

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Terdahulu

Dalam pembuatan siniar *Lini Masa*, beberapa karya dijadikan referensi dan dipertimbangkan sebagai tinjauan karya sebelumnya. Terdapat beberapa tinjauan yang digunakan dalam proses ini, sebagai berikut.

##### 2.1.1 *SuarAkademia*



Gambar 2.1 Poster Siniar *SuarAkademia*  
Sumber: *The Conversation*

Siniar *SuarAkademia* yang merupakan garapan *The Conversation Indonesia* (TCID) merupakan sebuah siniar yang menghadirkan akademisi dan peneliti dari berbagai tingkatan untuk menjelaskan dan mengomentari isu terkini. Siniar *SuarAkademia* yang penulis dengarkan melalui Spotify ini menyajikan *genre* edukasi yang dibawakan oleh para editor *The Conversation* secara bergantian.

Siniar *SuarAkademia* merupakan siniar yang memberikan konsep ngobrol seru dengan para ahli. Setiap episode langsung dibahas tuntas dalam satu episode bersama ahlinya. Salah satunya

episode “*Memahami Childfree dari Sudut Pandang Psikologi*” yang membahas penyebab seseorang memilih *childfree* dari sudut pandang psikologi.

Siniar *SuarAkademia* menjadi relevan bagi karya siniar penulis karena sama-sama mengundang psikolog sebagai sumber ahli yang membantu memvalidasi untuk setiap informasi penting. *SuarAkademia* menjadi referensi skripsi berbasis karya penulis karena siniar ini mengedepankan format ngobrol seru dengan para ahli. Selain itu, *Lini Masa* mengadaptasi bagaimana durasi di setiap episode yang kerap tidak tentu setiap durasi setiap episodenya dengan memberikan setiap episodenya waktu 20 menit. Perbedaan juga

### 2.1.2 *We Are Childfree*



Gambar 2.2 Poster *We Are Childfree*  
Sumber: Spotify *We are Childfree*

Mulai Desember 2020, Zoe Noble mengunggah episode pertama siniar *We Are Childfree* yang berjudul “You Are Enough, With Dr. Kate Tomas”. Namun, sampai penulis memantau pada tanggal 2 Mei 2023, unggahan terakhir Zoe Noble pada 25 April 2023. Zoe Noble ini telah menceritakan kisah-kisah orang biasa yang terkait dengan pengalaman atas pilihan mereka untuk *childfree* melalui bentuk *talkshow* dengan bintang tamunya.

Struktur yang dipakai dalam siniar ini yakni *single host talk* yang mana hanya terdapat satu pembawa acara yang mengobrol dengan narasumber. Siniar *We Are Childfree* menceritakan pengalaman narasumber yang memilih untuk *childfree* satu demi satu cerita, membahas keragaman komunitas global. Siniar ini menawarkan saran, dukungan, dan harapan bagi orang-orang yang memiliki cerita yang sama. Siniar ini memberikan tujuan terutama untuk mereka yang memilih *childfree* untuk menyadarkan mereka bahwa mereka normal dan tidak perlu merasa malu karena memilih *childfree*. Kelemahan karya dalam siniar yakni, siniar yang berisi suara dari *host* dan narasumber tanpa ada tambahan audio di dalamnya yang membuat audiens bisa bosan karena tidak ada konsep *theater of mind* di dalamnya.

Karya tersebut menjadi acuan bagi penulis, karena siniar ini membahas topik yang serupa dengan karya yang telah dibuat oleh penulis. Siniar *Lini Masa* mengulas topik mereka yang memilih *childfree* yang menjadi pro dan kontra di berbagai kalangan dan membahasnya untuk memberikan informasi bagi audiens yang tidak memiliki anak karena pilihan, keadaan, atau audiens yang hanya ingin tahu. Lebih lanjut, siniar ini memberikan informasi dari cerita-cerita narasumber yang sesuai dengan bentuk siniar penulis. Perbedaannya terletak pada fokus pembicaraan di siniar ini yang lebih memfokuskan pada *childfree* yang ada di luar negeri, sedangkan penulis memfokuskan pada cerita mereka yang memilih *childfree* di Indonesia.

Penulis akhirnya menjadikan referensi tentang bagaimana siniar ini berhasil mewawancarai berbagai narasumber dengan motivasi dan pandangan yang berbeda-beda sehingga dapat mencerminkan beragam sudut pandang. Metode pengemasan seperti itu kemudian memotivasi penulis untuk menerapkannya dalam

format audio. Dengan menerapkan konsep ini, siniar yang penulis buat bertujuan untuk memberikan perspektif dan semangat yang berbeda dari setiap masyarakat yang kurang menghargai pilihan seseorang terutama untuk *childfree*. Selain itu, pembahasan siniar ini lebih membahas pencapaian narasumber dengan pilihan mereka sekarang sedangkan karya siniar *Lini Masa* memberikan cerita-cerita pengalaman mereka mulai dari bagaimana keputusan itu terbentuk, tantangan, hingga bagaimana narasumber bisa melewati itu semua ditengah pro dan kontra ditengah masyarakat dan membahas bersama ahli untuk lebih dekat secara psikologi setiap individu.

### 2.1.3 *Onext*



Gambar 2.3 Poster *Onext*  
Sumber: YouTube *Onext*

Siniar *Onext* yang merupakan bagian dari tvOne (televisi berita dan olahraga nomor satu di Indonesia). Karya dengan judul “*Childfree: Memilih Ga Punya Anak Salahkah? Gimana Menurutmu?*”. Karya jurnalisme digital ini penulis saksikan melalui YouTube. Karya video ini di-*posting* pada 4 Maret 2022 dan sudah dilihat oleh lebih dari sembilan ribu *views*. Video yang berdurasi 5:50 menit ini mendapat sambutan positif dari 49 *like* dengan lebih dari 32 tanggapan.

*Jurnalisme digital* multi platform ini menyajikan berita, informasi, dan hiburan yang inspiratif untuk generasi milenial dan

generasi-Z. *Jurnalisme digital* ini dirangkai dengan penggabungan *vox pop* beberapa orang yang diwawancarai dan penjelasan ringkas dari narator pada bagian awal video, ditambah dengan gambaran situasi yang ditampilkan. Pemilihan narasumber juga dilakukan kepada dewasa muda dengan pertanyaan yang sama yang selanjutnya secara bergiliran dijawab oleh setiap narasumber dengan pandangan mereka sendiri terkait mempunyai anak salah atau tidak. Topik yang dibahas cenderung santai, tetapi tetap menarik karena sangat berkaitan dengan pilihan hidup mereka di masa depan.

Video *jurnalisme digital* ini diawali langsung potongan jawaban dari pandangan narasumber laki-laki yang tidak setuju jika tidak punya anak karena tidak mempunyai keturunan. Selanjutnya, dilanjutkan oleh pertanyaan mengenai topik mengenai *childfree* dan dijawab dengan adegan *vox pop* yang dilengkapi *background* musik sampai akhir dari program secara *vox pop*. Tiap-tiap adegan terus dipresentasikan dengan format yang serupa, tetapi pada tiap-tiap pertanyaan yang berbeda, dan narasumber yang menjawab secara acak tetapi sama dari awal pertanyaan hingga selesai.

Karya ini menjadi acuan bagi penulis dalam membuat siniar dalam membuat *vox pop* mengenai pro dan kontra *childfree* dengan sasaran pendengar, yakni kaum dewasa muda atau generasi milenial hingga generasi Z. Penulis menjadikan karya ini sebagai referensi dengan memasukkan konsep *vox pop* dengan segmen yang sebentar dan hanya masuk di bagian pertengahan *storytelling* dengan satu pertanyaan dalam satu episode. Siniar *Lini Masa* juga memberikan narasumber ahli untuk memberikan informasi validasi terkait pertanyaan untuk konsep *vox pop*.

#### **2.1.4 Dongeng Paman Gery**



Gambar 2.4 Poster Siniar *Dongeng Paman gery*  
Sumber: *Box2BoxID*

Siniar *Dongeng Paman Gery* yang bisa didengar melalui platform Spotify. Paman Gery sekaligus pengisi suara ini berperan sebagai narator dalam program ini yang memberikan sebuah cerita anak-anak dalam bentuk suara. *Dongeng Paman Gery* berisi tentang cerita-cerita baru yang diperankan langsung oleh beberapa karakter suara yang memberikan imajinasi kepada para audiens yang membentuk *theater of mind*. Walaupun tidak terkait langsung dengan karya penulis, tidak terkait dengan topik yang dibahas dan juga cara penyajiannya, penulis tertarik dengan konsep karya dan menjadi inspirasi bagi penulis. *Dongeng Paman Gery* dikemas ke dalam konsep *storytelling* yang ceritanya setiap minggu selalu baru dan memberikan solusi dalam setiap masalah yang ada di cerita. Cerita yang ada dalam program ini juga terbilang selalu baru dan berusaha untuk memberikan cerita yang berhubungan dengan kehidupan yang sedang terjadi.

Program siniar ini juga kerap menjadi referensi dalam memberikan tambahan elemen pendukung yang lebih variatif seperti musik dan tambahan audio untuk membentuk *theater of mind*. *Dongeng Paman Gery* menjadi salah satu acuan penulis dalam pembentukan siniar *Lini Masa* dengan konsep *storytelling* dengan sudut pandang sebagai narator, agar sebuah pesan bisa langsung

tersampaikan melalui sebuah konsep drama singkat yang ada didalamnya. Siniar ini juga menyajikan sebuah cerita narasumber yang dikemas menjadi sebuah cerita.

Karya ini memiliki kelemahan, karena target besarnya anak-anak sehingga pembawaan karya ini terlalu ceria. Perbedaan lainnya yaitu, *Lini Masa* menyuguhkan dampak langsung terhadap audiens yang kurang mendapatkan literasi yang cukup akurat. Dengan mengaitkan bagaimana setiap keputusan kehidupan ada ditangan setiap individu dan menghargai apa pun keputusan hidup orang lain, siniar *Lini Masa* diharapkan mampu menjadi literasi yang cukup bagi audiens.

Tabel 2.1 Analisis Karya Terdahulu

	Karya 1	Karya 2	Karya 3	Karya 4
Nama Program	SuarAkadem ia	We Are <i>Childfree</i>	Onext	Dongeng Paman Gery
Ringkasan Karya	Membahas sebuah isu bersama para ahli dan akademisi.	Membahas kisah-kisah orang biasa yang terkait dengan pengalaman atas pilihan mereka untuk <i>childfree</i> melalui bentuk <i>talkshow</i> dengan bintang tamunya.	Membahas berita, informasi, dan hiburan yang inspiratif untuk generasi milenial dan generasi Z.	Membahas sebuah cerita anak-anak yang dibuat untuk segala jenis usia.
Relevansi	Memiliki format yang serupa (siniar) dan dikemas dengan adanya validasi dari para ahli dan akademis.	Sama-sama membahas <i>childfree</i> dari sudut pandang mereka yang memilih <i>childfree</i> .	Memiliki format yang serupa dengan mengandalka n <i>vox pop</i> dalam <i>storytelling</i> .	Memiliki format yang serupa dengan pengemasan siniar dan mayoritas dalam penggunaan konsep

				<i>storytelling.</i>
<b>Hasil Karya</b>	Siniar	Siniar	Program Jurnalisme Digital	Siniar
<b>Analisis SWOT</b>	<p>S: Program berorientasi pada validasi dari para ahli profesional terkait isu dibahas.</p> <p>W: Topik pembahasan yang terlalu umum dan tidak terlalu menjawab akan suatu isu.</p> <p>O: Sebagai referensi penulis untuk membawa suasana ngobrol seru dengan para ahli dan akademisi</p> <p>T: Topik yang dibahas dengan para ahli harus membuat penulis harus mendapatkan lebih baik para ahli yang di bidangnya.</p>	<p>S: Program berorientasi mengisahkan mereka dengan pengalaman atas pilihan mereka untuk <i>childfree</i>.</p> <p>W: Tanpa ada tambahan audio di dalamnya yang membuat audiens bisa bosan karena tidak ada konsep <i>theater of mind</i> di dalamnya.</p> <p>O: Penulis menjadikan referensi tentang bagaimana siniar ini berhasil mewawancarai berbagai narasumber dengan motivasi dan pandangan yang berbeda-beda sehingga dapat mencerminkan beragam sudut pandang.</p> <p>T: Konten yang dibawa terlalu kaku dapat penulis</p>	<p>S: Topik program yang diangkat menarik dan cepat dalam membahas isu yang ada.</p> <p>W: Hanya menyelipkan <i>vox pop</i> dari masyarakat tanpa ada validasi dari jurnal atau data.</p> <p>O: Sebagai referensi penulis untuk memasukkan konsep <i>vox pop</i> dengan satu pertanyaan di satu episode.</p> <p>T: Tidak ada validasi dari jurnal dan ahli sehingga penulis memberikan validasi dari ahli di bidangnya.</p>	<p>S: Pembawaan dari <i>host</i> yang menarik dalam bercerita.</p> <p>W: Karena target besarnya anak-anak sehingga pembawaannya sangat ceria.</p> <p>O: Sebagai referensi dalam memberikan tambahan elemen pendukung yang lebih variatif seperti musik dan tambahan audio untuk membentuk <i>theater of mind</i>.</p> <p>T: Penulis bisa mengikuti cara pembentukan konsep <i>theater of mind</i> yang bisa membawa pendengar untuk membentuk sebuah imajinasi.</p>



		minimalisir dengan audio tambahan.		
--	--	------------------------------------	--	--

Sumber: Olahan penulis

## 2.2 Konsep yang Digunakan

### 2.2.1 New Media

Adanya era interkonektivitas dalam globalisasi dunia yang begitu tinggi dimulai dari adanya kemunculan multimedia sebagai tempat untuk melakukan komunikasi di era sekarang (Indrawan et al., 2020, p. 2). Menurut Arifin (2014), teknologi informasi yang berkembang pesat telah membuat internet menjadi bagian integral dari proses globalisasi (dalam Indrawan et al., 2020, p. 2). Serta perkembangan media baru yang sejalan.

Menurut McQuail (1987), media baru atau *new media* adalah perangkat teknologi elektronik yang digunakan untuk telematik dan memiliki penggunaan yang berbeda dari media tradisional. Saat ingin memberikan informasi yang penting. Era media baru adalah ketika teknologi komunikasi terdigitalisasi dan akhirnya dapat diakses oleh banyak orang melalui internet (McQuail, 2010, p. 181). Data terkait hal tersebut pastinya diberikan melalui platform media-media baru sehingga para peserta dapat menjangkau ratusan ribu orang (Indrawan, 2017). Satu contoh dari media baru yaitu platform sosial media yang memungkinkan pengguna untuk menyebarkan pesan dalam bentuk teks, gambar, atau konten audio secara luas kepada publik (McQuail, 2010, p. 740).

Penulis memakai Spotify melalui *podcaster.spotify* atau yang dulunya dikenal dengan Anchor. Karena bersifat *on demand*, sebuah siaran siniar dapat didengarkan berulang kali (Zaenudin, 2017). Platform Spotify memiliki karakteristik: mudah untuk diakses, tidak hanya itu, pembuat konten siniar juga tidak memerlukan pengeluaran

besar seperti yang dibutuhkan dalam pembuatan video, bahkan memberikan kesempatan untuk menjadi tempat konten-konten (Meisyanti & Kencana, 2020, p. 195). Kehadiran siniar pasti bisa memenuhi kebutuhan-kebutuhan audiens yang mungkin sebelumnya belum terpenuhi sepenuhnya melalui siaran radio (Meisyanti & Kencana, 2020, p. 196). Oleh karena itu, penulis jauh lebih mudah dalam pembuatan konten.

### **2.2.2 Siniar**

Siniar telah dikenal sebagai opsi media selain radio yang bersifat auditif. Siniar merujuk pada materi audio atau video yang dapat diakses melalui internet dan dapat diunduh secara otomatis ke komputer atau perangkat portabel, baik secara gratis maupun melalui langganan (Fadilah et al., 2017). Kemunculan teknologi berbasis internet telah membuka peluang untuk menyediakan siaran melalui berbagai jenis media baru, seperti media daring, media sosial, dan radio digital (Silaban et al., 2020). Meskipun dengan kemampuan platform yang berbeda, esensi dari siaran tersebut tetap sama.

Media audio, selain penyebaran penyiaran melalui udara atau atau *broadcast* dalam bentuk suara juga menyebarluaskan siarannya melalui *live streaming* atau *podcast streaming* di jaringan internet dalam bentuk gambar, teks, video dan suara (Harliantara, 2019). Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi internet memungkinkan konvergensi media ke dalam berbagai bentuk dan mendistribusikannya secara langsung dan *on demand* (Silaban et al., 2020).

Adanya kenaikan peminatan siniar ini diakibatkan karena sifatnya fleksibel. Ini dibuktikan dari adanya peminatan konten yang bisa didengarkan sekaligus melakukan aktivitas lain. Prinsip utama dari munculnya podcast adalah bahwa semua individu dapat berbicara atau menjadi komunikator melalui media mereka sendiri

(Allfiansyah, 2018). Bentuk dari siniar sendiri dapat berupa drama atau sandiwara, *talkshow* atau dialog, dokumenter atau *feature*, terakhir monolog yang lebih menarik (Silaban et al., 2020, p. 134) . Peluang dari siniar ini juga sangat dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia, sebagai media yang memberikan informasi yang memberikan pemikiran baru, konten yang dibuat secara personal, peluang dalam monetisasi, dan bisa menjadi peluang akses dengan sangat aman dan nyaman dalam kapasitas yang sangat relatif kecil (Zellatifanny, 2020).

Teknologi juga sangat berpengaruh dalam mendukung perkembangan media baru. Siniar yang menjadi salah satunya, sedangkan untuk platform dalam mendengarkan konten siniar seperti Spotify, Anchor, YouTube, *Soundcloud*, dan aplikasi musik yang lain (Fadillah & Dini, 2021). Namun, penting untuk memerhatikan saat membuat sebuah siniar. Selain melakukan promosi, seorang podcaster juga harus mengingat penting untuk menargetkan audiens serta pahami apa yang audiens harapkan dari siaran siniar (Geoghegan & Klass, 2007, p. 202).

### **2.2.3 Format Siniar**

Menurut Knapp (2023) dalam “7 Popular Podcast Formats: Which One Is Right For You?”, siniar memiliki beberapa jenis bentuk format. Berikut format yang biasa digunakan dalam pembuatan karya siniar.

#### **2.2.3.1 Solo Podcast**

Tanpa pembawa acara, tidak perlu khawatir. Solo siniar adalah cara yang mudah untuk memulai karena tidak memerlukan pembawa acara pendamping atau koneksi dengan tamu. Yang diperlukan hanyalah ide, beberapa peralatan rekaman dasar, dan platform hosting gratis. Kelebihan format ini tidak perlu menjadwalkan rekaman dengan orang lain. Walau demikian,

format ini memiliki tantangan tersendiri karena harus memberikan ruang pendengar yang tidak membosankan.

#### 2.2.3.2 *Conversational (co-hosted format)*

Siniar percakapan memiliki beberapa pembawa acara yang menghabiskan setiap episode untuk membahas sebuah topik. Rasanya seperti diskusi santai di antara teman-teman dan merupakan format yang disukai untuk daftar selebriti yang terus bertambah. Memiliki kelebihan lebih sedikit struktur berarti lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk perencanaan. *Host* hanya perlu garis besar singkat tentang apa yang ingin *host* bahas dalam episode tersebut. Namun, agar pendengar tetap terlibat dan kembali lagi, *host* harus kreatif dan spesifik dengan topik yang *host* bahas.

#### 2.2.3.3 *Non-fiction storytelling + news*

Format ini dapat membuat siniar yang mengikuti kisah nyata atau berbagi informasi terbaru dalam suatu topik tertentu. Kelebihan format ini, bisa mengambil konten materi yang sudah ada, seperti kasus pengadilan dan misteri, dan mengembangkannya menjadi beberapa episode yang menarik membuat pendengar kembali untuk mendengar kelanjutannya. Namun, format ini umumnya mengharuskan nilai produksi yang lebih tinggi. Selain itu, format ini juga perlu waktu perencanaan dan riset yang diperlukan.

#### 2.2.3.4 *Educational Podcast*

Siniar edukasi bisa mirip dengan siniar wawancara atau percakapan, tetapi siniar ini berfokus pada pengajaran tentang suatu isu, seperti mengembangkan bisnis atau meningkatkan kemampuan melukis. Karena siniar ini dapat memuat banyak informasi, catatan acara sangat penting untuk membantu

mengonsolidasi pembelajaran dan menghubungkannya dengan format lain. Format ini memiliki kelebihan jika informasi yang bernilai tinggi membuat pendengar kembali lagi. Namun, Beberapa topik mungkin sulit untuk diajarkan tanpa visual yang mendukung.

#### 2.2.3.5 *Podcast Theater*

Para penulis fiksi-ini adalah format siniar khusus. Seperti acara radio di masa lalu, ini dapat menggunakan siniar untuk menceritakan kisah fiksi melalui episode audio. Format ini digunakan untuk membuat cerita baru untuk siniar atau membuat ulang karya yang sudah ada dalam format baru. Kelebihan format ini, dapat menghidupkan cerita dari narasi dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh teks di layar atau halaman. Namun, format ini membutuhkan banyak pekerjaan. Format ini mendapatkan semua kesulitan dalam menulis cerita, dengan upaya tambahan untuk memproduksinya dengan pengisi suara.

#### 2.2.3.6 *Interview*

Format siniar wawancara mungkin adalah salah satu yang pertama kali terlintas di benak. Mewawancara tamu adalah format siniar yang paling umum, dengan pembawa acara yang konsisten (atau beberapa pembawa acara) yang berbicara dengan tamu baru setiap minggunya. Meskipun tamu dan topiknya bisa berbeda-beda, selalu ada tema yang menyatukan mereka. Wawancara diartikan dengan cara tatap muka untuk bisa mendapatkan peran masing-masing sebagai *interviewer* dan *interviewee* dengan tujuan mendapatkan informasi ataupun mendapatkan sebuah data informasi dari penjawab (Soraya et al., 2021).

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan jurnalis ketika wawancara. Pertama, penting sebagai jurnalis untuk mampu mendengarkan narasumber. Ini bisa terhubung dengan mengalami, menimbang, dan mengatasi perbincangan yang terjadi. Kedua, jurnalis penting dalam mengendalikan emosi, intonasi, dan alur waktu wawancara. Ketiga, jurnalis diperlukan kemampuan untuk melakukan penelitian guna menghasilkan pertanyaan relevan dan sesuai dengan topik yang sedang dibahas. Keempat, Juga dibutuhkan kemampuan untuk berempati agar tidak menciptakan suasana yang tidak menyenangkan atau memperburuk keadaan bagi narasumber, terutama saat berbicara tentang peristiwa yang kurang menyenangkan. Kelima, jurnalis dapat mengajukan pertanyaan secara jelas dengan pengucapan yang jelas untuk menghindari kebingungan. Keenam, jurnalis cakap berpengalaman dalam memilih informasi yang layak dijadikan berita atau tidak (keahlian dalam penilaian berita). Ketujuh, jurnalis harus sanggup memerhatikan keadaan dan situasi suatu tempat wawancara, serta memerhatikan perilaku narasumber yang terkait dengan isu yang dibahas (Carpenter et al., 2017).

Selain itu menurut Arismunandar (2013), wawancara juga memiliki beberapa sifat yang berbeda sebagai berikut.

#### 2.2.3.4.1 *On the Record*

Sifat wawancara merupakan bentuk yang paling umum. Identitas dan posisi pewawancara dapat dijadikan sebagai referensi, dan pernyataannya dapat dikutip secara langsung dan dipublikasikan di media.

#### 2.2.3.4.2 *Off the Record*

Sifat wawancara ini harus diperhatikan seorang jurnalis. Narasumber yang memberikan wawancara tidak dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan pernyataannya tetapi tidak boleh dipublikasikan di media massa.

#### 2.2.3.4.3 *Background*

Sifat ini diperbolehkan untuk memakai kutipan langsung atau memublikasikan informasi apa pun yang diberikan, tetapi harus menghindari menyebutkan identitas dan posisi dari narasumber sebagai sumbernya.

#### 2.2.3.4.4 *Deep Background*

Informasi dapat disajikan, tetapi tidak diperbolehkan mengutip langsung atau menyebutkan identitas, posisi, dan lembaga pewawancara.

Berdasarkan sifat wawancara, penulis menggunakan sifat wawancara *on the record* dari cerita yang diberikan narasumber dibagikan ke publik melalui media siniar yang penulis buat. Hal ini tentunya berdasarkan narasumber *vox pop*, narasumber individu, narasumber ahli.

#### 2.2.3.7 *Bite-sized content or limited run podcast series*

Format ini mengarah pada durasi siniar. Format ini bisa membuat siniar dengan episode lebih pendek atau serial siniar yang ditayangkan secara terbatas memungkinkan untuk mencoba membuat siniar atau membuat pelajaran yang singkat dan padat. Kelebihan format ini, memiliki episode yang lebih pendek berarti lebih sedikit waktu persiapan, perekaman, dan pengeditan. Namun, memiliki siniar dengan durasi terbatas, harus merencanakan semua episode (setidaknya sampai batas tertentu) di awal.

Pada siniar *Lini Masa* yang penulis buat, *educational siniar* dengan menghubungkan dengan format lainnya berupa *solo siniar*, *interview*, *theater siniar*, dan menggunakan format *bite-sized content or limited run podcast series*. Hal ini berkaitan dengan latar belakang siniar untuk memberikan literasi serta mengedukasi para pendengar dengan mengajak masyarakat untuk lebih teliti dalam melihat isu yang terjadi di masyarakat dan memahaminya untuk tidak menjadikan kontra, tetapi berusaha menerima dan menghargai apa pun pilihan seseorang dan menyajikan siniar melalui cerita-cerita narasumber di tengah kondisi pilihan mereka untuk *childfree*. Selama siaran siniar dipandu dengan satu orang dengan berisi cerita narasumber serta wawancara para ahli dalam menanggapi terkait topik yang dibahas.

#### **2.2.4 Tahapan Produksi Siniar**

Dalam buku Neelamalar (2018) yang berjudul *Radio Programme Production* mengatakan bahwa dalam pembuatan karya siniar penting untuk memerhatikan kualitas sebuah karya. Mulai dari praproduksi, produksi hingga pascaproduksi. Penulis juga menerapkan tahapan dalam pembuatan berita siniar menurut Siahaan (2015) sebagai berikut.

##### **2.2.4.1 Praproduksi**

###### **2.2.4.1.1 Mempersiapkan Topik**

Dalam menentukan topik, perlu diperhatikan nilai pentingnya bagi banyak orang. Suatu isu atau peristiwa harus memiliki dampak yang signifikan dan relevan bagi masyarakat secara keseluruhan, bukan hanya bagi individu itu sendiri.

###### **2.2.4.1.2 Mempersiapkan *Angle***



Ketika menentukan *angle*, penting untuk memerhatikan kebaruan inovasi, pertentangan, dan keistimewaan dari suatu isu. Hal ini memengaruhi relevansi informasi bagi para pendengar. Setelah menentukan fokus pembahasan, terdapat beberapa bagian dalam konten siaran yang terkait dengan fokus tersebut. Ini berkaitan dengan pembagian segmen yang membahas detail topik. Menurut Wendratama (2017, p. 45-50), perlu adanya nilai berita dari setiap *angle*. Pertama, perlu adanya kebaruan Insiden yang disebarluaskan seharusnya baru dan belum banyak diketahui oleh masyarakat. Jurnalis diharapkan untuk memahami dan mencatat kecenderungan serta insiden yang terjadi.

Pengaruh juga penting, suatu peristiwa harus berdampak pada banyak orang, terutama komunitas yang menjadi fokus dalam platform berita. Selain itu, kebermaknaan diperlukan karena kejadian yang memiliki kebermaknaan dengan kehidupan atau ketertarikan masyarakat. Sebuah konflik yang memunculkan perbedaan, pandangan yang berbeda, perdebatan, dan konfrontasi seringkali menarik perhatian publik.

Kemudian popularitas penting untuk melihat suatu peristiwa yang melibatkan individu yang terkenal seperti kepala negara, figur politik, dan bahkan selebritas. Penting untuk bisa menimbulkan emosi, yang bisa memicu respons emosional seperti kegembiraan, terharu, kebanggaan, empati, keprihatinan, dan kemarahan. *Angle* ketidakwajaran juga bisa salah satu yang daya tarik bagi masyarakat. Terakhir melihat kedekatan jarak secara geografis, suatu

insiden yang merujuk pada lokasi di mana populasi target terkait berada.

#### 2.2.4.1.1 Mencari Narasumber

Untuk meningkatkan keakuratan informasi, diperlukan individu atau kelompok yang memiliki kualifikasi dan relevansi dalam membahas suatu topik. Hal ini memengaruhi kepercayaan terhadap karya tersebut.

Agar segalanya berjalan lancar, tim siniar perlu berkoordinasi dengan tamu dan menawarkan beberapa pilihan tanggal dan waktu yang berbeda. Tim siniar harus tetap fleksibel dan menyesuaikan jadwal dengan tamu. Selain itu, tim siniar harus memberikan gambaran tentang konten episode siniar dan topik yang dibahas.

#### 2.2.4.1.1 Mempersiapkan Daftar Pertanyaan

Pertanyaan yang sudah disediakan memudahkan proses wawancara dengan narasumber. Daftar ini bermanfaat sebagai panduan atau arahan dalam wawancara agar tetap terfokus pada topik dan sudut pandang. Ini juga dapat digunakan sebagai pembuka pembicaraan dengan narasumber sebelum akhirnya mencari informasi lebih mendalam.

#### 2.2.4.2 Produksi

Materi bahan yang sudah terkumpul dijahit membentuk satu program yang utuh dengan bahan yang sudah sesuai.

##### 2.2.4.2.1 Menulis Naskah

Seluruh informasi dan bahan yang terhimpun digabungkan menjadi satu naskah untuk mengarahkan

pelaksanaan siaran. Naskah mengembangkan alur cerita yang tetap mengutamakan unsur-unsur suara. Pengaplikasian naskah memberikan percakapan lebih teratur walaupun memakai kalimat yang mudah dan singkat. Menurut Romli (2017, p. 74-74), ada beberapa prinsip dalam pembuatan naskah, sebagai berikut:

- 1) Gunakan bahasa yang santai atau tidak resmi.
- 2) Tidak disarankan menulis kalimat yang terlalu panjang dan sulit dipahami oleh pendengar atau diucapkan oleh penyiar.
- 3) Rangkai kalimat yang enak didengar pada saat pertama kali didengar.
- 4) Melakukan Rekaman Penyiar

Berdasarkan rencana pemberitaan yang berasal dari pembahasan rapat tim, dilakukanlah pengumpulan materi berita atau peliputan langsung di lapangan yang menghasilkan observasi, hasil wawancara, atau studi pustaka. Hal ini juga berguna untuk mendapatkan materi suara yang lebih jernih.

Penyajian sebuah audio yang baik dibutuhkan mikrofon dalam pembentukan audio. Menurut Think Media, ada beberapa mikrofon yang baik untuk dijadikan alat perekam seperti, *lavalier mic* dengan jenis *mic* kecil yang dijepitkan ke beberapa bagian memberikan kebebasan karena bentuknya yang *wireless* dan disambungkan ke *handphone* atau laptop.

#### 2.2.4.2.1 Menentukan Kutipan dari Wawancara

Setelah melakukan wawancara, penting untuk menyaring informasi yang relevan dan mencari kutipan

yang sesuai. Pemanfaatan kutipan dapat mencerminkan sifat-sifat penutur dan merepresentasikan sebagian dari seluruh informasi yang diberikan.

#### 2.2.4.2.1 Tahap Editing

Mencari kalimat suara yang dapat membangun narasi yang ingin disampaikan. Seperti halnya ketika langsung melakukan wawancara ke lapangan dan memiliki banyak kebisingan. Penambahan elemen suara membantu menciptakan suasana hati pendengar sesuai dengan suasana ceritanya.

#### 2.2.4.3 Penyajian/Publikasi

Materi audio yang sudah melalui proses sebelumnya dilanjutkan dengan tahap penyajian. Ini bisa berupa siaran langsung atau perekaman.

### 2.2.5 *News Value*

Penulis merencanakan untuk membuat sebuah karya yang berkualitas jurnalistik, oleh karena itu penulis membuat program yang relevan dan menarik dengan standar nilai berita yang tepat. Khoirul menjelaskan, terdapat sepuluh parameter yang membentuk nilai berita sebagai acuan untuk mengevaluasi apakah suatu kejadian pantas untuk dilaporkan dan layak jadi berita atau tidak (Muslimin, 2019). Berikut sepuluh nilai berita.

#### 2.2.5.1 Aktual (*Timeliness*)

Penilaian berita aktual mengandung arti kebaruan atau baru-baru ini terjadi. Dengan istilah lain, peristiwa, insiden, atau aktivitas yang sedang berlangsung, segera diberitakan kepada masyarakat.

#### 2.2.5.2 Dampak (*Impact*)

Penilaian informasi yang diungkapkan memiliki *impact* yang besar pada masyarakat. Sebuah insiden atau peristiwa yang tidak signifikan bagi kehidupan masyarakat, tidak dapat disebut sebagai berita.

#### 2.2.5.3 Pengaruh (*Magnitude*)

Maknanya adalah apakah berita yang diberikan mempunyai dampak yang signifikan bagi masyarakat.

#### 2.2.5.4 Konflik (*Conflict*)

Semua hal yang memuat unsur konflik. Kabar mengenai perdebatan, adu argumentasi, dan pertentangan selalu menarik perhatian masyarakat untuk melihat liputan tersebut.

#### 2.2.5.5 Ketokohan (*Prominence*)

Nilai kabar kepribadian terkait dengan tokoh publik, pemimpin, selebritas, dan lainnya. Semua kabar yang terkait dengan individu yang dikenal memiliki nilai berita.

#### 2.2.5.6 Emosi (*Human Interest*)

Semua berita yang dapat memengaruhi perasaan masyarakat. Sebagai contoh, berita mengenai kekerasan dan perbudakan. Perasaan yang terpicu dapat berupa kegembiraan, terharu, kebanggaan, empati, keprihatinan, dan kemarahan bahkan.

#### 2.2.5.7 Ketidakwajaran (*Unusualness*)

Kejadian yang tidak biasa atau tidak umum cenderung menarik minat rasa ingin tahu masyarakat untuk membaca, menonton atau mendengarkan berita tersebut.

#### 2.2.5.8 Kedekatan (*Proximity*)

Nilai berita ini menyoroti pentingnya hubungan suatu kejadian dengan masyarakat, baik dari segi lokasi, mental, maupun ideologi.

#### 2.2.5.9 Kekinian (*Currency*)

Peristiwa kekinian saat ini menjadi perbincangan hangat di kalangan publik dan masyarakat luas, sehingga lebih menarik perhatian dibandingkan dengan berita lainnya.

#### 2.2.5.10 Penting (*Significance*)

Signifikansi berita merujuk pada relevansi (*relevance*) bagi banyak orang. Seberapa relevan suatu peristiwa bagi publik atau apakah peristiwa tersebut relevan untuk diketahui masyarakat.

Dari penjelasan tentang sepuluh kriteria berita yang telah disebutkan. Siniar *Lini Masa* yang digarap penulis mengandung *news value* konflik, kekinian, dan penting.

### 2.2.6 *Audio Storytelling*

*Audio storytelling* dulunya sudah ada diterapkan melalui radio jauh sebelum masuk ke ranah siniar (McHugh, 2015, p. 1). Karakteristiknya yang lembut dan rapuh membina 'kolaborasi antara khayalan dan memorinya' yang mengizinkan setiap pendengar menciptakan tanggapan individual, melibatkan akal dan perasaan (McHugh, 2015, p. 3). Dalam pergeseran yang berbeda ke arah format jurnalisme naratif, siniar mengedepankan subjektivitas pelaporan dan teknik penulisan novel yang mirip dengan Jurnalisme Baru pada tahun 1960-an (Dowling & Miler, 2019, p. 3). Dalam penelitian McHugh (2015, p. 13), menjelaskan untuk membuat cerita audio yang menarik, diperlukan kombinasi keahlian dalam jurnalisme, teknis, dan imajinatif.

Melalui *audio storytelling*, seseorang bisa mengekspresikan emosi mereka sehingga pendengar dapat merasakan narasi pribadi yang lebih mendalam. Perlu diketahui bahwa pembuatan *audio storytelling* juga memerlukan beberapa teknik untuk bisa mencapai *audio storytelling* investigas yang lebih menarik. Dikutip dari (Gourjard, 2018) dengan judul *Storytelling Techniques for Audio Journalist*, melalui kisah Maeve. M dan Hebah. F menceritakan pengalaman mereka berdua untuk akhirnya bisa mencapai *audio storytelling* investigasi, sebagai berikut.

#### 2.2.6.1 Mendapatkan karakter yang fasih

Penemuan narasumber yang sulit terbuka, harus terlebih dahulu menemukan karakter dari mereka untuk bisa mulai menceritakan kisahnya. Pembentukan ruang yang aman dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang dijawab oleh diri sendiri tentang kehidupan sendiri yang nantinya diharapkan untuk narasumber bisa mulai terbuka. Wawancara dengan narasumber juga dilakukan secara mengalir dengan memberikan beberapa pertanyaan spesifik mengenai cuaca, pakaian, serta apa yang dia pikirkan.

#### 2.2.6.2 Pentingnya alur naratif sebelum produksi

Pada produksi penting adanya alur untuk naratif. tetapi sebisa mungkin untuk tidak merestrukturisasi naratif yang sudah ada. Coba untuk lebih menerima dari cerita narasumber untuk dijadikan ide sebagai alur naratif.

#### 2.2.6.3 Penggunaan transkrip diperlukan dalam pembuatan naskah

Hasil wawancara yang ada perlu di transkrip dan menyoroti bagian terbaik dari wawancara. Adanya potongan-

potongan wawancara membentuk skrip yang tergolong lebih mudah untuk dipahami.

#### 2.2.6.4 Perlu menemukan pola dalam merekam

Hasil yang lebih natural terlihat lebih baik seperti berbicara dengan orang lain. Tidak ada salahnya menggunakan cara dengan melakukan komunikasi kepada teman melalui Skype ataupun media komunikasi lainnya. Rekaman dilakukan dengan membisukan lawan bicara, merekam dan kemudian membuka suara untuk meminta umpan balik dari mereka. Ini memberikan gambaran suara terdengar seperti sedang berbicara dengan pendengar.

#### 2.2.6.5 Perlu mempertimbangkan musik sebagai pelengkap cerita

Penggunaan musik juga untuk meningkatkan suasana sebuah cerita. Penambahan audio bisa digunakan dari trek musik gratis, kemudian memberikan label pada berdasarkan suasana hati, untuk mempersiapkan episode mendatang.

#### 2.2.6.6 Penting untuk waktu belajar

Penting ada waktu *trial* dan *error*, dengan kesalahan-kesalahan yang dilalui. Itu dimaksud untuk meningkatkan sistem kerja dalam menghasilkan karya yang lebih baik.

*Storytelling* berfungsi dalam menyampaikan pesan moral dan juga memberikan hiburan. Dalam sebuah cerita juga membutuhkan sebuah kandungan dengan menggunakan unsur-unsur intrinsik yaitu tokoh, setting (latar), tema, amanat, dan plot/alur (Nurani et al., 2021). Pada tokoh, narrator sebagai orang pertama atau narasumber yang menyampaikan cerita-cerita yang berbeda-beda dari pengalaman kehidupan mereka. Latar cerita, berisi tempat dengan keadaan ramai, di kafe dan acara arisan karena menyisipkan bagian



*sound effect* seperti jalan kaki, suara ramai, dan suara anak-anak mengisi sepanjang jalan cerita. Tema yang digunakan mengenai isu untuk tidak mempunyai anak (*childfree*) memberikan amanat bahwa setiap manusia harus bisa menghargai setiap pilihan manusia. Sedangkan alur, berisi cerita-cerita narasumber yang memiliki poin-poin yang berbeda atas pengalaman hidup mereka, serta melihat bagaimana keputusan untuk tidak mempunyai anak atau tidak dilihat dari sisi mereka yang memilih untuk tidak mempunyai anak (*childfree*) dan mempunyai anak.

### **2.2.7 Theatre of Mind**

*Theater of mind* merupakan salah satu unsur penting dalam mewujudkan audio siaran demi membangun imajinasi dari kepada pendengar. Pengertian *theatre of mind* sangat beragam, jika dikaitkan dengan radio *theatre of mind* merujuk pada penggambaran dalam benak pendengar yang dihasilkan oleh penangkapan suara oleh telinga pendengar (Sonjaya, 2022, p. 38). Selain itu, *theater of mind* diartikan sebagai panggung pikiran, yang bermakna suatu kejadian atau fenomena di mana pesan disampaikan melalui suara yang didengar dan kemudian diimajinasikan oleh pikiran pendengar (Sonjaya, 2022, p. 38).

Menurut Sonjaya (2022, p. 39), tingkat keberhasilan *theater of mind* itu diperoleh dengan gaya bahasa yang tidak menggunakan bahasa-bahasa baku, tidak formil, atau melalui bahasa keseharian atau bahasa tutur. Dalam membangun *theater of mind*, semisal karakter suara penyiar yang riang gembira diimajinasikan oleh pendengar sebagai sosok yang energik, semangat dan gembira walau hanya berdasarkan suara didengar (Sonjaya, 2022, p. 38).

*Theater of mind* juga dapat merangsang gambaran-gambaran baik itu sosok atau mereka-reka peristiwa, suara yang meledak-meledak seperti menggambarkan suasana pemain menggocek bola

dan bola masuk ke dalam gawang membuat pendengar sontak ikut (Sonjaya, 2022, p. 38). Oleh sebab itu, saat membuat sebuah siniar, penyiar harus memberikan sentuhan imajinasi melalui kata-kata yang diucapkannya, meskipun para pendengar dapat melihatnya secara langsung melalui media sosial (Sonjaya, 2022, p. 41).

### **2.2.8 *Vox pop***

Seringkali *vox pop* tidak dianggap serius oleh akademisi karena sering dianggap sebagai indikator berita (Beckers, 2019, p. 1). Namun, pandangan *vox pop* umumnya diperoleh melalui wawancara *man-on-the-street*, yang dapat melibatkan individu yang terpengaruh atau tidak terpengaruh. (Peter, 2019, p. 2). *Vox pop* dapat memiliki pengaruh yang cukup besar pada persepsi orang tentang opini publik dan bahkan pendapat pribadi mereka, karena orang cenderung menggeneralisasi pernyataan ini ke seluruh populasi (Beckers, 2019, p. 2). *Vox pop* paling sering muncul di media audiovisual, radio dan televisi (Beckers, 2018, p. 2).

Dikutip melalui artikel berjudul “*Why Vox pop are Important*” menjelaskan cara kerja *vox pop* dengan menghentikan orang secara acak di tempat umum dan bertanya kepada mereka tentang topik yang mendesak memiliki nilai. Namun, cara lain bisa dengan memberi pertanyaan dengan suasana tempat yang lebih santai seperti kafe ataupun kantin dan memiliki ketentuan narasumber seperti yang terkena dampak secara langsung untuk mendapatkan apa yang ingin mereka katakan (Easton, 2019).

Hal tersebut menjadi sangat penting dalam membuat sebuah *vox pop*. Penulis menyajikan *vox pop* pada awal-awal masuknya story telling siniar untuk menjadi wadah apa yang ingin mereka katakan. Ketentuan narasumber memiliki karakteristik laki-laki dan perempuan yang berusia dewasa muda.

### 2.2.9 *Childfree*

Kehadiran istilah *childfree* tergolong baru, tetapi pada dasarnya istilah ini sudah jauh dipraktikkan sebelum memasuki abad 20 dalam bahasa Inggris (Salahuddin & Hidayat, 2022, p. 403). Kemunculan istilah ini masuk sebelum 1901 dalam kamus bahasa Inggris Merriam-Webster, walaupun pada waktu itu, kejadian ini digambarkan dengan sikap skeptis dan sebagai pandangan yang kontemporer (Nadila & Ramli, 2022). Selain itu istilah *childfree* juga masuk dalam Oxford English Dictionary istilah *childfree* diartikan sebagai keputusan seseorang atau pasangan dalam rumah tangga untuk tidak mempunyai anak atau keturunan sebagai pilihan. Pasangan yang memilih *childfree* dapat timbul dengan berbagai pertimbangan karena faktor keuangan atau ekonomi, sosial, psikologis, dan sebagainya.

*Childfree* dalam kondisi lain disebut *childless* yang mengalami keterbatasan baik secara fisik maupun biologis, kondisi ini jauh lebih dapat dianggap dan dimengerti daripada *childfree* yang merupakan pilihan hidup (Corbett, 2018). Mungkin aspek ketidakberanakan yang sulit untuk dijelaskan ketika adanya perbedaan antara pilihan “sukarela” dan “tidak sukarela” mereka yang dengan sukacita memilih untuk tidak mempunyai anak pada usia muda dan mereka yang sangat ingin mempunyai anak tetapi menghadapi masalah ketidaksuburan (Chrastil, 2019).

*Childfree* memungkinkan individu untuk memiliki identitas yang positif dari dirinya sendiri sebagai pembuat keputusan yang mandiri, logis, dan bertanggung jawab, sebaliknya bagi mereka yang tidak bisa memilih untuk tidak memiliki anak (dengan berbagai dalih), menciptakan identitas yang tidak sempurna terkait penyimpangan dari norma sebagai orang tua (Morison et al., 2016). Corrine (dalam Tunggono, 2021, p. 21-42) membagi alasan orang-

orang memilih *childfree* dalam lima pembagian, faktor faktor pribadi, faktor ekonomi, faktor psikologis dan media, faktor filosofis, dan faktor lingkungan hidup.

#### 2.2.8.1 Pribadi

Alasan pribadi umumnya muncul dari wilayah perasaan atau batin seseorang. Melihat ada sesuatu yang tidak berjalan dengan baik di lingkungan keluarga (baik secara mental maupun fisik), merasa memiliki tanggung jawab terhadap suatu tugas tertentu (pekerjaan atau pendidikan) atau orang tertentu (saudara yang sakit), sehingga menganggap mempunyai anak dapat menghabiskan waktu dan tenaga untuk membesarkan dan merawat anak yang lebih melampiaskan bentuk kasih sayangnya kepada hewan.

#### 2.2.8.2 Psikologis dan Medis (ranah alam bawah sadar dan fisik)

Alasan yang paling umum ketika memilih untuk untuk adalah alasan psikologis, yang melibatkan pikiran bawah sadar, trauma, sementara faktor medis mencakup semua hal yang terkait dengan keterbatasan fisik.

#### 2.2.8.3 Ekonomi

Alasan paling rasional adalah melihat biaya yang dibutuhkan untuk melahirkan serta membesarkan seorang anak sampai dewasa. Beberapa orang memilih *childfree* karena mereka paham situasi keuangan mereka yang terbatas dan merasa tidak mampu membayar berbagai jenis fasilitas untuk anak.

#### 2.2.8.4 Filosofis

Berkaitan dengan prinsip-prinsip kehidupan yang dipercayai oleh individu. Hal ini timbul dari sudut pandang atau

keyakinan individu mengenai hidupnya sendiri atau hidup secara umum.

#### 2.2.8.5 Lingkungan Hidup

Karena mereka turut serta dalam menjaga kelestarian dan keseimbangan alam dengan tidak melakukan reproduksi. Keputusan ini didasari oleh pertimbangan atas kondisi lingkungan atau kehidupan di luar individu. Beberapa individu memiliki rasa empati yang lebih tinggi dibandingkan yang lain, sehingga merasa bertanggung jawab untuk memperbaiki dunia. Beberapa orang meyakini bahwa populasi manusia di dunia sudah terlalu banyak dan memberikan dampak buruk bagi bumi.

Sebuah studi mengindikasikan bahwa keputusan untuk tidak memiliki anak dengan berbagai alasan sebenarnya memunculkan beberapa masalah, hal ini disebabkan oleh pergeseran nilai-nilai, fokus pada karier, trauma psikologis dari masa kecil, kegagalan ekonomi dan psikologis (Iina et al., 2019). Adanya kehadiran fenomena *childfree* menjadikan pertemuan antara dunia pribadi dengan sosial yang membentuk pilihan dan kebebasan. Bisa dikemukakan bahwa *childfree* (tanpa anak) hadir sebagai bentuk kesadaran wanita akan haknya untuk memilih dan melawan konstruksi gender dalam masyarakat mengenai kewajiban menjadi ibu (Mingkase & Rohmaniyah, 2022, p. 202).

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