

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Terdahulu

Terdapat sejumlah karya terdahulu yang menjadi referensi untuk meningkatkan karya selanjutnya.

##### 2.1.1 Teman Tidur

*Teman Tidur* merupakan siniar berisi cerita yang dibacakan oleh satu *podcaster*. Pada program ini, siniar akan menceritakan kisah dari orang lain yang sudah dikirim ke tim *Teman Tidur*. Selain membaca cerita, siniar juga memberi tanggapan terkait kisah yang ia bacakan. Awalnya *Teman Tidur* hanya dibawakan oleh Dera Firmansyah, tetapi kini ada satu *podcaster* lain yang juga membawa cerita sehingga pendengar tidak merasa bosan.



Gambar 2.1 Tampilan Siniar Teman Tidur

Sumber: Spotify

Siniar *Teman Tidur* tidak hanya menceritakan pengalaman atau kisah dari audiens, mereka juga bisa melakukan percakapan dengan pemilik kisah tersebut. Selain pembawaan suasana, musik, dan percakapan, yang membuat siniar ini menarik adalah konsep yang hampir serupa dengan radio. Sayangnya, siniar ini

bersifat tidak objektif karena *podcaster* memasukkan pendapatnya dalam konten tersebut sehingga terkesan menggiring opini pendengar.

Siniar *Teman Tidur* dijadikan sebagai referensi karena karya selanjutnya juga akan dibawakan secara monolog, sama dengan siniar *Teman Tidur*. Namun, yang membedakan adalah karya selanjutnya tidak menyertakan dialog antar *podcaster* dan narasumber, tetapi memasukkan *soundbite* sebagai pendukung cerita. Jika siniar *Teman Tidur* dibawakan dengan sudut pandang orang ketiga, *Parentime Podcast* akan dibawakan dengan sudut pandang orang pertama dan orang ketiga.

### **2.1.2 Indonesian In-depth**

Indonesian In-depth merupakan siniar berbahasa Inggris yang menceritakan berbagai isu yang terjadi di Indonesia. Berada di bawah perusahaan kreatif *In-Depth Creative*, siniar ini dibawakan dengan *narrative storytelling*. Jika biasanya laporan mendalam dibahas dengan suasana yang serius, *Indonesian In-Depth* berhasil membangun laporan mendalam dengan cerita yang didukung dengan *soundbite*, musik, *ambience*, dan *sound effect*. Pada siniar ini, *podcaster* diposisikan sebagai narator. Walaupun dibawakan dalam bahasa Inggris, pendengar tetap bisa memahami alur cerita melalui *soundbite* dan *sound effect*. Akan tetapi, satu cerita dalam siniar ini dibahas dalam durasi yang cukup lama.



Gambar 2.2 Tampilan Siniar Indonesia In-Depth

Sumber: Spotify

Karya yang akan dibuat juga terinspirasi dari *Indonesian In-depth*.

Membangun suasana dengan musik, *soundbite* dan *sound effect*, tetapi dibahas dengan durasi yang lebih singkat dan *podcaster* diposisikan sebagai orang pertama.

### 2.1.3 ParenTALKING

*ParenTALKING* merupakan sinilar yang membahas ilmu seputar keluarga, mulai dari pola asuh orang tua terhadap anak, pernikahan, hingga hubungan dengan pasangan dan mertua. Sinilar ini dikemas dengan bentuk talkshow, yaitu percakapan antara pembawa acara dengan narasumber untuk membahas topik tertentu. Tak hanya berbincang tentang permasalahan keluarga, *ParenTALKING* juga membahas tips yang bisa diterapkan dalam keluarga dengan mengundang ahli seperti psikolog anak pada [episode 4](#) hingga konselor pernikahan pada [Episode 17](#).



Gambar 2.3 Tampilan Siniar ParentTALKING  
Sumber: Spotify

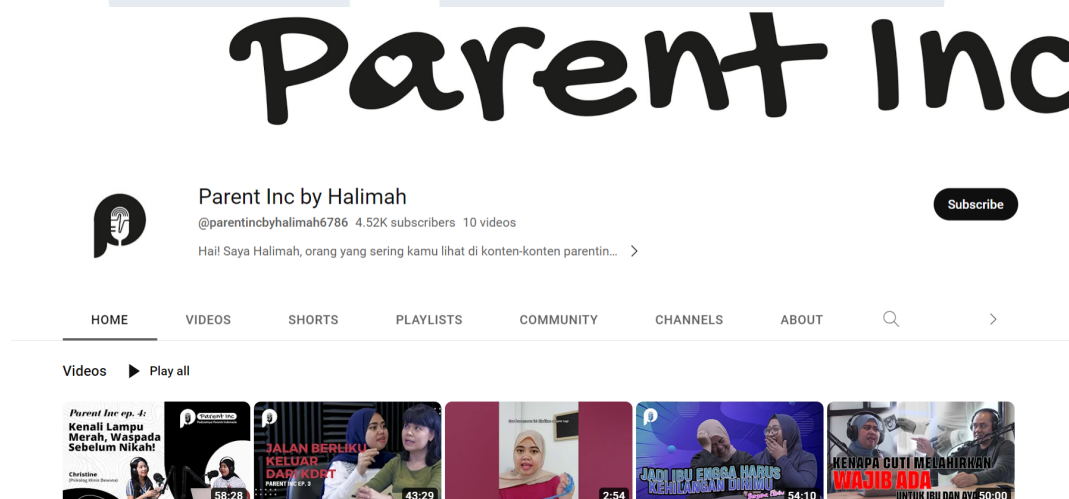
Siniar *ParentTALKING* mampu memberikan pemaparan yang jelas dan dapat dimengerti oleh pendengar. Sayangnya siniar hanya berisi percakapan antara *podcaster* dengan narasumber. Bahkan, siniar hanya berisi *bumper* dan percakapan tanpa *background music* sehingga terkesan polos dan membosankan. Siniar juga dibawakan dengan rentang waktu yang cukup lama, yaitu 25 hingga 40 menit sehingga membuat pendengar butuh waktu lama untuk mendapat informasi secara penuh dari satu episode siniar. Walaupun demikian, *ParentTALKING* memberikan kode waktu di setiap segmen untuk mempermudah pendengar memilih topik yang akan didengarkan.

*Parentime Podcast* juga akan membahas topik seputar keluarga dan orang tua. Namun, *Parentime Podcast* lebih berfokus pada pola asuh orang tua terhadap anak di usia *golden age*.

#### 2.1.4 Parent Inc by Halimah

Halimah merupakan salah satu *content creator* parenting yang berfokus pada konten terkait pola asuh orang tua terhadap anak. Halimah biasanya membuat konten di Instagram dan Tiktok. Namun, ia mulai merambah YouTube dan membuat *viseo podcast Parent Inc by Halimah*. Jika di TikTok dan Instagram Halimah lebih berfokus pada konten pengasuhan orang tua terhadap anak, kini ia

mulai membuat konten terkait hubungan keluarga seperti persiapan pernikahan (episode 4) dan Kekerasan dalam Rumah Tangga (episode 4). Walaupun demikian Halimah tetap menyisipkan ilmu terkait *parenting* dalam video *podcast* nya. Sayangnya, video *podcast* ini hanya berisi percakapan antara Halimah dengan narasumber. Durasi yang ada dalam video cukup lama dan tidak ada kode waktu pada deskripsi video sehingga penonton perlu menyaksikan video *podcast* hingga selesai untuk mendapatkan pesan yang disampaikan.



Gambar 2.4 Tampilan Parent Inc by Halimah

Sumber: Youtube

Karya selanjutnya juga akan membahas topik seputar orang tua dan anak. Namun, karya selanjutnya akan dibawakan dalam bentuk siniar yang berfokus pada audio dan dikemas dalam bentuk *audio storytelling*. Siniar juga akan memberikan dialog untuk memberikan gambaran dan pengalaman baru bagi pendengar.

Karya Sejenis	Kelebihan	Kekurangan	Persamaan
---------------	-----------	------------	-----------

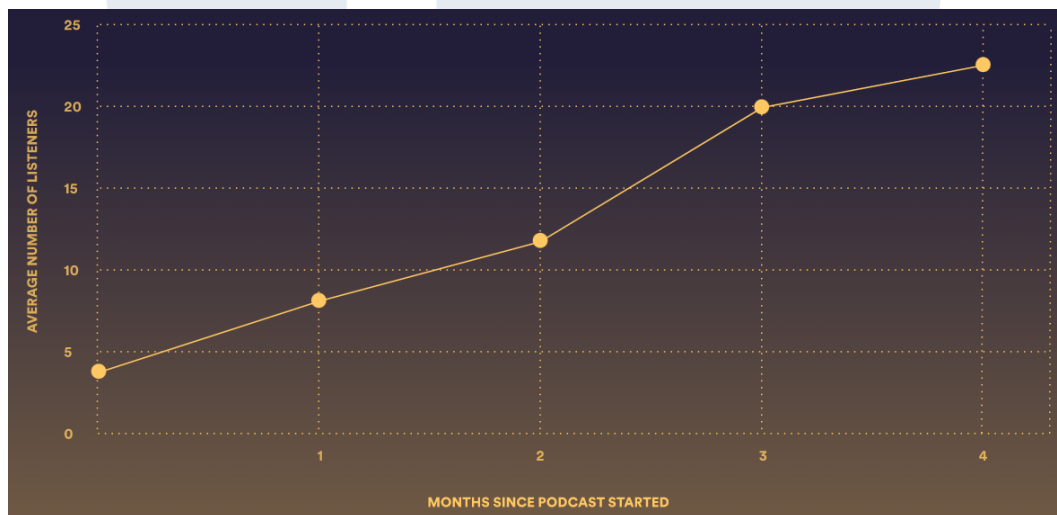
<i>Temam Tidur</i>	mampu menceritakan pengalaman dari orang lain atau pendengar dan melakukan percakapan langsung dengan pemilik cerita	<i>podcaster</i> memberi tanggapan pribadi sehingga cenderung menggiring opini pendengar	membawakan cerita dari orang lain, tetapi dengan sudut pandang orang pertama
<i>Indonesian In-Depth</i>	berhasil membawa pendengar memahami cerita yang dibawakan dengan konsep <i>narrative storytelling</i> yang ditambahkan dengan <i>background music</i> dan <i>sound effect</i>	durasi yang cukup lama sehingga cukup menyita waktu pendengar	dikemas dalam bentuk <i>storytelling</i> , tetapi dengan durasi yang lebih singkat
<i>ParentTALKING</i>	membawakan topik terkait keluarga dari berbagai sudut pandang	durasi yang dibawakan cukup lama, hanya berisi percakapan tanpa disertai musik sehingga terkesan membosankan	mengangkat topik yang sama, yaitu tentang keluarga. Namun siniar lebih berfokus pada pola asuh orangtua terhadap anak.
<i>Parent Inc by Halimah</i>	lebih berfokus pada pola asuh orangtua dan anak sehingga pembahasan yang dibawakan lebih dalam	konten hanya berisi percakapan dengan durasi yang cukup lama.	siniar juga akan berfokus pada pola asuh orang tua terhadap anak. Namun karya dikemas dalam bentuk dan <i>audio storytelling</i> dengan durasi yang lebih singkat untuk memberikan pengalaman baru bagi pendengar

## 2.2 Konsep yang Digunakan

Terdapat sejumlah teori dan konsep yang akan digunakan dan diterapkan dalam karya.

### 2.2.1 Siniar

Sering dianggap sebagai pesaing radio, siniar kini menjadi salah satu media yang cukup banyak dikonsumsi masyarakat. Berdasarkan studi oleh platform siniar Anchor FM, tiap 10 pendengar yang didapat dari program siniar, rata-rata satu pendengar baru akan datang dari negara yang berbeda. Selain itu, pendengar siniar cenderung mengalami kenaikan dalam empat bulan pertama.



Gambar 2.5 Kenaikan Jumlah Pendengar di Empat Bulan Pertama

Sumber: id.blog.achor.fm

Definisi siniar berubah dari waktu ke waktu. Tidak hanya didefinisikan sebagai audio yang dapat didengarkan *on demand*, tetapi kini siniar juga dapat diunduh dan didengarkan secara *offline* (Wang & Olmsted, 2020). Keberadaan siniar mempermudah kita untuk menyampaikan informasi dengan cara yang berbeda. Siniar mampu membuat pendengar dan penyiar/*podcaster* terasa lebih dekat. Dalam bukunya yang berjudul *Make A Noise A Creator's Guide to Podcasting Great Audio Storytelling*, Eric Nuzum memberikan dua poin yang membuat siniar terasa lebih dekat dengan pendengar. Pertama, hampir semua

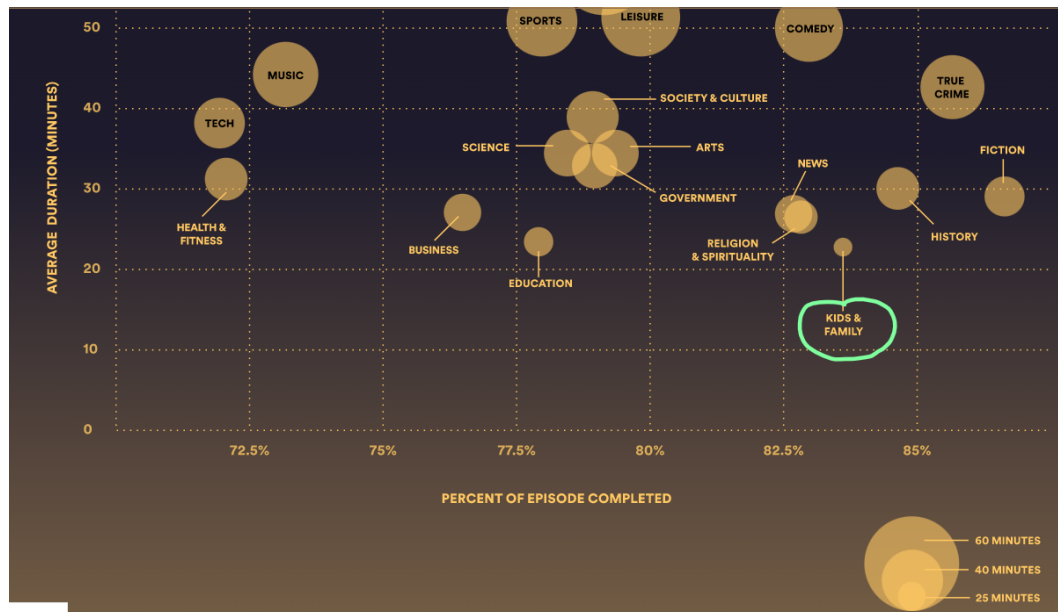
pendengar siniar menggunakan penyuar telinga untuk mendengarkan siniar sehingga sudah menunjukkan keintiman secara fisik. Kemudian, pendengar memiliki kehendak untuk memilih siniar yang ingin didengar, bisa sesuai dengan *mood* atau sesuai dengan apa yang dialami pendengar. Dengan demikian, atensi pendengar lebih tinggi karena mereka yang memilih apa yang ingin didengarkan (Nuzum, 2019).

Adapun konsep tentang siniar dijadikan sebagai konsep utama dalam karya ini. Siniar dikemas dalam bentuk *audio storytelling* untuk memberikan gambaran topik yang lebih jelas dan menyajikan pengalaman baru bagi pendengar.

Sebuah penelitian terhadap empat siniar harian di Spanyol menunjukkan, rata-rata siniar dibawa dengan durasi 12-15 menit. Selain itu, tiga dari empat siniar yang diteliti menunjukkan bahwa pembuatan siniar berfokus pada satu topik (Asier & Miguels 2022). Selain itu, platform siniar Anchor FM menunjukkan, rata-rata pendengar menghabiskan waktu sekitar 25 menit untuk mendengar siniar dengan topik keluarga dan anak (Gambar 1.2).

U 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





Gambar 2.6 Jumlah Waktu yang Dihabiskan untuk Mendengar *Podcast*  
 Sumber: id.blog.achor.fm

Berdasarkan data dan penjelasan sebelumnya, penulis kemudian menentukan bahwa sinjar dibawakan dalam enam episode dengan durasi 10 menit dengan berfokus pada satu topik tiap episodenya.

### 2.2.2 *Audio Storytelling*

Salah satu cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi adalah dengan bercerita atau *storytelling*. Ketika mendengar cerita, umumnya penerima informasi lebih cepat memahami dan mengerti pesan yang disampaikan. Bercerita dapat dilakukan dalam banyak hal, bisa melalui gambar, tulisan, hingga suara. Suara adalah sinyal akustik yang menyediakan banyak informasi tentang orang yang berbicara atau menyampaikan cerita (Siahaan, 2015 p. 18). Pada dasarnya, manusia senang dengan cerita. Dalam bukunya yang berjudul *Storytelling in Radio and Podcast: A Practical Guide*, Sven perger mengungkap bahwa manusia

senang dengan cerita karena dengan bercerita keadaan dunia yang kompleks dapat dijelaskan dan diilustrasikan. Cerita mampu “memberikan dunia” kepada pendengarnya (Perger, 2021), dalam hal ini sinuar yang dikemas dalam bentuk narasi mampu memberikan gambaran dan cerita yang ada di dunia. Ketika audio digabungkan dengan kisah yang memiliki kaitan emosional dengan sejumlah individu, informasi juga akan lebih mudah diterima oleh orang lain karena memiliki perasaan yang sama. *Audio storytelling* sendiri mulai banyak digunakan sejak kelahiran sinuar pada 2005 (McHugh, 2014).

Popularita *audio storytelling* juga dijadikan sebagai format yang ideal untuk menceritakan kisah tanpa perantara atau orang yang profesional (McHugh, 2014). Selain itu konsep *audio storytelling* juga lebih berfokus pada indra pendengaran sehingga terbebas dari penilaian penampilan fisik, gender, dan penilaian lainnya. Penggunaan suara dalam *audio storytelling* juga mengandung jiwa dan emosi sehingga apa yang disampaikan lebih menyentuh dan menghadirkan perasaan personal bagi pendengar (Siahaan, 2015).

Pembawaan informasi dengan cara *audio storytelling* membuat sebuah karya memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan terhadap empat sinuar harian di Spanyol, setiap sinuar memiliki ciri khas masing-masing (Ashier & Miguel, 2022). Ada sinuar yang selalu memperkenalkan diri di awal, ada juga *podcast* yang dibuat dengan gaya bahasa yang santai dan ekspresif. Semua hal ini dilakukan untuk membentuk perasaan yang lebih intim sehingga pendengar lebih terbuka untuk mendengar cerita dan pencerita lebih mudah menyampaikan informasi.

Adapun karya dibuat dengan menggunakan *audio storytelling* yang dibawakan dengan secara monolog dengan sudut pandang orang pertama dan ketiga. Dalam karya ini, narrator diposisikan sebagai “aku”, atau narasumber yang menyampaikan cerita sehingga pendengar mampu mendapat emosi dari cerita yang akan disampaikan. Penulis juga menyisipkan dialog dalam sinier sehingga pendengar dapat memahami latar belakang cerita yang akan disampaikan. Karya juga disertai *soundbite*, musik, dan *sound effect* untuk membangun *theater of mind*, membangun suasana cerita, imajinasi, dan perasaan bagi pendengar (Siahaan, 2015, p. 100).

### **2.2.3 Theater of Mind**

Cerita menjadi salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Cerita akan lebih menarik ketika disampaikan secara tidak langsung sehingga khalayak memiliki kesan tersendiri terhadap cerita. Sven Perger (2021) mengungkapkan bahwa dalam menulis dibutuhkan kemampuan untuk menjelaskan suatu hal secara langsung. *Show don't tell* merupakan salah satu gaya penulisan yang digunakan untuk menarik khalayak menggunakan indra mereka ketika cerita disampaikan (Perger, 2021).

Selain itu, penggunaan citra dalam menulis naskah juga diperlukan untuk membangun *theater of mind*. Wizard of Ads Partners (2022) menjelaskan bahwa *Theater of mind* adalah adegan yang terbentuk dalam pikiran khalayak melalui suara. Selain itu *theater of mind* juga dapat terbentuk melalui citra. Adapun citra merupakan kesan yang tercipta dalam imajinasi manusia melalui rangkaian kata (Sayuti dalam Diyuno & Haryanto, 2021). Citra yang dibangun dalam cerita dapat membantu khalayak memahami

bagaimana situasi yang disampaikan dalam cerita. Selain itu, citra tercipta melalui indra manusia, mulai dari indra pendengaran, penglihatan, peraba, dan penciuman.

Oleh sebab itu konsep *theater of mind* digunakan penulis dalam membuat karya. Gaya penulisan *show don't tell* dan cara membangun citra tak hanya dapat dilakukan melalui tulisan atau naskah, tetapi juga dapat dibentuk melalui suara seperti musik atau *sound effect*.

#### **2.2.4 Rekonstruksi Adegan**

Sven Perger (2021) dalam bukunya *Storytelling in Radio and Podcast* terdapat dua jenis adegan dalam naskah non fiksi. Jenis pertama adalah adegan langsung atau *real scene*. Pada adegan ini reporter hadir di tempat dan merekam peristiwa secara langsung. Kemudian jenis adegan kedua yang biasanya digunakan dalam narasi non fiksi adalah rekonstruksi adegan. Pada rekonstruksi adegan, repoter tidak berada langsung dalam peristiwa dan tempat kejadian. Namun, repoter mengumpulkan data dan informasi ketika peristiwa sudah terjadi (Perger, 2021, p. 151).

Dalam membuat rekonstruksi adegan, repoter tidak hanya membuat dan mengumpulkan cerita dari hasil wawancara atau cerita yang pernah terjadi di masa lalu, tetapi rekonstruksi adegan juga dibentuk melalui buku atau dokumen (Perger, 2021). Selain itu, adegan juga berfungsi untuk membawa pendengar masuk dalam cerita. Untuk membangun naskah rekonstruksi adegan, dibutuhkan plot untuk membangun cerita.

Plot terdiri atas aksi, tindakan yang dilakukan tokoh, dan bagaimana tokoh melalui tantangan. Sven Perger (2021) menjelaskan bahwa plot merupakan

kesatuan yang mendeskripsikan bagaimana peristiwa dibentuk. Adapun plot merupakan alur cerita yang terbagi menjadi awalan, pertengahan, dan akhir (Hausman et. al., 2014). Ketika membuat rekonstruksi adegan, terdapat urutan peristiwa dalam cerita. Hausman (2014) menjelaskan, urutan peristiwa dimulai dengan awalan diikuti dengan konflik, solusi, dan diakhiri dengan kesimpulan.

Dalam hal ini, karya dibuat menggunakan konsep rekonstruksi adegan. Naskah dimulai dengan penjelasan topik yang diangkat, konflik yang dihadapi sebagai orang tua, dan disertai dengan solusi yang diberikan dalam tiap episode. Naskah rekonstruksi adegan dalam naskah juga mengandung narasi, aksi (*action*), konflik, dan dialog (Hausman et. al., 2014). Konflik yang dimasukkan dalam naskah bisa berbentuk konflik dalam diri sendiri ataupun dengan orang lain yang dikemas dalam dialog untuk menggambarkan latar belakang cerita.

### **2.2.5 Produksi Audio**

Dalam produksi audio, suara menjadi penting untuk memberikan visualisasi bagi pendengar. Unsur dramatisasi yang ada dalam audio perlu melalui sejumlah tahap. Mulai dari perencanaan ide, belanja suara, melakukan rekaman, hingga *editing* audio (Hausman, 2014). Unsur dramatisasi dalam audio berperan untuk menarik perhatian pendengar, menyingkat waktu, dan membangun suasana. Dalam bukunya *Modern Radio & Audio Production* (2014) Hausman menjelaskan bahwa terdapat sejumlah hal penting yang perlu diperhatikan dalam produksi audio. Adapun karya menggunakan konsep produksi audio pada proses produksi.

### **2.2.5.1 Audio Editing**

Pada proses produksi, suara tidak hanya direkam dan dikumpulkan, tetapi juga melalui tahap penyuntingan. Dalam penyuntingan audio teknik *copying, pasting, and looping* diperlukan untuk menyunting audio (Hausman et. al., 2014), Teknik ini digunakan untuk menyoroti bagian dari file suara yang akan diedit. Suara yang sudah terkumpul tidak bisa langsung diedit tetapi perlu disalin terlebih dahulu dan kemudian ditempel dalam aplikasi *editing*. Audio perlu disalin agar tidak merubah *file* asli. Misal, usai melakukan wawancara hasil rekaman wawancara tidak dapat langsung melalui tahap penyuntingan, tetapi hasil rekaman perlu disalin terlebih dahulu sehingga tidak menghilangkan *file* aslinya. Ketika sudah disalin, hasil wawancara kemudian bisa ditempel di aplikasi penyuntingan dan disunting. Teknik ini tak hanya berlaku untuk rekaman wawancara, tetapi juga berlaku untuk semua *file* audio. Sementara teknik *looping* atau pengulangan dapat diterapkan pada musik *bumper* di bagian awal dan akhir.

Kemudian penyunting juga perlu menentukan titik yang akan dimasukkan dalam tiap episode (Hausman, 2014), mengingat tidak semua hasil wawancara dimasukkan dalam satu episode. Oleh karena itu, penyunting audio perlu menentukan bagian *soundbite* yang akan digunakan.

### **2.2.5.2 Musik dan Efek Suara**

Musik dan efek suara menjadi penting dalam audio untuk membangun kesan dramatis (Hausman et. al., 2014). Adapun efek suara merupakan elemen yang digunakan untuk memberikan pesan kepada pendengar. Efek suara bisa didapat dengan cara merekam suara secara langsung, ataupun diunduh melalui

internet. Efek suara juga berfungsi untuk menghemat waktu. Alih-alih mendeskripsikan suasana dengan narasi, efek suara dapat digunakan untuk mempersingkat durasi (Hausman et. al., 2014, p. 189). Misal, cerita menggambarkan suasana pulang sekolah. Narator tidak perlu menjelaskan suasana pulang sekolah, tetapi bisa digantikan dengan suara bell sekolah atau *ambience* anak-anak. Sama halnya dengan efek suara, musik juga menjadi elemen penting dalam produksi audio. Penggunaan musik dalam sinar dapat membangun suasana hati dan memperkuat tema yang dibawakan (Hausman et. al., 2014, p. 188). Misalnya, sinar mengangkat tema anak-anak sehingga musik yang digunakan adalah musik dengan tempo yang cepat dan ceria.

### **2.2.5.3 Rekaman Suara**

*The Podcast Production Company* (2018) menyarankan agar proses perekaman suara dilakukan dalam ruangan yang kondusif untuk menghasilkan suara yang berkualitas. Selain itu, sebelum merekam suara, narator juga perlu membaca naskah terlebih dahulu untuk memahami naskah dan dapat menafsirkan naskah (Hausman et. al., 2014). Adapun perekaman disarankan untuk dilakukan secara terpisah, tetapi jika rekaman harus dilakukan secara bersamaan perlu ada jeda antar rekaman. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penyuntingan audio.

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

## 2.2.6 Keluarga

Keluarga bukan hanya terdiri dari anggota atau bagian tertentu, melainkan setiap individu dalam keluarga memiliki ketergantungan satu sama lain. Tujuan utama keluarga adalah proses interaksi antaranggota (Littlejohn & Foss, 2009)

Keluarga umumnya didefinisikan secara fungsional, yaitu bagaimana setiap anggota berinteraksi dan apa yang mereka lakukan dengan sejumlah kriteria misalnya peran dalam keluarga, tanggung jawab, dan cara menyelesaikan masalah.

Keluarga juga diartikan sebagai kelompok terkecil dalam masyarakat yang terbentuk dari pernikahan dan terdiri atas suami, istri, dan anak (Diana & Mesiono, 2016). Sejak lahir, keluarga adalah kelompok pertama yang dikenal oleh anak. Diana dan Mesiono mengungkap bahwa keluarga berperan penting dalam pertumbuhan anak. Tak hanya memenuhi kebutuhan ekonomi dan biologis, keluarga, terutama orang tua berperan untuk menjadi teladan dalam keluarga untuk membentuk karakter anak yang berkualitas.

Walaupun demikian, karakter anak juga dapat berubah ketika terjadi perubahan budaya, sosial, dan politik (Diana & Mesiono, 2016). Oleh sebab itu, keluarga berperan penting untuk memperkuat karakter dan moral anak. Selain faktor budaya dan sosial, kondisi finansial juga dapat memengaruhi perkembangan anak (Komaini, 2019). Adapun keluarga akan menjadi konsep dalam karya yang dibuat oleh penulis. Siniar akan mengangkat tema keluarga yang berfokus pada orang tua dan anak di masa *golden age*.



### 2.2.7 Keluarga Tunggal

Keluarga merupakan patokan awal dalam pendidikan anak. Pemenuhan kebutuhan anak perlu dipenuhi oleh orang tua sehingga tumbuh kembang anak dapat berjalan dengan baik (Komaini, 2019, p. 159). Keluarga umumnya terdiri dari suami, istri, dan anak. Dalam hal ini, ayah dan ibu memiliki peran masing-masing untuk mendidik anak (Heri et. al., 2022). Namun, terdapat beberapa faktor seperti perceraian atau salah satu orang tua yang meninggal membuat anak akhirnya harus hidup dengan orang tua tunggal (Heri et. al., 2022). Hal ini membuat orangtua tunggal harus memegang dua peran sekaligus dalam mendidik anak. Ibu tunggal juga harus mengambil peran ayah sebagai kepala keluarga untuk mendidik dan merawat anak. Sama halnya dengan ayah tunggal yang harus memegang peran sebagai ibu untuk mendidik dan mengasuh anak.

Dua peran yang harus dipegang orang tua tunggal ini kemudian memunculkan permasalahan yang lebih rumit (Heri et. al., 2022). Munculnya stigma yang didapat sejak menjadi orang tua tunggal juga dapat menjadi beban bagi ayah dan ibu tunggal. Hal ini juga berpengaruh pada perkembangan anak yang hidup dalam keluarga tunggal (Sarry dalam Heri et. al., 2022). Konsep keluarga tunggal akan digunakan dalam karya siniar yang dibuat penulis. Siniar tak hanya menyajikan pola asuh orang tua dan anak dari sudut pandang keluarga yang utuh, tetapi juga menyajikan pola asuh orang tua terhadap anak dari sudut pandang orang tua tunggal.

### 2.2.8 Parenting

*Parenting* dapat diartikan sebagai pola asuh orang tua terhadap anak. Pola asuh orang tua memberikan pengaruh terhadap kebutuhan anak seperti kebutuhan fisik, psikologi, dan pembelajaran (Komaini, 2019). Pola asuh yang baik memengaruhi kualitas anak. Laurence Steinburg (dalam Diana & Masiono, 2016) mendefinisikan pola asuh sebagai pengasuhan yang sesuai dengan kondisi psikologis dengan unsur seperti empati, pengendalian diri, kerjasama, dan kebahagiaan. Oleh sebab itu, pola asuh orang tua terhadap anak dapat dianggap sebagai cara yang dilakukan untuk membimbing, merawat, dan mengarahkan anak sesuai dengan moral dan keyakinan hidup yang dimiliki.

Setiap keluarga tentu memiliki pola asuh masing-masing. Bagaimana pola asuh yang diterapkan orang tua dalam keluarga akan berpengaruh pada kualitas anak. Selain orang tua dan keluarga, sekolah sebagai lembaga pendidikan juga memiliki peran penting dalam pola asuh terhadap anak. Lembaga pendidikan berperan penting sebagai mitra bagi orang tua untuk memantau perkembangan anak (Diana & Masiono, 2016). Hubungan sekolah dan orang tua bukan sekadar membantu anak mengerjakan tugas sekolah, melainkan hubungan orang tua dan guru juga menjadi penting dalam pola asuh orang tua terhadap anak.

Selain mengangkat konsep tentang keluarga, konsep terkait pola asuh orang tua dan anak juga akan diangkat dalam siniar. Dalam hal ini, pola asuh lebih berfokus pada anak berusia 0-5 tahun. Pola asuh di masa *golden age* lebih berfokus pada perkembangan fisik, motorik, dan psikologis. Pola asuh di masa

*golden age* dipilih karena pada usia ini anak memiliki perkembangan yang paling pesat (Komaini, 2019).

Komaini (2019) menjelaskan bahwa lima tahun pertam sejak kelahiran anak menjadi masa yang sangat ideal bagi anak dalam perkembangan motorik seperti memegang, berjalan, menulis, dan melompat. Selain itu, anak di usia 0-5 tahun belum memiliki banyak keterampilan sehingga pelajaran lebih mudah diserap oleh anak di masa *golden age*.

### **2.2.9 Nilai Berita**

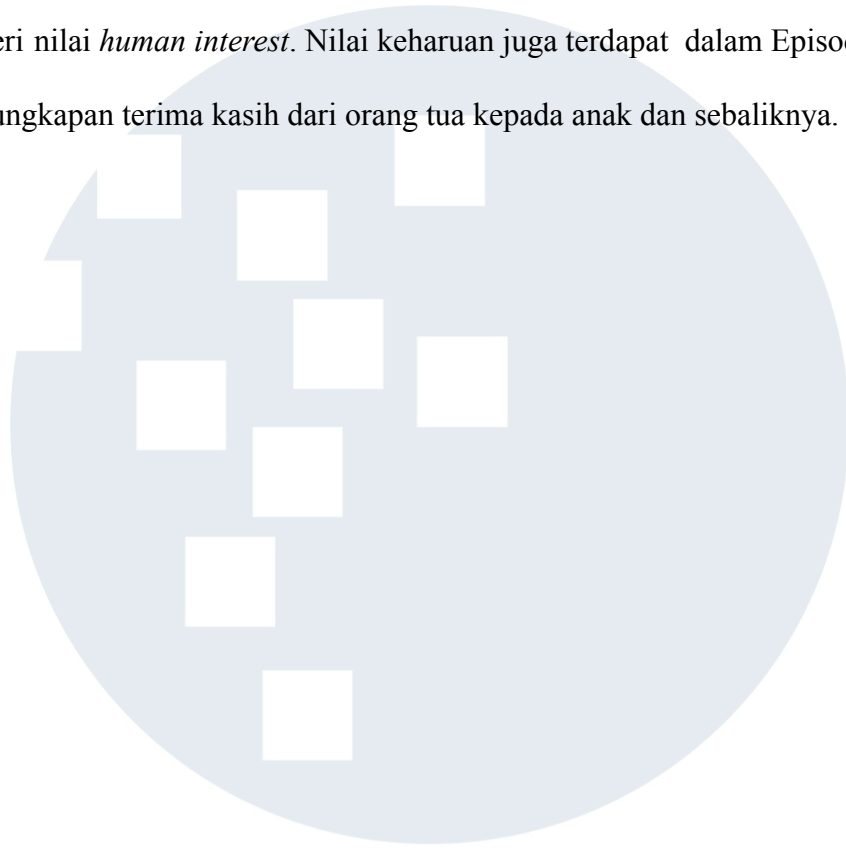
Dalam jurnalisme, nilai berita menjadi hal yang penting untuk membuat berita atau karya jurnalistik. Khoirul Muslimin (2019) mengungkapkan 10 poin yang masuk dalam nilai berita, yaitu

1. Keluarbiasaan (*unusualness*): mengangkat berita tentang hal yang tak biasa terjadi di masyarakat
2. Kebaharuan (*newness*): berita tentang segala sesuatu yang terbaru
3. Dampak (*impact*): berita dapat memberikan dampak bagi masyarakat
4. Aktual (*timeless*): berita yang disampaikan bersamaan dengan kejadian peristiwa
5. Kedekatan (*proximity*): kedekatan bisa berarti kedekatan secara geografis dan psikologis
6. Informasi (*information*): berita bisa menghilangkan ketidakpastian yang ada dalam publik

7. Konflik (*conflict*): konflik merupakan segala sesuatu yang mengandung unsur yang saling bertolak belakang.
8. Orang penting (*prominence*): tokoh yang terkenal dan memiliki nama dapat memberi nilai dalam berita misalnya tokoh terkemuka, artis, *public figure*, atau tokoh lain yang selalu menjadi sorotan
9. Kejutan (*surprising*): berita bisa memiliki nilai ketika mampu memberikan kejutan bagi khalayak. Dalam hal ini informasi yang datang secara tiba-tiba juga masuk dalam nilai kejutan
10. Keharuan (*human Interest*): berita yang mampu menyentuh hati khalayak dan menggugah perasaan merupakan karya jurnalistik yang mengandung nilai *human interest*.

Adapun nilai berita menjadi landasan penulis dalam membuat karya agar sesuai dengan kaidah jurnalistik, mengingat karya merupakan salah satu karya jurnalistik. Selain itu, siniar ini mengandung nilai kedekatan (*proximity*) karena siniar berkaitan dengan orang tua sehingga bisa memberikan kedekatan psikologis bagi para pendengar yang merupakan orang tua dengan anak di masa *golden age*. Nilai berita *prominence* juga masuk dalam siniar ini. Samanta Elneser merupakan tokoh yang cukup dikenal di dunia *parenting* sementara Nastasha Abigail merupakan penyiar dan *podcaster* yang memiliki cukup banyak pengikut di instagram dan cukup dikenal oleh para penikmat audio seperti siaran radio dan RAPOT *Podcast*. Nilai berita terakhir yang ada dalam siniar adalah keharuan. *Parentime Podcast* tak hanya mengangkat kisah dari tokoh terkenal, tetapi dari profesi lain seperti pekerja tambang, pekerja kreatif, dan perawat. Diangkat dari

berbagai sudut pandang dan tantangan yang dialami, membuat sinemat mampu memberi nilai *human interest*. Nilai keharuan juga terdapat dalam Episode 6 yang berisi ungkapan terima kasih dari orang tua kepada anak dan sebaliknya.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA