

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Terdahulu

Penulis berhasil mendapatkan empat karya sejenis yang dapat dijadikan acuan penulis untuk dapat mengerjakan tugas akhir berbasis karya. Penulis membuat karya *podcast* sehingga tinjauan karya sejenis kurang lebih ber- genre *storytelling* dan *talkshow* juga. Demikian ke-4 tinjauan karya sejenis yang sudah penulis dapatkan.

##### 2.1.1 Podcast Sohob

*podcast podcast* Sohob yang membahas isu terkini yang sedang trending di kalangan masyarakat dan dibahas berdasarkan data, dengan kemasan #YangMudaSukaData. *podcast* ini telah mengudara di Spotify sejak Oktober 2019 ,memiliki 16 episode dengan episode pertamanya berjudul “Ep. 00 [Preview] Ngobrolin Rokok ~ *Podcast* SOHOB”. *Podcast* SOHOB membahas pengalaman *life guide*, tips & tricks, Q&A, karier, *talkshow*, dan lain-lainnya. Sama dengan penulis yang juga menggunakan teknik Q&A yang menarik dan bisa menggali semua pengalaman seputaran esports yang dimiliki narasumber. Dalam beberapa episode *podcast* ini melakukan wawancara *online*, sama seperti penulis yang melakukan wawancara daring ke

dalam karya penulis. Karya terdahulu ini menjadi referensi penulis dalam melakukan wawancara via *zoom meeting*, maka dari itu penulis menjadikan *podcast* ini sebagai karya terdahulu.



Gambar 2.1 Tampilan Kanal Spotify *podcast* Sohob  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Spotify)

### 2.1.2 Esport Network Podcast

Karya kedua merupakan sebuah *Podcast* berjudul Esport Network Podcast yang dibuat oleh Esportz Network asal Amerika. *Podcast* ini dibuat oleh penggemar esport untuk menaikan industry esport secara global, *podcast* ini memberikan berita terbaru, pembaruan, cerita apapun tentang dunia esport. *Podcast* ini juga melakukan wawancara dengan para pekerja di industri esport. Acara ini diselenggarakan oleh Mitch Reames yang bekerja sebagai jurnalis esports, Esport Network Podcast merangkul tim, pemain, dan kepribadian pendengar untuk membuat konten yang layak dan seru untuk didengar. *Podcast* tersebut menarik untuk didengar karena selalu beradaptasi.

dengan lingkungan esport yang berubah-ubah, acara ini mengikuti perkembangan esport secara global.

Penulis menggunakan *Esport Network Podcast* sebagai acuan dalam cara menggali informasi sekitar esport, *Esport Network Podcast* terkenal akurat karena mengikuti trend yang sedang ada. Penulis juga mengikuti cara *podcast* tersebut menyampaikan informasi esports ke pendengar secara jelas dan tidak bertele-tele.



Gambar 2.2 Tampilan Kanal Spotify *Esport Network Podcast*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Spotify)

### 2.1.3 *Podcast* Kita dan Waktu

Karya ketiga yaitu sebuah *podcast storytelling* berjudul *Kita dan Waktu* sebuah karya dari Bagas Ali Prasetyo atau yang lebih dikenal dengan Helobagas. *Podcast* kita dan waktu adalah salah satu *podcast* yang terkenal di kalangan anak muda karena pembahasannya yang ringan dan sering dialami para anak muda. Episode pertama *podcast* ini pertama kali diunggah pada

bulan September 2019 di platform Spotify. Durasi setiap episode *podcast* sangat beragam, ada yang di bawah 10 menit, ada juga yang 10 menit.

*Podcast* ini sangat cocok untuk menemani waktu tidur seseorang karena memiliki pemilihan topik yang ringan dan kekinian yang juga merupakan ciri khas dari *podcast* ini. Gaya bicara atau bahasa yang dipakai cukup santai, *host* yang membawakan *podcast* ini yaitu Bagas, ia mampu menarik para pendengarnya dengan ciri khas pembawaan yang tenang, bersuara lembut, dan jelas sehingga para pendengarnya bisa nyaman mendengarkan.

Penulis memilihnya sebagai salah satu tinjauan karena topik yang mereka gunakan menarik, ringan, dan kekinian sangat cocok dengan anak-anak muda. Selain itu, *host* dari *Podcast Kita dan Waktu* menggunakan nada bicara yang nyaman didengar dengan pemilihan *background* dan *soundbite* yang sesuai dengan suasana dari topik yang diangkat.



Gambar 2.3 Tampilan Kanal Spotify Kita dan Waktu  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Spotify)

#### 2.1.4 Esportnesia

Karya berikutnya yaitu sebuah *podcast* yang berjudul Esportnesia. *Podcast* tersebut dipublikasikan oleh Esportsnesia, Esportsnesia adalah sebuah media yang berisikan 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. Kesimpulannya Esportnesia merupakan media yang fokus membahas *esport* baik di Indonesia maupun luar negeri. *Podcast* Esportnesia membahas seputaran *esport* dengan menghadirkan bintang tamu yang berkecimpung langsung di dunia esports. Saat ini *Podcast* Esportsnesia sudah memiliki empat episode yang tersedia di platform streaming SoundCloud.

Episode perdana berjudul “Ep 0 – Sekilas Tentang Esports” yang berdurasi 11:09. Konten kedua sampai keempat dari *podcast* Esportsnesia ini diunggah pada bulan November 2020. Esportsnesia juga memiliki sosial media seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan Youtube.

Penulis memilih Karya ini sebagai acuan dalam segi penyampaian informasi, penulis memiliki kesamaan yaitu membahas seputaran *esport*, dari jumlah *podcast* yang esportnesia buat, penulis menyadari bahwasannya *podcast* yang bertemakan *esport* masih belum banyak kehadirannya. Maka dari itu, penulis tertarik memberikan informasi terkait esports ini melalui

*podcast* tanpa visual dan hanya cukup mendengarkan lewat audio. Selain itu juga, penulis berharap, dengan adanya *podcast* esports ini membuat masyarakat Indonesia lebih terbuka lagi tentang esports di Indonesia.



Gambar 2.4 Logo Esportnesia  
Sumber: Google

Tabel 2.1 Perbandingan Karya Sejenis

Nama Program	Format Program	Bahasan Utama	Nilai Berita
<i>Podcast</i> Sohob	Talkshow, <i>Podcast</i>	<i>Podcast</i> mingguan yang membahas isu terkini yang sedang hangat di kalangan masyarakat, dibahas menggunakan data	Informasi, Human Interest dan Kedekatan
Esport Network <i>Podcast</i>	Storytelling, <i>Podcast</i>	Membahas perkembangan dan berita utama terbaru	Informasi, Human Interest

		dalam esports, Menghadirkan pemain, CEO, dan orang-orang yang bekerja di industri esport untuk berbagi cerita atau keahlian mereka di podcast ini.	
Kita dan Waktu	<i>Podcast,</i> Storytelling	Pertunjukan ini terkenal dengan <i>podcast</i> yang dapat menemani para pendengarnya di jam sebelum tidur, membahas topik ringan dan kekinian	Informasi, Human Interest, kedekatan
Esportnesia	Talkshow, <i>Podcast</i>	<i>Podcast</i> ini bercerita tentang seputaran Esport di Indonesia, dengan menghadirkan narasumber yang terjun langsung di dunia esports	Human Interest, Informatif, Kedekatan

Sumber: Olahan Pribadi

## 2.2 Teori dan Konsep

### 2.2.1 Audio Journalism

Dalam membuat karya ini membutuhkan beberapa alat bantu seperti microphone, alat perekam (*recorder*), dan software atau aplikasi gratis, kita dapat membuat segmen fitur lengkap yang terdengar seperti radio dan mendistribusikannya sebagai *podcast* untuk membangun audiens yang loyal, atau hanya dengan telepon genggam kita bisa dengan cepat memberikan laporan atau berita dari lokasi/peristiwa terkini. Saat ini, audio cukup mudah dan ringkas untuk bekerja di berbagai pengaturan yang berbeda. Kemunculan audio digital ini membuat wartawan menjadi lebih mudah dan meningkatkan laporannya dengan klip audio (Christie, 2019, p. 21).

Audio journalism memiliki karakteristik yang tidak bisa disamakan dengan media lainnya, seperti:

- *Presence* (kehadiran): di lokasi seorang reporter dapat membawa pendengar langsung ke cerita. Fakta sederhana yang ada di lapangan meningkatkan minat dan kredibilitas.
- *Emotion* (emosi): Nada suara, ekspresi, intonasi, dan jeda dapat meningkatkan isi pesan.
- *Atmosphere* (suasana): suara alami/natural sound dapat menarik pendengar lebih dekat. Umumnya, audio journalism ini hanya

memiliki beberapa unsur, yaitu wawancara dan voice over, suara alami atau lingkungan, serta klip suara yang diimpor atau musik.

### **2.2.2 Podcast**

*Podcast* adalah salah satu layanan streaming yang berbentuk siaran suara. *Podcast* pertama kali lahir di Amerika Serikat (AS) dan berawal dari lahirnya Apple iPod yang dikenalkan oleh Steve Jobs pada tahun 2001. *Podcast* dapat diartikan sebagai “iPod broadcasting” yang berarti program yang disiarkan di iPod. *Podcast* memiliki kesamaan dengan Youtube yaitu platform streaming dengan menyiarkan siaran sesuai dengan kebutuhan (*on demand*). Ketika seseorang ingin mendengarkan *podcast*, dia hanya perlu mengunduh serial *podcast* yang dia inginkan. Hal ini dapat dilakukan karena sifat dari *podcast* adalah *on demand* dan dapat didengarkan berulang kali (Meisyanti & Kencana, 2020, p.90).

Format digital untuk *podcast* ini tersedia dalam pengunduhan otomatis melalui internet sebagai bentuk file audio yang diumpan oleh Really Simple Syndication (RSS). Istilah *podcast* ini mulai populer pada 2004 karena kepopuleran iPod. Setelah itu, teknologi dikembangkan untuk berlangganan streaming dengan tautan file audio yang dapat di download. Maka dari itu, para pendengar *podcast* tidak perlu lagi membuka situs website dan blog.

*Podcast* menggunakan perangkat lunak yang memudahkan para pendengarnya untuk “berlangganan” dan akan mendapatkan pemberitahuan

secara otomatis apabila terdapat episode baru dari *podcast* yang dipilihnya kali (Meisyanti & Kencana, 2020, p.90). *Podcast* pada umumnya memiliki prinsip yang sama dengan radio yaitu penyebaran pesan yang sudah didesain terlebih dahulu secara serentak *from one to many* (dari satu pengirim yang sudah terlembaga kepada banyak banyak dan beragam penerima pesan).

### 2.2.3 Format *Podcast*

Memilih format *podcast* merupakan hal pertama yang cukup penting sebelum membuat *podcast*. Terdapat jenis-jenis format *podcast* yang populer atau sering digunakan. Ada format *the interview*, *solo/monologue*, *conversational*, *the panel*, *non-fictional storytelling*, *theater*, *repurposed content podcast*, dan *your own podcast format* (Castos, 2022). Seorang *host* akan memilih format *podcast* apa yang akan mereka buat untuk setiap episodenya. Berikut ini penjelasan mengenai format *podcast* Castos (2022) yang populer atau sering digunakan:

#### a. *The interview*

*Podcast* berformat *interview* atau wawancara merupakan *podcast* yang berisikan tanya jawab dua orang antara *host* dan narasumber yang diundang. Biasanya topik yang dibahas yaitu seputaran keahlian dan pengalaman si narasumber.

#### b. *Solo/Monologue*

Format yang satu ini cukup umum untuk orang-orang yang memiliki kemampuan berkomunikasi dan menyiarkan informasi hanya seorang diri. Memiliki teknis yang cukup sederhana dengan hanya menggunakan mikrofon dan beberapa perangkat lunak pengeditan audio. Format ini juga dibutuhkan perencanaan seperti naskah agar tidak mengalami kesulitan berbicara saat rekaman.

c. *Conversational*

Format ini membutuhkan satu orang sebagai *host* dan satu lagi sebagai *co-host*. Format yang melibatkan dua pembawa acara ini dibutuhkan *chemistry* yang kuat. Dalam beberapa kasus setiap pembawa acara akan memerankan peran *spesial* dalam percakapan. Contohnya yang satu melemparkan berita sementara yang lain berkomentar atau berkomedi.

d. *The panel*

Format *podcast* panel memiliki kesamaan dengan *podcast* wawancara, tetapi dilakukan dengan lebih banyak orang. Setiap episode memiliki satu pembawa acara dan sekelompok tamu (panelis), mirip dengan sebuah pertunjukan *talkshow* di acara televisi. Di sini seorang panelis atau para narasumber yang lebih banyak berbicara. Host hanya menanyakan beberapa pertanyaan di sepanjang

pertunjukan dan membiarkan narasumber yang berbicara paling banyak.

e. *Non-fictional storytelling podcast*

Format ini berisikan episode *podcast* tentang peristiwa kehidupan nyata yang telah dialami *host* maupun narasumber. Anda mungkin menyelami serangkaian pembunuhan, mencatat sesuatu ekspedisi, atau berada di dalam cerita yang menginspirasi. Anda dapat menceritakan satu cerita per episode atau merentangkan cerita ke dalam bentuk *podcas*. *Podcast* ini memiliki kesempatan untuk memaparkan orang pada ide, konsep, dan peristiwa baru dari cerita yang dibangun di dalam *podcast*

f. *Theater*

Ini merupakan format *podcast* cerita fiksi yang mirip dengan siaran televisi dramatis. Beberapa dinarasikan dengan satu suara dan yang membuat ini berbeda dengan format lain yaitu menggunakan banyak aktor suara, efek suara, dan elemen audio lainnya. Format ini mungkin sangat cocok untuk orang yang suka menulis fiksi atau membuat film. Faktanya, beberapa penulis fiksi hanya membaca cerita mereka secara dramatis seperti buku audio dan merilisnya sebagai episode *podcast*.

g. *Repurposed content podcast*

Format ini merupakan *podcast* “daur ulang” dengan mengambil konten video dan mengubahnya ke format audio saja. Tidak sekadar menghapus visualnya saja namun mengambil konten yang sudah ada dan mengubahnya menjadi sesuatu nilai yang baru dan lebih. Beberapa blogger hanya mengambil konten tertulis yang ada dan menggunakannya kembali menjadi *odcast* untuk pengalaman audio.

h. *Your own podcast format*

Anda dapat melakukan apa pun yang Anda sukai pada format ini selama tidak lepas dari kaidah *podcast* dengan dapat membangun audiens dan melibatkan pendengar. Format ini membebaskan seorang *host* yang ingin melakukan sesuatu yang unik yang tidak sesuai dengan format *podcast* tradisional. Bereksperimen dengan gaya sendiri atau gabungkan beberapa gaya untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru.

#### **2.2.4 Wawancara**

Dalam melakukan wawancara, terdapat pendekatan yang harus dilakukan pewawancara. Pada saat wawancara dengan narasumber, gunakan rencana dasar yang sederhana untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan tanggapan terbaik dari narasumber. Apabila baru mengenal

*podcast* dan belum pernah melakukan wawancara, obrolan harus santai agar dapat memprovokasi kebenaran. Hal yang harus diperhatikan juga adalah alur obrolan jangan sampai melebar ke mana-mana. Wawancara yang baik dan menarik ini memiliki beberapa tips dari (Morris, Tomasi, & Terra, 2008):

- a) Ketahui dengan siapa kita berbicara dan hal-hal apa saja yang harus dibahas ketika melakukan wawancara dengan narasumber.
- b) Meminta pertanyaan yang kita ajukan ini dijawab dengan jawaban yang masuk akal dan mudah dipahami oleh masyarakat.
- c) Mengajukan pertanyaan tertutup terlebih dahulu agar mempermudah pertanyaan terbuka. Maksud dari pertanyaan tertutup adalah jenis pertanyaan yang memberikan satu kata jawaban.
- d) Mempersiapkan pertanyaan dua kali lipat dari jumlah pertanyaan yang sudah disiapkan. Hal ini memiliki tujuan untuk memperluas jawaban dari jawaban yang dilontarkan oleh narasumber terlalu singkat.
- e) Jangan pernah khawatir untuk mengajukan pertanyaan yang mungkin sering ditanyakan pewawancara lainnya kepada narasumber yang sama. Akan tetapi, hal ini perlu dilakukan

agar pertanyaan yang diajukan memiliki alur yang jelas dan menarik perhatian para pendengar.

- f) Merasakan sinergi dari narasumber. Jika *host* dan narasumber melakukan kerjasama yang baik akan tercipta sinergi yang baik. Hal ini adalah kesempatan bagi pewawancara untuk mendapatkan audiens yang lebih luas dan menunjukkan penguasaan teknik jurnalistik. Narasumber pun memiliki kesempatan untuk dipandang oleh masyarakat karena telah membahas hal besar dan memiliki pengaruh kepada masyarakat

### 2.2.5 Esport

Electronic Sport, yang disingkat Esport memiliki arti umum suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik (Bramantya, 2011, p. 1).

Esports merupakan singkatan dari Electronic Sport. Electronic artinya sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil khususnya microchip dan transistor, yang mengendalikan suatu arus listrik. Sport artinya suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan. Akan tetapi pengertian Electronic dan Sport

mengalami pergeseran. Dalam hal ini yang dimaksud dengan Electronic adalah Electronic Device, yaitu suatu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. Sport artinya suatu kegiatan adu ketangkasan sesama atlet atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik.

Pesatnya perkembangan *esport* dan industri gim. Membuat para pemain gim tidak hanya sekedar penikmat tetapi ada juga yang menjadi atlet *esport*. Atlet *esport* merupakan pemain utama dalam industry *esports*. Perkembangan *esport* mulai terlihat dengan banyaknya turnamen- turnamen yang telah diselenggarakan, tidak hanya pada tingkat nasional seperti Sea Games 2019 dan Asian Games 2018, tetapi cabang olahraga *Esports* masuk atau diperlombakan pada Olimpiade Tokyo 2020. Bukti perkembangan *esport* di Indonesia juga yaitu munculnya tim-tim besar *Esports* profesional di Indonesia yang tergabung dengan IESPL (Indonesia *E- Sport Premiere League*), yang merupakan organisasi liga *Esports* pertama dan terbesar di Indonesia.

