

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Penelitian skripsi berbasis karya yang akan dibuat dengan output *audio storytelling* berbasis audio yang akan disiarkan di media yang bisa dijangkau khalayak luas ini didorong oleh beberapa karya terdahulu yang menjadi acuan dari karya yang akan dibuat. Berikut beberapa karya terdahulu sejenis yang penulis temukan yang mendorong dibuatnya penelitian skripsi berbasis karya ini.

2.1.1 Katadata Podcast

Karya yang menjadi salah satu referensi dibuatnya *audio storytelling Immersiview* ini adalah Katadata Podcast. Siniar ini bisa ditemukan di platform *streaming* seperti Spotify dan Noice, siniar Katadata ini berfungsi sebagai saluran yang memproduksi beragam program seperti contohnya Dapur Katadata, GenZ Tergencet, *Flash Week*, dan sebagainya.



Gambar 2.1 Logo “Katadata Podcast”

Sumber: Google Image

Program yang menjadi referensi penulis untuk membuat siniar format *audio storytelling* ini adalah salah satu program dari Katadata Podcast yang berjudul GenZ Tergencet.

Karena memiliki target audiens utama Gen Z, program GenZ Tergencet memiliki gaya bahasa yang santai, mudah didengar dan dicerna pendengar, namun tetap memiliki pembahasan yang memiliki informasi yang berbobot dan tetap dalam jalur jurnalistik yang memiliki nilai berita *proximity* atau kedekatan dengan generasi z dan membahas isu-isu sosial yang dialami generasi z.



Gambar 2.2 Thumbnail “GenZ Tergencet”

Sumber: Google Image

siniar GenZ Tergencet memiliki format siniar talkshow, perbedaan yang dimiliki siniar GenZ Tergencet dengan siniar *Immersiview* adalah format yang disajikan dalam produk siniar, siniar *Immersiview* memiliki format *audio storytelling* sementara Gen Tergencet memiliki format *talkshow*.

2.1.2 KBR Prime – DISKO (Diskusi Psikologi)

Karya selanjutnya yang dijadikan referensi dalam pembuatan karya ini adalah salah satu siniar yang diproduksi oleh KBR Prime dengan

judul DISKO (Diskusi Psikologi). Karya sinar ini bisa didengarkan melalui *platform streaming* digital Spotify atau situs web *kbrprime.id*.



Gambar 2.3 *Thumbnail* KBR Prime – DISKO (Diskusi Psikologi)

Sumber: Google Image

Sinar DISKO oleh KBR Prime ini memiliki kesamaan terhadap karya sinar yang penulis produksi, persamaan tersebut adalah membahas sesuatu yang mengangkat isu sosial nyata yang dialami berbagai pihak didukung dengan analisis berdasar bukti ilmiah.

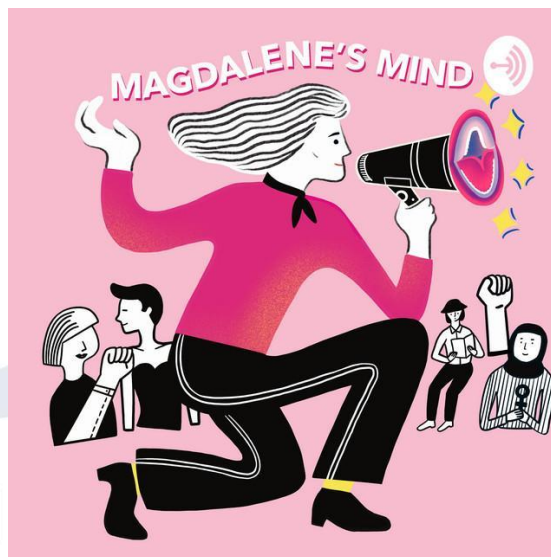
DISKO (Diskusi Psikologi) memiliki *tagline* “Hapus Stigma, Peduli Sesama, Sayangi Jiwa” yang memiliki kesamaan dengan sinar *Immersiview* yang sama-sama memiliki tujuan untuk menghapus stigma-stigma negatif yang sudah menjadi konstruksi sosial di masyarakat. Stigma yang dibahas juga memiliki kesamaan yaitu stigma yang memengaruhi kondisi psikologis seseorang yang sebenarnya stigma tersebut tidak buruk atau merugikan bagi orang lain.

Meski DISKO dan *Immersiview* memiliki kesamaan dalam membahas isu sosial dan pengemasannya sebagai siniar jurnalistik, DISKO dan *Immersiview* memiliki perbedaan, DISKO cenderung membahas isu sosial dengan pengemasan jurnalistik namun hanya fokus dalam sudut pandang psikologis tanpa melibatkan pihak lain yang sekiranya terdampak dengan isu tersebut.

Penulis melihat potensi untuk melibatkan perspektif selain psikologis saat produksi *Immersiview*. Dengan melibatkan perspektif lain seperti perspektif masyarakat, korban, dan narasumber ahli selain di bidang psikologis, sisi jurnalistik dari siniar *Immersiview* akan lebih menonjol dibanding dengan sisi psikologisnya.

2.1.3 Magdalene's Mind

Magdalene's Mind merupakan salah satu siniar yang diproduksi oleh Magdalene Indonesia, secara garis besar Magdalene's Mind membahas mengenai isu sosial terkait gender dari kacamata feminis.



Gambar 2.4 *Thumbnail* Magdalene's Mind

Sumber: Google Image

Secara garis besar, topik yang diangkat oleh *Magdalene's Mind* memiliki tema yang sama dengan topik *Immersiview*, siniar yang diproduksi oleh peneliti yaitu mengenai isu sosial dan secara lebih spesifik isu gender.

Dalam salah satu subprogram yang dimiliki *Magdalene's Mind*, Media dan Gender, *Magdalene's Mind* mengemas isu sosial terkait gender dari kacamata feminis dan orang-orang yang bekerja di bidang jurnalistik.

Perbedaan yang dimiliki oleh *Magdalene's Mind* dan *Immersiview* adalah, topik yang dibahas oleh menyuarakan kesetaraan gender dan lingkungan kerja ramah perempuan (dalam sub-program Media dan Gender), sementara bahasan gender dalam *Immersiview* lebih mengerucut ke laki-laki serta maskulinitas beracun dan keduanya sama-sama membahas mengenai tuntutan kesetaraan di masyarakat.

Selain itu, *Magdalene's Mind* juga memiliki format siniar jurnalistik seperti *talk show* atau FGD (*Forum Group Discussion*). *Immersiview* tidak mengadopsi format tersebut dan lebih memilih format *audio storytelling* sebagai format utama tanpa menghilangkan unsur jurnalistik agar lebih sesuai dengan target audiens yang dimiliki *Immersiview*.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Audio Drama

Dikutip dari *Audio Description as Audio Drama – a Practitioner's Point of View*, suara jika digunakan secara efektif akan menstimulasi tidak hanya telinga, namun juga imajinasi pendengar. Dikutip dari sumber yang sama, Ferrington (1993) menyatakan bahwa efek suara, dikombinasikan dengan kata yang diucapkan, musik dan kesunyian, dapat meningkatkan gambaran mental yang lebih kuat, dan memiliki efek ke indra yang berbeda (Fryer, 2010).

Dalam jurnal yang sama, ada beberapa contoh konkret yang dirujuk seperti contohnya ketika seseorang mendengarkan lagu natal mereka akan cenderung membayangkan dan menghirup aroma teh pinus yang lekat dengan suasana natal.

2.2.2 *Audio Storytelling*

Definisi operasional dari *audio storytelling* sendiri dikutip dari jurnal berjudul *Immersive Audio Storytelling Podcasting and Serial Documentary in the Digital Publishing Industry* adalah sebuah cerita yang sangat dramatis dan menarik sehingga dapat membuat anda (pendengar) tetap mau mendengarkan radio (program *audio storytelling* tersebut) (Dowling & Miller, p. 171, 2019)

Penulis menggunakan produk karya berbasis audio disebabkan oleh rentang perhatian (*attention span*) yang dimiliki oleh manusia dalam menyaksikan sesuatu yang berbasis audio visual (video) di internet rata-rata hanya 2,7 menit (Zauderer, 2023). Sementara sesuatu yang berbasis audio dikutip dari *National Alliance on Mental Illness* (NAMI), seperti contohnya memainkan musik lembut berbasis audio dengan volume rendah saat belajar dapat meningkatkan kerja otak dalam belajar lebih fokus (Bhat, 2017).

2.2.3 Maskulinitas

Maskulinitas bisa diartikan sebagai pandangan masyarakat tentang laki-laki, persepsi yang memandang bahwa laki-laki ideal adalah pribadi yang kuat, tangguh, dan lain sebagainya (William, 2021)

2.2.4 *Toxic Masculinity* atau maskulinitas beracun

Toxic masculinity atau maskulinitas beracun adalah ajaran atau kepercayaan bahwa laki-laki tidak boleh mengekspresikan emosinya secara terbuka, mereka harus menjadi kuat di setiap saat, dan jika mereka (laki-laki) melakukan hal tersebut, mereka akan menjadi feminin atau lemah (Salam, 2019).

Maskulinitas beracun bisa juga diartikan sebagai pemaksaan ideologi yang terbentuk di masyarakat bahwa laki-laki ideal adalah pribadi yang kuat dan tangguh, jika laki-laki melakukan hal yang dilabeli sebagai tindakan yang lemah seperti terbuka terhadap perasaan dan juga tidak terlihat tangguh di setiap saat, maka mereka tidak bisa dilabeli sebagai laki-laki.

2.2.5 Korean Wave

Dikutip dari East Asian Pop Culture: Analysing the Korean Wave (Huat & Iwabuchi, 2008) budaya Korea seperti drama televisi, film, musik pop, dan sebagainya pada awal 2006 mulai diproduksi dan dikonsumsi oleh audiens di Asia. Korea juga berhasil memproduksi selebriti yang populer di kalangan internasional, sehingga berhasil dari budaya pop di Asia dan media menyebut fenomena ini sebagai *Korean Wave* atau *Hallyu*.

Hubungan dari *Korean wave* atau K-pop dengan maskulinitas beracun adalah ada beberapa selebritas laki-laki dari k-pop yang menerapkan konsep maskulin tanpa harus menampilkan atribut yang agresif, jantan, dan lain sebagainya seperti yang ada di dalam konstruksi masyarakat. Dilansir dari The Korean Wave: Korean Popular Culture in Global Context (Kuwahara, 2014) audiens dari musik pop Korea, terutama *boy band* yang beranggotakan selebritas atau musisi laki-laki, mendeskripsikan bahwa terdapat biner dalam konsep yang digunakan oleh *boy band* tersebut yaitu, menggemaskan dan cantik, atau garang dan agresif. Namun, kedua pasang biner tersebut masih bisa dikategorikan sebagai hal yang maskulin.

Sementara itu, diluar industri hiburan seperti musik pop yang dimiliki Korea selatan, masih banyak yang mengasosiasikan maskulinitas dengan atribut jantan, agresif, dominan, dan kekuatan fisik. Hal ini yang membuat maskulinitas menjadi beracun, karena

dalam konstruksi sosial yang ada di masyarakat, laki-laki yang memiliki atribut maskulin harus terlihat kuat, padahal dalam industri hiburan Korea, selebritas laki-laki bisa terlihat menggemaskan dan cantik seperti yang ada di dalam atribut feminin namun masih bisa terlihat maskulin dan disukai oleh banyak orang.

2.2.6 Vox Pop

Dikutip dari buku berjudul *Citizens or Customer: What The Media Tell Us About Political Participation*, *Vox Pop* berguna untuk menyeimbangkan sumber tradisional seperti sumber-sumber dari elit (dalam hal ini politisi) dan memperbolehkan masyarakat biasa atau non-elit dalam menyampaikan pendapat dan opininya (dalam hal ini di bidang politik) ke suatu media dalam berita atau produk jurnalistik lainnya (Lewis et al., 2005, p. 72).

2.2.7 Liputan Kekerasan Seksual Berperspektif Korban

Dikutip dari buku Panduan Meliput Kekerasan Seksual Bagi Persma dan Jurnalis, ada lapisan-lapisan budaya, situasi politik, hingga persimpangan politik identitas yang beragam yang memengaruhi level sebuah kasus kekerasan seksual, dan beberapa konteks yang relevan dan dapat menjadi benang merah atas terjadinya kasus diskriminasi maskulinitas beracun adalah patriarki dan *intersectionality* atau sesilangan (Adinda et al., 2022).

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