

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Dalam proses pembuatan karya ini, penulis membutuhkan inspirasi untuk memperluas kreativitas dan membuat suatu karya yang lebih menarik, dari karya sebelumnya. Inspirasi adalah tindakan atau kekuatan untuk melatih pengaruh yang mengangkat kecerdasan dan emosi. Inspirasi dapat mendorong seseorang dalam memandang kemampuan diri sendiri (Jevi, 2021, para. 4).

Oleh karena itu, penulis mencari tinjauan karya sejenis untuk menjadi referensi sebagai karya selanjutnya. Berikut beberapa tinjauan karya sejenis yang telah dipilih oleh penulis.

2.1.1 LEBIH DEKAT

Gambar 2.1 Logo LEBIH DEKAT



Sumber: *Kompas.com Podcast*

Dilansir dari Kompas.com Podcast, siniar LEBIH DEKAT merupakan karya sejenis yang produksi oleh mahasiswi UMN, yaitu Yohana Indah, Muthiara Bertha dan Yabes Octaviani, yang fokus membahas mengenai perubahan iklim dan kearifan lokal. Pembahasan siniar ini juga tentang kehidupan terus bergerak maju seiring dengan perkembangan zaman, sehingga

mengorbankan hal yang paling istimewa. perubahan iklim kian mengikis bumi dan mengajarkan untuk mencintai alam.

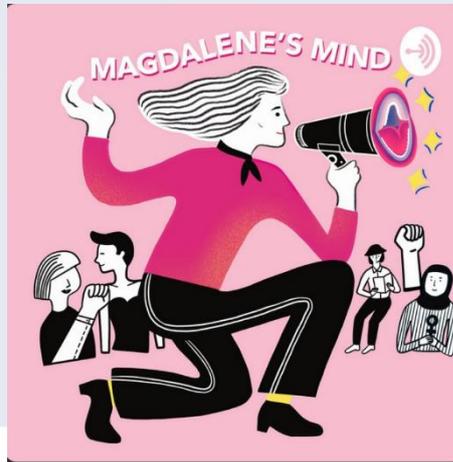
Salah satunya dalam episode #1 berjudul “Hutan Sudah Berteriak, Kamu Dengar?” membahas hutan, hutan adalah tempat melepas beban pikiran melalui napasnya yang sejuk. Namun, hal ini menceritakan masalah sejuknya udara dihutan perlahan menghilang. Yang dimana kondisi tersebut *relate* dengan apa yang kita alami, banyak musibah yang terjadi seperti kebakaran hutan hutan ditebang dan masih banyak lagi, sehingga membuat faktor kelembapan hutan menjadi sedikit.

Relevansinya dalam proyek memiliki konsep *storytelling* yang sebagai pembuka dari siniar. Konsep tersebut sangat menginspirasi penulis untuk membangun pendengar agar lebih nyaman dan membuat pendengar akan tertarik untuk mendengar sampai akhir. Kelemahannya, dalam siniar tersebut terdapat *backsound* pada bagian opening yang terlalu keras, sehingga suara narator nyaris tertutup. Maka dari itu, karya LEBIH DEKAT ini dijadikan referensi untuk karya penulis. Perbedaan dari karya sebelumnya, kebaruan karya penulis akan menggunakan perpaduan konsep mini drama, *vox pop*, dan *storytelling* untuk proyek karya ini. Konsep baru inilah yang penulis akan bangun perhatian audiens dan berharap pendengar akan menyimak karya ini hingga habis.



2.1.2 Magdalene's Mind

Gambar 2.2 Logo Magdalene's Mind



Sumber: *Magdalene.co*

Berdasarkan dari situs resmi *Magdalene.co*, *Magdalene's Mind* merupakan siniar yang diproduksi oleh *Magdalene.co*, yaitu membahas mengenai isu feminisme. Hal-hal yang berhubungan dengan isu perempuan dari sudut pandang feminisme, yakni tentang perjuangan hak perempuan. Kelemahan dari siniar ini memiliki pembahasan yang cukup sensitif, sehingga ketika ada anak dibawah umur mendengar mereka bisa salah memahami (Adisyah, 2018, para. 3).

Relevansi dari siniar *Magdalene* membawakan program siniarnya dengan nilai jurnalistik, sama seperti topik penulis. Topik tersebut tidak semata-mata hanya sedang ramai dibicarakan, tetapi pemilihan topik ini memang berasal dari keresahan yang mereka dan penulis alami. Maka dari itu, karya siniar ini dijadikan contoh untuk penulis dan dilihat dari salah satunya dalam episode 1 berjudul "Angry Feminists and SJWs: The Inner Struggle of a Movement" dimana pembahasan episode ini menginspirasi pendengar dan perbincangan bersama Komnas Perempuan bernama Mariana Amiruddin tentang tantangan dan bagaimana membangun gerakan kuat tanpa meredam perbedaan mendasar yang seringkali dihadapi feminis.

2.1.3 Makna Talks

Gambar 2.3 Logo Makna Talks



Sumber: *Soundcloud.com*

Makna Talks adalah siniar yang dibangun oleh anak-anak muda dari perusahaan Makna Creative, sebuah perusahaan *branding*, *social media activation*, dan estetika visual. Mereka aktif mengunggah konten tersebut setiap minggu lewat Spotify dan Soundcloud. Topik-topiknya lebih fokus ke dunia hiburan, serta didukung wawancara yang mendalam. Kelemahan dari siniar ini, banyak hal pembicaraan yang mendalam sehingga jika pendengar ini anak di bawah umur kurang memahami. Terdapat ucapan bahasa asing yaitu Inggris karena Spotify tidak menyediakan subtitle, mereka yang tidak mengerti bahasa Inggris akan kesulitan untuk mencerna pembicaraan tersebut.

Maka dari itu, karya ini dijadikan contoh untuk karya penulis. Relevansi dari siniar Makna Talks adalah mereka membahas hal yang berbau industri kreatif yang memiliki topik sama dengan penulis, yaitu membahas dunia entertainment. Dalam siniar tersebut episode berjudul *TALKS TOMORROW EP. 1: Joko Anwar, Cinta Laura, dan Iga Massardi's take to Win Entertainment Industry* membahas mengenai salah satunya *sharing* dari Cinta Laura di mana dia menceritakan singkat perjalanan karier serta mengevaluasi diri untuk

mempengaruhi orang dengan positif dan membangun cara berpikir (*open minded*).

Tabel 2.1 Ringkasan Tinjauan Karya Sejenis

Judul	Kelemahan	Relevansi
LEBIH DEKAT	Dalam siniar tersebut menyediakan <i>backsound</i> pada bagian opening yang terlalu keras, sehingga suara narator nyaris tertutup.	Hampir memiliki kesamaan konsepnya dengan penulis. Yang diawali dengan <i>storytelling</i> untuk sebagai pembuka dari siniar. Maka dari itu, karya LEBIH DEKAT ini dijadikan relevansi untuk karya penulis.
Magdalene's Mind	Kelemahan dari siniar ini memiliki pembahasan yang cukup sensitif, sehingga ketika ada anak dibawah umur mendengar mereka bisa salah memahami.	Relevansi dari siniar Magdalene membawakan program siniarnya dengan nilai jurnalistik, sama seperti topik penulis. Topik tersebut tidak semata-mata hanya sedang ramai dibicarakan, tetapi pemilihan topik ini memang berasal dari keresahan yang mereka dan penulis alami.
Makna Talks	Kelemahan siniar ini, terlalu fokus pada pembicaraan yang sangat mendalam sehingga jika pendengar ini anak di bawah umur kurang memahami.	Relevansi dari siniar Makna Talks adalah mereka membahas hal yang berbau industri kreatif yang memiliki topik sama dengan penulis.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Pengertian Siniar

Siniar adalah konten internet berupa audio yang berisi rekaman suara pembicaraan atau wawancara yang membahas suatu topik tertentu. Hal ini merupakan salah satu teknologi yang menarik dan asyik, karena siapa saja dapat terlibat mengekspresikan diri melalui audio (Geoghegan & Klass, 2007, p. 1).

Siniar dapat dipahami sebagai arsip audio digital yang diunggah melalui media daring untuk dibagikan kepada publik (Jati, 2021, p. 245). Siniar sudah dapat didengarkan melalui berbagai platform seperti, Spotify, Anchor, dan Google Podcast. Maka dari itu, penulis mengunggah karya siniar ke dalam platform, salah satunya Spotify karena siniar dapat diakses dan didengarkan secara *offline*. Keunggulannya konten siniar dapat diakses secara otomatis, mudah, dan kontrol ada ditangan konsumen, sehingga dapat dibawa dan selalu tersedia (Romli, 2020, para. 4).

2.2.2 Wawancara

Wawancara merupakan cara untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi. Teknik wawancara ini dapat menghasilkan informasi lebih luas dari hasil interaksi dengan narasumber. Proses wawancara juga hasil dari kegiatan interaksi untuk memperoleh tujuan tertentu. Tujuan utama dari proses wawancara dapat merangkai informasi yang diutarakan narasumber (Edi, 2016, p. 2).

Wawancara membantu penulis mendapatkan informasi lebih luas dari narasumber dan tidak menutup kemungkinan mendapatkan informasi di luar dari pertanyaan, sehingga interaksi akan terus berlanjut. Dengan penerapan wawancara ini, bisa menciptakan hubungan baik dengan narasumber serta mendorong pemahaman penulis mengenai topik yang diangkat.

2.2.3 *Storytelling*

Storytelling merupakan suatu penyampaian cerita kepada yang dapat dijadikan ruang untuk mendengarkan melalui suara dan diucapkan erat dalam telinga pendengar. Konsep *storytelling* juga memiliki dampak seperti meningkatkan kemampuan dalam bercerita, agar ceritanya tersampaikan dengan baik penulis dapat mendalami peran tokoh yang diceritakan. Cerita yang dibawakan dalam *storytelling* memberikan informasi kepada pendengar dengan mengisi beberapa memori yang didapatkan dalam cerita. Yang memungkinkan pendengar mengalami kehidupan orang lain dalam cerita (Dowling & Miller, 2019, p. 180).

Dengan menggunakan *storytelling* penulis dapat membuat karya dengan membangun imajinasi pendengar dari kisah *content creator* yang diungkapkan dalam *Behind the Story*. Selain itu, konsep ini didapatkan dari kumpulan kisah berbagai narasumber yang menjadi topik utama dan dibahas dalam setiap episode. Pemaparan konsep *storytelling* membantu pendengar untuk fokus dalam topik yang dibahas. Pembahasan tersebut mulai dari awal mula dan tantangan menjadi *content creator* secara komukatif dan interaktif tentang narasumber.

2.2.4 *Vox pop*

Kata *voxpath* merupakan akronim dari *Vox Populi* (bahasa latin) yang berarti suara rakyat. Dilansir dari cnnindonesia.com *vox pop* dalam dunia penyiaran berarti menggali suara *public* secara acak terjadi pada waktu serentak dalam situasi yang sama untuk memperoleh opini dan sudut pandang berbeda dari usia target yang tidak ditentukan secara spesifik. *Vox pop* hanya berbentuk pertanyaan yang dipahami secara umum oleh masyarakat awam (Hestin, 2016, para. 3 & 5).

Peran *vox pop* dalam karya hanya sebatas untuk mengetahui jawaban dari masyarakat yang berbeda-beda. Cara penerapan *vox pop* adalah dengan

memilih narasumber secara acak, kemudian merekam opini tersebut yang dijadikan dalam bentuk kesimpulan.

2.2.5 Content Creator

Content creator adalah pekerjaan baru di era sekarang bersifat *freelanch*, masing-masing tiap *content creator* memiliki keunikan yang berbeda-beda. Tugas utama dari *content creator* biasanya mengumpulkan ide menarik yang selanjutnya akan dijadikan konsep untuk menghasilkan konten. Konten yang dihasilkan *content creator* harus sesuai dengan identitas dan *selfbranding* pribadi. Terdapat wilayah tempat pekerjaan seorang *creator* saat ini adalah media sosial, ada Instagram, YouTube. Penggunaan media sosial untuk para penggemar atau pengikut mereka dengan mempublikasikan konten dibuat seperti promosi, edukasi, menghibur, dan memberi informasi (Hidayah, 2021, p. 151).

2.2.6 Social Media

Media sosial adalah tempat medium internet yang setiap pengguna merepresentasikan dirinya maupun interaksi, kolaborasi, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain sehingga membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial terdapat tiga bentuk yang merujuk makna bersosialisasi adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama (*cooperation*) (Setiadi, 2016, p. 2).

Perkembangan media sosial saat ini semakin maju pesat, hal ini membantu penulis untuk mempublikasikan karya siniar melalui platform tertentu khusus audio dimedia sosial. Media sosial merupakan jejaring sosial yang dapat diakses melalui internet dan berisikan teks, audio, video, foto, dan suara. Hal ini berkaitan dengan karya penulis yang akan mempromosikan hasil siniar melalui media sosial dan memiliki ikatan di

dunia *content creator*. Media sosial juga menjadi sarana untuk bersosialisasi, berinteraksi bersama rekan kerja.

2.2.7 Theater of Mind

Theater of mind merupakan gambaran yang muncul dalam pikiran. Seseorang tidak dapat mengabaikan hubungan jiwa dengan medium di teater pikirannya, yang membuat gambar-gambar dalam imajinasi. Yang di mana imajinasi seseorang semakin meningkat untuk menggambar dalam pikiran (Verma, 2012, p. 9).

Penerapan konsep *theater of mind* dilakukan dengan permainan imajinasi pendengar. Penulis yang bekerja sebagai penyiar berperan menjadi tokoh-tokoh untuk mengungkapkan kisah mereka mengenai topik yang dibahas. Peran dari konsep *theater of mind* digunakan agar pendengar bebas akan membayangkan sosok karakter tokoh dalam cerita. Konsep *theater of mind* membantu pendengar menciptakan imajinasi dalam otak dan lebih masuk ke dalam isi cerita. Hal inilah penulis memproduksi konten audio yang dapat membuat pendengar membayangkan dan berimajinasi mengangkat cerita menjadi terkesan nyata dalam pikirannya.

2.2.8 Tahapan Produksi Siniar

Dalam proses pembuatan konten audio, dibutuhkan proses untuk melalui beberapa tahapan produksi, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Berikut beberapa tahap membuat *podcast* (Romli, 2020, para. 21).

2.2.8.1 Praproduksi

Tahapan pertama untuk membuat konten siniar terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam praproduksi.

a. Memilih topik

Hal yang pertama dalam tahapan praproduksi adalah memilih topik. Pemilihan topik perlu dikuasai terlebih dahulu, agar cara penyampaian *podcaster* terdengar lancar.

b. Membuat nama

Setelah topik dan angle pembahasan sudah ditentukan, tahapan selanjutnya membuat nama siniar. Nama siniar ini bagaikan produk *brand* yang suatu saat akan mudah diingat dan dicari orang lain.

c. Menentukan format

Selanjutnya menentukan format siniar, ada tiga yang paling populer, yaitu solo, wawancara, dan obrolan.

- Format solo berisi pembicaraan sendiri, seperti ceramah, *sharing*, dan *storytelling* tentang topik tertentu. Biasanya pembahasan ini dari pengalaman, resensi buku, dan lain-lain.
- Format wawancara berisi obrolan dengan narasumber yang bersangkutan dengan topik tertentu. Pembahasan ini lebih membangun pendengar karena adanya pihak lain yang ikut *sharing* berdasarkan pengalaman nyata dan lain-lain.
- Format obrolan memiliki dua host yang biasanya lebih santai dan mengajak pendengar untuk ikut partisipasi dalam obrolan mereka. Pembahasan ini biasanya lebih *fun*, sehingga pendengar tidak merasa bosan.

d. Menulis naskah

Naskah sangat penting untuk menyusun setiap alur yang akan dibawakan. Hal ini sangat berguna ketika seorang *podcaster* melupakan suatu kalimat saat mulai rekaman. Biasanya naskah ini opsional, dapat digunakan atau tidak saat rekaman.

2.2.8.2 Produksi

Tahapan selanjutnya yaitu tahap produksi, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan saat mulai produksi siniar.

a. Intro dan Outro

Tahapan ini mulai untuk merekam bagian intro dan outro. Biasanya intro diawali dengan pembukaan dalam siniar, seperti menyapa pendengar, memperkenalkan nama siniar, tamu (jika ada), dan nama host. Untuk outro sebagai penutup untuk mengucapkan terima kasih kepada pendengar. Intro dan outro dapat direkam terlebih dahulu, kemudian lanjutkan proses *editing* dengan bantuan *background sound* yang mendukung.

b. Siapkan Peralatan

Untuk seorang *podcaster* sederhana, hanya menyiapkan mic atau handphone untuk rekaman. Pastikan semua proses rekaman audio terkondisi dengan baik dan tidak ada gangguan.

c. Mulai Merekam

Hal pertama yang perlu diperhatikan dalam rekaman adalah kondisi yang jauh dari *noise*. Lebih baik melakukan rekaman di ruang kedap suara dan jika sudah siap mulailah merekam.

2.2.8.3 Pascaproduksi

Tahapan terakhir adalah pascaproduksi, yang di mana merupakan proses terakhir untuk menyelesaikan konten. Setelah merekam, lakukan beberapa tahap ini agar lebih menarik.

1. *Audio Editing*

Saat proses *editing*, pilihlah aplikasi pendukung khusus untuk mengedit audio. Beberapa aplikasi pendukung bisa digunakan untuk mengedit audio, seperti Adobe Audition, Audacity, Filmora Scrn, Wave Pad, Ocean Audio, Wavosaur, MixPad, Sound Forge, Spec, dan Audio Hijack. Pilihlah aplikasi mengedit audio yang paling dikuasai, selama *editing* gunakan *background and sound effect* yang sesuai agar siniar lebih hidup.

2. *Grafis Cover Art*

Setelah proses *editing* telah selesai, pastikan hasilnya sudah siap untuk dipublikasikan. Dalam publikasi hasil audio, akan lebih menarik ketika adanya desain cover. *Cover art* ini bagaikan sampul siniar, sehingga mudah dikenal dan ditemukan orang lain.

3. *Publikasikan*

File mp3 dan *cover art* sudah siap, mulailah untuk publikasikan hasilnya. Terdapat platform yang dapat digunakan untuk mengunggah siniar, yaitu Spotify, Google Podcast, dan Radio Public.

4. *Promosi*

Promosikan hasil konten di media sosial atau blog tertentu. Dengan melakukan promosi ini akan semakin banyak pendengar yang datang dan sekaligus membangun semangat jika ada *feedback positive* dari orang-orang.