

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Dalam karya ini, penulis menggunakan empat *podcast* dari berbagai sumber yang berbeda dan relevan untuk dijadikan sebagai acuan dan perbandingan. Karya yang ditinjau berguna bagi penulis sebagai rujukan rancangan pembuatan *Podcast*. Penulis akan membahas berbagai aliran atau jenis modifikasi dan *part-part* pada kendaraan roda empat atau mobil. Selain itu, penulis juga akan memaparkan beberapa referensi yang membahas topik terkait dengan perbedaan dari format penyampaian melalui *podcast*.

Adapun karya-karya sejenis yang akan menjadi tinjauan penulis sebagai berikut:

2.1.1 Deepgang *podcast*

Gambar 2.1. Tampilan *podcast* Deepgang



Sumber: Akun Youtube Deepgang (<https://youtu.be/ryX6nVqYBn0>)

Karya pertama merupakan *podcast* dari Deepgang yang mengemukakan konten yang menarik dan bermutu dalam bidang otomotif. *Podcast* ini menggunakan teknik penyampaian dialog, dengan judul “MadeInJogja: Modifikasi itu pake hati” yang diisi oleh Abah Topan, Zico Novian, dan Rosy Bayu Muktie. Dimana pada *podcast part 1* ini memiliki ciri khas dalam modifikasi serta membuktikan sebuah karya modifikasi menggunakan hati. Durasi dalam *podcast* ini kurang lebih berkisar 36 menit dan *podcast* ini dapat didengar melalui platform *Youtube*.

Podcast ini bertemakan memodifikasi dengan ciri khas Yogyakarta, tetap pada aliran yang umum. Akan tetapi, dalam pengerjaan modifikasi terdapat berbagai proses yang sangat beragam, seperti contohnya memaksimalkan beberapa *part* yang ada menjadi lebih menarik pada tampilan mobil. Terdapat sudut pandang yang tidak biasa dilakukan di kota lainnya. Yang mana, grup ini mencoba melakukan modifikasi dengan cara mereka sendiri serta dengan harga yang relatif efisien.

Dari segi konten, pembahasan pada *podcast* Deepgang dapat memperkenalkan Sumber Daya Manusia (SDM) Jogja dalam pembuatan motor custom. Keunikan lainnya dari *podcast* ini adalah cara penyampaian yang santai, menggunakan beberapa istilah Jogja, dan disesuaikan dengan karakter anak muda. Selain itu, *podcast* tersebut menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menjelaskan kembali beberapa kata teknis yang terlontar.

Namun, tidak ada filter konten dalam *podcast* tersebut yang menyebabkan adanya distraksi di beberapa segmen. Misalnya adanya *sound* yang kurang stabil dan suara ketawa yang terdengar lebih dominan dibandingkan suara *host* yang sedang menjelaskan. Selain itu, tidak ada segmen *opening* dan *closing* dalam konten tersebut sehingga terkesan kurang terorganisir.



2.1.2 Otopod (*podcast* otomotif Kompas.com)

Gambar 2.2 Tampilan podcast OTOPOD



Sumber : Akun Youtube Otomotif Kompascom
(<https://youtube.com/@otomotifkompascom>)

Karya kedua yang dijadikan rujukan merupakan *podcast* dari Otopod (*podcast* otomotif Kompas.com). Secara garis besar, *podcast* ini membahas perihal dunia otomotif dan mengangkat judul “Masa Depan Pameran Otomotif di Tengah Pandemi” dengan durasi kurang lebih 35 menit. *Podcast* ini diisi oleh empat orang, yaitu: Rudy MF, Azwar Ferdian, Agung Kurniawan, dan Aditya Maulana.

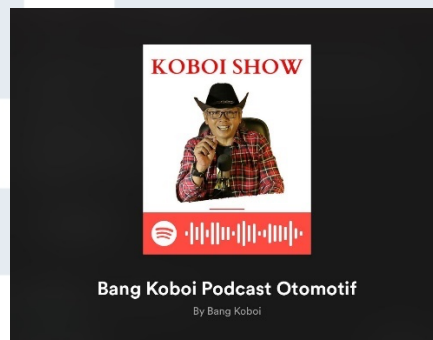
Podcast ini mengulas tentang masa depan pameran otomotif seperti contohnya Indonesia International Motor Show (IIMS). Dengan melakukan interaksi terhadap beberapa asosiasi, regulator dan juga pihak kepolisian yang turut serta dalam kegiatan pameran. Adapun *podcast* ini diproduksi oleh Kompas sendiri dan dapat didengar melalui *platform Youtube* dan *Instagram*.

Pembahasan dalam *podcast* ini disampaikan dengan memaparkan data secara aktual, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan audiens terhadap topik yang dibahas. Intonasi pengisi *podcast* juga terdengar jelas dan menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami. Namun, penulis melihat hanya dua orang yang aktif berdiskusi dalam *podcast* tersebut. Sehingga, dua orang pendukung lainnya hanya berperan sebagai pelengkap. Yang mana, *podcast* ini sebenarnya

dapat terlihat lebih efektif dan menarik jika melibatkan satu narasumber dan satu podcaster saja.

2.1.3 Bang Koboi *podcast* otomotif

Gambar 2.3 Tampilan Podcast Bang Koboi *Podcast* Otomotif



Sumber : Akun Spotify Bang Koboi
(<https://open.spotify.com/show/1ZViB29a0WtojGSUdQ7bYg?si=bJPRqIe4QZiI9hQh1RyyQ>)

Karya yang ketiga merupakan *podcast* berjudul “Bang Koboi Podcast Otomotif” dengan durasi kurang lebih 41 menit dengan penyiar yang bernama Bang koboi. Di episode ke-33, *podcast* ini membahas perihal *veloz* lebih baik *FWD* (*Front Wheel Drive*) yang artinya penggerak roda depan atau *RWD* (*Rear Wheel Drive*) yang artinya penggerak roda belakang.

Podcast ini dapat didengarkan melalui *platform Youtube* dan *Spotify*. Adapun *podcast* ini mengemas berita tentang otomotif dan probelamatika yang terjadi pada otomotif. Selain itu, ada juga membahas sebuah perbandingan terhadap fungsi kerja kendaraan.

Podcast tersebut memiliki suara yang *clear* dan enak didengar. Host dalam *podcast* tersebut juga menggunakan jenis suara yang unik dan menjadi ciri khas dari *Podcast* Bang Koboi. Topik pembahasan dalam *podcast* tersebut juga terdengar sangat edukatif dan memberikan solusi atas permasalahan otomotif yang sedang terjadi di masyarakat. Selain itu, *podcast* Bang Koboi terdengar lebih terstruktur dan diselipi lelucon untuk menarik perhatian dan menghibur audiens.

2.1.4 Gibahan Otomotif *Podcast*

Gambar 2.4 Tampilan *Podcast* “Gibahan Otomotif *Podcast*”



Sumber: Akun Noice Gibahan Otomotif

(<https://open.noice.id/catalog/86a62eba-55c4-424c-bd07-314ac6d2ec6f>)

Karya yang keempat dengan judul “Matic Eropa atau Jepang? siapa yang memenangkan hati konsumen?” dengan durasi kurang lebih 20 menit dan disiarkan oleh tiga host yaitu Bli Adit, Dewa Ngakan Made Aditya Dwipayana dan Mr.Jona.

Adapun dalam serial *podcast* ketujuh ini membahas perihal transmisi *matic* diantara produk Jepang dengan produk Eropa dengan membandingkan keunggulan diantara kedua mobil *matic* tersebut. Yang mana, masing-masing terdapat banyak plus dan minusnya.

Pada *podcast* ini penyiar memberikan edukasi melalui bercerita perihal dunia otomotif dan mengkritisi beberapa hal terkait kendaraan, baik motor maupun mobil, mengupas tuntas setiap kendaraan roda dua dan empat.

Pembahasan dalam *podcast* ini menggunakan istilah-istilah yang sangat teknis sehingga akan sulit dimengerti oleh audiens yang baru ingin memulai hobi di bidang otomotif.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1. *Podcast* atau Siniar

Pengertian *Podcast* menurut ahli : *Podcast* merupakan salah satu program melalui internet dengan basis audio, yang telah terlampir ke sebuah digital data media series telah terdistribusi oleh internet untuk pemutar media portable dan computer (Meisyanti,2020).

Podcast mampu membangun sentimen serta loyalitas yang sangat positif. Pada dasarnya, setiap media memiliki pemetakan tersendiri, walapun dari segi audiens belum sebanyak audio visual, sebaliknya *podcast* tumbuh dengan pasarnya sendiri.

Pada konten *podcast*, terhubung dengan beberapa *platform* yakni seperti *Spotify*, *Youtube*, dan *Noice*. Hal tersebut memudahkan penyiar *podcast* untuk dapat mengunggah hasil *podcast* ke platform tersebut.

2.2.2. Monolog

Monolog *podcast* adalah jenis *podcast* tersebut, seorang pembawa acara atau narator berbicara sendiri tanpa adanya interaksi langsung dengan orang lain. Dalam monolog *podcast*, pembawa acara memberikan pidato atau ceramah mengenai topik tertentu, berbagi pemikiran, pengalaman pribadi, pengetahuan, atau opini dengan pendengar menurut (Dewaweb, 2023)

Monolog *podcast* dapat memiliki format yang bervariasi, berdasarkan pada jenis kontennya. Beberapa monolog *podcast* dapat berupa cerita pribadi, di mana pembawa acara menceritakan pengalaman hidupnya atau peristiwa yang menarik. Yang lainnya dapat berfokus pada topik khusus seperti kesehatan, teknologi, seni, politik, atau topik-topik lainnya, di mana pembawa acara memberikan informasi, analisis, atau pendapatnya tentang topik tersebut.

Keuntungan dari monolog *podcast* adalah memberikan kesempatan bagi pembawa acara untuk secara rinci menguraikan pemikiran, ide, atau cerita tanpa gangguan atau interupsi. Pembawa acara dapat menjelajahi topik secara mendalam dan memberikan perspektif mereka dengan lebih terperinci.

Monolog *podcast* juga memberikan pendengar pengalaman yang lebih intim dan pribadi, karena pendengar mendengarkan suara dan kata-kata pembawa acara yang langsung ditujukan kepada mereka. Ini dapat menciptakan rasa kedekatan dan koneksi antara pembawa acara dan pendengar.

Monolog *podcast* telah menjadi populer dalam berbagai genre dan topik. Banyak pembawa acara *podcast* terkenal menggunakan format monolog untuk menyampaikan pemikiran, pengalaman, atau wawasan mereka kepada pendengar. (Dewaweb, 2023)

2.2.3. Audio Reporting

Audio reporting adalah bentuk jurnalistik yang menggunakan medium audio untuk menyampaikan berita, laporan, atau cerita kepada pendengar. Dalam *audio reporting*, informasi disampaikan melalui suara, dialog, wawancara, narasi, dan efek suara.

Berikut adalah beberapa konsep penting dalam *audio reporting* (Dewaweb, 2023):

1. Narasi

Audio reporting melibatkan penggunaan narasi yang kuat dan efektif. Pembawa acara atau wartawan, harus mampu menggambarkan peristiwa atau situasi dengan jelas dan menarik menggunakan kata-kata mereka. Kemampuan bercerita yang baik dan penulisan skrip yang terstruktur penting dalam menciptakan pengalaman pendengaran yang menarik.

2. Wawancara

Wawancara merupakan komponen penting dalam *audio reporting*. Melalui wawancara, wartawan dapat mendapatkan informasi langsung dari sumber atau

narasumber yang relevan dengan topik yang sedang dilaporkan. Wawancara harus direkam dengan baik dan sumber yang diwawancarai harus dipilih dengan cermat untuk memastikan konten yang relevan dan berkualitas.

3. *Soundscapes*

Audio *reporting* juga dapat menciptakan "*soundscapes*" atau suasana melalui penggunaan efek suara. Efek suara seperti suara lingkungan, musik, atau suara latar dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan menggambarkan tempat atau peristiwa dengan lebih baik.

4. *Editing Audio*

Proses editing audio yang baik merupakan bagian penting dalam audio *reporting*. Pemilihan dan penyusunan suara, wawancara, dan narasi harus dilakukan dengan hati-hati untuk menciptakan alur cerita yang kohesif dan menarik. *Editing* juga melibatkan penyesuaian volume suara, penghilangan kesalahan teknis, dan penambahan efek suara jika diperlukan.

5. Distribusi

Audio *reporting* dapat disebarluaskan melalui berbagai platform, seperti radio, *podcast*, aplikasi *streaming*, atau situs web. Penting untuk mempertimbangkan platform yang tepat untuk menjangkau khalayak target dan memperluas jangkauan laporan audio.

Dalam audio *reporting*, keselarasan antara narasi yang baik, wawancara yang informatif, penggunaan *soundscapes* yang efektif, editing yang tepat, dan distribusi yang strategis merupakan kunci untuk menyampaikan informasi secara menarik dan memengaruhi pendengar (Dewaweb, 2023).