

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Terdahulu

##### 2.1.1 KBR Prime #WhatsTrending: “Obesitas jadi Concern, Gimana Cara Benerin Pola Konsumsi?”



**Gambar 2.1** Siniar KBR Prime #WhatsTrending: “Obesitas jadi Concern, Gimana Cara Benerin Pola Konsumsi?”

Sumber: <https://open.spotify.com/episode/22GIuBP7pedeW5phJLoffE?si=735629024d124b42>

**Tabel 2.1** Unsur Persamaan Siniar KBR Prime #WhatsTrending.

| Unsur Kebaruan Karya Terdahulu  | Unsur Persamaan Skripsi Karya  |
|---|--|
| Siniar ini hadir untuk memberikan penjelasan terkait obesitas, bahaya dari obesitas, dan solusi untuk merubah pola konsumsi.                                    | Hasil pengamatan dari siniar ini menginspirasi penulis sebagai <i>Siniar Peluk Diri</i> yaitu penyiar memberikan beberapa fakta berdasarkan data sebagai pembukaan dalam siniar. |
| Topik obesitas ini menghadirkan beberapa narasumber terkait, seperti dokter gizi klinik, Wakil Menteri Kesehatan, Dirjen pencegahan, dan Pengendalian penyakit. | Siniar ini memberikan kesempatan bagi narasumber ahli untuk menanggapi dan solusi terkait peristiwa para narasumber.   |

Sumber: Olahan Penulis

*Siniar Peluk Diri...*, Atikah Rahmah, Universitas Multimedia Nusantara

### 2.1.2 *Happy Broken Family*: “Perpisahan Kesekian Kalinya untuk Anak *Broken Home*”



**Gambar 2.2** Siniar *Happy Broken Family*: “Perpisahan Kesekian Kalinya untuk Anak *Broken Home*”

Sumber: <https://open.noice.id/content/72000e89-d164-4e7c-a14f-854a06116169>

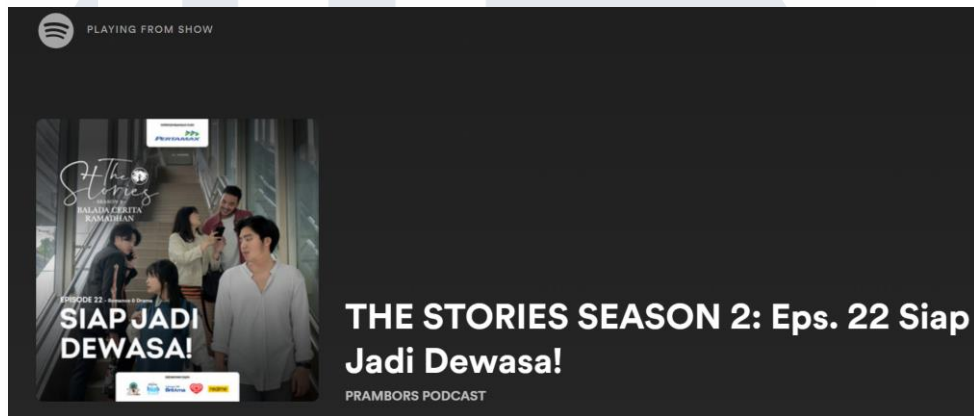
**Tabel 2.2** Unsur Persamaan Siniar *Happy Broken Family*.

| Unsur Kebaruan Karya Terdahulu   | Unsur Persamaan Skripsi Karya  |
|--|--|
| Siniar <i>Happy Broken Family</i> merupakan siniar yang berfokus pada topik kisah para <i>broken home</i> yang dikemas secara ringan dan menyenangkan. Bagian menariknya, <i>Happy Broken Home</i> bertujuan agar masyarakat untuk bercerita, berdamai dengan diri sendiri, dan melangkah ke kehidupan selanjutnya.    | Skripsi karya ini akan membahas tentang topik anak <i>broken home</i> yang dikemas secara ringan di salah satu episode <i>Siniar Peluk Diri</i> .            |
| <i>Happy Broken Family</i> sempat kesulitan mencari narasumber tokoh masyarakat karena tidak semua ingin bercerita tentang <i>broken home</i> dan beberapa artis meminta imbalan yang besar. Maka dari itu, <i>Happy Broken Family</i> mencari narasumber dari masyarakat biasa, tetapi dengan cerita yang luar biasa. | Penulis bisa membahas persoalan yang sensitif dan emosional, menjadi ringan dan menyenangkan. Namun, tidak menghilangkan rasa empati kepada para narasumber. |

Sumber: Olahan Penulis

*Siniar Peluk Diri...*, Atikah Rahmah, Universitas Multimedia Nusantara

### 2.1.3 Prambors Podcast The Stories: “Siap Jadi Dewasa!”



**Gambar 2.3** Prambors Podcast The Stories: “Siap Jadi Dewasa”.

Sumber: <https://open.spotify.com/episode/6SXoy2DINLI83QBxUUZ0xw?si=eabb0478cc6847fa>

**Tabel 2.3** Unsur Persamaan Prambors Podcast The Stories.

| Unsur Kebaruan Karya Terdahulu  | Unsur Persamaan Skripsi Karya  |
|---|--|
| Terdapat reka adegan dari cerita berjudul “Siap Jadi Dewasa”, yaitu menggambarkan kedua pasangan yang siap untuk menikah, tetapi berujung pada perpisahan karena ada perselisihan di antara mereka. | Mengandung reka adegan percakapan dan perselisihan dari kedua orang tua masing-masing narasumber. Hal ini untuk memberikan visualisasi awal mula kedua orang tua para narasumber mengalami perceraian atau perpisahan. |
| Menggunakan latar suara kebisingan di jalan raya, yang memberikan visualisasi bagi pendengar bahwa kedua pasangan sedang berkomunikasi di luar ruangan.   | Memiliki efek suara, seperti membanting pintu yang memberikan visualisasi bahwa pemeran di dalam cerita sedang marah dan melampiaskannya dengan membanting pintu.  |

Sumber: Olahan Penulis

### 2.1.4 Rintik Sedu: “Aku sedang Tidak Ingin Gapapa Hari Ini



**Gambar 2.4** Rintik Sedu: “Aku sedang Tidak Ingin Gapapa Hari Ini”.

Sumber: <https://open.spotify.com/episode/5wX6WPuSljwmS4h30NTNHO?si=d8088cf814ed49e2>

**Tabel 2.4** Unsur Persamaan Siniar *Rintik Sedu*.

| Unsur Kebaruan Karya Terdahulu   | Unsur Persamaan Skripsi Karya   |
|--|---|
| Siniar <i>Rintik Sedu</i> , menggunakan suara pembuka ( <i>opening</i> ) secara singkat untuk menandakan bahwa cerita siniar <i>Rintik Sedu</i> akan segera dimulai. Namun, kekurangan dari siniar ini tidak ada suara penutup ( <i>closing</i> ) sehingga kemungkinan besar audiens merasa kebingungan bahwa narasi siniarnya sudah berakhir. | Skripsi karya ini menggunakan suara pembuka ( <i>opening</i> ) dan suara penutup ( <i>closing</i> ) di <i>Siniar Peluk Diri</i> . Kemudian, <i>Siniar Peluk Diri</i> menambahkan cuplikan dari episode selanjutnya agar membangun rasa penasaran audiens sehingga mereka dapat segera mendengarkan episode selanjutnya. |
| Siniar ini dikemas secara monolog sekaligus menjadi narator untuk menceritakan keresahan curahan hati pemeran suara di dalam siniar <i>Rintik Sedu</i> .   | <i>Siniar Peluk Diri</i> menyajikan cerita monolog di salah satu episode dan penulis akan menjadi narator untuk menghubungkan ke jalan cerita selanjutnya.  |

Sumber: Olahan Penulis

## 2.2 Konsep yang Digunakan

### 2.2.1 Siniar (*Podcast*)

Siniar (*podcast*) didefinisikan oleh Richard Berry dalam jurnal Farhan (2022), sebagai bentuk aplikasi dengan fungsi merancang, mengumpulkan, dan sebagai saluran sebagai audio program atau video menggunakan media baru dengan bentuk format mp3, pdf, ePub, dan unggahan, yang digabungkan di dalam wadah yang sama, sehingga mudah diakses oleh orang lain hingga lintas Negara. Menurut Brown dan Green dalam jurnal Zellatifanny (2020), siniar merupakan pengunggahan file berbentuk audio atau video ke salah satu situs web, guna pengaksesan, layanan langganan, mendengarkan, dan menonton melalui komputer atau media digital lainnya. Masih dari sumber yang sama, kelebihan dari media siniar menurut McHugh dalam jurnal Zellatifanny (2020), yaitu dapat mempermudah mulai dari proses pengambilan dan produksi audio digital, hingga pemasaran dan penyebaran audio tersebut menggunakan media sosial. Selain itu keunggulan lain dari siniar menurut Geoghegan dan Klass dalam jurnal Zellatifanny (2020), memiliki aspek pengaksesan secara otomatis, pengontrolan dan kemudahan ada di pihak pengguna, mudah dibawa, dan kerap tersedia. Kesimpulan kelebihan siniar menurut Burns melalui jurnal Rafiza (2020), yaitu audiens memiliki fasilitas untuk mendengarkan hasil audio sesuai keinginan, produksi siniar cenderung murah, tetapi berkonsekuensi para pelanggan mendengarkannya secara gratis, siniar berbentuk digital yang tersedia secara daring, mudah digunakan karena ada beragam agregator siniar.

Menurut data GlobalWebIndex melalui Purnama (2023), jumlah pendengar siniar di Indonesia merupakan terbesar kedua di dunia per kuartal III pada 2021, yaitu sebanyak 35,6% pendengar dari usia 16-64 tahun. Oleh karena itu, penulis membuat karya berbentuk siniar dan memiliki judul “*Siniar Peluk Diri: Kebahagiaan Anak Broken Home, Melalui Kesuksesannya*”.

### **2.2.2 Audio Storytelling**

Menurut Banaszewski dalam jurnal Fadillah dan Dini (2021), mendongeng dalam bentuk digital (*storytelling digital*) merupakan kombinasi dari narasi yang dibuat, dengan suatu media sehingga dapat memberikan hasil otobiografi singkat dan memperluas penggunaannya di seluruh dunia. Beberapa penelitian membuktikan bahwa penerapan *digital storytelling* dapat memudahkan dalam dunia pendidikan dan memberikan semangat kepada pelajar, agar mampu membuat ceritanya sendiri (Fadillah & Dini, 2021). Masih dari sumber yang sama, hasil penelitian yang dilakukannya, menunjukkan bahwa penggunaan *storytelling* berbasis digital ini dapat membangun kemauan literasi pada anak-anak muda.

Maka, dapat diartikan bahwa audio *storytelling* merupakan mendongeng melalui media suara. Melalui *storytelling*, memiliki efektivitas di bidang pendidikan dan dari seluruh budaya sejak bahasa manusia berkembang (Gusmayanti & Dimyati, 2021). Merujuk sumber yang sama, kegiatan *storytelling* berperan efektif di bidang pendidikan dan melalui kegiatan ini sekiranya anak yang memiliki karakter postif, berpeluang berkembang lebih baik.

Teknik audio *storytelling* ini bisa menceritakan segala hal baik dari pengalaman pribadi, maupun pengalaman orang lain dengan menggunakan ekspresi yang menyesuaikan dengan cerita tersebut, hal ini agar mendorong rasa simpati dan perhatian para pendengar (Siahaan, 2015).

### **2.2.3 Wawancara**

Menurut Hansen (2020), terdapat beberapa tahap melakukan wawancara, diantaranya memahami masalah dari penelitian, membuat beberapa pertanyaan dan peraturan wawancara, melaksanakan wawancara, melakukan transkrip hasil wawancara, menganalisis data wawancara, dan melakukan laporan. Wawancara terbagi menjadi beberapa jenis oleh (Siahaan, 2015):

#### **1. Wawancara Eksposur**

Jenis wawancara yang bertemu dengan beberapa orang bertanggung jawab terhadap suatu peristiwa yang baru terjadi, sebab pernyataan mereka dapat menjawab apa yang sedang terjadi di dalam peristiwa tersebut. Pewawancara perlu menyiapkan beberapa pertanyaan yang sukar dan memaksa narasumber untuk meresponsnya.

#### **2. Wawancara Opini**

Wawancara ini memiliki tujuan untuk mendapatkan opini narasumber, terkait suatu isu terperinci dan atau peristiwa yang

baru saja terjadi. Narasumber dari jenis ini, diantaranya yaitu saksi mata, ahli, dan pengamat.

Metode wawancara ini dipilih oleh penulis dan diterapkan kepada para ahli, guna mendapatkan penjelasan secara detil berdasarkan latar belakang keahliannya, setelah mengamati kisah dari narasumber terkait tentang masa lalunya.

### 3. Wawancara Emosional

Wawancara yang memiliki target terhadap reaksi secara alamiah dari narasumber setelah peristiwa terjadi. Umumnya, persoalan kontroversi bisa menjadi pemicunya. Pewawancara perlu menangkap reaksi mereka dan membuat pernyataan berdasarkan respons atau tindakan yang mereka lakukan, tetapi tidak diperuntukkan eksploitasi emosi tersebut.

### 4. Wawancara *Doorstop*

Pernyataan narasumber diperuntukkan kutipan hasil wawancara yang bermakna dan layak untuk dijadikan berita (*sound bite*), di dalam skrip berita, meski narasumber berkomentar seadanya atau hingga tidak berkomentar sama sekali. Narasumber jenis wawancara ini seperti tokoh-tokoh penting.

### 5. Wawancara Personalitas

Jenis wawancara yang bertujuan untuk menggambarkan seorang profil melalui beberapa pertanyaan pribadi, seperti cerita kehidupan, karakter, hingga pengalaman hidup. Singkatnya,

*Siniar Peluk Diri...*, Atikah Rahmah, Universitas Multimedia Nusantara



narasumber menceritakan mengenai dirinya. Reporter membantu narasumber menceritakan secara terstruktur dengan alur yang mudah dan memberikan pertanyaan yang menuntun narasumber untuk menceritakan beberapa bagian penting dari kisahnya.

Teknis wawancara ini dilakukan oleh penulis kepada narasumber terkait, berdasarkan topik karya yang memerlukan narasumber untuk bercerita tentang kisah pribadi secara detil dengan topik yang sensitif. Kemudian, penulis menilai bahwa jenis wawancara ini memberikan rasa intens kepada para audiens terhadap konsep *audio storytelling*.

Terdapat jenis wawancara lain, sumber dari buku milik Fadhallah (2021):

1. Wawancara Terstruktur

Pada saat sebelum melakukan wawancara, pihak penanya membuat dan menyiapkan daftar pertanyaan kepada narasumber. Jenis wawancara ini terdapat beberapa kelebihan, seperti memudahkan narasumber untuk menjawab pertanyaan yang jelas dan dapat memberikan arah kepada narasumber agar memberikan informasi yang detil.

2. Wawancara Semi Terstruktur

*Siniar Peluk Diri...*, Atikah Rahmah, Universitas Multimedia Nusantara

Pihak penanya membuat daftar pertanyaan, tetapi tidak memberikan pertanyaan sesuai dengan urutannya karena menyesuaikan dengan alur bicara narasumber.

### 3. Wawancara Tidak Terstruktur

Penerapan wawancara ini dilakukan secara spontan. Tidak ada struktur wawancara dan tidak memiliki panduan.

#### 2.2.4 Nilai Berita

Nilai berita dibagi menjadi sepuluh bagian, menurut Brooks, Kennedy, Moen, dan Ranly melalui Putri (2021), dibagi menjadi sebelas:

##### 1. Keluarbiasaan (*unusualness*)

Berita dapat dinilar luar biasa, apabila setidaknya mempunyai lima aspek dalam suatu kejadian atau peristiwa yaitu lokasi, waktu, total korban, mampu memberikan rasa kejutan, dan efek yang timbul berbentuk jiwa, harta, dan hingga kegiatan masyarakat yang berubah.

##### 2. Kebaruan (*newness*)

Berita mengutamakan kebaruan dari suatu kejadian atau peristiwa. Hal ini karena berita layak nya hasil karya baru.

3. Akibat (*impact*)

Dampak langsung dari suatu peristiwa dan memiliki jangkauan yang luas.

4. Aktual (*timeliness*)

Memiliki aktualitas berita sesuai dengan peristiwa yang sedang terjadi.

5. Kedekatan (*proximity*)

Kedekatan peristiwa bagi publik secara geografis atau psikologis.

6. Informasi (*information*)

Informasi dapat membuyarkan keraguan, tetapi tidak semua informasi memiliki nilai berita. Oleh karena itu, apabila berita tidak memiliki nilai berita. Maka tidak layak untuk dipublikasikan.

7. Konflik (*conflict*)

Mengandung unsur persaingan, pertentangan, tetapi tidak selalu berkaitan dengan fisik dan bersifat negatif.

8. Orang penting (*public figure*)

Melibatkan tokoh-tokoh penting, seperti artis, tokoh politik, pejabat, *influencer*.

9. Kejutan (*surprising*)

Berita dinilai mengejutkan atau tidak bergantung pada unsur pelaku, keadaan secara langsung, kejadian sebelumnya, dan pengalaman masyarakat.

10. Ketertarikan manusiawi (*human interest*)

Berkaitan dengan sisi kemanusiaan yang berdampak memiliki rasa haru bagi masyarakat

11. Seks (*sex*).

Berita yang berkaitan dengan seks dan perempuan (secara biologis).

Nilai berita memiliki jumlah yang berbeda-beda dari perspektif yang berbeda pula. Menurut Wendratama (2017), terdapat delapan nilai berita:

1. Pengaruh (*Impact*)

Sumber informasi atau berita dapat memberikan dampak atau pengaruh kepada publik dalam jangkauan yang luas.

2. Kebaruan (*Timeliness*)

Terdapat nilai kebaruan di dalam berita merupakan sifat yang penting, disertai melakukan pemeriksaan secara berulang agar terhindar dari pemberitaan yang kurang akurat.

3. Tokoh Penting (*Prominence*)

Meliputi tokoh terkenal yang bertujuan untuk menarik minat publik.

4. Relevansi (*Relevance*)

Berita yang relevan dengan publik dapat menarik perhatian publik.

5. Emosi (*Human Interest*)

Nilai berita ini melibatkan perasaan emosional publik.

6. Konflik (*Conflict*)

Melibatkan perdebatan dan pertentangan yang tidak selalu berbentuk fisik dan bersifat negatif.

7. Kedekatan (*Proximity*)

Fenomena yang berkaitan secara psikologis atau geografis.

8. Tidak Wajar (*Unusualness*)

Memiliki nilai berita yang bersifat tidak wajar.

*Siniar Peluk Diri* memiliki tiga nilai berita yang memiliki keterkaitan bagi masyarakat, diantaranya yaitu kedekatan peristiwa perceraian dengan masyarakat yang mengalami keluarga bercerai secara psikologis (*proximity*), peristiwa perceraian dapat menimbulkan sisi kemanusiaan yang menyentuh (*human interest*), memberikan pandangan baru terhadap anak-anak *broken home* (*newness*), dan melibatkan narasumber yang terkenal (*public figure*).

### 2.2.5 Theater of Mind

Mengutip dari wizardofads.org, *theater of mind* yaitu untuk membangun imajinasi melalui suara, sehingga tercipta alur drama di benak para pendengar. Sumber yang sama, terdapat tiga alasan mengapa *theatre of mind* penting. Pertama, karena adanya efek suara yang tepat untuk menggambarkan suatu kejadian, para pendengar secara tidak sengaja akan melakukan visualisasi dari suara tersebut di dalam benaknya, contohnya ketika terdapat suara riuh klakson kendaraan, pendengar dapat memvisualisasikan bahwa sedang menceritakan latar di jalan raya. Kedua, *theater of mind* bersifat partisipatif, artinya melalui efek suara dapat menuntun pendengar untuk berpartisipasi untuk membayangkan suatu adegan atau latar dalam cerita. Ketiga, *theater of mind* membuka portal ke dalam sebuah cerita atau kejadian, hal ini menjadi faktor penting dalam audio agar pendengar tertarik dan memahami alur cerita yang ingin disampaikan.

Menurut Stanley Alten tentang *theater of mind*, dikutip dari Kencana (2020), suara menjadi bagian visual dengan kemampuan untuk membangun imajinasi di pikiran audiens. *Theater of mind* menjadi kelebihan bagi siniar karena dapat merangsang imajinasi dalam pikiran para pendengar (Rusdi, 2019). Hal tersebut didukung dengan pendapat Sven (2021), cara untuk memikat perhatian publik yaitu menyampaikan cerita dengan metode penulisan menggunakan indra pendengaran atau disebut sebagai *show don't tell*. Merujuk pada jurnal (Simbolon & Simbolon, 2021), hasil dari wawancara kajiannya terdapat beberapa alasan pemilihan media siniar, salah satunya

adalah dapat membangun imajinasi pendengar lewat apa yang disampaikan di dalam siniar dan audiens dapat mengasah indra pendengaran.

Konsep ini dipilih dan digunakan agar audiens tidak sekadar mendengarkan saja, tetapi jika mendengar secara detil dapat membangun imajinasi audiens. Konsep *theatre of mind* yang dilakukan oleh penulis adalah membuat efek suara antar pasangan yang sedang berkomunikasi dengan nada tinggi dan suara barang atau pintu yang dibanting sehingga pendengar dapat menyimpulkan bahwa terjadi pertengkaran antara pasangan.