Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 TINJAUAN KARYA SEJENIS

Tinjauan karya sejenis merupakan peninjuan terhadap karya yang hampir menyerupai karya penulis pada proyek akhir. Penulis menjabarkan beberapa karya sejenis ke dalam tabel 2.1 yang berisi contoh-contoh siniar yang telah diproduksi dan dipublikasikan.

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Karya Sejenis

	Box2Box Football Podcast	**Umpan Tarik**
Penyiar	Pangeran Siahaan, Justinus Lhaksana, Tio Prasetyo Utomo, dan Jalu Wisnu Wirajati	Tio Prasetyo Utomo dan Arista Budiyono
Tahun	2018 - Sekarang	2018 - Sekarang
Bahasa	Indonesia	Indonesia
Tema	Sepak bola Internasional	Sepak bola Nasional

Untuk tinjauan karya sejenis, penulis menjelaskan dua jenis karya sejenis berdasarkan siniar yang memiliki tema sepak bola. Karya yang akan dijelaskan pada bagian berikut, diantaranya siniar Box2Box Football Podcast dan Umpan Tarik.

2.1.1 Box2Box Football Podcast

Gambar 2.1 Box2Box Football Podcast

Di Indonesia, Box2Box Football Podcast merupakan salah satu siniar yang cukup diminati. Box2Box Football Podcast merupakan siniar yang membahas seputar dunia sepak bola internasional, mulai dari liga-liga Eropa hingga aspek non-teknis di luar lapangan. Siniar ini dipandu oleh Pangeran Siahaan, dan Tio Prasetyo Utomo sebagai *sportscaster* bersama dengan Justinus Lhaksana dan Jalu Wisnu Wirajati selaku pundit sepak bola. Box2Box Football Podcast berdurasi 20 hingga 90 menit per episode yang tayang seminggu sekali.

Box2Box Football Podcast mulai mengudara pada 15 Agustus 2018 dengan episode pertama yang berjudul "Jadi Man City juara lagi nih? Atau nggak??". Hingga saat ini, Box2Box Football

Podcast telah memiliki 200 episode. Siniar ini juga mengundang narasumber yang berbeda untuk menarik minat pendengar serta menambah wawasan serta memberikan konten monolog pada episode-episode tertentu.

Siniar ini menjadi acuan penulis dalam pembuatan karya karena memiliki tema olahraga yang berfokus pada sepak bola. Box2Box Football Podcast berisi perdebatan mengenai dunia sepak bola yang didasarkan dari argumen setiap penyiar. Menurut penulis, masyarakat tertarik dengan topik pembahasan sepak bola karena sebagian besar penduduk di Indonesia menyukai cabang olahraga tersebut.

2.1.2 Umpan Tarik

Gambar 2.2 Umpan Tarik

Umpan Tarik adalah *podcast* yang membahas seputar dunia sepak bola nasional (Indonesia), mulai dari Liga 1, Timnas Indonesia, hingga aspek nonteknis di luar lapangan. Siniar ini dipandu oleh Tio Prasetyo Utomo sebagai *sportcaster* bersama dengan Arista Budiyono selaku admin akun Twitter @Infosuporter. Saat ini, Umpan Tarik berada di bawah manajemen Box2Box. Umpan Tarik berdurasi 20 hingga 90 menit per episode yang tayang seminggu sekali.

Episode pertama Umpan Tarik mengudara pada 27 September 2018 dengan judul "Bikin Podcast Liga Indonesia, Liganya Berhenti!". Hingga saat ini, Box2Box Football Podcast telah memiliki 94 episode. Siniar ini juga mengundang narasumber yang berbeda, baik dari Box2Box Football Podcast atau pegiat sepak bola nasional pada episode-episode tertentu.

Siniar ini menjadi acuan penulis dalam pembuatan karya karena memiliki tema olahraga yang berfokus pada sepak bola nasional. Umpan Tarik berisi perdebatan mengenai dunia sepak bola yang didasarkan dari argumen setiap penyiar. Menurut penulis, masyarakat tertarik dengan topik pembahasan sepak bola karena sebagian besar penduduk di Indonesia menyukai cabang olahraga tersebut.

Perbandingan siniar yang penulis buat dengan Box2Box Football Podcast dan Umpan Tarik adalah pada topik pembahasan. Penulis ingin mengulas mengenai sepak bola lokal pada siniar yang akan dibuat. Sementara itu, Box2Box Football Podcast membahas mengenai dunia sepak bola internasional dan Umpan Tarik mengangkat topik sepak bola nasional (Indonesia). Sepak bola lokal merupakan kegiatan olahraga si kulit bundar di sebuah daerah. Sepak bola lokal bisa menjadi cara untuk mengangkat nama suatu daerah.

2.2 TEORI DAN KONSEP

2.2.1 *New Media* / Media Baru

New media merupakan media yang menggunakan teknologi internet dan bersifat fleksibel bahkan berpotensi interaktif serta dapat berfungsi secara privat atau publik (Mondry, 2008, p. 13). Adapula, media baru merupakan produk dari sebuah praktik komunikasi secara digital yang termediasi oleh teknologi komputer (Creeber & Martin, 2009, p. 2). M. Romli (2012, p. 30) juga menuturkan media baru dapat diartikan sebagai media yang disajikan secara daring di internet.

Lister (2009, p. 13) menjelaskan terdapat enam karakteristik *new media*:

1. *Digital*: Data-data yang ada dikonversikan dalam bentuk angka. Data-data tersebut kemudian dibentuk menjadi digital dalam bentuk teks, gambar, foto, dan video.
2. *Interactivity*: Pengguna media dapat terlibat dalam pengontrolan suatu media. Pengguna dapat secara langsung mengubah dan memilih gambar, video, dan teks melalui perangkat digital seperti telepon pintar, komputer, atau laptop.
3. *Hypertextual*: Sebuah tautan yang mempermudah pengguna media dari satu halaman ke halaman lainnya.
4. *Virtual*: Fitur budaya *postmodern* yang membuat kehidupan sehari-hari dapat disimulasikan dengan bantuan teknologi.
5. *Networked*: Penghubung satu pengguna dengan pengguna lainnya. Hal ini dapat memungkinkan adanya interaksi antar pengguna media.
6. *Simulated*: Sebuah objek dan peristiwa dapat disimulasikan melalui sebuah teknologi.

Herliani (2015, p. 218) menjelaskan terdapat lima fungsi dari media baru:

1. Menyajikan informasi yang mudah dan cepat diakses oleh pengguna.
2. Sebagai sarana transaksi jual beli. Memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi secara daring.

3. Sebagai sarana hiburan. Beberapa contohnya yaitu, gim daring, menonton drama, dan berhubungan melalui media sosial.
4. Sebagai sarana komunikasi. Pengguna dapat menggunakan media sosial sebagai sarana berkomunikasi dengan orang lain tanpa dibatasi oleh waktu dan ruang.
5. Sebagai sarana pendidikan. Pengguna dengan mudah dan cepat dapat mencari bahan pembelajaran melalui buku elektronik dan jurnal-jurnal yang ada di internet.

2.2.2 Radio

Radio merupakan teknologi yang digunakan dalam pengiriman sinyal menggunakan cara modulasi dan gelombang elektromagnetik (Romli & Syamsul, 2009, p. 12). Adapun, radio adalah hasil dari perkembangan teknologi yang memungkinkan suara dapat ditransmisikan melalui gelombang radio di udara (Astuti, 2008, p. 5). Wibowo (2012, p. 1) juga menuturkan bahwa radio merupakan sebuah media komunikasi, sebuah pesan yang berbentuk suara dikirimkan dari suatu sumber (*sender*) menggunakan pemancar melalui gelombang elektromagnetik dan diterima oleh penerima (*receiver*).

Radio mulai berkembang di Indonesia dengan berdirinya Bataviase Radio Vereeniging (Radio Indonesia) yang diresmikan dan memulai siaran perdananya pada 16 Juni 1925 (Kusuma, 2019). Pada tahun 1933, BRV mulai mendirikan beberapa Badan Siaran Radio seperti Nederlandsch Indische Radio Omroep Masstchapyj (NIROM) di Jakarta dan Bandung, Mataramse Vereeniging Voor Radio Omroep (MARVO) di Mataram, Solossche Radio Vereeniging (SRV) di Solo, Vereeniging Oosterse Radio Luisteraars (VORL) di Bandung, dan lainnya hingga masa penjajahan Belanda berakhir.

Pada masa penjajahan Jepang (Nipon), hanya radio pemerintahan saja yang boleh mengudara. Radio pemerintahan tersebut hanya menyiarkan berita-berita mengenai peperangan dan perkembangan dunia di masa lampau yang merupakan bagian dari propaganda Jepang pada masa itu.

Setelah Jepang mengalami kekalahan dari Sekutu, para pemuda Indonesia mengambil alih radio sebagai media untuk mengobarkan semangat juang kemerdekaan Indonesia. Pada 17 Agustus 1945, Indonesia menyatakan kemerdekaannya dan disiarkan secara langsung melalui siaran radio. Pada 11 September 1945, dibentuk Radio Republik Indonesia (RRI) sekaligus menjadi tanggal Hari Radio Nasional (Perwitasari, 2019).

Masduki (2004, p. 32) menjabarkan terdapat empat sifat-sifat dari siaran radio:

1. Imajinatif: Karena siaran radio hanya bisa didengar saja, penyiar radio harus menciptakan *theatre of mind* dengan cara menggambarkan pesan-pesan yang disampaikan melalui perkataan dan suara. Hal tersebut harus dilakukan agar para pendengar dapat membayangkan apa yang disampaikan oleh penyiar.
2. Auditori: Karena siaran radio hanya bisa didengar saja, penyiar harus menyampaikan pesan dengan jelas, singkat, dan sepintas lalu.
3. Akrab: Siaran radio merupakan media yang intim, karena penyiar dapat menyampaikan sebuah pesan secara personal kepada pendengarnya. Penyiar tak jarang menyapa para pendengarnya secara personal.
4. Gaya percakapan: Bahasa yang digunakan dalam siaran radio bukanlah tulisan, melainkan gaya obrolan sehari-hari dari seorang penyiar.

Riswandi (2009, p. 4) menjabarkan terdapat enam keunggulan radio sebagai media penyiaran:

1. Cepat dan langsung: Radio adalah media tercepat dalam menyampaikan informasi melebihi media cetak dan

televisi. Radio tidak memerlukan proses yang rumit seperti TV dan media cetak.

2. Akrab: Penyiar melakukan pendekatan dengan pendengarnya melalui sapaan. Hal tersebut dilakukan agar radio menjadi media yang akrab bagi para pendengarnya.
3. Hangat: Pendengar dapat terpengaruhi emosinya dari perpaduan antara kata-kata, musik, dan efek suara dalam sebuah siaran radio. Pendengar akan menganggap penyiar sebagai teman karena kehangatan suaranya dalam siaran radio.
4. Tanpa batas: Siaran radio dapat menjangkau ke seluruh lapisan golongan masyarakat. Hanya orang "tunarungu" saja yang tidak dapat menikmati siaran radio.
5. Murah: Harga yang dikeluarkan untuk menikmati sebuah siaran radio tidak semahal harga sebuah televisi. Pendengar dapat menikmati siaran radio melalui pesawat radio yang harganya relatif murah, atau pendengar bisa saja mendengarkan siaran radio melalui telepon genggam mereka dengan hanya bermodalkan *headset* atau *earphone* saja.

6. Fleksibel: Pendengar bisa menikmati siaran radio sambil melakukan kegiatan lainnya tanpa merasa terganggu, karena radio merupakan media yang berupa suara.

Riswandi (2009, p. 5) juga menjabarkan tiga kelemahan radio sebagai media penyiaran:

1. Selintas: Siaran radio hanya sepitas lewat saja dan mudah dilupakan karena pendengar tidak dapat mengulangi hal apa saja yang didengarnya, tidak seperti media cetak yang berupa tulisan sehingga pembaca dapat mengulangi bacaannya.
2. Batasan waktu: Durasi siaran radio terbatas. Setiap stasiun radio memiliki durasi siarannya masing-masing.
3. Beralur linier: Program siaran yang disajikan oleh setiap stasiun radio sudah memiliki urutan atau susunan acaranya sendiri. Hal tersebut lebih dikenal dengan sebutan *rundown*.

2.2.3 Jurnalistik Radio

Jurnalistik radio merupakan suatu sajian jurnalistik yang berupa fakta atau opini serta memiliki nilai berita dan disiarkan secara langsung melalui media radio secara berkala (Masduki, 2006, p. 10). Jurnalistik radio hadir untuk menjawab persoalan apa saja

yang sedang terjadi dan bagaimana keberlangsungan peristiwa tersebut.

Masduki (2006, p. 12) juga menuturkan empat karakteristik jurnalistik radio:

1. Segera dan cepat: Jurnalis radio harus melaporkan peristiwa atau opini sesegera mungkin melalui radio. Hal ini dilakukan agar informasi yang disampaikan masih segar didengar oleh para pendengar.
2. Aktual dan faktual: Produk berita yang aktual harus dihasilkan secara akurat dan sesuai fakta yang terjadi.
3. Penting bagi masyarakat: Berita yang disampaikan harus memiliki nilai berita yang kuat dan penting bagi masyarakat luas.
4. Relevan dan berdampak luas: Berita yang disampaikan melalui radio harus relevan dan memiliki dampak dengan kehidupan masyarakat.

2.2.4 *Online Journalism* / Jurnalisme Daring

Jurnalisme daring merupakan tipe baru dalam dunia jurnalistik karena sejumlah fitur dan karakteristik yang dihadirkan berbeda dari media konvensional dengan pemanfaatan teknologi penggabungan tiga elemen, yaitu multimedia, interaktif, dan

hipertekstual (Santana S. K., 2005, p. 137). Adapun, jurnalisme daring merupakan praktik jurnalistik yang mempertimbangkan berbagai unsur multimedia dalam menyusun produk jurnalistiknya dan memungkinkan terjadinya interaksi antar-jurnalis dengan konsumen berita (Romli & Syamsul, 2012, p. 14). Deuze (2003, p. 203) juga menuturkan bahwa multimedia merupakan salah satu roh dari jurnalisme daring.

Romli & Syamsul (2012, p. 16) menjelaskan terdapat tujuh ciri jurnalisme daring sebagai produk di era media baru:

1. *Audience Control*: Konsumen dengan bebas dapat memilih berita yang ingin dikonsumsi.
2. *Non-Linearity*: Konsumen dapat mengonsumsi berita dengan caranya sendiri tanpa mengikuti alur pada suatu berita. Konsumen berita dapat membaca atau mengonsumsi berita dengan bebas memulai dari bagian manapun.
3. *Storage and Retrieval*: Berita tanpa disimpan dan dapat diakses kembali.
4. *Unlimited Space*: Tidak ada batasan halaman dan ruang pada sebuah produk jurnalistik sehingga sebuah artikel pemberitaan dapat dipaparkan secara jelas dan detail.

5. *Immediacy*: Kemampuan dalam menyampaikan berita secara langsung ketika persitiwa sedang terjadi atau berlangsung.
6. *Multimedia Capability*: Kemampuan dalam menyajikan berita dalam berbagai bentuk, yaitu berbentuk teks, audio, gambar, video, dan gabungan dari beberapa komponen.
7. *Interactivity*: Memungkinkan adanya interaksi antara redaksi dan konsumen berita, salah satu contohnya adalah kolom komentar.

2.2.5 Siniar / *Podcast*

Podcast atau siniar merupakan pengembangan dari radio konvensional yang disiarkan secara daring (Basyah, Hustinawati, & Adesita, 2015, p. 1). Adapun, siniar adalah materi audio atau video yang terdapat di internet dan dapat diputar melalui komputer atau media pemutar *portable* secara gratis atau berlangganan (Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi, 2017, p. 92). Meisyanti & Kencana (2020, p. 198) juga menuturkan siniar merupakan media yang bentuk siarannya berupa audio atau suara, sama seperti radio.

Siniar mulai lahir seiring dengan kemunculan iPod pada tahun 2001. Apple meluncurkan produk elektronik berupa pemutar

audio digital genggam pertama yang bernama iPod pada 2001. Pada masanya, iPod merupakan produk elektronik yang cukup populer. Selama lima tahun, sebanyak 40 juta iPod ludes terjual. Produk iPod generasi pertama dapat menampung 5GB file berbentuk suara atau setara dengan penyimpanan 1000 lagu. Besarnya kapasitas yang dimiliki siniar sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengunduh dan mengunggah file berbentuk suara. Produk iPod sangat memungkinkan penggunanya untuk menyediakan bentuk media terbaru untuk audio, yang kemudian dapat disebut sebagai *podcast* (Rainsbury & McDonnell, 2006, p. 481).

Mengutip dari Ghaisani (2019), pada tahun 2004, penamaan *podcast* mulai tercetus yang berasal dari kata iPod dan *broadcast*, dengan kata lain siaran yang menggunakan media iPod. *Podcast* berbeda dengan radio FM atau AM pada umumnya yang bersiaran secara linear, melainkan serupa dengan YouTube yang merupakan siaran suara secara *on demand* (Zaenudin, 2017).

Burns (2007, p. 1) menjelaskan terdapat empat keunggulan dari siniar:

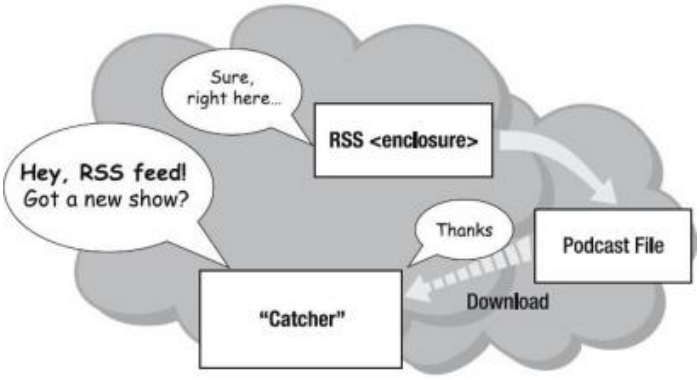
1. Pendengar dapat mendengarkan rekaman siniar tanpa batas waktu.

2. Biaya untuk memproduksi siniar tergolong murah, sehingga pendengar tidak perlu mengeluarkan biaya untuk mendengarkan siniar.
3. Siniar bersifat digital sehingga mempermudah siapa saja yang ingin mengaksesnya.
4. Siniar ramah bagi penggunanya. Para pendengar siniar hanya perlu mengunduh siniar terbaru ke dalam memori telepon genggam, laptop, komputer, atau gawai lainnya tanpa memakan ruang file yang besar.

Proses produksi dan distribusi siniar tergolong sangat sederhana. Menurut Geoghean & Klass (2007) terdapat tiga elemen wajib pada siniar, yaitu materi siniar, penyedia RSS (*Really Simple Syndication*), dan penangkap (*podcatcher*). Siniar merupakan sebuah file bersifat audio yang berukuran sekitar satu *megabyte* hingga 200 *megabyte*. File siniar tersebut akan diunggah pada platform berbagai audio seperti Spotify atau SoundCloud

Gambar 2.3 Gambaran Cara Kerja Siniar

Sumber: Geoghegan & Klass (2007)



Mengutip dari Ghaisani (2019), siniar telah hadir di Indonesia sejak tahun 2005. Boy Avianto merupakan bagian dari generasi pertama orang Indonesia yang terjun ke dalam dunia *podcasting*. Pada saat itu, Boy sedang menempuh studi di Jerman bersama dengan Rane Hafied. Boy dan Rane bersama mencoba untuk mengunduh hasil siaran dan wawancara radio. Berkarier sebagai penyiar radio di salah satu stasiun siaran internasional Singapura membuat mereka mengenal dengan konsep-konsep yang dimiliki pada sebuah siniar.

Perkembangan pesat siniar di Indonesia mulai terasa sejak tahun 2018 (Ario, 2019). Munculnya platform Anchor sebagai layanan *hosting* bebas biaya atau gratis menjadi momentum munculnya *podcaster* baru sebagai momen kebangkitan dunia siniar di Indonesia. Sebelum hadirnya Anchor, para *podcaster* harus merogoh kocek untuk menggunakan platform layanan *hosting* berbayar untuk mendistribusikan siniar mereka. Untuk mengsiasati hal tersebut, beberapa *podcaster* menggunakan layanan audio bebas biaya atau gratis yaitu Soundcloud. Beberapa *podcaster* yang menggunakan platform Soundcloud yaitu Adriano Qalbi (Podcast Awal Minggu), Rene Hafied (Suarane), dan Iqbal Hariadi (Podcast Subjective).

Saat ini, topik pembahasan siniar sangat bervariasi. Beberapa *podcast* dengan topik yang populer di Indonesia,

diantaranya Rapot (topik komedi kehidupan sehari-hari), Do You See What I See (topik kisah nyata yang menakutkan), Box2BoxID (topik sepak bola), Obrolan Babibu (topik rumah tangga), dan Teman Tidur (topik romansa pengantar tidur).

2.2.6 Pelaporan Berita / *News Reporting*

Pelaporan berita merupakan proses dari menemukan fakta, memilah fakta, menyajikan fakta-fakta yang dianggap penting, serta disusun menjadi sebuah cerita yang memiliki nilai berita (Salas, 2020, p. 246). Pelaporan berita adalah para jurnalis saling mengumpulkan serta mengelola informasi yang didapatkan, dan menulis berita tersebut untuk audiens mereka (Garrison, 2013, p. 14).

Salas (2020, p. 247) menjelaskan enam persyaratan jurnalis yang akan melaporkan berita:

1. Jurnalis harus sistematis dan menghargai waktu agar dapat memenuhi *deadline.*
2. Jurnalis harus memiliki kemampuan dan keterlampilan dalam menulis berita.
3. Jurnalis harus menerapkan etika jurnalistik dalam menjalankan profesinya.

4. Jurnalis harus menggunakan setiap indra pada tubuhnya untuk mengembangkan sebuah berita.
5. Jurnalis harus memiliki catatan khusus.
6. Jurnalis tidak boleh lupa memberikan judul berita yang akan dilaporkan kepada pemirsa.

2.2.7 *Storytelling*

Dalam Kamus Besar Bahasa Inggris, *Storytelling* berasal dari dua kata, yaitu *story* yang memiliki arti cerita, dan *telling* yang memiliki arti penceritaan. *Storytelling* adalah sebuah seni dalam bercerita yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai kepada anak tanpa perlu adanya pengajaran (Asfandiyar, 2007, p. 2). Pellowski dalam Boltman (2001, p. 1) juga menuturkan bahwa *storytelling* merupakan sebuah seni yang menarasikan cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, ditunjukan dari satu orang kepada *audience* atau banyak orang secara langsung, cerita tersebut dapat diceritakan atau dinyanyikan, melalui atau tidak dengan musik, gambar, atau iringan lain yang dapat dipelajari secara lisan, melalui sumber cetak maupun rekaman mekanik. Teknik s*torytelling* merupakan salah satu cara yang efektif dalam pengembangan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan konatif (penghayatan) anak (Wardiah, 2017, p. 6).