

## BAB II

### KERANGKA TEORI/KONSEP

#### 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Sebelum memulai membuat tugas akhir berbasis karya siniar, penulis menemukan beberapa contoh karya sejenis yang dapat dijadikan sebagai acuan. Dengan tinjauan karya sejenis ini diharapkan untuk mendapatkan perbandingan dan acuan. Berikut ada beberapa karya sejenis yang penulis dapatkan:

##### 2.1.1 Podcast Selftalk Project



Gambar 2.1 Selftalk Podcast

Sumber: podtail

Podcast Selftalk Project yang memiliki tema seputar kesehatan mental dengan *host* Nisrina yang merupakan seorang psikolog dan pendiri Selftalk Project. Selftalk Project menjadi platform kesehatan mental yang berfokus pada bantuan diri. Siniar ini lebih membahas mengenai kehidupan, pengembangan diri, cinta diri dan segalanya yang berhubungan.

Salah satu episodanya yang berjudul “Ngomongin Self Love dan Cara Jatuh Cinta Dengan Diri Sendiri”, episode itu membahas bagaimana cara mencintai diri sendiri dengan apapun yang ada dalam diri kita. Nisrina bahkan membuka pertanyaan dalam akun pribadi Instagram-nya mengenai “apa yang disukai dalam diri sendiri?” namun hanya 1 orang yang

menjawab pertanyaan itu. Dari episode tersebut, penulis terinspirasi untuk memberikan pertanyaan kepada orang lain namun melalui wawancara singkat, yakni *vox pop*.

Menurut Phillips (2017, p. 161), siniar adalah fail audio digital yang dibuat dan diunggah ke platform daring untuk dapat dibagikan dengan orang lain. Melihat dari definisi siniar oleh Phillips, selftalk project sudah layak disebut sebagai siniar karena berbentuk audio digital yang diunggah ke platform daring yakni Spotify.

Siniar ini menjadi referensi untuk penulis karena pembahasan topiknya yang tak jauh berbeda dari penulis. Perbedaannya pada episode itu yaitu jika Selftalk Project membahas mengenai *self love*, penulis membahas tentang penerimaan diri. Hal itu masih bersangkutan paut, dimana penerimaan diri juga merupakan salah satu ciri *self love*. Selain itu, dalam metode penyampaiannya, Nisrani hanya melakukan *monolog*. Sedangkan penulis menggunakan cara *storytelling*.

Kelemahan yang ditemukan dalam siniar ini yaitu terdapat noise dalam episode itu. Nisrani sendiri yang mengatakan bahwa memang sedang berkendala dalam pembuatan episode podcast pada kala itu.

### 2.1.2 Serial Podcast Disiplin Positif



Gambar 2.2 Podcast Disiplin Positif  
Sumber: *Listen Notes*

Serial Podcast Disiplin Positif dipersembahkan oleh program Ayo Main! dan didukung oleh GUYUB yang merupakan sebuah kolaborasi antara PeaceGeneration Indonesia dengan Perserikatan Bangsa-Bangsa dalam mempromosikan pendidikan perdamaian di Indonesia. Siniar ini dibawakan oleh Irfan Amali, seorang praktisi pendidikan, penulis serta pengembang media kreatif. Sesuai dengan namanya, siniar ini membahas mengenai pendisiplinan diri.

Penyampaian sebuah cerita dalam siniar ini menggunakan *audio storytelling*. Maka dari itu, siniar ini dapat menjadi referensi bagi penulis. Penggunaan narasi yang dipadukan dengan latar musik menjadi inspirasi untuk penulis. Perbedaan dengan siniar kami yaitu dalam topik yang dibawakan, di mana siniar penulis membahas sebuah cerita dari sosok yang dapat menjadi inspirasi, sedangkan siniar ini lebih membahas mengenai mendidik anak.

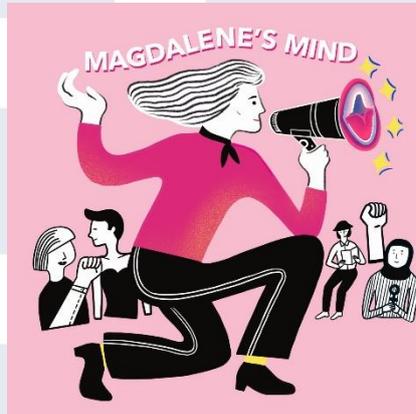
Menurut McHugh (2014, p. 153), audio adalah media yang kuat yang *non-intrusiveness*, resonansi afektif dan sifat menyelubungi membuatnya sangat cocok untuk menangkap narasi pribadi yang intim. *Audio storytelling* membutuhkan perpaduan keterampilan jurnalistik, teknis, dan kreatif. Ini dapat dengan mudah dipelajari dengan mengikuti template EH UOW, sebuah modul yang memanfaatkan sifat universal dari emosi dan kekuatan afektif audio untuk menyampaikan emosi.

Hal itu membuat audiens menjadi bermain peran yang tak hanya mendengarkan saja namun dapat membayangkan narasi dalam siniar tersebut. *Audio storytelling* dalam format siniar ini dapat dikatakan sudah memenuhi syarat. Namun masih ada beberapa kelemahannya yang membuat narasi ini kurang menarik.

Kelemahan siniar ini, menurut penulis gaya bicaranya yang lemas membuat pendengar menjadi mengantuk. Padahal apa yang dibahas cukup

bagus mengajarkan pendisiplinan anak. Lalu tidak adanya efek suara untuk menambahkan suasana yang dinarasikannya.

### 2.1.3 Magdalene's Mind



Gambar 2.3 Magdalene's Mind

Sumber: *podtail*

Siniar Magdalene's Mind merupakan sebuah siniar seputar berita yang dipandang melalui sudut pandang feminis untuk menyuarakan para perempuan dengan bahasan topik-topik yang cukup sensitif. Magdalene's Mind menjadi siniar yang membawa feminisitas ke dalam dunia audio.

Siniar ini membahas seputar isu-isu maupun topik yang berhubungan dengan perempuan sebagaimana perempuan terkadang dianggap remeh, lemah dan manja. Kehadiran siniar Magdalene's Mind dapat membuat beberapa perempuan dapat mewakili atau terwakili serta bersuara mengenai isu maupun topik yang bersangkutan.

Magdalene's Mind juga sudah layak disebut sebagai siniar karena termasuk fail audio digital yang dibagikan ke platform daring untuk didengarkan orang lain, seperti yang Phillips (2017, p. 161) jelaskan.

Kesamaan siniar Magdalene's Mind dengan penulis, yaitu membawakan program siniarnya dengan nilai jurnalistik, sama seperti siniar kami. Topiknya tidak hanya sedang ramai dibicarakan, namun memang

berasal dari keresahan diri. Topik penulis juga merupakan topik yang tidak hanya hangat pada saat itu saja, namun topik ini tidak terkait waktu.

Kelemahannya memiliki pembahasan yang cukup sensitif untuk dibahas sehingga ketika ada anak dibawah umur mendengar siniar ini mungkin akan salah paham atau tidak mudah dipahami oleh anak-anak.

Tabel 2.1 Tinjauan karya sejenis

Judul	Kelemahan	Relevansi
Podcast Mental Health Selftalk Project	Terdapat noise dalam episode itu. Nisrani sendiri yang mengatakan bahwa memang sedang berkendala dalam pembuatan episode siniar pada kali itu.	Menjadi referensi untuk penulis karena pembahasan topiknya yang tak jauh berbeda dari penulis. Topiknya masih bersangkut paut, dimana penerimaan diri juga merupakan salah satu ciri self love.
Serial Podcast Disiplin Positif	Gaya bicaranya yang lemas membuat pendengar menjadi mengantuk. Padahal apa yang dibahas cukup bagus mengajarkan pendisiplinan anak.	Siniar ini dapat menjadi referensi dalam metode penyampaiannya yaitu <i>storytelling</i> .
Magdalene's Mind	Memiliki pembahasan yang cukup sensitif untuk dibahas, sehingga ketika ada anak dibawah umur mendengar mereka mungkin akan salah paham.	Membawakan program siniernya dengan nilai jurnalistik, sama seperti siniar kami. Topik yang dibahas tidak terikat waktu.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

### 2.2.1 Podcast atau siniar

*Podcast* (dalam bahasa Indonesia disebut sebagai siniar) memiliki makna sebagai fail audio digital yang dibuat dan diunggah ke platform daring untuk dibagikan dengan orang lain. Siniar mengacu pada distribusi fail audio dalam format digital. Audio tersebut dapat diakses secara langsung melalui desktop, gawai atau dikirimkan ke perangkat media portable (Phillips, 2017, p. 161). Penggunaan siniar yang sangat mudah,

praktis, dan fleksibel dapat membantu calon pendengar lebih mudah mengakses karya yang dibuat oleh penulis.

Kyle Wrather telah menjelaskan sejarah *podcast* dalam artikelnya. Menurut Wrather (2019), siniar memiliki kontinuitas dan perubahan dalam media radio. Praktik media siniar telah mewujudkan pendekatan baru yang inovatif, memodifikasi, dan mengulangi pola yang ditemukan di banyak media. Fail audio digital pertama dari siniar tampak berada di mana-mana, tetapi masih dianggap berbahaya. Secara khusus karena penyebaran *digital feed podcast* memungkinkan terjadi penyalinan dalam jumlah yang tak terbatas dan tak terjamin (p.144). Terlepas dari tantangan awal mula penerbitan fail audio tersebut, Abigail de Kosnik dalam (Wrather, 2019) telah menggambarkan “arsip kasar” siniar sebagai media yang informal, kolaboratif, dan sering bersifat pribadi. Media ini juga tidak diragukan lagi karena dapat menghasilkan hasil yang luar biasa dan mencerminkan bentuk penerimaan dan praktik media yang menarik (p. 144).

Berangkat dari sejarah yang dijelaskan Wrather, seperti yang telah ditulis pada latar belakang, menurut laporan Nielsen (Redaksi, 2020), jumlah pendengar siniar tumbuh lebih dari 3,6 juta. Carl Zuzarte (*Spotify's Head of Studios for Southeast Asia*) mengatakan, ke depannya para kreator atau *podcaster* memiliki potensi yang semakin tinggi. untuk meraih uang melalui siniar. Spotify juga mencatat bahwa Indonesia menjadi salah satu negara yang pasarnya berkembang pesat. Lebih dari 20% pengguna Indonesia mendengarkan siniar setiap bulan, melebihi rata-rata global.

Hasil survei Jakpat oleh *databoks* telah menunjukkan jumlah pendengar siniar di Indonesia didominasi oleh responden yang berusia 15-19 tahun sebanyak 22,1%, serta pendengar yang berusia 20-24 tahun sebanyak 22,2%. Survei itu dikerjakan oleh 2.368 responden pada 5 Oktober sampai 11 Desember 2020. Melihat ini, penulis semakin yakin untuk

menargetkan remaja hingga dewasa muda dalam karya ini. Oleh karena itu, penulis dan tim menggunakan siniar agar dapat dengan mudah meraih pendengar yang sesuai dengan target kami.

### **2.2.2 Audio storytelling**

Menurut McHugh (2014, p. 153), audio adalah media yang kuat yang *non-intrusiveness*, resonansi afektif dan sifat menyelubungi membuatnya sangat cocok untuk menangkap narasi pribadi yang intim. *Audio storytelling* membutuhkan perpaduan keterampilan jurnalistik, teknis, dan kreatif. Ini dapat dengan mudah dipelajari dengan mengikuti template EH UOW, sebuah modul yang memanfaatkan sifat universal dari emosi dan kekuatan afektif audio untuk menyampaikan emosi.

Didukung dengan mendengarkan secara daring contoh bentuk *audio storytelling*. Telah dilakukan percobaan (2012-2014) berjalan di lima kelas, tiga diajarkan oleh McHugh dan dua oleh rekan kerjanya mengikuti model telah kembali secara konsisten mendorong hasil. Siswa dengan cepat memahami konsep karena emosi yang bersifat universal dan dapat dihubungkan. Tindakan merekam EH mengembangkan ikatan antara siswa dan orang yang diwawancarai karena konten yang bersifat pribadi dan sering kali bersifat intim. Ini juga memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam mendengarkan secara mendalam. (p. 153)

Setelah itu, siswa sering melaporkan perasaan perwalian, rasa memiliki tanggung jawab kepada orang yang diwawancarai untuk menyampaikan cerita mereka sejujur dan sekuat mungkin. Ini memberikan insentif bagi siswa untuk mempelajari aspek teknis produksi audio dan untuk merefleksikan tanggung jawab etis terhadap mata pelajaran mereka. Cerita audio yang dihasilkan telah mencapai standar yang sangat tinggi bagi pendatang baru di bidang audio, sehingga beberapa karya telah mendapatkan siaran nasional.

Selain peran pedagogisnya dalam pendidikan jurnalistik, *audio storytelling* menjadi format media yang semakin signifikan. *Podcasting*, metode produksi yang murah, kemampuan daring yang lebih mudah, dan penceritaan audio global yang berkembang komunitas menunjukkan bahwa *audio storytelling* memiliki potensi besar di seluruh dunia. *Audio storytelling* juga dapat membantu komunitas yang terpinggirkan untuk mendapatkan agensi atas cerita mereka sendiri, dan membangun modal sosial, sebagai bagian dari pendekatan berkelanjutan terhadap industri kreatif yang diidentifikasi oleh Creative Economy Report. (p. 154)

Melihat di atas, *audio storytelling* dapat dengan mudah dan cepat dipahami oleh para pendengar, karena adanya emosi yang bersifat universal dan dapat dirasakan. Selain itu, sesuai percobaan yang dilakukan kepada beberapa siswa oleh McHugh menyatakan bahwa orang yang diwawancarai akan lebih mengembangkan ikatan antara orang yang diwawancarai dengan pewawancara sehingga kontennya bersifat pribadi dan intim. Sehingga pewawancara sering merasa memiliki tanggung jawab kepada orang yang diwawancarai untuk menyampaikan cerita mereka dengan sejujur dan sekuat mungkin.

Hal itu menjadi alasan mengapa konsep *audio storytelling* digunakan sebagai format siniar penulis dan tim. Sebagaimana, format *audio storytelling* dapat dengan mudah dan cepat dipahami, serta memberi tanggung jawab penulis untuk menyampaikan cerita mereka dengan jujur.

### **2.2.3 Theater of mind**

*Theater of mind* merupakan sebuah pertunjukan drama yang terjadi dalam imajinasi seseorang melalui gambar, tulisan, dan suara (Wianto, 2021, p. 8). Hal ini terjadi ketika sumber suara secara mental memaksa pendengar untuk membangun adegan imajiner dalam pikirannya. *Theater of*

*mind* menjadi salah satu aspek penting dalam menyampaikan sebuah cerita sesuai dengan naskah.

Awal mula istilah *theater of mind* ini muncul di radio Amerika Serikat. Istilah ini menjadi sangat populer di tahun 1970 sejak *drama* suara disiarkan melalui radio. Pada saat itu, radio memiliki kekuatan terbesar sebagai media imajinasi. Radio mendorong banyak suara dan berupaya menggambarkan suara dari penyiar ataupun informasi melalui telinga pendengar (p.3).

Berbeda dari pengalaman yang dimiliki pendengar jika hanya melihat drama secara langsung sehingga tidak melibatkan partisipasi mereka. Seperti halnya aktor dalam sebuah drama yang memperagakan serta bersandiwara berdasarkan naskah kepada audiens dengan dilengkapi pemandangan, kostum, aksi, *make-up* dan fisik penampilan para tokoh.

Sedangkan *theater of mind, drama* ini tidak disajikan di atas panggung melainkan terjadi di pikiran pendengar. Dimulai dari aksi, karakter, serta penampilan para tokoh semuanya berada di pikiran para audiens. Dan itu berasal dari kata-kata penulis yang dijelaskan oleh pembaca. Para pembaca juga membayangkan adegan dalam pikiran mereka secara imajinatif dengan menggambarkan tindakan dan karakter. Lalu para pendengar akan merasakan dampak emosional dari *drama* suara tersebut oleh sang pembaca.

*Theater of mind* digunakan dalam sinjar penulis dan tim karena kami menggunakan drama singkat untuk pembuka di beberapa episode. *Drama* singkat ini akan bersangkutan paut dan mengikuti topik di setiap episodanya. Sesuai dengan apa yang dituliskan di atas, sinjar penulis dan tim akan mengajak pendengar untuk membayangkan atau menggambarkan di pikiran mereka setiap *drama* singkat yang ada di beberapa episode dengan topik yang berbeda.

#### **2.2.4 Vox pop**

*Vox pop* adalah salah satu teknik wawancara. *Vox pop* berasal dari bahasa latin, yaitu *vox populi* yang artinya adalah ‘suara rakyat’. Wawancara jenis ini lazimnya dilakukan oleh wartawan penyiaran, dan juga wartawan media cetak demi mendapatkan jawaban ringkas atau pendirian berkenaan sesuatu perkara. Kejayaannya bergantung pada topik atau isu yang ditanya dan cara anda mendekati sumber. Pandangan rakyat biasa ini dapat memberikan dimensi lain. (Amir, 2005, p. 64).

Dengan menggunakan teknik wawancara *vox pop*, penulis dapat mengetahui pandangan lain dari berbagai narasumber mengenai topik yang diangkat. Jawaban yang didapat akan memunculkan berbagai reaksi yang berbeda dari narasumber. Menurut Amir (2005, p. 64), ada yang mungkin juga hanya gelak tawa dan memberikan reaksi yang tidak sesuai untuk disiarkan. Amir menyarankan untuk mengambil 10 narasumber, agar jawaban dari beberapa narasumber yang tidak sesuai bisa dilewati saja.

Berdasarkan yang dijelaskan di atas, penulis ingin menggunakan konsep ini untuk mengetahui pandangan berbeda dari banyaknya narasumber mengenai penerimaan diri. Ditambah dengan topik yang dibawakan oleh penulis berkaitan atau dekat dengan manusia, sehingga mudah untuk narasumber rasakan. Hasil wawancara dengan teknik *vox pop* akan memberikan informasi atau data baru tentang topik yang dibahas.

#### **2.2.5 Self-acceptance atau penerimaan diri**

Penerimaan diri atau *self-acceptance* merupakan konsep penting dalam pembangunan kemanusiaan (Bernard, 2013, p. 15). Menurut Maslow (dalam Bernard, 2013, p. 129), penerimaan diri terjadi melalui aktualisasi diri. Untuk mengaktualisasikan diri, seseorang perlu memahami dirinya sendiri.

Hurlock (dalam Ardilla & Herdiana, 2013) menyatakan penerimaan diri merupakan suatu tingkat kemampuan serta keinginan untuk dapat hidup dengan segala karakteristik yang ada pada dirinya. Individu dengan tingkat penerimaan diri tinggi, tidak peduli dengan banyaknya kelemahan pada dirinya. Justru kelemahannya dijadikan sebagai kekuatan untuk dapat memaksimalkan kelebihanannya (p. 3). Berikut pendapat Hurlock terhadap beberapa kondisi yang mendukung penerimaan diri setiap individu:

**1. Pemahaman tentang diri (*self understanding*)**

Dapat memahami diri sendiri adalah kesempatan individu untuk mengenali kelebihan serta kekurangannya.

**2. Pengharapan realistik (*realistic expectation*)**

Seseorang dapat menentukan harapannya sendiri sesuai dengan pemahaman dan kemampuannya sendiri, tidak diarahkan atau dipengaruhi oleh orang lain.

**3. Tidak ada hambatan lingkungan (*absence of environmental obstacles*)**

Individu yang sudah memiliki pengharapan realistik, tetapi terhalang dengan lingkungan yang tidak mendukung akan mempersulit harapannya.

**4. Sikap masyarakat yang menyenangkan (*favourable social attitudes*)**

Masyarakat yang memiliki praduga baik karena mendapatkan penghargaan sosial dan keadaan seorang individu akan mengikuti kebiasaan lingkungan.

**5. Tidak ada gangguan emosional yang berat (*absence of emotional stress*)**

Tekanan emosi dapat berpengaruh pada keseimbangan individu.

**6. Pengaruh keberhasilan (*preponderance of success*)**

Keberhasilan yang dialami oleh individu dapat menimbulkan penerimaan diri. Namun jika mengalami kegagalan timbul penolakan dalam diri individu.

**7. Identifikasi kepada orang yang mampu menyesuaikan diri (*identification with well adjusted people*)**

Seseorang yang dapat mengidentifikasi orang lain akan memiliki penyesuaian diri baik dan dapat membangun sikap positif terhadap diri sendiri.

**8. Terdapat luasnya perspektif diri (*self perspective*)**

Individu yang memperhatikan pandangan orang lain mengenai perspektif diri yang luas, dapat diperoleh melalui belajar dan pengalaman.

**9. Pola asuh yang baik di masa kecil (*good childhood training*)**

Seorang anak yang diasuh secara demokratis, cenderung berkembang sebagai seseorang yang dapat menerima diri sendiri.

**10. Konsep diri yang stabil (*stable self concept*)**

Seseorang yang tidak mempunyai konsep diri yang stabil, akan kesulitan untuk menunjukkan siapa dirinya pada orang lain.

Sesuai dengan konsep di atas, penulis ingin membawa tema penerimaan diri. Melihat dari hasil riset dan lingkungan penulis, masih banyak orang yang belum dapat menerima dirinya sendiri, termasuk dengan penulis. Maka penulis ingin mengangkat dan memperdalam tema ini. Agar orang-orang yang belum dapat menerima dirinya dapat terbantu dengan kisah inspiratif dari Tania Adeline (narasumber 1) dan memahami lebih lagi serta mengerti cara menerima diri yang akan dijelaskan oleh Annisa Nukrhairany S.Psi (Narasumber 2).

### 2.2.6 Wawancara

Wawancara adalah salah satu dari beberapa teknik mengumpulkan informasi atau data (Edi, 2016, p. 1). Pada abad ke-20, penggunaan teknik wawancara menghasilkan karya jurnalistik yang hebat dan berlanjut sampai sekarang. Wawancara merupakan metode pertama yang digunakan dan dibandingkan dengan alat lain dalam penelitian. Dalam penelitian wawancara dianggap memakan waktu dan paling sering digunakan oleh seseorang untuk mencari informasi.

Kerlinger (dalam Edi, 2016) menyatakan wawancara mempunyai sifat-sifat penting yang tidak dimiliki oleh tes-tes dan skala objektif serta pengamatan perilaku. Apabila wawancara digunakan dengan daftar perincian yang tersusun dengan baik, maka dapat menghasilkan banyak informasi, bersifat luwes, dapat disesuaikan dengan situasi individual, serta kerap kali dapat digunakan jika tidak ada metode lain yang memungkinkan (p.2).

Nazir (dalam Edi, 2016, p. 3) menguraikan teknik wawancara sebagai proses mendapatkan keterangan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden. Berikut terdapat beberapa hal yang membedakan wawancara dengan percakapan:

1. Pewawancara dan responden umumnya belum saling mengenal satu sama lain.
2. Responden selalu menjawab pertanyaan.
3. Pewawancara selalu memberikan pertanyaan.
4. Pewawancara tidak mengarahkan pertanyaan ke jawaban, tetapi harus selalu netral.
5. Pertanyaan yang dilontarkan mengikuti panduan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Dalam melakukan wawancara, pewawancara harus dapat memberikan dan mempertahankan motivasi kepada responden selama berlangsungnya wawancara. Menurut Rich (dalam Edi, 2016, p. 4), terdapat 5 hal dalam tujuan wawancara:

**1. *Fact finding interviews***

Wawancara ini bertujuan untuk menggali data atau informasi suatu topik.

**2. *Fact giving interviews***

Wawancara ini dilakukan dengan pewawancara memberikan penjelasan atau keterangan kepada responden.

**3. *Manipulative interviews***

Wawancara ini memiliki tujuan untuk mengarahkan atau membuat responden melakukan apa yang diinginkan.

**4. *Treatment interviews***

Wawancara dengan tujuan memberikan konseling, dukungan, atau menambahkan wawasan terhadap responden.

**5. *Demonstrative interviews***

Wawancara ini dilakukan dengan mengilustrasikan atau memandu teknik serta hal-hal penting terhadap responden.

Umumnya, tujuan wawancara disebabkan karena ingin mengetahui suatu hal, sehingga wawancara harus dimulai dengan perasaan ingin tahu. Berdasarkan penjelasan teori di atas, penulis menggunakan teknik wawancara. Tujuan penulis melakukan wawancara yaitu untuk menggali lebih dalam lagi informasi-informasi atau data-data yang dibutuhkan dari para narasumber dalam siniar ini.