



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 KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Dalam proses pembuatan siniar ini, penulis mempelajari beberapa siniar yang berbasis audio *storytelling*, citra tubuh, *body positivity*, dan *body shaming*. Hal ini dilakukan oleh penulis sebagai acuan dalam pembuatan siniar berbasis audio *storytelling*. Selain itu, penulis juga dapat menganalisis teknik dan konten yang digunakan dalam siniar-siniar tersebut. Dalam hal ini penulis menggunakan tiga siniar sebagai tinjauan karya sejenis, sebagai berikut.

2.1.1 Siniar *Serial Hikayat Kebo*



Gambar 2.1 Siniar Serial Hikayat Kebo

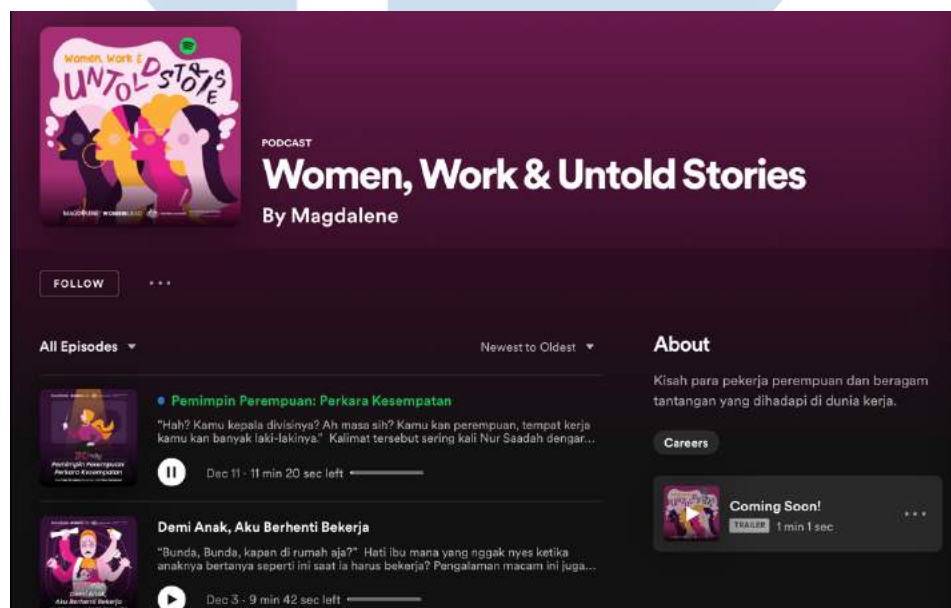
Sumber: Spotify

Tinjauan karya sejenis terdahulu pertama adalah siniar *Serial Hikayat Kebo* yang merupakan adaptasi buku berjudul *Hikayat Kebo* karya Linda Christanty tentang laporan orang-orang terpinggirkan dalam bentuk jurnalisme sastra.

Siniar yang dibuat oleh tiga mahasiswa bernama Veren Margaretha, Natasya Christanta, dan Adonia Bernike dari Universitas Multimedia Nusantara yang bekerja sama dengan Kantor Berita Radio (KBR). Siniar *Hikayat Kebo* menggunakan format jurnalisme sastra, audio, dan *storytelling*. Veren dan tim juga mendapatkan kebebasan dari Linda untuk membangun *theater of mind* melalui teknik bertutur, efek suara, dan musik (Chang, 2021).

Siniar ini menjadi referensi untuk siniar yang akan dibuat oleh penulis karena siniar ini mengedepankan nilai berita sesuai dengan cerita dari Linda dan menggunakan audio *storytelling* untuk membangun *theatre of mind* pendengar. Selain itu, teknik vokal yang digunakan oleh penyiar adalah untuk pemeran teater.

2.2.2 Siniar *Women, Work & Untold Stories*



Gambar 2.2 Siniar *Women, Work & Untold Stories*

Sumber: Spotify

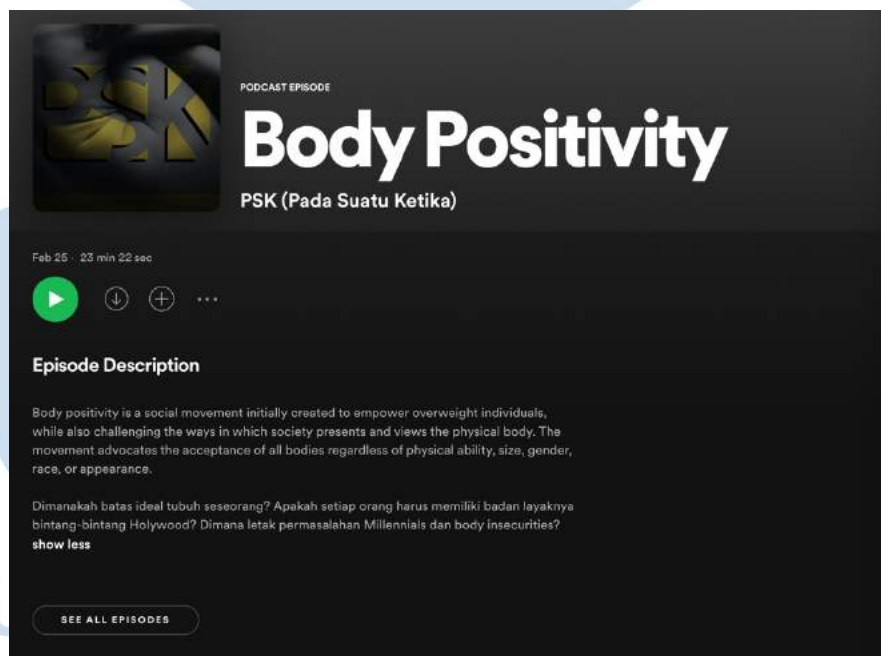
Karya tinjauan siniar kedua, yaitu *siniar Women, Work & Untold Stories* merupakan serial *siniar* dari Magdelene.co yang didukung oleh *Investing in Woman*, sebuah inisiatif dari pemerintah Australia. Siniar ini membahas persepsi tentang perempuan pekerja mengatasi tantangan, krisis,

dan trauma di dunia kerja. Selain itu, siniar ini menggunakan teknik audio *storytelling* dengan narasi yang diadaptasi narasumber yang hadir.

Siniar ini dibuka dengan suara narasumber atau kutipan yang membuat awal dari siniar ini menjadi lebih menarik untuk didengar. Selain itu, siniar ini dapat mengemas cerita dari narasumber menjadi lebih menarik dan ringan untuk didengar. Siniar ini tidak memiliki patokan durasi yang jelas karena menyesuaikan dengan cerita dari narasumber dan diunggah setiap minggu sekali melalui Spotify.

Siniar ini akan menjadi referensi karena memiliki teknik siniar yang sama, yaitu audio *storytelling* dan isu yang dibawakan merupakan isu yang sedang hangat dibicarakan di media sosial karena menggunakan nilai berita relevansi dan emosi terhadap mereka yang terkena kesetaraan gender di lingkungannya.

2.2.3 Pada Suatu Ketika (PSK): Body Positivity



Gambar 2.3 Siniar Pada Suatu Ketika (PSK): *Body Positivity*

Sumber: Spotify

Karya tinjauan siniar ketiga yaitu salah satu episode dari siniar *PSK (Pada Suatu Ketika)* dengan judul *Body Positivity*. *PSK* sendiri merupakan

sebuah serial siniar oleh Andreas Adinata yang biasanya dipanggil Aan. Aan biasanya bercerita tentang kejadian-kejadian menarik yang terjadi dalam hidupnya.

Aan membuat episode yang membahas mengenai *body positivity*. Aan membahas ideal tubuh seseorang, apakah setiap orang harus memiliki badan yang layaknya seperti selebriti *Hollywood*, dan membahas letak permasalahan *millennials* dan *body insecurities*. Untuk episode *body positivity*, Aan menggunakan jenis solo siniar. Teknik *talk show* menceritakan kejadian-kejadian yang terjadi dan mengajak pendengar untuk ikut ngobrol dengannya.

Siniar ini menjadi salah satu referensi karena memiliki kesamaan dengan topik akan dibahas. Namun, dalam siniar ini hanya menceritakan dari sisi Aan tentang *body positivity*. Melihat kesenjangan tersebut, penelitian ini akan memasukkan cerita-cerita dari pejuang *body positivity*.

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

No.	Nama Karya	Kelebihan	Kekurangan
1	<i>Serial Hikayat Kebo</i>	Menggunakan teknik audio <i>storytelling</i> yang dapat membangun <i>theater of mind</i> pendengar. Gaya <i>voice over</i> dari penyiar menggunakan teknik olah vokal untuk pemeran teater.	Karena menggunakan kisah dari Buku <i>Hikayat Kebo</i> , penyiar tidak banyak melakukan perubahan karena permintaan dari penulis buku, yaitu Linda.
2	<i>Women, Work, & Untold Stories</i>	Menggunakan teknik audio <i>storytelling</i> , dan narasi dibuat dengan adaptasi jawaban dari narasumber.	Durasi dari siniar yang tidak sama setiap episodenya
3	<i>Pada Suatu Ketika (PSK): Body Positivity</i>	Membahas isu <i>body positivity</i> yang terjadi dalam	Hanya menceritakan dari sisi penyiar

		hidupnya sehingga bisa menjadi referensi bagi penulis.	
--	--	--	--

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

Untuk membuat sebuah siniar *Cerita di Balik Layar* dalam episode “Ketidakpuasan Citra Tubuh yang dapat Memengaruhi Harga Diri”. Penulis menggunakan teori pengertian dan sejarah siniar, karakteristik siniar, dan konsep cara membuat siniar, yang terdiri dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

2.2.1 Pengertian dan Sejarah Siniar

Definisi siniar menurut Richard Berry (2006) adalah sebuah media yang mampu membuat, menghimpun, dan mendistribusikan program audio ataupun video secara bebas dengan berbagai format seperti MP3, PDF, ePub, sehingga dapat diakses banyak orang bahkan seluruh dunia (Zellatifanny, 2020, p. 118).

Siniar mejadi platform digital siaran bunyi *on demand* yang menjadi kebangkitan siaran pada bentuk bunyi yang tentunya membangkitkan dan tidak lepas dari perkembangan teknologi dan internet, pada mana individu bisa menentukan suatu acara menurut kebutuhan dan hasrat mereka. Hal ini tentunya akan menciptakan para penyiar siniar dapat mengembangkan banyak konten dengan menggunakan kreativitas, sehingga audiens aktif pada menentukan media yang bisa memenuhi kebutuhan dan hasrat mereka. Siniar yang bersifat pesan audio ini dapat didengar berulang kali oleh pendengar kapan saja dan di mana saja (Meisyanti & Kencana, 2020, p. 192).

Kencana (2020) mengatakan awal mula penyebutan istilah *podcast* atau siniar dalam bahasa Inggris merupakan akronim dari iPod Broadcasting yang merujuk dalam perangkat Apple iPod yang menjadi platform distribusi siniar pertama yang diperkenalkan oleh Steve Jobs pada 2001. Siniar sendiri

mulai ada secara aktif pada 2004 setelah dikembangkan pengusaha internet dan mantan penyiar MTV, yaitu Adam Curry. Adam Curry berkontribusi dalam mengembangkan perangkat lunak, iPodder yang memfasilitasi perputaran *file* audio ke digital pemutar musik. Kemudian, menurut Zeanudin (2017) siniar berbeda dengan radio konvensional. Siniar menyiarkan siarannya secara linear karena siniar adalah platform siaran bunyi *on demand*. Akhirnya, suatu siaran siniar dapat didengarkan berulang-ulang. Berdasarkan data dari PEW Research Center dalam Madden (November, 2006), lebih dari 17 juta siniar yang sudah diunduh (Zellatifanny, 2020, p. 118).

Di Indonesia perkembangan siniar sangat pesat sejak 2018. Hal ini terjadi karena munculnya platform Anchor yang meluncurkan layanan *hosting* gratis untuk para kreator mendistribusikan siniar ke berbagai platform. Sebelum ada Anchor, para kreator siniar mengalami kesulitan dalam mendistribusikan siniar mereka ke berbagai platform karena *hosting* berbayar. Menurut Ario (2019) dengan kepopuleran Anchor yang menyediakan *hosting* gratis membuat Spotify juga membuka jalur untuk mendistribusikan siniar untuk para kreator sehingga tidak perlu melalui distribusi pihak ketiga (Meisyanti & Kencana, 2020, p. 199).

2.2.2. Storytelling

Menurut Franklin dalam Hart (2021, pp. 10-12), cerita nonfiksi adalah sebuah cerita yang terdiri dari urutan tindakan yang terjadi ketika karakter simpatik menghadapi situasi rumit yang ia hadapi dan pecahkan. Franklin juga memberikan analisis yang lebih rinci untuk kunci utama yang ada dalam cerita, yaitu.

- 1) Tindakan dalam sebuah cerita narasi hanyalah kronologi peristiwa. Namun, plot merupakan sesuatu yang berbeda dari sekedar maratif. Plot muncul ketika penulis dengan hati-hati memilih dan mengatur materi sehingga makna yang ada di dalam cerita akan lebih besar. Menurut Burroway, plot adalah

serangkaian peristiwa yang sengaja di atur untuk mengungkapkan makna dramatis, tematik, dan emosionalnya.

- 2) Karakter utama atau karakter protagonis, yang bisa disebut sebagai pemain aktif atau orang yang dibutuhkan dalam sebuah cerita untuk mendorong atau mengambil tindakan untuk mencapai keinginan, mengatasi antagonis, atau memecahkan masalah.
- 3) Komplikasi, dalam sebuah cerita membutuhkan sebuah masalah atau komplikasi tertentu untuk karakter protagonis supaya dapat membenarkan sebuah cerita. Cara untuk mendapatkan komplikasi misalnya sebuah keinginan manusia. Begitu seseorang menyadari bahwa dia menginginkan sesuatu dan bersiap untuk mendapatkannya, dia menggerakkan cerita potensial. Semakin besar kerumitannya, semakin besar ceritanya.
- 4) Resolusi adalah tujuan akhir dari setiap cerita. Resolusi tersebut melepaskan ketegangan dramatis yang tercipta saat karakter protagonis berjuang dengan komplikasi. Resolusi juga berisi pelajaran yang diambil penonton atas wawasan yang dapat diterapkan oleh pendengar cerita dalam kehidupan mereka sendiri.

Dalam membuat cerita naratif juga memerlukan struktur. Aristoteles telah menekankan pentingnya struktur dalam penulisan cerita naratif karena cerita cenderung menjadi bentuk tertentu, dan jika menyimpang terlalu jauh, penulis akan berakhir tanpa cerita sama sekali. Berikut tiga struktur menurut Hart (2012, pp. 22-25) yang perlu diperhatikan saat menulis cerita naratif:

- 1) Memvisualisasikan struktur

Struktur lebih visual daripada logika. Sebuah pola dalam bagian yang mempunyai peaturan sendiri agar dapat menjadi satu bagian kembali dan sebagian penulis yang berpengalaman

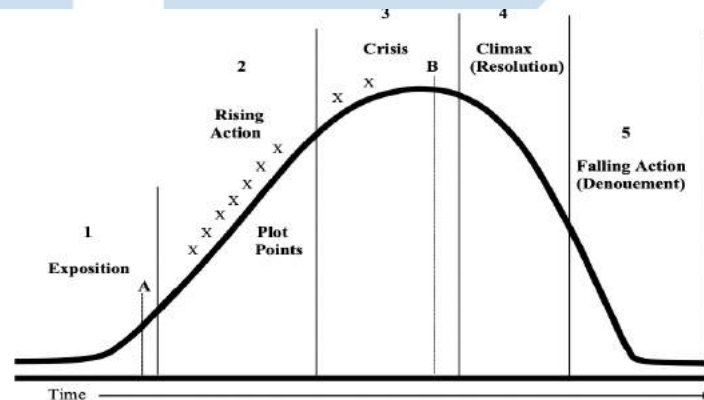
membuat semacam panduan visual atau *blueprint* untuk mempraktikkan cerita.

2) *Blueprint*

Blueprint dapat mempermudah penulis untuk menulis karena penulis tidak akan membuang banyak waktu, mengetahui rencana penulisan akan menghasilkan cerita seperti apa, dan mempermudah penulis dalam menulis. Jika mengalami sesuatu yang tidak terduga, penulis juga dapat merevisi *blueprint*.

3) Busur Naratif

Sebuah busur naratif dibangun dari perkembangan fakta yang telah terkumpul dan tertata melalui elemen cerita. Berikut adalah sebuah sketsa busur naratif menurut Hart (2012, pp.25-29) yang mengambil bentuk kurva normal yang miring ke kanan dan penjelasannya:



Gambar 2.4 Busur Naratif

Sumber: Hart (2012)

- Exposition* adalah fase yang memberi tahu pembaca siapa karakter protagonis dan memberi informasi yang cukup untuk memahami komplikasi yang akan mereka dengar.
- Rising action* adalah fase yang memberikan kontribusi untuk sebagian besar cerita. Pada fase ini akan membuat pendengar untuk tetap mendengarkan cerita. Aksi yang meningkat akan menciptakan ketegangan dramatis yang

akan dilepaskan saat klimaks cerita dengan narasi yang baik akan membuat naik turunnya harapan pendengar.

- c) *Crisis* adalah adalahh fase terikat pada keseimbangan dan segala sesuatunya bisa berjalan baik atau tidak. Penulis akan membuat pendengar menimbulkan pertanyaan dramatis. Namun, dalam nonfiksi atau fiksi, tidak ada hukum bahwa penulis harus menceritakan kisah dalam urutan kronologis yang tepat. Penulis dapat melompati busur krisis dengan cara menggunakan alur mundur atau alur maju.
- d) *Climax* peristiwa yang menyelesaikan krisis.
- e) *Falling action/denouement* adalah puncak cerita yang memperjelas seluruh kejadian yang ada di dalam cerita. Setelah semua itu terjawab, ada satu hal yang perlu diperhatikan yaitu mengakhiri cerita dengan apa yang disebut oleh tipe jurnalistik sebagai “penendang”. Jika diakhiri dengan baik, ini akan meringkas, memberi sedikit kejutan, dan mungkin memberikan jawaban yang penuh dengan menanam karakter protagonis sebagai *status quo* baru mereka. Maka tidak akan diragukan lagi bahwa cerita telah berakhir.

2.2.3 Talk Show

Talk show adalah program yang berbentuk untuk menyampaikan informasi dengan saling menukar pikiran narasumber yang ahli dibidangnya masing-masing dan mengangkat topik yang berkembang atau yang sedang hangat dibicarakan. Salah satu kunci utama dalam *talk show* adalah penyiar yang sesuai dengan warna *talk show*. Durasi *talk show* radio berkisar 30-60 menit agar dapat menjadi ajang diskusi bagi publik, menyampaikan gagasan, kritik, dan dapat menciptakan interaksi antara penyiar, narasumber, dan pendengar. (Rusnawati & Habibah, 2017, p. 167).

2.2.4 Cara Membuat Siniar

Penulis menggunakan cara membuat siniar dari Think Media (2021) sebuah *channel* Youtube dengan 1,7 juta *subscribers*. Pembuatan siniar ada tiga tahapan yang dibagi menjadi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi:

2.2.4.1 Praproduksi

Tahap pertama yang perlu disiapkan adalah memilih peralatan dalam membuat siniar. Untuk membuat siniar yang baik kuncinya ada di audio. Think Media (2021) memberikan beberapa pilihan mikrofon bagi siniar untuk pemula, yaitu (1) *lavalier mic*. Mikrofon ini kecil dan dapat dijepitkan ke kemeja, kerah, atau dasi. *Lavelier mic* memberikan kebebasan penyiar dalam merekam secara *handsfree* dan dari ponsel pintar atau komputer. (2) *USB microphone*. Mikrofon USB memberikan suara yang lebih berkualitas dan mirip dengan acara radio. Mikrofon ini gampang digunakan dan mudah dibawa (Think Media, 2021).

Selain itu, penulis juga menerapkan tahapan dalam membuat berita. Berdasarkan Siahaan (2015, pp. 103-108) tahapan dalam pembuatan berita radio terdiri dari empat, sebagai berikut.

1) *News Preparation*

a) Merencanakan Topik

Topik adalah sebuah isu atau peristiwa yang berhubungan dengan kepentingan publik.

b) Menentukan Angle

Angle adalah sebuah tempat untuk menentukan nilai berita dan merupakan fokus pemberitaan. Maka dari itu penulis juga menerapkan

delapan nilai berita berdasarkan Wendratama (2007, pp. 44-50), sebagai berikut.

- (1) Kebaruan (*Timeliness*), peristiwa yang disebarkan harus baru dan belum diketahui masyarakat. Jurnalis dituntut untuk mengetahui dan mencatat tren dan peristiwa yang akan terjadi.
- (2) Pengaruh (*Impact*), sebuah peristiwa harus mempunyai pengaruh terhadap banyak orang, khususnya masyarakat yang menjadi target pada situs berita.
- (3) Relevansi (*Relevance*), peristiwa yang memiliki relevansi dengan kehidupan atau minat masyarakat.
- (4) Konflik (*Conflict*), sebuah peristiwa yang memiliki perbedaan, pendapat, adu argumentasi, dan pertentangan biasanya selalu diminati oleh masyarakat.
- (5) Popularitas (*Prominence*), sebuah peristiwa yang berkaitan dengan orang-orang terkenal seperti presiden, politikus, hingga selebritas.
- (6) Emosi (*Human Interest*), sebuah peristiwa atau cerita yang dapat menimbulkan reaksi emosional, seperti senang, terharu, bangga, simpati, perihatin, dan marah.
- (7) Ketidakwajaran (*Unusualness*), sebuah peristiwa yang tidak wajar atau tidak normal memiliki daya tarik bagi masyarakat. Contoh, cerita pedagang kaki lima yang dagangannya dipesan oleh Presiden Joko Widodo.

(8) Kedekatan Jarak (*Proximity*), sebuah peristiwa yang mengacu pada lokasi keberadaan target masyarakat yang bersangkutan.

c) Mencari Narasumber

Narasumber adalah orang yang bisa membahas topik yang sudah ditentukan secara komprehensif.

d) Membuat Daftar Pertanyaan

Daftar pertanyaan yang bermanfaat untuk membuka dialog dengan narasumber dan sebuah panduan untuk reporter dalam melakukan wawancara secara terfokus dan *angle* yang dipakai.

2) News Gathering

Berdasarkan perencanaan berita yang berasal dari pembahasan rapat redaksi, dimulailah pengumpulan bahan berita atau peliputan secara langsung ke lapangan yang akan menghasilkan pengamatan, hasil wawancara, atau studi litelatur. Pemberitaan juga dapat dibuat berdasarkan salah satu data atau kumpulan semuanya.

3) News Production

Bahan-bahan yang sudah dikumpulkan akan dibuat menjadi beberapa variasi program seperti paket feature atau *voicer* dengan bahan yang sama. Berikut adalah tahapan dalam produksi berita:

a) Penulisan Naskah

Data harus terlebih dahulu disusun menjadi cerita yang utuh dan memiliki alur cerita dengan memperhatikan elemen-elemen suara. Teknik penulisan naskah radio digunakan supaya naskah terdengar spontan ketika dibacakan. Menulis naskah pada

dasarnya adalah membangun cerita. Boyd (2008) menjelaskan ‘WHAT Formula’ yang dapat membantu dalam menulis naskah. Berikut penjelasannya menurut Siahaan (2015, p. 105):

W = *What has happened?* Apa yang terjadi.

Intro akan menjelaskannya secara singkat.

H = *How did it happen?* Bagaimana terjadinya? Jelaskan setelah intro, informasi tentang latar belakang dan konteks cerita.

A = *Amplify the introduction.* Perluas informasi dalam intro. Keluarkan poin-poin utamanya berdasarkan urutan nilai pentingnya.

T = *Tie up loose ends.* Berikan pengikat yang kuat untuk akhir cerita. Berikan informasi tambahan pada latar belakang.

b) Prinsip penulisan naskah juga diperlukan dalam memproduksi naskah. Menurut Romli (2017) adalah sebagai berikut.

(1) Bahasa tutur, penyiar harus menggunakan bahasa tutur seperti bahasa percakapan informal, atau kata-kata dan kalimat yang digunakan sehari-hari. Prinsip ini dikenal sebagai “Write The Way You Talk”, seperti “Rp” ditulis “rupiah” dan Pkl. 21.00 ditulis “Pukul Delapan Malam”.

(2) KISS, *Keep It Simple and Short.* Penyiar harus menggunakan kata-kata

dan kalimat yang sederhana dan singkat sehingga mudah mengerti karena kalimat panjang dapat menyebabkan penyiari dalam pengucapan dan susah dicerna. Sementara itu, kalimat pendek akan mudah diucapkan penyiari dan dipahami pendengar.

(3) ELF, *Easy Listening Formula*. Penyiari harus menggunakan “rumus enak didengar”, yaitu susunan kalimat untuk diucapkan. Apakah enak didengar dan mudah dimengerti pada pendengaran pertama. Naskah harus dapat dimengerti sekali ucap.

c) Dengan acuan prinsip di atas, naskah siaran harus dapat:

(1) Layak dibaca dan disampaikan secara berturut karena sebaiknya penyiari mengucapkan terlebih dahulu sebelum menuliskannya. Tulislah sesuai dengan keinginan penyampaian kepada pendengar. Contoh, jangan menuliskan *pukul 24:00*, tapi *pukul 12 malam*.

(2) Sekali baca langsung dapat dimengerti. Penyiari harus dapat memahami inti cerita yang ingin disampaikan.

(3) Bersifat personal dengan komunikasi *person to person*. Apa yang

disampaikan oleh penyiar harus dapat menciptakan suasana akrab dan bersahabat.

- (4) Menyadari yang keluar hanya suara. Bacalah *script* dengan keras untuk meyakinkan kalau suara yang dihasilkan sesuai dengan yang dimau.

d) Menurut Romli (2017, pp. 92-93), secara garis besar, naskah memiliki teknik penulisan kata dan kalimat. Berikut merupakan teknik penulisan kata dan kalimat, sebagai berikut.

- (1) Penggunaan huruf. Gunakan huruf-huruf kapital secara normal seperti yang diajarkan pada kelas Bahasa Indonesia. Hanya awal huruf saja yang besar, seperti nama orang atau tempat.

- (2) Kata ganti. Ulangi kata kunci atau unsur penting dengan jelas dalam kalimat untuk membantu pendengar yang telat menaruh perhatian.

- (3) Penulisan nama. Nama tidak boleh ditempatkan pada awal kalimat. Lebih baik menyebutkan keterangan seperti jabatan atau identitas lain orang itu.

Tidak perlu memberikan nama lengkap dan gelar orang yang terkenal, tetapi untuk kejelasan identitas seperti nama korban kecelakaan atau tersangka pembunuhan, harus ditulis lengkap

karena kelengkapan nama diperlukan pendengar.

- (4) Penulisan nama diapit dengan tanda sambung, agar pembaca naskah bisa membaca secara jelas. Contoh, *Ketua MPR – Amien Rais – mengatakan*. Untuk nama singkatan menggunakan tanda Sengkang seperti W-H-O, tetapi untuk penyebutan nama organisasi pertama kali harus diucapkan dengan lengkap, tidak menggunakan cara penulisan di media berita.
- (5) Penulisan gelar/jabatan, diawali dengan nama.
- (6) Penulisan waktu, untuk penulisan hari gunakan kata-kata “kemarin”, “hari ini”, “besok”, dan untuk waktu gunakan kata “pukul” bukan “jam” karena diingat kembali harus menggunakan bahasa sehari-hari. Hal ini dikecualikan untuk penulisan peristiwa yang penting.
- (7) Penulisan angka, untuk penulisan angka ditulis pengucapan, tetapi untuk lebih dari satu angka lebih baik ditulis dengan angkanya karena pembaca berita lebih menyukainya.
- (8) Tanda baca. Gunakan tanda baca sebagaimana mestinya seperti tanda tanya (?), titik (.), koma (,). Namun, banyak penyiar yang menggunakan

tanda garis miring satu (/) untuk koma dan garis miring dua (//) untuk titik agar lebih jelas dan membantu pengaturan napas.

e) **Penentuan Kutipan Wawancara/*Sound-Bite***

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan akan diambil kutipan atau potongan hasil wawancara yang bisa menampilkan karakteristik narasumber sekaligus dapat mewakili sebagian besar dari keseluruhan isi pesan sesuai dengan topik beritanya. Kutipan harus berisi dengan pendapat atau opini pribadi narasumber.

f) **Pengeditan *Natural Sound* dan *Backsound***

Mencari suara yang dapat membangun cerita yang ingin disampaikan. Pencarian suara bisa didapatkan saat berbelanja suara hasil rekaman. Begitu pula dengan *backsound* yang dapat membantu terciptanya suasana hati pendengar sesuai dengan “*mood*” ceritanya.

4) *News Presentation*

Skenario atau naskah berita yang sudah memenuhi sebagai syarat penyiaran berita yang efektif. Untuk menyiarkan dalam radio sesuai karakteristik radio, yaitu sifatnya bercerita. Maka perlu diperhatikan teknik olah vokal. Berdasarkan Siahaan (2015, pp. 144-146), ada beberapa hal mengenai komponen-komponen vokal, sebagai berikut.

a) **Artikulasi**, merupakan kejelasan ejaan kata dalam suara yang akan menunjukkan bahwa

penyiar sungguh-sungguh dan menguasai materi berita yang ingin disampaikan.

- b)* Kecepatan Bicara, ukuran kecepatan bicara (tempo lambat, sedang, atau cepat) akan memberikan pesan dan kesan tertentu oleh pendengar. Kecepatan yang normal dan digunakan dalam percakapan sehari-hari adalah +/- 120 kata permenit.
- c)* Intonasi, merupakan tinggi rendahnya nada dalam pengucapan kata atau makna yang terdapat dalam kata dan memiliki unsur emosi. Hal ini menyangkut dengan aspek personal radio. Apabila penyiar menyampaikan berita secara monoton, akan muncul kesan bahwa penyiar tidak menguasai materi.
- d)* Ekspresi, meskipun ekspresi penyiar tidak terlihat langsung, tetapi sikap dan respons fisik yang seirama dengan nada ucapan akan memunculkan visualisasi pendengar.
- e)* Interpretasi, merupakan pemaknaan dan pemahaman naskah yang akan memengaruhi nada dan ekspresi suara penyiar saat membacakan berita.
- f)* Suasana Hati, merupakan vokal yang berintegritas untuk menggambarkan suasana hati atau keadaan psikologis seseorang. Penyiar perlu memastikan bahwa perasaanya sesuai dengan keadaan faktualnya seperti yang dirasakan oleh narasumber sehingga

dapat membentuk *theatre of mind* yang sesuai dengan faktanya.

2.2.4.2 Produksi

Tahap selanjutnya adalah masuk ke dalam tahap produksi yaitu merekam. Pertama, tahap perekaman menggunakan komputer dan harus memperhatikan mikrofon yang digunakan karena terkadang tidak dapat deteksi oleh komputer. Kedua, jika mikrofon telah terhubung sebaiknya penyiar melakukan tes audio. Pastikan penyiar tidak mengerluarkan vokal tinggi yang berarti audio akan terlalu keras atau rendah. Jika tidak diperhatikan, akan mengacaukan tahap pengeditan.

Jika kedua tahap tersebut sudah dilakukan, masuk ke dalam perekaman. Penyiar diharapkan mempunyai naskah sebelum melakukan tahap perekaman. Untuk melakukan perekaman, penyiar juga harus memilih perangkat lunak untuk merekam audio. Perangkat lunak yang direkomendasikan adalah Audacity untuk pengguna Windows dan Garage Band untuk pengguna Apple. Kedua, perangkat lunak tersebut mudah dan sederhana untuk digunakan. Selain merekam, penyiar juga dapat melakukan tahap penyuntingan langsung dalam kedua perangkat lunak tersebut. Setelah selesai, audio disimpan dengan format file MP3.

2.2.4.3 Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi adalah memilih *hosting online* untuk mengunggah siniar yang telah melwati tahap produksi. Think Media (2021) merekomendasikan Buzzprout karena gampang digunakan dan dapat mengunggah siniar ke berbagai *platform* seperti Apple Podcast, Spotify, Google Podcast, dan masih banyak lagi. Menurut Buzzpourt, Anchor dapat memberikan data analisis untuk penyiar sehingga dapat membuat siniar lebih baik lagi untuk pendengar.

2.2.5 Body Image

Menurut Cash (2012) dalam (Nurvita & Handyani, 2015, p.42), *Body image* atau citra tubuh adalah pengalaman seseorang yang membentuk persepsi terhadap bentuk tubuh dan berat tubuhnya. Persepsi tersebut akhirnya mengarahkan seseorang untuk mengevaluasi penampilan fisiknya.

Seseorang yang memiliki citra tubuh yang negatif akan memiliki pengaruh dalam kehidupannya. Hal ini termasuk dalam kinerja di bidang akademik atau karier profesional seseorang, kepuasan hubungan, dan kualitas hidup secara keseluruhan. Seringkali seseorang memusatkan perhatian pada area tertentu. Namun, pada kenyataannya kekurangan yang dirasakan ini bahkan tidak terlihat oleh orang lain. Orang yang menderita gangguan parah akan terobsesi dengan kekurangan hingga disfungsi (Psychology Today).

2.2.6 Body Shaming

Body shaming biasa dilakukan oleh seseorang untuk mengejek orang lain yang memiliki penampilan fisik yang dinilai cukup berbeda daripada umumnya. Biasanya ejekan tersebut akan melontarkan kata-kata gendut, pesek, kurus, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan tampilan fisik. Hal ini dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja secara verbal. Biasanya korban akan menjadi seseorang yang tidak aman dan tidak nyaman terhadap bentuk fisiknya sehingga mulai menutup diri terhadap lingkungannya (Fauzia & Rahmiaji, 2019, p. 2).

Menurut Baiman (dalam Fauzia & Rahmiaji, 2019, p. 4), tipe-tipe *bullying body shaming* adalah sebagai berikut.

- 1) *Overt bullying* (Intimidasi terbuka), dilakukan secara fisik dan secara verbal. Contohnya, pelaku mendorong, memukul, memberi julukan nama, mengancam, atau mengejek dengan tujuan untuk menyakiti korban.
- 2) *Indirect bullying* (Intimidasi tidak langsung), dilakukan karena adanya kerusakan hubungan oleh pelaku perundungan dengan korban sehingga upaya tersebut bisa dalam bentuk pengucilan,

menyebarkan gosip, dan meminta pujian atau suatu tindakan tertentu dari kompensasi persahabatan. Tipe perundungan seperti ini jauh lebih berbahaya daripada perundungan secara fisik karena pelaku akan menganggap hal ini hanyalah sebuah lelucon. Intimidasi tidak langsung akan menyebabkan *distress* emosional.

- 3) *Cyber bullying* (Intimidasi melalui media sosial), dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih. Seseorang dapat melakukan perundungan dengan media baru seperti SMS, telepon, ataupun internet. Tidak hanya itu, seseorang juga dapat menghancurkan reputasi seseorang dengan apa yang telah melibatkan informasi-informasi tertentu.

2.2.7 Insecurity

Dilansir dari *Aldodokter* (2020) *insecure* adalah perasaan cemas, kurang percaya diri, dan tidak mampu yang membuat seseorang merasa tidak aman. Akibatnya, seseorang bisa menjadi *insecure* dengan rasa cemburu, dan selalu menayakan pendapat orang lain tentang dirinya, atau berusaha memamerkan kelebihannya. Hal ini adalah perasaan yang normal terjadi, tetapi jika terjadi terus menerus kondisi ini dapat menimbulkan pengalaman buruk, cara pandang yang salah, atau sifat perfeksionis.

Berikut adalah gejala dan tanda *insecure*.

- 1) Mencoba membuat orang lain merasa *insecure* dengan cara menunjukkan kelebihannya agar terlihat hebat di hadapan orang lain.
- 2) Memamerkan diri secara terselubung dengan cara merendah diri atau mengeluh agar seseorang bisa memuji dirinya.
- 3) Menceritakan pencapaian mereka setiap saat. Perasaan yang dimiliki seseorang yang *insecure* adalah perasaan rendah diri terhadap orang lain sehingga mendorong

mereka untuk selalu menceritakan hal-hal yang telah mereka capai.

- 4) Menyalahkan diri sendiri bila suatu hal tidak berjalan sempurna.
- 5) Memiliki *trust issue* terhadap orang lain. Hal ini membuat seseorang akan lebih cemburu terhadap pasangannya. Orang tersebut akan sering kali memastikan kebenaran informasi yang didapat dan mudah curiga.

Penyebab *insecure* juga dapat timbul karena adanya pengalaman buruk, cara pandang negatif terhadap diri sendiri atau memiliki prinsip yang ingin selalu sempurna. Hal tersebut akan menyebabkan faktor-faktor gangguan mental seperti depresi, gangguan makan, gangguan kecemasan, gangguan kepribadian ambang, gangguan kepribadian narsistik, gangguan kepribadian paranoid, dan mengalami kejadian traumatis seperti gagal membina hubungan, tekanan dari orang tua, terserang suatu penyakit, ditinggal mati seseorang yang disayang, dan dipecat dari pekerjaan (Tamin, 2020).

2.2.8 Body Positivity

Menurut Prabandari (2020), keberadaan media sosial kini menjadi sarana setiap orang untuk menampilkan penampilan yang paling ideal dan menarik, baik itu penampilan wajah maupun penampilan tubuh secara keseluruhan. Fenomena ini membuat orang-orang yang memiliki bentuk dan penampilan tubuh yang tidak ideal sering kali mendapatkan komentar negatif, seperti jerawat, kulit hitam, dan pendek. Hal ini membuat rasa tidak percaya diri masyarakat semakin tinggi, baik di kehidupan nyata maupun di dunia maya. Maka dari itu, kini muncul gerakan *body positivity* supaya orang dapat menghargai tubuhnya dan menerima diri sendiri dengan lebih baik.

Menurut *Verywell Mind* (dalam Prandadari, 2020), *body positivity* adalah sebuah gerakan seseorang untuk menghargai dan mencintai diri sendiri meskipun terdapat kekurangan di dalamnya. Tujuan gerakan *body positivity*

dilakukan adalah membangun kesadaran masyarakat untuk memiliki citra tubuh yang positif meskipun terdapat banyak kekurangannya dan menentang bagaimana masyarakat memandang tubuh, mempromosikan penerimaan semua bentuk, ukuran, dan penampilan tubuh.

Bukan hanya itu saja, tujuan lainnya adalah untuk membantu masyarakat lebih memahami bagaimana peran media populer berpengaruh terhadap pandangan orang terhadap tubuh mereka. Dengan memahami efek tersebut, gerakan *body positivity* diharapkan untuk dapat membangun kesadaran masyarakat dengan pola pikir yang lebih sehat dan realistis dengan tubuh mereka. Gerakan ini sangat penting karena jika tidak, seseorang dapat mengalami depresi, harga diri rendah, dan gangguan makan (Prabandari, 2020).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA