019. Daya tarik dari siniar ini adalah karena di setiap episodinya Kaitlyn dan Amanda menghadirkan narasumber yang berbeda-beda untuk membahas berbagai macam topik. Dengan begitu, para pendengar bisa memperoleh pandangan dari berbagai kalangan yang nantinya bisa menambah masukan.

Program *talkshow* yang dibawakan oleh Kaitlyn dan Amanda berjalan seperti program biasa yang mengundang narasumber. Sayangnya, tak semua narasumber dapat mereka temui sehingga tak jarang ada narasumber yang dilakukan wawancaranya lewat telepon. Hal tersebut membuat kualitas audio narasumber menjadi turun dan ‘terbanting’ dengan suara *podcaster*

yang sangat jernih. Namun, dalam memilih tema, penulis merasa siniar satu ini telah melalui banyak karena berarti teknik riset yang dilakukan oleh Kaitlyn dan Amanda begitu dalam sehingga mampu menemukan topik yang berjumlah hingga lebih dari 100 episode.

Penulis menjadikan siniar ini sebagai inspirasi dan referensi untuk menambah wawasan agar nantinya dapat digunakan saat hendak mewawancarai narasumber sehingga jawaban yang diberikan oleh narasumber akan lebih terperinci dan valid berdasarkan apa yang ia rasakan dan alami saat itu.

Dari ketiga siniar yang penulis jadikan sebagai tinjauan karya sejenis, penulis mendapatkan berbagai masukan dalam pembuatan karya lanjutan. Dari siniar *Serial* penulis belajar untuk tidak terlalu membuat siniar dengan konsep yang terlalu serius sehingga suara latar belakang merupakan hal yang penting. Kemudian, pada siniar *Hikayat Kebo*, penulis dapat mengerti soal pentingnya suara pada latar belakang untuk membangun *theater of mind*, tetapi juga penting untuk memberikan topik yang kekinian sehingga bisa memiliki nilai berita relevansi pada masyarakat umum khususnya pada target sasaran yang telah ditentukan. Lalu, pada siniar *Quarter Life Crisis*, penulis mempelajari soal teknik wawancara pada narasumber dan mendapatkan masukan soal topik-topik yang sekiranya memiliki relevansi pada target sasaran serta pentingnya audio, baik itu milik pembawa acara maupun narasumber agar enak didengar.

Dengan begitu, penulis memutuskan untuk membuat karya lanjutan berupa siniar dengan teknik *audio storytelling* bertema kecemasan masa depan yang topik dan narasumbernya telah dipilih berdasarkan tren saat ini. Lalu, penulis juga akan membuat siniar dengan disertai audio yang jernih dan suara latar belakang pendukung agar para pendengar bisa ikut membayangkan kejadian aslinya serta *theater of mind*-nya bisa terbangun dengan baik.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Tahapan Pembuatan

Tahapan produksi secara garis besar dibagi ke dalam tiga tahapan yaitu Praproduksi, Produksi dan Pascaproduksi (Romli, 2017, p. 51).

2.2.1.1 Praproduksi

Romli (2017, p. 51) menjelaskan bahwa dalam tahap praproduksi akan dilakukan penetapan topik, penyusunan rencana aksi, penetapan format program, penyiapan naskah, pemilihan musik, dan latihan pengisi suara.

1) Penentuan Ide

Penemuan ide akan dilakukan sesi *brainstorming*. Sesi ini membicarakan tema, judul program, struktur penyajian, pengisi acara, durasi, dan lainnya. Lalu, saat melakukan riset, yang tidak boleh dilupakan adalah bagian pencarian, penyelidikan dan juga periksa lokasi yang hendak digunakan (Latief, 2020, p. 192).

Untuk menentukan ide, penulis menggunakan sembilan elemen jurnalisme sebagai acuan dalam penentuan ide topik siniar.

a) Sembilan Elemen Jurnalisme

Dalam buku yang ditulis oleh Bill Kovach dan Tom Rosenstiel dengan judul *The Elements of Journalism: What Newspeople Should Know and The Public Should Expect* yang menjadi acuan (Romeltea, 2013, para. 2-20) dalam membuat artikelnya, isi dari sembilan elemen jurnalisme dapat dijabarkan seperti berikut ini.

- (1) Jurnalis selalu berpegang pada kebenaran, fakta, data atau peristiwa yang benar benar terjadi di lapangan tanpa memanipulasinya, dan melaporkan hal yang bertolak belakang dengan kejadian aslinya.

- (2) Jurnalis harus memiliki rasa loyalitas meskipun bekerja pada sebuah perusahaan, tetapi tugas utamanya adalah memberikan informasi sebenar-benarnya yang perlu diketahui oleh publik dan memenuhi rasa ingin tahu publik.
- (3) Jurnalis harus disiplin dalam melakukan verifikasi jika terdapat isu atau gosip yang simpang siur. Jurnalis harus melakukan cek dan ricek sebelum menyebarkan informasinya kepada masyarakat untuk menghindari hoax.
- (4) Jurnalis harus bersikap independen, artinya dalam membuat berita tidak boleh ada kecenderungan atau bias terhadap salah satu pihak yang berkaitan.
- (5) Jurnalis dapat menjadi *watchdog* atau pemantau kekuasaan yang bisa mengkritisi apa yang dilakukan oleh pemerintah untuk rakyatnya.
- (6) Jurnalis harus memberikan kesempatan bagi para audiens atau pembacanya untuk memberikan tanggapan berupa komentar, menyampaikan hak jawab ataupun koreksi.
- (7) Jurnalis harus membuat berita yang menarik perhatian dan juga memiliki informasi yang berhubungan dengan masyarakat.
- (8) Jurnalis harus meliput semua berita menggunakan unsur 5W+1H sehingga berita yang dihasilkan dapat dibaca secara jelas dan tidak membuat masyarakat merasa bingung atau salah tangkap.
- (9) Jurnalis memiliki izin untuk menggunakan hati nurani sehingga memiliki pertimbangan tersendiri untuk menggunakan etika dan juga tanggung jawab sosial.

Selain menggunakan sembilan elemen jurnalisme, penulis juga menggunakan nilai berita yang dijadikan sebagai acuan

b) Nilai Berita

Wendratama (2017, p. 44) menjelaskan ada delapan nilai berita Jurnalistik menurut para ahli yakni sebagai berikut.

- (1) Kebaruan: kebaruan ini menjadi hal yang sangat melekat karena seorang jurnalis harus memberikan fakta yang baru dan belum banyak diketahui oleh masyarakat.
- (2) Pengaruh: jika suatu fakta atau peristiwa memiliki pengaruh terhadap orang banyak atau target audiens, bisa dikatakan ia memiliki nilai berita.
- (3) Relevansi: sebuah peristiwa yang memiliki relevansi dengan kehidupan manusia atau sekelompok orang maka bisa bernilai berita
- (4) Konflik: masyarakat selalu tertarik untuk mendengarkan sebuah konflik seperti adanya perbedaan pendapat, dan pertentangan. Konflik yang terjadi di masyarakat dan yang melibatkan orang terkenal pun membuat masyarakat memiliki rasa ingin tahu atas konflik yang tengah terjadi
- (5) Popularitas: sebuah berita membahas orang yang terkenal maka nilai ketokohnya bisa semakin tinggi. Orang juga bisa lebih tertarik untuk membaca berita mengenai seseorang yang ia kenal.
- (6) Emosi: pada nilai berita ini yang dibicarakan adalah mengenai sebuah berita yang mampu memberikan reaksi emosional seperti senang, terharu atau bangga akan sebuah cerita.
- (7) Ketidakwajaran: nilai ini mengacu pada hal-hal di luar kewajaran atau suatu kejadian yang dianggap melampaui situasi normal.
- (8) Kedekatan Jarak: nilai kedekatan jarak mengacu pada lokasi target audiens sebuah media. Kedekatan jarak saat ini memang tidak sepenting dulu, tetapi orang akan lebih tertarik jika lokasinya tengah dibahas di media.

2) Perencanaan Aksi

Proses selanjutnya adalah menyusun perencanaan siaran yang secara umum lewat apa yang harus dilakukan, bagaimana dan oleh siapa untuk nantinya akan menghasilkan kebijakan mengenai bagaimana cara mengalokasikan waktu dan materi siaran dalam waktu yang telah ditentukan. Kemudian, cara mengelola materi siaran juga perlu dilakukan (Okdiana, 2013, pp. 31-32).

Penulis menyiapkan materi dengan membuat naskah, menentukan alat yang akan digunakan, platform penayangan serta target audiens yang akan menjadi pendengar.

a) Mempersiapkan Alat

Oliver (2021, para. 8-34) memaparkan alat yang perlu disiapkan ketika hendak membuat siniar antara lain.

(1) Mikrofon. Mikrofon yang disarankan untuk pembawa siniar adalah Audio Technica ATR2100-USB yakni berupa mikrofon genggam yang kokoh yang memiliki dua output yaitu USB dan XLR yang nantinya akan terhubung dengan input mikrofon konvensional (Audio-Technica) dan Blue Microphones Yeti USB yang dinilai mampu menghasilkan kualitas siaran yang jernih, dan kuat untuk *streaming game, podcasting*, dan musik. Mikrofon jenis ini juga bisa langsung disambungkan kepada PC untuk direkam secara bersamaan (Amazon).

(2) Perekam XLR Portable. Bagi pembawa siniar yang menggunakan mikrofon analog maka akan memerlukan XLR Portabel guna mengonversikannya menjadi audio digital.

(3) *Headphone*. Kegunaan *headphone* yang bagus adalah untuk bisa mendengar ulang kembali hasil dari siaran atau rekaman suara pembawa siniar. Disarankan untuk menghindari jenis

headphone yang berhubungan langsung dengan mikrofon karena cenderung memiliki kualitas yang buruk.

- (4) *Pop Filter*. Alat ini berbentuk seperti lingkaran hitam yang berfungsi untuk memperjelas suara dengan memberikan penekanan pada huruf yang cenderung mirip seperti P dan B.
- (5) Boom untuk mikrofon. Alat ini tidak selalu diperlukan, tetapi kegunaan dari boom adalah untuk meletakkan mikrofon agar lebih kokoh dan dapat menghindari getaran saat merekam.
- (6) Komputer. Kegunaan dari komputer atau PC ini dapat dirasakan ketika tengah melakukan proses *editing* atau *filtering*. Dimana, pada *software*nya terdapat cara yang mampu mempermudah cara tersebut.
- (7) *Digital audio workstation*. DAW ini digunakan untuk memproses editing agar dapat menjadi rekaman yang baik seperti Adobe Audition yang paling mudah dan umum digunakan.
- (8) ID3 Editor. Perangkat lunak ini dapat membantu pembawa siniar untuk memberikan informasi penting seperti nama artis, judul ataupun nomor rekaman pada siniar..

b) Menentukan target audiens.

Atwood dan Scholtz (dalam Putri, 2019, p. 5) istilah *Quarter Life Crisis* atau keresahan dewasa muda ini terjadi pada usia 20-an saat mereka terpaksa untuk mengikuti tuntutan yang ada di masyarakat. Menurut *National Assessment of Educational Progress* (NAEP) yang dikelola oleh *Educational Testing Service* memberi keterangan bahwa orang dengan rentang usia 21-25 tahun dapat disebut sebagai kalangan dewasa muda (Nilsen, Donelson., 2008, p. 3).

c) Menentukan Narasumber

Halim (dalam Gischa, 2020, para. 2) menjelaskan terkait cara memilih narasumber yang baik yakni harus tepat. Lalu, John Langshaw Austin (dalam Gischa, 2020, para. 3-4) menerangkan narasumber harus memiliki setidaknya tiga sifat yang dapat diandalkan yaitu berkompeten, jujur atau terpercaya, dan dapat berperilaku sesuai dengan ucapannya.

Menurut Siahaan (2015, p. 103) narasumber adalah orang yang bisa membahas topik yang telah kita tentukan dengan baik. Maka dari itu, narasumber harus memiliki hubungan dengan topik yang akan diangkat.

d) Membuat daftar pertanyaan

Daftar pertanyaan dapat digunakan untuk dijadikan sebagai acuan reporter dalam mewawancarai narasumber agar topik yang dibicarakan dapat fokus dan sesuai dengan bahasan yang diinginkan (Siahaan, 2015, p. 103).

3) Penyiapan naskah

Naskah adalah sebuah materi yang digunakan saat siaran dan akan dibacakan oleh penyiar dengan teknik membaca naskah (Romli, 2017, p. 73). Menuliskan sebuah naskah tidak serta merta melakukannya menggunakan imajinasi, tetapi ada beberapa hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan seperti apa yang dikutip pada artikel di situs *radio.co* yang ditulis oleh Jamie Ashbrook (2016, para. 10-15) mengenai cara menulis naskah.

- a) Tulis saat Anda berbicara. Naskah ditulis secara alami dan natural. Jangan terlalu formal agar bacaan tidak terdengar kaku, karena salah satu alasan orang mendengarkan radio adalah untuk memiliki teman saat perjalanan atau mengerjakan sesuatu.

- b) Isi naskah harus diusahakan agar terlihat singkat, padat, dan jelas. Hindari kata-kata yang tidak perlu. Buatlah dengan kalimat yang tepat untuk dibaca. Susunan kata dan kalimat juga harus dibuat sejelas-jelasnya agar memudahkan penyiar ketika hendak melakukan improvisasi
- c) Ketika sedang menceritakan sesuatu, penyiar perlu memberikan konteks pembicaraan karena pendengar tidak mendapatkan visualisasinya sehingga yang diharapkan adalah pendengar bisa tetap ‘nyambung’ dengan apa yang sedang dibicarakan. Penyiar juga perlu untuk menceritakan sesuatu yang tidak mengada-ada.

Dalam membuat naskah terdapat tiga metode penulisan yang dapat dijabarkan sebagai berikut (Latief, 2020, p. 179).

- a) Kerangka naskah: berisi hanya garis-garis besar informasi yang nantinya hendak disampaikan kepada audiens.
- b) Semi naskah: naskah yang sudah lebih rinci daripada kerangka naskah
- c) Naskah penuh: berisi informasi lengkap, dan rinci mengenai program yang akan diproduksi. Biasanya sudah terdapat adegan, set, dll.

Penulisan sebuah naskah memiliki tiga prinsip yang harus diterapkan yaitu bahasa yang tutur yakni bahasa percakapan informal lalu KISS (Keep It Simple and Short) yaitu dibuat secara sederhana agar mudah dimengerti dan ELF (Easy Listening Formula) yaitu penulisan naskah harus disusun dengan kalimat yang enak didengar agar pendengar mudah untuk mengerti (Romli, 2017 pp. 74-75).

Naskah memiliki karakteristik yang perlu dipahami yakni sebagai berikut (Romli, 2017, pp. 77-82):

- a) **Jelas.** Kata dan kalimat yang disusun harus yang sekali ucap langsung dimengerti karena penyiar hanya memiliki satu kesempatan untuk berkomunikasi dengan pendengar
- b) **Ringkas.** Satu ide, satu kalimat. Naskah disusun dengan kalimat ringkas, singkat dan padat. Kalimat yang panjang akan sulit dicerna oleh pendengar.
- c) **Sederhana.** Kata yang digunakan merupakan kata-kata yang umum keseharian, dan hindari istilah asing yang tak dipahami oleh pendengar
- d) **Aktif.** Jangan menggunakan kalimat pasif, melainkan gunakan kalimat aktif.
- e) **Imajinatif.** Naskah harus bisa membuat pendengarnya berimajinasi dengan kata-kata dan suara serta dukungan dari music
- f) **Hindari Akronim.** Jikalau harus menggunakan akronim, sebaiknya diberikan keterangan setelah mengucapkannya.
- g) **Pembulatan Angka.** Informasi di radio tidak bisa terlalu detail, maka jika ada angka sebaiknya dibulatkan seperti menjadi seribu lebih atau kurang dari seribu.
- h) **Global.** Kurangi data atau ucapan yang tidak perlu karena akan membuat pendengar pusing.
- i) **Logis.** Dalam menyusun kalimat harus mengikuti kaidah SPOK yaitu Subjek, Predikat, Objek, Keterangan.
- j) **Bercerita.** Hindari penggunaan kalimat langsung. Karena naskah biasanya menceritakan orang berbicara apa sehingga kalimat yang diucapkan haruslah tidak langsung.
- k) **Sign-posting.** Gunakan tanda baca seperti garis miring satu (/) yang berarti koma, garis miring dua (//) yang berarti titik, dan garis miring tiga (///) sebagai penanda akhir naskah. Lalu gunakan tanda pisah untuk menonjolkan nama atau keterangan

seperti Presiden Irak-Saddam Hussein. Terakhir, tanda sengkang atau strip (-) untuk membantu penyiar membaca sebuah singkatan seperti M-P-R.

Berikut ini merupakan contoh naskah siaran menurut Siahaan (2015, pp. 243-247)

NASKAH FEATURE

SENI TRADISIONAL BETAWI ‘PALANG PINTU’

Total Durasi: 5’30”

INTRO: MUSIK GAMBANG KROMONG

(Selanjutnya menjadi *background*)

PRESENTER

JUMPA LAGI BERSAMA SAYA/ ANNISA MEIDIANA/
DALAM FEATURE U-M-N// TEMA KITA KALI INI ADALAH
SENI TRADISI PALANG PINTU/ YANG MERUPAKAN
BAGIAN DARI PERNIKAHAN ADAT BETAWI// CERITA
SELENGKAPNYA BERSAMA JENNIFER SIDHARTA//

NARATOR

ALKISAH/ SEPASANG KEKASIH DARI KAMPUNG BETAWI
HENDAK MENIKAH// NAMUN/ PERNIKAHAN MEREKA
TIDAK PERNAH TERJADI!!//
SEBAB/ MEMPELAI PRIA TAK BERHASIL MENDOBRAK
PALANG PINTU KEKASIHNYA// ITULAH TRADISI PALANG
PINTU/// TOKOH BETAWI DAN PEMBINA SANGGAR SENI

PALANG PINTU/ ENDANG SYAHPUTRA/ MENGISAHKAN
PENERAPAN ADAT BETAWI ITU DI ERA MODERN///

ENDANG: SEJARAH PALANG PINTU

“Kalau sejarah dulu dari kampung sebelah.. betul-betul datang untuk melamar seorang gadis.. membawa jago-jagonya.. dan kalau dia kalah, dia tidak boleh masuk.. Dia pulang lagi, gak jadi kawin.. Nah terus kalau menang, berarti tradisinya boleh masuk.. Karena yang dibawa betul-betul jago-jago pada tempo dulu.. Kalau sekarang sudah skenario.. Jadi sudah diatur dari satu sanggar dibagi dua para pendekar.. Jadi kita hanya mengikuti sejarahnya saja..”

4) Pemilihan Musik

Siahaan menjelaskan (2015, p. 106) saat melakukan ‘belanja suara’ untuk tahap pengeditan untuk *natural sound* dan juga *backsound* terkadang banyak yang berhasil direkam sehingga harus diedit bagian yang dapat membangun cerita. Sama halnya dengan *backsound* yang bisa dipilih untuk membangun suasana atau ‘*mood*’.

Jessica (2020, para. 3-21) dalam laman Glints membagikan aplikasi yang dapat digunakan untuk menyunting suara pada aplikasi gawai, diantaranya:

a) GarageBand.

Aplikasi ini sudah sangat umum untuk digunakan. Biasanya dipakai oleh para *content creator* yang ingin mengunggah audio di aplikasi Soundcloud. GarageBand juga berfungsi untuk menghapus *noise* dan menambah audio instrumental.

b) Hokuasi Audio Editor

Aplikasi ini berguna untuk menghilangkan *noise* dan juga bisa menambahkan efek suara yang diinginkan.

c) Opinion

Opinion dapat digunakan untuk memotong obrolan yang ingin dihilangkan dan dengan otomatis bisa menggabungkan sisanya.

d) WaveEditor for Android

Aplikasi ini mampu menghasilkan *output* sesuai keinginan penggunanya. WaveEditor juga bisa memotong, menghilangkan *noise* dan menggabungkan suara dengan efek lainnya.

e) FL Studio Mobile

Aplikasi ini umum digunakan untuk menambahkan efek-efek pada musik. *Output*-nya pun dapat disesuaikan dengan apa yang pengguna ingin pilih.

5) Latihan Pengisi Suara

Menurut Siahaan (2015, p. 109) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk melatih saat hendak mengisi suara

Pertama, berceritalah kepada teman mengenai pengalaman yang paling berkesan dalam diri sendiri dan juga pengalaman teman. Bandingkanlah mana yang lebih nyaman dilakukan dan mana yang tidak. Lalu refleksikan apakah masih merasa gugup atau tidak dan tanyakan kepada teman apa yang mereka rasakan saat mendengarkan kita bercerita

Kedua, bercerita dilakukan kepada orang-orang lain yang tidak terlalu dikenal ataupun yang tak dikenal. Tanyakan kepada mereka apakah yang mereka rasakan saat mendengarkan kita bercerita.

Ketiga, ceritakan kembali pengalaman tersebut menggunakan imajinasi dengan durasi kurang dari satu menit dan tanyakan kembali kepada pendengar dengan pertanyaan yang sama seperti percobaan pertama dan kedua.

2.2.1.2 Proses Produksi

Tahap produksi merupakan tahap saat konsep, baik secara langsung maupun rekaman dilakukan (Romli, 2017, p. 51).

Saat proses produksi dimulai tentu memerlukan beberapa hal yang patut untuk diperhatikan seperti teknik vokal saat membacakan materi maupun teknik mikrofon agar suara yang dihasilkan dapat berkualitas tinggi. Berikut cara yang dapat diterapkan menurut Romli.

1) Teknik Vokal (Romli, 2009, p. 43):

- a) Menggunakan suara asli tanpa mengubah nada bicara. Cukup memaksimalkan jenis suara yang sudah dimiliki
- b) Artikulasi dalam membacakan sesuatu harus jelas dan sesuai dengan ucapannya agar tidak ada salah paham.
- c) Intonasi atau nada bicara perlu untuk diatur agar tidak terkesan membosankan atau monoton. Oleh karena itu, pendengar dapat ikut merasakan apa yang penyiar sedang lakukan lewat emosi yang tertuang dalam intonasi.
- d) Aksentuasi atau logat perlu dilakukan untuk menekankan sesuatu yang penting seperti sedang memberi himbauan kepada masyarakat untuk tetap menggunakan masker harus dibaca dengan serius dan juga tegas.
- e) Tempo bicara akan memengaruhi durasi siaran
- f) Infleksi atau perubahan nada bicara. Nada dapat menentukan apakah kalimat telah usai atau belum, jika sebuah kalimat dibacakan dengan nada yang tinggi maka kalimat belum selesai, tetapi jika dibaca dengan nada rendah maka kalimat telah usai.
- g) Kelincahan. Penyiar harus memiliki rasa semangat atau menyiarkan sesuatu dengan energik agar pendengar yang mendengarnya pun akan terbawa emosi dan menjadi semangat serta tertarik untuk terus mendengarkan siaran.
- h) Sikap ramah, sopan serta akrab harus dimiliki oleh seorang penyiar agar para pendengar merasa dekat dengan si penyiar.

2) Teknik Mikrofon (Romli, 2009, p. 51):

- a) Jarak antara mulut dengan mikrofon tidak boleh terlalu dekat untuk menghindari suara yang parau atau nada yang terlalu tinggi.
- b) Jarak ideal yang dapat diterapkan adalah satu jengkal antara mulut dengan mikrofon.
- c) Ketika hendak mengeluarkan suara yang kencang seperti tertawa atau teriak perlu untuk menjauh dari mikrofon agar suara tidak terlalu kencang didengar, sebaliknya jika hendak mengeluarkan suara yang kecil perlu untuk mendekatkan lagi ke mikrofon agar terdengar dengan baik.
- d) Jika hendak batuk atau berdehem, perlu untuk menjauhkan dan memalingkan wajah dari mikrofon.

2.2.1.3 Proses Pascaproduksi

Pada tahap ini adalah proses penayangan dari hasil produksi dan juga evaluasi seperti masalah apa yang muncul, terkait topik dan format apakah sesuai dengan kebutuhan pendengar (Romli, 2017, pp. 51-52). Tujuan dilakukannya evaluasi ini untuk mengukur kekurangan materi, kedisiplinan, dan juga dampak yang nantinya dapat meningkatkan kualitas acara kedepannya (Romli, 2017, p. 52)

2.2.2 Radio

Dalam UU Penyiaran no 32/2002, penyiaran radio memiliki definisi sebagai media komunikasi dengar yang dalam menyampaikan informasinya dilakukan dalam bentuk suara secara umum dan terbuka (Mawardi, 2020, p. 18).

Mawardi (2020, pp. 36-39) audio memiliki karakter yang berbeda dengan media massa lainnya. Terdapat 14 karakter radio, tiga hingga lima di antaranya hanya dimiliki oleh radio yaitu sebagai berikut.

- 1) **Theater of Mind.** Radio mampu membuat pendengarnya berimajinasi lewat suara, musik, ataupun bunyi-bunyian. Media massa lainnya tidak mempunyai kesempatan untuk memancing audiens seperti halnya yang dilakukan oleh radio.
- 2) **Sound Only (hanya suara).** Karakter ini menjadi satu-satunya yang paling mewakili radio. Penyiar harus paham betul bahwa dirinya sedang membawakan siaran untuk telinga, bukan mata sehingga pesan harus disampaikan sesingkat mungkin.
- 3) **Personal.** Terkadang radio dirasa sebagai sahabat dari para pendengar. Maka dari itu, tak jarang radio memiliki kelompok penggemar karena suara emas dari para penyiar membuat pendengar ikut berimajinasi akan rupa aslinya.
- 4) **Half ears media atau media sambil lalu.** Hal ini terjadi karena radio bisa dikerjakan secara *multitasking* dengan melakukan kegiatan lainnya
- 5) **Cepat dan seketika.** Informasi yang disampaikan oleh radio bisa disampaikan saat itu juga dengan proses sederhana dan juga mudah hanya cukup dengan berbicara saja.

2.2.3 Siniar

Siniar menurut Annis (2017, p. 4) dapat dilihat sebagai bentuk yang mirip dengan acara radio, tetapi yang membedakan adalah siniar dapat dibuat dengan topik apa pun dan durasi berapa pun. Lalu, siniar dapat didengarkan dengan diunduh dari internet, ataupun mendengarkannya langsung dengan cara *streaming* di internet. Pembawa siniar merupakan sebutan yang diberikan kepada orang yang membuat atau mengunggah siniar.

Ada banyak alasan yang dapat dijelaskan untuk memulai sebuah siniar, tetapi beberapa alasan penting yang dapat menjadi hal utamanya yaitu seperti rakyat membutuhkan inspirasi dari kehidupan nyata,

mendapatkan hiburan, dan masih banyak alasan sederhana lainnya yang dapat ikut dilontarkan (Meinzer, 2019, p. 9).

Indovoiceover (dalam Dalila dan Ernungtyas, 2020, p. 142) menjelaskan bahwa terdapat empat karakteristik siniar utama yang menjadi ciri khas jika dibandingkan dengan format audio lain yaitu sebagai berikut.

- 1) *Episodic*
- 2) *Download*
- 3) *Streaming*
- 4) Memiliki tema yang *segmented*.

Dalam menentukan topik nya, siniar juga memiliki ragam pilihan seperti komedi, teknologi, maupun film.

2.2.4 Audio Storytelling

Audio *Storytelling* mulai muncul di dunia *podcasting* pada 2005 yang digunakan untuk media sebagai cara mempromosikan dan menyebarkan cerita lewat audio. Keberadaan audio dianggap sangat cocok untuk menangkap narasi yang dinilai sangat pribadi dalam proses pembuatannya diperlukan keterampilan dari segi jurnalistik, teknis dan juga kekreatifan. Bercerita lewat audio dapat mengungkap cerita dari banyak kalangan yang tentunya akan memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan kisahnya (Mchugh, 2015, pp. 1 -10).

Shepard (dalam Nurhayati, 2009, p. 2) membagikan beberapa persiapan yang perlu dilaksanakan sebelum melakukan *storytelling*:

- 1) Mempelajari cerita yang akan disampaikan dengan membaca atau mendengarkan cerita berulang-ulang dan memahami isi cerita,
- 2) Menggambarkan sebuah adegan cerita lewat ingatan karena akan sulit jika diharuskan untuk menghafal kata demi kata dari sebuah cerita secara tepat dan rinci,
- 3) Berlatih di depan kaca dapat membantu kita untuk menilai diri sendiri,

- 4) Menggunakan pengulangan agar mendapat perhatian dari audiens lewat kata-kata yang dapat diulang,
- 5) Menggunakan variasi dalam bercerita seperti nada, tekanan, ritme dan juga artikulasi serta keheningan agar audiens tetap fokus untuk mendengarkan
- 6) *Gesture* atau gerakan tubuh digunakan untuk mengekspresikan tindakan serta menarik perhatian dari audiens
- 7) Memberikan sentuhan khusus untuk bagian awal dan akhir agar audiens paham alur cerita akan seperti apa dan membawakan bagian akhir dengan jelas diimbangi dengan nada yang lambat agar audiens paham bahwa cerita akan selesai.
- 8) Memberi perhatian pada tokoh yang akan diceritakan
- 9) Menyiapkan diri dengan baik lewat pengaturan vokal dan melatih napas dengan menarik napas dalam-dalam agar suara yang dihasilkan dapat maksimal.

Jacqui Banaszynski (dalam Siahaan, 2015, p. 55) menjelaskan ada delapan petunjuk dalam membuat berita menggunakan pendekatan *story-telling* yakni

- 1) **Profil.** Tentukan siapa yang nantinya akan menjadi tokoh atau karakter utama dalam sebuah berita. Tak hanya sosok, tetapi juga tempat, peristiwa atau mungkin bangunan.
- 2) **Hal yang Menjelaskan.** Jelaskan pada pendengar mengenai bagaimana ini dan juga itu bisa terjadi
- 3) **Isu-isu dan cerita yang sedang tren.** Ketahuilah apa yang dapat dilihat dari sudut pandang yang lebih luas. Tren bisa ditemukan tak hanya soal gaya hidup tetapi juga kriminal ataupun ekonomi
- 4) **Investigasi.** Mencari tahu apa yang salah dengan melakukan analisis
- 5) **Penarasian.** Membuat cerita dengan karakter, adegan, dan juga ketegangan

- 6) **Pendeskripsian / Satu Hari dalam Kisah Kehidupan.** Ini merupakan alternatif dengan memfokuskan cerita pada satu momen khusus.
- 7) **Suara atau cerita yang punya perspektif.** Mencari orang yang hendak bercerita dengan gaya unik.
- 8) **Cerita Visual.** Fotografi, ataupun ilustrasi merupakan cara baik juga untuk bercerita.

Siahaan (2015, pp. 59-70) menjelaskan mengenai bagaimana membuat cerita yang bagus, yakni sebagai berikut.

- 1) **Cerita yang bagus memperlihatkan relevansinya kepada pendengar.** Hal ini dilakukan karena pendengar sangat peduli mengenai hal-hal yang akan memengaruhi dirinya. Jenis kedekatan yang menyangkut emosi juga sesuatu yang penting. Pendengar akan mengidentifikasikan dirinya dengan sejumlah pengalaman hidup atau kekhawatiran-kekhawatiran tertentu.
- 2) **Cerita yang bagus memiliki tokoh karakter utama yang kuat.** Hal ini dilakukan karena manusia merupakan makhluk paling menarik di bumi. Cara untuk membangun karakter tokoh utama adalah dengan memikirkan apa saja informasi yang hendak dibagikan agar tokoh menjadi terkesan hidup.
- 3) **Cerita yang bagus menggunakan detil.** Cerita yang detil akan membuat pendengar tertarik, apalagi informasi tersebut didapatkan dari sesuatu yang penting. Pendengar akan menangkap banyak hal dari cerita yang dibuat.
- 4) **Cerita yang bagus menawarkan topik yang mendalam.** Ketahuilah apa yang sedang terjadi dan mengapa itu bisa terjadi karena terkadang sesuatu yang berada pada balik layar menjadi lebih menarik dibandingkan yang ada di depan layar.
- 5) **Cerita yang bagus menangkap emosi.** Emosi akan memengaruhi perhatian dan menciptakan relevansi antara tokoh dan pendengar.

Jangan membuat alur cerita terlalu mendadak, biarkanlah cerita tersebut mengalir.

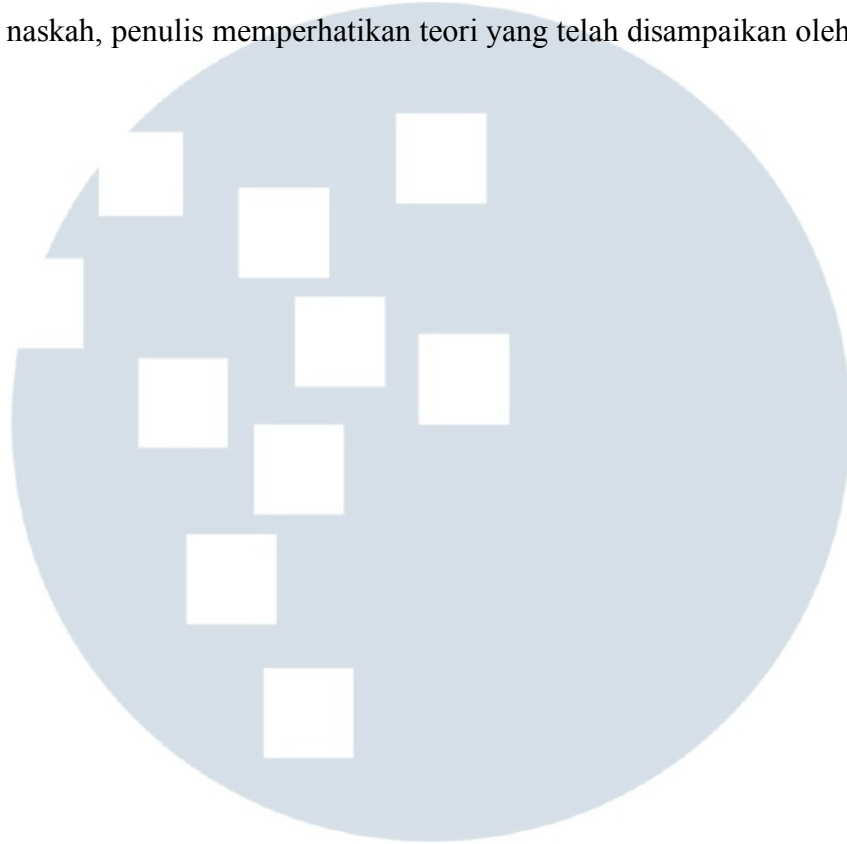
- 6) **Cerita yang bagus menyediakan konteks.** Jelaskan latar belakang yang perlu diketahui oleh pendengar seperti apa itu BPJS dan apa keunggulannya.
- 7) **Cerita yang bagus memberikan kejutan kepada pendengar.** Hadirkan kejutan yang bisa jadi dalam bentuk informasi yang tidak diketahui sebelumnya atau informasi yang tidak diperkirakan.
- 8) **Cerita yang bagus memberdayakan pendengar.** Jurnalis harus bisa memberikan apa yang pendengar mau agar bisa memutuskan hal yang lebih baik. Dengan memberdayakan pendengar, jurnalis bisa menjadikan khalayak sebagai keputusan awal yang baik untuk bekerja.

2.2.5 Kecemasan Masa Depan

Kecemasan juga didefinisikan oleh Dr. Savitri Ramalah (2003, p. 7) sebagai perasaan yang umumnya berlangsung lama. Kecemasan dan rasa takut terkadang ada dalam waktu yang bersamaan tetapi dengan porsi yang berbeda. Sedangkan, menurut dr. Danardi Sosrosumihardjo, SpKJ(K) (dalam Gunarsah, 2019, p. 7) kecemasan dapat dijelaskan sebagai saat dimana seseorang khawatir akan sebuah peristiwa yang sebenarnya belum terjadi. Misalnya, seperti khawatir soal masa depan, ataupun hasil dari nilai ujian.

Dalam hal ini, penulis menjadikan kecemasan masa depan sebagai topik dari siniar yang akan dibuat. Penulis akan mengakomodasi seluruh teori yang sudah dijelaskan sebelumnya seperti cara membuat cerita yang bagus menurut Siahaan, dan sederet teknik praproduksi, produksi dan pascaproduksi yang disampaikan oleh Romli. Penulis memperhatikan betul cara-cara rekaman dan kiat-kiat dalam melakukan rekaman agar menghasilkan kualitas suara yang maksimal, serta cara penyampaian cerita

dengan teknik yang dikemukakan oleh Shepard. Begitu juga saat membuat naskah, penulis memperhatikan teori yang telah disampaikan oleh Siahaan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA