

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Terdahulu

Penulis menggunakan beberapa karya yang mengedepankan aspek *storytelling* untuk menjadi tolak ukur atau bahan acuan dalam pembuatan karya. Karya yang dipilih antara lain adalah *Parenting Podcast* by Tanam Benih Foundation, *True Sight: TI 8*, *Podcast* Disko (Diskusi Psikologi) dan *Podcast* Asumsi Bersuara.

2.1.1 Parenting Podcast



<https://open.spotify.com/show/7cnFaTkqazASg3dLldjOjv?si=bc791935721d46a7>

Gambar 2.1 Logo Parenting Podcast

Sumber: open.spotify.com

Podcast pertama yang menjadi referensi penulis adalah, *Parenting Podcast*. *Parenting Podcast* adalah salah satu program yang dibuat oleh Tanam Benih Foundation. *Podcast* ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan saran mengenai cara mendidik anak (*parenting*).

Hal ini tentunya dengan tujuan dan maksud agar para orang tua dapat mengetahui cara mendidik anak yang lebih baik dan sesuai dengan aspek perkembangan zaman. Salah satu kelebihan dari *podcast* atau siniar ini adalah pembahasan mengenai *parenting* yang kompleks, seperti anak

kecanduan *game*, melatih emosi anak, pola pikir anak, *sex education*, dan pencegahan narkoba usia dini.

Parenting Podcast menjadi referensi penulis dalam membuat karya, adalah perihal kompleksitas nilai berita terkait isu atau topik yang menjadi pembahasan. Sehingga, penulis juga ingin memberikan kompleksitas dalam membuat *podcast* mengenai orang dengan gangguan jiwa (ODGJ).

2.2.2 Dota2 True Sight: The International 8 (TI8)



<https://www.youtube.com/watch?v=Bv4CqIxqTMA&pp=ygUQdHJlZSBzaWdodCB0aSA4IA%3D%3D>

Gambar 2.2 Thumbnail True Sight: The International 8

Sumber: Youtube.com

Karya yang kedua adalah Dota2 True Sight: The International 8 (TI 8). True Sight: TI 8 merupakan serial dokumenter yang dibuat oleh Valve selaku pengembang dari *game* Dota 2 itu sendiri dan dipublikasikan melalui akun *channel* Youtube Dota 2. Serial dokumenter ini membawa audiens ke balik layar perjalanan tim *pro scene* Dota 2. Episode ini berfokus pada memperlihatkan PSG.LGD dan OG Esports melalui *grand final* di The International 2018. OG Esports berhasil menjadi juara di *series* kali ini. Karya ini terpilih menjadi sebagai salah satu acuan karena aspek *storytelling* yang bagus.

Kelebihan dari serial dokumenter ini jika dibandingkan dengan beberapa karya sejenis lainnya yaitu dari kualitas teknis dari pembuatan serial dokumenter, seperti *shot* video yang akurat sesuai dengan narasi sehingga informasi dalam video tergambar dengan jelas. Kemudian yang terpenting adalah aspek *storytelling* dari serial ini. Dengan durasi yang terbilang lama yaitu kurang lebih 60 menit, True Sight bisa dikatakan tidak membosankan sekali karena aspek *storytelling* yang sangatlah bagus. Tidak hanya elemen visual yang sangat maksimal, akan tetapi elemen audio atau suara juga sangatlah maksimal. Mengkombinasikan elemen-elemen suara seperti musik, *sound effect*, suara audiens, percakapan *caster*, dan percakapan antar sesama pemain benar-benar dimaksimalkan.

Dari serial dokumenter ini penulis akan menggunakan teknis yang sama dalam menyusun alur penceritaan. Teknis yang dimaksud adalah dengan memanfaatkan semaksimal mungkin penggunaan elemen-elemen audio atau suara untuk membantu *flow* dari *storytelling* pada karya yang akan dibuat. Upaya memaksimalkan elemen-elemen suara tersebut dikarenakan *format* karya yang berupa *Audio Storytelling Podcast*.

2.2.3 Podcast Disko (Diskusi Psikologi)



<https://open.spotify.com/show/4ioK7DCHic3qK19W115PMm?si=9683cflf86e64f7a>

Gambar 2.3 Logo Podcast Disko (Diskusi Psikologi)

Sumber: open.spotify.com

Podcast Disko (Diskusi Psikologi), salah satu *podcast* yang diproduksi oleh KBR Prime. KBR (Kantor Berita Radio) memiliki berbagai macam jenis *podcast* lainnya yang diproduksi melalui platform tersebut. Sesuai dengan namanya, *Podcast* Disko (Diskusi Psikologi) tentunya membahas mengenai masalah yang berkaitan dengan kejiwaan.

Podcast Disko merupakan hasil kolaborasi antara KBR Prime dengan komunitas yang bernama Into The Light Indonesia. Komunitas tersebut bergerak dalam memberikan bantuan dan edukasi mengenai kesehatan jiwa dan pencegahan tindakan bunuh diri.

Penulis menjadikan *podcast* ini sebagai referensi karena, bentuk luaran yang ingin penulis buat adalah *podcast* yang membahas permasalahan yang sama yaitu, mengenai kesehatan jiwa. Namun fokus utama penulis adalah mengenai pelayanan terhadap orang dengan gangguan jiwa. Selain itu, pembawaan penyiar yang dapat mudah akrab dengan narasumber menjadi salah satu alasan *podcast* ini menjadi referensi.

2.1.4 Asumsi Bersuara



<https://open.spotify.com/show/5bCRb1bfzSWlfEPbVQbJob?si=cd319a0ba1044fd3>

Gambar 2.4 Logo Podcast Asumsi Bersuara

Sumber: open.spotify.com

Karya terakhir untuk dijadikan referensi, adalah *podcast* Asumsi Bersuara terdapat di *Spotify*. *Podcast* ini berfokus pada bahasan politik, *current affairs*, dan kultur pop. Didirikan pada 2015 oleh Pangeran Siahaan dan Iman Sjafei dalam bentuk channel Youtube. Asumsi Bersuara sekarang ini telah menjadi salah satu sumber alternatif untuk mengakses informasi politik dan sosial.

Di *podcast* ini, mereka mendengarkan pendapat semua orang dan kemudian menyebarkannya kembali kepada semua orang yang menjadi pendengar setianya. *Podcast* ini juga berani memberikan wawasan dan pandangan yang kritis dari perspektif baru yang akan berdampak pada publik. Selain menjadi media informatif, *podcast* ini juga membagikan perspektif baru terhadap suatu isu. Walaupun *podcast* ini mengangkat isu dengan tema politik, namun para mereka dapat menyalurkan kepada pendengar dengan bahasa yang ringan dan mudah dicerna.

Penulis menjadikan *podcast* ini sebagai referensi karena *output* dari karya yang akan penulis berupa siniar atau *podcast*. Kemudian, karena Asumsi Bersuara dapat membuka pandangan baru di masyarakat. Oleh karena itu penulis juga ingin membuat suatu karya yang dapat membuka pandangan atau sudut pandang baru di masyarakat, khususnya pandangan terhadap orang dengan gangguan jiwa di Indonesia.

Tabel 2.1 Perbandingan Teknik Penyajian

No	Media	Topik Konten	Durasi	Teknik Penyajian
1	<i>Parenting Podcast</i>	Edukasi cara mendidik anak	5 menit – 10 menit	Dalam membandingkan teknik penyajian "Parenting Podcast" dari Tanam Benih Foundation dengan <i>podcast</i> yang penulis buat, terdapat beberapa perbedaan dan persamaan utama. " <i>Parenting Podcast</i> " menggunakan format wawancara dengan narasumber ahli dan cerita pengalaman nyata, Sedangkan <i>podcast</i> penulis juga menggunakan wawancara, tetapi lebih menekankan pada kisah inspiratif dari pengurus dan sahabat ODGJ di

				Yayasan Kemah Peduli Sahabat Kasih, dengan pendekatan <i>storytelling</i> yang mendalam dan suara natural untuk meningkatkan kedekatan emosional.
2	Dota2	<i>Gaming</i>	1 jam	"Dota 2 True Sight: TI 8" menggunakan format dokumenter visual yang menampilkan wawancara pemain dan momen-momen penting dalam turnamen, didukung oleh musik dan visual yang dramatis. Sementara itu, podcast yang penulis buat berformat audio <i>storytelling</i> , berfokus pada kisah inspiratif dari pengurus dan sahabat ODGJ di Yayasan Kemah Peduli Sahabat Kasih. Meskipun tanpa visual, podcast ini menggunakan suara natural dan narasi mendalam untuk menyentuh pendengar. Keduanya bertujuan menyampaikan cerita yang emosional dan memberikan wawasan mendalam kepada audiens.
3	<i>Podcast</i> Disko	Edukasi mengenai isu kesehatan mental dan jiwa	15 menit – 30 menit	Podcast "Disko" (Diskusi Psikologi) mengadopsi format <i>talkshow</i> dengan ahli psikologi yang membahas topik-topik psikologi secara mendalam. Mereka menggunakan argumen dan pengetahuan ilmiah untuk menjelaskan konsep-konsep psikologi kepada pendengar. Di sisi lain, <i>podcast</i> yang ingin penulis buat lebih berfokus pada kisah nyata dan pengalaman individu, terutama yang terkait dengan pelayanan terhadap orang dengan gangguan jiwa. Meskipun berbeda format, keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu memberikan pemahaman yang lebih baik tentang psikologi dan kesehatan mental kepada pendengar.
4	Asumsi Bersuara	<i>Current affairs</i> , kultur pop, dan politik	30 menit – 1 jam	<i>Podcast</i> "Asumsi Bersuara" menggunakan teknik penyajian yang melibatkan wawancara dengan ahli atau narasumber tentang isu-isu sosial. Mereka cenderung mengeksplorasi sudut pandang yang berbeda dan memberikan analisis mendalam tentang topik yang dibahas. Di sisi lain, <i>podcast</i> yang ingin penulis buat akan lebih berfokus pada narasi cerita yang menginspirasi langsung dari orang-orang yang mengalami masalah sosial tersebut. Penulis berencana

				untuk menggunakan teknik <i>storytelling</i> yang kuat untuk menarik perhatian pendengar dan membuat mereka terhubung secara emosional dengan cerita yang disampaikan.
--	--	--	--	--

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Jurnalisme Digital

Jurnalisme digital didefinisikan sebagai seluruh bentuk jurnalisme yang menggunakan sumber daya digital, tidak hanya tersedia di jaringan internet, namun juga di televisi dan radio digital (Salaverria, 2019, p. 3). Menurut Franklin dan Eldridge (2017), jurnalisme digital sekarang ini memanfaatkan multiplatform menggunakan jaringan internet dengan beberapa medium seperti foto, blog, video digital, dan *podcast*. (dikutip dalam Ashari, 2019, p. 5).

Karena terhubung dengan jaringan internet, jurnalisme digital kini memiliki potensi yang belum ada sebelumnya, seperti adanya interaksi yang interaktif, kolaborasi antara wartawan dengan penulisnya, serta jangkauan distribusi konten yang lebih luas dan global, hal ini membuat para pengguna tidak hanya dapat membagikan informasi pribadi mereka, melainkan dapat memberikan komentar terkait pandangan mereka terhadap suatu informasi atau pemberitaan (Malik dan Shapiro, 2017, dikutip dalam Ashari, 2019, p. 6). Menurut Deuze (2017, p. 9), jurnalisme digital mengarah pada penggunaan media sosial. Media sosial dapat digunakan sebagai sarana mengumpulkan informasi serta memverifikasi sumber informasi tersebut. Deuze juga menggabungkan jurnalisme digital dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat menjadi tempat untuk menyampaikan sebuah kisah (*storytelling*).

2.2.2 Teknik Reportase Imersif

Teknik reportase imersif merupakan metode jurnalisme yang menekankan keterlibatan mendalam dan langsung dari jurnalis dalam situasi atau peristiwa yang diliput. Dalam reportase imersif, jurnalis tidak hanya mengamati dari kejauhan, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kehidupan subjek yang diliput untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam dan autentik. Menurut Yagoda (2016), pendekatan ini memungkinkan jurnalis menangkap detail-detail yang mungkin terlewatkan dalam metode reportase tradisional, serta menyampaikan narasi yang lebih kaya dan emosional kepada audiens. Kemudian Simons (2019) juga menekankan bahwa reportase imersif sering menghasilkan konten yang lebih menarik dan menggugah, karena audiens dapat merasakan pengalaman yang hampir nyata melalui deskripsi yang hidup dan mendetail. Teknik ini tidak hanya memperkaya konten jurnalistik tetapi juga meningkatkan empati dan pemahaman audiens terhadap isu-isu yang diangkat. Dengan demikian, teknik reportase imersif berkontribusi signifikan dalam memperdalam kualitas jurnalisme dan memperkuat hubungan antara media dan audiens melalui penyajian cerita yang lebih mendalam, autentik, dan berdaya tarik tinggi.

2.2.3 Siniar (*Podcast*)

Siniar atau *Podcast* termasuk salah satu media audio yang berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. *Podcast* pun dapat digunakan untuk membangun koneksi yang lebih intim dengan audiens. Kemasan *podcast* itu sendiri dapat berupa dialog atau talkshow, monolog, review, dan dokumenter serta drama (Fadilah dkk, 2017, p. 90-104).

Podcast memiliki karakteristik yang sama dengan siaran radio. Meski hanya berbentuk audio dan tidak ada visual, *podcast* dapat membuat pendengar merasakan dan membayangkan apa yang disampaikan oleh penyiar *podcast*. Hal ini menghadirkan kembali konsep *storytelling* yang

sempat meredup. *Storytelling* di Indonesia merupakan salah satu konsep yang berpotensi mengembangkan *podcast* audio (Rusdi, 2012, dikutip dalam Zellatifanny, 2020, p. 126).

Dibandingkan dengan teknologi media lain, menggunakan *podcast* dapat memberikan manfaat dan keuntungan. *Podcast* sendiri dapat didengarkan saat kita sedang melakukan aktivitas lain, seperti dalam perjalanan, saat bekerja, saat olahraga dan sebagainya (Donnelly & Berge, 2006). Hal ini menjadi kelebihan utama dari penggunaan teknologi *podcast*, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Adapun beberapa keunggulan lainnya dari *podcast* (Indriastuti & Saksono, 2014, p. 309), yaitu:

- a. Lebih efisien dan praktis, ukuran file *podcast* yang kecil dapat membuatnya diunduh melalui handphone maupun laptop yang tersambung dengan internet.
- b. Mudah diakses, pendengar dapat memilih untuk mendengarkan *podcast* menggunakan jejaring internet atau mengunduhnya sehingga dapat didengarkan kapan saja tanpa jaringan internet.
- c. Kemudahan distribusi, *podcast* dapat dengan mudah didistribusikan ke kanal tertentu agar menghemat waktu dan biaya, sehingga karya tersebut dapat dinikmati oleh pendengar.
- d. Ramah *bandwidth* dan kapasitas penyimpanan, ukuran file *podcast* yang kecil dapat memudahkannya untuk diunduh dengan hanya membutuhkan *bandwidth* untuk transfer data sehingga *podcast* dapat dengan mudah disimpan dalam perangkat elektronik.

2.2.3.1 Tahap Produksi *Podcast*

Terdapat langkah-langkah memproduksi sebuah *podcast* yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitupu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut penjelasan tiga tahap tersebut:

a. Pra-Produksi

Tahap ini merupakan proses awal dari semua kegiatan produksi program podcast. Dimulai dari menentukan sebuah ide, pemilihan narasumber, dan mempersiapkan seluruh peralatan (Geoghegan & Klass, 2007, p. 130-133).

b. Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai, maka pelaksanaan produksi dimulai. Dalam tahap ini, *podcaster* memastikan segala persiapan berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Hal yang perlu dipersiapkan antara lain, mempersiapkan peralatan dan ruang rekaman, serta mengetahui teknis dan jenis mikrofon (Producing a podcast part 2: production, 2018, para 7).

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir penyelesaian atau penyempurnaan produksi. Tahap ini meliputi, penyuntingan atau *editing* audio, *encoding*, dan mempublikasikan hasil rekaman (Geoghegan & Klass, 2007, p. 151.153).

2.2.3.2 Naskah Podcast

Naskah *podcast* harus berisi fakta-fakta yang dikumpulkan dari hasil wawancara dengan narasumber, setiap kata-kata yang terdengar juga harus dituliskan secara berbobot dan faktual. Selain itu, karena durasi naskah yang relatif singkat, maka isi naskah harus *to the point* sehingga menghasilkan cerita yang padat (Siahaan, 2015, p. 222).

Naskah juga bersifat linier, artinya para pendengar harus bisa memahami dengan mudah apa yang dikatakan oleh penyiar. Seberapa cepat pesan yang dapat ditangkap pendengar, tergantung cara pembawaan pesan dari penyiar. Maka, jika ingin pesan tersebut ditangkap dengan efektif, naskah harus disusun secara terstruktur menggunakan kalimat yang sederhana (Siahaan, 2015, p. 116).

Terdapat beberapa prinsip dalam menulis sebuah naskah (Siahaan, 2015, p. 123-126), antara lain:

a. ELF (*Easy Listening Formula*)

Menggunakan susunan kalimat yang mudah dimengerti dan nyaman didengar, seperti kata-kata familiar yang biasa diucapkan dalam percakapan sehari-hari dan dalam suasana yang santai.

b. KISS (*Keep It Simple and Short*)

Menggunakan kata-kata yang efisien dan menghindari kata-kata yang berlebihan. Agar tidak terjadi kesalahpahaman, lebih baik menggunakan kata yang memiliki arti tunggal atau tidak memiliki banyak arti.

c. WTWYT (*Write The Way You Talk*)

Menggunakan kata-kata yang biasa digunakan dalam bahasa sehari-hari. Pemilihan kata juga penting dalam membuat naskah, bukan menggunakan bahasa yang terlalu formal atau baku, namun sesuai dengan norma etika berbahasa yang diterima oleh masyarakat pada umumnya.

d. Satu Kalimat Satu Nafas

Membuat naskah dengan mengukurnya lewat cara kita bernafas. Ukuran standarnya yaitu menyampaikan satu

kalimat dengan satu kali bernafas, agar kita bisa mengukur apakah kalimat tersebut terlalu panjang atau tidak, sehingga tidak membuat nafas terengah-engah.

2.2.4 Audio Storytelling

Format *audio storytelling* sudah ada jauh sebelum *podcast* menjadi populer. Madsen dalam McHugh (2016, p. 67) menjelaskan bahwa istilah "*audio feature*" pertama kali muncul di British Broadcasting Corporation (BBC) pada 1920-an hingga 1930-an. Format ini didefinisikan sebagai karya audio imajinatif yang menggabungkan elemen aktualitas dengan narasi yang disampaikan oleh aktor, sehingga menyerupai drama radio.

Di Amerika Serikat, format *audio feature* berbeda dengan menggabungkan elemen realisme dokumenter, puisi, drama, musik, dan pidato untuk menciptakan efek yang kuat dan meningkatkan popularitasnya. Hilmes dalam McHugh (2016, p. 67) mencatat bahwa format ini ditemukan oleh tokoh radio terkemuka Norman Corwin pada tahun 1936. Corwin dikenal sebagai pionir yang menggabungkan berbagai elemen seni dan dokumenter dalam karya audio, memberikan daya tarik yang luas dan mendalam.

Dengan demikian, evolusi *audio storytelling* menunjukkan peran penting format ini dalam sejarah penyiaran, jauh sebelum munculnya istilah "*podcasting*." Format *audio feature* di BBC dan Amerika Serikat mencerminkan dua pendekatan yang berbeda namun sama-sama inovatif dalam menghadirkan cerita audio yang memikat pendengarnya.

Meskipun format *audio storytelling* telah lama eksis di dunia radio, McHugh (2014, p. 142) menemukan bahwa format ini mengalami kebangkitan kembali dengan munculnya *podcasting* pada tahun 2005. McHugh menjelaskan bahwa dengan adanya *podcast*, 'radio' tidak lagi terbatas pada siaran langsung berita, acara obrolan, atau musik, tetapi mulai berkembang di sektor publik yang independen. Menurut McHugh, *audio*

storytelling kini mencakup reportase yang diperluas, jurnalisme investigasi, hingga cerita yang sangat pribadi. Format ini memungkinkan pendengar untuk menikmati berbagai jenis narasi yang lebih mendalam dan personal dibandingkan dengan format radio tradisional. Kebangkitan *audio storytelling* melalui *podcasting* menunjukkan bagaimana teknologi baru dapat menghidupkan kembali dan memperluas format yang sudah ada, memberikan ruang bagi kreativitas dan inovasi dalam penceritaan audio.

Mengacu pada teknik *audio storytelling* menurut Fisher dan McClenaghan dalam artikel berjudul “*Storytelling Techniques for Audio Journalists*” (Goujard, 2018), teknik-teknik ini telah diulas dengan rinci di situs web ijnet.org. Dalam artikel tersebut, Fisher dan McClenaghan menjelaskan berbagai teknik *audio storytelling* yang efektif untuk jurnalis audio, yaitu:

a. Temukan Narasumber yang Pandai Berbicara

Fisher akan mencari individu yang pandai berbicara dan terbuka dalam menceritakan setiap kejadian yang dialaminya, untuk dijadikan narasumber *podcast*-nya. Selain itu, Fisher juga harus menjadi pewawancara yang pandai berbicara dan mampu menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi narasumber, sehingga mereka merasa terdorong untuk berbagi cerita dengan lebih mendalam dan jujur.

b. Pikirkan Alur Naratif Cerita Sebelum Produksi

Dalam menyusun alur naratif, McClenaghan menyarankan untuk tidak sekadar menata kembali alur cerita sesuai urutan kejadian sebenarnya, tetapi juga untuk membingkai naskah cerita dengan mempertimbangkan perkembangan peristiwa. Pendekatan ini memungkinkan cerita disampaikan dengan cara yang lebih dinamis dan menarik, sehingga pendengar dapat lebih mudah memahami konteks dan dampak dari setiap peristiwa.

Selain itu, McClenaghan menekankan pentingnya fokus pada elemen-elemen kunci yang dapat memperkuat narasi, seperti konflik, resolusi, dan emosi yang terkait dengan peristiwa tersebut. Dengan mengatur alur cerita secara strategis, jurnalis dapat menyoroti aspek-aspek penting yang mungkin terlewatkan jika cerita hanya disampaikan secara kronologis.

c. Gunakan Transkrip Untuk Membuat Naskah Cerita

Dalam proses pembuatan naskah cerita, Fisher akan terlebih dahulu membaca dan menyoroti bagian-bagian terbaik dari sebuah transkrip wawancara. Setelah itu, ia akan menggunakan potongan-potongan tersebut untuk menyusun naskah cerita.

Fisher memastikan bahwa setiap potongan yang dipilih mampu mendukung narasi utama dan memberikan kedalaman pada cerita. Ia juga mempertimbangkan aspek emosional dari setiap kutipan, sehingga cerita yang disampaikan tidak hanya informatif tetapi juga mengandung elemen yang dapat menyentuh pendengar.

d. Temukan Latar Terbaik Untuk Merekam Narasi

McClenaghan melakukan rekaman di rumahnya sendiri dan kemudian mengirimkan audio tersebut ke temannya untuk mendapatkan masukan. Temannya membantu McClenaghan mengidentifikasi intonasi yang tidak wajar atau kalimat yang terdengar aneh. Proses ini memungkinkan McClenaghan untuk memperbaiki dan menyempurnakan rekamannya sebelum diselesaikan.

Sementara itu, Fisher memiliki pendekatan yang sedikit berbeda dalam proses perekaman narasi. Ia merekam narasinya sembari melakukan panggilan Skype dengan kolaboratornya. Dalam proses ini, Fisher mematikan mikrofon kolaboratornya saat

merekam suaranya sendiri untuk menghindari gangguan. Setelah selesai merekam, Fisher meminta kolaboratornya untuk menilai kualitas suaranya dan memberikan masukan.

e. Musik Dapat Melengkapi Karya *Storytelling*

Fisher menekankan pentingnya membiarkan diri membuat kesalahan dalam proses pembuatan cerita. Menurutnya, kesalahan adalah bagian alami dari pembelajaran, dan dengan berjalannya waktu, hal ini akan membantu individu untuk mengembangkan kemampuan dalam membuat narasi yang lebih baik. Fisher percaya bahwa melalui kesalahan, seseorang dapat mengevaluasi dan memahami aspek-aspek yang perlu diperbaiki, sehingga kualitas narasi terus meningkat.

Selain itu, Fisher menganggap bahwa kesalahan memberikan kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai teknik dan gaya bercerita. Ini dapat membuka peluang untuk menemukan pendekatan-pendekatan baru yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya. Dengan demikian, kesalahan tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga sumber inspirasi dan inovasi dalam *storytelling*.

f. Beri Waktu Untuk Belajar

Untuk menciptakan drama dan meningkatkan kemampuan bercerita, McClenaghan menambahkan musik yang sesuai dengan suasana cerita. Musik yang dipilih secara cermat dapat memperkuat atmosfer dan emosi dari narasi yang disampaikan, membantu pendengar merasakan intensitas dan nuansa yang ingin disampaikan oleh cerita. amatir.

Dengan menambahkan musik, McClenaghan mampu menciptakan pengalaman mendengarkan yang lebih mendalam dan

imersif. Musik tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang, tetapi juga sebagai elemen naratif yang dapat mengatur tempo cerita, menandai perubahan suasana, dan memperkuat momen-momen penting.

2.2.5 Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan yang berisi tanya jawab, menggali pertanyaan, pikiran, dan perasaan dari narasumber untuk memenuhi rasa ingin tahu pendengar. Wawancara juga bertujuan mengungkapkan fakta untuk menyajikan informasi demi kepentingan pendengar (Siahaan, 2015, p. 170-171).

Mengutip Podcast.co, wawancara adalah sebuah keterampilan yang memerlukan latihan. Sebab, wawancara adalah tentang minat yang tulus, menggali lebih dalam, menghindari kecanggungan, dan mengekstraksi cerita. Seorang pewawancara harus bertanggung jawab dalam menciptakan sesuatu yang layak didengar oleh masyarakat (Deeney, 2020, para.1-3). Terdapat sembilan teknik wawancara untuk menciptakan podcast yang baik (Deeney, 2020, para. 4):

- a. Menentukan narasumber sesuai dengan topik podcast yang diangkat.
- b. Melakukan riset mendalam terlebih dahulu mengenai narasumber.
- c. Mempersiapkan daftar pertanyaan. Jika jawaban narasumber menarik, maka digali lebih dalam untuk mendapatkan lebih banyak informasi.
- d. Melakukan pra-wawancara. Hal ini akan membuat narasumber menjadi lebih nyaman dan dilakukan dengan memberitahu narasumber mulai dari gambaran mengenai topik podcast, hingga langkah

selanjutnya setelah proses rekaman, seperti tempat publikasi podcast tersebut.

e. Mempertahankan percakapan agar terus berlangsung dengan menarik

f. Menghindari interupsi narasumber saat sedang menjawab pertanyaan.

g. Mendengarkan secara aktif agar tidak kehilangan isi obrolan dari narasumber.

h. Memutar ulang hasil wawancara dengan narasumber, agar dapat mengoreksi kesalahan dan dijadikan pembelajaran untuk selanjutnya.

i. Mencari referensi dari podcaster lain untuk mempelajari teknik saat wawancara berlangsung.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA