BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Untuk menghasilkan karya siniar ini, penulis terlebih dahulu melakukan riset terhadap sejumlah siniar yang telah dipublikasikan sebelumnya. Karya-karya tersebut dijadikan sebagai referensi dalam proses produksi. Berikut adalah beberapa siniar yang menjadi acuan dalam pembuatan karya ini:

2.1.1 Berpacu Dalam Skena Musik (BDSM) - Spotify

(https://open.spotify.com/show/4eyUn9dwDnu6yQ8UQnMFjg?si=d42e76cf7f944f8b)

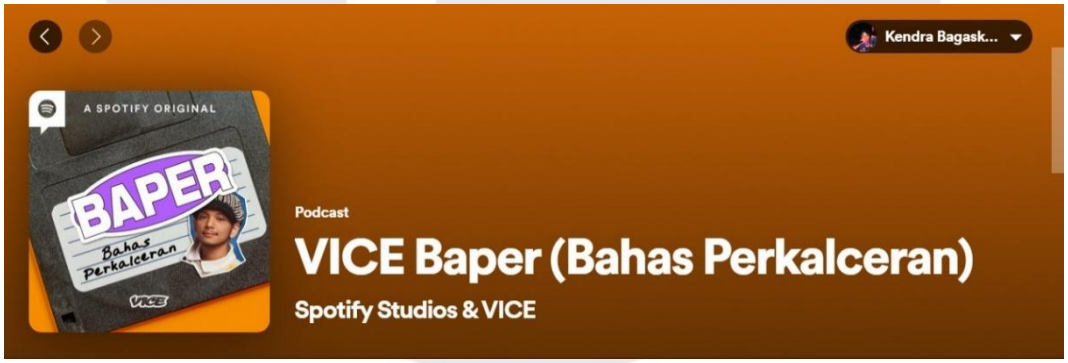
Gambar 2.1 Tampilan sampul depan siniar *Berpacu Dalam Skena Musik (BDSM)*

Siniar ini banyak membicarakan seputar dunia musik *bawah tanah*. Ada sebuah istilah di lingkungan anak musik skena bawah tanah yaitu *gogon* atau gosip-gosip *underground*. Gosip yang dimaksud disini bukan gosip secara harafiah tetapi berbicara tentang info-info terkini yang terjadi di skena musik *bawah tanah* yang belum banyak diketahui oleh khalayak luas namun anak-anak dari skena musik *bawah tanah* sudah mengetahuinya lebih dahulu. Kurangnya dari karya siniar ini adalah, mereka hanya mengambil dari sudut pandang pembawa acara saja tanpa

memberikan sudut pandang dari pelaku seninya. Dan dari karya siniar ini saya ingin mengambil konsep pembawaan acaranya namun dikemas dengan menggunakan sudut pandang si pelaku juga jadi segala yang akan disampaikan adalah suatu hal yang kredibel dan dapat memberikan perspektif baru

2.1.2 VICE Baper (Bahas Perkalceran) - VICE Indonesia

(https://open.spotify.com/show/6mqSERbRrqVtDUTGnz42yq?si=70a3017a27df46eb)



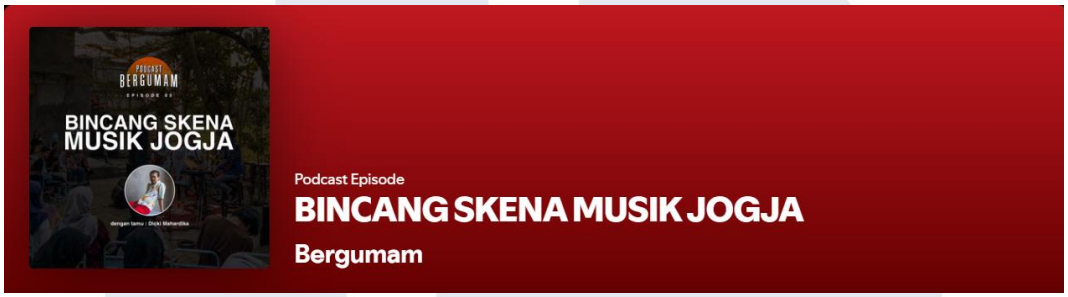
Gambar 2.2 Tampilan sampul depan siniar *VICE Baper*

Untuk referensi karya terdahulu konten yang ingin saya bawa kira-kira mengacu pada siniar VICE Baper (Bahas Perkalceran) ini dari segi pembawaan dan bentuk konten siniar yang akan saya buat. Karena dengan format ngobrol seperti ini dapat menarik minat pendengar dan mudah diterima oleh khalayak luar, maka dari itu saya memutuskan untuk mengambil inspirasi dari sini.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.1.3 Bergumam

(https://open.spotify.com/episode/6RDnHuzPkPml7wG9wpdqoW?si=06fa4a1b6e1a4741)



Gambar 2.3 Tampila sampul depan siniar *Bergumam*

Siniar *Bergumam* ini adalah siniar milik Yusril Fahriza & Bryan Barcelona yang memiliki konsep mereka berdua berbincang-bincang tentang berbagai macam hal. Tidak jarang juga mereka membicarakan soal musik, kultur pop, dan topik-topik yang sedang hangat diperbincangkan.

2.1.4 Rock Nation Podcast

(https://open.spotify.com/show/3OXHAWAX98UaeOtyo7Au0s?si=029230ef855d4035)

Gambar 2.4 Tampilan sampul depan siniar Rock Nation Podcast

Siniar *Rock Nation Podcast* ini adalah siniar yang khusus membahas tentang musik, dipandu oleh Rian Tantomo dan Daniel Mardhani ex-vokalis band

DeadSquad. Siniar ini mengundang tamu-tamu musisi setiap episodenya dan membicarakan tentang perjalanan musik musisi tersebut. Siniar ini berkonsep seperti wawancara antara pembawa acara dan narasumber namun dikemas dengan gaya yang santai terlihat dari cara berbincang dan topik obrolannya yang tidak terlalu formal.

No	Karya Sejenis	Kelebihan	Kekurangan	Persamaan
1.	*Berpacu Dalam Skena Musik (BDSM)*	Siniar ini berbicara tentang info-info terkini yang terjadi di skena musik bawah tanah yang belum banyak diketahui oleh khalayak luas namun anak-anak dari skena musik bawah tanah sudah mengetahuinya lebih dahulu.	Kurangnya dari karya siniar ini adalah, mereka hanya mengambil dari sudut pandang pembawa acara saja tanpa memberikan sudut pandang dari pelaku seninya.	Konsep pembawaan acaranya namun dikemas dengan menggunakan sudut pandang si pelaku juga jadi segala yang akan disampaikan adalah suatu hal yang kredibel dan dapat memberikan perspektif baru
2.	*VICE Baper (Bahas Perkalceran)* - *VICE Indonesia*	Karena Vice sendiri adalah media alternatif yang cukup arus pinggir, maka bahasan-bahasan di karya siniar ini bisa dibilang cukup	Karena topik bahasannya yang cukup *underrated*, maka mungkin karya ini bukan untuk semua orang. Karya ini hanya memiliki	pembawaan dan bentuk konten siniar yang akan saya buat. Karena dengan format ngobrol seperti ini dapat menarik minat pendengar dan mudah diterima oleh khalayak luar, maka dari

		underrated dan jarang diberitakan atau dibicarakan oleh orang-orang	beberapa segmen penikmat tertentu dan bukan untuk khalayak umum	itu saya memutuskan untuk mengambil inspirasi dari sini.
3.	*Bergumam*	Kelebihan dari karya siniar ini adalah karena Yusril Fahriza sendiri adalah seorang komika, maka karya siniar ini juga dikemas dengan ada unsur komedinya jadi membuat warna tersendiri untuk karya siniar ini. Jadi orang tidak bosan saat mendengarnya karena mendapat hiburan juga	Konsepnya yang monoton karena hanya obrolan antar dua orang yang membahas berbagai macam hal, tanpa ada tambahan sound effect atau backsound untuk menambah suasana untuk karya siniarnya	Konsep yang ingin saya ambil adalah unsur komedinya yang mungkin akan saya pertimbangkan ada di karya siniar saya nanti agar ada warna tersendiri di karya siniar saya.
4.	*Rock Nation Podcast*	Karya ini banyak mengundang Musisi-musisi ternama dari berbagai macam band, *genre*, serta usia dan obrolannya yang ringan namun berisi sehingga pendengarnya tidak	Kekurangannya karena pembawaan hostnya yang santai sehingga kata-kata kasar sesekali keluar, jadi mungkin karya siniar ini bukan untuk	Yang saya ingin ambil dari karya siniar ini adalah teknik si pembawa acara yang dapat mengulik bintang tamunya secara mendalam namun tetap dengan pembawaan yang santai dan tanpa perlu mengintimidasi.

		perlu bepikir keras untuk mencernanya dan dapat menikmatinya secara utuh.	dikonsumsi oleh anak di bawah umur	

Tabel 2.1 Perbandingan Karya Terdahulu

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Teori dan Konsep Yang Digunakan

2.2.1 Musik Bawah Tanah

Skena musik bawah tanah, atau yang sering disebut "underground scene", adalah sebuah komunitas atau subkultur yang berpusat pada musik dan seni yang berada di luar arus utama atau mainstream. Menurut David Tarigan, 2023, seorang pengamat musik, skena merujuk pada "scene" atau "kancah" di mana interaksi antara musisi, penikmat musik, dan ekosistem musik lainnya terjadi. Skena musik bawah tanah seringkali ditandai dengan gaya berpakaian, minat musik, dan cara berinteraksi yang khas, serta penolakan terhadap norma-norma musik mainstream.

Penciptaan Musik, mengungkapkan bahwa terdapat beberapa ciri-ciri yang dimiliki oleh jenis musik bawah tanah, yaitu elemen utamanya merupakan drum yang keras dan memiliki distorsi-distorsi gitar yang keras pula. Oleh karenanya, musik jenis ini hanya dapat dinikmati oleh segelintir orang.

2.2.2 Siniar

Definisi Siniar sendiri menurut Merriam Webster menyebutkan bahwa Siniar adalah suatu program melalui internet berupa audio yang dilampirkan ke RSS (Really Simple Syndication), atau sebuah digital data media series yang didistribusikan oleh internet untuk pemutar media portable dan komputer.

Menurut Hafinandaru, S. A. (2021), siniar sebagai bentuk media audio memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan radio. Ini berarti siniar juga memiliki aspek personal yang memungkinkan penyiar untuk terhubung secara lebih dekat dengan pendengar. Pesan yang disampaikan oleh penyiar dapat diterima langsung oleh pendengar. Oleh karena itu, dalam siniar, gaya bicara penyiar harus ditujukan kepada individu, bukan kepada banyak orang, agar pendengar dapat membayangkan dengan baik walaupun hanya dengan audio. Konsep ini dikenal sebagai "theatre of mind". Siniar juga dapat mengatasi kelemahan radio konvensional yang tidak dapat diputar kembali sesuai keinginan pendengar.

Sebaliknya, pendengar memiliki kebebasan untuk memutar ulang siniar kapan saja. Keberadaan siniar telah memberikan inspirasi kepada stasiun radio untuk menciptakan program siniar berdasarkan rekaman mereka. Selain itu, khalayak juga dapat menggunakan siniar sebagai media sosial dengan merekam suara dan mempublikasikannya di situs web pribadi.

Sudarmoyo (2020) menjelaskan bahwa siaran audio yang ditayangkan di stasiun radio tradisional dan radio daring termasuk dalam kategori medium linear. Di sisi lain, konten siniar yang ada di platform daring termasuk dalam medium interaktif. Hal ini menghasilkan perbedaan dalam konsep pembuatan dan strategi program antara siniar dan siaran melalui stasiun radio. Siniar juga dianggap cocok untuk pendengar yang sedang bepergian atau berada dalam situasi di mana mereka tidak dapat melihat perangkat elektronik untuk mengakses informasi (Zellatifanny, C. M., 2020). Oleh karena itu, beberapa karakteristik siniar meliputi aksesibilitasnya yang bisa dilakukan kapan dan di mana saja, serta kemampuannya untuk membangun "*theatre of mind*" bagi pendengar saat mereka mendengarkan siniar. (Syafrina, 2022) Podcast dapat diunduh atau diputar secara langsung di platform seperti Spotify, Apple Podcast, Google Podcast, atau Soundcloud.

2.2.3 Wawancara

Wawancara adalah pertemuan secara tatap muka. Wawancara sendiri melibatkan interaksi verbal antara dua orang atau lebih, biasanya diupayakan untuk suatu maksud khusus dan difokuskan untuk masalah khusus. Dengan bertatap muka, semua indra pewawancara dapat menyerap informasi, kata-kata dan juga penggambaran seseorang (Ishwara, 2005). Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai yang memberikan jawaban. Dalam wawancara, peneliti berusaha mendapatkan informasi yang lebih dalam dari informan mengenai topik yang sedang diteliti (Moleong, 2017).

Meskipun observasi memungkinkan peneliti untuk melihat langsung perilaku atau situasi secara alami, wawancara memiliki sejumlah kelebihan signifikan, terutama dalam menggali makna, pengalaman subjektif, dan informasi yang tidak dapat diamati secara langsung.

Menurut Patton (2015), wawancara memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menggali informasi yang lebih dalam tentang pikiran, perasaan, dan motivasi seseorang yang tidak bisa diperoleh hanya melalui pengamatan.

Sugiyono (2019) juga menekankan bahwa wawancara sangat berguna untuk memperoleh data dari responden yang tidak dapat diamati secara langsung atau dalam kondisi tertentu.

2.2.4 News Value

Menurut Jane Johnston (2013), suatu isu, peristiwa, informasi, atau kisah dapat dianggap sebagai berita jika mengandung nilai-nilai atau unsur-unsur yang membentuk berita. Unsur-unsur tersebut mencakup:

Pertama, *impact* atau dampak, yaitu sejauh mana informasi tersebut memengaruhi kehidupan sehari-hari kita. Kedua, *conflict,* yaitu ketika terdapat pertentangan antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan atau tujuan berbeda. Ketiga, *timeliness*, yakni ketepatan waktu penyampaian informasi tersebut. Keempat, *proximity*, yaitu kedekatan lokasi peristiwa dengan audiens yang membuatnya lebih relevan. Kelima, *prominence* atau keterkenalan tokoh atau pihak yang terlibat. Keenam, *currency*, yakni topik yang masih hangat dibicarakan atau sedang berlangsung. Ketujuh, *human interest*, yaitu unsur yang menyentuh sisi kemanusiaan atau emosi pembaca. Kedelapan, *the unusual* atau hal-hal yang tidak biasa dan memiliki unsur kebaruan. Kesembilan, *money*, yaitu keterkaitan dengan aspek finansial. Semakin banyak elemen ini hadir dalam suatu informasi, maka semakin tinggi pula nilai beritanya di mata publik.

Dalam karya siniar ini nilai berita yang terkandung adalah antara lain, *sex*, *magnitude*, dan *significance.* Karena dalam karya ini membahas tentang kejadian-kejadian yang kurang mengenakkan seperti pelecehan seksual di acara musik. Lalu dalam karya siniar ini juga memberikan pengaruh ke pendengarnya sehingga mungkin bisa mendapat sudut pandang baru dalam memandang keberadaan perempuan di skena musik bawah tanah. Karya ini penting karena masih banyak yang belum tahu seperti apa keadaan di skena musik bawah tanah yang membuat orang menjadi memiliki stigma yang kurang baik terhadap kaum perempuan, walaupun pada kenyataannya situasi yang sebenarnya tidak seperti yang dibayangkan orang-orang dan kaum perempuan berhak memiliki kesetaraan hak yang sama di skena musik bawah tanah.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA