

**PENTINGNYA NASKAH DALAM MEMBANGUN *THEATER OF MIND*
PADA SANDIWARA AUDIO**

“MAU JADI APA?”



Oleh:

Giorgina Tania

2019/BC FILM/045406

**PROGRAM STUDI D3 BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

HALAMAN PERSETUJUAN

**LAPORAN KARYA KREATIF
PENTINGNYA NASKAH DALAM MEMBANGUN *THEATER OF MIND*
PADA SANDIWARA AUDIO
“MAU JADI APA?”**

Tugas Akhir berupa Laporan Praktek Kerja Lapangan atau Karya Kreatif ini diajukan guna melengkapi dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) dalam bidang komunikasi dengan spesialisasi Broadcasting R-TV atau Film.

**Disusun oleh:
Giorgina Tania
F19045406**

Disetujui oleh:

**Dosen Pembimbing
Arya Tangkas, M.I.KOM**

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN KARYA KREATIF
PENTINGNYA NASKAH DALAM MEMBANGUN *THEATER OF MIND*
PADA SANDIWARA AUDIO
"MAU JADI APA?"

Telah dipresentasikan di depan Tim Penguji Akademi Komunikasi Indonesia pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 23 Agustus 2022
Jam : 10.00 WIB
Tempat : Ruang Presentasi

1. Arya Tangkas, M.I.KOM
(Pembimbing dan Penguji I)

2. Dra. Sudaru Murti, M.Si
(Penguji II)

3. Heri Setyawan, M.Sn
(Penguji III)

Mengetahui:


Dra. Sudaru Murti, M.Si
Ketua STIKOM

Mengesahkan:


Arya Tangkas, M.I.KOM
Ketua Prodi D3 Penyiaran

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Giorgina Tania
NIM : F19045406
Judul Laporan : Pentingnya Naskah Dalam Membangun *Theater of Mind* Pada Sandiwara Audio "Mau Jadi Apa?"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama proses pembuatan Tugas Akhir Karya Kreatif Sandiwara Audio "Mau Jadi Apa?".
2. Karya ini bukan plagiat (*copy-paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya mencantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah: dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiaris dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM. Maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi yang kemudian dipublikasi secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 23 Agustus 2022



Giorgina Tania

MOTTO

“Yang menjadi persoalan bukanlah **panjang** dari hidup itu, tetapi **kualitas** dari hidup itu sendiri.” - Seneca

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas berkat, kasih dan karunia-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan tugas akhir Karya Kreatif yang berjudul “Pentingnya Naskah dalam membangun *Theater of Mind* dalam Sandiwara Audio ‘Mau Jadi Apa?’”

Dalam penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Maka dari itu dengan segala hormat, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME, yang telah memberikan berkat, kasih dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
2. Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku ketua di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta
3. Bapak Arya Tangkas, M.I.KOM selaku pembimbing dalam penyusunan laporan yang selalu membimbing dan memberi masukan untuk menyelesaikan laporan ini.
4. Orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis selama penyusunan laporan ini.
5. Keluarga Eldo yang telah membantu
6. Seluruh teman-teman angkatan 2019

Laporan ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis memohon maaf atas semua kekurangan dan menerima kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih. semoga laporan ini dapat membantu dan bermanfaat.

Yogyakarta, 23 Agustus 2022

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii-ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1-3
1.2 Rumusan Masalah	3-4
1.3 Tujuan Karya Kreatif	4
1.4 Manfaat Karya Kreatif	4
1.5 Tempat dan Waktu Karya Kreatif	4
1.5.1 Tempat.....	4
1.5.2 Waktu	4-5
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1 Observasi	5
1.6.2 Studi Pustaka.....	5
1.6.3 Produksi.....	6
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	6
2.1 Penegasan Judul	7-8
2.1.1 Naskah	7

2.1.2	Theater of Mind.....	7
2.1.3	Sandiwara Audio	7-8
2.1.4	Mau Jadi Apa?.....	8
2.2	Kajian Pustaka.....	8-20
2.2.1	Karakteristik Sandiwara Audio	8-9
2.2.2	Unsur Sandiwara Audio	9-12
2.2.2.1	Unsur Instrinsik	9-12
2.2.2.2	Unsur Ekstrinsik	12
2.2.3	Teknik Menulis Naskah Sandiwara Audio.....	13-17
2.2.4	Theater of Mind.....	17-19
2.2.5	Teori Produksi Sandiwara Audio	19-20
2.2.5.1	Pra Produksi.....	19
2.2.5.2	Produksi.....	19
2.2.5.3	Pasca Produksi.....	19-20
2.2.6	Ekstraksi	20
BAB III	OBJEK KARYA KREATIF	21
3.1	Logo Kelompok.....	21
3.2	Rumah Produksi	21
3.3	Tema.....	21
3.4	Premis.....	21
3.5	Sinopsis	22
3.6	Kerabat Kerja	22
3.7	Pengisi Suara	22
3.8	Tokoh.....	23-25
3.9	Naskah	25-37
3.10	Peralatan	37
3.11	Time Schedule.....	37-39
3.12	Biaya.....	39
BAB IV	PEMBAHASAN.....	40
4.1	Analisa Program	40
4.2	Tahapan Produksi	40-59
4.2.1	Pra Produksi.....	41-54

4.2.2	Produksi.....	54-57
4.2.3	Pasca Produksi.....	57-59
4.3	Proses Kerja.....	59
4.3.1	Naskah	59
4.3.2	Theater of Mind.....	59-64
4.4	Catatan Kritis.....	64
4.4.1	Evaluasi Produksi Karya Kreatif Sandiwara Audio “Mau Jadi Apa?”	64-64
4.4.1	Evaluasi keberhasilan	65
4.4.2	Evaluasi kegagalan	65
4.4.2	Evaluasi Penulis.....	65-66
4.4.3	Evaluasi Akademik.....	66
BAB V	PENUTUP.....	67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Tim Produksi	21
Gambar 2. Pengisi suara Anggun.....	23
Gambar 3. Pengisi suara Ayah	23
Gambar 4. Pengisi suara Ibu	23
Gambar 5. Pengisi suara HRD	24
Gambar 6. Pengisi suara Kang Ojek	24
Gambar 7. Pengisi suara Teman 1	24
Gambar 8. Pengisi suara Teman 2	25
Gambar 9. Proses rekaman Narrator	55
Gambar 10. Proses rekaman Anggun.....	55
Gambar 11. Proses rekaman Ibu	56
Gambar 12. Proses rekaman Bapak	56
Gambar 13. Proses rekaman Kang Ojek	56
Gambar 14. Proses rekaman Teman 1.....	57
Gambar 15. Proses rekaman HRD & Teman 2	57
Gambar 16 Proses Scoring	57

Gambar 17. Proses Scoring	58
Gambar 18. Proses Scoring	58
Gambar 19. Proses Mixing.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Time Schedule.....	37-39
Tabel 2. Biaya	39

ABSTRAK

Naskah merupakan hal yang penting dalam membuat suatu karya, contohnya seperti sandiwara audio. Sandiwara audio memiliki sebuah keunikan, yaitu dapat membangun *theater of mind* dalam pikiran pendengar. *Theater of Mind* terbentuk dengan didasar oleh beberapa unsur, salah satunya adalah unsur naskah. Maka dari itu, laporan ini akan membahas tentang pentingnya naskah dalam membangun *theater of mind* pada sandiwara audio. Dengan teknik metode penelitian observasi, kajian pustaka dan produksi, hasil menunjukkan bahwa naskah memang hal yang penting, tetapi untuk membangun sebuah *theater of mind* naskah juga membutuhkan unsur pendukung lainnya untuk menyempurnakan pembentukan *theater of mind*. Unsur tersebut yaitu ilustrasi musik, *sound effect* serta intonasi para pengisi suara.

Kata kunci : Penulis Naskah, Theater of Mind, Sandiwara Audio

ABSTRACT

Scripts are important in creating a work, such as an audio play. Audio plays are unique in that they can build a theater of mind in the mind of the listener. Theater of Mind is formed based on several elements, one of which is the script element. Therefore, this report will discuss the importance of the script in building theater of mind in audio plays. With the research method techniques of observation, literature review and production, the results show that the script is indeed an important thing, but to build a theater of mind the script also needs other supporting elements to perfect the formation of theater of mind. These elements are musical illustrations, sound effects and intonation of the voice actors.

Keywords: Scriptwriter, Theater of Mind, Audio Theatre

BAB I PEMBAHASAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sandiwara audio di Amerika Serikat pada tahun 1924 yaitu dengan munculnya sandiwara audio pertama yang berjudul "*The Wolf*", adaptasi dari naskah drama Charles Sommerville oleh Eugene Walter. Ada banyak macam acara dalam berbagai genre, misalnya misteri, thriller, komedi dan lainnya. Salah satu sandiwara audio yang terkenal di Amerika yaitu "*The War of the Worlds*" yang diarahkan oleh Orson Welles adaptasi dari novel HG Wells.

Di Inggris, pada 15 Januari 1924 "*A Comedy of Danger*" oleh Richard Hughes adalah sandiwara audio pertama yang ditulis untuk *British Broadcasting Corporation* (BBC). (Chignell, 2004:356). Sejak penemuan di awal abad ke-20, sandiwara telah digunakan dalam berbagai cara di radio dan kisah perkembangannya menjadi pelajaran bagi siswa radio dan drama. Beberapa sandiwara yang didengar merupakan adaptasi dari drama panggung, buku atau film. (Chignell, 2004:357)

Sedangkan di negara Asia seperti Jepang, sandiwara audio dimulai pada tahun 1925. Contoh drama audio di Jepang yaitu "*Kirihitoha*" dan "*Tank no Naka*". Di Jepang, sandiwara audio masih populer di kalangan penggemar manga, light novel dan anime.

Di negara Indonesia, sandiwara audio mulai tampak berkembang sejak 1920-an. (Renggani, 2014:6). Walaupun di tahun 1940-an ketika penjajahan Jepang, perkembangan sandiwara audio kurang mengembirakan. Karena pada 8 Maret 1942 imperialis Jepang menduduki Indonesia, radio siaran dibekukan dan diurus oleh jawatan khusus. Pusat radio siaran yang berkedudukan di Jakarta diberi nama Hosokanri Kyotoku dan nama Hosokyoku untuk cabang yang tersebar di Bandung, Jogja,

Purwakarta, Solo, Semarang, Malang, dan Surabaya. (Triartanto, 2010:27). Hingga pada tahun 1970-an sampai 1980-an sandiwara audio di radio mengalami masa keemasan, didominasi dengan kisah bertema tentang kerajaan dengan latar perang. Contoh sandiwara tersebut diantaranya yaitu "Tutur Tinular", "Saur Sepuh", "Legenda Singasari". "Misteri Gunung Merapi", "Babad Tanah Leluhur". Serta sandiwara kehidupan bersifat kontemporer berjudul "Ibuku Malang Ibuku Tersayang" dan "Catatan Si Boy" di Jakarta sangat digemari kawula muda pada pertengahan 1980-an hingga difilmkan ke layar lebar. (Triartanto, 2010:63)

Menurut sebuah lembaga penelitian yang bernama Survei Radio Indonesia (SRI), di delapan kota besar seperti Jakarta pada jam 5 sore banyak pendengar menyetel Radio Nusantara Jaya yang menyiarkan Saur Sepuh. Lebih dari 200 radio swasta niaga di seluruh Indonesia menyiarkan Saur Sepuh. Sementara Catatan Si Boy yang disiarkan Prambors tiap Kamis malam, menurut SRI didengarkan lebih dari 150rb orang. Di kota Bandung, sekitar 110rb pendengar mengikuti sandiwara yang berjudul Sempal Guyon Parahyangan. Dan RRI Yogyakarta di pertengahan 1950-an, menjadi populer sejak Sumardiono pimpinannya mengadaptasi karya sastra dunia seperti karya Shakespeare berjudul Hamlet ke bahasa Jawa.

Seiring berkembangnya zaman, sandiwara audio mengalami penurunan. Faktor utamanya dikarenakan munculnya televisi pada tahun 1950-an, para pendengar beralih ke televisi yang mempunyai visual. Walaupun sandiwara audio sempat tergerus karena perkembangan zaman, ternyata terdapat sisi positif. Pada zaman sekarang sandiwara audio bisa dijangkau lebih mudah, salah satunya caranya bisa dicari dan diakses di berbagai platform seperti YouTube dan Spotify. Contoh yang dapat ditemukan di Spotify yaitu sandiwara audio dari budayakita, sandiwaradio.diy dan masih banyak lagi. Kini sandiwara audio mulai kembali digemari walaupun tidak memiliki visual seperti televisi.

Karena sandiwara audio tidak terdapat komponen visual, hanya mengandalkan dialog, musik dan efek suara untuk membantu para pendengar membayangkan jalan cerita. Dengan kata lain, para pendengar harus mengimajinasikan apa yang mereka dengar. Proses terciptanya imajinasi inilah yang disebut sebagai *Theater of Mind*.

Theater of Mind, seni memainkan imajinasi pendengar secara mental seperti pikiran dan emosi. Pendengar membayangkan seolah – olah apa yang didengar itu benar terjadi dalam imajinasi mereka. *Theater of Mind* ini didukung oleh musik, efek suara dan dialog, yang mengartikan bahwa naskah juga memiliki peranan penting dalam membangun *Theater of Mind*. Di dalam naskah terdapat dialog yang mengarahkan para pengisi suara harus berucap atau berintonasi seperti apa, sehingga para pendengar tahu apa yang sedang terjadi pada tokoh ini dan dapat membayangkan kejadian apa yang sedang berlangsung. Ini lah pentingnya sebuah naskah didalam sandiwara audio dan menjadi salah satu faktor utama membangun *Theater of Mind*.

Secara umum naskah diartikan sebagai bentuk tertulis dari gagasan atau ide seseorang. (Darmanto, 1998:1). Tanpa adanya naskah, sandiwara audio tidak bisa terbentuk. Karena cerita merupakan dasar dari terbentuknya sebuah seni, sebagai contoh selain sandiwara yaitu adanya film baik durasi panjang atau pendek tidak bisa terbuat jika tidak ada cerita yang ingin disampaikan kepada para penonton. Sebuah novel juga tidak bisa dibuat tanpa adanya cerita, selain itu lukisan juga pasti memiliki cerita dibalik itu. Seperti lukisan Pablo Picasso “Guernica” yang menceritakan keadaan saat pemboman di kota Guernica di Spanyol yang begitu mencekam. Maka dari itu, dengan dibuatnya karya kreatif ini penulis ingin membahas pentingnya sebuah naskah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari laporan ini ya itu:

Bagaimana peran naskah dalam membangun *Theater of Mind* pada sandiwara audio *Mau Jadi Apa?*

1.3 Tujuan Pembuatan Karya Kreatif

Berikut tujuan penulis dalam membuat karya kreatif sandiwara audio ini, yaitu:

1. Para pembaca bisa memahami pentingnya naskah dalam membangun *Theater of Mind* pada sandiwara audio “*Mau Jadi Apa?*”
2. Mengangkat dan memperkenalkan kembali sandiwara audio kepada masyarakat di era modern saat ini.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya Kreatif

Adapun manfaat yang didapat penulis dalam membuat karya kreatif sandiwara audio ini, yaitu:

1. Mendapatkan pengalaman tentang membuat sandiwara audio.
2. Mengetahui bagaimana proses pembuatan sandiwara audio dari pra-produksi sampai pasca-produksi.

1.5 Tempat dan Waktu Pembuatan Karya Kreatif

1.5.1 Tempat

Pelaksanaan produksi karya kreatif sandiwara audio ini bertempat di sebuah studio rumahan yang beralamat di Desa Candimulyo, Kedu, Temanggung.

1.5.2 Waktu

Secara keseluruhan pengerjaan karya kreatif sandiwara audio ini berlangsung selama 3 bulan, dari bulan Maret hingga Mei.

1. Pra produksi

Tahap Pra Produksi dilaksanakan pada tanggal 10 maret 2022 sampai dengan tanggal 7 April. Tahap ini penulis

melakukan menentukan ide cerita, tema, sinopsis dengan kelompok sampai pembuatan naskah.

2. Produksi

Tahap Produksi dilaksanakan pada tanggal 18 April 2022 sampai dengan tanggal 23 April 2022. Tahap ini merupakan proses melakukan rekaman dialog dengan para pengisi suara.

3. Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2022 sampai dengan tanggal 4 Juli 2022. Tahap ini merupakan proses editing, seperti menggabungkan beberapa track audio, pembuatan ilustrasi musik dan penyempurnaan tingkat kekerasan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan karya kreatif ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1.6.1 Observasi

Penulis melakukan observasi mengenai sandiwara audio dengan topik terkait di platform musik seperti Spotify, guna untuk mencari referensi cerita dalam membuat naskah. Penulis memilih platform Spotify karena melihat banyak sandiwara audio yang dipublikasi disana, contoh referensi penulis yaitu podcast “Belajar Seni, Nanti Mau Jadi Apa?” dari Siniar Anak Pulau.

1.6.2 Studi Pustaka

Penulis juga melakukan studi pustaka guna untuk mencari teori pembahasan yang relevan dengan topik laporan ini, berupa mengutip dari artikel dan arsip.buku

1.6.3 Produksi

Penulis melakukan produksi pembuatan karya kreatif guna mendapatkan hasil bahwa bagaimana naskah berperan penting dalam pembuatan sandiwara audio dan dapat membangun *Theater of Mind*.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penegasan Judul

Dalam menulis laporan tugas akhir karya kreatif ini penulis telah menentukan judul laporan terlebih dahulu yaitu “Pentingnya Naskah Dalam Membangun *Theater of Mind* Pada Sandiwara Audio ‘Mau Jadi Apa?’”. Berikut beberapa penjabaran tentang arti dan maksud dari masing – masing kata:

2.1.1 Naskah

Secara umum naskah diartikan sebagai bentuk tertulis dari gagasan atau ide seseorang. Tetapi tidak semua tulisan bisa disebut naskah. Sudah menjadi konvensi bahwa naskah adalah bentuk tertulis dari hasil pemikiran seseorang atau kelompok orang yang telah disistematisasikan guna mencapai tujuan tertentu yang direncanakan. (Darmanto, 1998:1)

Dari beberapa pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa naskah adalah tulisan dari sebuah ide atau pemikiran seseorang yang ditulis dengan mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.2 *Theater of Mind*

Seperti yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya, *Theater of Mind* merupakan seni memainkan imajinasi pendengar secara mental seperti pikiran dan emosi. Karena sandiwara audio tidak memiliki visual, maka para pendengar harus mengimajinasikan apa yang telah ia dengar di dalam pikirannya. Proses terjadinya imajinasi inilah yang dinamakan *Theater of Mind*.

2.1.3 Sandiwara Audio

Drama kerap kali disebut sandiwara dalam bahasa Jawa. Kata “sandi” yang berarti rahasia, sedangkan “wara” menjadi

warah yang berarti ajaran. Maka sandiwara merupakan drama yang berisikan ajaran mengenai hidup. (Renggani, 2014:8)

Kata *audio* adalah kata latin yang artinya “Saya dengar”. Dalam elektronika kata ini digunakan untuk menguraikan segala sesuatu yang berhubungan dengan perekam, penyiaran atau pemutaran kembali suara yang dapat kita dengar. (Sinclair, 1988:1)

Maka penulis menyimpulkan bahwa sandiwara audio merupakan sebuah pertunjukan drama yang hanya dapat mendengarkan suara dengan memuat cerita tentang ajaran hidup.

2.1.4 Mau Jadi Apa

Mau Jadi Apa merupakan judul dari sandiwara yang berkisah tentang Anggun, seorang perempuan yang baru saja lulus dari kuliahnya. Anggun berjuang mencari pekerjaan dan menghadapi *quarter life of crisis*, ditambah dengan ayahnya yang tak pernah mendukung keinginannya. Kalimat “mau jadi apa” ini seperti menggambarkan seolah-olah tidak ada ruang untuk keahlian seni dalam gambaran ideal masa depan bagi banyak orang.

Sandiwara audio yang bergenre drama ini berdurasi 26:20 menit dan akan ditayangkan di platform YouTube channel 4:19 production.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Karakteristik Sandiwara Audio

Beberapa sandiwara audio yang ada pada sebuah sandiwara audio, yaitu: (Renggani, 2014:10)

1. Berisi pengalaman hidup manusia yang digambarkan secara estetika auditif.

2. Dipentaskan atau dipertunjukkan melalui siaran khusus pada waktu tertentu, misalnya malam hari dengan mengambil tempat sepi, haru, cinta dan horor.
3. Berbentuk dialog yang kuat, agar dapat menggaet hati pendengarnya.
4. Didengarkan oleh banyak orang yang banyak jumlahnya.
5. Mengangkat kehidupan mengenai manusia, lingkungan dan alam sekitar.
6. Didengarkan melalui media radio atau kaset tanpa memiliki visual.
7. Adanya ilustrasi musik dan efek suara yang dapat membangkitkan para pendengar untuk tertarik mengikuti kelanjutan cerita.

2.2.2 Unsur Sandiwara Audio

Ada dua unsur di dalam pembuatan sandiwara, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

2.2.2.1 Unsur Intrinsik

Merupakan salah satu unsur yang penting dalam pembuatan sandiwara dan terletak struktur karya sastra (Renggani, 2014:152), unsur ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu:

2.2.2.1.1 Pemain

Pemain adalah individu yang ada didalam cerita, individu itu bisa mencakup manusia, hewan dan lain – lain. Ada dua macam pemain, yaitu:

1. Pemain utama merupakan pemain yang mendapatkan bagian paling banyak dalam dialog dan berperan dari awal sampai akhir cerita (Renggani, 2014:152).
2. Pemain figuran merupakan pemain yang hanya membantu atau melengkapi cerita dan bisa juga menjadi pemain yang membantu pemain utama dalam cerita (Renggani, 2014:152).

2.2.2.1.2 Penokohan

Penokohan adalah karakter atau sifat dari setiap pemain yang ikut serta dalam sandiwara (Renggani, 2014:153). Penokohan terbagi menjadi tiga (Renggani, 2014:149), yaitu:

1. Peran protagonis adalah peran yang mewakili hal – hal positif dalam kebutuhan cerita. Peran ini akan membangkitkan empati dari penonton karena cenderung menjadi pemain yang baik tetapi disakiti dan menderita. Peran protagonis biasanya adalah pemain sentral, yaitu pemain yang menentukan pergerakan adegan.
2. Peran Antagonis merupakan sebaliknya dari peran protagonis, peran ini harus mewakili sisi negatif dalam kebutuhan cerita. Peran ini biasanya cenderung menyakiti pemain protagonis, menjadi pemain yang jahat sehingga menimbulkan rasa benci.
3. Pemain tritagonis adalah peran pendamping yang bisa untuk peran protagonis maupun antagonis. Peran ini dapat mendukung atau melawan pemain sentral, tetapi bisa juga menjadi perantara atau penengah pemain sentral. Posisinya sebagai pembela pemain yang didampinginya. Peran ini termasuk karakter pendukung utama.

2.2.2.1.3 Alur

Alur sering kali dianggap sebagai jalan cerita atau plot. Suminto A. Sayuti (2000:30) mengatakan bahwa plot merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam karya fiksi, termasuk drama yang tersusun jalin-menjalin dalam ruang dan waktu serta memiliki hubungan kausalitas atau sebab akibat. Alur dibagi menjadi tiga (Renggani, 2014:153), yaitu:

1. Alur maju adalah alur yang menggambarkan peristiwa belum terjadi atau menggambarkan suatu peristiwa yang akan terjadi nanti.
2. Alur mundur adalah alur yang menceritakan suatu peristiwa yang telah terjadi atau menceritakan peristiwa yang telah terjadi di masa lalu.
3. Alur maju mundur adalah alur yang menceritakan mengenai peristiwa yang kini terjadi namun dilanjutkan dengan peristiwa yang telah terjadi dan kembali lagi ke peristiwa kini.

2.2.2.1.4 Setting

Setting dibagi menjadi beberapa bagian (Renggani, 2014:153), yaitu:

1. Setting waktu merupakan latar kapan waktu cerita itu terjadi
2. Setting tempat merupakan latar dimana tempat cerita itu terjadi
3. Setting suasana merupakan latar bagaimana suasana dalam cerita yang terjadi
4. Setting budaya merupakan latar budaya apa yang mempengaruhi cerita tersebut.

2.2.2.1.5 Sudut Pandang

Sudut pandang dibagi menjadi dua bagian (Renggani, 2014:153), yaitu:

1. Sudut pandang orang pertama adalah dialog yang menyatakan ungkapan langsung pemain dan biasanya dialog tersebut berisi kata “aku”.
2. Sudut pandang orang ketiga terbagi jadi dua bagian, yaitu sudut pandang orang ketiga diluar cerita dan sudut pandang orang ketiga didalam cerita. Contoh dari sudut

pandang orang ketiga diluar cerita adalah “Pada suatu cerita, si A dan si B bertengkar hebat.”, contoh dari sudut pandang orang ketiga dalam cerita adalah “si A dan si B bertengkar hebat.

2.2.2.1.6 Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah bahasa yang dipakai untuk dialog antara pemain. Misalnya gaya bahasa formal, gaya bahasa informal dan lain – lain. Gaya bahasa juga bisa menggunakan beberapa majas, seperti gaya bahasa hiperbola (Renggani, 2014:154). Sesuai dengan karakteristiknya yang auditif maka pemakaian bahasa sangat penting, dapat dikatakan bahwa bahasa yang dipergunakan harus sederhana, mudah diucapkan, mudah diingat dan dipahami.

2.2.2.1.7 Amanat

Amanat adalah suatu pesan yang ingin disampaikan penulis atau pembuat cerita kepada penonton. Amanat dapat diutarakan dengan langsung di dalam sandiwara atau potongan dialog, tetapi amanat juga memungkinkan tidak dimunculkan secara langsung atau disembunyikan dari dialog dan sandiwara tersebut (Renggani, 2014:154).

2.2.2.2 Unsur Ekstrinsik

Merupakan unsur yang penting dalam pembuatan sandiwara tetapi terletak diluar karya sastra. Antara lain kru produksi yang bertanggung jawab atas kelangsungan suatu sandiwara, yaitu Sutradara, penulis naskah, *sound engineer*, ilustrasi musik dan lain – lainnya. Salah satu yang terpenting dari produksi sandiwara adalah penulis naskah, lantaran naskah termasuk unsur yang diperlukan paling awal sebagai rancangan menciptakan sandiwara audio (Renggani, 2014:154).

2.2.3 Teknik Menulis Naskah Sandiwara Audio

Hal pertama yang dilakukan dalam menulis naskah sandiwara audio adalah dengan menentukan gagasan. Gagasan harus mengandung tiga aspek penting, yaitu menarik, memiliki potensi dramatik dan aktual dengan keadaan zaman. Menentukan gagasan atau ide sama dengan mencari inspirasi atau juga ilham (Sahid, 2018:27).

Asep Samsul M. Romli (2001:43-44) mengatakan bahwa ada juga hidayah yang datang melalui penca-indra, yaitu petunjuk yang didapat melalui penglihatan (mata), pendengaran (telinga), perasaan (lidah), penciuman (hidung), perabaan (tangan).

Ide atau ilham ini dapat dicari dari kehidupan sekitar kita, latar belakang sosial manusia bermacam-macam dan bisa dilihat dari banyak segi seperti status sosial, politik, ekonomi, latar belakang etnis, agama, maupun pendidikan (Sahid, 2018:28). Seperti cerita dari karya kreatif yang saya buat mendapat ide dari orang-orang awam yang masih belum mengetahui dan kerap kali bertanya jika memilih pendidikan seni, nantinya akan bekerja menjadi apa.

Menurut Nur Sahid (2018:32-37) sumber ide penulisan sangat luas, tidak terbatas pada imajinasi penulisnya saja. Namun dapat digali dari mana saja, seperti:

1. Cerita sehari-hari

Dalam realitas sosial sehari-hari di sekitar kita berbagai permasalahan dan peristiwa terhampar begitu banyak. Misalnya, kehidupan rumah tangga menyodorkan berbagai masalah yang menarik seperti hubungan rumah tangga yang tidak harmonis lantaran terjadi perselingkuhan, keretakan rumah tangga lantaran perkawinan beda agama. Masalah percintaan remaja, pengaruh narkoba kepada kehidupan remaja, hubungan cinta yang tak direstui orang tua dan

masih banyak lagi permasalahan sehari-hari yang dapat menjadi sumber inspirasi.

2. Folklor

Negara Indonesia adalah sebuah negeri yang dihuni oleh berbagai etnis. Setiap etnis memiliki berbagai folklor yang menarik, baik yang terkait dengan cerita asal-usul kejadian, cerita sejarah cerita binatang dan lain-lain. Pada tahun 70-an hingga 80-an banyak folklor yang diangkat ke layar drama radio. Misalnya “Drama radio Ratu Pantai Selatan” diangkat dari folklor yang dikenal luas masyarakat pesisir pantai selatan Pulau Jawa. Drama radio mistik “Thuyul” dan “Nyai Blorong” diangkat dari folklor tentang pesugihan yang dikenal luas masyarakat beretnis Jawa. Drama radio “Sangkuriang” dan “Kabayan” diangkat dari folklore yang dikenal masyarakat Sunda. Berbagai folklore ada yang sesuai dengan cerita aslinya, namun ada juga yang sudah diadaptasi dan disesuaikan dengan kondisi masyarakat masa kini.

3. Novel

Karya sastra jenis novel biasanya telah memiliki unsur pembentuk cerita yang kuat, baik yang terkait dengan tema, penokohan, latar, plot dan alat-alat penceritaan lainnya. Maka novel bisa menjadi sumber ide penciptaan.

4. Pengalaman

Pengalaman hidup pribadi penulis atau orang lain juga dapat menjadi sumber ide. Sandiwara audio yang berjudul “Negeri dengan Lima Menara” merupakan hasil dari catatan perjalanan dari

Ahmad Fuadi ke berbagai negara Islam. Berbagai keunikan pengalaman di berbagai negara ia catat, kemudian dirangkai menjadi sebuah buku dan diangkat menjadi sebuah sandiwara audio.

5. Biografi Tokoh

Ide penciptaan juga bisa diambil dari biografi tokoh, contohnya seperti beberapa biografi tokoh yang telah diadaptasi oleh film. Tahun 2012 beredar film Soegijo yang menuturkan perjuangan seorang uskup pribumi pertama di Indonesia. Awal tahun 2013 film Habibie & Ainun yang menarasikan penggalan kisah hidup mantan Presiden BJ Habibie & Ibu Ainun Habibie bertahan dua bulan di bioskop. Berbagai biografi tokoh diatas bisa menjadi sumber inspirasi penulisan sandiwara audio.

Setelah mendapatkan ide, gagasan atau ilham, langkah selanjutnya adalah membuat tema. Tema adalah ide dasar yang melandasi sebuah cerita. Tema dijadikan sebagai tujuan penulisan dan tema merujuk dalam suatu pokok permasalahan yang ingin diungkapkan sang penulis naskah (Renggani, 2014:158). Setelah itu juga dilengkapi dengan unsur-unsur pendukungnya, seperti unsur plot, tokoh, ruang, waktu, konflik.

Jika tema telah dibuat, dilanjutkan membuat sinopsis. Sinopsis adalah ringkasan cerita dari cerita panjang ke cerita singkat, tetapi dapat menjelaskan keseluruhan cerita dan tanpa menghilangkan unsur – unsur penting dari sebuah cerita pendek, novel atau drama. Tujuan sinopsis merupakan untuk memberi informasi paling penting dari cerita tersebut kepada penikmatnya dalam bentuk yang singkat (Renggani, 2014:125). Agar sinopsis berisi semua bahan pokok terkait dengan sandiwara audio,

Misbach Yusa Biran (2006:234) mensyaratkan sinopsis wajib berisi delapan aspek, yaitu:

1. Garis besar jalan cerita
2. Tokoh protagonis
3. Tokoh antagonis
4. Tokoh penting yang menunjang langsung plot utama maupun sub lot yang penting
5. Masalah utama dan masalah penting yang sangat berpengaruh pada jalannya cerita
6. Motif utama dan motif pembantu action yang penting
7. Klimaks dan penyelesaian

Setelah dibuat sinopsis maka penulis akan menentukan berapa babak sandiwara audio yang akan dibuat dengan mengkonsepnya terlebih dahulu, barulah kita mulai menulis naskah sandiwara audio (Renggani, 2014:126).

Dalam membuat judul naskah cerita sandiwara audio juga ada hal-hal yang harus diperhatikan (Renggani, 2014:159), yaitu:

1. Mudah diingat
2. Jangan terlalu panjang
3. Mempunyai daya tarik
4. Tidak menyimpang dari jalan cerita
5. Mengandung misteri

Teknik menulis cerita pada sandiwara audio tidak sama dengan drama lainnya. Banyak menggunakan petunjuk teknis yang wajib diberikan, musik, efek suara, jenis suara, dan lainnya yang wajib diberikan dengan lengkap atau jelas, lantaran sandiwara audio tidak dinikmati secara visual, namun hanya auditif.

Saat menyusun naskah sandiwara audio, tidak jauh berbeda dengan naskah sandiwara panggung. Perbedaannya terletak pada penggunaan elemen suara yang menjadi media utamanya. Dalam naskah sandiwara audio harus ditulis dengan jelas efek suara dan jenis musik apa yang dibutuhkan. Naskah juga harus secara jelas menjelaskan keterangan kapan musik itu masuk, kapan musik itu hilang dan bagaimana musik itu dihilangkan (Renggani, 2014:134).

Pada menyusun naskah sandiwara audio kita wajib pula memperhatikan nama – nama pemain, jangan menggunakan nama yang mirip karena akan mengakibatkan mengganggu imaji pendengar, seluruh nama wajib terdengar jelas bedanya. Contohnya seperti nama Ahmad dan Somad, Harno dan Parno, Tiwi dan Dewi akan terdengar mirip. Nama – nama tersebut bisa membuat para pendengar bingung, karena telinga juga punya keterbatasan. Penulis naskah harus mampu menyampaikan dengan sejelas mungkin (Renggani, 2014:134).

2.2.4 *Theater of Mind*

Selain unsur-unsur diatas terdapat unsur pendukung lainnya, yaitu *Theater of Mind*. Sandiwara audio merangsang imajinasi dan membuat kita bervisualisasi. Ketika mendengar, disaat yang sama kita “melihat”. Kita membentuk gambaran-gambaran di dalam benak dari hal-hal yang didengar. Dalam mendengar sandiwara audio memiliki efek yang lebih cepat dalam merangsang imajinasi dibanding media lainnya, imajinasi yang tercipta pun bebas dan tidak terbatas. Berbeda dengan program televisi yang menawarkan sensasi audio-visual sehingga penonton seolah hanya mene lan mentah-mentah tanpa sempat berpikir, berimajinasi aktif atau berpartisipasi menyusun serta merangkai unsur-unsur cerita di kepala untuk mendapatkan pemahamannya sendiri (Siahaan, 2015:38).

Imajinasi adalah daya fantasi penulis naskah untuk mengelabui pendengar. Pendengar yang terpesona pada permainan sandiwara akan larut, terbuai arus kisah sehingga seperti sedang mengalami hidup yang sesungguhnya. Lewat sandiwara audio, para pendengar dapat melakukan tafsir imajinatif yang bermacam-macam sesuai kemampuan masing-masing (Renggani, 2014:51). Itulah yang membuat sebuah sandiwara audio sangat menakjubkan karena bisa membius para pendengarnya dan karena auditif bisa menciptakan *Theater of Mind* kekuatan imajinatif yang sering menggoda rasa penasaran khalayak pendengar. Apabila pendengar mendengarkan drama “Roh ngoyak-oyak Katresnan” karya Umining tentu bergulat dengan imajinatif yang horor. Dunia roh dalam drama ini dapat memancing suasana horor, mengerikan dan tetap bernuansa romantik (Renggani, 2014:60).

Della-Cioppa seorang dramawan radio pernah berkata "As a little boy in Tampa once said while watching a television story, 'You know, mamma, I like stories better on radio because the pictures up here [pointing to his head] are better.'" (Verma, 2012:1).

Dalam proses terjadinya *Theater of Mind* ini juga harus didukung dengan adanya naskah yang baik. Naskah yang dibuat dengan mendeskripsikan sesuatu dengan jelas, seperti ketika terjadi peristiwa kebakaran dapat menjelaskan suasana sekitar, seberapa besar apinya, efek suara apa yang harus ditambahkan dan lain-lainnya. Dengan demikian, pendengar dapat mengimajinasikan gambaran yang tepat dan tidak menimbulkan kebingungan.

Sejarah radio mencatat, sandiwara audio berjudul *War Of The Worlds* karya HG. Wells yang berkisah tentang penyerangan makhluk mars ke bumi telah menunjukkan keampuhan sandiwara audio dalam mempengaruhi pendengarnya. Faktanya banyak warga Amerika berbondong-bondong pergi meninggalkan kota, fenomena tersebut juga

menunjukkan jika sandiwara audio adalah *The Theatre of Mind* (Triartanto, 2010:146).

2.2.5 Teori Produksi Sandiwara Audio

Dalam membuat suatu karya kreatif termasuk sandiwara audio harus melalui beberapa proses atau tahap, yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

2.2.5.1 Pra-Produksi

Pra-Produksi adalah sebuah proses pertama dalam membuat sandiwara audio, pada persiapan ini terjadi tahap pembentukan kru, pembuatan tema atau ide gagasan, penentuan job desk, pengembangan tema atau ide gagasan menjadi sebuah sinopsis sampai menjadi sebuah naskah, menentukan siapa pemeran yang akan mengisi suara, menyiapkan alat apa saja yang dibutuhkan, mencari dimana lokasi untuk proses produksi yang akan dilaksanakan dan membuat anggaran biaya.

2.2.5.2 Produksi

Produksi adalah sebuah proses kedua dimana pembuatan sandiwara audio terjadi. Tahap ini melakukan *recording*, para pemain akan merekam dialog sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Juga melakukan evaluasi untuk memastikan hasil *recording* sesuai dengan yang diinginkan.

2.2.5.3 Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah sebuah proses ketiga yang dilakukan setelah tahap produksi selesai, tahap

ini melakukan *scoring*, *mixing*, *mastering*, juga melakukan *hearing* untuk kembali memastikan hasil pengeditan sudah sesuai dengan yang diinginkan.

2.2.6 Ekstraksi

Berdasarkan penelusuran dari hasil penelitian terlebih dahulu yang sesuai dengan topik penelitian ini, ditemukan fakta sebagai berikut:

Pertama, dalam laporan Lega Uda Wianto (2021) berjudul “Peran *Sound Designer* Dalam Membangun *Theater of Mind* Pada Sandiwara Audio ‘Sinar Cantik Yang Moleh’”. Dalam laporan tersebut berisi tentang peran *sound designer* juga penting dalam membangun *theater of mind* pada sandiwara audio, dengan menambahkan elemen diantaranya *ambience*, *sound effect*, *foley*, serta *music* untuk membangun *theater of mind* dalam pikiran pendengar

Kedua, dalam laporan Ecky Nurul Fajriah (2017) berjudul “Efek *Theater of Mind* Pada Program ‘Malam Jumat Misteri’ Di Radio B-ONE FM Bengkulu”, dalam laporan tersebut berisi bahwa *theater of mind* merupakan sebuah konsep yang digunakan mengenai bagaimana mengolah dan membentuk pola pikir atau yang masuk dalam ranah pikiran sebagai imajinasi seseorang baik melalui radio atau media cetak. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa efek yang memunculkan kesan *theater of mind* dalam pikiran pendengar program ‘Malam Jumat Misteri’ yakni adanya unsur musik dan *special effect*.

Perbedaan kedua laporan diatas dengan laporan penulis terletak pada unsur pendukung, kedua laporan tersebut memakai unsur suara seperti musik, *sound effect* dan lain – lainnya sebagai unsur pendukungnya. Sedangkan penulis memakai unsur naskah sebagai unsur pendukung terciptanya *theater of mind*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan topik yang dibahas dalam laporan ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa naskah memang penting adanya untuk membuat suatu karya dengan contoh seperti karya kreatif yang penulis buat. Tetapi untuk membangun sebuah *theater of mind* dalam pikiran pendengar sandiwaranya audio, naskah tidak bisa berdiri sendiri. Melainkan juga membutuhkan bantuan dari unsur lainnya, seperti ilustrasi musik, *sound effect* dan intonasi pengisi suara dalam melafalkan dialog.

Naskah tidak bisa berdiri sendiri di karenakan musik dapat berperan dalam proses pematangan hemisfer kanan otak. Efek suasana perasaan dan emosi baik persepsi, ekspresi maupun kesadaran pengalaman emosional secara dominan diperantai oleh hemisfer otak kanan. Valorie Salimpoor, seorang ahli saraf di McGill University mengatakan bahwa “Mendengarkan sebuah nada tunggal tidak akan menyenangkan tetapi jika suara-suara itu diorganisasi dalam pengaturan tertentu, maka ia akan memiliki kekuatan yang luar biasa.”

Maka dari itu sebuah naskah tidak bisa berdiri sendiri untuk membangun *theater of mind* karena musik memiliki peranan khusus dalam otak manusia. Juga dengan semua unsur tersebut, *theater of mind* akan terbentuk lebih sempurna di dalam pikiran pendengar dan pesan atau amanat yang ingin disampaikan akan tersampaikan dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu:

1. Memberikan pembelajaran tentang naskah dan ilustrasi musik lebih mendalam lagi kepada mahasiswa *broadcasting*.
2. Mengenalkan tentang *Theater of Mind* di mata kuliah yang berhubungan dengan unsur tersebut.

3. Membuat suatu acara tentang sandiwara audio, untuk mengenalkan kepada khalayak dan membangkitkan kembali sarana hiburan ini.
4. Memberikan informasi atau surat edaran tentang kegiatan perkuliahan tepat waktu dan tidak mendadak, seperti surat edaran persyaratan siding.

DAFTAR PUSTAKA

- Chignell, Hugh. 2014. Radio Drama. www.academia.edu/8629437/Radio_drama. Diakses pada 9 Juni 2022 jam 12:00
- Darmanto, Antonius. 1998. *Teknik Penulisan Naskah Acara Siaran Radio*. Yogyakarta: Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Renggani, Titik. 2014. *Drama Radio: penulisan dan pementasan*. Yogyakarta: Ombak.
- Sahid, Nur. 2018. *Metode Penulisan Drama Radio*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Siahaan, Rony Agustino. (2015). *Jurnalistik Suara*. Tangerang: PT Matana Publishing Utama.
- Sinclair, Ian R. (1988). *Rekaman dan Reproduksi Hi Fi*. Jakarta: PT. ELEX Media Komputindo.
- TEMPO. 2022. *Sandiwara Radio, Sandiwara Audio dan Pendengar Setianya*. <https://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/185801>. Diakses pada 10 Juni 2022 jam 19:00
- Triartanto, A. Yus Yudo. (2010). *Broadcasting radio : Panduan teori dan praktik*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Verma, Neil. (2012). *Theater of the Mind: Imagination, Aesthetics, and American Radio Drama*. Chicago: University of Chicago Press.
- Wianto, Lega. Uda. (2021). *Peranan Sound Designer dalam Membangun Theater of Mind pada Sandiwara Audio Sinar Cantik Yang Moleh*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- Wikipedia. *Drama Radio*. www.wikipedia.net/id/Radio_play#1960%E2%80%932000:_Decline_in_the_United_States. Diakses pada 10 Mei 2022 jam 13:45