

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 TINJAUAN KARYA SEJENIS

A. *Podcast* Pemain Cadangan

Gambar 2. 1 *Podcast* Pemian Cadangan



Sumber: Tangkapan Layar

Podcast Pemain Cadangan adalah *podcast* berbasis olahraga basket yang dipimpin oleh 2 selebritas Indonesia, yaitu Augie Fantinus dan Udjo “Project Pop”. Dinamakan Pemain Cadangan karena *podcast* ini berdasarkan pengalaman pribadi mereka masing-masing. Mereka pada saat masih bermain basket di sekolah dan kuliah sering sekali menjadi pemain cadangan dalam timnya. Namun pada *podcast* ini, topik utama yang

dibicarakan adalah seputar basket Indonesia dan basket luar negeri terutama NBA. *Podcast* Pemain Cadangan sendiri merupakan bagian dari Podkesmas Asia Network.

Podcast ini dimulai sejak 4 Maret 2020. Dalam *Podcast* Pemain Cadangan, mereka membahas tentang *update* pertandingan dan informasi penting dari NBA maupun IBL. Selain itu, mereka juga mengundang narasumber untuk membahas sebuah topik tertentu seputar basket. *Podcast* ini dibawakan secara ceria dan penuh canda, sesuai dengan karakter dari Augie dan Udjo yang juga dikenal sebagai komedian.

Podcast ini menjadi acuan penulis karena *podcast* ini merupakan salah satu *podcast* olahraga basket yang cukup terkenal di platform Spotify. Dari *podcast* ini juga penulis belajar bahwa *podcast* olahraga dapat dibawakan dengan *fun* tetapi tetap ada inti pembahasan topik yang bisa diambil oleh para pendengarnya tiap episodenya. Selain itu, *Podcast* Pemain Cadangan juga menjadi acuan penulis dalam mengerjakan *podcast* ini karena mereka selalu menghadirkan narasumber yang kredibel di bidangnya dan sesuai dengan topik yang dibawakannya.

B. *Podcast* Abas Talk

Gambar 2. 2 *Podcast* Abas Talk



Sumber: Tangkapan Layar

Podcast Abas Talk adalah *podcast* basket yang dipimpin oleh Abo Christian dan Vincent Manahem. *Podcast* ini di tiap episodenya mengundang seorang narasumber yang akan menjadi sorotan dan topik pembahasan di episode tersebut. *Podcast* Abas Talk ini juga merupakan bagian dari media @timnasbasket.

Abas Talk pada dasarnya tidak terfokus untuk membahas *update* pertandingan NBA maupun IBL. Namun, mereka akan selalu mengundang narasumber-narasumber baik pemain maupun di luar pemain dan kisah mereka yang diangkat di dalam *podcast* ini. Bahasan mereka juga lebih kepada basket Indonesia. Yang unik pada *podcast* ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang berbeda dari pertanyaan biasa nya dan narasumber yang mungkin jarang diekspos media. Selain pemain, mereka juga mengundang

seperti penggemar basket, personal trainer, salah satu kolektor sepatu basket, pelatih, bahkan sampai legenda basket Indonesia. Pemain basket yang menjadi narasumbernya pun tidak terbatas pemain IBL saja mereka juga menjadikan pemain ku-14, pemain terbaik di tingkat sekolah, dan juga pemain terbaik di tingkat kampus sebagai narasumbernya.

Podcast ini menjadi acuan penulis karena *podcast* ini merupakan salah satu *podcast* olahraga basket yang cukup unik. Tidak hanya membahas tentang *update* pertandingan tetapi lebih membahas seorang sosok dari narasumber yang diundang. Hal itu menjadi sebuah contoh bagi *podcast* yang akan penulis kerjakan karena memiliki konsep yang cukup mirip. Selain itu penulis juga melihat cara unik dari *Podcast* Abas Talk dalam bertanya kepada para narasumbernya.

C. OVERTIME INDONESIA

Gambar 2. 3 Overtime Ina



Sumber: Tangkapan Layar

Overtime Indonesia adalah *Podcast* basket pertama yang membahas NBA di Indonesia. *Podcast* ini dipandu oleh 4 orang yang cukup terkenal di dunia basket, ada Kemal Palevi (*Standup Comedian*), Rocky Padila (Jurnalis), Paul Palele (Presenter), dan Rico Lubis (*Street baller*). Dalam *podcast*nya mereka khusus membahas perkembangan bola basket Amerika/NBA.

Mereka mulai membahas dari berita terbaru dari tiap pertandingan NBA sampai detail dari sebuah kemenangan atau kekalahan dari sebuah tim NBA. Selain itu mereka juga membahas tentang cerita dari beberapa pemain NBA, kultur NBA, sampai hal-hal seperti konspirasi yang ada di NBA itu sendiri.

Dari *podcast* Overtime Ina ini penulis belajar bahwa dalam mengerjakan sebuah karya *podcast* harus dijalankan dengan detail dan menyeluruh, tidak hanya memberikan bahasan yang hanya kulit luarnya saja dari sebuah topik. Oleh karena itu, *podcast* Overtime Ina ini menjadi acuan bagi penulis untuk pengerjaan karya akhir *podcast* ini.

2.2 TEORI YANG DIGUNAKAN

2.2.1 Jurnalisme Audio

Jurnalisme audio merupakan alat yang ampuh untuk bercerita. Selain memberikan wadah baru orang-orang, jurnalisme audio ini juga menjadi bentuk baru bagi khalayak. Salah satu pemanfaatannya dapat melalui radio dan *podcast*. Menurut Nahal Sheikh (Sheikh, 2018) dalam artikelnya menyebutkan bahwa

Pembawa acara *podcast* Eric Molinsky (*Imaginary Worlds*) dan Jonathan Mitchell (*The Truth*) membahas bagaimana radio itu 'buta' dalam arti dapat menyampaikan cerita audio yang menghasilkan rangsangan kreatif dalam pikiran orang. Hal ini memungkinkan kebebasan masyarakat dalam memahami sesuatu tanpa gangguan dan paksaan.

2.2.2 *Sports Journalism*

Berita olahraga menjadi salah satu topik utama bagi media untuk menjalankan fungsinya. Berbagai kalangan di Indonesia mencintai olahraga. Faktor inilah yang akhirnya membuat media baik nasional maupun lokal menggunakannya untuk mencari sebuah keuntungan (Junaedi, 2014). *Sports journalism* atau jurnalisme olahraga dianggap penting bagi keberlangsungan komersial sebuah organisasi media. Jurnalisme olahraga penting karena olahraga merupakan hal yang penting, salah satunya sebagai pemersatu komunitas. Penyuka olahraga membaca seksi olahraga dalam sebuah surat kabar untuk mengetahui ulasan terbaru dan merasa menjadi bagian dari suatu komunitas (Steen, 2020, p. 20).

Salah satu kritik mengenai jurnalisme olahraga menyebutkan, sebagai salah satu bentuk karya jurnalistik, jurnalisme olahraga cukup lemah dibandingkan karya jurnalistik lainnya yang lebih “keras” dan mendalam. Jurnalisme olahraga dianggap hanya mempromosikan olahraga dan budaya secara tidak kritis dan kurang menuntut akuntabilitas penguasa di bidang olahraga. Paradoks yang terdapat di jantung jurnalisme olahraga; jurnalisme olahraga kerap dianggap sebagai salah satu rubrik yang paling penting secara komersial di industri surat kabar (Boyle, 2017).

Jurnalisme olahraga berkontribusi menarik pembaca, terutama pembaca pria muda, dan membantu meningkatkan penjualan oplah banyak surat kabar.

2.2.3 Radio

Radio adalah salah satu jenis media massa satu arah yang berperan untuk menyampaikan pesan (berita, informasi dan hiburan) kepada masyarakat dengan jangkauan luas. Radio telah menjalani proses perkembangan yang cukup lama sebelum menjadi media komunikasi massa seperti saat ini. Berkat ketekunan tiga orang cendekiawan, diantaranya seorang ahli teori ilmu alam yang bernama James Maxwell berhasil menemukan rumus yang diduga dapat mewujudkan gelombang elektromagnetis, yaitu gelombang yang digunakan untuk kgelombang radio dan televisi (1865) (RG, 2018).

Berdasarkan teorinya bahwa gerakan magnetis dapat mengarungi ruang angkasa dengan kecepatan hampir sama dengan kecepatan cahaya (186.000 mil/detik). Teori Maxwell ini dibuktikan oleh Heinrich Hertz pada tahun 1884. Tetapi baru digunakan untuk tujuan praktis oleh Guglemo Marconi, dimana Marconi telah dapat mengirimkan tanda-tanda tanpa kawat melintasi samudra Atlantik (RG, 2018).

Dengan makin populernya radio di masyarakat, programming radio mulai dikembangkan sesuai dengan dinamika khalayaknya. Pada akhirnya mendapatkan bentuk dan sifat-sifat dasar radio nsebagai berikut (Siahaan R. A., 2015, pp. 36-39):

1. *Radio is personal*

Radio berhubungan dengan suara manusia, maka itu artinya para pendengar berurusan dengan kepribadian individu yang mengeluarkan suara tersebut

2. *Radio is also social*

Radio membuat para pendengarnya sadar bahwa mereka ada dalam suatu kumpulan orang yang disebut masyarakat atau komunitas.

3. *Radio creates "Theater of the Mind"*

Radio membuat para pendengarnya dapat divisualisasi. Ketika mendengar radio disaat yang bersamaan pendengar juga bisa "melihat".

4. *Radio can be a social service*

Berbeda dengan media lain, radio memberikan pelayanan sosial, pendengar radio bisa merasakan sentuhan manusia. Contoh radio menyediakan forum saling "bertemu" antarwarga tanpa batasan atau hambatan psikologis maupun perbedaan status sosial.

2.2.4 Podcast

Podcast atau siniar merupakan bentuk rekaman audio yang diunggah di internet dengan tujuan didengarkan oleh banyak orang (Astuti, 2020). *Podcast* juga bisa dinikmati kapan pun dan di manapun. Selain bisa diakses secara *streaming*, *Podcast* juga bisa diunduh serta disimpan.

Semenjak 2007, *Podcast* sudah mulai banyak dikenal oleh masyarakat dan mulai banyak yang mendengarkannya. Istilah *Podcast* sendiri berasal dari istilah iPod dan juga Broadcasting.

Podcast sendiri memiliki beberapa keunggulan, berikut beberapa hal yang menandakan bahwa *podcast* berbeda dengan media lainnya (Geoghegan & Klass, 2007):

- Otomatis

Apabila pendengar memiliki tema atau judul *podcast* yang diinginkan, mereka bisa mengunduh *podcast* tersebut dan mendengarkannya kapan saja dan dimana saja

- Mudah dikontrol

Podcast membuat para pendengar yang memegang kendali untuk mendengarkan sebuah *podcast*. Seperti mencari poin yang paling menarik dengan sendirinya

- *Portable*

Podcast merupakan media dengan output audio, yang biasanya file audio MP3 itu berkapasitas kecil sehingga para pendengarnya bisa mengunduh episode-episode *podcast* dengan mudah lewat jaringan internet dan smartphone mereka masing-masing.

- Selalu tersedia

Pada dasarnya *podcast* adalah *radio show on demand*. Pendengar sudah tidak takut lagi tidak mendapatkan episode yang diinginkan karena

mereka akan bisa mendengarkan episode mana pun, kapan pun, dan dimanapun.

2.2.4.1 Proses Produksi *Podcast*

Dalam pembuatan sebuah *podcast* ada beberapa proses yang harus dilewati dalam untuk memproduksi *podcast* tersebut. Berikut beberapa hal yang perlu disiapkan dalam proses produksi sebuah *podcast* (Nancy, 2020):

1. Rencanakan Tema dan Format *Podcast*

Menentukan konsep adalah hal yang paling dasar. Biasanya menentukan konsep dengan memilih tema yang disukai atau dikuasai.

2. Rancang Identitas *Podcast* (desain sampul dan intro)

Desain sampul merupakan hal yang penting dalam pembuatan *podcast* karena desain sampul menjadi hal pertama yang akan dilihat oleh para pendengar. Penentuan intro pun juga menjadi penting karena itu bisa menjadi sebuah identitas *podcast*.

3. Tentukan Peralatan Rekaman

Kekuatan audio *podcast* sangat penting, ini merupakan salah satu faktor peralatan yang akan digunakan nantinya.

4. Pilih Software Editing

Kualitas audio *podcast* bisa menjadi lebih baik dengan beberapa proses editing. Salah satu software yang dapat digunakan adalah Adobe Audition.

5. Tentukan Dimana *Podcast* akan Diunggah

Saat ini banyak *platform* yang menyediakan layanan podcast.

Contohnya seperti, Spotify, Apple Podcast, dan Buzzsprout.

6. Promosi

Podcast tentu membutuhkan pendengar untuk dapat

berkembang. Promosi merupakan salah satu solusi untuk

mendapatkan pendengar *podcast* yang lebih banyak.

2.2.4.1 Format Podcast

Ada berbagai macam format *podcast*, format *podcast* ini akan menentukan bagaimana hasil dari *podcast* yang akan didistribusikan nantinya. Ada delapan Macam-macam format *podcast* sebagai berikut (Dennis, 2020):

1. Format Wawancara

Format *podcast* yang dilakukan dengan cara wawancara antara pembawa acara (satu atau dua) yang mewawancarai bintang tamu. Bintang tamu tersebut diwawancarai atas pengalaman unik atau tentang keahlian mereka. Pembawa acara pada format ini berfungsi untuk memandu percakapan seputar topik yang bertujuan untuk membongkar cerita dari bintang tamu.

2. Format Monolog

Format ini biasa dilakukan oleh orang-orang yang memiliki keahlian khusus dalam membagikan cerita. Dilakukan oleh

seseorang yang berbicara sendiri di depan mikrofon. Format ini dapat dibidang sebagai format *podcast* yang sederhana. Dalam menjalankan format ini, seorang podcaster harus bisa merencanakan apa yang akan dibicarakan tiap episodenya. Beberapa podcaster menggunakan catatan untuk melakukan rekaman *podcast* dengan format ini dan apabila tidak dilakukan dengan persiapan yang matang kesulitan berbicara akan semakin besar.

3. Format Percakapan

Ini merupakan bentuk format *podcast* yang cukup umum lainnya. Format ini melibatkan dua orang yang melakukan percakapan secara langsung yang umumnya kedua podcaster ini memiliki *chemistry* yang kuat. Tidak seperti format wawancara, format ini dipandu dengan dua orang yang sama-sama sebagai podcaster.

4. Format Panel

Format ini hamper mirip dengan format wawancara, tetapi dilakukan tidak hanya dengan satu bintang tamu saja melainkan dilakukan dengan banyak bintang tamu. Setiap episode memiliki satu podcaster dan beberapa tamu.

5. Format Cerita Non-Fiksi

Format ini adalah format *podcast* yang menceritakan tentang peristiwa kehidupan nyata. Seperti contoh episode *podcast* dapat menceritakan serangkaian pembunuhan, mencatat ekspedisi

mendaki Gunung Everest, atau beberapa kejadian bersejarah lainnya. Ini adalah format *podcast* yang sangat baik untuk pendengar yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang kejadian di dunia. podcaster memiliki kesempatan untuk mengekspos ide seseorang, konsep, dan acara yang baru.

6. Format Cerita Fiksi

Berlawanan dengan format Non-Fiksi, format cerita fiksi ini adalah format *podcast* yang menceritakan cerita fiksi di tiap episodnya. Beberapa dinarasikan dengan satu suara. Lainnya menggunakan beberapa aktor suara, efek suara, dan elemen audio lainnya. Sama seperti acara TV, podcast ini menggunakan ketegangan, dan klimaks untuk menceritakan kisah dalam *podcast*-nya. Ini adalah format yang bagus untuk orang yang kreatif yang suka membuat karakter, menenun plot, dan membangun dunia fiksi.

7. Format Konten yang digunakan kembali

Format ini adalah format yang menggunakan konten yang sudah ada dan mengubahnya menjadi lebih baik. Dari konten yang sudah ada dapat ditambahkan, dibagi, atau dipindahkan ke media yang baru. Beberapa blogger hanya mengambil konten tertulis yang ada dan mengubahnya menjadi podcast untuk pengalaman audio. Misalnya, sebuah organisasi keagamaan dapat mengubah khotbah mingguan mereka menjadi podcast yang dapat diunduh.

8. Format Pribadi/Subjektif

Salah satu format yang memberikan kebebasan bagi para pembuatannya dan tidak terpaku pada format-format yang sudah ada. Pembuatan *podcast* itu sama dinamisnya dengan menulis atau membuat video. Para produser dan podcaster dapat menonjolkan apa yang mereka sukai yang bisa membangun para pendengarnya dan melibatkan pendengarnya juga.

2.2.4.2 Produser

Produser adalah seorang yang mengepalai sebuah produksi yang menjadi penggerak awal dalam proses produksi. Seorang Produser mengawasi dan menyalurkan sebuah proyek dan bekerja sama dengan pihak-pihak yang terlibat. Produser juga memberikan konsep ide, suara, dan visi untuk sebuah produksi. Produser aktif dalam semua tahapan proses pembuatan karya, mulai dari pemunculan ide hingga penyaluran karya tersebut (Ramadhan, 2018).

Tugas seorang produser adalah sebagai berikut (Mabruri, 2013, p. 30):

1. Mencari dan mendapatkan ide cerita untuk diproduksi.
2. Membuat sebuah proposal produksi berdasarkan ide atau skenario.
3. Menyusun rancangan produksi.
4. Mengawasi pelaksanaan produksi.
5. Bertanggung jawab atas keseluruhan jalannya produksi.

2.2.4.3 Podcaster

Menurut Hyde dalam (Wattie, 2017, pp. 4-6)ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki para penyiar, yaitu:

1. Penyiar harus mampu menginterpretasikan skrip

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang penyiar adalah memahami arti.

2. Penyiar harus mampu menganalisis tanda baca

3. Penyiar bisa memberikan tanda pada bagian penting

4. Penyiar dapat memverifikasi arti dan cara penyebutan setiap kata

5. Penyiar harus membaca skrip sebelum menyiarkan

6. Penyiar harus mampu menyampaikan daya Tarik dari materi yang dibicarakan

7. Penyiar mampu”berbicara” dengan pendengar

8. Penyiar mampu mendapatkan latar belakang dari penulis dan skrip yang ditulisnya

9. Penyiar harus memiliki karakteristiknya sendiri

10. Penyiar bisa membacakan *ad libs*

2.2.4.4 Teknik Pemilihan Narasumber

Narasumber merupakan orang yang akan memberikan informasi. Narasumber berfungsi sebagai sumber informasi yang akurat dan terpercaya (Ramadhan, 2018, p. 4). Pemilihan narasumber harus yang memiliki pengetahuan yang sesuai dibidangnya dan sesuai dengan topik yang akan dibawakan. Beberapa sifat narasumber yang bisa diandalkan yaitu (Gischa, 2020):

1. Berkompeten
2. Jujur atau terpercaya
3. Berperilaku sesuai ucapannya

Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih narasumber *podcast* (Quamila, 2020):

1. Carilah narasumber yang dapat memberikan nilai-nilai serta ahli di bidangnya.
2. Memilih topik yang sesuai dengan narasumber.
3. Memilih narasumber yang memiliki *impact* yang cukup besar untuk masyarakat.
4. Bertanya kepada audiens untuk memberikan surat terkait narasumber mana yang harus diundang.

2.2.4.5 Wawancara

Dalam bukunya yang berjudul *Jurnalistik Suara* (Siahaan R. A., 2015, pp. 174-177), terdapat beberapa jenis wawancara, yaitu:

1. Wawancara Eksposur

Jenis wawancara ini dilakukan pada saat mewawancarai narasumber yang merupakan orang yang bertanggung jawab atau saksi atas suatu kejadian secara langsung.

2. Wawancara Informatif atau Wawancara Opini

Jenis wawancara ini bertujuan untuk menggali opini narasumber terkait suatu isu atau kejadian. Narasumber bisa merupakan saksi, pengamat, ahli, dan mereka yang tidak terlibat secara langsung.

3. Wawancara Reaktif

Wawancara reaktif bertujuan untuk mendapatkan reaksi natural dari saksi atau narasumber yang baru saja mengalami suatu kejadian.

4. Wawancara Doorstop Wawancara

Dalam prosesnya wawancara ini dirancang untuk mendapatkan pernyataan dari narasumber, yang nantinya akan ditampilkan sebagai *soundbite* dalam naskah berita.

5. Wawancara Personalitas

Wawancara personalitas berfokus pada pengungkapan aspek personal seseorang. Hal yang bisa diangkat antara lain kisah hidup, pengalaman, karakter, dan lain-lain.

2.2.4.6 Pembuatan Naskah Podcast

Ada beberapa tahapan pembuatan *podcast*, salah satunya dalam bentuk kerangka episode (Neyrhiza, 2020), yaitu sebagai berikut :

Gambar 2.4 Contoh Pembuatan Naskah Kerangka Episode

Podcast	The Late Brunch with Sara Neyrhiza
Episode	3
Title	Mengatur Keuangan secara bijak
Date	1 Januari 2020
Music	Free Music Youtube Library Bumper Original Podcast
Duration	45 minutes

Rundown	Duration	Content
Bumper	10 seconds	Music Bumper
Opening	3 minutes	Episode Intoduction Guest Star Profile Ila Abdulrahman – Financial Planner
Interview Part 1	10 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Mengapa mengatur keuangan itu penting? - Apakah mengatur keuangan hanya untuk yang punya penghasilan? - Bagaimana cara mengatur keuangan bagi pemula?
Smash music	5 seconds	Smash Music Type 3
Interview Part 2	10 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana mengatur keuangan bagi freelancer? - Haruskan memisahkan keuangan pribadi dan bisnis? - Kapan saat yang tepat untuk investasi
Q & A	10 minutes	3 Pertanyaan dari Instagram <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana mengatur keuangan bagi mahasiswa? - Keuangan yang sehat itu seperti apa? - Investasi saham apa risikonya?
Conclusion	5 minutes	
Closing	5 minutes	Thanks to Guest Star Call to action
Bumper	10 seconds	Music Bumper

Sumber:, www.neyrhiza.com, Mei 2021

Dari contoh gambar di atas, penulis menjadikannya sebagai acuan pembuatan naskah *podcast* ini. Namun, penulis tidak mengikuti secara utuh gamabr yang diatas. Penulis akan melakukan beberapa penyesuaian dengan gaya pembautan naskah penulis sendiri, tetapi dari bagian utama yang pasti penulis akan ikuti dari contoh diatas adalah durasi dan konten apa yang akan di lakukan.

2.2.4.7 Jingle

Untuk pembuatan *podcast*, audio adalah hal utama yang ada di dalamnya. Para podcaster atau produser ingin memiliki atau membuat *jingle podcast* yang unik dan menarik. Dengan begitu, *podcast* yang dibuat akan lebih dikenali dengan

adanya *jingle* yang unik dan menarik. Berikut tata cara pembuatan *jingle* (AdminBJ, 2019):

1. Pembuatan Ide dan Konsep

Hal pertama yang dilakukan adalah menemukan ide dan konsep *jingle* yang akan dibuat.

2. Penulisan Lirik

Setelah menemukan ide dan konsep, tulis lirik yang akan diisi dalam *jingle* nantinya.

3. Proses Aransemen

Proses ini adalah proses pemberian intro musik untuk *jingle*.

4. Pemilihan Pengisi Suara

Memilih pengisi suara yang sesuai dengan tema taua konsep *jingle* yang akan dibuat.

5. Rekaman

Setelah memilih pengisi suara yang cocok dan menyelesaikan aransemen musik yang sesuai ide dan konsep di awal, lakukan rekaman *jingle* tersebut. Setelah itu, edit hasil rekaman yang telat dibuat.

Untuk *podcast* A Man Behind The Rim ini, penulis akan membuat *jingle* hanya untuk awalan *podcast* sajasebagai intro mengawali tiap episodenya. Lalu aka nada beberapa *jingle* singkat yang memisahkan antara narasumber atau pembahasan.

