



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Dalam memaksimalkan hasil karya ini, penulis mengamati beberapa karya sejenis yang telah ada terlebih dahulu dan kemudian penulis gunakan sebagai sumber referensi. Karya sejenis yang penulis gunakan terdiri dari beberapa *podcast* yang memiliki topik pembicaraan serupa dengan *podcast* yang hendak penulis buat.

2.1.1 *Parenting Podcast*



Sumber: Spotify

Gambar 2.1 *Parenting Podcast*

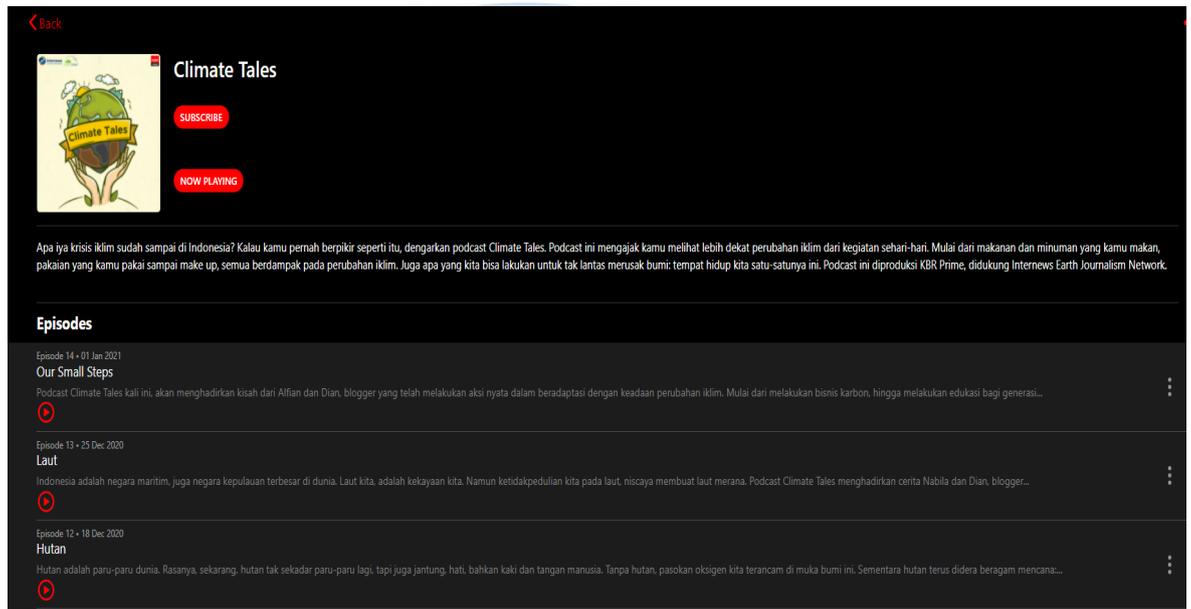
Podcast Tanam Benih merupakan bagian dari Tanam Benih Foundation dengan founder Damon Hakim, Willy B. Winata, dan Yosehan Yang. Podcast ini bertujuan menyebarkan pengetahuan dan tips *parenting* modern di media yang relevan dan kontemporer. *Podcast* ini dikemas dengan

wawasan dan metode yang aplikatif dari para ahli parenting yang berkualitas, Tanam Benih Podcast bermaksud untuk mendukung para orang tua menjadi orang tua yang lebih baik bagi anak-anak. Kelebihan dari *podcast* ini yaitu topik yang dibahas terbilang sangat lengkap, mulai dari anak kecanduan *game*, melatih emosi anak, *sex education*, pola pikir anak, pencegahan penggunaan narkoba dan masih banyak lagi.

Dalam *podcast* ini menyajikan obrolan yang mengedepankan pengetahuan mengenai pola asuh anak dan tips parenting. Selain itu *podcast* ini juga mengedepankan nilai berita yang mampu memberikan informasi-informasi terbaru dari isu saat ini. Informasi yang diangkat seperti bagaimana menghibur anak di masa pandemi, cara mengatasi anak bosan dan stress saat *online learning*. Narasumber yang dihadirkan juga merupakan narasumber yang kredibel dan relevan sesuai dengan topik obrolan. Teknik wawancara yang diterapkan yaitu wawancara yang dibekali dengan daftar pertanyaan yang lengkap dan terinci terkait permasalahannya yang dibatasi waktu menjawab antara 2-7 menit dari masing-masing pertanyaan. Kemudian *podcaster* dalam bentuk *voice over* oleh tim Tanam Benih Foundation memberikan penjelasan mengenai topik dan kalimat pendahulu sebelum narasumber menjawab.

Podcast Parenting ini menjadi sumber referensi penulis karena ingin membuat *podcast* yang memiliki nilai berita terkait isu yang dapat memberikan informasi bagi pendengar. Selain itu teknik wawancara yang menghasilkan jawaban panjang dan lengkap menjadikan *podcast* ini lebih berbobot agar para pendengar bisa mendapatkan informasi yang lengkap.

2.1.2 *Climate Tales*



Sumber: KBR Prime

Gambar 2.2 *Climate Tales*

Karya tinjauan lainnya yaitu *Climate Tales*. *Climate Tales* dapat dikunjungi di KBR Prime, Spotify, dan Apple Podcast. Karya pertama dipublikasikan pada tanggal 09 Oktober 2020. *Podcast* ini di produksi oleh KBR Prime yang didukung oleh Internews Earth Journalism Network. Sampai saat ini *Climate Tales* memiliki 14 karya. Mengutip pada laman akun KBR Prime tersebut, *Climate Tales* bertujuan untuk mengajak lebih dekat perubahan iklim dari kegiatan sehari-hari mulai dari makanan, minuman pakaian, make up, dan semua yang berdampak pada perubahan iklim.

Penulis ingin membuat *podcast* yang memiliki durasi panjang sekitar 15 sampai 25 menit. Namun, durasi yang panjang cenderung membosankan jika hanya dengan tampilan suara saja. Oleh karena itu penulis mengambil contoh dari *podcast* *Climate Tales*. Walaupun *Climate Tales* memiliki

bahasan tiap episode memang tidak relevan dengan *podcast* dalam pembuatan skripsi berbasis karya ini, *podcast* tersebut telah menggabungkan suara *podcaster* menjadi *voice over*, musik, *backsound*, dan narasi merupakan teknik yang bisa membuat para pendengar tidak bosan meskipun dalam durasi yang lama. Oleh karena itu, penulis menggunakan teknik yang sama pada *climate tales* sebagai referensi dalam pembuatan *podcast* On the Issue.

2.2 Teori atau Konsep-Konsep yang Digunakan

2.2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa menurut Gerbner (2003) adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat Indonesia (Khomsahrial, 2016, p. 10). Ciri komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik media audio visual maupun media cetak. Komunikasi massa melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks. Apabila pesan itu disampaikan melalui media pertelevisian maka prosesnya komunikator melakukan suatu penyampaian pesan melalui teknologi audio visual secara verbal maupun nonverbal dan nyata. Menurut Khomsahrial (2016) terdapat beberapa efek komunikasi massa yaitu:

1. Efek Kognitif

Efek kognitif dibahas mengenai bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitif.

2. Efek Afektif

Tidak hanya menerima informasi saja, khalayak juga diharapkan dapat merasakannya. Bila ada suatu pemberitaan yang membahas mengenai suatu topik yang hangat dan juga jadi topik pembicaraan.

3. Efek Behavioral

Efek ini merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan.

Selain itu, komunikasi massa memiliki fungsi yang dipaparkan oleh Widjaja dalam buku Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat (2002:64-66) memandang komunikasi massa dengan arti luas bahwa komunikasi massa tidak hanya diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi diartikan sebagai kegiatan individu serta kelompok tentang tukar-menukar data, fakta, dan akan fungsinya dalam setiap sistem sosial adalah sebagai berikut:

1. Informasi.

Mengumpulkan, menyimpan, memproses, menyebarkan berita, data, gambar, fakta serta pesan, opini, dan komentar yang dibutuhkan agar orang dapat mengerti serta beraksi secara jelas terhadap kondisi internasional, lingkungan, dan orang lain, serta agar dapat mengambil suatu keputusan yang tepat.

2. Sosialisasi.

Penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap serta bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif sehingga menyebabkan ia sadar mengenai fungsi sosialnya sehingga ia dapat aktif dalam masyarakat.

3. Motivasi.

Menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek maupun panjang, mendorong orang menentukan pilihannya serta keinginannya dan kegiatan individu dan kelompok yang akan dikejar.

4. Perdebatan dan Diskusi.

Menyediakan dan saling tukar menukar antara fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau penyelesaian perbedaan pendapat mengenai masalah publik.

5. Pendidikan.

Pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, pendidikan keterampilan, dan kemahiran yang diperlukan semua bidang kehidupan.

6. Memajukan kehidupan.

Penyebarluasan hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu, perkembangan kebudayaan, membangun imajinasi dan mendorong kreativitas serta kebutuhan estetikanya.

7. Hiburan.

Penyebarluasan sinyal, simbol, suara, dan citra melalui drama, tari, kesenian, musik, dan sebagainya. Untuk rekreasi dan kesenangan baik kelompok maupun individu.

8. Integrasi.

Menyediakan bagi bangsa, kelompok, dan individu kesempatan memperoleh berbagai pesan yang diperlukan mereka agar dapat saling mengenal dan mengerti serta menghargai kondisi, pandangan, dan keinginan orang lain.

Pada pembuatan karya ini, teori Komunikasi Massa digunakan karena komunikasi merupakan aktivitas dasar makhluk sosial. Dalam karya ini teori Komunikasi Massa ditujukan kepada masyarakat dan pemerintah agar aspirasi warga wilayah Indonesia Timur dapat tersampaikan.

2.2.2 Pengertian dan Sejarah *Podcast*

Podcast merupakan pesan yang direkam atau program berbasis audio yang didistribusikan melalui pengunduhan ke komputer, iPod, atau berbagai alat audio portable lainnya (Straubhaar *et al.*, 2015, p. 27). Selain itu menurut Berry (2006) p.144 *Podcast* adalah salah satu aplikasi produk siaran berbentuk audio yang dapat memproduksi sekaligus mendistribusi sebuah program dengan bebas melalui jaringan internet agar bisa diakses ke seluruh dunia. Siapa pun bisa mengunduh *podcast* yang dibuat oleh orang lain atau mendengarnya melalui aplikasi *streaming* musik seperti Spotify. Konten audio yang merupakan basis siaran radio, berpotensi untuk dikembangkan di ranah internet. Selain ‘menyambungkan’ program melalui *live streaming* di situs radio *online*, program-program radio juga dapat didistribusikan melalui youtube, media sosial, atau secara *podcast*. Secara sederhana, *podcast* diartikan materi audio atau video yang tersedia di internet

yang dapat secara otomatis dipindahkan ke komputer atau media pemutar portable, baik secara gratis maupun berlangganan.

Pada dasarnya *podcast* merupakan semacam *talkshow* yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat dibagikan melalui internet, bahkan dapat dinikmati menggunakan *iPod* (Popo, 2008, p. 35). Istilah "*podcasting*" pertama kali muncul dalam sebuah karangan artikel oleh Ben Hammersley di surat kabar *The Guardian* pada Februari 2004, bersama dengan istilah lain yang diusulkan untuk menamakan teknologi baru ini (Hammersley, 2004).

Podcast mulanya muncul sejak tahun 2004. Munculnya *podcast* ini tidak lepas dari lahirnya *iPod* milik Apple yang berawal dari singkatan *iPod Broadcasting*. Singkatan tersebut dikatakan sebagai "iPod Broadcasting" karena siarannya yang berbeda dengan radio FM atau AM konvensional. Dalam siarannya *podcast* tidak menyiarkan siarannya secara linear tetapi sama seperti Youtube.

Munculnya *podcast* di Indonesia berawal dari Soundcloud yang dibuat oleh seorang komika Adriano Qalbi. Ia memiliki *podcast* yang bernama "Podcast Awal Minggu" pada tahun 2016. Adriano memakai isi *podcast*nya sebagai sarana melatih bahan untuk *stand-up comedy*. Pada awalnya, banyak *podcast* yang diisi tema mengenai kisah keseharian dengan durasi 30-60 menit. Kini sejak awal 2019, jumlah play *podcast* Adriano Qalbi pun kian meningkat ke angka ratusan (Prastuti, 2019).