

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Pada subbab ini, penulis akan meninjau kembali beberapa program siniar yang penulis gunakan sebagai referensi dan juga landasan awal pembuatan dokumenter. Karya sejenis ini memiliki tema yang sama dengan karya penulis. Karya sejenis ini memiliki tema mengenai sejarah dan musik.

##### 2.1.1 Disko Bertindak

**Gambar 2.1** Tampilan profil Disko Bertindak di Anchor



Sumber: Spotify

Siniar ini diproduksi oleh mahasiswa UMN untuk Tugas Akhir. Program ini disiarkan melalui Spotify. Siniar ini memiliki durasi sekitar sepuluh menit. Maka, dalam *thematic story-telling* berdurasi satu jam akan terbagi dalam 6 segmen.

Di episode pertamanya, si podcaster, Rizky Pahlevi, menceritakan tentang gambaran umum disko di Indonesia. Ia menceritakan bagaimana awal mula masuknya disko ke Indonesia dan sambutan masyarakat di kota-kota besar Indonesia. Di episode kedua dan ketiga, ia menceritakan demam disko yang menyerang masyarakat pascapelarangan yang diatur oleh Orde Lama dan mulai diperbolehkan lagi masuknya budaya barat di Rezim Soeharto. Di episode keempat, siniar menceritakan tentang Tanamur yang merupakan tempat awal mula masuknya disko di Indonesia.

Selanjutnya, di episode kelima dan keenam, Rizky menceritakan mengenai pasar disko pada zaman dulu dan masa kini. Ia menghadirkan narasumber yang berkaitan dengan disko, yakni David Tarigan, pengamat musik serta pendiri Irama Nusantara. Selain itu, Rizky juga menghadirkan Diskoria Selektta sebagai narasumber yang mewakili musisi masa kini yang kembali mengangkat disko ke generasi milenial.

### 2.1.2 Podcast Sejarah Indonesia (POSEIDON)

Gambar 2.2 Tampilan profil POSEIDON di *anchor.fm*



Sumber: Spotify

Program ini pertama kali disiarkan pada 17 Januari 2021. Topik yang diangkat adalah mengenai sejarah Indonesia. Program ini memiliki beberapa *podcaster* atau penyiar. Mereka antara lain adalah Kak Zalin, Kak Ninit, Kak Taufik, Kak Adi, Kak Ghata, dan beberapa *podcaster* lain. Program ini mampu membawa kisah sejarah yang berat tapi dengan suasana yang menyenangkan, sehingga pendengar tertarik untuk mendengar.

Dalam satu hari, program ini dapat mengunggah hingga enam episode dan temanya berbeda-beda. Di pembukaan, mereka memiliki *bumper* yang sama yang menjadi ciri program ini. Begitu masuk dalam pembahasan oleh *podcaster*, ada suara latar yang menghidupkan suasana. Di tengah program, acara ini kadang menyisipkan iklan.

Siniar ini dapat didengarkan di Anchor.fm, Apple Podcast, Breaker, Google Podcast, Overcast, Pocket Casts, Radio Public, Spotify, dan Copy

RSS. Program ini sudah memiliki 120 episode dengan beberapa segmen tertentu. Beberapa segmen itu antara lain G30S/POSEIDON, Cerita dari Masalalu (CDML), dan History for lyfe.

Relevansi dengan karya penulis adalah sama-sama mengangkat tema mengenai sejarah. Selain itu, pemilihan diksi dan pelafalan menjadi referensi penulis dalam membuat karya.

Link siniar: <https://anchor.fm/podcast-sejarah>

### 2.1.3 *Histocast*

Gambar 2.3 Logo *Histocast*



Sumber: Spotify

*Histocast* merupakan program siniar yang membahas mengenai sejarah. Mengudara sejak 22 Oktober 2020, program ini sudah memiliki 44 episode dengan membawa bermacam jenis cerita sejarah Indonesia. Program ini diawali dengan *trailer* atau *teaser* yang menjadi pengenalan awal pada program ini. Episode terakhir mengudara pada 27 Juni 2021.

Saat *opening*, program ini memiliki *backsound* yang menyesuaikan tema. Saat mengangkat tema Kota Tua dan Jakarta, kreator menyisipkan lagu khas Betawi. Durasi siniar ini antara 6-26 menit. Dalam beberapa episode, ada beberapa narasumber yang dijadikan sumber informasi mengenai topik bahasan. Misal saat membahas mengenai Kota Tua, *Histocast Co-Founder* @jktgoodguide, Farid Mardhiyanto.

Pendengar dapat menikmati program ini melalui Anchor, Apple Podcast, Breaker, Google Podcast, Overcast, Pocket Casts, PodBean, RadioPublic, Spotify, dan Copy RSS. Dari siniar ini, penulis dapat mengambil contoh mengenai teknis seperti suara latar dan juga pembawaan saat menceritakan sebuah kisah.

*Link siniar:* <https://anchor.fm/podcasthistocast/>

## 2.2 Teori atau Konsep yang digunakan

Adapun teori dan konsep yang penulis gunakan sebagai landasan dalam memproduksi karya ini antara lain sebagai berikut.

### 2.2.1 Jurnalisme Musik

Industri musik dibangun oleh beberapa hal (2021, Ratnaningtyas, p.534). Selain musisi dan pelaku musik, ada satu pilar lain yang mendorong kemajuan musik, jurnalis di bidang musik. Saat ini, industri musik kurang memiliki literasi musik yang baik, sehingga tak jarang musisi dan band yang tidak menyiapkan pers rilis dengan baik. Rata-rata, pers rilis yang dibuat memberi ulasan yang dangkal atau info standar terkait personel dan karya yang diciptakan. Pers rilis musik yang baik adalah tulisan yang mampu mengulik karya yang tercipta lebih dalam.

Menurut Brennan (dalam Ratnaningtyas, 2021, p. 534), Jurnalisme musik merupakan sebuah dialog yang diproduksi dalam suatu kerangka kritis tertentu. Musik selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, genre musik dan konsumsi musik. Hal ini juga berpengaruh pada sifat jurnalisme musik yang ikut berkembang. Oleh karena itu, jurnalisme musik dipengaruhi oleh praktik konsumsi musik.

Dalam meliput jurnalisme musik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Menurut Idhar Resmadi (dalam Ratnaningtyas, 2021, p. 538), jurnalis jangan menjadi fans dari tokoh yang akan

diliput karena akan kehilangan nalar kritis dan berpihak. Kedua, posisikan jurnalis setara dengan *rock star* yang merupakan objek penulisan berita. Yang terakhir, lupakan mitos besar yang leingkipi mereka.

Saat meliput musik, tidak hanya menyanjung dan mengulas tentang karya mereka, tetapi bisa juga mengkritik. Kritik juga bisa menjadi apresiasi terhadap karya. Dalam musik, dapat membahas melodi, tangga nada, instrumen, dan aransemen. Selain itu bisa juga membahas perspektif musik atau tema musik. selain itu, bisa juga membahas tata letak panggung mulai dari *lighting*, *sound system*, instalasi listrik, atau bentuk panggung. Selain itu juga dapat membahas sejarah dari musisi tersebut.

Dalam meliput, jurnalis dapat mengambil pernyataan dari narasumber seperti musisi, promotor, dan pelaku musik. selain itu, dapat mengambil narasumber tambahan seperti dari pemerhati musik atau kritikus musik. hadirnya pernyataan narasumber bisa menjadi wawasan untuk mengedukasi pembaca mengenai suatu karya.

Saat ini, rasa penasaran pembaca terhadap pemberitaan musik kian bertumbuh (2021, Ratnanigntyas, p. 540). Sayangnya, jurnalis media arus utama terkungkung pada siklus instasi media yang hanya mengandalkan pers rilis, sehingga tidak heran majalah musik banyak yang gulung tikar. Karena itulah, dibutuhkan jurnalisme musik untuk menjadi alternatif sudut pandang terhadap suatu karya musik.

### 2.2.2 *Feature Audio Reporting*

Menurut Rony Agustiono Siahaan (2015, p.187) *Feature* adalah sebuah program yang memberikan kesempatan pendengar agar dapat merasakan salah satu karakteristik dari radio yang personal dan yang menciptakan *theater of mind*. Dalam program *feature* didasarkan pada fakta di lapangan. Topik yang diangkat dalam *feature* biasanya sesuatu kisah yang unik dan khas yang disajikan dengan fakta yang komperehensif dalam waktu yang

relatif singkat. Komperehensif bukan hanya tentang informasi rinci, melainkan juga didukung oleh narasumber-narasumber yang mewakili dari topik yang dibahas.

*Feature* merupakan cara penyampaian cerita yang lebih lengkap dengan unsur-unsur drama. Bukan hanya drama, *feature* juga harus dapat merangkai fakta yang dikumpulkan untuk dijadikan sebuah cerita yang menarik dan juga bernilai jurnalistik. Dalam *feature*, karakter yang ditampilkan dalam cerita memiliki pesan yang lebih kaya karena adanya narasumber dari latar belakang yang berbeda-beda tapi saling melengkapi, sehingga menghasilkan sebuah cerita yang penuh pemahaman dan bermakna

*Feature* merupakan program yang memiliki durasi yang cukup panjang. Hal ini membutuhkan kesabaran dan ketahanan pendengar untuk dapat menikmati sebuah sajian karya dalam bentuk audio saja. Kebosanan dalam mendengar *feature* bisa terjadi karena di era media baru yang mengedepankan multimedia dan internet yang membuat kebiasaan bermedia masyarakat menjadi lebih praktis dalam mendapatkan informasi.

### 2.2.3 Proses pembuatan *Feature Audio*

#### 2.2.3.1 Praproduksi

Dalam memproduksi sebuah liputan khusus berbentuk audio reporting, perlu ada beberapa tahapan agar proses produksi bisa menjadi rapi. Yang pertama adalah tahap praproduksi. Dalam tahap ini, dibagi lagi menjadi beberapa langka, antara lain sebagai berikut (Widaghprasana, M., n.d.)

- 1) Dalam tahapan praproduksi audio, penulis menentukan terlebih dahulu jenis program audio yang akan diproduksi. Terdapat beberapa jenis, antara lain *feature* yang bertemakan hiburan seperti musik, drama, dan kuis. Kemudian tahap selanjutnya adalah melakukan riset tema. Riset ini digunakan untuk mempersiapkan diri kreator tentang tema yang diangkat. Setelah itu baru menuliskan konsep yang selanjutnya dituangkan dalam naskah.

2) Persiapan Peralatan Podcast. Pembuat karya bisa memproduksi dengan menggunakan *headset* saja, tapi ingat, suara adalah bagian yang krusial, karena pendengar hanya akan mendengar suara saja. Jadi pilih peralatan dan *software* dalam memproduksi siniar. Pilih mikrofon yang sesuai dengan format. Sesuaikan tema dengan peralatan, agar hasil suara tidak terlalu timpang.

Untuk *software*, kreator harus memiliki perangkat pengedit suara seperti Audacity. Selain mengedit, kadang untuk mewawancara narasumber yang jauh perlu memakai ZOOM atau Line Call. Apalagi, di masa pandemi seperti ini yang diharuskan mengurangi pertemuan tatap muka.

Karakteristik dari *feature*

#### 2.2.3.2 Pembuatan Naskah

Agar alur lebih tertata dan rapih, maka diperlukan merancang sebuah teks atau naskah yang menjadi patokan dalam membuat liputan audio (Widaghaprasana, n.d.). Sara Neyrhiza (2020, para. 11) memberikan beberapa tips dalam menulis naskah. Naskah yang akan penulis gunakan adalah penulisan naskah kata demi kata. Teknik ini disebut manuskrip. Manfaat dari manuskrip ini adalah membuat narasi lebih terstruktur dan lengkap sesuai dengan fakta yang didapat. Manuskrip membuat podcaster dapat menyampaikan semua yang ingin diceritakan, sehingga tidak ada yang ketinggalan. Namun, ada juga kelemahan dari teknik ini. Menurut Sara Neyrhiza, *podcaster* yang terlalu terpaku pada teks akan membuat intonasi lebih monoton dan kaku yang takutnya dapat membuat pendengar cepat bosan.

Sara Neyrhiza memiliki dua jenis contoh penulisan naskah, pertama adalah Penulisan Naskah Kata demi Kata dan Naskah Kerangka. Di contoh Naskah Kata demi Kata, Sara menyarankan untuk memberi tanda baca pada naskah / (garis miring satu) untuk koma, // (garis miring dua) untuk titik. Pemberian tanda baca garis miring itu

bertujuan untuk melatih podcaster dapat berlatih memberi nada dan penekanan pada setiap kata yang akan diucapkan, agar nada tidak monoton. Di penulisan ini, naskah hanya dibagi menjadi dua kolom, di kolom pertama (kiri) adalah penjelasan segmen dan di bagian kanan adalah dialog yang akan diucapkan.

**Gambar 2.4** Contoh naskah

Opening	Hai/ Apa kabar// Sara Sara Neyrhiza/ di Kalau Cinta// Seperti biasa/ kisah cintamu/ Sara hadirkan di sini//
Intro	Seperti biasa aku mengantarkan Nina pulang ke rumah// Meski aku masih harus kuliah jam ketiga/ rasanya tidak tega kalau Nina harus pulang naik bus sendiri// Sudah lebih dari lima tahun/ mengantar dan menjemput Nina sekolah menjadi kebiasaan dan rutinanku setiap hari// Setelah kami lulus dari SMA/ ternyata kami masih berada di kampus yang sama// Maka aku lanjutkan saja rutinitas bertemu dengannya kala pagi dan siang/ bahkan sore atau malam hari// ...
Confrontation	Disela aku masih sibuk mencari pekerjaan/ aku masih sering mengantar jemput Nina bekerja// Meski tidak sesering dulu/ aku bahagia bisa bertemu dengannya sesekali// Melihat wajahnya yang ayu/ selalu membuatku tenang sebagai laki-laki/ Hnaya Nina perempuan yang dekat denganku//  Hingga suatu hari aku/ dia menyerahkan selebar

Sumber: Olahan Sara Neyrhiza

Setelah itu, di penulisan Naskah Kerangka Episode, Sara membagi naskah menjadi tiga kolom, yaitu untuk *Rundown*, *Duration*, dan *Content*. Naskah jenis ini digunakan agar kreator dapat berbicara lebih fleksibel namun tetap rapi, terarah, dan terstruktur.

Kemudian, ada beberapa istilah yang digunakan dalam proses produksi naskah audio. Berikut beberapa istilah yang dijelaskan oleh Widagdhaprasana (n.d).

- Presenter, biasanya disebut juga sebagai narator. Biasanya diberi inisial narr
- Musik
- *Cross fade* merupakan istilah untuk pergantian suara agar tidak kasar dalam proses pergantian musik dengan suara atau musik dengan musik.

- *Sound effect* atau efek musik yang digunakan untuk memberikan kesan pada audio, diinisialkan dengan fx.
- *In-up-down-under-out* istilah untuk perpindahan suara dari masuknya suara sampai selesai
- *Off mike – on mike* istilah untuk menghidupkan dan menyalakan mikrofon yang digunakan untuk mengisi suara dari narator, penyiar atau pengisi suara.
- *Fade in – fade out* istilah untuk mulai memasukan musik dan mengakhiri musik yang diputar.

Dikarenakan produksi audio ditangkap langsung oleh pendengaran, maka diperlukan pemilihan kata dan penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah ditangkap oleh indera pendengaran. Widagdhaprasana memberikan beberapa tips untuk diksi. Pertama, gunakan bahasa yang sebisa mungkin seperti bahasa percakapan. Kemudian gunakan kalimat yang sederhana dan tidak rumit. Terakhir, hindari pemilihan kata yang berbelit-belit sehingga susah diucapkan ketika proses rekaman suara.

### 2.2.3.3 Produksi

Menurut Widagdhaprasana (n.d), tahapan produksi adalah kegiatan untuk perekaman produksi audio yang akan dilakukan. Tahap perekaman adalah tahapan untuk pengambilan suara narator, narasumber, dan instrument dalam musik. Sebelum tahap produksi, biasanya ada tahap pelatihan, agar selama proses rekaman tidak memakan banyak waktu.

#### a. Jenis perekaman suara

Setelah itu, baru memasuki tahapan produksi. Pada tahap ini, proses perekaman dapat dilakukan dengan *live recording* atau juga *multi-track recording*. Proses perekaman *multi-track* merupakan proses rekaman suara secara terpisah antara narator dan narasumber. Kelebihan dari proses rekaman ini adalah para pengisi audio di produksi ini memiliki *sequence* atau rangkaian audio yang terpisah. Selain itu, jika ada

kesalahan saat rekaman oleh narator, maka proses rekaman dapat diulang tanpa mengubah *sequence* narasumber lain.

Di masa pandemi seperti ini, sangat susah untuk melakukan wawancara tatap muka. Oleh karena itu, *Anchor.id* (2020, para. 9) memberikan beberapa tips untuk merekam wawancara hanya dari rumah menggunakan ponsel. Pertama, harus menyiapkan alat dan jaringan. Jurnalis memerlukan alat rekam serta jaringan yang bagus agar tidak putus-putus saat rekaman. Meskipun sudah memiliki alat rekam di dalam ponsel, ada baiknya tetap menyediakan alat perekam cadangan yang bisa diunduh di ponsel. Hal ini bertujuan untuk mengantisipasi ada data yang terhapus atau karena kerusakan mendadak. Setelah selesai wawancara, jangan lupa mengucapkan terima kasih kepada narasumber karena telah bersedia bercerita dan meluangkan waktu.

Setelah semua audio narasumber sudah terkumpul, jurnalis dapat merekam narasi. Kreator harus memilih lokasi merekam. Menurut *Anchor.id* (2020, para. 8), mungkin kita tidak sadar ada suara-suara yang ada di sekitar kita, tapi mikrofon kita bisa saja merekam suara-suara kecil di sekitar kita. Oleh karena itu, kreator harus perhatikan posisi mikrofon, agar suara tidak terlalu jauh atau dekat. *Set up* peralatan rekaman ke *software* agar bisa diedit.

Menurut Sara Neyhriza (2019, para. 1-3), perhatikan lokasi perekaman. Cari lokasi yang sepi atau minim *noise* dan gangguan. Jangan lupa, matikan alat-alat elektronik yang berpotensi mengeluarkan suara dengungan, seperti AC, TV, kipas angin bahkan lampu neon. Kemudian, ketika hendak merekam dengan ponsel, posisikan ponsel seperti saat menelpon agar suara diterima dengan baik.

Di tahap ini, kreator juga bisa menambahkan *jingle* atau lagu tema siniar yang menjadi *trademark* karya.

Widagdhaprasana (n.d) membagi musik dalam produksi audio menjadi tiga, yaitu *theme song*, *intro* dan *outro*, serta pemisah adegan.

Penulis juga menyiapkan konsep sebuah *artwork* untuk menarik pendengar. *Artwork* itu bisa berbentuk logo yang menjadi identitas dari karya penulis. Selain itu, penulis juga dapat membuat konten publikasi untuk promosi di media sosial.

#### 2.2.3.4 Pascaproduksi

Setelah memproduksi sebuah episode, maka perlu melakukan *mixing* dan proses edit. Menurut Widagdhaprasana (n.d), tahap pascaproduksi ini meliputi Edit, *mixing*, dan *mastering*.

##### a. *Editing audio*

Dalam tahap ini, seluruh hasil rekaman audio digabungkan. Editor akan mengedit audio sesuai dengan naskah. Editor bertugas memotong bagian yang tidak perlu, misal ada durasi narasumber yang terlalu banya jedanya. Kemudian memotong bagian narasi yang tidak perlu karena beberapa tidak sesuai dengan tema atau ada pembicaraan *off the record*. Kadang, juga ada beberapa suara kecil yang mengganggu seperti suara dengungan mobil, batuk kecil, atau suara di sekitar saat perekaman. Dalam tahap ini, editor juga bertugas memberikan *sound effect* dan musik lainnya.

##### b. *Mixing*

Setelah memotong, selanjutnya adalah tahapan *mixing* dan *mastering*. Di proses *mixing*, editor akan melakukan beberapa tahapan agar menghasilkan kualitas rekaman lebih baik. Pertama, lakukan *compressing* terhadap file audio yang sudah diedit dengan tujuan menyeragamkan suara keras dan paling

lembut melalui rantai rekaman, sehingga terjadi *balancing* antara audio. Kemudian lakukan filtering untuk menyamakan *equalizer* sehingga suara lebih halus lagi. Setelah itu menormalisasi semua volume suara sebelum dijadikan hasil rekaman *master digital recording*.

Setelah *mixing*, lakukan pratinjau guna menghindari kesalahan. Proses pratinjau adalah proses mendengarkan hasil rekaman audio yang sudah diolah.

Dalam proses pengeditan, diperlukan aplikasi atau *Digital Audio Workstation* yang dikuasai oleh editor. Dalam produksi ini, penulis menggunakan Audacity karena penulis lebih menguasai *software* ini.

**Gambar 2.5** Logo *software* Audacity



Sumber: Aplikasi Audacity

### c. Pengunggahan Karya ke *digital platform*

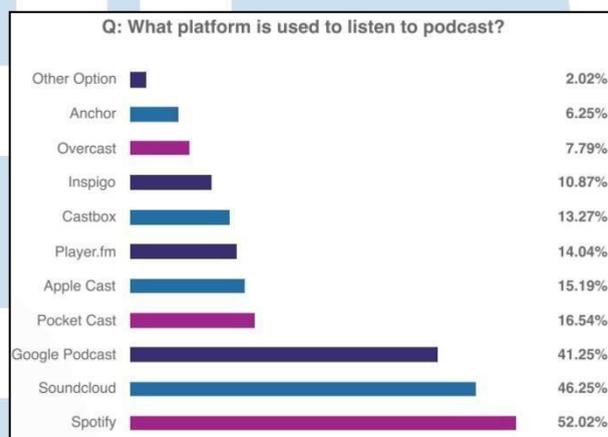
Setelah semua proses editing sudah dikerjakan dan karya siap dipublikasikan, maka perlu suatu platform untuk menyebarluaskan karya. Untuk karya audio, penulis akan mengunggah dalam bentuk *Podcast* atau siniar. Menurut Brown dan Green (2007, p.4), *Podcast* merupakan seperangkat *file* audio atau video yang diunggah di web agar dapat diakses oleh individu yang berlangganan ataupun yang tidak serta dapat didengarkan atau ditonton dengan menggunakan komputer atau pemutar media *digital portable*. Dalam Bahasa Indonesia, *Podcast* disebut juga dengan Siniar. Selain hanya mendengarkan, pendengar juga dapat mengunduh dan mendengar konten berulang-ulang.

Cara kerja *podcast* berbeda dengan radio FM/AM

konvensional. *Podcast* tidak menyiarkan siarannya secara linear. *Podcast* serupa dengan Youtube, namun versi audio. Pendengar dapat memilih konten apa yang mereka inginkan sendiri.

Penulis akan mengunggah melalui layanan *music streaming* Spotify. Alasannya, menurut penelitian dari Daily Social pada 2018, ada sebanyak 52,02% pendengar mendengarkan *podcast* melalui aplikasi ini.

**Gambar 2.6** Platform yang sering digunakan untuk mendengarkan *podcast*



Sumber Daily Social 2018

Dalam proses publikasi, Spotify menyediakan perhitungan analisis jumlah pendengar karya. Dalam grafis analisis itu terdapat *Plays* untuk mengetahui total pemutaran selama 60 detik atau lebih termasuk unduhan di semua platform, *Plays per Episode* untuk mengetahui rata-rata jumlah pemutaran dalam minggu pertama, dan *Audience size* untuk mengetahui jumlah perangkat atau gawai yang berbeda yang mengunduh dan melakukan streaming dalam tujuh hari terakhir.

## 2.5 Publikasi Promosi

Untuk menambah *engagement* atau raihan pendengar, maka diperlukan sebuah cara untuk mempromosikan karya itu. Menurut *vocasia* (Fujiana, M, 2021, para. 1-2), ada beberapa cara untuk mempromosikan karya kita. Pertama

adalah dengan share siniar di media sosial. Alasan mengunggah di media sosial karena platform itu tengah menjadi tren yang banyak pengunjunnya. Selain itu, media sosial itu menyediakan filter yang mendukung suasana atau isi dari podcast. Selain itu, di media sosial kreator dapat menceritakan ‘bocoran’ isi siniar lewat komentar.

Ada juga fitur *hashtag* yang berguna untuk membantu pencarian nama orang atau pembahasan tema tertentu. Jadi, usahakan cantumkan penanda yang berhubungan dengan tema siniar. Langkah selanjutnya adalah memanfaatkan nama narasumber dan audiens mereka. Penggunaan nama narasumber memungkinkan menambah *engagement* dan jumlah pendengar karya. Dalam nilai berita jurnalistik, hal ini masuk ke dalam nilai berita *proximity* atau ketokohan.

