

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Permasalahan sosial kerap kali muncul di sekitar kita, salah satunya adalah penyalahgunaan teknologi yang juga sering dilakukan oleh orang dewasa. Hal ini berimbas kepada anak-anak yang *dijejali* oleh orangtua dengan memberinya gawai yang menyambung ke jaringan internet untuk menenangkan mereka. Tentu saja penggunaan gawai oleh anak-anak tanpa pendampingan orang tua dapat membahayakan. Salah satunya ialah dapat menyebabkan kecanduan pada anak. Yang seringkali terjadi adalah kecanduan anak pada *game online* maupun *offline*.

Gambar I.1 Berita Mengenai Kecanduan *Game* pada Anak



Sumber: BBC News Indonesia/Anak kecanduan game online: 'Memegang pisau' dan 'memukul wajah ibu', dirawat di rumah sakit jiwa

Dilansir dari BBC News Indonesia, seorang anak bernama Franky (disamarkan) didiagnosa mengalami kecanduan pada *game online*, ibunya mengatakan bahwa sejak putranya masih balita anak tersebut sudah diberikan gawai oleh pengasuhnya. Tentu saja hal tersebut tak dapat dikontrol oleh kedua orang tua Franky karena dirinya dan suaminya pergi bekerja. Hingga suatu ketika, saat Franky diperintahkan untuk tidak bermain dengan gawainya, dirinya menunjukkan sifat agresif dengan memukul ibunya, dan berteriak marah sambil memegang pisau. Tentu saja hal tersebut mengejutkan Nurma, sang ibu.

Dokter Isa, seorang psikiater anak dan remaja di RSJ Dr Soeaharto Heerdjan, Jakarta mengaku pernah menangani anak yang memiliki kasus hampir mirip dengan Franky. Berbeda dengan Franky yang dianjurkan untuk rawat jalan, karena Franky masih dapat diberi pengertian oleh orang tuanya. Anak tersebut diharuskan rawat inap karena tidak lagi dapat ditenangkan dan diberi pengertian oleh orang tuanya. Kasus ini bermula ketika kuota internet pada gawai anak tersebut habis dan meminta untuk segera dipenuhi tetapi keluarga tidak memberikan, sehingga perilaku agresif anak tersebut muncul dengan memukul wajah ibunya.

Selama pandemi Covid-19 berlangsung tentu saja banyak keluarga dan anak-anak menghabiskan waktu di dalam rumah. Hal ini membuat orang tua pandai-pandai dalam memikirkan kegiatan apa yang dapat dilakukan di dalam rumah. Dilansir dari Wartakota Tribun News, seorang anak dilaporkan terkena stroke dan lumpuh tangan setelah memainkan *game online* tanpa berhenti selama 22 jam. Bocah bernama XB ini dilarikan ke rumah sakit setelah pingsan di rumahnya. Setelah ditangani oleh dokter anak tersebut baru saja menyadari bahwa

tangganya mengalami kelumpuhan. Setelah ditelusuri, kelumpuhan tersebut didasari oleh kecanduannya bermain *game*. Sejak semasa *lockdown* berlaku, setiap harinya XB bermain *game* tanpa henti hingga 22 jam sehari. Dilansir dari Tempo.co, *Hyper-casual gaming* dari Adjust melaporkan pengunduhan aplikasi *game* seluler pada akhir maret 2020 saja sudah mengalami peningkatan sebesar 75% dibanding satu tahun yang lalu. Selain itu durasi waktu bermain pengguna juga mengalami peningkatan sebesar 47%.

Dari beberapa kasus di atas, penulis membuat sebuah konten yang bisa dinikmati oleh anak-anak serta orang tua berupa *project* podcast dongeng bernama Dongeng Lulu, yang mampu merangsang pendengar untuk berimajinasi. Lee & Chan (dalam Hutabarat, 2020:110) mengatakan audio dapat menjadi rangsangan yang kuat untuk seseorang agar dapat berimajinasi. Podcasting atau kegiatan melakukan podcast telah menjadi salah satu bentuk teknologi yang cepat berkembang akhir-akhir ini. Di Indonesia, masyarakat sudah mengenal dan mengkonsumsi podcast. Hasil survei dari *Daily Social* bersama dengan JakPat terhadap 2.023 pengguna ponsel pintar atau *smartphone* dalam “*Podcast User Research in Indonesia 2018*” menunjukkan bahwa 68% responden Indonesia mengaku Familiar dengan pocast dan 81% responden diantaranya mendengarkan podcast dalam beberapa bulan terakhir. Hasil survei juga menunjukkan bahwa pendengar podcast di Indonesia di dominasi oleh orang-orang berusia 20-25 tahun dengan persentase sebesar 42,12% diikuti oleh usia 26-29 dan 30-35 tahun (Hutabarat,2020:108).

Pembuatan podcast dongeng ini nantinya diharapkan mampu mendekatkan orang tua dan anak, merangsang imajinasi anak, mampu merangsang anak agar berpikir kritis, serta menjadi konten alternatif bagi anak-anak. Orang tua juga berperan penting dalam mendampingi anak-anak untuk mengontrol durasi waktu saat bermain dengan gawainya. Adanya podcast dongeng juga merupakan bentuk pemanfaatan podcast dibidang edukasi atau pembelajaran juga dapat menghibur para pendengar. Penulis sendiri memiliki peran dalam proyek ini adalah sebagai penulis naskah, mencari dan mengatur *talent* pengisi suara, serta menjadi narator.

Pemilihan konten berupa dongeng juga memiliki alasan. Menurut Pusat Bahasa (2003: 167) Dongeng memiliki salah satu unsur intrinsik yaitu memiliki amanat untuk membentuk karakter anak karena dongeng memiliki nilai budi pekerti yang dapat dipelajari oleh anak-anak. Hal ini berarti selain menjadi bahan hiburan saat pandemi Covid-19 juga dapat menjadi bahan pembelajaran untuk anak-anak melalui pesan moral yang terkandung dalam dongeng.

I.2 Bidang Kerja Praktik

Penulis bertanggung jawab atas pencarian *talent* pengisi suara tokoh dongeng serta sebagai narator dalam dongeng Lulu. Proses pencarian talent tentu saja harus memenuhi kriteria. Antara lain, yaitu mampu mendalami karakter tokoh, serta memiliki karakter suara yang sesuai dengan tokoh dalam dongeng Lulu. Sedangkan tugas sebagai narator adalah untuk mengisi teks narasi pada dongeng. Sebagai narator tentu saja harus mampu mengendalikan suara agar pendengar mampu merasakan suasana dan latar yang terbentuk dalam dongeng.

I.3 Tujuan Kerja Praktik

1. Menerapkan teori serta konsep yang telah didapatkan dalam mata kuliah Produksi Media Audio dan Audio-Visual Komunikasi saat kerja praktik berlangsung.
2. Mengasah keterampilan dalam mengisi suara sebagai narator dan mengarahkan para pengisi suara tokoh agar sesuai dengan karakter yang diinginkan.
3. Menyajikan media audio berupa *podcast* yang dapat secara jelas dipahami serta dinikmati oleh target pendengar.

I.4 Manfaat Kerja Praktik.

I.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil kerja praktik dapat digunakan sebagai masukan bagi selanjutnya dalam bidang komunikasi khususnya pada media audio.

I.4.2 Manfaat Praktis

Penulis berharap kerja praktik ini dapat memberikan manfaat yang baik. Pertama, bagaimana narator berperan dalam pengisian suara untuk teks narasi dan mengarah para talent pengisi suara untuk tokoh dongeng. Kedua, untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana seorang narator mampu membawa pendengarnya seperti berada di dalam cerita dongeng. Ketiga untuk mengetahui lebih jelas proses kerja secara nyata terutama di bidang pengisian suara.

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Podcast

Menurut Philips (dalam Hutabarat,2020), adalah *file* audio digital yang dibuat dan diunggah ke media atau *platform* online untuk dibagikan dengan orang lain. *podcast* mengacu pada *file* audio dalam format digital yang dapat diakses secara langsung melalui gawai, desktop atau dapat dikirimkan ke perangkat media portabel seperti MP3 *player* yang dapat di bawa kemana saja. Ada pula sebutan *podcasting* yang merupakan metode distribusi rekaman audio yang dikirimkan melalui internet (Walton, dalam Hubarat, 2020: 109). Porses berlangganan *podcast* menggunakan teknologi RRS atau *Really Simple Syndication*, *provider* konten mengenali adanya *file* yang diunggah dengan mengacu pada *RSS-enabled web site*, contohnya saja *feed*. Karena *feed* mencatat setiap episode *podcast* yang ada, termasuk judul, tanggal publikasi, dan lain-lain. Vogele & Gard (dalam Hubarat, 2020: 109), mengatakan bahwa ada tiga karakteristik utama dari sebuah *podcast*, yaitu pertama adalah episodik, kedua adalah *download*, ketiga adalah program-program yang didorong terutama dengan tema tertentu.

Pemanfaatan *podcast* dalam banyak bidang semakin meluas, salah satunya adalah dalam bidang edukasi. Penggabungan teknologi dalam bidang edukasi bukanlah hal yang baru. Teknologi telah memainkan peran dalam pengajaran dan pembelajaran (Hutabarat, 2020: 108). Frydenberg dan Nathan & Chan (dalam Hubarat,2020: 108), menguji bahwa tujuan dibalik pemanfaatan *podcast* dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu memperbesar *flexibility* dalam pembelajaran, meningkatkan aksibilitas belajar serta memperkaya pengalaman belajar.

Keunggulan audio bagi pendidikan adalah berdasarkan penelitian Durbridge (dalam Hubarat, 2020:109-110) pada mahasiswa UK Open University. Ditemukan bahwa mahasiswa merespon audio seperti menganalisis musik, memahami bahasa lisan, dan mendengarkan suara dosen. Inti konten utama dari *podcast* adalah audio. Menurut Lee & Chan (dalam Hubarat, 2020:110), audio dapat menjadi rangsangan yang kuat untuk seseorang agar dapat berimajinasi.

I.5.2 Jenis dan Tahapan *Voice Over*

Voice over seringkali disalah artikan oleh masyarakat Indonesia sebagai *dubbing*. Nyatanya *Voice over* sendiri adalah teknik produksi suara dengan membacakan naskah oleh Pengisi suara atau *voice talent* untuk menyampaikan pesan. *Voice over* banyak digunakan di media seperti produksi televisi, film, radio *games*, *audio book* dan lain sebagainya. Sedangkan *dubbing* adalah salah satu jenis *voice over*. *Voice over* terdiri dari tiga jenis, yaitu *Dubbing*, *ADR* dan *Voice Character* (Wai Wai Studio, 2018:1). Berikut adalah penjelasannya:

1. Dubbing

Dubbing sendiri adalah proses sulih suara, istilah ini lekat sekali dengan proses mengubah bahasa dari sebuah film. Jika dilihat, *Dubbing* banyak sekali dilihat pada sebuah film atau serial televisi. Seringkali hasil terjemahan dari naskah tidak pas dengan pergerakan bibir tokoh dalam video.

2. ADR

ADR adalah singkatan dari *Automated Dialogue Replacement* yang artinya proses perekaman suara yang dilakukan ulang karena tidak dapat merekam pada saat proses perekaman suara dilakukan. Seringkali hal ini terjadi pada saat pembuatan film, di mana proses perekaman suara terganggu oleh adanya *noise*. ADR dapat ditemui di produksi film Hollywood yang 90% melakukan proses ADR.

3. *Voice Character*

Voice over juga bisa disebut dengan *voice acting*. *Voice Over* adalah seni melakukan *voice over* yang ditunjukkan untuk memainkan peran atau untuk menggambarkan emosi sebuah cerita dan menyediakan informasi. *voice character* sendiri tentu saja haruslah memiliki keahlian tersendiri karena diharapkan mampu memainkan 2-5 peran karakter yang berbeda.

Voice over juga berperan sebagai pembawa pesan yang bisa berfungsi informatif atau menghibur pendengar. Peran penulis naskah juga tak kalah penting. karena naskah yang baik dapat membantu proses penyampaian pesan yang akan dilakukan oleh pengisi suara. Pengisi suara juga harus memiliki kemampuan membaca atau menerjemahkan naskah dengan baik. Proses pengisian suara diawali dengan membacakan naskah yang ada dengan menggunakan *software* perekam suara yang dihubungkan dengan *clip on* atau *microphone*, *voice talent* memberi tanda pada kata tau kalimat dalam naskah yang berpotensi dapat salah dalam pengucapan. Seperti angka dalam tahun, nama orang, ejaan, dan sebagainya. *Clip on* atau *microphon* diharuskan berdiri tegak dan stabil, dengan jarak satu jengkal

antara *clip on* atau *microphon* dengan mulut sehingga tidak terdengar suara hembusan nafas saat proses pengisian suara berlangsung. Azhar Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran*, terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan media berbasis audio pembelajaran yaitu:

1. Tahap Pra Produksi

Tahap Pra Produksi kegiatan yang dilakukan adalah berupa pembuatan naskah atau penulisan naskah. Tahapan awal pembuatan naskah diawali dengan melakukan riset terlebih dahulu.

2. Tahap Produksi

Langkah-langkah dalam tahap produksi ini yaitu pembentukan tim produksi, rebug naskah, *casting* atau pemilihan pemain, latihan kering, tahap melakukan rekaman, *editing*, dan *mastering*

I.5.2.1 Narator

Adapula istilah narator, Jajdelska menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Silent Reading and the Birth of the Narrator* bahwa istilah narator memiliki arti yang luas dan arti yang sempit. Istilah narator dalam arti luas adalah orang yang menceritakan sebuah cerita, terpas orang tersebut nyata atau hanya sebatas imajinasi. Narator sering kali diartikan sebagai seseorang yang memiliki imajinasi tinggi, sebuah suara dari narator yang muncul dari naskah atau teks untuk menceritakan kisahnya. Jajdelska menggunkana istilah *storyteller* dan narator. *Storyteller* adalah seperti aktor

yang memainkan perannya dalam naskah. Seorang storyteller membawa naskah cerita dari awal hingga akhir melalui sebuah *performance* dan tentu saja dapat ditemui dan dapat terlihat saat dirinya membacakan naskah dalam sebuah pentas. Di lain sisi, seorang narator tidak dapat ditemui secara langsung.

I.5.3 Jenis-jenis Dongeng dan Penjelasannya

Dongeng adalah bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiktif. Dongeng umumnya memiliki alur cerita yang sederhana berfungsi untuk menyampaikan pesan moral dan juga dapat menghibur (Triyanto, 2007:46). Sedangkan menurut Dudung (dalam Habsari, 2017) bahwa dongeng adalah sastra lama yang menceritakan tentang kejadian diluar nalar serta penuh khayalan dan tidak benar-benar ada dan terjadi. Ada pula pengertian dongeng menurut Pusat Bahasa (2003: 167), dongeng adalah cerita bohong yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng memiliki salah satu unsur intrinsik yaitu memiliki amanat untuk membentuk karakter anak karena dongeng memiliki nilai budi pekerti yang dapat dipelajari oleh anak-anak.

Dongeng sendiri dapat di bagi menjadi tujuh jenis, antara lain:

1. Fabel: Dongeng mengenai binatang yang dapat berbicara atau mampu berperilaku layaknya manusia.
2. Sage: Sage adalah dongeng yang memiliki tema kepahlawanan, keberanian, atau sihir.

3. Mitos: Dongeng yang menceritakan hal-hal magis, seperti cerita tentang dewa atau peri.
4. Legenda: Adalah bentuk dongeng yang menceritakan asal-usul suatu benda atau tempat.
5. Cerita Pelipur Lara: Cerita Pelipur Lara biasanya berbentuk narasi yang memiliki tujuan untuk menghibur tamu di pesta dan diceritakan oleh seorang ahli.
6. Cerita Jenaka: Yaitu cerita yang berkembang dikalangan masyarakat dan dapat menimbulkan gelak tawa.
7. Cerita Perumpamaan: Cerita perumpamaan adalah bentuk dongeng yang mengandung kiasan (Dudung, dalam Habsari, 2017: 24).

Dongeng juga dapat dimanfaatkan untuk mengasah emosi serta menumbuhkan imajinasi dan meningkatkan daya kritis terhadap anak. Dongeng mengandung nilai luhur bangsa, terutama nilai-nilai ajaran moral dan budi pekerti. Jika dongeng atau cerita rakyat dikaji dari sisi nilai moralnya, maka dapat diambil menjadi nilai moral sosial, nilai moral individual, nilai moral religi. Nilai-nilai moral sosial meliputi, kasih sayang, kerukunan, bekerjasama, suka menolong, suka memberi nasihat, peduli terhadap orang lain, suka mendoakan orang lain. Nilai moral individu meliputi, kepatuhan, rela berkorban, keberanian, jujur, menghormati dan menghargai, adil dan bijaksana, bekerja keras, menepati janji, tahu balas budi, rendah hati, dan hati-hati dalam bertindak. Sementara itu nilai moral religi meliputi percaya akan adanya Tuhan, percaya akan kekuasaan Tuhan, berserah

diri kepada Tuhan dan memohon ampun kepada Tuhan (Sulistyarini, dalam Habsari, 2017: 26).