

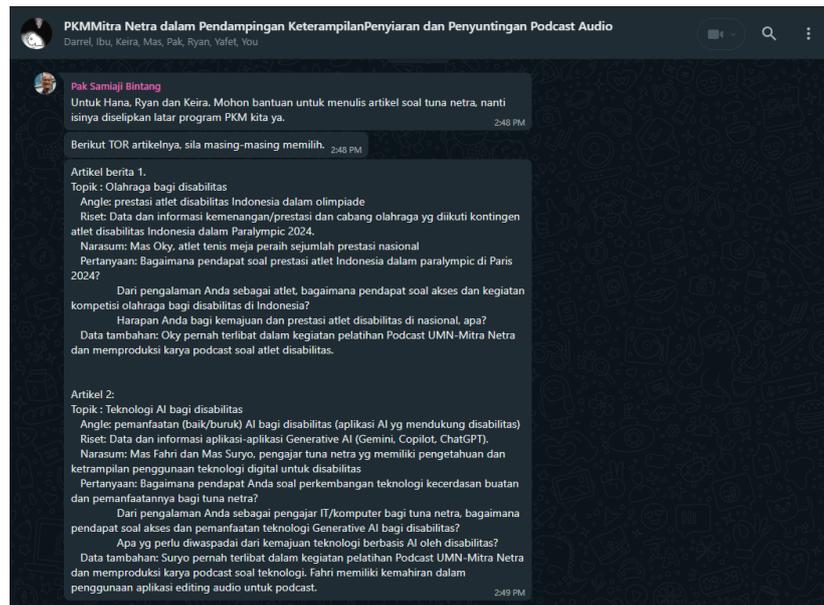
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama magang pengabdian kepada masyarakat (PKM), penulis bekerja di bawah arahan Ketua Program Studi Jurnalistik Samiaji Bintang Nusantara, Dosen Jurnalistik UMN Rossalyn Ayu Asmarantika, dan Dosen Film UMN Raden Adhitya Indra Yuana. Namun, karena merupakan mahasiswa jurnalistik dan melakukan kerja jurnalistik, penulis hanya berkoordinasi mengenai tugas dengan Samiaji Bintang Nusantara dan Rossalyn Ayu Asmarantika. Kemudian, di Yayasan Mitra Netra, penulis berada di bawah pengawasan Muizzudin Hilmi selaku kepala bagian rehabilitasi dan diklat. Penulis berada di bawah bagian tersebut karena berperan sebagai asisten pelatih di PKM ini.

Penulis mendapatkan tugas magang dari Samiaji Bintang Nusantara dan Rossalyn Ayu Asmarantika. Tugas yang diberikan, yakni membuat modul pelatihan, menulis artikel *feature*, membuat video Reels Instagram, mengedit *podcast* peserta, dan membuat video dokumenter. Pemberian tugas dapat dilakukan secara lisan ketika bertemu ataupun secara tertulis melalui grup WhatsApp. Dalam mengerjakan tugas, penulis bekerja sama dengan rekan kerja magang Ryan Chen dan Keira Putri Minerva. Kami membagi peran seperti videografer, pembuat pertanyaan, dan pewawancara. Kemudian, transkrip dan menulis artikel dibagi lagi untuk setiap orangnya.



Gambar 3.1 Pemberian Tugas melalui Grup WhatsApp
 Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3.2 Revisi dari Dosen untuk Artikel Penulis
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah selesai mengerjakan tugas, penulis mengirimkan hasilnya ke grup WhatsApp untuk diperiksa oleh para dosen jurnalistik. Jika ada yang perlu diperbaiki, dosen akan memberikan masukan. Namun, jika tidak ada, dosen akan meneruskan artikel atau video hasil kerja penulis dan rekan magang lainnya untuk dipublikasikan. Artikel biasanya dipublikasikan ke media, sedangkan video dipublikasikan ke media sosial Yayasan Mitra Netra. Adapun alur pemublikasian video Reels, yaitu dari dosen ke kepala bagian rehabilitasi dan diklat, lalu diteruskan ke admin media sosial.



Gambar 3.3 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: Rancangan Penulis

3.2 Tugas, Uraian dan Teori/Konsep Kerja Magang

3.2.1 Tugas dan Uraian Kerja Magang

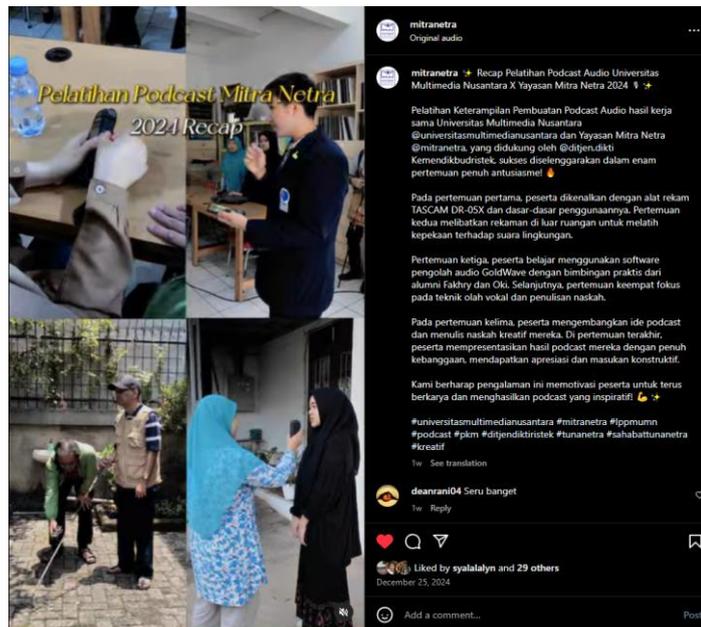
Sebagai asisten pengajar, penulis mendapatkan tugas membuat modul pelatihan, membantu peserta, dan mengedit karya audio peserta. Modul yang penulis buat adalah modul penulisan skrip audio. Penulis membuat modul berisi cara menentukan topik sinier, unsur dan alur cerita, serta cara menulis naskah untuk audio. Sumber yang penulis gunakan untuk merancang materi modul adalah konsep *audio storytelling* dari *Make Noise: A Creator's Guide to Podcasting and Great Audio Storytelling* karya Eric Nuzum dan konsep Piramida Freytag. Modul dibuat dalam bentuk teks dan audio. Kemudian, saat pelatihan sedang berlangsung, penulis membantu mengajarkan peserta yang membutuhkan pendampingan secara pribadi.

Misalnya ketika ada peserta yang masih kebingungan cara menggunakan alat perekam atau bingung menentukan topik siniar, penulis akan membantunya. Selanjutnya, setelah para peserta selesai rekaman dan mengumpulkan bahan *audio storytelling*, penulis dan rekan lainnya menyunting karya mereka. Setiap dari kami mengerjakan satu karya *podcast* milik peserta pelatihan.



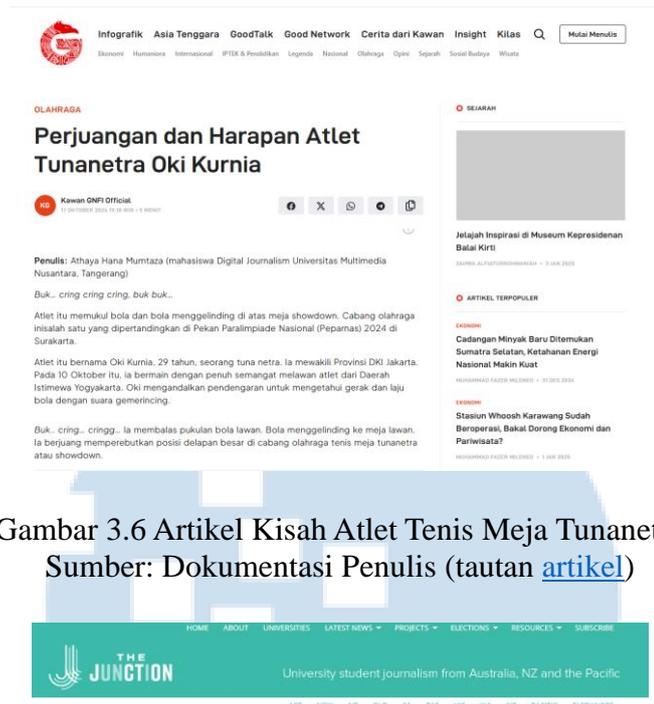
Gambar 3.4 Penulis Mendampingi Peserta Pelatihan
Sumber: Keira Putri Minerva

Penulis juga mendapat tugas sebagai jurnalis, yaitu mendokumentasikan kegiatan, menulis artikel, membuat video Reels Instagram, dan membuat video dokumenter. Penulis memotret selama kegiatan berlangsung. Selesai pelatihan, penulis dan rekan magang jurnalistik lainnya melakukan wawancara dengan peserta untuk video Reels atau artikel jika diperlukan. Video Reels yang kami buat merupakan video singkat tentang isi pelatihan dan kesan serta pesan dari para peserta. Penulis berperan sebagai pewawancara dalam pembuatan video ini dan juga pengisi *voice over*.



Gambar 3.5 Video Reels Ringkasan Pelatihan
 Sumber: Dokumentasi Penulis (tautan [video](#))

Untuk artikel, penulis dan rekan-rekan menulis *hardnews* dan *feature*. Namun, kami hanya membuat *hardnews* satu kali berisi kegiatan diskusi bersama peserta tahun sebelumnya untuk merancang program pelatihan 2024. Hal ini dikarenakan dosen PKM mengarahkan kami untuk lebih fokus pada berita *feature*. Total tugas artikel *feature* yang diberikan adalah lima dan penulis berhasil menulis dua artikel, sedangkan sisanya berbagi tugas dengan rekan magang lain. Artikel *feature* yang berhasil penulis tulis, yaitu kisah atlet tenis meja tunanetra (*showdown*) dan gim yang dimainkan oleh tunanetra.



Gambar 3.6 Artikel Kisah Atlet Tenis Meja Tunanetra
 Sumber: Dokumentasi Penulis (tautan [artikel](#))

Soundscapes of Play: Gaming in a World of Sound for the Visually Impaired

Universitas Multimedia Nusantara, Athaya Hana Mumtaza-Ryan Chen-Keira Putri Minerva - December 9, 2024

The roar of a race car slices through the air, cutting across the conversations at a podcast training session designed for the blind and visually impaired. In a quiet corner of the room, Taufik, deeply immersed in his laptop, presses the keys rapidly, his ears fixed on the sounds emanating from the speakers. The sudden crescendo of a racing car draws the attention of the other participants, who had been busy transferring audio files.



Taufik, a blind student at a university in Jakarta, Indonesia, is playing the racing car audio game "Top Speed" on his laptop after transferring his podcast audio recording files on October 9, 2024. Photo: Athaya Hana Mumtaza

Gambar 3.7 Artikel Cara Tunanetra Bermain Gim
 Sumber: Dokumentasi Penulis (tautan [artikel](#))

Selanjutnya, penulis dan rekan-rekan dari program studi jurnalistik juga diberikan tugas untuk membuat video dokumenter terkait keberhasilan dan tantangan yang dialami pekerja tunanetra. Tujuan video ini adalah untuk menunjukkan kepada masyarakat umum dan, khususnya, pemberi kerja bahwa tunanetra mampu bekerja sebagaimana orang awas, hanya berbeda caranya. Perancangan konsep video ini bekerja sama pula dengan Aria

Indrawati selaku kepala bagian hubungan masyarakat dan divisi ketenagakerjaan Yayasan Mitra Netra. Aria mendampingi kami agar video tepat sasaran dan tidak mengeksploitasi tunanetra dengan menggambarkan tunanetra tidak berdaya atau sebaliknya sangat luar biasa. Poin yang ingin ditekankan Aria adalah tunanetra mampu bekerja karena melalui proses belajar yang panjang, bukan semata-mata karena terlahir luar biasa.

Tugas-tugas yang penulis uraikan di atas dikerjakan selama periode magang dengan rincian waktu dan aktivitas sebagai berikut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Pekan	Aktivitas
<p>1 26 Agustus—1 September 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat modul pelatihan pembuatan skrip audio. - Penulis mencari materi tentang cerita, unsur dan alur cerita, serta cara menulis naskah untuk audio.
<p>2 2—8 September 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis merevisi modul untuk menyesuaikan dengan kebutuhan tunanetra. - Mengikuti rapat persiapan PKM sebanyak dua kali
<p>3 9—15 September 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang modul pelatihan. - Mengikuti rapat persiapan PKM dan kegiatan monitoring dan evaluasi (monev).
<p>4 16—22 September 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi modul tertulis. - Merekam dan menyunting <i>audiobook</i> modul.

<p style="text-align: center;">5</p> <p style="text-align: center;">23—29 September 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat video perkenalan program pelatihan untuk kegiatan monitoring dan evaluasi (monev). - Melakukan wawancara narasumber untuk artikel tentang guru komputer bicara dan atlet tenis meja tunanetra (<i>showdown</i>).
<p style="text-align: center;">6</p> <p style="text-align: center;">30 September—6 Oktober 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan pelatihan pertama: Pembukaan pelatihan dan perkenalan alat perekam (2 Oktober). Penulis mendokumentasikan kegiatan dan membantu peserta mempelajari alat perekam Tascam DR-05X. - Merekam <i>voice over</i> video Reels mengenai pelatihan.
<p style="text-align: center;">7</p> <p style="text-align: center;">7—13 Oktober 2024)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan pelatihan kedua: pendalaman fungsi alat perekam dan praktik (9 Oktober). Penulis mendokumentasikan kegiatan dan mendampingi peserta praktik merekam. - Menulis artikel tentang atlet tenis meja tunanetra (<i>showdown</i>)
<p style="text-align: center;">8</p> <p style="text-align: center;">14—20 Oktober 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan pelatihan ketiga: menyunting karya audio (16 Oktober). Penulis mendokumentasikan kegiatan.
<p style="text-align: center;">9</p> <p style="text-align: center;">21—27 Oktober 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan pelatihan keempat: menulis naskah dan melatih vokal (23 Oktober). Penulis mendokumentasikan kegiatan dan mendampingi peserta membuat naskah. - Melakukan wawancara dan membuat transkrip wawancara untuk artikel tentang permainan yang dimainkan tunanetra.
<p style="text-align: center;">10</p> <p style="text-align: center;">28 Oktober—3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan pelatihan kelima: <i>brainstorming</i> ide setiap peserta (30 Oktober). Penulis

November 2024	<p>mendokumentasikan kegiatan dan mendampingi peserta membuat naskah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis artikel tentang permainan yang dimainkan tunanetra. - Merancang rencana pembuatan video dokumenter pekerja tunanetra.
<p>11 4—10 November 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyunting karya <i>podcast</i> peserta. - Melaksanakan pelatihan keenam: presentasi karya <i>podcast</i> peserta (6 November). Penulis mendokumentasikan kegiatan dan menjadi operator presentasi. - Merekam <i>voice over</i> untuk video Reels tentang ringkasan pelatihan dan kesan serta pesan dari beberapa peserta.
<p>12 11—17 November 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perancangan video dokumenter, mencari narasumber, dan survei ke lokasi syuting di Universitas Pamulang.
<p>13 18—24 November 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungi narasumber untuk video dokumenter.
<p>14 25 November-1 Desember 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan wawancara dengan Staf Perpustakaan Universitas Pamulang Jejen Juanda dan <i>Software Engineer</i> Badan Amil Zakat Nasional (Baznas) Muhammad Adinugraha Wicaksana.
<p>15 2—8 Desember 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungi narasumber pendukung dan ahli untuk video dokumenter. - Melakukan wawancara dengan Dosen Hukum

	Universitas Pamulang Fridayani Wongsowinoto.
<p>16</p> <p>9—15</p> <p>Desember 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan wawancara dengan Aria Indrawati selaku kepala bagian hubungan masyarakat dan divisi ketenagakerjaan Yayasan Mitra Netra. - Berkunjung ke Universitas Pamulang untuk membuat janji wawancara dengan Kepala LPSDM dan Kepala Perpustakaan.
<p>17</p> <p>16—22</p> <p>Desember 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan akhir PKM. - Menulis naskah video dokumenter. - Melakukan wawancara dengan Kepala Perpustakaan Universitas Pamulang Nur Lingga Setya Dewi.
<p>18</p> <p>23—29</p> <p>Desember 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan akhir PKM. - Merekam <i>voice over</i> untuk video dokumenter. - Mengedit video dokumenter.

Untuk mengerjakan tugas-tugas, penulis secara garis besar melalui beberapa tahapan yang serupa, yakni riset, mengumpulkan data atau informasi, menulis, dan revisi jika diperlukan. Untuk menguraikan tahap-tahap pengerjaan tugas, akan dijelaskan oleh penulis dengan contoh tahapan pembuatan artikel “*Soundscapes of Play: Gaming in a World of Sound for the Visually Impaired*”.

3.2.1.1 Praproduksi

Setelah penulis mendapatkan tugas dari Samiaji Bintang Nusantara untuk membuat artikel mengenai tunanetra yang bermain gim, penulis dan rekan-rekan mewawancarai peserta yang sebelumnya terlihat bermain gim saat pelatihan. Wawancara dilakukan pada hari yang sama dengan pemberian tugas karena saat itu sedang pelatihan di Yayasan Mitra Netra. Narasumber bersedia untuk diwawancara saat

pelatihan selesai. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait jenis permainan yang biasa dimainkan oleh tunanetra dan cara bermainnya. Kemudian, hasil wawancara ditranskrip oleh penulis.

Tahap selanjutnya yang dilakukan penulis adalah riset mengenai permainan tunanetra yang disebutkan oleh narasumber. Penulis juga mencari permainan-permainan lain yang populer dimainkan oleh tunanetra beserta teknologi yang digunakan.

3.2.1.2 Produksi

Tahap produksi dilakukan oleh penulis setelah informasi yang dibutuhkan sudah mencukupi. Pertama, penulis membuat rancangan isi per paragraf terlebih dahulu agar lebih terarah saat menulis. Kemudian, artikel yang sudah ditulis, penulis bagikan kepada rekan-rekan untuk dicek sebelum diserahkan ke dosen. Penulis dan rekan-rekan selalu mengecek pekerjaan satu sama lain untuk memberikan masukan antarmahasiswa. Untuk artikel ini, Ryan Chen menambahkan unsur naratif dan deskriptif yang kurang menonjol dari tulisan penulis. Setelah Ryan Chen selesai, artikel kembali dikerjakan oleh penulis untuk diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris.

3.2.1.3 Pascaproduksi

Dalam tahap pascaproduksi, sebagian besar tugas langsung penulis berikan kepada dosen. Kemudian, untuk revisi seperti mengubah diksi, biasanya dilakukan oleh dosen pemberi tugas. Penulis bisa mempelajari hasil revisi dosen melalui riwayat *file* Google Docs. Namun, jika harus menambahkan foto dan *caption*, dosen menyerahkan artikel kembali kepada penulis untuk direvisi. Setelah itu, penulis diarahkan untuk memublikasikan artikel ke The Junction melalui Dosen Jurnalistik Taufan Wijaya.

Sementara itu, untuk pembuatan modul tentang penulisan naskah audio, penulis melalui tahapan sebagai berikut.

3.2.1.4 Praproduksi Pembuatan Modul

Penulis diberikan tugas oleh dosen PKM untuk membuat modul tentang penulisan naskah audio. Setelah itu, penulis melakukan riset tentang panduan penulisan naskah dari beberapa buku yang membahas pembuatan *podcast* atau siaran radio. Penulis sempat bingung memilih materi yang harus dimasukkan ke dalam modul karena banyak sekali poin yang dibahas pada setiap buku. Akhirnya penulis menentukan untuk mengambil poin yang rata-rata dibahas dalam setiap buku dan mencontoh silabus mata kuliah *Audio Storytelling*. Topik besar yang penulis tentukan untuk masuk ke dalam modul, yaitu menentukan topik cerita, elemen penting dalam cerita, dan membuat alur cerita. Buku yang menjadi acuan utama penulis adalah *Storytelling in Radio and Podcast: A Practical Guide* dan *Make Noise: A Creator's Guide to Podcasting and Great Audio Storytelling*. Kemudian, penulis merangkum materi dari buku untuk dimasukkan ke dalam modul pelatihan.

3.2.1.5 Produksi Pembuatan Modul

Fase produksi modul merupakan fase penulisan dan perekaman *audiobook*. Setelah merangkum materi yang sudah diriset sebelumnya, penulis mempresentasikan hasil tersebut kepada para dosen pengampu PKM. Kemudian, dosen memberikan saran untuk menyederhanakan materi. Penulis pada awalnya memasukkan materi tentang elemen cerita dari dua buku, tetapi menurut saran dari dosen, gunakan salah satu saja yang paling lengkap. Begitu pun materi tentang alur cerita. Penulis awalnya merangkum semua materi terkait alur dari buku ditambah konsep Piramida Freytag. Untuk menyederhanakan materi, penulis akhirnya hanya menggunakan konsep piramida Freytag. Konsep ini dipilih karena penulis pernah mempelajarinya dari mata

kuliah *Audio Storytelling*. Penulis juga mendapatkan saran untuk membuat contoh naskah dan membuat contoh format naskah audio yang mudah dibaca oleh tunanetra dan orang melihat. Kemudian, penulis menyelesaikan modul sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh dosen. Pada presentasi progres modul yang kedua, penulis mendapatkan saran tambahan, yaitu mengganti contoh dengan cerita fakta. Sebelumnya, penulis membuat contoh dari dongeng rakyat. Hal ini penulis lakukan atas saran dari dosen PKM, tetapi dosen lainnya tidak setuju. Oleh karena itu, penulis mengubah contoh naskah pada modul.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah merekam *audiobook*. Penulis menjadi pengisi suara untuk modul ini, kecuali pada bagian contoh untuk membedakan antara contoh dan penjelasan konsepnya.

3.2.1.6 Pascaproduksi Pembuatan Modul

Setelah semua materi dan bahan *audiobook* siap, penulis melanjutkan tahap *editing*. *Audiobook* penulis susun per bab pembahasan. Kemudian, untuk contoh, penulis menyuntingnya sesuai dengan hasil yang diharapkan dari *audio storytelling* dengan tambahan latar musik dan *sound effect* pendukung. Penulis juga menambahkan musik singkat di awal setiap rekaman untuk menandai permulaan setiap bab. Sementara untuk modul, penulis menyunting format/*layout*-nya. Penulis menambahkan pengantar dan daftar isi supaya memudahkan tunanetra mengetahui materi-materi yang akan dipelajarinya selama membaca modul melalui *screen reader*.

3.2.2 Teori/Konsep yang Relevan dengan Kerja Magang

Selama magang, penulis menerapkan beberapa konsep yang telah dipelajari selama perkuliahan. Konsep pertama yang sangat lekat dengan tugas penulis adalah *storytelling*. Konsep yang penulis terapkan mencakup Piramida Freytag, elemen cerita, dan *audio storytelling*. Kemudian, penulis

menerapkan konsep *feature* dan jurnalisme inklusif untuk membuat artikel dan video dokumenter. Penulis juga menerapkan konsep *mobile journalism* dalam pembuatan video Reels.

3.2.2.1 *Storytelling*

Storytelling menjadi salah satu teknik untuk menyampaikan informasi atau pesan sehingga lebih menarik, yaitu dengan bercerita. Dengan menggunakan cerita, suatu informasi akan lebih mudah diterima karena umumnya cerita menyederhanakan masalah yang kompleks (Preger, 2021). Cerita memiliki struktur yang jelas sehingga konsumen mudah mengerti hubungan sebab-akibat dari kejadian dalam cerita. Salah satu konsep struktur cerita yang populer dalam dunia *storytelling* adalah Piramida Freytag. Piramida Freytag adalah konsep yang dicetuskan oleh Gustav Freytag dalam *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art* (MasterClass, 2023). Dalam konsep ini, Freytag menyebutkan lima bagian dalam drama, yakni *exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *denouement* atau *resolution* (Freytag, 1900; Glatch, 2024). Bagian pertama adalah bagian pengenalan elemen cerita seperti tokoh utama, latar tempat, dan latar waktu. Sebelum masuk ke bagian dua, cerita harus melewati *inciting action*. *Inciting action* adalah momen ketika konflik pertama muncul. Selanjutnya, *rising action* adalah saat tokoh mulai beraksi untuk mencapai tujuannya, tetapi menemukan rentetan konflik yang memburuk seiring berjalannya cerita. Konflik kemudian menjadi *climax* saat mencapai puncak masalah. *Climax* merupakan titik paling menegangkan dalam sebuah cerita dan juga momen tokoh harus membuat keputusan yang mengarah pada perubahan. Kemudian, cerita akan menuju *falling action* atau momen ketika ketegangan cerita mulai berkurang. Pada momen ini, tokoh mulai menemukan solusi atas konfliknya. Terakhir, *denouement* atau *resolution* adalah titik akhir cerita ketika semua masalah terselesaikan.

Selain struktur, elemen cerita sama pentingnya untuk membuat suatu cerita menjadi lengkap dan tidak membosankan. Nuzum (2019) menjabarkan delapan elemen cerita dalam bukunya.

- A. *Scenes* ‘adegan’: Adegan adalah gambaran yang menjelaskan latar dan suasana tempat cerita berlangsung. Penggambaran *scenes* yang baik mampu membuat cerita terasa lebih nyata.
- B. *Characters* ‘karakter’: Karakter adalah bagian utama cerita. Karakter yang menarik memiliki sifat yang kuat dan tujuan yang mendorongnya melakukan aksi.
- C. *Motivations* ‘motivasi’: Motivasi adalah yang mendorong karakter beraksi. Dengan adanya motivasi yang kuat, cerita akan lebih dinamis.
- D. *Action* ‘aksi’: Aksi dari karakter merupakan sesuatu yang membuat cerita bergerak maju. Aksi adalah tindakan mencapai tujuan atau mengatasi rintangan.
- E. *Resistance* ‘tantangan’: Tantangan termasuk elemen krusial karena dapat membuat cerita lebih menarik. Tantangan memberikan dinamika dalam cerita yang membuat karakter berkembang atau berubah.
- F. *Resolution* ‘resolusi’: Resolusi adalah penyelesaian masalah yang dihadapi karakter.
- G. *Lesson* ‘pesan moral’: Dalam cerita biasanya tersemat pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.
- H. *Twist* ‘alur yang tidak terduga’: *Twist* adalah elemen kejutan dalam sebuah cerita yang mengubah arah atau perspektif cerita. *Twist* yang baik sering kali mengungkapkan aspek yang lebih kompleks dari karakter atau situasi.

Konsep *storytelling* dari Freytag dan Nuzum ini penulis gunakan dalam modul pelatihan cara menulis naskah audio. Modul ini dibuat untuk memudahkan peserta dalam merancang naskah *podcast* mereka sehingga ceritanya menarik. Penulis juga membantu beberapa peserta saat praktik membuat naskah *podcast*. Selain itu, konsep *storytelling* juga digunakan saat pembuatan video dokumenter. Naskah dokumenter yang penulis dan rekan-rekan produksi dibagi menjadi empat segmen, sebagai berikut: segmen 1 (perkenalan setiap tokoh dan cerita cara tokoh mendapatkan pekerjaan), segmen 2 (proses belajarnya hingga bisa bekerja), segmen 3 (tantangan yang pernah dihadapi saat bekerja), dan segmen 4 (solusi dari Yayasan Mitra Netra sekaligus penyedia layanan pelatihan untuk tunanetra). Segmen 1 termasuk pada alur *exposition* karena memperkenalkan identitas setiap tokoh dan pekerjaan mereka. Kemudian, sebelum dimulainya segmen 2, narator memberikan *bridging* yang mengatakan para tokoh bisa sampai pada titik keberhasilan tersebut karena telah melalui proses belajar yang panjang. Narasi ini berperan sebagai *inciting action* karena menjadi titik maju cerita dari tahap perkenalan. Segmen 2 merupakan *rising action* sebab menyatakan kepada audiens para tokoh melalui serangkaian peristiwa sebelum akhirnya bisa bekerja. Panjangnya cerita proses belajar mereka menunjukkan mencapai sesuatu tentu harus melalui beberapa rintangan. Setelah itu, cerita berlanjut menuju segmen 3 yang merupakan klimaks pada cerita. Segmen ini termasuk klimaks karena para tokoh menceritakan rintangan baru yang mereka alami dalam pekerjaan. Terakhir, segmen 4 termasuk *denouement* karena terdapat solusi-solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan kesempatan bekerja tunanetra.

3.2.2.1.1 Audio Storytelling

Audio storytelling adalah teknik bercerita dengan hanya memanfaatkan suara. Teknik ini menjadi salah satu cara yang digunakan dalam siniar atau *podcast*. Menurut Nuzum (2019),

podcast memiliki dua karakteristik kunci yang membedakannya dengan produk audio lain seperti radio. *Podcast* dinilai mampu membangun kedekatan lebih antara pembuat *podcast* dan pendengar. Alasannya, *podcast* biasanya didengarkan menggunakan *earphone* atau sejenisnya sehingga suaranya langsung terasa dekat dengan telinga pendengar (Nuzum, 2019). Kemudian, *podcast* biasanya dibuat dengan topik spesifik sehingga Nuzum (2019) berpendapat bahwa pendengar akan secara sadar dan dengan sengaja memilih *podcast* yang benar-benar ingin didengarkan. Dengan demikian, pendengar lebih fokus dan aktif mendengarkan *podcast* daripada radio yang biasanya hanya menjadi suara latar. Preger (2021), dalam *Storytelling in Radio and Podcast: A Practical Guide*, memiliki pendapat yang serupa. Produk audio mampu memberikan lebih banyak pengalaman sensorik dibandingkan dengan tulisan ataupun produk yang disertai visual. Dengan cerita yang langsung masuk ke telinga, pendengar bisa dengan cepat larut dalam cerita, terutama ketika menggunakan *earphone*. Hal ini disebabkan pendengar menggunakan imajinasi masing-masing untuk membayangkan adegan. Audio juga memberikan efek emosional yang lebih besar dibandingkan produk dengan visual (Preger, 2021).

Untuk membangun pengalaman yang imersif, *audio storytelling* kerap menggunakan teknik *theater of mind*. Secara etimologis, *theater of mind* artinya panggung pikiran berisi informasi yang diterima oleh indra pendengaran dan kemudian diimajinasikan oleh pendengar (Sonjaya, 2022). Jadi, *theater of mind* adalah penggambaran yang muncul dalam benak pendengar setelah mendapatkan informasi melalui suara. Efeknya pendengar akan mudah larut ke dalam suasana cerita dan merasa ikut menjadi bagian dari cerita. *Theater of mind* dapat terbentuk

karena suara atau susunan kalimat (Sonjaya, 2022). Narator dalam *audio storytelling* harus bisa mendeskripsikan suatu kejadian ataupun *scenes* dengan kata-kata yang bisa dirasakan oleh kelima indra manusia (Nuzum, 2019). Desain suara juga bisa dimanfaatkan untuk membangun penggambaran yang tepat dalam benak pendengar. Contohnya dengan menggunakan musik yang sesuai dengan suasana adegan, efek suara pendukung, dan akting suara yang memunculkan emosi tokoh.

Konsep *audio storytelling* dan siniar sangat dekat dengan magang yang dilakukan penulis karena kegiatan utamanya adalah pelatihan pembuatan *podcast*. Salah satu tugas penulis dalam pelatihan adalah menyunting karya peserta. Saat menyunting, teknik *theater of mind* penulis terapkan. Penulis harus menemukan musik dan efek suara yang sesuai dengan yang peserta cantumkan dalam naskah dan isi narasi. Meskipun jenis efek suara sudah tertera dalam naskah, penulis harus tetap mencari yang paling tepat agar penggambaran pendengar tidak salah. Contohnya, penulis sempat salah menggunakan efek suara, yang seharusnya mobil melaju, malah lebih terdengar seperti truk menurut peserta lainnya.

3.2.2.2 Feature

Penulisan berita tidak selalu ditulis secara lugas, tetapi ada juga yang ditulis dengan gaya bercerita. Penulisan berita dengan gaya bercerita biasa dilakukan dalam bentuk berita *feature*. Daniel R. Williamson mengartikan *feature* sebagai penulisan reportase yang “kreatif dan subjektif yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan hiburan kepada pembaca” (Ishwara, 2019). Meskipun mengandung unsur kreativitas, subjektivitas, dan hiburan, *feature* tetap harus berlandaskan fakta serta data yang ada di lapangan. *Feature* biasanya ditulis secara naratif dan deskriptif, pembaca diajak menggunakan indranya untuk memahami kejadian (Lesmana, 2017).

Maka dari itu, menurut Wheeler (2009), *feature* bisa memberikan pembaca pengalaman isu yang diceritakan dan mampu memengaruhi emosi pembaca.

Lesmana (2017) menyebutkan karakteristik artikel *feature*, antara lain.

- A. Tidak terikat dengan peristiwa yang baru terjadi.
- B. *Human interest* menjadi nilai berita paling menonjol. *Feature* biasanya menyampaikan pesan yang terkait dengan manusia atau hal-hal yang menarik bagi manusia.
- C. Berisi informasi yang benar atau fakta.
- D. Terdapat subjektivitas penulis. Penulis seringkali menuliskan kata-kata yang bersifat subjektif atau opini untuk menggambarkan latar suasana tempat atau kejadian. Namun, opini ini juga harus berdasarkan hasil observasi penulis *feature* di lapangan.
- E. Lebih panjang daripada tulisan *hardnews*. *Feature* sangat mengedepankan kedalaman cerita sehingga tulisannya lebih panjang.
- F. Penulis *feature* harus memiliki kreativitas yang tinggi dan rajin mencari kekhasan suatu peristiwa atau cerita.
- G. Struktur penulisan lebih bebas dibandingkan dengan *hardnews*. Jika *hardnews* harus dimulai dengan *lead* 5W+1H dan struktur piramida terbalik, *feature* boleh dimulai dari hal paling menarik agar pembaca ingin terus membaca. Struktur tulisan *feature* juga tidak ada ketentuan pasti.

Feature tidak terikat peristiwa baru dan tidak terpaku pada kecepatan, maka banyak topik yang bisa dijadikan *feature*. Lesmana (2017) merangkum dua puluh satu jenis *feature* yang sering dipublikasikan. Jenis-jenis *feature* tersebut, yakni: *news feature*,

backgrounders, retrospectives/commemorative story, investigative features, colourpieces, Triumph over Adversity (TOAs), formulaic features, think pieces, human interest, historical features, profile features, business story, first-person story, travel features, explanatory and how to do it feature, scientific feature/invention story, hobbyist story, medical story, odd-occupation story, personal columns, dan reviews.

Selama magang, salah satu tugas yang diberikan kepada penulis adalah menulis artikel *feature*. Penulis menulis *feature* berjudul "Perjuangan dan Harapan Atlet Tunanetra Oki Kurnia" dan "Soundscapes of Play: Gaming in a World of Sound for the Visually Impaired". Artikel pertama menceritakan seorang atlet tenis meja (*showdown*) tunanetra yang kala itu sedang bertanding di Pekan Paralimpiade Nasional 2024. Dalam artikel ini, penulis menceritakan perjalanan awal sosok ini menjadi atlet, kesulitan yang dialaminya sebagai atlet disabilitas, prestasinya, dan harapannya untuk masa depan sebagai atlet. Berdasarkan jenisnya, artikel ini termasuk *feature* profil, yaitu *feature* yang menyangkut kisah hidup dan kepribadian seseorang (Ishwara, 2019; Lesmana, 2017). Sementara itu, artikel kedua fokus pada cara unik tunanetra saat bermain gim, yaitu dengan *audiogame*. Selain menjelaskan cara bermain *audiogame*, artikel ini juga menjelaskan tentang teknologi baru yang membuat *videogame* ternama, *The Last of Us Part 2*, bisa dimainkan oleh tunanetra. Dengan demikian, artikel ini termasuk *scientific feature/invention story*, yaitu *feature* yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan penemuan (Lesmana, 2017).

3.2.2.3 Mobile Journalism

Mayoritas orang saat ini mendapatkan informasi melalui media sosial. Hal ini dapat disebabkan oleh durasi yang publik gunakan untuk mengonsumsi konten di media sosial. Menurut We Are Social (2024),

masyarakat Indonesia rata-rata menggunakan media sosial selama 3 jam 11 menit dan hampir setengah populasinya menggunakan media sosial (49,9%). Durasi yang cukup lama dan jumlah pengguna yang besar ini membuat *mobile journalism* menjadi salah satu praktik jurnalisme yang diterapkan untuk menjangkau audiens.

Mobile journalism adalah kegiatan produksi dan distribusi berita menggunakan perangkat seluler (Westlund, 2019). Perangkat seluler yang mudah dibawa kini memudahkan jurnalis dalam memproduksi dan mendistribusikan berita. Di mana saja ada suatu kejadian yang bisa diliput, wartawan bisa langsung memotret dan merekam dengan telepon genggamnya. Aktivitas menulis berita juga bisa langsung dilakukan, bahkan bisa langsung dikirim ke kantor redaksi. Salzman et al. (2021) berpendapat bahwa untuk jurnalis bisa melakukan *mobile journalism*, mereka harus memiliki *mojo mindset*. Jurnalis yang memiliki pola pikir *mobile journalism* artinya memiliki kemampuan untuk menghasilkan liputan sebagai reporter solo hanya dengan perangkat seluler (Salzman et al., 2021). Hill & Bradshaw (2019) menjelaskan *mobile first* berarti pola pikir kreator fokus pada publikasi di perangkat seluler. Oleh karena itu, konten dibuat dengan format yang menyesuaikan bentuk dan ukuran layar telepon genggam. Selain keahlian membuat konten hanya dengan perangkat seluler, jurnalis *mobile* juga memerlukan keahlian menemukan *user generated content* (UGC) yang berkualitas dan menemukan informasi terpercaya dari publik di media sosial. Keahlian ini akan memudahkan jurnalis saat membuat berita yang kredibel hanya melalui telepon genggam (Hill & Bradshaw, 2019).

Pola pikir *mobile journalism* juga lekat dengan kegiatan magang penulis. Dalam pembuatan video Reels kegiatan, penulis dan rekan-rekan magang hanya menggunakan telepon pintar. Semua video yang direkam berformat vertikal karena tujuannya untuk diunggah di

Instagram. Video ringkasan pelatihan ini kami buat untuk menyebarkan informasi terkait kegiatan pelatihan agar lebih banyak publik yang mengetahui tunanetra mampu belajar membuat sinilar.

3.2.2.4 Jurnalisme Inklusif

Salah satu peran jurnalis adalah *representative of the public* (Ishwara, 2019). Sebagai seorang representatif, jurnalis harus bisa menyuarakan semua kelompok, tidak terkecuali kelompok marginal. Di sisi lain, jurnalis juga mampu membentuk opini publik dari berita-berita yang dibuatnya (Griffin et al., 2019). Pendapat masyarakat akan sesuatu bisa saja terbentuk dari media. Oleh karena itu, dalam memberitakan sesuatu jurnalis harus berhati-hati sehingga tidak membentuk opini publik yang salah. Terlebih jika memberitakan isu kelompok marginal, jurnalis harus bersikap inklusif.

Inklusif adalah mengikutsertakan semua orang dari berbagai kelompok tanpa meninggalkan seorang pun (Azizah, 2024). Inklusif juga bisa diartikan sebagai memahami suatu masalah dari sudut pandang orang lain (Moh. A. El Kurniawan, 2023). Sementara itu, jurnalisme inklusif merupakan suatu praktik jurnalisme yang menyuarakan keberagaman tanpa diskriminasi (Rupar & Zhang, 2022). Jurnalisme inklusif ini bertujuan untuk mengajarkan publik tentang keragaman sosial dan memandangnya secara positif (Moh. A. El Kurniawan, 2023; Rupar & Zhang, 2022). Semakin banyak suara yang diwakilkan oleh jurnalis, semakin inklusif pemikiran publik. Dengan meningkatnya pemikiran inklusif publik, rasa untuk berperan sebagai representatif demi memperjuangkan hak dan kebebasan sesama tanpa membedakan identitas dan latar belakang pun akan semakin kuat (Rupar & Zhang, 2022).

Tata cara praktik jurnalisme inklusif dapat berbeda tergantung kelompok yang ingin diberitakan. Namun, reportase yang inklusif

biasanya tercermin dari diksi, bahasa, ataupun foto dan video yang disertakan (Ataza, 2022). Untuk pemberitaan tentang disabilitas, jurnalisme inklusif menekankan untuk tidak meletakkan mereka sebagai “kelompok luar” (Rupar & Zhang, 2022). Maksudnya, jurnalis tidak seharusnya fokus pada kekurangan mereka yang menjadikan mereka berbeda dengan manusia tanpa disabilitas. Biasanya media menyoroti disabilitas sebagai individu yang menyedihkan, butuh bantuan, tidak berdaya dan rentan, atau bahkan sebaliknya, individu yang istimewa dengan bakat luar biasa (Rupar & Zhang, 2022). Cara ini tidak tepat untuk dilakukan karena dapat membentuk dan memperkuat stereotip disabilitas tidak berdaya dan berbeda. Selain *angle* berita, media juga harus memperhatikan diksi. Contohnya, tidak menggunakan kata buta atau tuli, tetapi tunanetra atau tunarungu dan sebagainya. Panduan pemilihan kata ini juga sudah tertera dalam Pedoman Pemberitaan Ramah Disabilitas (Dewan Pers, 2021). Ross (2018), dalam artikel tentang jurnalisme inklusifnya, memberikan kiat mempraktikkan jurnalisme inklusif. Bagi jurnalis yang ingin membuat liputan terkait keberagaman sebaiknya memperluas sumber informasi. Semakin banyak sumber informasi, semakin luas pandangan jurnalis sehingga tidak cepat menggeneralisasi sesuatu. Kemudian, penting juga bagi jurnalis untuk menyadari biasnya sendiri karena akan memengaruhi berita. Pembaca mungkin akan terpengaruh oleh bias tersebut. Cara-cara melakukan jurnalisme inklusif sangat penting untuk diterapkan karena

“pemberitaan keberagaman yang baik dapat membantu komunitas untuk dilihat, didengar, dan diterima; pemberitaan yang buruk dapat memicu kesalahpahaman, rasisme, dan perpecahan,” (Ross, 2018).

Konsep jurnalisme inklusif penulis terapkan dalam liputan-liputan yang dibuat selama magang. Karya artikel dan video dibuat

dengan tujuan menyuarakan komunitas disabilitas netra yang sampai saat ini masih menerima stigma buruk. Menurut Apny dan Hasfi, pemberitaan terkait disabilitas juga masih sedikit (Amiyard Siwi et al., 2024). Oleh karena itu, masyarakat masih belum terlalu memahami disabilitas dan masih memandang dengan stereotip terhadap penyandang disabilitas. Hasil liputan penulis dan rekan-rekan terkait tunanetra akan dapat membantu mengedukasi publik dan mengurangi masalah tersebut. Selain itu, penulis dan rekan-rekan juga memperhatikan bahasa yang digunakan dan mendengarkan saran dari penyandang disabilitas netra terkait pemberitaan.

3.4 Kendala yang Ditemukan

3.4.1 Perbedaan Sudut Pandang dengan Tunanetra

Mitra kegiatan ini adalah Yayasan Mitra Netra dan para peserta pelatihan seluruhnya adalah tunanetra. Para penyandang disabilitas ini memiliki cara yang berbeda dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penulis sempat kesulitan menyesuaikan diri dengan mereka. Contohnya ketika ingin menunjukkan cara menggunakan alat perekam. Penulis terbiasa langsung menunjuk tombol-tombol yang dimaksud saat mengajarkan seseorang. Namun, untuk mengajarkan tunanetra, penulis harus memberitahukan posisi tombol secara lisan. Akibatnya, tidak jarang penulis terbata-bata saat mendampingi peserta karena harus mengingat posisi tombol di kanan atau di kiri. Selain itu, penulis juga kesulitan saat awal-awal berinteraksi dengan para peserta karena takut penyinggung perasaan mereka. Meskipun tidak berniat mengatakan sesuatu yang buruk atau berisi ejekan, penulis khawatir perkataan penulis diterima secara berbeda oleh tunanetra yang mendengar.

Kemudian, perbedaan perspektif lainnya ada saat pembuatan video dokumenter. Rencana awal tim PKM adalah membuat dokumenter terkait stigma yang diterima tunanetra dari masyarakat. Namun, pihak Yayasan Mitra Netra tidak setuju akan hal tersebut sebab video ini nantinya hanya akan

menjadi bahan untuk menyalahkan orang lain. Pihak mitra menginginkan video lebih menunjukkan hal-hal positif yang bisa dilakukan oleh tunanetra. Dengan demikian, pendapat buruk orang lain terhadap tunanetra bisa terbantahkan. Cara seperti ini, menurut mitra PKM, akan lebih memberikan manfaat daripada hanya menyalahkan pihak yang memberi stigma.

3.4.2 Kesulitan Mencari Narasumber untuk Video Dokumenter

Untuk membuat video dokumenter, penulis dan rekan magang ingin mewawancarai pihak penerima pegawai di Universitas Pamulang (Unpam). Tujuannya untuk memberikan pandangan dan alasan penerima pekerja menerima tunanetra dalam video tersebut. Dua dari tiga tokoh pekerja tunanetra yang ada dalam video bekerja di kampus tersebut. Jadi, narasumber ini relevan untuk diwawancarai. Namun, informasi terkait struktur organisasi dan kontak Divisi Kepegawaian Universitas Pamulang tidak tersedia di internet, kecuali alamat *email*. Penulis berusaha menghubungi *email* tersebut, tetapi tidak mendapatkan balasan setelah satu pekan *email* dikirim.

Narasumber dosen hukum Universitas Pamulang yang sudah kami wawancara terlebih dulu menyarankan mengunjungi langsung kantor Divisi Kepegawaian Unpam. Di sana, penulis mendapatkan informasi bahwa Divisi Kepegawaian Unpam sudah berganti nama menjadi Lembaga Pengembangan SDM (LPSDM) dengan pimpinan baru. Karena surat izin liputan yang penulis bawa masih merujuk pada informasi lama yang tertera di internet, salah satu pegawai lembaga tersebut menyarankan untuk merevisi surat terlebih dahulu. Setelah itu, penulis membuat surat izin yang baru dari kampus dan dikirimkan ke *email* dan kontak WhatsApp pegawai yang penulis temui di Universitas Pamulang. Dua hari kemudian, penulis mendapatkan kabar untuk sebaiknya mewawancarai Lembaga Layanan Disabilitas (LLD) Universitas Pamulang. Namun, narahubung LLD yang diberikan kepada penulis mengaku lembaga tersebut hanya melayani mahasiswa, bukan dosen ataupun pegawai lainnya. Penulis menjelaskan hal ini kepada Lembaga Pengembangan SDM. Pihak

LPSDM ini mengatakan akan mengirimkan kembali surat izin ke atasannya, tetapi tidak ada kabar lagi setelah beberapa hari dan waktu liburan sudah tiba. Alhasil, penulis dan rekan magang tidak jadi mewawancarai pihak LPSDM.

3.4.3 Belum Memahami Alur Magang dan Syarat Kelulusan Magang di Kampus

Magang jurusan jurnalistik di Universitas Multimedia Nusantara umumnya dilaksanakan pada semester enam. Namun, karena ingin mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan untuk tunanetra ini, penulis melaksanakan magang lebih cepat, yaitu pada semester lima. Hal ini mengakibatkan penulis belum menerima sosialisasi magang untuk menjadi bekal menjalani magang. Oleh karena itu, penulis sempat beberapa kali kebingungan terkait cara mendaftarkan magang ke kampus, menulis laporan magang, menginput *daily task*, dan semacamnya.

3.4.4 Kendala Memenuhi Jumlah Bimbingan

Mahasiswa magang memiliki kewajiban untuk melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing minimal delapan kali dan 207 jam. Penulis menemukan kesulitan untuk menemui dosen pembimbing karena jadwal magang dan waktu yang dosen pembimbing luangkan untuk bimbingan saat itu bertabrakan. Oleh karena itu, kewajiban untuk bimbingan penulis menumpuk di akhir mendekati tenggat waktu pengumpulan laporan. Penulis juga tidak bisa memenuhi 207 jam hanya dengan delapan kali bimbingan. Seharusnya, penulis melakukan bimbingan lebih banyak, tetapi karena kendala waktu tersebut, bimbingan hanya dilakukan sebanyak delapan kali.

3.4.5 Kendala Selama Pembuatan Modul Pelatihan

Karena pengalaman ini adalah yang pertama kali, penulis menemukan beberapa kendala selama proses pembuatan modul. Kendala yang paling menghambat penulis adalah menentukan materi yang perlu dan tidak perlu

dimasukkan ke dalam modul. Penulis mencari berbagai referensi dari buku tentang panduan membuat siniar audio. Namun, di setiap buku banyak sekali konsep yang dibahas dan penjelasannya berbeda-beda. Oleh karena itu, penulis kewalahan dalam memilih materi.

Selain menentukan materi, penulis juga bingung saat membuat contoh naskah. Penulis merasa kemampuan penulis belum cukup baik untuk membuat contoh bagi para peserta. Namun, dosen PKM meminta untuk dibuatkan contoh. Selain itu, ada perbedaan pendapat dari para dosen. Salah satu dosen menyarankan untuk membuat contoh dari cerita rakyat saja. Pertimbangannya adalah cerita rakyat populer akan lebih mudah dimengerti oleh peserta dan penulis tidak perlu membuat cerita baru. Namun, dosen yang lain ingin contoh dibuat dari cerita yang nyata karena pelatihan ini akan difokuskan pada pembuatan cerita berbasis fakta. Oleh karena itu, penulis harus merevisi naskah contoh yang sudah dibuat.

Kendala selanjutnya yang penulis jumpai adalah menjelaskan format naskah untuk tunanetra. Format naskah yang biasa digunakan oleh penulis dan dosen pengampu PKM berbentuk tabel. Format ini dinilai memudahkan seluruh kru produksi memahami konsep *podcast*. Pada tabel harus ada informasi berupa narasi yang harus dibacakan oleh narator, intonasi yang harus digunakan narator, *soundbites* dari wawancara narasumber, latar musik, efek suara, dan durasi setiap elemen suara. Namun, agar naskah lebih mudah dibuat, dipahami, dan dibaca oleh tunanetra, dosen meminta penulis untuk membuat format baru yang lebih sederhana. Penulis mengusulkan untuk menjelaskan saja kepada peserta mengenai informasi yang harus ada pada naskah dan fungsinya. Dengan demikian, para peserta bisa leluasa membuat naskah sesuai kemampuan, tetapi isinya tetap bisa dipahami oleh orang lain.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

3.5.1 Solusi Kendala Perbedaan Sudut Pandang

Untuk mengatasi masalah perbedaan perspektif dengan tunanetra, penulis berusaha untuk menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. Tujuan dari diadakannya pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan kepada tunanetra sehingga penulislah yang harus memahami kebutuhan mereka. Apabila tidak, para peserta pelatihan tidak akan mendapatkan manfaat dari pelatihan ini karena tidak bisa mengerti. Selain itu, yang paling memahami kondisi dan permasalahan terkait tunanetra adalah mereka sendiri. Oleh karena itu, penulis berusaha mengikuti keinginan mitra demi memberikan manfaat yang tepat.

Penulis menghafal posisi setiap tombol pada alat perekam. Dengan demikian, penulis terbantu saat membimbing peserta menggunakan alat perekamnya. Kemudian, setelah beberapa kali berinteraksi dengan para tunanetra, penulis mulai terbiasa dengan cara mereka berkomunikasi. Sejatinya, tidak ada yang berbeda dengan cara komunikasi tunanetra dengan orang awas, hanya perasaan takut yang membatasi. Namun, perasaan takut menyinggung hilang seiring berjalannya waktu. Peserta pelatihan sangat ramah dan menerima tim PKM dengan sangat baik. Oleh karena itu, penulis pun menjadi nyaman ketika berinteraksi dengan mereka.

3.5.2 Solusi Kendala Narasumber

Informasi struktur organisasi lembaga yang ingin diwawancarai penting sebab penulis dapat mengetahui akan mewawancarai siapa. Karena informasi tersebut tidak tersedia di situs resmi mereka, penulis mencari informasi melalui media sosial resmi Divisi Kepegawaian Unpam. Penulis menemukan unggahan terbaru yang menyebutkan nama ketua divisi. Oleh karena itu, penulis mengetahui narasumber untuk diwawancarai.

Kemudian, informasi dari dosen Universitas Pamulang dan mendatangi langsung kantor kepegawaian menjadi solusi dari kendala tidak dibalasnya *email* penulis. Penulis mendapatkan informasi terbaru dari kantor tersebut dan mengetahui langkah selanjutnya untuk bisa meminta izin wawancara. Meski begitu penulis tetap tidak berhasil mewawancarai LPSDM Universitas

Pamulang. Solusi yang penulis dan rekan magang sepakati kemudian adalah mewawancarai *user* tokoh sebagai bentuk tanggapan akan kerja mereka. Staf perpustakaan diberi tanggapan oleh kepala perpustakaan dan dosen diberi tanggapan oleh mahasiswanya.

3.5.3 Solusi Kendala Belum Memahami Alur dan Syarat Kelulusan Magang dari Kampus

Untuk mengatasi kendala ini, penulis mencari informasi terkait magang melalui kakak tingkat yang sebelumnya sudah melaksanakan magang, dosen pembimbing magang, dan dosen pengampu PKM. Selain itu, penulis mencari informasi lain terkait laporan magang melalui situs Knowledge Center UMN. Penulis dapat menemukan referensi penulisan laporan magang, contoh pengisian *daily task* dan contoh pengisian surat-surat magang merdeka yang harus dicantumkan dalam lampiran. Semua informasi, baik yang penulis dapat dari kakak tingkat, dosen, maupun situs Knowledge Center UMN, membantu kelancaran penyelesaian laporan magang penulis.

3.5.4 Solusi untuk Memenuhi Jumlah Bimbingan

Kewajiban untuk bimbingan penulis masih kurang empat kali lagi saat memasuki Januari 2025. Karena tenggat waktu pengumpulan laporan juga sudah dekat, penulis akhirnya melakukan bimbingan setiap hari. Penulis juga menghitung percakapan melalui WhatsApp bersama dosen pembimbing sebagai sesi bimbingan. Hal ini sudah penulis konsultasikan ke dosen pembimbing sebelum penulis menginput data ke situs merdeka.umn.ac.id. Kemudian, untuk memenuhi 207 jam, penulis menambahkan aktivitas mandiri penulis saat mengerjakan laporan.

3.5.5 Solusi Kendala Selama Pembuatan Modul Pelatihan

Untuk mengatasi kendala kesulitan menentukan materi yang perlu dan tidak perlu dimasukkan ke modul, penulis mempelajari kesamaan dari setiap buku dan mencontoh silabus mata kuliah *Audio Storytelling*. Dari buku-buku yang dibaca, penulis menemukan beberapa kesamaan, yaitu membahas

penentuan topik cerita, elemen cerita, dan membuat alur cerita. Selain itu, penulis juga mencocokkan dengan silabus mata kuliah *Audio Storytelling*. Pada mata kuliah tersebut, mahasiswa juga diajarkan elemen dan alur cerita. Sementara itu, untuk bab “Kiat Menulis Skrip Audio”, penulis mempelajari dari bahan ajar mata kuliah dan artikel di internet. Kemudian, penulis juga menerima saran dari dosen-dosen pengampu PKM. Sarannya adalah menyederhanakan materi. Oleh karena itu, penulis hanya memasukkan materi dari sumber yang memberikan penjelasan paling lengkap, bukan rangkuman dari setiap sumber.

Selanjutnya, untuk contoh, penulis tetap buat sebaik-baiknya dengan kemampuan penulis. Penulis berusaha menerapkan materi yang sudah dipelajari di mata kuliah *Audio Storytelling* untuk membuat contoh tersebut. Kemudian, penulis meminta saran dari para dosen untuk pengembangan hingga akhirnya contoh disetujui.

Solusi untuk masalah format naskah adalah membebaskan peserta membuat naskahnya sendiri, tetapi harus mencantumkan informasi penting seperti susunan narasi, intonasi yang harus digunakan, *soundbites*, musik, dan efek suara. Meskipun pada akhirnya naskah yang dibuat tidak terlalu rapi untuk dilihat, naskah tetap bisa dibaca dan dipahami oleh orang lain, terutama editor. Naskah yang dibuat beberapa peserta pun akhirnya hanya berupa panduan menyunting *podcast* karena beberapa peserta langsung merekam suara mereka tanpa menulis naskah narasi.