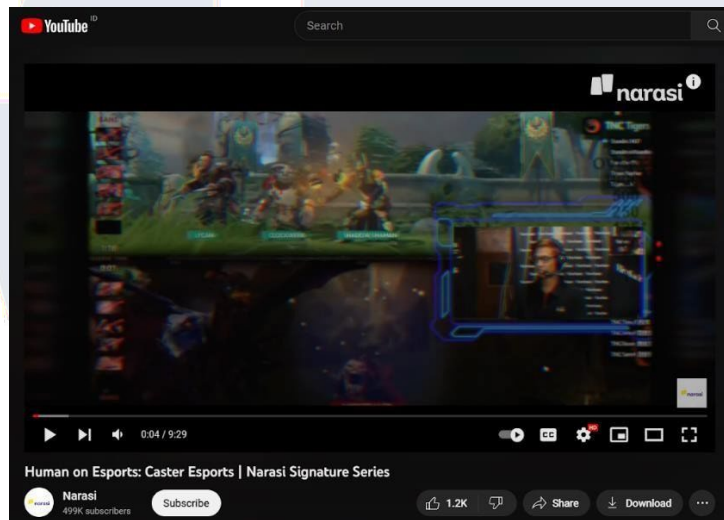


BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

2.1.1 Narasi (Human on Esports: Caster Esports)



Gambar 2.1 Episode Human on Esports: Caster Esports

Sumber: *Youtube Narasi*

Youtube kanal Narasi adalah rumah untuk berkarya, bertukar ide dan beradu gagasan. Di sini, idealisme dan nilai kesetaraan berpadu mendorong gerbong perubahan. Siapa pun yang ingin mengambil peran bisa ikut ambil bagian. Inilah ikhtiar memberi warna, membentuk wajah dan kepribadian negeri. Dalam episode Narasi Signature Series, Narasi mengangkat salah satu caster Esports di Indonesia.

Caster tersebut adalah Melondoto, Dia adalah seorang shoutcaster dalam industri Esports. Dalam episode ini, Melondoto menceritakan kisah awal dia terjun ke dunia caster hingga halangan-halangan dia dalam terjun ke dunia caster esports ini. Halangan tersebut mulai dari orang tua nya yang melarang melon untuk bermain gim, keterbatasan peralatan, dan hal-hal lainnya. Sampai akhirnya melon sukses dengan jalannya sendiri.

Narasi sangat baik dalam menyampaikan pesan dalam video tersebut, menceritakan seorang Melondoto dengan sangat dramatis, sehingga penonton ikut terbawa suasana. Kemudian alur dalam video singkat itu sangat baik, dari awal melon susah hingga akhirnya sukses dengan menjadi seorang caster Profesional.

Penulis memilih *channel youtube* tersebut sebagai karya terdahulu karena terdapat sebuah video yang membahas tentang esports dan memberikan gambaran menarik tentang narasumber yang diangkat. Kesamaan dari *podcast* yang penulis buat adalah sama-sama membahas tentang esports.

2.1.2 Podcast GLHF



Gambar 2.2 Logo Podcast GLHF

Sumber: Podcast GLHF

Podcast GLHF ini adalah *podcast* yang membahas tentang esports, dalam *podcast* ini pembawa acaranya akan ngobrol bareng bersama orang-orang yang berkecimpung di dunia Esports di Indonesia. *Podcast* ini baru saja dibentuk dan episode pertamanya dirilis pada 17 April 2021 dengan bintang tamu Gary "Blazeking" Dastin salah satu player Boom Esports. *Podcast* ini disiarkan secara luar di platform Googlepodcast.

Pada episode pertama, GLHF ini menceritakan Gary "Blazeking" Dastin lebih dalam, yang orang-orang tidak ketahui sebelumnya, mulai dari

awal dia bermain gim hingga sekarang dia menjadi player salah satu tim Esports yang termasuk terbesar di Indonesia. GLHF membawakan acaranya dengan metode wawancara atau talkshow. Durasi dalam episode pertama yaitu kurang lebih satu jam.

Penulis memilih karya *podcast* tersebut karena sama-sama membahas esports, walaupun *podcast* tersebut dibawa dengan metode talk show, tetapi narasumber *podcast* tersebut ada yang sama karena dari salah satu tim esports.

2.1.3 Esportnesia



Gambar 2.3 EsportnesiaTV

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Esportnesia adalah sebuah media informasi seputar perkembangan ekosistem esports di Indonesia yang memiliki visi untuk meningkatkan penerimaan esports dari masyarakat melalui pembuatan konten-konten edukatif, informatif, dan orisinal dilengkapi dengan sudut pandang yang kritis.

Salah satu konten Esportnesia yaitu *podcast* membahas tentang literasi Esports ala *podcast* kekinian, dengan bintang tamu yang berkecimpung langsung di dunia esports. *Podcast* ini dibawakan oleh beberapa host, yaitu Sastra, Satya Kevino dan Dhian. Episode *podcast* yang dimiliki oleh Esportnesia ada tiga episode. Episode pertama membahas tentang “apa itu esports” yang dibawakan oleh sastra dan satya Kevino. Dalam episode

pertama mereka berdua menjelaskan apa itu esports dan pengetahuan-pengetahuan dasar tentang esports.

Penulis memilih karya *podcast* tersebut karena sama-sama membahas esports dan di *podcast* tersebut juga terdapat pembahasan tentang perkiraan gaji seorang atlet esports.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Podcast

Kata "*podcast*" pertama kali muncul setelah iPod diperkenalkan oleh CEO Apple, Steve Jobs, pada tahun 2001. Sebelumnya, kata tersebut disingkat menjadi "iPod Broadcasting". Saat *podcast* semakin populer, banyak orang menggunakan kata tersebut dan akhirnya menjadi transformasi digital dari yang awalnya radio (Eka, 2018, p. 3).

Perkembangan pesat podcast tentu menjadi bagian penting dari media saat ini. Hal ini dibuktikan oleh hasil riset yang dilakukan oleh DailySocial bersama dengan Jakpat Mobile Survey yang menemukan bahwa pada tahun 2018, 67,97% responden di Indonesia sudah familiar dengan *podcast*. Dari jumlah 1041 responden, 56,78% menganggap radio dan *podcast* sama-sama menarik, sedangkan 25,29% menganggap *podcast* menarik. Namun, hanya 17,89% yang menganggap radio menarik (Eka, 2018, p. 3).

2.2.2 Wawancara

Wawancara merupakan sebuah proses di mana seseorang bertanya dan membahas topik tertentu dengan seseorang yang disebut informan atau narasumber (Blaxter, dkk 2001, p. 172). Ketika mengumpulkan informasi, wawancara dianggap sebagai metode yang paling efektif. Untuk meningkatkan kualitas dan keakuratan informasi yang diperoleh, teknik wawancara dianggap lebih baik jika menggunakan media elektronik seperti alat perekam suara untuk mencatat kualitas suara saat proses

wawancara berlangsung. Menurut Patton, terdapat beberapa macam cara yang dapat dilakukan dalam proses wawancara (Moleong, 2013, p. 187-188) yaitu, sebagai berikut.

A. Wawancara Pembicaraan Informal

Dalam jenis wawancara ini, pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara ditentukan oleh spontanitasnya sendiri. Pertanyaan yang diajukan akan membuat hubungan antara narasumber dan pewawancara menjadi lebih terbuka dan akrab. Proses pertanyaan dan jawaban akan terjadi secara alami seperti dialog biasa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Wawancara ini tidak menggunakan daftar pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya, sehingga lebih terfokus pada interaksi yang terjadi saat wawancara berlangsung.

B. Pendekatan menggunakan Petunjuk Umum Wawancara

Dalam jenis wawancara ini, pewawancara harus membuat kerangka dan garis besar pertanyaan yang akan diajukan, tetapi tidak perlu ditanyakan secara berurutan. Pewawancara juga tidak perlu mempersiapkan penggunaan dan pemilihan kata-kata untuk wawancara secara terlebih dahulu. Wawancara ini lebih terfokus pada interaksi dan diskusi yang terjadi saat wawancara berlangsung, sehingga pertanyaan yang diajukan bisa disesuaikan dengan perkembangan pembicaraan.

C. Wawancara Baku Terbuka

Dalam jenis wawancara ini, pewawancara menggunakan seperangkat pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya dengan urutan, kata-kata, dan penyajian yang sama untuk setiap informan. Wawancara jenis ini cocok dilakukan ketika pewawancara terdiri dari beberapa orang dan jumlah informan yang akan diwawancarai cukup banyak. Wawancara baku terbuka sangat membantu dalam

mengumpulkan informasi yang akurat dan terkendali, karena pertanyaan yang diajukan sama untuk setiap informan.

2.2.3 Storytelling

Bercerita merupakan kegiatan lisan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan informasi atau pesan. Informasi yang diberikan dapat berupa informasi umum, informasi penting, atau hanya dongeng. Bercerita dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau mengajak orang lain untuk berpikir atau merasakan sesuatu. Bercerita juga merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada orang lain, terutama jika dilakukan secara terstruktur dan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami (Pratiwi, 2016, p. 201). Storytelling dalam bahasa Inggris terdiri dari dua kata, yaitu story yang berarti cerita, dan telling yang berarti memberitahu. Jadi, storytelling dapat diartikan sebagai proses menceritakan atau bercerita.

Menurut Stevens (2003, dikutip dalam Quinn dan Lamble, 2008, halaman 74), multimedia storytelling adalah penggabungan teks, foto, animasi grafis, video, dan audio yang ditampilkan dalam format interaktif dua arah, di mana semua informasi tersebut tidak terpisah. Steven menambahkan bahwa konsep ini memiliki jangka waktu yang panjang dan bersifat interaktif dengan sistem komunikasi dua arah, tujuannya agar orang dapat mencari informasi yang mereka inginkan dari mulai video, audio, berkomentar, atau memberikan informasi tambahan.

2.2.4 Backsound

Webster (2022 dikutip dalam Laurenza, 2022) menjelaskan musik yang digunakan untuk mengiringi dialog atau aksi dalam drama televisi, film, dan radio disebut backsound. Saat ini, backsound juga dapat ditemukan dalam berbagai jenis media visual seperti *Instagram Stories*, video *YouTube*, *podcast*, dan lainnya. Backsound juga dikenal sebagai

"suara latar", yang digunakan untuk menambah kesan dramatis atau mendukung aksi objek dalam sebuah konten.

Penulis menggunakan musik latar yang bertema hype upbeat agar pembawaan antara narasi dan *soundbite* narasumber menjadi suasana yang hidup sesuai topik yang dibawa oleh penulis, serta agar pendengar tidak merasa bosan saat mendengarkan *podcast* penulis. Saat membuat bumper, penulis dan rekan tim memilih musik bertema orchestra agar terdengar meriah pada bumper in serta *bumper out podcast*.

2.2.5 Esports

Esports adalah singkatan dari *Electronic Sport*, yang merujuk pada kegiatan adu keahlian antara individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan menggunakan perangkat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. Kata "*electronic*" dalam konteks ini merujuk pada perangkat elektronik, sedangkan kata "*sport*" merujuk pada kegiatan adu keahlian. Meskipun awalnya kata "*electronic*" merujuk pada komponen-komponen kecil seperti microchip dan transistor yang mengendalikan arus listrik, dan kata "*sport*" merujuk pada aktivitas fisik dan keahlian yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding untuk hiburan, dalam konteks esports, makna kedua kata tersebut telah berubah (Bramantya, 2011, halaman 1330).