

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

2.1.1 Esportnesia



Gambar 2.1 Logo Esportnesia

Sumber: Esportsnesia.com

Esportsnesia ini merupakan suatu media yang membahas 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. Tidak hanya membahas *esports* di Indonesia, tetapi *podcast* ini membahas juga perkembangan *esports* di luar negeri. 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 tersebut sebagai penelitian terdahulu karena penulis juga membahas *esports*. Maka dari itu, penulis tertarik memberikan informasi terkait *esports* ini melalui *podcast* tanpa visual dan hanya cukup mendengarkan lewat *audio*. kemudian, dengan adanya *podcast esports* ini membuat masyarakat Indonesia lebih mengetahui *esports* di Indonesia.

2.1.2 Goatlike Podcast



Gambar 2.2 Goatlike Podcast

Sumber: Goatlike podcast

Karya yang kedua adalah sebuah program *podcast* berjudul *GoatlikePodcast* yang dibuat oleh *Goatlike Entertainment Podcast* ini membahas perjalanan *esports* di Indonesia, mulai dari pahitnya *esports* di Indonesai kemudian lika dan liku *esports* di Indonesia. *Podcast* ini berkonsep *talkshow* dengan narasumber yang kredibel, seperti pada episode pertama *podcast* ini yang berjudul *esports* dan lika liku pegiatnya, pada episode pertama, pembawa acaraberbincang dengan salah satu player dari salah satu tim *esports* yaitu NXL *Esports*, lalu episode ini berdurasi sebelasmenit.

Penulis menggunakan Goatlike Podcast sebagai referensi karena selain sama-sama membahas *esports*, dalam *podcast* ini konsep yang digunakan *podcast* tersebut yaitu konsep talkshow atau wawancara dengan durasi yang singkat.

2.1.3 Aegis esports podcast



Gambar 2.3 Aegis Akademi Esports Indonesia

Sumber: *aegisesports.spotify*

Karya yang ketiga adalah sebuah program *podcast* berjudul *Aegis Esports in Indonesia Series* yang dibuat oleh Aegis Akademi Esports Indonesia. *Podcast* ini diciptakan untuk pecinta *esports* di Indonesia, terutama pada gim Dota 2. *Podcast* ini berkonsep talkshow dengan narasumber yang kredibel, seperti pada episode kelima *podcast* ini dengan judul *Learn How to Start Your Career as an Esports Personality*, pada episode ini pembawa acara berbincang dengan salah satu *shout caster* profesional, dengan durasi kurang lebih satu jam. Penulis menggunakan karya ini sebagai referensi, karena dalam karya *podcast* ini selain membahas tentang *esports*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Podcast

Podcast adalah *file audio* atau *video* yang tersedia secara publik di situs web dan dapat diakses oleh siapa saja, baik yang berlangganan atau tidak. *Podcast* dapat diakses melalui internet menggunakan komputer atau perangkat *mobile* seperti ponsel (Brown & Green, 2007).

Tidak seperti radio, podcast memberi audiens kebebasan untuk memutuskan informasi atau topik apa yang ingin mereka dengar. Podcast sebagai media digital baru memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan sinyal audio lainnya. BBC (n,d) menjelaskan karakteristik podcast, yaitu.

1. *Informality*

Gaya pembawaan dan bahasa dalam podcast biasanya tidak formal. Dalam siaran podcast pembicaraan biasanya bersifat spontan dan tidak terpatok pada naskah.

2. *Personal*

Hampir serupa dengan radio, podcast bersifat personal. Pendengar dapat merasakan kedekatan dengan penyiar.

3. *Community of Creators*

Podcast menjadi wadah bagi creator untuk berkarya. Podcast membentuk komunitas baru bagi para pendengar dan creator.

4. *Effortless Stimulation*

Podcast menjadi media yang

memberikan keleluasaan bagi creator untuk mengungkapkan ide, topik, dan gagasan yang dimiliki. Podcast juga menjadi media berbasis audio yang memberikan konten storytelling yang baik.

2.2.2 Storytelling

podcast merupakan cerita berbasis audio yang bersifat aktual atau topikal dan memanfaatkan cara *storytelling* atau bercerita yang imersif seperti radio. Proses *storytelling* dalam podcast menggunakan audio sebagai medium. Lalu, audio didukung oleh sound design dan audio cue agar pendengar dapat mengerti apa yang sedang terjadi dan informasi apa yang ingin disampaikan (Dudley, 2019, para. 4).

Dalam pembuatan podcast ini, penulis akan menyelengi soundbite wawancara dengan narasi yang dibacakan. Maka dari itu, dengan format *storytelling*, penulis menggabungkan narasi dan soundbite wawancara secara harmonis dan juga didukung oleh efek suara yang sesuai.

2.2.3 Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara adalah cara untuk mendapatkan informasi yang akurat dari narasumber dengan mengajukan pertanyaan kepada mereka. Wawancara dapat dilakukan secara langsung dengan tatap muka atau tidak langsung melalui telepon atau medium komunikasi lainnya. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur atau tidak terstruktur bergantung pada tujuan yang ingin dicapai (Arifin, 2020)

Selain itu, wawancara adalah teknik tanya jawab dengan seseorang untuk memperoleh informasi yang adil, akurat, benar, dan komprehensif. Orang yang ditanyai dalam

proses wawancara disebut responden. Wawancara dalam dunia pers internasional memiliki beberapa sifat yang berbeda (Arismunandar, 2013, p. 1) yaitu

A) *On the Record*

Wawancara *On the Record* adalah jenis wawancara yang terbuka dan paling umum dilakukan di media massa. Jenis wawancara ini memungkinkan reporter atau wartawan untuk memasukkan nama dan kutipan langsung dari narasumber dalam karya jurnalistik atau media massa, setelah mendapat persetujuan dari narasumber.

B) *Off the Record*

Berlawanan dengan *On the Record*, jenis wawancara *Off the Record* tidak memperbolehkan wartawan atau jurnalis memasukkan nama atau kutipan langsung dari narasumber dalam produk media massa apapun. Namun, selama proses wawancara, narasumber masih memberikan keterangan tentang isu atau masalah yang dibahas. Tetapi, ada beberapa keterangan yang boleh dibagikan atau disebarkan di media massa, atas izin narasumber.

2.2.4 Audio Editing

Penulis harus mengevaluasi beberapa hal saat proses perekaman, terutama kualitas suara saat recording bersama narasumber. Penulis juga dapat memotong atau menghapus bagian yang tidak penting. Selain itu, penulis juga harus mengevaluasi kualitas suara pada saat *recording* untuk memastikan bahwa tidak ada noise yang terdengar. Menurut artikel yang berjudul "Bagaimana Memulai dan Cara Membuat Podcast" (sholeh, n.d., Para. 18) ada

beberapa langkah yang harus dilakukan dalam proses editing audio, di antaranya:

1. Menghapus bagian yang tidak diinginkan, seperti jeda yang terlalu lama atau pengucapan kata yang tidak diinginkan.
2. Menambahkan efek suara tertentu, seperti menormalkan volume suara atau menghilangkan noise atau latar suara yang mengganggu.
3. Mengubah format audio menjadi MP3.
4. Memberi nama yang jelas pada audio, seperti nama artis, nomor audio, tahun produksi, dan lain-lain.

2.2.5 Esports

Esports merupakan singkatan dari Electronic Sport, di mana "Electronic" berarti menggunakan banyak komponen kecil, terutama microchip dan transistor, untuk mengendalikan arus listrik, dan "Sport" berarti

kegiatan fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding. Namun, pengertian "Electronic" dan "Sport" telah bergeser. Dalam konteks ini, "Electronic" berarti Electronic Device, yaitu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik, dan "Sport" berarti kegiatan adu ketangkasan antara individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik. Sehingga, pengertian umum dari Esports adalah kegiatan adu ketangkasan antara individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan

menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik
(Bramantya, 2011, p. 1330).

