BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Karya

Pada proses pembuatan karya tugas akhir ini, penulis menentukan beberapa tinjuan karya yang kemudian diklasifikasikan dalam tiga bagian; meliputi konsep *Tema*, konsep *Narasi*, dan konsep *Format*. Ketiga konsep ini kemudian dirincikan sebagai bahan tinjauan bagi penulis untuk mengerjakan proyek karya tugas akhir siniar penulis agar berjalan dengan struktur pengerjaan yang jelas.

2.1.1 Beginu

Gambar 2. 1 Logo Beginu

Sumber: Google.com

Beginu merupakan sebuah segmen siniar di bawah naungan Kompas.com yang merupakan bagian dari Kompas Gramedia.

Siniar ini dibawakan oleh Wisnu Nugroho atau Beginu, yang kemudian dijadikan sebagai nama dari siniar ini. Beginu sendiri merupakan seorang jurnalis senior yang saat ini berperan sebagai pemimpin redaksi pada portal berita Kompas.com.

Dalam laman platform berbasis suara, Spotify, Beginu pertama kali mengudara pada November 2020, dengan judul *"Tiap Angkatan Punya Medan Juang dan Pahlawannya Sendiri"*. Hingga saat ini Beginu telah berhasil memasuki *season* keempat yang diunggah ke dalam laman platform berbasis suara, Spotify.

Sebagai sebuah saluran siniar, penulis memilih saluran Beginu sebagai salah satu karya tinjauan karena memiliki latar belakang pemfokusan tema yang relatif sama, yaitu kebudayaan. Siniar Beginu kerap mengangkat topik siniar seputar pemaknaan dan kebudayaan. Hal ini yang kemudian membantu penulis dalam menciptakan imajinasi konsep karya siniar penulis dalam memenuhi kebutuhan karya tugas akhir siniar penulis.

2.1.2 Mojok Podcast

Gambar 2. 2 Logo Mojok Podcast

Sumber : Google.com

Mojok.co merupakan sebuah media digital dengan institusi seputar isu-isu sosial, politik, agama, dan budaya pop. Media ini

berasal dari Yogyakarta. Media ini kerap mengangkat isu-isu politik terkini dengan pengemasan berita secara satir atau *nyeleneh*. Meski demikian, Mojok.co belum terdaftar maupun terverifikasi dalam lembaga Dewan Pers nasional. Mojok.co memiliki sebuah siniar yang diberi nama Mojok Podcast. Mojok Podcast memiliki konsep siniar wawancara dengan satu atau lebih narasumber. Gaya perbincangan dan tema yang mereka angkat selalu dikemas dengan bahasa yang satir dan filosofis, serta dibalut dengan sedikit gurauan.

Jika melihat dari konsep karya, Mojok Podcast memiliki jangkauan relasi yang luas dalam menentukan narasumber. Bila dilihat dari letak geografis, Mojok Podcast berhasil menciptakan citra media yang jauh dari kesan "Jakarta sentris". Mojok Podcast berhasil memberikan ruang bagi narasumber lokal dengan gaya percakapan santai yang berbobot. Selain itu, Mojok Podcast juga menjaga gaya bahasa lokal dalam percakapannya dan dapat dinikmati secara domestik.

Sebagai sebuah tinjauan karya, Mojok Podcast memberikan inspirasi bagi penulis dalam menentukan gaya percakapan pada proses produksi tugas akhir karya siniar penulis. Selain itu, cara pewara pada Mojok Podcast dalam menggali pertanyaan dan mengatur suasana percakapan, mengajarkan penulis dalam persiapan pembuatan karya tugas akhir siniar penulis. Hal ini yang kemudian menjadikan Mojok Podcast sebagai tinjauan penulis dalam menentukan konsep narasi dalam proyek tugas akhir karya siniar penulis.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.3 Today, Explained

Gambar 2. 3 Logo Today, Explained Siniar

Sumber: Google.com

Siniar ini merupakan siniar milik perusahaan media asal Amerika Serikat, Vox. Vox sendiri merupakan media yang telah berdiri sejak 2011. Media ini mengusung tema terkait isu-isu seputar sosial, politik, dan budaya pop. Dengan usianya yang belum genap berusia 12 tahun ini, Vox memiliki citarasa pembacaan berita dengan lebih santai dan tetap berasaskan pada nilai aktual dan faktual. Siniar Today, Explained merupakan siniar yang menggunakan konsep wawancara dengan format dua pembawa acara serta satu atau lebih narasumber. Durasi dari siniar ini rata-rata sekitar 25 menit.

Kelebihan dari siniar Today, Explained adalah tentang bagaimana sebuah konsep siniar dikolaborasikan dengan gaya pemberitaan di televisi. Today, Explained menciptakan pembaruan dalam konsep siniar mereka, yaitu dengan melangsungkan sebuah wawancara dengan narasumber utama, yang kemudian data itu ditambahkan dengan hasil wawancara bersama narasumber

pembantu. Seperti hal nya gaya pemberitaan di televisi yang kerap mengundang narasumber utama untuk berbincang, tetapi terkadang menambahkan baik pertanyaan atau pernyataan melalui narasumber pembantu lainnya yang berada di luar studio.

Dalam konteks ini, penulis menjadikan siniar Today, Explained sebagai tinjauan karya yang didasari oleh format pembaruan siniar yang mereka sajikan. Today, Explained menggunakan format siniar berupa wawancara dengan lebih dari satu narasumber. Tetapi dalam format ini terdapat satu narasumber utama yang berperan sebagai pemberi materi, yang kemudian didukung oleh narasumber lain yang memberikan penjelasan pada satu poin dan tidak menjawab poin pertanyaan lainnya secara keseluruhan dalam proses wawancara siniar. Konsep siniar ini menginspirasi penulis dalam merangkai format pembuatan karya tugas akhir siniar penulis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Teori dan Konsep-konsep yang Digunakan

2.2.1 *Podcast* atau Siniar

Menurut Rich, siniar atau *podcast* adalah produk berbasis suara yang tersedia bagi khalayak dibagi menjadi episode dan biasanya berkelanjutan (2021, p. 5). Rich juga menyatakan bahwa siniar mengandung unsur-unsur pembelajaran ataupun membahas *niche* disesuaikan dengan format siniar (p. 5-6). Menurut Braun (2007) menafsirkan bahwa *podcast* atau siniar merupakan produk berbasis suara dan video yang dimuat ke internet, yang kemudian khalayak dapat dengan mudah mengakses dan mengunduh siniar (dalam Özkan & Güler, 2018, p. 133). Braun (2007) juga menambahkan bahwa siniar serupa tetapi tidak sama dengan radio (dalam Özkan & Güler, 2018, p. 133). Persamaan antara siniar dan radio adalah sama-sama berbasis suara, dikutip dari *Buzzsprout* dalam artikel "Podcast Vs Radio: What is the difference" *(2020)* menyatakan bahwa terdapat beberapa perbedaan, antara lain: (i) *On demand vs Live shows (pre-recorded vs live spontaneity), (ii) Appeal to different generations, (iii) Newsworty vs niche content*, dan sebagainya (Buzzsprout, 2020).

Dalam siniar sendiri, memiliki bermacam-bermacam format pengemasan konten. Rich menyatakan setidaknya ada delapan format yang popular dalam pengemasan konten, antara lain: (i) *audio theater format*, (ii) *conversational style*, (iii) *interview format*, dan lain-lain (2021, Chap. 3.8).

2.2.2 Konsep Pembuatan Siniar

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Terdapat dua pemikiran dalam proses pembuatan siniar, yaitu; melakukan perekaman menggunakan alat yang canggih, atau memaksimalkan alat sederhana dalam proses perekaman. Secara teknis, kedua hal tersebut sama-sama sah. Dalam buku *Podcasting for Dummies*, Morris dan Tomasi (2021) menyebutkan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan siniar, yaitu; (i) Merekam suara dan mengubah ke dalam format yang mudah diakses, (ii) Tuliskan deskripsi, dan (iii) Unggah siaran ke platform digital (p.15).

Secara rinci, siniar memiliki beberapa poin utama yang lebih spesifik dalam proses pembuatannya. Morris dan Tomasi (2021) menyebutkan terdapat lima poin utama dalam proses pembuatan siniar, yaitu:

1) Mencari kebutuhan dasar

   Dalam proses pembuatan siniar, suara merupakan komponen dasar yang perlu diperhatikan. Morris dan Tomasi mengatakan terdapat beberapa alat yang perlu disiapkan, yaitu; (i) mikrofon, (ii) perangkat lunak perekaman, dan (iii) *audio interface* (p. 16-17).

2) Mulai merekam siniar pertama

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Setelah semua kebutuhan dasar terpenuhi, proses selanjutnya adalah memulai proses perekaman. Dalam proses tersebut terdapat langkah-langkah sebagai berikut; (i) menuliskan beberapa catatan tentang apa yang ingin dibicarakan, (ii) Klik tombol Rekam di perangkat lunak perekaman dan lakukan selama yang diperlukan untuk menyelesaikan catatan, (iii) Berikan salam penutup yang bagus dan klik tombol *Stop*, dan (iv) Pilih *File Save As* dan beri nama proyek (p. 17-18).

3) Mengompres arsip suara

Perangkat media portabel dan komputer dapat memutar file MP3 sebagai format bawaan. Meskipun ada banyak format suara lain yang ada, MP3 adalah format yang lebih disukai untuk siniar karena begitu banyak perangkat digital dan sistem operasi yang mengenalinya. Jika perangkat lunak tidak dapat mengekspor langsung ke MP3, perangkat lunak tersebut harus dapat menyimpan ke arsip WAV (Windows) atau AIFF (Mac), yang mentah, tidak terkompresi, dan bisa menjadi agak besar. Dalam hal ini, simpan arsip mentah dari paket perangkat lunak pertama dan kemudian gunakan Audacity (perangkat lunak penyuntingan) untuk mengimpor arsip dan mengekspornya sebagai MP3 (p. 18)

4) Mengunggah hasil suara ke web

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Setelah melakukan proses pengunggahan episode, pembuat siniar harus memiliki arsip RSS (*Really Simple Syndication*) yang dibuat untuk mengirimkan hasil suara. RSS menjelaskan di mana menemukan arsip media yang baru saja diunggah. Hampir semua perangkat lunak untuk *blogging* (disebut mesin blog) mendukung RSS, tetapi tidak semua mendukung siniar. Pembuat siniar perlu menambahkan *plug-in*, ekstensi yang dapat diunduh. Arsip RSS yang dihasilkan adalah umpan siniar. Orang yang mendengarkan siniar tersebut dapat berlangganan acara dengan menempatkan tautan ke umpan siniar ini di aplikasi siniar mereka, seperti Apple's Podcast, Overcast, Stitcher, dan Spotify. Semua aplikasi ini mencari RSS siniar, dan mencantumkannya di direktori mereka, persis seperti yang terdengar — katalog digital siniar yang tersedia untuk pembuat siniar (p. 19).

5) Menarik pendengar

Setelah proses pengunggahan selesai dilakukan, siniar kemudian dilakukan penyebaran guna menarik pendengar. Dalam tahapan ini pembuat siniar diharuskan memperhatikan dua poin terakhir, agar siniar dapat dipasarkan dengan efektif. Antara lain dengan cara; (i) membuat deskripsi siniar dan (ii) melakukan pendaftaran pada direktori (p. 21).

2.2.3 Struktur Organisasi Radio

Pada dasarnya siniar memiliki sebuah kesamaan utama dengan radio, dimana antara siniar dan radio sama-sama berbasis suara. Braun (2007) juga menambahkan bahwa siniar serupa namun tidak sama dengan radio (dalam Özkan & Güler, 2018, p. 133). Dalam radio, terdapat struktur organisasi yang mengatur jalannya program radio. Dikutip dari laman Jurnal Diary bahwa strukrur dalam organisasi radio (Firmanto, 2020), sebagai berikut:

1) Direktur

   Bertugas menentukan arah kebijakan perusahaan ,memantau jalannya penyelenggaraan perusahaan sesuai dengan praturan dan perundang–undangan yang berlaku dan melakukan evaluasi atas hasil yang diperoleh.

2) *General Manager*

   Bertanggung jawab secara penuh kepada semua pelaksanaan program atau acara radio siaran yang sudah disepakati dan disahkan sesuai dengan visi dan misi perusahaan.

3) *Marcomm Manager*

   Membuat program jangka panjang dan jangka pendek dalam hal pemasaran produk-produk radio, memelihara dan menjaga hubungan baik dengan klien, menjaga *company image* dan *brand image* serta meberi kepuasan kepada klien.

4) *General Affair Manager*

   Bertanggung jawab atas aktivitas koordinasi dengan *driver*, *security*, *office boy*, *receptionist* dan seluruh staf, merencanakan pengurusan Administrasi Tata Usaha Perusahaan, Kepagawaian, Keuangan, Perlengkapan Rumah Tangga.

5) *Music Director*

Bertanggung jawab pada semua jenis lagu yang diputar, memilih lagu yang mewakili kebutuhan target pendengar sesuai dengan format acara.

6) *Public Relations*

Bertugas menjaga hubungan haronis dengan klien dan stakeholder perusahaan.

7) Produser

Bertanggung jawab penuh pada acara sesuai dengan target yang diinginkan termasuk tepat waktu dalam penayangan iklan.

8) *Traffic*

Bertanggung jawab atas jadwal iklan di program acara. Membuat laporan iklan yang tayang. Mengatur jalannya iklan agar terkoordinasi antara program dan keinginan klien dalam pemasangan iklan.

9) Penulis Skrip

Membuat materi siaran sesuai dengan program acara.

10) *Event*

Merencanakan program promo suatu produk yang bekerja sama dengan saluran radio. Membuat suatu *event* yang sifatnya komersil baik untuk saluran radio maupun untuk produk klien. Bertanggung jawab untuk program acara off air tiap minggunya.

11) Penyiar

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Bertugas menyiarkan iklan sesuai urutan pada log iklan. Tidak diperkenankan mengubah susunan apalagi tidak memutarkannya. *Adlips* wajib dibacakan dengan kreatif masing-masing penyiar atau bisa dibantu oleh produser.

12) Operator

Menerima telepon acara-acara *request*. Mengingatkan penyiar serta mengontrol untuk memutarkan slot iklan agar tidak melewati waktu yang sudah dijadwalkan serta kuis, insert, reportase dan lain-lain.

2.2.4 Konsep Penggunaan Alat

Dalam proses pembuatan siniar, penggunaan alat merupakan bagian utama yang perlu disiapkan. Morris & Tomasi (2021) menyatakan bahwa setelah menetapkan pesan yang ingin disampaikan, langkah berikutnya adalah menetapkan dua pilihan; (i) mengambil rekaman digital, membaca intruksi manual, dan kemudian mengunduh perangkat lunak untuk penyutingan suara, (ii) pembuatan ruangan rekaman dilengkapi peralatan rekaman yang membutuhkan keahlian tambahan (p. 31).

Seperti yang dituturkan oleh Morris & Tomasi (2021, p. 31): tidak masalah jika studio siaran hanya smartphone yang menggunakan plug-in mikrofon maupun studio yang berisi peralatan tercanggih itu disesuaikan dengan si pembuat dengan memperhatikan secara rentang waktu.

2.2.5 *Culture Journalism*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Menurut Kristensen (2018) menyatakan bahwa jurnalisme budaya (*cultural journalism*) adalah profesional khusus dalam jurnalisme yang membahas mengenai bidang seni dan budaya secara luas (p. 1). Jurnalisme budaya memiliki peran untuk memperkenalkan konsep "budaya" mulai dari pengertian budaya, kritik budaya, kekhasan budaya lokal, dan pengaruh media digital (Kristensen, 2015). Silva (2015) menyatakan bahwa jurnalisme budaya membawa perdebatan baru mengenai krisis tradisi mengenai masalah budaya dan seni (p. 43). Jurnalisme budaya sendiri tidak hanya mengenai seni rupa dan sastra, melainkan gaya hidup, nilai, tradisi, kepercayaan, dan cara hidup (Pastoriza, 2006; Basso, 2008; Alzamora, 2009; Silva, 2015).

2.2.6 Reog - Kebudayaan Indonesia

Membahas dari sejarah, Simatupang (2013) menyatakan bahwa pada 1960-an sudah popular lagu dolanan dengan syair berbunyi "*jathilan Ponorogo, utang gethuk nyaur telo*" (dalam Kurnianto, 2017, p. 2). Simatupang menjelaskan bahwa penggambaran Reog kesenian yang disukai masyarakat Ponorogo dalam Kitab Centhini di awal abad ke-19 (dalam Kurnianto, 2017, p. 2). Kita bisa melihat bahwa seni pertunjukan Reog Ponorogo sudah disukai oleh kalangan masyarakat pada abad 19. Menurut Kurnianto (2017) keunikan dari pertunjukan seni Reog Ponorogo tidak hanya terletak pada pementasan, namun juga pada sejumlah nilai luhur (historis dan pesan moral) yang dikandung (p.1). Kurnianto juga mengatakan bahwa Reog Ponorogo telah melahirkan *branding* bagi kabupaten Ponorogo sebagai "Kota Reog", ketika seseorang mendengar kata "Reog" yang terlintas adalah Ponorogo (Kurnianto, 2017, p. 1).

Dikutip dari Jenks (2004), konsep budaya melalui empat tipologi, yaitu: budaya sebagai sesuatu yang kita rayakan, atau tepatnya sebagai suatu kategori kognitif, budaya sebagai sesuatu yang melekat dan suatu kategori kolektif, budaya sebagai kategori konkrit dan deskriptif, dan budaya sebagai kategori sosial (p. 5-6).

Walaupun kesenian tradisional Reog Ponorogo memiliki sejarah yang panjang di Indonesia, tetapi sempat beredar isu terkait pengklaiman kesenian tradisional Reog Ponorogo oleh Malaysia. Hal ini bisa terjadi karena masyarakat Indonesia kurang meminati Reog Ponorogo. Supariadi (2015) menyatakan bahwa permasalahan ini terjadi karena kesenian tradisional semakin ditinggalkan generasi muda (p. 2). Dikutip dari laporan Tribunnews bahwa saat ini budaya Indonesia terancam hilang karena terkikis oleh waktu akibat pengabaian oleh masyarakat (Supriyanto. 2016).

2.2.7 *News Podcast*

Berdasarkan hasil laporan pada jurnal *"News Podcasts and the Opportunities For Publishers"* (Reuters Institute, 2019), terdapat tiga subkategori penjabaran dalam *news podcasts*, antara lain:

a. *Micro-bulletins*, siniar berdurasi antara satu sampai lima menit.
b. *News round-ups*, siniar berdurasi antara enam sampai 15 menit.
c. *Deep dives*, siniar berdurasi antara 20 menit atau lebih.

Berdasarkan penjabaran di atas, siniar Swara Noesantara masuk ke dalam subkategori, yaitu *News round-ups* untuk episode satu, dua, empat, dan enam. Untuk episode tiga dan lima masuk ke dalam subkategori *Deep dives* karena berdurasi masing-masing 16 menit 33 detik, dan 22 menit 7 detik.