

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Terdapat beberapa karya terdahulu yang dijadikan acuan bagi penulis dalam pembuatan karya dalam bentuk *audio storytelling*. Beberapa karya terdahulu yang dijadikan acuan oleh penulis yaitu Lenyap, Kasisolusi, dan Radio Indonesia Sehat (RAISA).



Gambar 2.1 Logo *podcast* LENYAP

Sumber: Spotify

Siniar Lenyap merupakan siniar yang menceritakan kisah-kisah kejahatan di Indonesia. Siniar Lenyap merupakan *podcast* eksklusif yang dirilis oleh platform Spotify. Siniar ini menceritakan tindakan kriminal yang terjadi di Indonesia dengan gaya bercerita yang santai dan menghadirkan nuansa yang mencekam. Konten siniar pertama *podcast* ini dipublikasikan pada Agustus 2020 dengan Marissa Jeffryna selaku *host* di *podcast* Lenyap. Setiap episode yang dirilis pada *podcast* Lenyap berdurasi sekitar 50-60 menit.

Dalam segi konten, siniar Lenyap menghadirkan kisah-kisah kriminal di Indonesia yang diceritakan dengan detail terkait peristiwa kejahatan. Siniar

ini juga menghadirkan reka adegan berupa dialog yang membantu pendengar berimajinasi berada di dalam peristiwa yang diceritakan. Dalam hal teknis, siniar Lenyap memberikan kualitas *audio* yang baik. Marissa Jeffryna selaku *host* mampu mengucapkan kata-kata dengan sangat jelas. Pada siniar Lenyap juga terdapat *sound effect* yang memperjelas peristiwa dan membangun suasana dalam cerita.

Penulis menjadikan siniar Lenyap sebagai referensi dalam pembuatan karya *audio storytelling* karena siniar Lenyap memiliki gaya bercerita yang menarik. Gaya bercerita pada siniar Lenyap dirasa sangat santai dan dapat membangun emosi pendengarnya. Selain itu, kualitas *audio* pada siniar Lenyap dirasa sangat baik dan memiliki *sound effect* yang membantu memperjelas peristiwa yang diceritakan. Penulis menjadikan gaya bercerita pada siniar Lenyap sebagai referensi dalam pembuatan karya *audio storytelling*. Penulis juga menjadikan siniar Lenyap sebagai referensi dalam hal teknis seperti kualitas audio dan penambahan *sound effect* untuk memperjelas peristiwa dan membangun imajinasi pendengar.



Gambar 2.2 Logo *podcast* The Last Soviet

Sumber: Spotify

Siniar Kasisolusi merupakan siniar yang membahas terkait bisnis dan ilmu agama. *Podcast* Kasisolusi memberikan edukasi seputar bisnis UMKM dan ilmu agama dengan menghadirkan narasumber-narasumber yang relevan

dengan topik yang dibahas. Siniar Kasisolusi dipublikasikan di beberapa *platform digital* seperti Youtube, Tiktok, dan Spotify. Siniar Kasisolusi dipandu oleh Deryansha Azhary selaku *host* di siniar Kasisolusi. Siniar ini dikemas dalam bentuk *interview* yang mana *host* melakukan tanya jawab dengan narasumber. Durasi setiap episodedi siniar Kasisolusi berkisar antara 40-90 menit.

Siniar Kasisolusi merupakan siniar yang membahas terkait bisnis dan ilmuagama. *Podcast* Kasisolusi memberikan edukasi seputar bisnis UMKM dan ilmu agama dengan menghadirkan narasumber-narasumber yang relevan dengan topik yang dibahas. Siniar Kasisolusi dipublikasikan di beberapa *platform digital* seperti Youtube, Tiktok, dan Spotify. Siniar Kasisolusi dipandu oleh Deryansha Azhary selaku *host* di siniar Kasisolusi. Siniar ini dikemas dalam bentuk *interview* yang mana *host* melakukan tanya jawab dengan narasumber. Durasi setiap episodedi siniar Kasisolusi berkisar antara 40-90 menit.

Salah satu episode siniar Kasisolusi yang berjudul “Kisah Seorang Buta Warna yang Jago Color Grading Video” menceritakan kisah narasumber yaitu Fardan Subhan yang merupakan penyandang buta warna parsial. Dalam episode tersebut, konten dikemas dalam bentuk wawancara *host* memberikan pertanyaan terkait kisah Fardan Subhan selaku *content creator* yang merupakan penyandang buta warna.

Pada episode yang berdurasi 54 menit tersebut, *host* mengulik latar belakang narasumbernya dan kisah-kisah narasumber yang berkaitan dengan buta warna. Pada episode tersebut narasumber menceritakan kisahnya mulai dari awal saat menyadari bahwa dirinya memiliki buta warna parsial hingga pengalamannya di dunia kerja sebagai *editor* video.

Penulis menjadikan siniar Kasisolusi sebagai referensi karena siniar Kasisolusi pada episode “Kisah Seorang Buta Warna yang Jago Color Grading Video” memiliki kesamaan dengan topik yang dibahas pada karya penulis. Karya yang dibuat penulis mengisahkan pengalaman penyandang buta warna di dunia pendidikan dan dalam dunia kerja. Namun, gaya penceritaan pada karya penulis tidak dalam bentuk *interview* seperti pada siniar Kasisolusi melainkan dalam bentuk *audio storytelling*.



Gambar 2.3 Logo *podcast* Radio Indonesia Sehat

Sumber : Spotify

Radio Indonesia Sehat (RAISA) merupakan radio digital yang dibuat oleh Fakultas Kedokteran, Keperawatan, dan Kesehatan Masyarakat Universitas Gadjah Mada. Sinier Radio Indonesia Sehat (RAISA) membahas terkait kesehatan yang dikemas dalam bentuk *interview* atau berbincang-bincang santai dengannarasumber yang kompeten di bidang kesehatan. Konten sinier Radio Indonesia Sehat dipublikasikan di beberapa *platform digital* seperti Spotify. Setiap episode pada sinier Radio Indonesia Sehat berdurasi sekitar 30-60 menit.

Tabel 2.1 Perbandingan Karya Penulis

No	Media	Durasi	Kelebihan	Persamaan
1	Lenyap	50-60 menit	<p><i>Podcast</i> Lenyap menghadirkan konten yang menceritakan tentang kejahatan yang dikemas dalam bentuk <i>audio storytelling</i> dengan gaya bercerita yang santai dan mengekam.</p> <p>Gaya penceritaan pada siniarini menarik dan mampu memainkan emosi pendengarnya sehingga tidak terasa bosan dan merasa terlibat langsung dengan peristiwa. Kualitas audio pada siniar ini juga baik dan adanya penambahan <i>sound effect</i> dan reka adegan yang memperjelas peristiwa dan membuat pendengar berimajinasi.</p>	<p>Pada karya yang dibuat berbentuk <i>audio storytelling</i> yang mana <i>host</i> bercerita seperti pada siniar Lenyap.</p> <p>Pada hal teknis nantinya karya yang dibuat penulis juga menghadirkan <i>sound effect</i> dan reka adengan peristiwa dalam bentuk audio dengan tujuan memperjelas peristiwa yang diceritakan dan membangun imajinasi pendengar.</p>
2	Kasisolusi	40-90 menit	<p><i>Podcast</i> menghadirkan narasumber yang mengedukasi pendengar dan menginspirasi.</p> <p>Pada episode “Kisah SeorangButa Warna yang Jago ColorGrading Video”, narasumber yang merupakan penyandang buta warna parsial berbagi pengalaman yang menginspirasi bagi masyarakat dan bisa menjadi pembelajaran bagi masyarakat.</p>	<p>Karya yang dibuat oleh penulis nantinya menceritakan kisah penyandang buta warna seperti <i>podcast</i> Kasisolusi, tetapi dikemas dalam bentuk <i>audio storytelling</i>.</p>
3	Radio Indonesia Sehat(RAISA)	30-60 menit	<p><i>Podcast</i> ini menghadirkan narasumber yang kompeten dalam bidang medis.</p> <p>Pada episode “Fakta PenyakitButa Warna”, siniar Radio Indonesia Sehat (RAISA) menghadirkan narasumber yang kompeten terkait penyakit buta warna yaitu dokter spesialis mata.</p>	<p>Pada karya yang dibuat, penulis memberikan edukasi atau informasi terkait buta warna dari segi medis dengan menghadirkan narasumber yang kompeten seperti dokter spesialis mata.</p>

Pada siniar Radio Indonesia Sehat di episode “Fakta Penyakit Buta Warna”, pendengar diberikan informasi terkait penyakit buta warna. Pada episode tersebut, *host* berbincang dengan narasumber yaitu dr. Indra Tri Mahayana yang merupakan dokter spesialis mata. Pada episode tersebut, narasumber memberikan penjelasan penyakit buta warna secara medis dan menjawab pertanyaan seputar penyakit buta warna. Dalam episode yang berdurasi 28 menit 13 detik tersebut, pendengar diberikan informasi terkait apa itu buta warna dan kesembuhan buta warna yang dijelaskan oleh dokter spesialis mata.

Penulis menjadikan siniar Radio Indonesia Sehat sebagai referensi karena memiliki kesamaan terhadap bahasan yang diangkat pada karya penulis. Pada episode “Fakta Penyakit Buta Warna”, penulis menjadikannya referensi karena nantinya karya penulis memuat informasi terkait penjelasan penyakit buta warna dari segi medis. Tidak hanya menceritakan pengalaman penyandang buta warna di dunia pendidikan dan dunia kerja, nantinya penulis mengundang narasumber yang kompeten dalam hal kesehatan mata seperti dokter spesialis mata untuk menjelaskan penyakit buta warna.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Jurnalisme Digital

Jurnalisme digital atau yang juga dikenal sebagai jurnalisme online merupakan jenis jurnalisme modern yang mendistribusikan materi editorial melalui internet atau secara online (Richard, 2022). Jurnalisme digital adalah bentuk jurnalisme yang memanfaatkan sumber daya digital (Salaverria, 2019, h.3). Karakter jurnalisme digital yaitu adanya penggunaan teknologi dalam pembuatan berita atau cerita, cepat dalam penerbitan berita, dan fokus terhadap komersial (Robbins, 2023). Perbedaan jurnalisme tradisional dengan jurnalisme digital yaitu

adanya penggunaan teknologi dalam praktik jurnalistik seperti penggunaan email, laptop, ponsel, perekam video digital, dan publikasi secara digital (Mari, 2019).

Jurnalisme digital pada proses produksi memberikan kemudahan dalam pengambilan data karena jurnalisme digital menggunakan internet. Jurnalisme digital juga memberikan kemudahan dalam membuat berita karena karena banyaknya informasi yang tersebar di media sosial dan dalam praktik jurnalisme digital, jurnalis bisa mengirim beritanya dimana saja dan kapan saja (Lestari, 2020, h.161).

2.2.2 *Podcast*

Podcast didefinisikan sebagai konten audio lisan yang sifatnya episodik, didistribusikan melalui internet, dapat diunduh, dapat diputardimana saja, dapat diputar kapan saja dan dapat diproduksi oleh siapapun (Rime et al., 2022; Dalila, 2020, h.142). Terdapat perbedaan antara radio sebagai media konvensional dengan podcast sebagai media digital. Podcast dapat diproduksi dan disiarkan dengan mudah tidak seperti siaran radio yang membutuhkan berbagai peralatan pendukung seperti antena pemancar, radio, dan ruang studio (Sirait Harry & Irwansyah 2021, h.224).

Podcast memiliki beberapa format atau bentuk yang mempengaruhi proses produksi. Menurut Hendrik Baird (2023) dalam buku “Become a Podmaster”, terdapat delapan format podcast yaitu.

1) Solo Podcast

Solo podcast atau yang biasa dikenal dengan monolog podcast merupakan format podcast yang mana seorang *host* berbicara sendiri sepanjang episode. Format

ini dapat digunakan untuk berbagai genre seperti fiksi dan non fiksi.

2) Co-Hosted Podcast

Co-hosted podcast merupakan format *podcast* yang dipandu oleh dua orang *host*. Format ini lebih mudah diproduksi karena tidak bergantung pada satu *host*.

3) Interview Podcast

Interview podcast merupakan format *podcast* yang mana satu atau dua *host* berbincang dengan satu atau beberapa narasumber yang diundang. Pada format *podcast* ini, *host* berbincang atau saling tanya jawab dengan narasumber yang kompeten di bidangnya.

4) Panel Podcast

Panel *podcast* atau *roundtable podcast* merupakan *podcast* yang *Panel podcast* atau *roundtable podcast* merupakan *podcast* yang menghadirkan banyak narasumber. Format ini hampir sama dengan format *interview podcast*, tetapi narasumber yang dihadirkan pada format ini lebih dari satu orang dan cenderung banyak.

4) Non-Fiction Narrative Storytelling

Non-Fiction Narrative Storytelling merupakan format *podcast* yang menghadirkan cerita non fiksi yang bersifat kronologis seperti pada genre dokumenter dan kriminal.

5) Podcast Theatre

Theatre podcast atau yang dikenal sebagai *fictional storytelling* merupakan format *podcast* yang menghadirkan cerita fiksi dan biasanya terdapat *sound effect* dan elemen musik.

6) Repurposed Content Podcast

Repurposed Content Podcast merupakan format *podcast* yang kontennya diambil dari blog dan dijadikan konten audio. Konten pada format ini merupakan salinan dari konten-konten yang sudah ada pada platform media lain.

7) Video Podcast

Video podcast merupakan format *podcast* yang menghasilkan konten *podcast* dalam bentuk visual audio yang nantinya diunggah di beberapa media seperti Youtube.

8) Improv Podcast

Pada format ini, *host* akan melakukan improvisasi saat *podcast* berlangsung. Format ini membutuhkan

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

keahlian dalam berimprovisasi dan biasanya hadir dalam genre komedi,

9) Tabletop Podcast

Tabletop podcast merupakan format yang dikhususkan pada genre tertentu seperti *game*. Pada format ini, *host* yaitu *gamer* akan bermain *game* sambil berbincang dengan penonton atau *host lain* pada format ini *host* juga bercerita terkait *game* yang dimainkan.

10) Hybrid Podcast

Format ini memberikan kebebasan yang mana kita bisa memadukan beberapa format dan bereksperimen. Pada format ini kita bisa membuat keunikan dari *podcast* yang kita buat.

2.2.3 Audio Storytelling

Audio *Storytelling* dapat diartikan sebagai sebuah seni dalam menggunakan suara untuk membuat sebuah narasi atau dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah pesan (Dhiman, 2023). Dhiman (2023) berpendapat bahwa audio *storytelling* merupakan sarana hiburan dan komunikasi yang ampuh di abad ke 21. Kemunculan teknologi digital seperti ponsel pintar dan kehadiran *podcast* membuat audio *storytelling* menjadi sesuatu yang umum.

Dalam audio *storytelling*, penggunaan audio bisa mengandung emosi dan jiwa yang membuat pendengar lebih tersentuh dan menghadirkan perasaan yang lebih personal atau bersifat pribadi kepada pendengar (Siahaan, 2015).

Perkembangan digital yang memunculkan ponsel pintar juga mempengaruhi proses penyampaian audio *storytelling*. Semakin banyaknya pengguna ponsel pintar dan berkembangnya teknologi saat ini memungkinkan untuk meningkatkan konten audio *storytelling* melalui ponsel pintar (Schleser & Xu, 2021).

2.2.4 *Theater of Mind*

Theater of mind dapat didefinisikan sebagai gambaran yang terbentuk pada pikiran seseorang atau sebuah cara membuat sebuah pola pikir yang masuk ke dalam imajinasi orang (Syarafina, 2021, h18). Radio dan *podcast* sering digambarkan sebagai “theater of mind” karena audio yang diputar pada *podcast* dan radio memberikan sebuah pesan yang tergambar pada pikiran pendengar (Halls, 2017).

Ketika mendengarkan *podcast* atau audio lainnya, pendengar menggambar dengan ingatannya atau membuat sebuah imajinasi berdasarkan pengalaman, ide, dan pola pikirnya untuk memahami pesan yang disampaikan pada audio yang telah dibuat (Halls, 2017). Terdapat beberapa elemen yang dapat membangun imajinasi pendengar yaitu kata-kata, musik, dan *sound effect* (Halls, 2017).

1. Kata-kata

Kata-kata dapat dikatakan sebagai jantung dari komunikasi audio dan digunakan untuk memberikan detail dan memberikan informasi kepada pendengar sehingga pendengar dapat menafsirkan dengan benar.

2. Musik

Musik merupakan salah satu cabang seni yang dinikmati melalui bunyian dan memiliki beberapa unsur seperti melodi, ritme, irama, dan harmoni sehingga bisa menghasilkan nada yang harmonis dan dapat dinikmati (Suharyanto, 2017, h.7). Musik sebagai komunikator audio dapat mempengaruhi suasana hati pendengar.

3. *Sound Effect*

Sound effect menciptakan atmosfer pada konten audio dan mendorong perhatian pendengar. *Sound effect* juga dapat memicu ingatan pendengar terhadap peristiwa yang pernah terjadi pada dirinya. *Sound effect* pada umumnya dikombinasikan dengan kata-kata dan musik untuk memberikan efek yang lebih mendalam kepada pendengar.

2.2.5 Buta Warna

Buta warna dapat didefinisikan sebagai keadaan dimana mata tidak berdaya atau kurang bisa melihat perbedaan pada warna (Kompalli et al., 2023). Terdapat dua jenis buta warna yang berbeda yaitu.

Buta Warna Hijau-Merah

Pada buta warna ini penderita kesulitan dalam membedakan warna hijau dengan warna merah. Terdapat beberapa variasi dalam buta warna ini yaitu.

a) Deuteranomaly

Yaitu jenis buta warna yang paling umum terjadi yang mana pada jenis ini terjadi

peningkatan munculnya rona merah pada rona hijau dan relatif tidak mengganggu kegiatan sehari-hari (Kompalli et al., 2023).

b) Pronotomy

Merupakan variasi dari buta warna hijau-merah yang mengakibatkan berkurangnya intensitas warna merah dan kehijauan (Kompalli et al., 2023). Berdasarkan website pemerintahan Amerika Serikat yaitu National EyeInstitute, jenis buta warna ini membuat warna merah tertentu terlihat lebih hijau dan kurang cerah.

c) Protanopia dan Deuteranopia

Pada variasi ini penderita buta warna tidak bisa membedakan warna merah dan hijau (Kompalli et al., 2023). Melansir dari Halodoc.com, pada variasi protanopia pengidap akan melihat warna merah seperti warna hitam dan warna hijau seperti warna kuning, sedangkan pada jenis deuteranopia warna merah menjadi kuning kecoklatan dan warna hijau menjadi warna krem.

Buta Warna Kuning-Biru

Pada buta warna kuning-biru terdapat dua variasi yaitu tritanomaly dan tritanopia. Pada tritanomaly pengidap kesulitan dalam membedakan warna biru, hijau, kuning, dan merah, sedangkan pada tritanopia, pengidap tidak dapat membedakan warna kuning dan merah jambu, ungu dengan merah, biru dengan hijau, dan mengurangi

kecerahan pada warna (Kompalli et al.,2023).

Kondisi buta warna seringkali mengganggu pengidapnya seperti pada saat kegiatan sehari-hari, saat ingin menempuh pendidikan, dan saat melamar pekerjaan tertentu yang membutuhkan kemampuan dalam membedakan warna (Nusanti & Sidik, 2021).

