



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 Penelitian Terdahulu

Terdapat tiga karya sejenis yang penulis sumber inspirasi dalam proses pembuatan siniar *Cerita di Balik Layar*. Yang pertama adalah Siniar *Serial Hikayat Kebo* yang dibuat oleh tiga mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN), yakni Veren Margaretha, Natasya Christanta, dan Adonia Bernike Anaya. Yang kedua adalah Siniar *Lebih Dekat* yang juga dibuat oleh tiga mahasiswa UMN, yakni Mutiara Bertha, Yabes Octaviani, dan Yohana Indah. Yang terakhir merupakan siniar oleh Nessie Judge, yang juga merupakan satu-satunya narator. Berikut adalah penjabaran selengkapnya.

2.1.1 Serial *Hikayat Kebo*



Gambar 2.1 Logo Serial Hikayat Kebo

Sumber: Spotify

Situs Universitas Multimedia Nusantara menyebutkan bahwa *Serial Hikayat Kebo* merupakan hasil kolaborasi antara tiga mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan Kantor Berita Radio (KBR). Tiga mahasiswa tersebut antara lain Veren Margaretha, Natasya Christanta, dan Adonia Bernike

Anaya. *Serial Hikayat Kebo* ditayangkan perdana pada Senin, 7 Juni 2021. Siniar *Serial Hikayat Kebo* memiliki total 6 episode dan diunggah setiap hari senin pukul 5 sore hari. Siniar *Serial Hikayat Kebo* dapat didengar dengan berbagai *platform* antara lain KBR Prime, Spotify, Anchor, dan Google Siniar (Chang, 2021).

Siniar *Serial Hikayat Kebo* adalah perwujudan audio dari adaptasi buku *Hikayat Kebo* oleh Linda Christanty. Siniar *Serial Hikayat Kebo* digarap selama kurang lebih dua bulan. Buku *Hikayat Kebo* adalah kumpulan laporan investigatif yang berisi kejadian nyata tentang orang-orang yang sering kali terlupakan. Siniar *Serial Hikayat Kebo* pun memenuhi permintaan penulis, untuk membacakan naskah reportasenya secara utuh dan tidak terpisah-pisah. Meskipun demikian, Linda tetap memberikan kebebasan penggarap siniar untuk berkreasi (Chang, 2021).

Siniar “Serial Hikaya Kebo” dibawakan secara naratif atau *storytelling*. Siniar diawali dengan intro bunyi sirine mobil polisi dan kutipan sebagian wawancara yang menarik dengan Linda. Sebelum masuk ke pembacaan laporan investigasi, pembawa siniar akan memperkenalkan diri dan menjelaskan asal usul *Serial Hikayat Kebo*, yakni kumpulan laporan investigasi yang dibukukan karya Linda Christanty. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan data dan informasi yang terkait dengan topik yang akan dibahas. Setelah itu, langsung masuk ke pembacaan laporan investigasi.

Siniar *Serial Hikayat Kebo* menjadi salah satu tinjauan karya terdahulu bagi penulis karena menurut penulis, siniar *Serial Hikayat Kebo* berhasil membangun *theater of mind* pendengar. *Theater of mind* terbentuk karena adanya unsur *sound effect* seiring narator bercerita. Pendengar dapat membayangkan dan bermain peran dalam kepala mereka seolah mereka ada di tempat kejadian. Selain pembentuk

theater of mind, bentuk *storytelling* siniar *Serial Hikayat Kebo* juga menginspirasi penulis untuk membuat karya dengan format serupa.

Menurut penulis, bentuk siniar *storytelling Serial Hikayat Kebo* menarik. Narator dapat mendalami laporan investigasi dengan baik dan mengeluarkan intonasi yang sesuai. Namun, penulis tidak akan menerapkan intonasi suara dalam siniar *Serial Hikayat Kebo* karena intonasinya yang cenderung dramatis sesuai dengan hasil laporan investigasi. Sementara siniar *Cerita di Balik Layar* tidak sedramatis *Serial Hikayat Kebo*.

Sinar *Serial Hikayat Kebo* jelas merupakan karya jurnalistik karena merupakan adaptasi dari laporan investigasi. Adapun proses liputan yang dilakukan oleh ketiga mahasiswa yang menggarap program tersebut, yakni wawancara dengan Linda Christanty selaku penulis laporan investigasi *Hikayat Kebo*.

2.1.2 Lebih Dekat



Gambar 2.2 Logo Lebih Dekat
Sumber: Spotify

Sinar *Lebih Dekat* adalah sebuah program siniar yang kembali digarap oleh tiga mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yakni Mutiara Bertha, Yabes Octaviani, dan Yohana Indah. Sinar *Lebih Dekat* berhasil melakukan kolaborasi dengan Kompas.com. Oleh karena itu, siniar *Lebih Dekat* didistribusikan melalui platform Spotify Kompas.com. Sinar *Lebih Dekat* termasuk

perwujudan dari jurnalisme lingkungan. Siniar *Lebih Dekat* berisi tentang perubahan iklim dan kearifan lokal. Secara garis besar, siniar *Lebih Dekat* menceritakan tentang lingkungan dan kelestarian alam.

Siniar *Lebih Dekat* menggunakan pendekatan *storytelling* dan drama. Berbeda dengan siniar *Serial Hikayat Kebo*. Dalam siniar *Lebih Dekat*, narator berperan sebagai aktor yang bercerita. Terkadang membuat seolah pendengar adalah teman yang sedang diajak berpetualang bersama, atau teman bercerita. Siniar diawali dengan prolog oleh narator kemudian diselingi *sound effect* dan masuk ke narasi.

Sound effect yang digunakan dapat mengugah rasa ingin tahu pendengar. Suara-suara seiringan dengan narasi yang didengar. Kekuatan dalam siniar *Lebih Dekat* terdapat pada pendeskripsian yang sangat detail. Deskripsi latar tempat, latar suasana, dan latar waktu yang detail membuat pendengar mudah mengikuti alur cerita dan membentuk *theater of mind*. Menurut penulis, penggunaan *sound effect* dan deskripsi latar peristiwa disuguhkan dengan maksimal dan dapat dinikmati. Siniar *Lebih Dekat* pun diselipi oleh potongan-potongan wawancara.

Melalui siniar *Lebih Dekat* penulis terinspirasi untuk membuat karya serupa, yakni sebuah siniar dengan teknik penceritaan dengan deskripsi yang detail. Siniar *Lebih Dekat* menggunakan *sound effect* yang sangat banyak karena menceritakan seseorang yang berpetualang di alam. Ada *sound effect* yang memberi kesan damai dan banyak suara-suara alam, cocok dengan temanya, lingkungan.

2.1.3 Nessie Judge



Gambar 2.3 Logo Nessie Judge

Sumber: Spotify

Siniar Nessie Judge merupakan siniar yang mengulas berbagai macam hal yang erat kaitannya dengan dunia mistis. Episode pertama Nessie Judge diunggah ke platform Spotify bulan November 2020. Masing-masing episode siniar Nessie Judge berdurasi kurang lebih 20 menit. Ceira dalam siniar Nessie Judge dibawakan dengan pendekatan *storytelling* dan Nessie Judge sendiri yang menjadi naratornya.

Berbeda dengan kedua karya sejenis sebelumnya, yakni *Hikayat Kebo* dan *Lebih Dekat*, siniar Nessie Judge tidak terlalu banyak memainkan *Sound effect* dalam bercerita. Kekuatan dari siniar Nessie Judge adalah narator yang dapat mendeskripsikan kronologi cerita dengan detail, jelas, dan mudah dipahami. Hal tersebut membantu terbentuknya *theater of mind* pendengar dan pendengar seolah mengalami kejadian seram itu sendiri.

Melalui siniar Nessie Judge penulis terinspirasi untuk mengimplementasikan beberapa hal atau teknik dalam siniar yang akan dibuat penulis. Selain cara Nessie Judge, sang narator yang pandai merangkum kejadian menjadi suatu cerita yang singkat, padat, jelas, dan menyenangkan, tentunya pembentukan *theater of mind* juga didukung oleh intonasi dan suara narator. Intonasi Nessie yang rendah mengesakan suasana yang serius dan misterius. Pemilihan diksi Nessie

pun membuat pendengar nyaman mendengarkan ceritanya karena seolah sedang mendengarkan cerita dari seorang teman.

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian terdahulu

No	Nama karya	Kelebihan	Kekurangan
1.	Serial Hikayat Kebo	Membentuk <i>theater of mind</i> dengan <i>sound effect</i> seiring narator bercerita dan intonasi narator yang dramatis mendukung suasana cerita yang sedang dibawakan.	Karena Siniar <i>Serial Hikayat Kebo</i> merupakan adaptasi dari buku <i>Hikayat Kebo</i> oleh Linda Christanty, maka ada beberapa episode yang sangat panjang, yaitu berdurasi 1 jam lebih, tetapi ada juga yang pendek, hanya berdurasi sekitar 18 menit.
2.	Lebih Dekat	Berhasil membangun <i>theater of mind</i> pendengar dengan <i>sound effect</i> yang padat dan deskripsi tempat yang sangat detail. Percakapan antar tokoh yang ada dalam cerita pun membantu membangun hubungan dengan pendengar,	Terdapat jeda yang agak panjang setelah selipan wawancara dengan narasumber.
3.	Nessie Judge	Berhasil membuat pendengar ikut merinding dengan intonasi dan pembawaan narator yang cocok dengan suasana cerita. Selain itu, pendengar mudah membentuk <i>theater of mind</i> dengan informasi yang	Dipertengahan siniar diselipkan iklan yang cukup mengganggu.

		mendalam dari narator.	
--	--	------------------------	--

Sumber: olahan penulis

Dari ketiga tinjauan karya sejenis, penulis menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan seperti yang telah tertera pada tabel di atas. Adapun beberapa hal yang tidak akan dicontoh penulis dalam pembuatan siniar *Cerita di Balik Layar*, yakni dalam siniar *Serial Hikayat Kebo*, penulis tidak akan mencontoh beberapa bagian intonasi dan pembawaan narator yang dramatis, karena suasana siniar *Cerita di Balik Layar* berbeda dengan *Serial Hikayat Kebo*. Yang akan penulis contoh dari siniar *Hikayat Kebo* adalah penggunaan *sound effect* seiring dengan narator bercerita, dan penghayatan oleh narator yang cocok dengan suasana cerita.

Kemudian, penulis juga tidak akan menggunakan *sound effect* sebanyak yang digunakan dalam siniar *Lebih Dekat*. Siniar *Lebih Dekat* memang memerlukan lebih banyak *sound effect* untuk membentuk *theater of mind* pendengar, karena bercerita tentang alam. Namun, dalam siniar *Cerita di Balik Layar*, penulis merasa tidak perlu menggunakan *sound effect* yang terlalu padat karena bercerita tentang kehidupan seseorang. Yang akan penulis contoh dari siniar *Lebih Dekat* adalah cara pendeskripsian yang sangat spesifik dari narator.

Untuk siniar *Nessie Judge*, penulis tidak akan mencontoh intonasi narator yang cenderung misterius dan serius, karena tidak sesuai dengan suasana yang ingin dibangun dalam siniar *Cerita di Balik Layar*, yaitu suasana yang ringan, santai, seperti berbicara dengan teman, dan tentunya pada beberapa bagian serius. Yang akan penulis contoh dari siniar *Nessie Judge* adalah deskripsi lokasi, dan ciri-ciri yang detail.

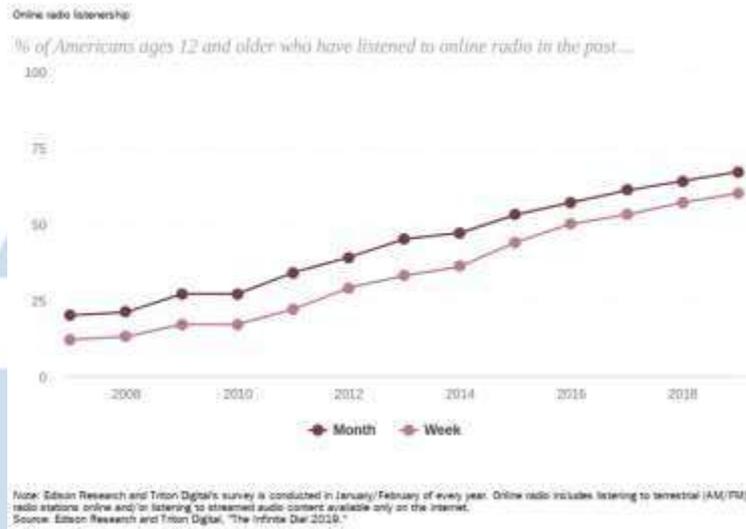
2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

Beberapa konsep yang digunakan penulis dalam proses penggarapan siniar *Cerita di Balik Layar* dalam episode pertama, yakni “Perempuan Karier dan Ibu Rumah Tangga” adalah konsep siniar, konsep pembuatan siniar, dan konsep audio storytelling. Berikut adalah penjelasan selengkapnya.

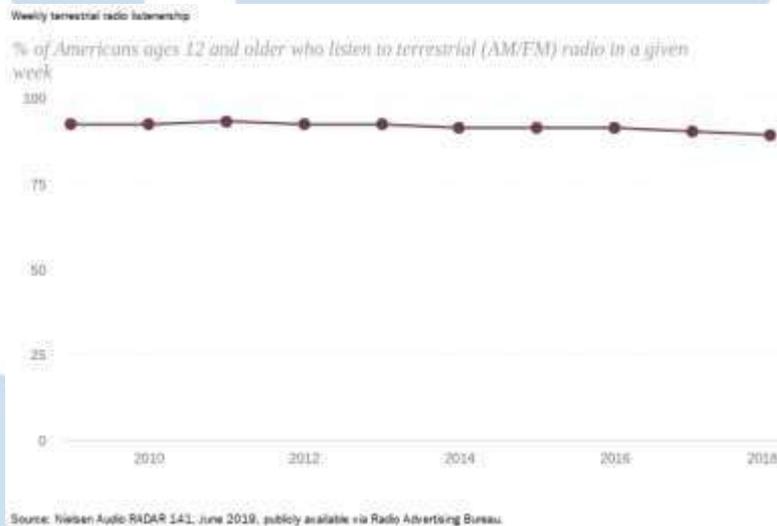
2.2.1 Siniar

Teknologi yang terus berkembang dengan sangat cepat akhirnya memaksa berbagai media konvensional untuk menyesuaikan diri. Mulai dari koran atau majalah yang berkonvergensi menjadi *website*, televisi menjadi Youtube, dan akhirnya radio menjadi siniar. Diawali rasa takut akan musnah, akhirnya radio pun mulai memanfaatkan internet. Fidler (2003, dalam Fadilah, Yudhaprarnesti & Aristi, 2017) mengemukakan bahwa kehadiran media berbasis teknologi tidak akan langsung menggantikan media konvensional. Asalkan media konvensional dapat beradaptasi mengikuti perkembangan teknologi internet.

Siniar mulai berkembang drastis pada tahun 2015 di Amerika Serikat. Laporan data yang didapat oleh PEW Research menunjukkan kenaikan pendengar radio daring di Amerika yang naik secara stabil dari tahun 2007 hingga 2019. Pada 2009, jumlah pendengar radio daring adalah 17% sementara pada tahun 2019, jumlah pendengar radio daring melonjak hingga 60%. Di sisi lain, pendengar radio konvensional berangsur menurun dari waktu ke waktu. Tahun 2009 jumlah pendengar radio konvensional adalah 92% dan tahun 2018 menurun menjadi 89% (Pew Research Center, 2019).

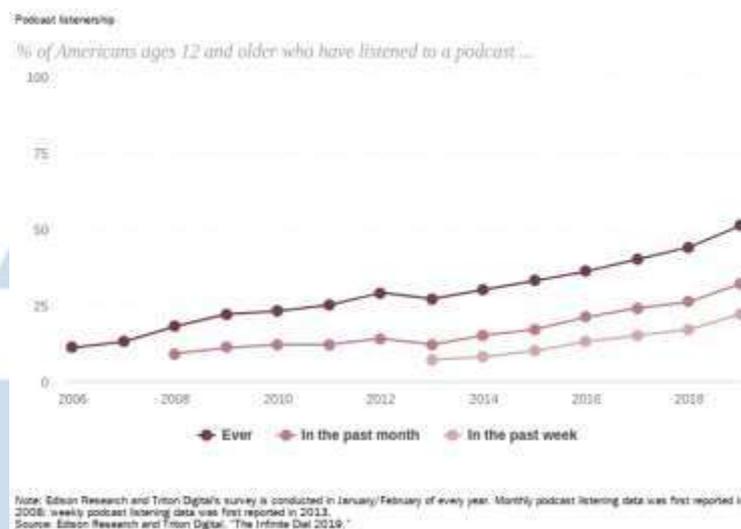


Gambar 2.4 peningkatan persentase pendengar radio daring Amerika
Sumber: PEW Research



Gambar 2.5 penurunan persentase pendengar radio konvensional Amerika
Sumber: PEW Research

Siniar mulai digandrungi masyarakat di Amerika sejak tahun 2006. Meski persentasenya masih sangat rendah, yakni 11%. Namun, terus meningkat dari tahun ke tahun. Hingga tahun 2019, pendengar siniar Amerika mencapai 51%.



Gambar 2.6 kenaikan persentase pendengar siniar Amerika
Sumber: PEW Research

Potensi perkembangan siniar terletak pada keunggulannya dibandingkan radio konvensional. Geoghegan dan Klass (2007, dalam Fadilah, Yudhaprarnesti & Aristi, 2017) menyebutkan bahwa keunggulan siniar adalah dapat diakses secara otomatis, mudah, kontrol penuh ada di tangan konsumen, dapat dibawa kemana-mana, dan selalu tersedia. Sinlar pun melengkapi apa yang tidak dimiliki oleh radio konvensional yakni dapat diputar kembali dan dapat diunduh (*download*).

Sinlar memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan radio konvensional. Kesamaan sinlar dan radio konvensional adalah sama-sama berita yang dikemas melalui audio yang sifatnya auditif, yakni dapat menggugah imajinasi pendengar. Perbedaan sinlar dan radio konvensional terletak pada kontennya. Bentuk sinlar dikemas lebih beragam dan interaktif. Sementara radio konvensional atau radio daring bersifat linear (Fadilah, Yudhaprarnesti & Aristi, 2017).

Sinlar identik dengan format audio. Seiring perkembangan zaman, sinlar telah diproduksi pula dalam bentuk audio visual. Sinlar adalah istilah untuk materi audio atau video yang ada di

internet dan dapat diakses secara otomatis untuk dipindahkan ke komputer atau media *portable* secara gratis atau berlangganan (Fadilah, Yudhapramesti & Aristi, 2017).

Dalam buku *News Podcasts and the Opportunities for Publishers* oleh Nic Newman dan Nathan Gallo menyebutkan bahwa siniar adalah serial berepisode dalam format digital audio yang dapat kita *download*, *subscribe*, dan dengar. Siniar dapat diakses via aplikasi seperti Apple Podcast, GooglePodcast, Stitcher, atau Siniars Addicts atau via *website* seperti BBC Sounds atau New York Times. Dalam perkembangannya saat ini, siniar juga dapat diakses via aplikasi layanan musik seperti Spotify dan Pandora. Atau via *platform* suara seperti Alexa dan Google Assistant, dan via Google itu sendiri (Newman & Gallo, 2019).

Kemasan siniar yang dapat dipilih yaitu solo, *interview*, panels, percakapan atau *multiple host*, *instructional*, dan naratif (Tidal, 2021, p. 6). Dalam pembuatan program siniar *Cerita di Balik Layar*, penulis memilih kemasan siniar naratif.

Nic Newman dan Nathan Gallo dalam buku *News Podcasts and the Opportunities for Publishers* kembali mengidentifikasi siniar dalam 3 subkategori:

1. *Micro-bulletins*, dengan durasi 1-5 menit.
2. *News round-ups*, dengan durasi 6-15 menit.
3. *Deep-dives*, dengan durasi 20 menit atau lebih.

Hasil penelitian oleh Nic Newman dan Nathan Gallo menunjukkan bahwa lebih banyak publikasi siniar yang berfokus pada sub kategori *deep-dives* yang kekuatannya terdapat di analisis dan penjelasan. *Micro-bulletins* adalahbuletin berita pendek untuk

memberi ringkasan dari berita di hari tersebut. Contohnya adalah BBC Minute. *News round-ups* adalah siniar yang berdurasi lebih panjang untuk memberikan arahan pada orang-orang tentang poin tertentu dalam sehari dengan sedikit *update*. Contohnya adalah FT News Briefing. *Deep-dives* biasanya mengambil satu cerita yang kemudian dianalisis lebih dalam. Contohnya adalah The Daily from the New York Times.

2.2.2 Pembuatan Sinier

Dalam pembuatan karya sinier ini, penulis menggunakan beberapa referensi yang dapat menuntun penulis menghasilkan karya. Secara garis besar, proses pembuatan sinier menjadi tiga, yakni praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi atau perencanaan meliputi pencarian topik, pembuatan naskah, rapat, dan segala perencanaan lain yang dapat mendukung tahap produksi hingga pasca produksi. Tahap produksi adalah tahap dimana semua perencanaan yang telah dituangkan di tahap praproduksi direalisasikan untuk disuguhkan pada khalayak. Pascaproduksi adalah semua tahap kegiatan setelah produksi hingga karya dinyatakan selesai dan siap diunggah (Yusuf, 2016, p.103).

Beberapa individu yang menjadi referensi untuk penulis adalah Ngunan Adamu, seorang presenter radio BBC Merseyside, Pat Flynn, seorang pengusaha, profesional *pembawa sinier*, penulis buku, dan pencetus sebuah blog, “Smart Passive Income” dimana ia mengajarkan bagaimana pengalamannya memulai bisnis berbasis teknologi hingga sukses. Pat Flynn pun sering membagikan ilmunya melalui akun Youtube pribadinya yang telah memiliki 298 ribu pengikut. Hingga saat ini, Pat Flynn memiliki *net worth* lebih dari \$2 *million* atau setara dengan 28.915.000.000 rupiah. Yang terakhir adalah Asep Syamsul M. Romli alias Romel atau Romeltea. Beliau

adalah praktisi media (cetak, penyiaran, dan *online*). Beliau juga merupakan seorang penyiar radio dari tahun 1999-2012 (Romeltea.com, 2020). Laman pribadi beliau, Romeltea.com yang berisi kajian, tips komunikasi praktis, jurnalistik media, dan masih banyak lagi. Beliau juga adalah penulis buku, editor, konsultan media, trainer komunikasi praktis, dan dosen praktisi. Penulis mengguankan buku Romli yang berjudul *Manajemen Program & Teknik Produksi Siaran Radio* sebagai acuan pembuatan karya.

1) Tahap praproduksi

Tahap praproduksi, dimulai dengan menentukan topik. Sebelum menentukan topik, penulis telah menentukan format, durasi siniar dan nama program. Diputuskanlah siniar akan dikemas dalam bentuk *audio storytelling* berdurasi 60 menit. Berikut adalah uraian tahapan demi tahapan pembuatan siniar.

a) Menentukan topik

Brooke (2021) dalam *website* Smart Passive Income menyatakan bahwa agar tidak mudah kehabisan ide siniar, penting untuk mengetahui target pendengar dan apa yang mereka ingin dengar. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah memetakan target pendengar sespesifik mungkin. Mulai dari usia, lokasi geografis, apa kesulitan yang tengah mereka hadapi, tujuan dan minat target pendengar. Semakin jelas target pendengar, pembawa siniar dapat mempersempit fokus dan membantu dalam proses *brainstorming* topik untuk siniar.

Setelah mendapatkan ide, pembawa siniar dapat melakukan riset untuk mengetahui apa saja yang sudah

dibahas oleh pembawa siniar lain atau media lain terkait topik yang ingin diangkat. Jika masih belum mendapatkan ide, beberapa cara yang dapat dilakukan adalah meneliti karya serupa dan mengisi celahnya. Hal ini dapat dilakukan dengan memantau siniar dengan *genre* serupa dan menemukan celah dalam siniar tersebut (Brooke, 2021).

Cara lain untuk mendapatkan ide siniar adalah dengan menggunakan alat dan metode riset dengan benar. Misalnya Answer the Public. Answer the Public adalah sebuah *search engine* yang memvisualisasikan pertanyaan pencarian dalam bentuk *search cloud*. Hal lain yang dapat dilakukan adalah dengan bertanya pada audiens di sosial media seperti Instagram dan Facebook. Setelah itu, kumpulkan semua ide yang terpikirkan (Brooke, 2021).

Setelah menentukan ide, penulis bersama dua rekan lainnya memikirkan nama siniar yang cocok. Akhirnya, dari sekian banyak pilihan nama siniar, dipilihlah nama *Cerita di Balik Layar*. Nama tersebut dianggap cocok merepresentasikan tema dan bentuk siniar. Yakni berisi cerita mereka (dewasa muda) tentang keresahan hidup dan *storytelling*. *Cerita di Balik Layar* diharapkan dapat menjadi seperti buku harian para narasumber yang membagikan kisah mereka. Perbedaannya adalah buku harian ini dikemas dalam bentuk audio dan dapat didengarkan banyak orang.

Siniar yang ingin dibuat penulis merupakan karya jurnalistik, maka penulis membuat program yang

penting dan menarik sesuai standar nilai berita. Cerita yang dibawakan dalam sinjar *Cerita di Balik Layar* episode 1 mengandung 4 dari 8 nilai berita, yaitu pengaruh, relevansi, emosi, dan kedekatan. Engelbertus Wendratama (2017) menjelaskan bahwa nilai berita dapat disederhanakan menjadi dua kata, yakni penting dan menarik. Tantangan bagi jurnalis adalah memadukan sejumlah fakta-fakta penting dan dikemas secara menarik untuk khayalak. Secara teori, Wendratama menjabarkan ada delapan aspek yang menyusun nilai berita dan membuatnya menjadi menarik yakni kebaruan, pengaruh, relevansi, konflik, popularitas, emosi, ketidakwajaran, dan kedekatan jarak.

Pertama, kebaruan (*Timeliness*). Kebaruan merupakan ciri khas dari jurnalisisme. Jurnalis berperan sebagai pencatat sejarah yang belum pernah ada sebelumnya, yang kemudian menjadi rujukan banyak pihak. Nilai kebaruan berita tergantung sifat dan kedalaman berita. Berita yang pendek seperti *hardnews* biasanya dituntut untuk menyuguhkan peristiwa dengan kebaruan yang lebih tinggi daripada berita panjang seperti *soft news* atau *feature* yang tuntutan nilai kebaruannya tidak terlalu tinggi (Wendratama, 2017, p.45).

Namun, jangan sampai mengejar kebaruan sampai melupakan verifikasi karena verifikasi adalah esensi jurnalisisme. Informasi yang dituliskan dalam berita harus berdasarkan fakta. Dewasa ini, banyak media yang bersaing mengumukan kecepatan berita. Banyak beredar

informasi palsu atau *fake news* di sosial media oleh media non-profesional. Tugas jurnalis adalah memastikan informasi tersebut dengan melakukan verifikasi (Wendratama, 2017, p.45).

Kedua, Pengaruh (*impact*). Suatu peristiwa atau fakta akan memiliki nilai berita yang tinggi jika berpengaruh terhadap banyak orang. Aspek dampak dapat berupa tingkat internasional, nasional, maupun lokal (Wendratama, 2017, p.46). Informasi yang disuguhkan harus dapat memberidampak pada banyak orang. Semakin besar dampak yang dapat diberikan ke semakin banyak orang, semakin besar pula nilai berita pengaruh. Pertanyaan yang dapat ditanyakan untuk menguji adanya nilai berita pengaruh adalah apakah informasi yang diberikan dapat mengubah atau mempengaruhi kehidupan khalayak (Wendratama, 2017, p.46).

Kegita, Relevansi (*relevance*). Peristiwa yang relevan dengan kehidupan khalayak atau minat suatu kelompok biasanya memiliki nilai berita. Berita yang mengandung nilai relevansi sangat beragam. Mulai dari peristiwa yang sederhana hingga berbagai berita politik yang diminati khalayak (Wendratama, 2017, p.47).

Keempat, konflik (*conflict*). Khalayak akan cenderung lebih tertarik pada berita yang mengandung perbedaan pendapat, adu argumentasi, dan pertentangan. Sifat alami manusia yakni membela satu pihak dan mencari informasi yang mendukung pihak yang dibela. Namun, jurnalis juga dituntut untuk menyajikan konflik sesuai prinsip dan etika jurnalisisme yakni keadilan (Wendratama, 2017, p.47). Jurnalis

diharapkan dapat terus mendalami fakta dan menyajikan fakta secara objektif dan netral.

Kelima, popularitas (*prominence*). Khalayak lebih tertarik pada pernyataan atau kegiatan yang dilakukan seorang idola daripada orang biasa. Idola merupakan sosok terkenal mulai dari atlet, politikus, selebriti, dan lainnya. Tugas jurnalis adalah melakukan verifikasi fakta tentang sumber cerita yang beredar luas di sosial media (Wendratama, 2017, p.48). Semakin terkenal seorang tokoh, maka diharapkan semakin luas pula jangkauan audiens.

Keenam, emosi (*human interest*). Nilai berita emosi membicarakan tentang bagaimana menimbulkan reaksi yang emosional. Cerita bisa sangat beragam. Emosi yang ditimbulkan seperti senang, terharu, bangga, simpati, prihatin, dan marah sekalipun. Aspek emosi yang ada dalam berita sangat kuat. Tugas jurnalis adalah mengemas aspek emosi dengan cerita yang menarik bagi khalayak (Wendratama, 2017, p.48).

Ketujuh, ketidakwajaran (*unusualness*). Ketidakwajaran mengacu pada aspek kejutan dan skandal. Aspek kejutan adalah orang biasa yang melakukan peristiwa luar biasa atau yang tidak wajar. Aspek skandal adalah peristiwa biasa yang dilakukan orang luar biasa, misalnya selebriti, politikus terkenal, atau presiden. Ketidakwajaran juga mencakup kecelakaan atau tindak kriminal yang di luar keadaan normal sehari-hari (Wendratama, 2017, p.49).

Kedelapan, kedekatan jarak (*proximity*). Nilai berita kedekatan mengacu pada kedekatan jarak antara

media dan khalayak. Sebuah berita memiliki nilai berita yang lebih tinggi bagi seseorang jika peristiwa terjadi di kota, provinsi, atau negaranya sendiri (Wendratama, 2017, p.50)

Berdasarkan paparan mengenai delapan nilai berita di atas, cerita yang diangkat dalam program sinjar *Cerita di Balik Layar* episode 1, yang digarap penulis mengandung nilai berita pengaruh atau *impact*, emosi atau *human interest*, relevansi dan kedekatan jarak atau *proximity*.

Peristiwa yang diangkat memiliki nilai berita pengaruh karena peristiwa yang dibahas berpotensi memengaruhi kehidupan masyarakat luas. Saat ini, banyak dewasa muda yang merasakan keresahan serupa seperti yang telah dipaparkan di Subbab Latar Belakang sebelumnya. Dampak yang ingin diberikan dari diangkatnya kisah tentang perempuan yang berkarir dan perempuan sebagai ibu rumah tangga, adalah untuk memberikan inspirasi dan memotivasi pendengar yang sedang merasakan kegelisahan serupa. Terutama perempuan yang sedang bingung antara menikah atau berkarir. Diharapkan cerita ini dapat membuat pendengar memantapkan diri untuk memilih jalannya sendiri karena apapun yang dipilih tidak ada yang benar atau salah. Kedua peran sama-sama dapat dijalani yang dengan rasa bahagia dan yang paling penting adalah tanpa paksaan dari pihak luar. Contohnya Vini dan Raquel yang sukses menjalani peran mereka masing-masing. Melalui cerita yang diangkat, juga dapat memberikan perspektif dari kedua tokoh yang berbeda. Sehingga pendengar dapat mengetahui pertimbangan-

pertimbangan, tantangan dan bagaimanapun kedua perempuan hebat tersebut melewati tantangannya.

Terdapat nilai berita emosi atau *human interest* karena cerita yang diangkat mungkin dapat menimbulkan rasa terharu, simpati, dan perasaan lainnya dari khalayak. Cerita tentang Raquel yang sempat terpisah dari ibunya selama 4 tahun, latar belakang broken home yang membuat ia memutuskan untuk menikah muda dapat membangkitkan rasa terharu dari pendengar. Karena sosok Raquel yang kuat juga dapat menimbulkan perasaan kagum. Begitu halnya dengan Vini, sosok perempuan kuat yang dianggap terlalu mandiri, sehingga membuat laki-laki takut padanya. Dicap sebagai perempuan alfa yang terlalu pemilih, dapat menularkan rasa kesal Vini pada pendengar.

Nilai relevansi karena banyak dewasa muda yang akan merasa relevan atau sedang menghadapi keresahan yang serupa dengan cerita yang disampaikan. Berdasarkan pemaparan di Subbab Latar Belakang, dewasa muda, terutama perempuan di Indonesia sedang mempertimbangkan kehidupan mereka dari aspek hubungan. Nilai kedekatan jarak dikarenakan kedekatan antara lokasi target pendengar dengan peristiwa dan narasumber. Peristiwa yang terjadi diliput di daerah Jakarta, diharapkan dapat menjangkau pendengar dari Jakarta dan sekitarnya.

b) Menentukan narasumber

Penulis juga akan melakukan wawancara dengan beberapa narasumber. Siniar.co memberikan tips untuk menemukan narasumber yang lebih baik, yakni pertama,

temukan narasumber yang benar-benar menarik perhatian pembawa siniar. Kedua, lakukan riset terhadap narasumber dengan membaca profil mereka dan cari hal yang menarik yang berpotensi melahirkan cerita luar biasa. Riset dapat dilakukan dengan memeriksa sosial media narasumber. Dari sana, dapat diketahui isu apa yang sedang mereka gandrungi, dan mencari narasumber di media serupa lainnya (siniar.co, 2021).

Setelah menemukan narasumber, susun pertanyaan dan ajukan pertanyaan yang kreatif. Jangan ajukan pertanyaan yang sudah pernah dimuat di media lain. Kembangkan pertanyaan dari jawaban yang sudah ada di media lain. Hal ini dapat memicu narasumber untuk mengulang kembali apa yang pernah ia sampaikan, dan dapat menyuguhkan jawaban yang baru. Saat wawancara, jangan hanya terpaku pada daftar pertanyaan yang telah dibuat. Biarkan wawancara mengalir dan kembangkan jawaban narasumber (siniar.co, 2021).

c) Wawancara

Jika melakukan wawancara secara langsung, ada baiknya berbincang-bincang tanpa mikrofon terlebih dahulu. Bangun rasa nyaman adalah salah satu kunci suksesnya perekaman saat wawancara. Setelah itu, beri penjelasan tentang rancangan siniar yang akan dibuat, dan target audiens sehingga narasumber dapat memposisikan diri. Sebelum memulai proses perekaman wawancara, beri narasumber kesempatan untuk bertanya. Jika sesuatu yang menarik muncul saat wawancara awal sebelum direkam, hal tersebut dapat

kembali dibahas saat wawancara. Namun, pembawa siniar sebaiknya memberikan penjelasan supaya pendengar memahami konteks pembicaraan (siniar.co, 2021).

Sebagai jurnalis yang mewawancarai, selayaknya menentukan arah pembicaraan. Jika narasumber berbicara terlalu jauh dari topik pembahasan, maka dapat ditarik kembali ke inti pertanyaan. Sebagai pembawa siniar juga jangan justru berbicara mengenai pendapat sendiri. Beri kesempatan pada narasumber untuk bercerita (siniar.co, 2021).

Tips berikutnya adalah jangan menginterupsi. Hindari kebiasaan menyela saat narasumber sedang berbicara. Jika ingin menggali sesuatu dari ucapannya, tunggu sampai ia berhenti berbicara, lalu sampaikan. Tugas jurnalis adalah memberikan pertanyaan yang jelas pada narasumber dan biarkan mereka mengambil alih dari sana. Jangan pula membuat suara seperti “heeh” seakan mengiyakan karena akan merusak rekaman wawancara. Kecuali saat narasumber mengatakan sesuatu yang lucu, maka tertawalah (siniar.co, 2021).

d) Penulisan naskah

Langkah praproduksi selanjutnya adalah penulisan naskah. Ngunan Adamu, seorang presenter radio BBC Merseyside, menjelaskan bahwa naskah harus dibuat dengan jelas, singkat, dan benar. Perlu diingat kembali bahwa pendengar hanya mendengar sekali. Meskipun siniar merupakan bentuk interaktif dari radio dan dapat diputar kembali, pendengar akan kesulitan untuk kembali ke menit tepat dimana ia merasa

kurang jelas. Jaga susunan kalimat di naskah tetap pendek dan sederhana (Adamu, 2019).

Naskah adalah materi siaran yang disampaikan penyiar dalam siaran dengan teknik *script reading*. Selain berfungsi sebagai materi siaran, naskah juga berfungsi untuk mengendalikan siaran agar tepat waktu dan sesuai dengan visi misi yang ingin dicapai (Romli, 2017, p. 73). Penulisan naskah harus diiringi kesadaran penuh bahwa penyiar akan membaca. Namun harus dibuat seolah berbicara. Penulis naskah radio adalah menulis untuk telinga, layak didengar, dan bukan untuk mata atau dibaca. Naskah harus mudah dibaca oleh penyiar, dan mudah dimengerti oleh pendengar (Romli, 2017, p.74, para. 1-2).

Romli (2017, p.74-76) menyebutkan prinsip dalam penulisan naskah antara lain sebagai berikut.

(1) Bahasa tutur

Gunakan bahasa tutur (*spoken language, conversational language*), yakni bahasa percakapan sehari-hari yang informal atau kata-kata yang digunakan untuk mengobrol. Prinsip ini dikenal dengan “Write The Way You Talk” atau tuliskan sebagaimana anda mengatakannya. Contohnya “Rp” ditulis “rupiah”.

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

Gunakan kata-kata dan kalimat sederhana yang mudah dimengerti. Kalimat yang panjang akan menyulitkan penyiar untuk membaca dan sulit dimengerti oleh pendengar. Namun, kalimat yang pendek mudah dibaca dan mudah

dimengerti.

(3) ELF (*Easy Listening Formula*)

Gunakan pemilihan kata yang enak didengar. Yakni susunan kalimat yang jika diucapkan enak didengar dan mudah dimengerti pada pendengaran pertama. Naskah sinjar haruslah sekali ucap langsung dimengerti.

Berdasarkan ketiga prinsip di atas, maka karakteristik naskah menurut Romli (2017) adalah

(a) Jelas

Kejelasan menempati prioritas utama dalam penulisan naskah. Diradio, pendengar hanya memiliki satu kesempatan untuk memahamipesan.

(b) Ringkas

Satu ide untuk satu kalimat. Naskah harus disusun sebagaimana kalimat yang biasa digunakan untuk bercakap-cakap. Jika terdapat anak kalimat, sebaiknya dipisah dan dijadikan kalimat baru. Dua kalimat pendek lebih baik daripada satu kalimat panjang. Kalimat panjang sulit dicerna dan membuat penyiar sulit menyampaikannya.

(c) Sederhana

Kata-kata yang digunakan hendaknya yang diketahui awam. Hindari kalimat yang rumit dan ilmiah.

(d) Aktif

Gunakan kalimat aktif, bukan pasif.

Misalnya “mahasiswa memrotes dosen”, bukan “dosen diprotes mahasiswa”.

(e) Imajinatif

Naskah harus mampu menggambarkan imajinasi pendengar hanya dengan kekuatan kata-kata dan suara, serta dukungan musik. Radio adalah theater of mind. Oleh karena itu, gunakan pancaindera. Hadirkan gambaran, bau, atmosfer suasana, berbagai hal-hal yang dapat dirasakan. Ciptakan gambaran dengan mendeskripsikan warna, ukuran, bentuk, dan detail-detail yang relevan.

(f) Hindari akronim

Jika harus menggunakan akronim, beri penjelasan sesudah atau sebelum dikemukakan. Misalnya “...karyawan P-T Dirgantara Indonesia atau P-T-D-I”.

(g) Pembulatan angka

Informasi radio biasanya bersifat global dan tidak detail. Oleh karena itu, jika bertemu angka, sebaiknya dibulatkan. Misalnya 1.052 menjadi “seribu lebih”.

(h) Global

Hindari sebanyak mungkin detail yang tidak penting. Sederhanakan fakta. Pendengar hanya mendengar dalam waktu terbatas.

(i) Logis

Hindari susunan kalimat yang terbalik. Susunan kata sebaiknya mengikuti SPOK atau Subjek, Predikat, Objek, dan keterangan.

(j) Bercerita

Gunakan kalimat tidak langsung atau hindari penggunaan kalimat langsung. Naskah harus bercerita, yakni menceritakan orang berbicara apa, bagaimana, kenapa, dan sebagainya.

(k) Sign-posting

Gunakan tanda-tanda baca dalam kalimat untuk membantu penyiar dalam membaca, seperti tanda pemenggalan kalimat dan ejaan:

((1)) Garis miring (/) untuk menggantikan koma, garis miring ganda (//) untuk menggantikan titik, dan garis miring tiga (///) sebagai penanda akhir naskah.

((2)) Tanda pisah (–) untuk menonjolkan nama atau keterangan

((3)) Tanda sengkang, penghubung, atau strip (-) untuk membantu penyiar mengeja sebuah singkatan.

Tidak jauh berbeda dengan Romli, Siahaan (2015, p. 127) pun memberikan petunjuk teknis pemilihan kata untuk naskah radio yakni sebagai berikut.

(a) *Spoken words*

Menggunakan kata-kata yang tertulis persis seperti cara kita mengucapkannya. Misalnya penulisan angka ditulis dengan huruf. Yang penting disini adalah diterapkannya penggenapan angka. Karena radio bersifat global, maka penyebutan angka pun tidak perlu rinci. Berita harus sederhana.

(b) *Attribution*

Penyebutan atribusi gelar, jabatan, status atau keterangan posisi seseorang harus disebut di depan sebelum nama. Posisi tersebut menunjukkan relevansinya dengan kepentingan masyarakat. Penyebutan atribusi narasumber dapat meyakinkan pendengar tentang kredibilitas beritanya. Atribut narasumber juga berguna saat sedang memberitakan opini atau spekulasi. Hal ini dapat memberikan penegasan pada pendengar bahwa opini tersebut tidak mewakili pandangan media radio yang menyiarkannya.

(c) *Stay away from quotes*

Hindari pengutipan langsung. Hindari kata “ujarnya,” “tandasnya,” dan seterusnya

(d) *Avoid abbreviation*

Hindari penggunaan singkatan atau akronim karena tidak semua orang tahu artinya.

(e) *Subtle repetition*

Pengulangan halus untuk satu kata kunci tertentu tertentu atau nama seseorang khususnya narasumber dengan atribusi khusus perlu dilakukan agar siaran tidak terdengar membosankan dan monoton. Misalnya “Presiden Joko Widodo” menjadi “Jokowio” dan sebagainya.

Yang perlu dihindari adalah menggunakan kata ganti orang yang berbeda-beda seperti “ia”, “beliau”, “dirnya”, dan seterusnya. Penyebutan kata ganti orang yang berbeda-beda dapat membingungkan pendengar apakah orang

tersebut adalah orang yang sama atau bukan. Selain itu, repetisi tidak boleh diganti dengan istilah yang puitis, karena tidak semua orang mengerti. Misalnya penyebutan untuk api diganti “si jago merah”.

(f) *Present tenses*

Gunakan tata bahasa dengan perspektif hari ini. Itulah ciri khas bahasa radio. Radio melakukan siaran secara *live* seperti sebuah percakapan langsung. Inilah bahasa sehari-hari yang biasa kita ucapkan. Pendengar dapat lebih mudah paham dengan merasakan lama waktu yang dimaksud dari posisi waktu hari ini.

e) Persiapan alat produksi

Tidak hanya perlengkapan, diperlukan juga pengetahuan mengoperasikan alat dan membaca narasi yang telah dibuat. Pat Flynn dalam video Youtube pribadinya mengatakan meskipun pembawa sinjar memiliki konten terbaik didunia, tetapi tidak terdengar bagus, audiens tidak akan mendengarkan sinjar tersebut selama itu (Flynn,2018).

Hardware atau perlengkapan produksi yang mendukung dalam pembuatan sinjar adalah mikrofon, sumber audio yang akan direkam, mixer, equalizer, amplifier, *headphone*, *speaker*, *audio tape recorder*, dan komputer (Romli, 2017, p. 48).

Flyn dalam video YouTube nya menyatakan bahwa untuk memulai sebuah sinjar tidak dibutuhkan peralatan yang mahal. Pat Flynn dalam video YouTube nya yang berjudul “How to Start a Sinjar (*Compele*

Tutorial)Equipment & Software” merekomendasikan mikrofon untuk para pembawa sinar. Yaitu Audio Technica ATR 2100 USB. Harga mikrofon pertama dibawah \$100 atau dibawah Rp1.449.165. Mikrofon tersebut juga dilengkapi *stand*, kabel USB, dan penghubung XLR. Pat Flyn juga merekomendasikan untuk mengganti stand bawaan mikrofon menjadi *boom arm* yang membuat mikrofon lebih fleksibel untuk diatur (Flynn, 2018).

Setelah mengetahui menentukan mikrofon yang ingin digunakan, perhatikan jarak antara mulut dengan mikrofon. Untuk suara yang maksimal, harus jarak antara mulut dan mikrofon harus konsisten (Flyn, 2012). Setelah mikrofon, siapkan pula *software audio recording* jika diperlukan. Romli menyarankan software Adobe Audition yang berasal dari Cool Edit Pro. Beberapa fitur Adobe Audition 2.0 adalah kinerja yang lebih cepat karena didukung ASIO (Audio Stream Input/Output), merupakan driver audio khusus bawaan Adobe Audition 2.0 yang dapat meningkatkan performa sistem dalam memainkan dan merekam audio serta didukung *unlimited tracks* sehingga pengguna dapat menambahkan *track* sebanyaknya, melakukan CD Audio burning yang mentransfer track list CD audio ke dalam cakram CD, dan memiliki lebih dari 96 live input dan output sehingga lebih maksimal dalam proses rekaman dan mixing (Romli, 2017, p. 47-48).

2) Tahap produksi

Dalam tahap produksi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Terutama untuk membuat konten audio. Audiens

hanya akan mendengarkan suara. Maka dari itu, perlu dipastikan bahwa narator sinjar memiliki pengetahuan dalam menentukan alat yang tepat untuk produksi.

Setelah memilih *hardware* dan *software* pendukung, tahap produksi dilanjutkan dengan proses perekaman. Siahaan (2015, p. 145-148) menjelaskan beberapa komponen vokal yang perlu diperhatikan saat membacakan naskah yakni sebagai berikut.

a) Artikulasi

Artikulasi adalah kejelasan ejaan kata dalam suara. Artikulasi dibagi menjadi dua, artikulasi *person* (orang yang memberitakan), dan artikulasi *content* (isi berita). Artikulasi *person* memberi kesan tentang penyiar. Artikulasi *person* menunjukkan bahwa penyiar benar-benar melakukan pekerjaannya dengan baik. Apabila artikulasi penyiar tidak jelas, dapat menimbulkan kesan tidak percaya diri, ragu, dan tidak menguasai materi.

Kepercayaan diri dari penyiar akan mempengaruhi artikulasi *content*. Artikulasi vokal yang tidak jelas membuat pendengar sulit menangkap apa yang penyiar sampaikan. Sehingga dapat menimbulkan ketidakpahaman atau kesalahpahaman.

b) Kecepatan bicara

Ukuran kecepatan bicara atau tempo akan memberikan kesan tertentu pada isi berita. tempo sedang adalah yang normal digunakan dalam percakapan sehari-hari. Ada yang mengukurnya rata-rata kecepatan orang berbicara adalah +/- 120 kata permenit. Dalam kecepatan yang sedang, pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap jelas oleh pendengar.

Jika tempo terlalu lambat, kesan yang ditimbulkan adalah penyiar ragu-ragu dan tidak yakin atau tidak menguasai materi. Pendengar bisa saja beralih ke berita lain atau tetap mendengarkan dengan perasaan bosan.

Jika terlalu cepat, penyiar akan terkesan terlalu percaya diri egois, atau semata-mata sendiri sehingga pendengar menjadi tidak percaya dan sulit menangkap kata-kata yang ingin disampaikan.

c) Intonasi

Tinggi rendahnya nada dalam pengucapan untuk menekan kata atau makna yang terdapat dalam kata serta untuk emosi yang dilekatkan pada kata. Ada kata yang memerlukan penekanan, ada yang tidak. Jika penyiar menyampaikan berita terlalu monoton, akan terkesan tidak menguasai materi dan tidak kredibel.

d) Ekspresi

Mekipun pendengar tidak dapat melihat ekspresi penyiar, tetapi ekspresi dapat muncul dalam visualisasi radio. Suara merupakan olahan tubuh maupun jiwa manusia. Tanpa ekspresi dari penyiar,

pendengar hanya menangkap bunyi suara yang terbatas. Ekspresi penyiar dapat membantu pendengar lebih mudah menangkap keseluruhan pesan dengan pemahaman yang baik.

e) Interpretasi

Interpretasi adalah pemaknaan penyiar atas naskah melalui proses berpikir. Penyiar harus memahami dan mengerti makna atau inti cerita yang ingin disampaikan.

Usaha pemaknaan dan pemahaman yang didapatkan akan mempengaruhi nada dan ekspresi suara dalam membaca naskah untuk menyampaikan berita.

Mirip dengan penghayatan, saat menyampaikan berita, penyiar memberi kesan seolah ia sedang mengalami sendiri peristiwa tersebut. Seperti seorang reporter yang berada di lapangan yang mengalami dan menyaksikan sendiri. Untuk itu, penyiar perlu melakukan riset dan mempelajari semua informasi yang berkaitan dengan peristiwa atau topik beritanya. Diperlukan juga wawasan pengetahuan dan kemampuan analisis agar pemahaman cepat didapatkan. Jika penyiar menguasai betul topik yang ingin disampaikan, hal tersebut juga akan terkirim pada penyiar, dan begitu sebaliknya.

f) Suasana hati

Penyiar harus dapat menyesuaikan suasana hati dengan peristiwa atau topik yang sedang dibawakannya. Namun, penyiar perlu memastikan bahwa perasaannya sesuai dengan keadaan faktualnya seperti yang dirasakan pendengarnya juga. Apa yang penyiar rasakan perlu dimunculkan dalam vokal, dimana hal tersebut diperlukan untuk membangun *teater of mind* sesuai apa adanya. Dalam hal ini, penyiar berperan seperti aktor yang harus dapat berganti suasana hati tergantung berita.

3) Tahap pasca produksi

Setelah rangkaian proses rekaman selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pasca produksi, yaitu penyuntingan audio. Ada 2 software yang direkomendasikan oleh Pat Flynn

yakni GarageBand bagi pengguna Mac, dan Audacity bagi pengguna PC. GarageBand memungkinkan pembawa siniar untuk merekam, menyunting, dan menunggal file rekaman dalam bentuk mp3. Flynn menyatakan GarageBand mudah digunakan dalam proses penyuntingan. Dilain sisi Audacity juga memungkinkan pembawa siniar untuk merekam, menyunting, memasukkan musik untuk intro maupun outro, dan memasukkan rekaman wawancara, dan lain sebagainya secara gratis (Flynn, 2021).

Sound effect atau yang sering disingkat FX yaitu suara tiruan atau sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi tentang situasi yang sedang ditampilkan. *Sound effect* membantu pendengar menciptakan imajinasi. *Sound effect* dapat menciptakan lokasi, ataupun suasana tertentu di benak pendengar. Contohnya suara klakson yang menggambarkan jalan raya, suarahiruk pikuk orang berbicara untuk menggambarkan pasar, dan sebagainya (Romli, 2017, p. 43, para. 1-2).

Fungsi FX yang dijabarkan oleh Romli (2017, p. 44) adalah untuk menetapkan lokasi atau *setting*, contohnya suara ayam, itik, kambing untuk menggambarkan lokasi perkampungan petani; menunjukkan waktu dalam setting, contohnya suara burung hantu atau jangkrik yang menunjukkan malam hari; memberi tekanan pada bagian program dalam suatu adegan, seperti tegang atau tenang; memberi cita rasa atau kesenangan pada seseorang, contohnya suara angin sepoi-sepoi dengan ombak di pantai untuk menggambarkan dua remaja yang saling merayu karena asmara; dan memberi arti pada permunculan atau berakhirnya suatu adegan.

Jenis-jenis FX pun beragam. Romli (2017, p. 44-46) menyebutkan jenisFX yakni sebagai berikut.

a) *Spot effect*

Yaitu efek suara yang dibuat secara langsung di studio. Dibuat saat rekaman berlangsung

b) *Actuality recorded effect*

Yaitu efek suara yang diperoleh dengan merekam langsung di lokasi kejadian. Dimanfaatkan sebagai efek suara saat rekaman. Misalnya suara kebisingan kendaraan, keramaian pasar, dan lain- lain. Sama dengan atmosfer.

c) *Library recorded effect*

Yaitu efek suara buatan yang secara khusus dibuat di studio dalam satu piringan hitam atau pita magnetic untuk keperluan tertentu (Sungkono, 1999 dalam Romli, 2017)

d) *Background sound*

Misalnya suara desiran angin, gemericik air, burung berkicau, dan lain sebagainya. Mampu memberi kesan tertentu pada pendengar.

e) *Hard effect*

Meliputi suara keras seperti letusan senjata, bom, tabrakan mobil, membuka dan menutup pintu yang biasanya sudah ada di *sound library*.

f) *Folley*

Yaitu merekayasa suara dengan cara tertentu sehingga menyerupai suara yang diinginkan. Misalnya suara langkah kaki.

Beralih kembali ke Ngunan Adamu, ia menjelaskan bahwa pendengar radio tidak dapat melihat apa yang dilihat jurnalis atau pembawa siniar. Maka dapat dilakukan beberapa cara agar pendengar dapat dengan mudah mengikuti alur cerita. Cara

pertama adalah dengan menambahkan *sound effects* (FX) seperti yang telah dijelaskan Romli sebelumnya. Penggunaan *sound effect* membuat pendengar langsung tahu keberadaan jurnalis dan dapat membayangkan. Yang kedua adalah deskripsi. Karena pendengar hanya mengandalkan indra pendengaran, maka harus jurnalis harus memberi deskripsi sebanyak mungkin. Misalnya warna, pemandangan, atau *background* atau latar belakang. Yang ketiga adalah atmosfer. Beberapa lokasi memiliki *real atmosphere* atau sama dengan *Actuality recorded effect* yang dijelaskan oleh Romli.*Sebelum meninggalkan lokasi liputan, pastikan telah merekam setidaknya 30 detik atmosfer yang dapat ditambahkan kedalam radio (Adamu, 2019).

Sama halnya dengan siniar, hal-hal diatas dapat membantu pendengar untuk membangun *theater of mind*. Dengan penambahan *sound effect* yang cocok, deskripsi yang memadai, dan atmosfer dapat memaksimalkan imajinasi pendengar.

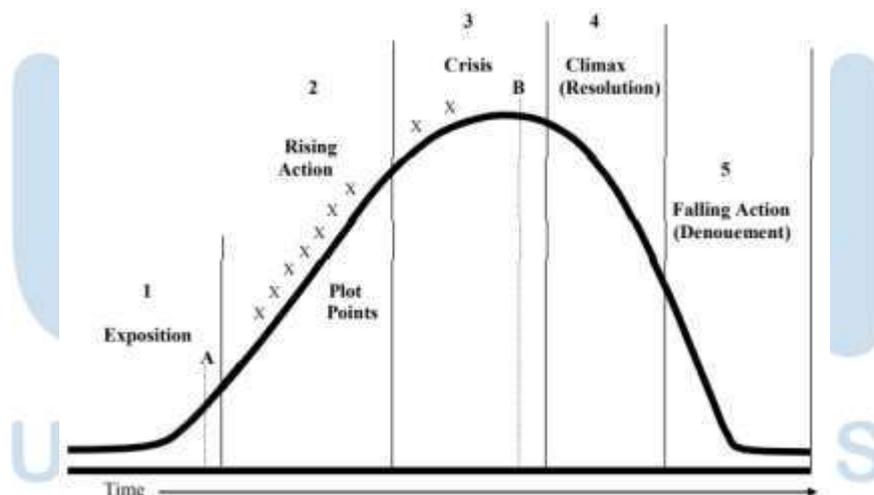
2.2.3 Audio Storytelling

Audio storytelling siniar memiliki cakupan topik yang luas karena tidak ada sistem yang mengatur. Mulai dari reportase dan investigasi jurnalistik, sampai hal-hal narasi yang sangat personal, puisi, atau ide abstrak dan isu lokal.. Bagian yang terbaik dari kemunculan *audio storytelling* adalah mencakup wawasan psikologis, filosofis, budaya, dan politik yang dapat menghubungkan pendengar dari seluruh dunia (Mchugh, 2015, p. 1, para. 1).

Konsep *audio storytelling* beriringan dengan munculnya kegiatan *siniar* tahun 2005. Kemudahan dan faktor ekonomi produksi audio digital serta pemanfaatan media sosial untuk promosi dan menyebarkan *audio storytelling* membuat *audio reporting* semakin digandrungi (Mchugh, 2015 p.1, para. 2).

Perkembangan and aksesibilitas *audio storytelling* menjadi format yang sempurna bagi komunitas atau individu untuk menceritakan kisah mereka sendiri tanpa perantara. Format audio diyakini dapat menimbulkan emosi yang mendalam. Dalam format audio, pendengar tidak dapat langsung menyosong kedepan seperti dalam teks, dan juga tidak dapat diberhentikan sementara seperti film. Yang perlu di garis bawahi adalah seiring pendengar mendengar *host* atau pembawa siniar secara *real life*, maka akan terbangun keintiman antara pembawa siniar dan pendengar (Mchugh, 2015 p. 2, para. 6). Street (2014 dalam Mchugh, 2015) menyatakan bahwa siniar adalah penggabungan antara imajinasi dan memori yang memungkinkan setiap pendengar untuk memberikan respon pribadi yang berbeda-beda dan melibatkan kepala dan hati.

Jack Hart dalam bukunya, “Storycraft” menjelaskan struktur cerita naratif dimulai dari eksposisi, aksi naik, krisis, klimaks, dan aksi turun atau kesudahan.



Gambar 2.7 struktur cerita naratif
Sumber: Buku “Storycraft”

1) Eksposisi

Eksposisi adalah fase dimana pembaca diberitahukan siapa protagonis (tokoh utama) dalam cerita. Selain itu, pencerita juga memberi informasi yang cukup untuk memahami komplikasi apa yang sedang dihadapi tokoh utama. Aristoteles (dalam Hart, 2011) mengatakan bahwa tindakan mengekspos yang dilakukan antara lain mengungkap premis, atmosfer, latar belakang karakter, jalan cerita, latar tempat, dan suasana hati. Namun, tidak serta merta harus diberitahukan semua. Cukup yang memberi tahu pembaca apa yang perlu mereka pahami. (Hart, 2011, p. 26).

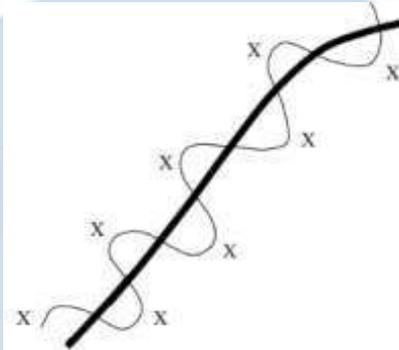
Eksposisi yang baik memberikan latar belakang yang jelas tentang bagaimana tokoh utama berada di tempat tertentu, pada waktu tertentu, dengan keinginan yang akan mengarah pada fase berikutnya. Pencerita yang baik mengetahui kebutuhan untuk menyaring sejumlah besar fakta latar belakang untuk menemukan hal-hal yang benar-benar penting untuk pembaca (Hart, 2011, p. 27).

2) Aksi naik

Selanjutnya adalah fase aksi naik. Tahap aksi naik adalah tahap yang paling penting dalam cerita. Fase aksi adalah yang membuat pembaca atau penonton melanjutkan membaca atau menonton. Dari rata-rata 120 menit dalam film Hollywood, terdapat lebih dari 100 menit hanya untuk fase aksi naik. Aksi naik ketegangan dramatis yang akan dilepaskan hanya ketika fase klimaks cerita dan mengarah ke resolusi atau penyelesaian (Hart, 2011, p. 29-30).

Cerita yang baik juga mengikutsertakan naik turunnya harapan. Kebangkitan, kejatuhan, harapan, misteri, dan ketegangan bergitu mendarah daging dalam fase aksi. Banyak plot yang terjadi pada fase aksi naik seperti kurva yang

digambarkan Jack Hart dibawah ini (Hart, 2011, p. 32-33).



Gambar 2.8 Harapan, Misteri, Ketegangan yang Ada di Fase Aksi
Sumber: Buku “Storycraft”

3) Krisis

Fase setelah aksi naik adalah krisis, yang perlu dipertanyakan kembali pada penulis, apakah cerita dimulai secara kronologis? Atau cerita dimulai dengan krisis? Dalam cerita nonfiksi atau fiksi, tidak ada hukum yang mengatakan cerita harus dimulai dengan urutan kronologis. Penulis dapat menggunakan kilas balik atau kilas maju. Cerita nonfiksi biasanya bergerak maju secara kronologis tetapi menyertakan satu atau dua kilas balik untuk memberi informasi latar belakang yang diperlukan pembaca (Hart, 2011, p. 34).

Penulis juga dapat menggunakan teknik *in medias res*. Yakni cerita naratif yang diawali krisis dan kilas balik ke awal. Alur cerita akan diawali krisis, kemudian kembali ke eksposisi, komplikasi, dan aksi. Saat tiba lagi di krisis, penulis akan melewatinya dan melanjutkan cerita ke arah klimaks (Hart, 2011, p. 35, para. 2).

Jack Hart dalam bukunya “Storycraft” menyarankan dalam membuat cerita naratif, tetap mengikuti prinsip KISS (*Keep It Simple, Stupid*). Tidak peduli seberapa berpengalaman penulis itu. Peralnya, ketika pembaca telah tenggelam dalam cerita, kilas

maju akan sangat merusak perasaan pembaca. Seakan mengingatkan bahwa ada seseorang diantara cerita dan pembaca (Hart, 2011, p. 36, para. 1).

Akan lebih baik jika dalam fase krisis berpuncak pada “*point of insight*.” Tanyakan pada diri sendiri peristiwa apa yang menentukan resolusi krisis? Hal ini harus dipertimbangkan dari sudut pandang penulis sendiri. Bahkan saat menulis berita poin seperti itu akan membantu memvisualisasikan struktur berita sepenuhnya (Hart, 2011, p. 37, para. 4).

4) Klimaks

Fase krisis harus segera disusul dengan fase klimaks. Klimaks adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengakhiri fase krisis. Dalam cerita fiksi, biasanya klimaks adalah kehidupan sejati yang diberikan atas perjuangan protagonis. Tetapi, pada kehidupan nyata, tidak selalu sesuai harapan. Misalnya, seseorang yang bertahan hidup dari bencana tidak dapat menyelesaikan bencana itu sendiri.

Namun, fakta-fakta tersebut dapat menjadi narasi berita yang bagus. Hal ini muncul sebagai titik sentral tentang narasi nonfiksi, yakni penulis mungkin kekurangan satu atau dua bagian dari struktur cerita yang lengkap, tetapi kekuatan kisah nyata yang dramatis, dan pengetahuan pembaca bahwa cerita itu benar sudah cukup untuk memikat pembaca melalui penarasian yang lengkap (Hart, 2011, p. 38, para. 4).

5) Aksi turun

Fase terakhir dalam cerita naratif adalah aksi turun atau kesudahan. Klimaks telah membawa cerita naik, sehingga sekarang tidak ada jalan lain selain turun. Dalam fase resolusi, hal-hal mereda,

dan mungkin ada beberapa pertanyaan yang belum terjawab. Disinilah penulis berperan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Fase kesudahan atau “pemutusan” adalah titik dalam cerita dimana semuanya menjadi jelas. Jangan memaksakan akhir cerita dengan bertele-tele. Setelah menjawab pertanyaan yang diperlukan, selesaikan cerita dengan apa yang disebut “*kicker*” dalam jurnalistik. Contoh yang baik adalah yang meringkas, sedikit mengejutkan, mungkin membuat semuanya menjadi masuk akal. Sama sekali tidak ada keraguan bahwa ceritatelah berakhir (Hart, 2011, p. 39, para. 8-9).

