

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam proses pembentukan siniar *Ceritaku Ceritamu*, terdapat beberapa karya yang menjadi referensi dan penulis jadikan sebagai tinjauan karya terdahulu.

2.1.1 *Menjadi Manusia*



Gambar 2.1 Poster Siniar *Menjadi Manusia*
Sumber: Menjadimanusia.id

Menjadi Manusia merupakan platform sosial dalam bentuk program *video feature* dan siniar yang didirikan oleh Rhaka Ghanisatria, Adam Alfares Abednego, dan Levina Purnamadewi. Ketiga *Co-Founder* dari *Menjadi Manusia* ini bekerja dan bergerak di bidang industri kreatif. Namun, mereka memiliki jiwa semangat yang tinggi dalam aktualisasi diri. Pada akhirnya mereka bertiga mendirikan *Menjadi Manusia* pada tahun 2018. *Menjadi Manusia* menyajikan konten seputar masalah kehidupan yang dibawakan dengan gaya bercerita atau *storytelling*. Cerita yang dibawakan juga berasal dari orang-orang dengan latar belakang masalahnya masing-masing. Konten inidihadirkan melalui berbagai platform, seperti *Instagram*, *Twitter*, *YouTube*, dan *Spotify*. Cerita dari berbagai sudut pandang menjadikan konten yang ada di *Menjadi Manusia* lebih bervariasi.

Di setiap episode *Menjadi Manusia*, narasumber hadir dengan memberikan berbagai sisi cerita dari permasalahan hidup yang mereka alami serta memetik pelajaran hidup. Program *visual storytelling* ini menghadirkan wawancara bersama narasumber. Namun, mereka akan bercerita secara satu arah yang dibagi ke dalam beberapa *segment*, yaitu

Kontemplasi, Surat untuk, Titik Temu, Tentang Cinta, Untuk Ditonton Saat Rindu Ayah, Dari Hati, Berbagi Perspektif, Cerita Mereka, Untuk Ditonton Saat Butuh Semangat, dan Tentang Kesehatan Mental.

Sementara untuk siniar *Menjadi Manusia* memiliki 211 episode dengan beragam cerita. Konten yang mereka miliki akan menjadi dramatis apabila narasumber bercerita hingga mengeluarkan emosinya seperti menangis dan ditambah dengan *background* atau alunan musik yang pelan. Dapat disimpulkan bahwa video program ataupun siniar dari *Menjadi Manusia* ini fokus pada *human interest*.

Siniar *Menjadi Manusia* menjadi referensi penulis dalam pembentukan siniar *Ceritaku Ceritamu* dengan kesamaan tema yaitu tentang cerita kehidupan. Mengadaptasi konsep *storytelling* dari siniar *Menjadi Manusia*, siniar *Ceritaku Ceritamu* dibawakan dari sudut pandang orang kedua. Kelebihan dari siniar *Menjadi Manusia* yaitu mempunyai ciri khas sendiri dalam menyampaikan cerita dengan menggunakan bahasa kiasan ataupun majas. Kelemahannya adalah siniar ini memiliki latar musik yang monoton sehingga narator terkesan terburu-buru dalam membangun emosi. Selain itu juga, untuk orang awam yang kurang memahami makna kiasan, hal ini menyebabkan pendengar tidak mengerti pesan yang disampaikan oleh siniar tersebut. Namun, di bagian tertentu narator bisa menunjukkan inti dari permasalahan episode tersebut.

U M W 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 Rintik Sedu



Gambar 2.2 Logo Siniar *Rintik Sedu*
Sumber: Spotify

Rintik Sedu yang dirilis pada 2019 ini merupakan siniar milik Nadhifa Allya Tsana, seorang penulis dari buku *Geez And Ann* dan *podcaster* yang gemar menulis cerita melankolis bergenre romansa. Siniar *Rintik Sedu* yang ada di platform Spotify memiliki cerita yang bisa dijadikan refleksi diri. Penulis melihat peluang bahwa siniar *Rintik Sedu* memiliki kemiripan yaitu membawakan cerita dengan gaya bahasa yang lebih santai dan mudah dimengerti. Selain itu juga, emosi yang dibangun dalam siniar ini sangat tepat dengan latar musik yang dipilih.

Terdapat salah satu episode pada siniar *Rintik Sedu* yang menjadi acuan oleh penulis dalam pembuatan karya, yaitu berjudul “*gapapa*”. Dalam episode ini, di bagian akhir cerita diberikan jeda agar pendengar bisa merefleksikan dirinya setelah mendengar siniar tersebut. Hal ini menjadi acuan baru untuk penulis dalam pembuatan karya siniar *Ceritaku Ceritamu*. Selain itu juga, terdapat kelemahan dalam siniar *Rintik Sedu*, yaitu terdapat artikulasi yang kurang jelas karena narator terlalu membangun emosinya, sehingga di saat emosi sedang turun artikulasi terdengar kurang jelas.

2.1.3 Makna Talks



Gambar 2.3 Logo Siniar *Makna Talks*
Sumber: Spotify

Pada tahun 2017, *Makna Talks* telah meluncurkan siniar pertama kali di *Sound Cloud* berjudul “*Pod.01 – TALKS ABOUT THINGS YOU DON’T KNOW with Keenan & Ernanda*”. *Makna Talks* berada di bawah naungan *Makna Creative*, yaitu perusahaan *social media activation* dan estetika visual. *Makna Talks* didirikan dan dipandu oleh Iyas Lawrence yang di mana ia adalah seorang penyiar radio *Hard Rock FM Jakarta*. Program yang dihadirkan dibuat dalam bentuk gelar wicara bersama dengan narasumber dari dunia seni, hiburan, dan sosial media. *Makna Talks* menampilkan berbagai topik dari seni, budaya, musik, dan gaya hidup.

Kelebihan dari siniar *Makna Talks* ini adalah mengundang narasumber yang kompeten dan berperan besar di dunia hiburan, sehingga mudah bagi mereka untuk menjangkau audiens. Selain itu juga, topik yang dibahas bisa dikemas dengan obrolan ringan. Hal ini sejalan dengan siniar *Ceritaku Ceritamu*, di mana penulis membahas jati diri tetapi bisa mengemas obrolan bersama psikolog dengan ringan. Kekurangan dari siniar *Makna Talks* adalah panjangnya durasi untuk tiap episodenya, yaitu 40 hingga 60 menit.

2.1.4 Suara Puan

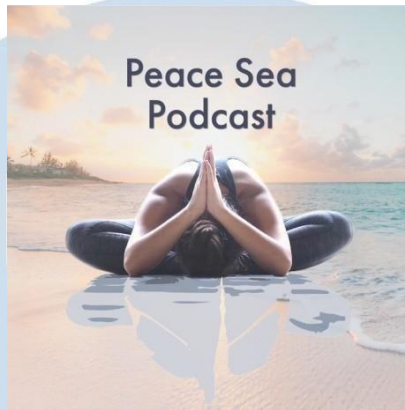


Gambar 2.4 Logo Siniar *Suara Puan*
Sumber: Spotify

Suara Puan merupakan siniar dari *Kata Puan* milik Stefany Chandra yang berbasis literasi atau puisi di mana pendengar bisa merasakan pengalaman rasa. Melalui ratusan episode yang ada, siniar ini lebih menceritakan persoalan penerimaan diri, kehilangan, duka, cinta bahkan renjana. Kelebihan dari siniar *Suara Puan* adalah sang narator menyampaikan kalimat-kalimat dengan alunan nada yang sendu dan indah. Siniar ini juga sangat ringan dan bisa didengarkan ketika malam hari. Maka dari itu, penulis melihat peluang bahwa siniar *Ceritaku Ceritamu* sama seperti *Suara Puan* yang bisa didengarkan saat menjelang tidur. Selain itu juga, penulis memiliki kesamaan pilihan topik untuk dibawakan pada siniar *Ceritaku Ceritamu*. Hanya saja kelemahannya ada pada kurangnya pencapaian target. *Suara Puan* memiliki fitur *Question & Answers* pada kanal Spotifynya, sayangnya audiens kurang berinteraksi pada kolom tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.5 Peace Sea Podcast



Gambar 2.5 Logo Siniar *Peace Sea Podcast*
Sumber: Spotify

Peace Sea adalah siniar yang memfokuskan perbincangan dengan cara meditasi sebagai bentuk metode *self-care* dan perawatan diri. *Peace Sea* dibuat oleh dua orang yaitu Aprishi Allita dan Irene Roba yang bermula dari kegemaran mereka terhadap yoga dan meditasi. Maka dari itu, mereka melihat potensi bahwa siniar bertemakan meditasi dapat menjadi sarana untuk memiliki kesehatan fisik, mental, dan psikis. Saat ini ada 40 episode pada siniar *Peace Sea* yang membahas *self-love*, pencarian jati diri, cara menemukan titik keseimbangan hidup dan masih banyak lagi. Penulis juga menjadikan siniar ini sebagai acuan untuk membuat siniar *Ceritaku Ceritamu* dengan menghadirkan sesi meditasi yang dilakukan oleh psikolog sebagai narasumber.

Tabel 2.1 Karya Terdahulu

	Karya 1	Karya 2	Karya 3	Karya 4	Karya 5
Nama Pencipta Karya	Rhaka Ghanisatria, Adam Alfares Abednego, dan Levina Purnamadewi	Nadhifa Allya Tsana	Iyas Lawrence	Stefany Chandra	Aprishi Allita dan Irene Roba
Nama program	<i>Menjadi Manusia</i>	<i>Rintik Sedu</i>	<i>Makna Talks</i>	<i>Suara Puan</i>	<i>Peace Sea Podcast</i>

Ringkasan Karya	Membahas tentang masalah kehidupan.	Membahas cerita melankolis bergenre romansa.	Membahas seni, budaya, musik, dan gaya hidup.	Mencerit akan persoalan penerimaan diri, kehilangan, duka, cinta bahkan renjana.	Membahas mengenai <i>self-care</i> dan perawatan diri.
Relevansi	Memfokuskan pada human interest dan juga kesamaan topik.	Memiliki format yang serupa (<i>audio reporting</i>).	Topik yang dibahas dapat dikemas dengan obrolan ringan.	Memiliki kesamaan tema yaitu tentang cerita kehidupan.	Memiliki format yang serupa yaitu dengan menghadirkan segmen meditasi.
Hasil Karya	Program <i>video feature</i> dan siniar	Siniar	Siniar	Siniar	Siniar
Analisis SWOT	<p>S: Mampu mengumpulkan cerita tentang kehidupan dari berbagai macam latar belakang yang berbeda.</p> <p>W: Penyampaian cerita dalam siniar banyak mengandung kata majas. Oleh karena itu, akan sulit bagi orang awam untuk memahami cerita.</p> <p>O: Mengangkat cerita narasumber secara <i>to-the-point</i>.</p> <p>T: Pengemasan cerita akan membuat penulis harus lebih kreatif dalam pengambilan angle cerita.</p>	<p>S: Siniar <i>Rintik Sedu</i> memiliki topik yang dekat dengan diri sendiri, yaitu refleksi diri.</p> <p>W: Narator yang cenderung fokus pada membangun emosi menyebabkan adanya artikulasi yang terdengar tidak jelas.</p> <p>O: Gaya bahasa yang digunakan lebih santai dan mudah dimengerti oleh pendengar. Latar musik dipilih sesuai dengan emosi yang dibangun oleh narator.</p>	<p>S: Pemandu siniar dapat mencairkan suasana bersama dengan narasumber.</p> <p>W: Tidak adanya latar music di setiap episodenya.</p> <p>O: <i>Makna Talks</i> memiliki narasumber yang kompeten sehingga dapat menarik audiens dengan cakupan luas.</p>	<p>S : Siniar yang berbasis literasi dengan menyampaikan pengalaman narator melalui puisi.</p> <p>W: Siniar <i>Suara Puan</i> memiliki fitur <i>Question & Answers</i> pada kanal Spotify. Namun, target yang dituju kurang menciptakan interaksi pada kolom tersebut.</p> <p>O: Penulis dapat menjadikan siniar ini sebagai referensi dalam pemilihan kata yang mengacu pada literasi.</p>	<p>S: Siniar yang memfokuskan perbincangan dengan cara meditasi sebagai metode <i>self-care</i> dan perawatan diri.</p> <p>W: Kurang memberikan <i>backsound</i> pada sesi meditasi sehingga kurang dalam membangun suasana.</p> <p>O: Penulis dapat menjadikan siniar ini dengan pemilihan segmen meditasi.</p> <p>T: Pengemasan <i>Peace Sea Podcast</i> dengan cara meditasi dapat memunculkan ciri khas siniar. Hal ini memicu penulis harus lebih kreatif untuk</p>

		T : Topik refleksi diri memiliki kemiripan dengan karya penulis. Hal ini memacu penulis harus lebih kreatif dalam mengemas siniar <i>Ceritaku Ceritamu.</i>	T: Penulis harus bisa menggali informasi dari narasumber agar mendapatkan cerita yang lebih menarik.	T: Literasi yang digunakan dalam siniar ini menjadi tantangan terbesar bagi penulis untuk lebih menguasai hal tersebut.	menampilkan keunikan siniar
--	--	--	--	---	-----------------------------

2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan

2.2.1 Podcast

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat memegang peran penting dalam berkomunikasi. Teknologi komunikasi yang selalu berkaitan dengan perangkat keras memunculkan adanya perkembangan pada media baru salah satunya adalah podcast. Podcast memiliki istilah yang berasal dari *Playable On Demand* dan *broadcast*. Menurut Rusdi (2019) penyampaian pesan melalui podcast, siniar merupakan produk audio dalam bentuk file yang diunggah ke internet dan bisa diunduh oleh mereka yang ingin mendengarkan.

Pendengar juga bisa mendengarkan *podcast* dengan cara berlangganan. Sehingga mereka bisa mengetahui perkembangan terbaru dari *podcaster*. Di sinilah *podcast* menjadi salah satu bentuk media baru yang menciptakan adanya partisipasi, keterbukaan, perbincangan, komunitas, dan keterhubungan (Rusdi, F, 2019).

Pendengar *podcast* tidak perlu melihat langsung cerita yang sedang diceritakan seperti yang ada pada televisi. Keunggulan dari *podcast* adalah membuat pendengar dekat dengan si *podcaster* karena pesan atau cerita yang disampaikan mereka langsung diterima oleh para pendengar. Melalui suara, para pendengar bisa membuat cerita di dalam kepala atau berimajinasi hanya mengacu pada suara. Menurut Alten (2013) suara memiliki komponen

visual yang bisa menciptakan suatu gambar di benak para pendengar atau yang biasa dikenal sebagai *theatre of mind*.

2.2.2 Nilai Berita

Nilai berita berdasarkan buku Jurnalisme dasar yang ditulis oleh Ishwara (2011), sebagai berikut.

1. **Konflik:** Konflik yang diakibatkan dari peperangan atau perkelahian dapat menimbulkan emosi bagi para audiens.
2. **Bencana:** Berita mengenai bencana bisa menarik rasa simpati dan empati dari audiens berdasarkan dari suatu peristiwa.
3. **Dampak atau Konsekuensi:** Kejadian yang mengakibatkan dampak yang sangat besar dan berpengaruh bagi masyarakat dapat dijadikan suatu berita.
4. **Ketokohan:** Publik figur atau nama-nama orang besar dapat menarik audiens untuk membaca berita.
5. **Kebaruan atau Kedekatan:** Kejadian atau peristiwa yang sangat dekat (geografis) dengan khalayak dapat dijadikan suatu informasi yang baru.
6. **Keanehan:** Kejadian atau peristiwa yang tidak biasanya.
7. **Human Interest:** Suatu kejadian yang menyangkut dengan unsur kemanusiaan.
8. **Seks:** Berita dengan unsur seksualitas akan ramai apabila berkaitan dengan tokoh publik.

Dalam sinjar *Ceritaku Ceritamu*, terdapat beberapa nilai berita seperti konflik, kedekatan, dan *human interest*.

2.2.3 Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir dari tahun 1995 – 2010. Di mana Generasi Z merupakan generasi yang paling muda. Menurut Putra dalam jurnal yang berjudul *Theoretical review: Teori perbedaan generasi, perbedaan karakteristik Generasi Z dengan generasi yang lainnya* dilihat dari penugasan informasi dan teknologi. Melalui hal ini, Generasi Z akan

bersifat digital sentris dan teknologi menjadi identitas. Generasi Z juga akan dikenal sebagai *Generation I*, *Gen Tech*, *Digital Natives*, dan *Gen Wii* karena lahir dan besar dalam dunia digital (Singh & Dangmei, 2016).

Perbedaan antara Generasi Z dan Generasi Y terletak pada proses pertumbuhan yang dialami oleh tiap-tiap generasi. Generasi Z memiliki keunikan nilai dalam pribadi mereka salah satunya akibat resesi besar pada 1998. Mereka cenderung lebih realistis dibandingkan dengan Generasi Y optimis. Generasi ini lebih menempatkan uang dan keamanan kerja dalam prioritas hidup (Dwidienawati & Gandasari, 2018).

Usia 18-24 tahun masuk ke dalam Generasi Z dan konsisten dengan teori dasar nilai-nilai kemanusiaan Schwartz (Cresnar & Nadelko, 2020). Teori ini menjelaskan sepuluh nilai dasar yang terkandung dalam setiap individu dan membentuk dimensi yang lebih tinggi. Terutama *benevolence & universalism* yang berada di dalam *self-transcendence*. Menurut model Schwartz, sepuluh nilai ini dapat membentuk dimensi tingkat tinggi. Dengan kata lain, nilai transendensi diri yang menjelaskan nilai kebajikan dan nilai universalisme individu Nilai-nilai penguatan diri berfokus pada kekuasaan, hedonism parsial, dan terkadang pencapaian tujuan (Schwartz, 2012).

Dalam teori Schwartz (2012) juga dijelaskan bahwa keterbukaan terhadap perubahan mencakup stimulus, pengarahan diri, dan terkadang nilai-nilai hedonistik juga mengacu pada nilai-nilai yang berkaitan dengan keamanan, kesesuaian, dan tradisi. Selain itu, keterbukaan dan nilai-nilai *self-transcendence* mencerminkan kepentingan sosial seseorang. Maka dari itu, Generasi Z menjadi target audiens yang tepat untuk siniar *Ceritaku Ceritamu* karena berdasarkan teori Schwartz ini terdapat dimensi pengarahan diri sendiri yang berdasarkan pemikiran, orientasi individu, serta mencari kehidupan yang menarik. Hal ini sejalan dengan siniar *Ceritaku Ceritamu* di mana siniar ini berupaya memberikan gambaran soal pencarian jati diri.

2.2.4 Audio Storytelling

Dalam ranah siniar terdapat format *audio storytelling* di mana narator akan menceritakan cerita kepada pendengar. Melalui *audio storytelling*, seseorang bisa mengungkapkan ekspresi kepada pendengar melalui narasi yang sudah dibuat agar suasana lebih intim (McHugh, 2015,p.2).

Penulis melihat peluang bahwa *storytelling* dibawakan dalam bentuk siniar akan membuat konten menjadi lebih interaktif. Dengan begitu, penulis akan berusaha untuk membuat *audio storytelling* dengan narasi yang cocok untuk para pendengar dan juga bisa membangun emosi yang lebih baik.

2.2.5 Tahapan Produksi Program

Dalam pembuatan siniar terdapat tahapan produksi. Menurut Romli (2017), dalam memproduksi program radio terdapat tiga tahapan yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi sebagai berikut.

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahapan pertama yang dilakukan untuk merancang sebuah program. Pada tahap ini juga terdapat pencarian ide, penetapan topik, menyusun rencana aksi, penentuan format program, persiapan naskah, pemilihan musik, latihan mengolah suara, serta menyusun anggaran.

2. Produksi

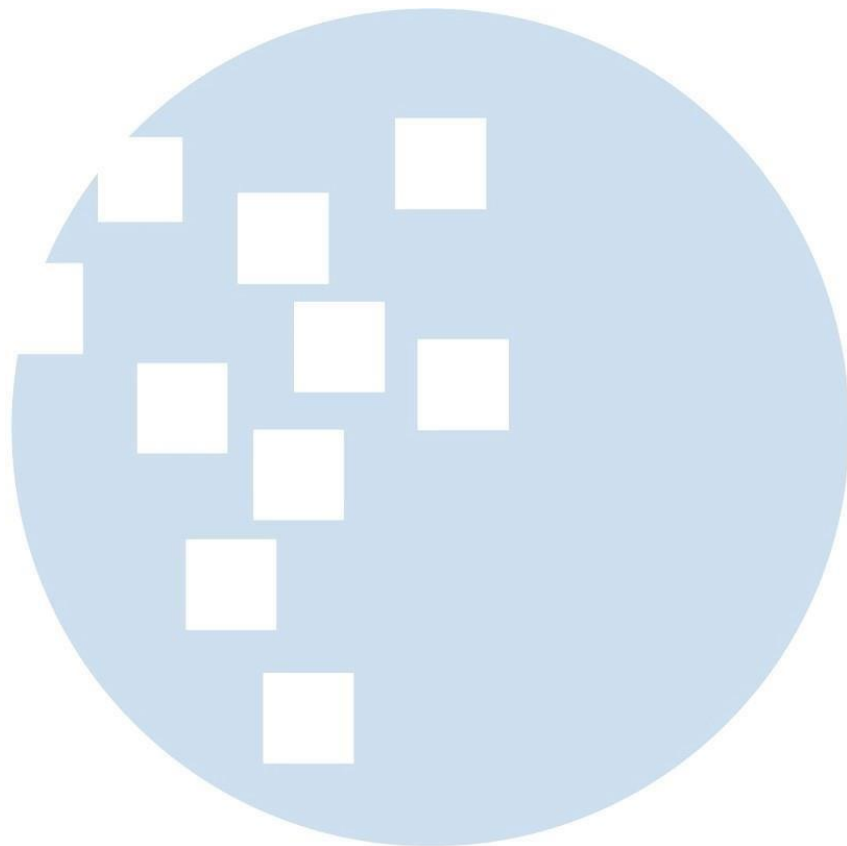
Tahap pelaksanaan program termasuk ke dalam tahap produksi. Segala rancangan kegiatan yang telah disusun akan dieksekusi. Sebelum mulai proses rekaman, perlu diperhatikan kembali kelengkapan bahan untuk pembuatan siniar dan hal teknis lainnya.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir dalam memproduksi suatu program. Dalam tahap ini, mulai dilakukan proses penyuntingan sebelum dipublikasikan. Setelah selesai melewati tahap penyuntingan, tahap selanjutnya adalah melakukan distribusi serta promosi atas karya yang sudah dibuat.

2.2.6 Produser

Berdasarkan tiga tahapan produksi yang sudah dijalankan, terdapat peran produser agar siaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Wibowo (2012, p.186), produser adalah seseorang yang memproduksi program radio dan fungsinya untuk memproduksi siaran atau program. Produser bertanggung jawab atas ketersediaan materi, narasumber, serta dapat mengevaluasi program yang sudah dibuat (Wibowo, 2012).



UMMN

Sir
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA