

## BAB II

### KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam proses pembuatan karya siniar ini, penulis tentunya memiliki tinjauan karya sejenis yang dapat dijadikan sebagai acuan penulis dalam membuat karya siniar. Hal ini dilakukan dengan cara mencari referensi dari karya yang sepadan dengan yang dibuat penulis.

##### 2.1.1 Siniar Lintas Makna



Gambar 2.1 Siniar Lintas Makna Episode 20  
Sumber: Spotify

Siniar *Lintas Makna* sendiri merupakan sebuah kanal yang secara keseluruhan membahas tentang kehidupan, cinta, karier, teman, dan keluarga melalui dua sudut pandang lintas generasi. *Lintas Makna* dibuat untuk belajar atau memberikan pelajaran tentang persoalan yang sedang dialami dalam proses pendewasaan diri. *Lintas Makna* pertama kali mengudara pada 6 Januari 2021, dan sekarang sudah memiliki total 45 episode. Saat ini, siniar *Lintas Makna* baru mengudara di platform *Spotify* saja.

Pada episode “*Toxic Positivity Beda sama Positive Mindset*”, siniar ini dibawakan oleh Dimas Danang dan Sheryl Sheinafia. Episode ini secara keseluruhan membahas konsep *toxic positivity* yang digunakan sebagai alasan untuk menutup atau memendam perasaan negatif sesaat. Siniar ini juga membahas perbedaan berpikir positif dengan *toxic positivity*, yakni berpikir positif yang terlalu berlebihan bisa meracuni pikiran kita sendiri.

Pembawaan *host* (Dimas Danang & Sheryl Sheinafia) yang santai dan bahasa yang ringan membuat siniar ini semakin nyaman untuk didengar. Selain itu, para *host* memang sudah memiliki kemampuan *public speaking*. Hal seperti ini tentunya dapat dilihat dari cara mereka berkomunikasi, seperti jatah berbicara antara kedua *host* yang cukup seimbang dan tidak saling memotong satu sama lain, dan pembahasan yang dibicarakan memiliki *bridging* yang baik. Namun, penulis merasa dalam siniar ini tidak dilakukan riset yang mendalam sehingga perbincangan yang di dalam siniar itu terkesan seperti opini dan tidak disediakan fakta terkait topik yang dibahas.

Penulis menjadikan siniar *Lintas Makna* ini sebagai referensi untuk karya yang dibuat penulis adalah dari segi pembawaan yang santai dengan bahasa yang ringan. Hal ini dapat membantu penulis dalam melakukan wawancara dengan narasumber revelan dan ahli yang penulis lakukan di tahap produksi. Selain itu, topik pembahasan yang dibahas cukup relevan dengan topik yang penulis ingin angkat. Namun, penulis ingin membuat suatu inovasi dengan membuat konsep drama radio pada intro siniar untuk membangun *theatre of mind* para pendengar, serta topik pembahasan yang lebih membahas bahwa *toxic positivity* bisa berdampak buruk dari segi psikologi.

Link Spotify:

[https://open.spotify.com/episode/033WqUm1880gV8ee4GnoZ8?si=PQfla7epQIKLq2Kj\\_a5uZw&dl\\_branch=1](https://open.spotify.com/episode/033WqUm1880gV8ee4GnoZ8?si=PQfla7epQIKLq2Kj_a5uZw&dl_branch=1)

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.1.2 Siniar *Serial Hikayat Kebo* oleh KBR Prime



Gambar 2.2 Siniar Serial Hikayat Kebo  
Sumber: Spotify

Untuk tinjauan karya sejenis yang kedua, penulis menggunakan Siniar *Hikayat Kebo* oleh KBR Prime. *Serial Hikayat Kebo* merupakan siniar yang menerapkan konsep *storytelling* dari karya-karya Linda Christianty pada bukunya yang berjudul *Hikayat Kebo*. Dari karya tulis, KBR Prime melakukan adaptasi di mana karya ini dikemas dalam bentuk suara. Siniar ini dibuat oleh Veren Margaretha, Adonia Bernike, dan Natasya Christanta, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang bekerja sama dengan KBR Prime. Siniar ini juga dikemas dalam bentuk jurnalisme sastra yang mengacu pada kisah nyata.

Siniar *Hikayat Kebo* pertama kali dirilis pada 7 Januari 2021, dan saat ini memiliki total sebanyak 6 episode. Dalam setiap episodennya, siniar ini menerapkan *storytelling* pada karya-karya yang berbeda dalam buku *Hikayat Kebo*. Dalam karya ini, terdapat beberapa bagian yang didukung oleh efek suara, latar suara, dan dialog yang menyerupai drama. Saat mendengar siniar ini, karya Linda Christianty yang awalnya hanya berbasis teks pun menjadi lebih interaktif saat dikemas dalam bentuk suara. Selain narasi, terdapat pula wawancara yang dilakukan dalam siniar ini.

Penulis menjadikan siniar *Serial Hikayat Kebo* sebagai referensi untuk karya yang dibuat penulis adalah dari segi teknis pembawaan narasi dan penerapan *storytelling* dalam siniar ini. Hal ini karena penulis juga menggunakan satu penyiar atau monolog untuk karya yang dibuat. Selain itu, siniar *Serial Hikayat Kebo* juga dapat mengemas *storytelling* dengan musik dan efek suara yang dapat menyesuaikan dengan apa yang sedang dibahas

dalam siniarnya. Hal itulah yang membuat penulis menjadikan *Serial Hikayat Kebo* sebagai referensi, karena penulis menggunakan dan menerapkan konsep *audio storytelling* dan wawancara.

Namun, penulis ingin membuat suatu inovasi dengan membuat konsep drama radio pada intro siniar untuk membangun *theatre of mind* para pendengar, serta topik pembahasan yang lebih membahas bahwa *toxic positivity* bisa berdampak buruk dari segi psikologi. Penulis juga menyelipkan beberapa *soundbite* dari narasumber-narasumber yang diundang di dalam karya yang penulis buat. Hal ini menjadi penting karena siniar akan terkesan lebih riil jika terdapat suara dari narasumber itu secara langsung.

Link Spotify:

<https://open.spotify.com/show/0t7eQgpQIbx3tsrnY9nbZs?si=71e4be9665ea4cea>

### 2.1.3 Siniar Drama Audio Salihara



Gambar 2.3 Siniar Drama Audio Salihara  
Sumber: Spotify

Untuk tinjauan karya sejenis yang ketiga, penulis menggunakan siniar *Drama Audio Salihara*. Kanal ini merupakan kanal siniar yang berisikan sandiwara audio atau yang dikenal dengan drama radio. *Drama Audio Salihara* sendiri merilis episode pertamanya pada Agustus 2020. Saat ini Drama Audio Salihara memiliki lima episode dan baru dipublikasikan di Spotify saja.

Secara keseluruhan, siniar dikemas dengan baik, yakni dengan adanya *background music*, *sound design*, serta SFX. Hal itu dapat membuat siniar ini menjadi semakin mudah diimajinasikan di kepala para pendengar. Selain itu,

siniar ini juga dapat membentuk *theater of mind* bagi yang sedang mendengarkan siniar ini. Seperti yang telah dijelaskan, penulis berencana membuat intro berupa drama radio sebagai pembuka agar dapat membentuk *theater of mind* pendengar. Radio drama itu menceritakan kehidupan narasumber yang pernah mengalami pemikiran *toxic positivity*. Maka dari itu, penulis menjadikan siniar ini sebagai referensi untuk karya yang dilakukan penulis untuk pembuatan karya.

*Siniar Drama Audio Salihara: Jembatan Pecah Episode 1* ini tentunya memiliki peran untuk pembuatan karya penulis. Dari karya yang dibuat oleh *Siniar Drama Audio Salihara*, penulis terinspirasi dari sisi penyuntingan yang dilakukan oleh mereka, mulai dari teknis penggunaan efek suara, latar suara, hingga cara mereka membangun suasana atau *theatre of mind* para pendengar. Hal itu karena penulis juga membuat drama radio atau reka ulang dari kisah nyata narasumber relevan yang penulis buat di awal episode siniar *YoungTalks*. Jika *Siniar Drama Audio Salihara* menggunakan cerita yang bersifat fiksi, reka ulang yang penulis buat berdasarkan dari kisah nyata dari narasumber relevan dari penulis.

Link Spotify:

[https://open.spotify.com/episode/1muglo5pvcnsnzjAx1WFnG?si=5O8GsOxKR8ieTrqVDDGDjg&dl\\_branch=1](https://open.spotify.com/episode/1muglo5pvcnsnzjAx1WFnG?si=5O8GsOxKR8ieTrqVDDGDjg&dl_branch=1)

[https://open.spotify.com/episode/6tr3qt4FzxYtokLIhhf0W4?si=hYRvuBwHTMOZOEIwE\\_Xs1g&dl\\_branch=1](https://open.spotify.com/episode/6tr3qt4FzxYtokLIhhf0W4?si=hYRvuBwHTMOZOEIwE_Xs1g&dl_branch=1)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

No.	Nama Karya	Kelebihan	Kekurangan
1.	<i>Lintas Makna Ep 20: Toxic Positivity Beda Sama Positive Mindset</i>	Menggunakan bahasa yang ringan dan artikulasi yang sangat baik saat berbicara, sehingga siniar dapat mudah dimengerti.	Pembicaraan yang tidak merujuk pada data atau sumber yang kredibel, sehingga pembicaraan yang disampaikan terdengar seperti opini.
2.	<i>Serial Hikayat Kebo</i> oleh KBR Prime	Pembawaan <i>host</i> yang dapat menyesuaikan intonasi dengan cerita yang ingin disampaikan. Penggunaan latar suara, efek suara membuat siniar ini menjadi lebih nyata dan interaktif.	Tidak banyak melakukan perubahan dari segi jalan cerita karena menggunakan kisah dari buku <i>Hikayat Kebo</i> dan karena permintaan dari penulis buku, Linda Christianty. Penggunaan kalimat yang terkadang cukup berat, sehingga terkadang sulit untuk dipahami maksud dari pembicaraannya.
3.	<i>Siniar Drama Audio Salihara: Jembatan Pecah Episode 1</i>	Menggunakan efek suara yang sangat membentuk <i>theather of mind</i> pendengar, terasa berada di situasi cerita itu secara langsung dengan bantuan latar suara dan efek suara yang digunakan.	Alur cerita terasa sedikit sulit dicerna, sehingga secara keseluruhan alur dari drama audio ini sedikit sulit untuk dipahami.

## 2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

### 2.2.1 Media Daring

Menurut Wendratama, jurnalisme daring menjadi salah satu hal yang paling menonjol karena berkurangnya bisnis media cetak di seluruh dunia. Khalayak media lebih memilih transformasi yang disediakan secara cuma-

cuma tanpa adanya transaksi di internet. Media daring muncul perlahan menggantikan peran dari surat kabar dan majalah yang dahulu mendominasi perhatian khalayak (Wendratama, 2017, p. 2).

Media daring yang berhasil adalah media daring yang mampu memanfaatkan kelebihan internet semaksimal mungkin dengan terus melayani kebutuhan dan keinginan khalayak media. Hal ini merupakan tuntutan khalayak yang harus terus dipenuhi dengan memanfaatkan internet dengan maksimal (Wendratama, 2017, p. 4).

Secara teknis atau fisik, media daring merupakan sebuah media yang memiliki basis telekomunikasi dan multimedia atau audio visual. Sebuah media yang termasuk media daring adalah portal berita, website (situs web termasuk blog, dan media sosial seperti Facebook dan Twitter), radio, televisi daring, dan surat elektronik atau e-mail (Romli, 2018, p. 35).

### **2.2.2 Siniar sebagai Media Baru**

Istilah ‘media baru’ sudah digunakan sejak 1960-an untuk menjelaskan perangkat teknologi komunikasi yang semakin berkembang dan beragam (McQuail, 2011, p. 42). Mondry (2013, p. 13) juga mengartikan media baru sebagai media berbasis teknologi yang memanfaatkan internet dan mempunyai karakter yang cenderung fleksibel dan interaktif untuk publik.

Berry (2006, p. 143) menjelaskan bahwa istilah siniar sendiri pertama kali muncul dalam artikel “Audible revolution” karya jurnalis The Guardian, Ben Hammersley. Ia menjelaskan bahwa *podcasting* merupakan salah satu dari beberapa cara untuk menamai program radio yang dapat diunduh secara daring (Hammersley, 2004). Melihat penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa siniar merupakan salah satu dari media berbasis teknologi.

Serial siniar dapat diunduh sesuai dengan keinginan pendengar dan tanpa harus menunggu saat-saat tertentu seperti radio (Zaenudin, 2017, para 6). Hal ini membuktikan bahwa siniar merupakan media baru yang bersifat fleksibel dan interaktif, karena memiliki karakteristik sebagai media baru

yang dijelaskan oleh McQuail (2011) dan Mondry (2016).

Seperti media pada umumnya, pembuatan siniar juga memiliki tahapan produksinya sendiri. Michael Langsner, seorang produser siniar asal New York menjelaskan bahwa produksi siniar dibagi menjadi tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Dari artikel *The Podcast Production Company* yang berjudul *Producing a Podcast Part 1: Pre-Production*, tahapan produksi sebuah siniar yang dijelaskan adalah sebagai berikut (Langsner, 2019).

### **2.2.2.1 Praproduksi**

#### **2.2.2.1.1 Riset**

Dalam pembuatan siniar, riset merupakan tahapan awal yang diperlukan setiap membuat episode siniar. Luasnya hasil riset yang dilakukan tentunya berpengaruh pada pembahasan dan bobot materi yang diangkat. Hal itu berpengaruh baik untuk wawancara, diskusi, dan siniar naratif.

#### **2.2.2.1.2 Penentuan dan Persiapan Narasumber**

Jika sebuah siniar memerlukan seorang narasumber, kita harus mempersiapkannya terlebih dahulu agar siniar yang diproduksi berjalan dengan lancar. Maka dari itu, pihak pembuat siniar harus menentukan jadwal dengan narasumber dan memberikan beberapa pilihan tanggal. Hal ini diperlukan agar waktu wawancara dapat dilakukan dengan fleksibel dan menyesuaikan dengan jadwal narasumber. Pembuat siniar juga perlu memberikan gambaran kasar terkait pembahasan siniar yang dibahas.

#### **2.2.2.1.3 Garis Besar (*Outline*)**

Dalam meningkatkan kualitas serta profesionalisme dalam pembuatan siaran siniar, pembuat siniar perlu membuat garis besar atau *outline* untuk episode yang dibahas. Hal tersebut meliputi judul siniar, nomor episode, nama narasumber, tanggal rekaman, tanggal tayang, dan pertanyaan wawancara (jika diperlukan).

#### 2.2.2.1.4 Mengumpulkan Audio yang Dibutuhkan

Jika sebuah siniar akan menampilkan media seperti audio, potongan suara dari sumber lain, musik, dan klip lainnya, pembuat siniar perlu mengumpulkan sebuah hal itu pada tahap praproduksi. Hal itu sangat diperlukan demi kelancaran saat memasuki tahap produksi dan pascaproduksi. Proses pembuatan siniar dikhawatirkan akan terjadi hal yang tidak diinginkan jika tahap ini belum dilakukan terlebih dahulu.

#### 2.2.2.1.5 Melakukan Uji Coba terhadap Peralatan yang Digunakan

Sebelum memasuki tahap produksi atau memulai rekaman suatu siniar, pembuat siniar perlu memeriksa dan memverifikasi apakah alat-alat yang akan digunakan sudah siap untuk digunakan, yang meliputi mikrofon, komputer/laptop, aplikasi rekaman suara, dan lain-lain. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari kesalahan yang fatal.

Dalam tahap praproduksi siniar *YoungTalks*, penulis akan menerapkan tahap-tahap yang telah dijelaskan di atas. Sebelum memasuki tahap produksi, penulis juga melakukan riset terkait *toxic positivity* untuk mempermudah dalam menentukan *angle* yang akan dibahas. Penulis juga menentukan narasumber berupa psikolog sebagai narasumber ahli untuk menjelaskan *toxic positivity* dari sudut pandang ahli. Selain itu, penulis juga melakukan pemeriksaan alat-alat produksi agar pelaksanaan produksi dapat berjalan dengan lancar.

#### 2.2.2.2 Produksi

Setelah melaksanakan tahap praproduksi, terdapat tahap produksi yang perlu dilalui sebagai pembuat sinar. Pada tahap ini, pembuat siniar mulai melakukan rekaman terhadap apa yang telah dipersiapkan di tahap praproduksi. Menurut artikel The Podcast Production Company yang berjudul *Producing a Podcast Part 2: Production*, berikut hal

yang harus dilakukan saat proses produksi berlangsung (Langsner, 2019).

#### 2.2.2.2.1 Perlengkapan Berkualitas di Ruang yang Berkualitas

Alat-alat dan ruangan yang digunakan adalah dua faktor utama yang akan menentukan kualitas suara secara keseluruhan. Perlengkapan yang berkualitas tidak harus mahal, tetapi cukup gunakan mikrofon berkualitas baik dan posisikan dengan baik saat sedang berbicara. Lalu, pastikan juga untuk merekam di ruangan yang jauh dari kebisingan. Selain itu berikut beberapa tips untuk mencapai rekaman suara yang berkualitas.

- 1) Hindari tempat yang rentan terhadap kebisingan seperti dengungan peralatan, suara jalanan, atau kebisingan lainnya.
- 2) Hindari permukaan yang membuat suara menjadi bergema atau reflektif.
- 3) Kita bisa gunakan material yang dapat menyerap seperti kain, busa, *styrofoam*, untuk mendapatkan suara vokal yang jernih.
- 4) Hindari mikrofon menghadap langsung ke permukaan yang reflektif atau bergema.
- 5) Tempatkan mikrofon jauh dari dinding dan langit-langitnya.

#### 2.2.2.2.2 Gunakan Mikrofon untuk Setiap Orang

Dalam pembuatan siniar, semua pihak yang berbicara perlu diberikan mikrofon. Hal ini menjadi penting agar suara vokal bisa lebih baik secara keseluruhan. Hal ini juga akan membantu saat proses pascaproduksi. Jika semua orang memiliki mikrofonnya sendiri, proses penyuntingan suara pun akan lebih mudah dilaksanakan dan cenderung lebih fleksibel.

#### 2.2.2.2.3 Teknik Mikrofon yang Baik dan Benar

Semua orang harus memiliki pengetahuan tentang teknik menggunakan mikrofon yang tepat, berikut beberapa petunjuk tentang hal yang perlu dilakukan.

- 1) Jaga jarak dari mikrofon saat berbicara, sekitar 6 sampai 8 inci.
- 2) Jangan berbicara ke kapsul mikrofon karena ini akan menyebabkan udara yang keluar dari mulut bisa menghasilkan suara kasar.
- 3) Perhatikan apa yang ada di belakang. Karena menghadap ke arah pembicara, mikrofon juga menghadap ke segala sesuatu yang ada di belakang.
- 4) Tetap terhidrasi dan minum segelas air guna menghindari kebisingan mulut dan bunyi klik yang dapat terjadi saat mulut kering atau dehidrasi.

#### 2.2.2.2.4 Pastikan *Stopwatch* Terlihat Jelas

Dalam pembuatan siniar, *stopwatch* juga diperlukan dan harus terlihat oleh semua orang saat rekaman, Hal ini penting agar semua orang dapat mengetahui seberapa jauh rekaman telah berlangsung. Hal ini juga mempermudah lupa waktu sehingga bisa menepati target durasi yang telah ditentukan sebelumnya pada tahap praproduksi.

#### 2.2.2.2.5 Gunakan Perangkat Elektronik

Pembuatan siniar akan lebih baik jika menggunakan perangkat elektronik sebagai pedoman untuk melihat alur siniar, Jika menggunakan kertas, suara kertas ketika diganti akan terdengar berisik di depan mikrofon dan suara tersebut akan sulit dihapus saat proses penyuntingan.

Pada pelaksanaannya, siniar *YoungTalks* akan menerapkan tahapan seperti yang telah dijelaskan di atas. Rekaman siniar ini dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom Meeting. Untuk menjamin kejernihan suara, penulis akan menggunakan mikrofon saat

siaran. Selain itu, rekaman dilakukan di ruangan kedap yang sepi dan kedap suara seperti di dalam mobil, atau di dalam kamar yang tidak bergema. Hal itu diterapkan agar suara yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik.

### **2.2.2.3 Pascaproduksi**

Setelah menjalani tahap praproduksi dan produksi pembuatan siniar, tahap terakhir yang perlu dilaksanakan adalah pascaproduksi. Dalam tahap ini, semua audio dan potongan suara yang telah direkam perlu disatukan dan disunting agar sebuah siniar bisa diterbitkan. Berdasarkan artikel dari The Podcast Production Company dengan judul *Producing a Podcast Part 3: Post-Production*, berikut hal yang perlu diperhatikan dalam tahap pascaproduksi (Langsner, 2019).

#### **2.2.2.3.1 Menyunting Dialog**

Hal utama yang harus dilakukan pada tahapan pascaproduksi adalah melakukan penyuntingan terhadap dialog siniar dari rekaman audio yang telah direkam. Namun, kompleksitas penyuntingan dialog bergantung pada beberapa faktor. Jika siniar yang akan dibuat bersifat naratif, maka siniar itu memerlukan waktu penyuntingan yang lebih kompleks karena akan ada beberapa masalah yang akan dihadapi. Berikut daftar masalah yang dapat diatasi saat melakukan penyuntingan dialog.

- 1) Membuang audio dengan kesalahan yang jelas
- 2) Buang bagian audio yang terdapat jeda yang cukup lama, atau bahkan yang dapat merasa canggung jika tidak dibuang.
- 3) Jika sebuah siniar memiliki capaian durasi tertentu, buang audio yang tidak terlalu penting seperti “umm”, “ahh”, “emm”, kata berulang, dan kata tidak penting lainnya.
- 4) Buang bagian audio jika ada momen yang canggung dan tidak penting untuk ditayangkan.

#### 2.2.2.3.2 Perbaiki Kualitas Audio

Pada tahap pascaproduksi, terdapat banyak cara yang bisa dilakukan untuk menyempurnakan hasil rekaman audio. Cara tersebut adalah sebagai berikut.

1) Buang suara latar yang terdengar bising, seperti suara jalanan, dengungan peralatan, dan suara ruangan yang mengganggu.

2) *De-Verb*  
Jika hasil dari rekaman yang telah dilakukan terdengar memantul atau bergema, hal ini dapat diatasi dengan menggunakan *plugin* seperti.

3) *Equalizer*  
*Equalizer* sebenarnya menjadi opsional jika rekaman yang dihasilkan sudah baik dan benar. Namun, beberapa penyesuaian *Equalizer* bisa meningkatkan kualitas audio secara keseluruhan.

4) Kompresi (*Commpress*)  
Jika rekaman audio yang direkam memiliki pembicara yang bervariasi dan terdengar sangat kontras, kompresi akan menjadi teknik yang diperlukan untuk meratakannya.

#### 2.2.2.3.3 Tambahkan Musik atau Efek Suara

Sebagian besar siniar memerlukan penambahan suara seperti efek suara, suara musik, atau elemen produksi lainnya. Hal itu akan ditambahkan selama proses pascaproduksi.

#### 2.2.2.3.4 Tambahkan Segmen Intro/Outro pada Siniar

Segmen *intro/outro* menjadi hal yang penting sebelum atau sesudah memasuki konten utama sebuah siniar. Idealnya, *intro* dan *outro* dibuat terlebih dahulu sebelum pascaproduksi dan tinggal ditambahkan saat proses penyuntingan konten.

#### 2.2.2.3.5 Mencampur (*Mixing*)

Proses pascaproduksi ini mengacu pada penggabungan semua elemen audio *podcast* dan diatur agar semua audio dapat bekerja sama dengan baik. Namun, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam melakukan proses penyampuran.

(1) Efek Suara

Pastikan efek suara yang dipilih tidak sulit didengar atau mendominasi audio lainnya. Selain itu, usahakan efek suara yang digunakan sesuai dengan tema dan topik pembahasan.

(2) Level Musik

Pisahkan musik dari dialog, agar musik dapat lebih mudah diatur dan tidak mendominasi satu sama lain.

(3) Tingkat Dialog di Antara Pembicara yang Berbeda

Jika banyak orang yang berbicara dalam *podcast*, pastikan semuanya memiliki volume dialog yang cukup konsisten.

(4) Perencanaan (*Planning*)

Saat suatu audio didengar melalui *headphone*, terkadang suara akan terdengar digeser dari *headphone* kanan ke kiri, atau sebaliknya.

#### 2.2.2.3.6 Finalisasi atau Penyelesaian

Setelah semua audio telah disunting dan ditempatkan pada tempat yang baik dan benar, pembuat siniar harus melakukan penyelesaian proses penyuntingan. Hal itu dilakukan agar tidak ada kesalahan saat melakukan publikasi atau pengunggahan.

Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan saat proses finalisasi.

- (1) Menerapkan proses audio ke seluruh campuran suara. Hal ini dapat berupa kompresi untuk menyatukan semua elemen dialog.
- (2) Membatasi atau mengatur audio stereo menjadi -16 LUFS (*Loudness Units Full Scale*). Hal ini berfungsi untuk mengatur pengukuran kenyaringan keseluruhan file audio.
- (3) Jika siniar mengandung musik dan efek suara yang suaranya tergeser atau memiliki *panning* yang berbeda, *file* perlu diator menjadi *file* stereo. Jika episode siniar hanya berisi dialog, audio dapat diatur dalam *file* mono dengan ukuran *file* yang lebih kecil.

Simpanlah file akhir dalam bentuk MP3 karena format file itu merupakan jenis *file* standar untuk pembuatan siniar. Selain itu, *file* juga bisa disimpan dalam bentuk WAV jika ingin mendapatkan hasil terkompresi yang lebih berkualitas.

### 2.2.3 Storytelling

Menurut Jen Sargent selaku CEO dari Wondery, siniar adalah cerita berbasis audio yang bersifat aktual yang memanfaatkan cara *storytelling* atau bercerita imersif seperti radio. Proses *storytelling* yang terdapat pada siniar ini menggunakan audio sebagai medium. Lalu, audio tersebut didukung oleh desain suara dan *audio cue* agar pendengar dapat memahami apa yang sedang terjadi dan informasi apa yang ingin disampaikan (Dudley, 2019).

Dari penjelasan di atas, siniar *YoungTalks* memiliki format atau konsep audio *storytelling*, yang disertai dengan wawancara dengan narasumber relevan dan ahli, serta reka ulang dari kisah nyata korban *toxic positivity*. Pada pelaksanaannya, penulis sebagai *host* juga akan menyelengi *soundbite* wawancara dengan narasi yang dibacakan. Oleh karena itu, penulis memadukan *soundbite* wawancara dan digukung oleh efek suara yang sesuai.

#### 2.2.4 Sandiwara Radio

Menurut Prof. Dr. Herman J. Waluyo, kata sandiwara sendiri adalah gabungan Bahasa Jawa, yakni “sandi” dan “wara”. Sandi memiliki arti rahasia, dan wara berarti pelajaran. Oleh karena itu, arti dari sandiwara adalah pelajaran yang diberikan secara diam-diam (Waluyo, 2003). Sandiwara juga kerap disebut drama dan keduanya memiliki makna yang sama. Setelahnya, muncul istilah sandiwara televisi, sandiwara radio, dan jenis sandiwara lainnya. Sandiwara radio sendiri adalah istilah untuk sandiwara yang berbentuk audio dan disiarkan langsung oleh radio. Sesuai dengan konteksnya, sandiwara yang disajikan harus memiliki pelajaran atau maksud yang tidak tersirat.

Untuk pembuatan siniar *YoungTalks*, reka ulang yang dibuat memang mengacu pada kisah nyata, Namun, prinsip pembuatannya mengacu pada konsep dasar sandiwara yang sudah dijelaskan di atas. Reka ulang yang dibuat mengangkat kisah nyata korban *toxic positivity* selama dua tahun. Dalam kisah yang disampaikan, penulis menyajikan reka ulang dengan pembelajaran untuk tidak mengubur emosi buruk secara terus-menerus atau tidak terjermum dalam pemikiran *toxic positivity*.

#### 2.2.5 Karakteristik Konten Audio

Produksi audio memiliki kesamaan dari segi karakteristiknya, contohnya adalah produksi radio dan produksi siniar. Sinier sendiri memiliki beberapa karakteristik radio, salah satunya dengan sifat yang auditif dan membangun imajinasi para khalayak. Maka dari itu, karakteristik radio yang dapat disamakan sebagai karakteristik sinier yang dipaparkan oleh Siahaan (Siahaan, 2015, p. 36)

##### 2.2.5.1 *Radio is a Social*

Dalam karakteristik ini, radio sendiri memberikan rasa yang cukup personal karena memiliki sifat sosial. Para pendengar dapat sadar bahwa orang lain sedang mendengarkan juga. Hal inilah yang membuat pendengar menyadari bahwa mereka sedang berada di dalam

satu kumpulan.

#### 2.2.5.2 *Radio is Personal*

Dalam karakteristik ini, radio sendiri memiliki hubungan dengan kepribadian penyiar karena diisi oleh suara penyiar yang beragam. Saat khalayak mendengar radio, pendengar akan merasa kehadiran seseorang melalui representasi lewat suara atau audio. Artinya, khalayak tidak akan merasa sendiri dengan adanya suara penyiar.

#### 2.2.5.3 *Radio Can Be a Social Creative*

Dunia radio sendiri memiliki sifat yang dapat mengembangkan diri, baik dari sisi pendengar maupun sisi penyiar. Hal ini berguna agar menjadi pribadi yang lebih peduli. Radio sendiri memiliki kemampuan dalam memberi pelayanan sosial karena pendengar dapat merasakan kehadiran manusia saat mendengar radio.

#### 2.2.5.4 *Theater of Mind*

Karakteristik ini bertujuan membentuk visualisasi dan imajinasi khalayak yang sedang mendengarkan radio. Dengan ini, pendengar akan membayangkan kejadian yang sedang disiarkan penyiar di radio. Imajinasi yang dibentuk saat mendengarkan radio cenderung lebih cepat karena imajinasi itu dibayangkan secara bebas.

Dari keempat karakteristik yang sudah dijelaskan di atas, siniar *YoungTalks* pun menerapkan seluruh karakteristik yang telah disebutkan. Penulis mengatur gaya bicara dan intonasi yang sesuai. Hal itu dilakukan agar pendengar dapat merasakan emosi saat mendengar konten siniar. Karakteristik *theatre of mind* juga diterapkan karena siniar *YoungTalks* ini juga menayangkan reka ulang.

### 2.2.6 **Format Siniar**

Ada beberapa format dalam memproduksi produk berupa siniar. Hal ini dibagi menjadi beberapa format yang populer dan sering digunakan (Geogehan (2008, p.105).

#### 2.2.6.1 *Single Host Talk*

Format siniar ini merupakan salah satu yang sering digunakan oleh para pembuat siniar. Format ini mengandalkan satu orang yang memiliki kelebihan yang cenderung fleksibel untuk kapan dan bagaimana sebuah karya siniar diproduksi. Hal ini berarti keseluruhan siaran adalah hak penyiar. Tantangan dari format ini adalah bagaimana cara membuat audiens tidak merasa monoton dan membosankan.

#### 2.2.6.2 *Multiple Host Talk*

Berbeda dengan *single host talk*, format siniar ini menyajikan konten yang memuat lebih dari satu orang. Format ini cenderung dapat lebih menyajikan berbagai karakter dan keunikan masing-masing penyiar yang ada. Namun, tantangan dari format ini adalah bagaimana cara membuat para *host* tidak mendominasi saat melakukan siaran.

#### 2.2.6.3 Wawancara

Menurut Moleong, wawancara adalah kegiatan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua belah pihak yaitu pewawancara dan yang diwawancarai (Moleong, 2005, p. 148). Pada dasarnya wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang isu atau fokus permasalahan yang sedang diteliti dan sebagai proses verifikasi atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh sebelumnya melalui teknik lain (Rahardjo, 2011, p. 2).

Format siniar ini sering sekali terjadi dalam sebuah konten siniar, yakni dengan melakukan wawancara dengan narasumber yang relevan dan kredibel untuk mengisi konten siniar. Dengan adanya format ini, sebuah karya siniar akan menjadi lebih informatif. Selain itu, konten siniar yang dihasilkan akan lebih kredibel dan memiliki kompetensi di bidangnya.

#### 2.2.6.4 *Roundtable Discussion*

Format siniar ini cenderung menerapkan percakapan yang dilakukan secara berkelompok orang dan ahli untuk membahas suatu

topik pembahasan. Kelebihan dari format siniar ini terletak pada penyajian yang berasal dari sudut pandang orang yang berbeda-beda sehingga menjadi lebih menarik dan cakupannya lebih luas.

#### 2.2.6.5 *Sound-seeing Tour*

Dalam format ini, sebuah karya siniar menyajikan rekaman suasana dari sebuah lingkungan (*ambience*). Dalam hal ini, penyiar diumpamakan menjadi pemandu wisata dengan narasi yang bisa membuat *theater of mind* para pendengar. Keunggulan dari format ini terletak pada pembawaan penyiar yang dapat membuat pendengar seakan-akan hadir di tempat itu dan memberikan gambaran yang jelas.

#### 2.2.6.6 *Educational Piece*

Format ini adalah gabungan dari beberapa format di atas, yakni *interview*, *roundtable discussion*, dan *single host*. Tujuan dari format ini adalah untuk memberikan para pendengar edukasi atau informasi tentang suatu isu yang terjadi.

#### 2.2.6.7 *Newspiece*

Format siniar ini akan cenderung menyajikan peliputan tentang hal yang sedang terjadi secara langsung. Format ini juga melakukan wawancara dengan narasumber yang ahli dan relevan. Format *sound-seeing tour* biasanya lebih menyajikan dalam bentuk *hard news* atau berita yang meliput kejadian penting dan dibutuhkan dengan waktu dekat.

#### 2.2.6.8 *Live Presentation*

Format ini akan sesuai jika sebuah perusahaan atau pengelola perusahaan melakukan siaran langsung tentang pengumuman hadirnya produk terbaru. Format ini biasanya dilakukan untuk liputan pemberitaan perusahaan.

#### 2.2.6.9 *Quiz Show*

Format siniar ini lebih memfokuskan dalam membuat forum diskusi kecil (*forum group discussion*). Partisipan yang hadir untuk berdiskusi akan menjawab beberapa pertanyaan oleh penyair tentang

suatu topik atau isu yang sedang terjadi. Penyiar dalam format ini cenderung sebagai *MC* atau Moderator untuk memandu berjalannya siaran.

Untuk karya siniar yang dibuat, penulis akan menggunakan gabungan dari dua format, yakni *single host talk* dan format wawancara. Hal ini penulis tentukan berdasarkan latar belakang dan tujuan dari siniar sendiri, yakni menghibur sekaligus mengedukasi pendengar mengenai suatu hal. Maka dari itu, karya siniar ini akan dilaksanakan oleh satu orang penyiar dengan tambahan wawancara yang relevan dan kredibel, yakni psikolog atau korban yang mengalami *toxic positivity* dalam bentuk *soundbite*.

### **2.2.7 Segmentasi Pendengar atau Audiens**

Audiens merupakan konsumen yang harus diperhatikan agar seorang kreator atau pemilik konten memiliki strategi untuk menarik pasar sesuai dengan segmentasinya. Hal ini cukup penting bagi pengelola media dan kreator untuk menentukan audiens seperti apa yang ingin diraih untuk mengonsumsi karya yang telah dibuat. Audiens sendiri memiliki segmentasi atau pasarnya sendiri (Rubiyanto, 2018, p. 84).

Dengan adanya segmentasi audiens, pengelola media atau kreator dapat lebih memfokuskan hasil karya atau produk secara efisien agar memberi kepuasan bagi audiens yang ingin diraih. Kotler, Bowen, dan Makens (2002) menjelaskan sekaligus memaparkan bahwa segmentasi audiens terdiri dari beberapa variabel (Munanjar, 2017, p. 58).

#### **2.2.7.1 Segmentasi geografis**

Segmentasi ini membagi target audiens sesuai dengan unit geografis seperti daerah otonomi, negara, iklim, kota, atau bahkan kawasan pemukiman sekalipun.

#### **2.2.7.2 Segmentasi demografis**

Segmentasi ini membagi target audiens berdasarkan kelompok usia, siklus hidup keluarga, jenis kelamin, pendidikan, dan pekerjaan.

### 2.2.7.3 Segmentasi perilaku

Segmentasi ini membagi target audiens berdasarkan pengetahuan seseorang, sikap, tingkat, penggunaan produk atau jasa, dan manfaat yang diinginkan para khalayak terhadap sebuah produk yang dipasarkan.

### 2.2.7.4 Segmentasi psikografis

Segmentasi ini membagi target audiens berdasarkan karakteristik para konsumen atau khalayak. Segmentasi menjadi penting agar sasaran pendengar yang ditentukan perlu disesuaikan dengan isi topik atau pembahasan yang akan dibahas. Berdasarkan pemaparan tentang segmentasi audiens di atas, penulis membuat karya siniar ini berdasarkan segmentasi demografis dan segmentasi psikografis. Hal ini agar penulis bisa memfokuskan audiens yang ingin dituju untuk mendengar karya siniar dengan tema *toxic positivity*.

## 2.2.8 Nilai Berita

Nilai berita merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam berita dan merupakan hal yang membuat suatu informasi menjadi menarik. Berdasarkan buku *Jurnalisme Online*, nilai berita dapat dibagi menjadi delapan bagian (Wendratama, 2017, p. 45-50).

### 2.2.8.1 *Timeliness*

Semua fakta yang dipaparkan harus bersifat baru dan belum diketahui banyak orang. Artinya, seorang jurnalis berperan dalam mencatat sejarah untuk yang pertama kalinya, meliput peristiwa baru.

### 2.2.8.2 *Impact*

Suatu pemberitaan akan bernilai jika memiliki pengaruh pada orang banyak, baik dalam ruang lingkup nasional maupun internasional. Selain itu, referensi yang digunakan sering berasal dari pemerintah, pejabat, politikus, atau yang memiliki kepentingan publik dapat menjadi faktor kelayakan berita.

### 2.2.8.3 *Relevance*

Informasi yang memiliki hubungan atau relevansi terhadap publik merupakan sebuah nilai berita. Hal ini berarti sebuah berita yang disajikan sesuai dengan minat khalayak, maka itu merupakan hal yang relevan.

#### 2.2.8.4 *Conflict*

Berita yang mengandung unsur adu argumentasi, pertentangan, dan perbedaan pendapat termasuk salah satu faktor dari tinggi rendahnya nilai berita. Suatu peristiwa sederhana yang melibatkan konflik bisa menarik perhatian khalayak, seperti contohnya video argumentasi antara polisi lalu lintas dan pengendara menjadi viral.

#### 2.2.8.5 *Prominence*

Sebuah berita akan lebih menarik perhatian khalayak jika berita tersebut berkaitan dengan orang terkenal atau yang memiliki popularitas yang tinggi dibandingkan orang biasa. Berita akan lebih bernilai jika berhubungan dengan orang penting, orang terkenal, atau orang yang memiliki relevansi yang dekat dengan khalayak.

#### 2.2.8.6 *Human Interest*

Berita yang dapat menimbulkan perasaan emosional para khalayak (seperti senang, sedih, terharu, bangga, marah, simpati, dan lain-lain) akan membuat sebuah nilai berita yang tinggi. Hal ini karena aspek emosional merupakan hal yang sangat kuat dan memiliki kisah yang beragam.

#### 2.2.8.7 *Unusualness*

Berita yang berisi peristiwa yang dianggap berbeda atau tidak wajar juga menjadi tolak ukur sebuah nilai berita. Contohnya adalah berita tentang seseorang yang memiliki kekuatan yang tidak biasa akan menarik perhatian khalayak.

#### 2.2.8.8 *Proximity*

Berita yang memiliki kedekatan secara geografis akan lebih menarik pembaca. Contohnya, permasalahan banjir di Jakarta tentu akan menarik minat warga Jakarta, tetapi tidak bagi masyarakat Papua.

### 2.2.9 Toxic Positivity

Dian Indraswari, Psikolog sekaligus Direktur Yayasan Pulih Indonesia juga menjelaskan bahwa *toxic positivity* merupakan sebuah pemikiran positif yang dapat menjadi hal yang merugikan atau menjadi racun dalam kehidupan karena menyangkal atau menghindari berbagai persoalan negatif yang benar-benar terjadi (Indraswari, 2020).

Nurul Kusuma Hidayati, seorang Psikolog juga menjelaskan bahwa *toxic positivity* bisa timbul ketika sikap positif itu kemudian digeneralisasikan ke semua situasi dan mengabaikan perasaan dan emosi yang negatif (Afifah, 2021, para. 3). Menurutnya, konsep pemikiran ini sama saja seperti menganggap hal negatif menjadi positif, karena pemikiran positif ini secara tidak sadar dianggap menjadi mutlak oleh orang yang memiliki pemikiran ini.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA