

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan karya sejenis yang menjadi acuan penulis dalam membuat *podcast*.

2.1.1 *Podcast* - Fredy Eka Sanjaya

Gambar 2.1.1 Cover Podcast *Ingat jangan lupa*



Sumber: Spotify

Podcast Ingat Jangan Lupa merupakan *podcast* yang menyajikan cerita inspiratif dari anak-anak muda yang sedang menjalani kehidupan perkuliahan. *Podcast* ini adalah karya dari Fredy Eka Sanjaya. Adapun salah satu *podcastnya* yang terkenal dan membahas mengenai anak timor yang sedang mengenyam pendidikan di Pulau Jawa dan harus terbiasa menanggung stigma masyarakat ada di *PODCAST* 03- membicarakan

tentang Menjadi Anak Papua di Mamakota dengan Melianus Chenny Erick Mamemi dengan deskripsi “Anak Papua? Mahasiswa Kedokteran? Akademis? Dunia Malam? Pelaku Seni (Artist)? Pengampunan Dosa. Demi Sebuah Kata *Survive*.”

Gambar 2.1.1 *PODCAST* episode 03- Ngobrol tentang Menjadi Anak Papua di Mamakota dengan Melianus Chenny Erick Mamemi



2.1.2 *Podcast - Suara Jermanesia*

Gambar 2.1.2 logo Podcast Suara Jermanesia



Gita dan Susu sebagai pasangan yang sama-sama mempunyai gegar budaya dalam mengunjungi masing-masing negara asal yaitu Jerman dan Indonesia mereka sama-sama menjelaskan bagaimana gegar budaya yang dialami pada saat satu dan lainnya mengunjungi masing-masing dari kampung halamannya. Meskipun tidak ada relasi dengan yang akan diceritakan di *podcast*, penulis mengambil apa yang mereka rasakan dan bagaimana perasaan saat mencoba mengunjungi negara orang lain dan menjadi wisatawan di sana atau menjadi orang asing dengan latar belakang budaya dan kebiasaan yang masing-masing alami saat berkunjung di negara orang lain kebiasaan yang masing-masing alami saat berkunjung di negara orang lain.

2.1.3 Podcast - Parentalking

Gambar 2.1.3 Parentalk Episode 23 Merdeka dari Perundungan



Pada episode 23 Bumin dan Najelaa Shihab membicarakan tentang penjelasan Perundungan dan jenis-jenis perundungan pada aktivitas sehari. apakah pernah menjadi korban dan atau pelaku dalam perundungan.

Penulis memilih *podcast* ini sebagai tinjauan karya sejenis karena merasa topik yang dijelaskan sejalan dengan apa yang akan dibuat oleh penulis.

Tabel 2.1.3 Komparasi kelebihan, kekurangan dan Persamaan dengan *podcast* penulis

| Podcast | Kelebihan | Kekurangan | Persamaan |
|---|---|--|--|
|  | - Secara narasumber lebih baik | - Kualitas Audio di <i>podcast</i> ini bergema | Pesan yang dibahas memiliki kemiripan yaitu membahas menjadi anak papua di mamakota |
|  | - Pendekatan antara pembicara lebih dekat | - Pembahasan yang dibahas kurang mendalam | gegar budaya yang dialami memiliki kesamaan dikarenakan proses pergantian budaya dari negara Indonesia ke negara Jerman sementara itu pada kisah Mateo mengisahkan |

| | | | |
|---|---------------------------|--|--|
| | | | perpindahan budaya dari desa ke ibukota |
|  | kualitas audio lebih baik | | Memiliki kemiripan karena membahas seputar perundungan pada lingkungan sekitar pada anak |

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 News Value

Wartawan menggunakan standar yang dikenal sebagai "nilai berita" saat menulis tentang suatu peristiwa. Liputan media tentang peristiwa harus mematuhi setidaknya satu dari standar kelayakan berita berikut ini. Ambang batas untuk apa yang merupakan nilai berita berkisar dari 0 (tidak layak diberitakan) hingga 10 (sangat penting)..

1) Magnitude, pengaruh

Seberapa jauh pengaruh suatu peristiwa pada publik atau komunitas yang lebih besar merupakan ukuran signifikansi berita.

2) *Significance*, penting

Jika sesuatu layak diberitakan, itu karena penting bagi banyak orang. Apa arti acara tersebut bagi publik dan seberapa penting bagi publik untuk mengetahuinya?

3) *Timeliness*, aktualitas

Aktualitas, kesegeraan, dan "berita baru" (artinya "peristiwa terkini") semuanya berkontribusi pada pentingnya "berita tepat waktu".

Kebaruan adalah segar dan baru. Pelantikan presiden dan walikota, kelahiran orang-orang terkenal, dan penahanan pegawai negeri adalah contoh peristiwa terkini yang menarik perhatian media..

Semakin aktual sebuah berita, semakin tinggi pula nilai berita tersebut.

Terdapat tiga kategori aktual:

- 1) Aktual kalender – contoh peringatan hari besar nasional.
 - 2) Aktual waktu – contoh quick count hasil pemilihan.
 - 3) Aktual masalah — contoh kasus pembunuhan yang belum terungkap.
4. Proximity, kedekatan
- 1) Kedekatan emosional, intelektual, dan fisik dari audiens target cerita. Spasial - koordinat terjadinya.
 - 2) Psikologis – keterikatan budaya (kultural), pikiran, perasaan, kesukaan, atau kejiwaan seseorang dengan suatu objek peristiwa atau berita.
 - 3) Ideologis – kedekatan keyakinan, sama-sama muslim misalnya.

5. Prominence, ketokohan

Ketokohan atau ketenaran akan membuat seseorang menjadi sumber berita. Ada istilah “*news maker*” atau “*man makes news*”. Apapun

yang dilakukannya atau diucapkannya bisa menjadi berita.

Peristiwa yang melibatkan *public figure*, artis, selebritas, pejabat, atau idola masyarakat selalu menarik. Semakin terkenal seseorang, maka beritanya akan semakin bernilai

Mungkin yang mereka lakukan adalah rutinitas dan biasa-biasa saja. Namun, pembaca menganggap semua yang dilakukan atau dikatakan karakter menarik. Media online mengacu pada orang-orang yang membuat konten untuk situs web berita..

6. *Impact*, dampak

Nilai item 1 dan 2 dalam berita. Berapa banyak orang yang terkena dampak, seberapa jauh jangkauan efeknya, dan berapa lama bertahan ketika sesuatu yang buruk terjadi.

Peristiwa yang berdampak luas, seperti bencana alam atau serangan teroris, cenderung lebih banyak mendapat perhatian media.

Perselisihan, perang perselisihan antar artis atau politikus, maupun perang antar bangsa, selalu memukau.

8. *Human Interest*

Peristiwa yang menyentuh perasaan kemanusiaan (*human touch*), misalnya apa pun yang dapat membangkitkan perasaan yang kuat dan mendapatkan dukungan, seperti perbudakan dan penganiayaan atau kolonisasi yang berkelanjutan dari suatu bangsa (seperti Palestina)..

9. *Unusualness*, keanehan

Disebut juga *odddity*, *uniqueness*. Keluar biasa, keunikan, ketidakhadaman, ketidakamanan.

Hal yang unik, tidak lazim, aneh, tidak biasa. Manusia cenderung ingin tahu tentang segala hal yang unik dan aneh. Hal-hal yang belum pernah atau tak biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan menarik perhatian.

Anjing menggigit orang itu biasa, tapi orang menggigit anjing itu luar biasa alias aneh. Seorang wanita melahirkan bayi kembar lima juga unik.

10. *Sex*, seks

Ada ungkapan, semua tulisan/berita membosankan, kecuali tentang seks. Peristiwa seksual selalu menarik karena menyangkut salah satu kebutuhan dasar dan fitrah manusia. Contohnya perkosaan, perselingkuhan, prostitusi, pelecehan, dan tindakan asusila lainnya.

2.2.2 Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS)

P3SPS adalah ketentuan dan peraturan yang mengatur transmisi TV dan radio di Indonesia. Versi P3SPS saat ini adalah 2009. Namun, mengingat dinamika kemajuan penyiaran di Indonesia saat ini dan amanat Rapat Koordinasi Nasional (Rakornas) KPI 2010. Oleh karena itu, P3SPS direkomendasikan untuk dimutakhirkan. P3SPS diminta untuk direvisi setelah Rakornas tahun 2010 meminta tanggapan masyarakat..

Podcast merupakan salah satu bentuk media penyiaran berita yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat. P3SPS menjadi acuan penulis dalam memproduksi *podcast* dengan topik “Bagaimana Persepsi Masyarakat Indonesia Timur Yang Mengenyam Pendidikan Di Pulau Jawa” agar dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dengan baik melalui kontensiar serta menghindari adanya sebuah pelanggaran sebagaimana yang disebutkan.

2.2.3 Sembilan Elemen Jurnalisme

Podcast merupakan metode penyebaran data ke populasi umum. Untuk tetap menyampaikan informasi dan data berbasis fakta, penulis merujuk pada sembilan komponen jurnalistik.

Kesembilan aspek jurnalisme tersebut didiskusikan dalam berkala “Essays About 'The Elements of Journalism'” (The Nieman Foundation for Journalism at Harvard University, 2001).

1) Kebenaran adalah tugas utama setiap jurnalis. Wartawan secara universal berpegang pada standar kejujuran yang lebih tinggi. Namun,

masih banyak yang salah memahami konsep kebenaran. Kebenaran adalah komponen pengetahuan yang dapat digunakan untuk memahami dan memahami alam semesta. Fakta bahwa data ini akurat dan dapat dipercaya merupakan hal yang sangat penting.

2) Kesetiaan pertama jurnalisisme adalah untuk kepentingan publik.

Wartawan berutang kesetiaan pertama mereka bukan kepada majikan mereka, tetapi kepada komunitas tempat mereka bekerja. Konsep ini memastikan bahwa jurnalis akan terus menginvestigasi dan melaporkan berita secara independen. Ini adalah fondasi kepercayaan publik terhadap media berita.

Ketiga, proses verifikasi merupakan hal mendasar bagi jurnalisisme. Jurnalisisme dibedakan dari bidang lain seperti hiburan, propaganda, fiksi, dan seni dengan kepatuhannya yang ketat terhadap proses verifikasi. Wartawan akan selalu berusaha mengkonfirmasi peristiwa sebelum menerbitkan temuan mereka. Kemampuan membangun metodologi bergantung pada objektivitas jurnalis yang harus “transparan” agar tidak mengurangi keandalan pemberitaannya.

4) Wartawan tidak boleh terlalu dekat dengan organisasi tempat mereka menulis. Jurnalisisme bukan tentang menjadi objektif atau tidak berprasangka. Setiap reporter yang meliput berita memiliki pandangan unik mereka sendiri tentang peristiwa yang mereka laporkan. Sudut pandang ini, bagaimanapun, harus didukung oleh lebih dari sekadar impuls atau sensasi usus jika ingin dianggap serius.

Kelima, jurnalis memenuhi perannya sebagai gatekeeper yang tidak memihak. Jurnalis harus mengawasi semua institusi publik dan swasta, berfungsi sebagai semacam "anjing penjaga" untuk kepentingan

publik. Sebelum menyelesaikan sebuah berita, jurnalis harus mampu menilai kemandirian operasi organisasi secara keseluruhan.

7) Wartawan berkewajiban menyediakan tempat bagi pembaca untuk menyampaikan keluhan dan pendapatnya. Demokrasi di suatu negara dapat berkembang dengan bantuan forum diskusi online ini. Dalam lanskap media saat ini, sangat penting untuk menyediakan forum tempat individu dapat menyuarakan pendapat mereka, memperdebatkan sudut pandang yang berlawanan, dan mempelajari kebenaran tanpa menggunakan kekerasan fisik.

8) Wartawan memiliki tanggung jawab untuk memanusiakan dan memanusiakan apa yang vital.

Wartawan harus menjadi pendongeng dengan tujuan yang jelas untuk memberikan berita yang beresonansi dengan publik. Karena kebanyakan orang lebih suka membaca artikel berita yang informatif, pendekatan ini dianggap lebih mudah dipahami. Ketika orang memahami kata-kata dalam berita, mereka akan memahami ceritanya.

Wartawan memiliki tanggung jawab kepada khalayaknya untuk memberikan pemberitaan yang berimbang dan akurat. Kemampuan untuk melaporkan suatu kejadian secara akurat dan proporsional sangat penting bagi jurnalis. Saat ini, lebih dari sebelumnya, budaya kita membutuhkan jurnalisme investigatif dan riset pasar yang berfokus pada manusia biasa

dan pengalaman mereka. Ini akan membantu editor dalam menyusun paket berita yang lengkap dan relevan.

Jurnalis harus selalu mengikuti kompas moral mereka. Reporter membutuhkan kompas moral atau etika untuk membuat keputusan tentang bagaimana mereka harus melakukan pekerjaan mereka. Masyarakat akan memilih media massa mana yang akan didukung berdasarkan prasangka dan kesan mereka terhadap berbagai gaya pemberitaan di media..

2.2.4 Jurnalisme Era Digital dan *Podcast*

Menurut Sani (2019 para 1 - 4) Orang-orang menggunakan televisi, radio, media cetak, dan majalah untuk belajar tentang dunia sebelum munculnya internet. Informasi telah lebih mudah diakses secara digital sejak diperkenalkannya internet. Pengaruh media online terhadap evolusi industri komunikasi di era digital modern tidak bisa dipungkiri. Jurnalisme dan strategi bisnis telah berkembang secara signifikan sejak munculnya internet.

Podcast atau *webcast* adalah kumpulan file media digital yang diperbarui secara berkala yang dapat diakses secara online dan diunduh secara mencuil. Meningkatnya popularitas iPod dan umpan online telah menyebabkan istilah '*podcast*' menggantikan '*webcast*' yang umum digunakan.

Asep Setiawan, anggota Dewan Pers, baru-baru ini mengatakan dalam tulisan Tempo.co bahwa evolusi teknologi informasi dan komunikasi memudahkan siapa saja untuk menulis dan menerbitkan konten secara

online. Karena itu, jurnalis berada pada level yang sama dengan populasi umum. Untuk menyediakan informasi terpercaya yang dibutuhkan publik, jurnalis harus memiliki kemampuan untuk mendidiki diri mereka sendiri. Itu sebabnya orang akan menyukainya dan tidak mencari berita di tempat lain. Sependapat dengan Asep, Steven Gan, pemimpin redaksi Malaysiakini.com, menekankan bahwa satu-satunya cara untuk memastikan keberlangsungan eksistensi media adalah menyediakan konten berkualitas tinggi (Sani, 2019, para.1-4)

2.2.5 Keberadaan Stigma Anak Papua

Terbentuknya stigma yang selalu dikaitkan dengan Orang Asli Papua (OAP) menjadi salah satu faktor kunci yang akhirnya memotivasi masyarakat Papua untuk melakukan perlawanan. Orang Papua memiliki reputasi buruk di luar negeri karena cuek, tidak tahu berterima kasih atas kebijakan otsus, dan korup.(Media Indonesia, 2019)

BBC.com juga merinci bagaimana sejumlah mahasiswa Papua yang belajar di Jakarta menggambarkan sering menghadapi kefanatikan dan perlakuan merendahkan. Ini mengirimkan pesan yang salah kepada anak-anak dan masyarakat umum dan tidak mendapat tempat di sekolah kami.

2.2.6 Karakteristik Radio

Radio merupakan salah satu media massa yang setelah eksekutif (pemerintah), legislatif (legislatif), yudikatif (pengadilan), dan pers (surat kabar), dianggap sebagai kelas lima (fifth power). Alasannya termasuk pengaruh langsung radio, kemampuannya untuk melampaui ruang dan waktu, dan daya

pikat unik penggunaan suara, musik, dan efeknya (Romli, 2009 : 17)

Media radio memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Auditori. Radio adalah suara untuk didengar karenanya isi siaran bersifat sepintas lalu dan tidak dapat diulang. Transmisi. Proses penyebarluasannya atau disampaikan kepada pendengar melalui pemancaran (transmisi)
- 2) Theatre of mind. Radio mencipta gambar dalam imajinasi pendengar dengan kekuatan kata dan suara.
- 3) Identik dengan musik. Radio adalah sarana hiburan termurah dan tercepat sehingga menjadi media utama untuk mendengarkan musik.

2.2.7 Wawancara

Menggunakan media elektronik, seperti perekam suara, meningkatkan proses wawancara. Patton (dikutip dalam Moleong, 2013, hlm. 187–188) menyarankan pendekatan berikut untuk melakukan wawancara.

1) Wawancara Pembicaraan Informal

Dalam wawancara dadakan, pertanyaan yang diajukan dibuat saat itu juga oleh pewawancara. Pertanyaan yang dijawab akan membantu orang yang diwawancarai dan narasumber menjadi lebih nyaman satu sama lain. Pertanyaan dan tanggapan akan mengalir secara alami, seperti dalam percakapan apa pun.

Metodologi Berdasarkan Praktik Wawancara Standar Pewawancara harus membuat struktur dan menjelaskan poin-poin penting yang dihasilkan

tanpa persyaratan pertanyaan berurutan dalam gaya wawancara ini. Tidak perlu merencanakan bagaimana Anda akan menggunakan dan memilih istilah untuk wawancara sebelumnya.

3) Wawancara Baku Terbuka

Daftar pertanyaan yang telah ditentukan digunakan dalam jenis wawancara ini. Setiap responden ditanyai serangkaian pertanyaan yang identik dengan cara yang persis sama. Jenis wawancara ini sangat membantu ketika ada banyak orang yang diwawancarai dan banyak pewawancara. Tesis berbasis kerja ini memanfaatkan wawancara yang dilakukan dengan gaya percakapan. Tujuannya adalah untuk merasa lebih nyaman dengan narasumber sambil mengumpulkan informasi dan data, yang mengarah ke podcast berkualitas lebih tinggi.

2.2.8 StoryTelling

Penulis membuat *podcast* mengacu pada konsep (Susanti, 2008, p Bercerita atau mendongeng adalah cara untuk menyampaikan sesuatu dengan bertutur menggunakan teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah. Kata "cerita" berasal dari kata "cerita", yang berarti "cerita" dan "penceritaan", yang jika digabungkan disebut "penceritaan cerita" atau "menceritakan cerita." Mendongeng dan bercerita adalah dua istilah yang memiliki arti yang sama. Mendongeng adalah salah satu seni dan tradisi paling tua yang masih hidup. Oleh

karena itu, mendongeng harus terus dijaga dan dikembangkan sebagai salah satu cara yang bermanfaat untuk mendukung kepentingan umum masyarakat. Salah satunya adalah digunakan untuk tujuan pendidikan.

Sebelum tulisan dan buku ada, manusia berkomunikasi dan merekam peristiwa dalam kehidupan mereka. dengan berbicara secara lisan. Tradisi lisan dahulu sempat menjadi pilihan utama para orang tua, terutama ibu dan nenek, untuk mengantar tidur anak-anak mereka.

Penulis mengambil acuan *StoryTelling* dalam *podcast* ini karena menurut penulis konsep ini masih sedikit disajikan dalam bentuk *podcast*.

2.2.8 Teknik Mikrofon

Dalam membuat *podcast*, seorang penyiar perlu mengetahui teknik menggunakan mikrofon agar kualitas suara yang dihasilkan menjadi lebih baik. Menurut Romli (2009, p. 51), teknik mikrofon yang harus diperhatikan di antaranya:

- 1) Jangan terlalu dekat dengan mikrofon karena akan menyebabkan suara penyiar terdengar terlalu tinggi.
- 2) Idealnya, jarak bibir dengan mikrofon adalah satu jengkal dari tangan.
- 3) Ketika bersuara keras seperti tertawa, sebaiknya bibir sedikit menjauh dari mikrofon. Jika suara lembut seperti berbisik, sebaiknya bibir mendekati mikrofon.
- 4) Palingkan wajah dari mikrofon jika batuk atau berdehem.

2.2.9 Teknik Vokal

Teknik vokal adalah proses di mana manusia menciptakan suara yang menyenangkan, merdu, dan estetis sesuai dengan niat pencipta. Pemrosesan vokal membutuhkan sejumlah mekanisme, termasuk pernapasan, artikulasi, intonasi, frasa, dan emosi. Untuk membuat podcast berkualitas tinggi, penulis perlu menguasai keterampilan suara yang meniru ucapan alami. Romli (2009, hlm. 43) mencantumkan yang berikut sebagai contoh teknik suara yang diperlukan:

- 1) Menggunakan suara asli. Misalnya, meniru keterampilan penyiaran orang lain atau memodifikasi nada suara seseorang agar terlihat lebih atau kurang berwibawa. Apa yang kita miliki sekarang harus digunakan secara maksimal.
- 2) Artikulasi atau kejelasan pengucapan kata per kata. Setiap kata yang diucapkan harus jelas agar tidak menimbulkan kesalahpahaman.
- 3) Intonasi, yaitu infleksi vokal dan tempo penyampaian. Hal ini harus diperhatikan agar acara tidak membosankan. Intonasi pembicara adalah indikator lain dari hasrat dan emosi mereka..
- 4) Aksentuasi, yaitu logat atau dialek. Penyiar harus mampu menggunakan teknik ini untuk menekankan sesuatu yang penting.
- 5) Tempo, yaitu cepat lambatnya saat berbicara. Hal ini akan berpengaruh pada durasi siaran.
- 6) Infleksi, yaitu perubahan nada saat bicara. Ketika mengucapkan kalimat dengan nada meninggi, itu menandakan bahwa kalimat belum

selesai. Ketika kalimat diucapkan dengan nada menurun, menunjukkan bahwa kalimat telah selesai.

7) Kelincahan saat siaran. Penyiar harus menunjukkan sikap dinamis, energik, penuh semangat, dan ceria agar dapat menarik pendengar.

8) Ramah, sopan, hangat, dan akrab agar pendengar merasa bahwa penyiar adalah “teman baik”. Hindari untuk bersikap kasar, memarahi, atau judes ketika sedang siaran.

2.2.10 Naskah *Podcast*

Memproduksi podcast membutuhkan skrip untuk digunakan sebagai panduan. Memiliki skrip untuk setiap episode dapat membantu Anda mengatur segala sesuatunya dan memberikan nada yang lebih organik pada podcast Anda. Selain itu, skrip podcast akan membantu menjaga konsentrasi. Diskusi akan tetap sesuai topik agar pemirsa tidak tersesat.

Beberapa faktor harus dipertimbangkan untuk menulis skrip podcast yang menarik bagi pendengar, menyenangkan bagi pembawa acara, dan mudah diterapkan oleh produser. Anda dapat menemukan ringkasan singkat tentang praktik terbaik untuk membuat skrip podcast dalam artikel berjudul "Cara Menulis Skrip Podcast" (Ruoff, 2018, paragraf 2– 5).

1) Gunakan pikiran dan suara Anda untuk menulis skenario. Untuk siaran yang tidak terlalu formal dan terdengar lebih natural, pertahankan pernyataan sederhana. Alih-alih terjebak dalam frasa yang tidak fleksibel setelah Anda menulis skenario, cobalah memvisualisasikan dan melafalkannya..

2) Skenario harus menarik bagi penonton untuk membentuk gambaran mental tentang masalah, cerita, dan berita yang akan diangkat. Karena podcast tidak menampilkan gambar, kata-kata harus menyampaikan dengan tepat apa yang dipikirkan pendengar..

3) Pertahankan nada dan tubuh yang konsisten di sepanjang skenario untuk memungkinkan ruang bernapas dan pertumbuhan selama penayangan. Pilih frasa yang menangkap inti masalah yang sedang dibahas. Penyiar sering mengabaikannya selama produksi, menggunakan skrip lebih sebagai panduan.

4) Berikan ruang gerak dalam skrip podcast.

Wartawan bebas untuk berbagi anekdot pribadi selama tetap relevan dengan subjek yang sedang dibahas. Kelonggaran ini memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar kepada pembawa acara radio, yang pada gilirannya membuat podcast menjadi lebih menarik..

2.2.11 Editing Audio

Podcast yang sudah selesai direkam akan didengarkan kembali untuk keperluan quality control. Setelah semuanya dikompilasi menjadi satu file, proses pengeditan dapat dimulai. Beberapa metode pengeditan audio diuraikan dalam artikel "Cara Memulai dan Cara Membuat Podcast" (Sholeh, n.d., para. 18).

1) Menghapus bagian yang salah, jeda terlalu lama, dan pengucapan kata seperti 'eh' atau 'eee'.

- 2) Melakukan penambahan efek tertentu, seperti efek normalisasi suara atau menghilangkan *noise* atau latar suara yang mengganggu.
- 3) Mengkonversi format audio ke dalam bentuk MP3.
- 4) Memberikan nama yang jelas pada audio, seperti nama artis, album, nomor audio, tahun produksi, dan lain sebagainya.

2.3 Teori Semiotika

2.3.1 Teori Semiotika menurut Ferdinand De Saussure

Semiotika menurut Saussure adalah sosiologi adalah studi tentang sinyal dan aturan yang mengatur penciptaan dan penggunaannya dalam interaksi sosial. Ferdinand de Saussure (1857-1913) mendefinisikan semiotika sebagai "studi tentang peranan tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial" dalam bukunya *Course in General Linguistics*. Konsep ini menyiratkan adanya keterkaitan, yaitu bahwa tanda merupakan bagian integral dari kehidupan sosial. Ada sistem sosial dan sistem simbol, dan keduanya terikat satu sama lain. tanda. Karena kata-kata itu sendiri adalah simbol, di sinilah letak fokus Saussure (1966).

Semiotika, seperti yang didefinisikan oleh Littlejohn (2009: 53) dalam *Theories of Human Communication*, menyelidiki tanda-tanda yang digunakan orang dan mencoba menguraikan maknanya sehingga proses mental komunikator dapat disimpulkan. Semiotika adalah bidang yang menyelidiki bagaimana tanda digunakan dalam berbagai konteks lintas budaya dan periode waktu. Kata "semiotika" berasal dari kata Yunani

untuk "tanda", "semeion". Studi tentang tanda dikenal sebagai semiotika. Segala sesuatu yang dapat dilihat atau diciptakan untuk dilihat adalah tanda dalam pandangan dunia Zoest. Selain itu, tanda tidak terbatas pada artefak fisik (Zoest, 1993:18).

Dari perspektif Berger, semiotika tertarik pada apapun yang dapat direpresentasikan secara simbolis. Apa pun yang dapat mewakili orang lain tetapi menyampaikan pesannya secara efektif adalah sebuah tanda. Tidak perlu ada yang lain atau indikasi itu hadir secara fisik pada saat tertentu. Oleh karena itu, semiotika adalah bidang yang menyelidiki semua metode penipuan dalam komunikasi. Sesuatu yang tidak dapat dimanipulasi untuk berbohong, juga tidak dapat dimanipulasi untuk mengatakan kebenaran (Sobur, 2018). Sinyal linguistik, seperti yang juga dijelaskan Saussure, memiliki setidaknya dua sifat mendasar: merelatifkan dan arbitrer. Menurut (Budiman, 1999, p. Dalam teori Saussure, tanda adalah perwujudan dari gambar-gambar suara yang berfungsi sebagai penanda bagi gambar-gambar itu. Oleh karena itu, penanda dan petanda ada di dalam pikiran. Dengan kata lain, tanda mengungkapkan suara gambar atau pemikiran sebagai dua bagian yang saling bergantung. Dalam kedua kasus tersebut, hubungan antara tanda dan makna bersifat kebetulan atau ditentukan sebelumnya. Tidak ada hubungan inheren antara penanda (arbiter) dan yang ditandakan..

2.3.1 Teori Semiotika Media Baudrillard

Teori Semiotika Media - Hiperealitas- Baudrillard menggambarkan dunia ini sebagai Hiperealitas. Sebagai contoh, media mulai tidak lagi menjadi cermin realitas melainkan menjadi realitas atau bahkan lebih real dari realitas (Ritzer 2009: 678) Hiperealitas adalah efek, keadaan atau pengalaman kebendaan dan atau ruang yang dihasilkan dari proses tersebut (Piliang, 2003 : 150)

Baudrillard mengungkapkan bahwa apa yang direproduksi dalam dunia hipercalitas tidak saja realitas yang hilang, tetapi juga dunia tak nyata : fantasi, mimpi, ilusi, halusinasi atau science fiction. Hiperealitas adalah duplikat dari realitas yang didekodifikasikan (Piliang, 2003 : 152) Media menjadikan manusia tenggelam dalam hiperealitas. Hiperealitas digunakan di dalam semiotika dan filsafat pasca modern untuk menjelaskan ketidakmampuan kesadaran hipotetis untuk membedakan kenyataan dan fantasi, khususnya di dalam budaya pasca modern berteknologi tinggi. (John, 2005)