

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai landasan untuk penelitian sedang diteliti dan dapat membantu memperkaya kerangka teori (Smith, 2010; Johnson & Lee, 2014)

2.1.1. Justalk Podcast (Justinus Lhaksana Podcast)



Gambar 2.1.1. Justalk Podcast Justinus Lhaksana Podcast

Podcast ini adalah podcast milik pengamat sepak bola terkenal yaitu Coach Justinus Lhaksana atau biasa dipanggil Koci. Isi podcast beliau adalah membahas seputar informasi sepak bola mau dari dalam negeri atau luar negeri, isi podcast beliau juga cukup singkat dengan rata-rata 12-15 Menit per episode.

Podcast ini memiliki kesamaan dari penulis yaitu sama-sama membahas sepak bola, bedanya podcast beliau lebih membahas sepak bola secara

umum sedangkan penulis lebih mengerucut ke salah satu klub sepakbola indonesia yaitu Persita Tangerang

2.1.2. Casa Milan Podcast



Gambar 2.1.2 Casa Milan Podcast

Podcast Casa Milan adalah sebuah podcast yang membahas sebuah klub bersejarah di Kota Milan Italia yaitu AC Milan, dalam podcast ini pembicara lebih sering membahas informasi Transfer pemain, supoter, peforma tim dan lain sebagainya dengan durasi yang beragam dari 12-40 Menit tergantung informasi apa yang sedang dibahas.

Podcast ini memiliki kesamaan oleh karya penulis yaitu membahas salah satu klub sepak bola, bedanya podcast ini membahas sepak bola luar negeri AC Milan sedangkan penulis membahas sepak bola dalam negeri yaitu Persita. Perbedaan lainnya juga dari topik yang dibahas kalau Casa Milan Podcast membahas tentang keseluruhan tentang klub, sedangkan penulis lebih membahas dari pengaruh sebuah suporter

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.3. Simamaung Podcast



Gambar 2.1.3 Simamaung Podcast

membahas seputar klub sepakbola indonesia khususnya yaitu Persib Bandung, Podcast ini mempunyai keuinkan seperti openingnya yang menggunakan musik buatanya sendiri yang musiknya liriknya meceritakan sekilas tentang perkenalan singkat dari podcast ini, selain itu podcast ini juga memiliki keuikan lainnya yaitu memasukan unsur bahasa sunda dalam podcastnya, walaupun podcast ini tidak sepenuhnya berbahasa sunda.

Simamaung Podcast ini memiliki kesamaan dengan penulis yaitu membahas sebuah klub sepakbola, bedanya dengan penulis lebih membahas Persita Tangerang Sedangkan Podcast ini Membahas Pesib Bandung, tidak hanya itu podcast ini mempunyai durasi yang sangat panjang yaitu sekitar satu Jam lebih per episode, sedangkan penulis hanya 30 Menit per episode.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1. Podcast

podcast adalah program audio yang tersedia di internet, yang merupakan bagian dari seri media digital yang didistribusikan melalui internet untuk pemutar media portabel dan komputer. (Meisyanti, 2020)

Penulis menggunakan konsep podcast karena menjadi salah satu pembuatan karya yang tidak memakan banyak biaya sehingga memudahkan penulis yang mempunyai budget terbatas

Sejarah Podcat berdasarkan, ElegantThemes mencatat bahwa kemunculan podcast sangat terkait dengan kesuksesan iPod, yang dianggap sebagai terobosan terbaru dalam pemutar musik digital pada tahun 2004. Pada waktu itu, dua VJ MTV yang bernama Adam Curry dan Dave Winer, yang merancang I-Podder, memungkinkan pengguna iPod untuk mengunduh siaran ke perangkat mereka. Dari situ, muncul istilah podcasting atau "iPod broadcasting".

Sementara itu, Voices mencatat bahwa penyedia podcast pertama kali muncul pada bulan Oktober 2004 dengan nama Libsyn.com atau Liberated Syndication. Sejak itu, istilah "podcast" telah menjadi umum digunakan secara online, menjadi tren sendiri dengan munculnya berbagai aplikasi pemutar musik dan layanan penyedia podcast yang beragam.

Dan podcast konsep yang digukan penulis adalah audio storytelling menceritakan cerita melalui rekaman suara, musik, dan efek suara untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan mendalam bagi pendengar

2.2.2. Wawancara

Penulis menggunakan metode wawancara dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan spesifik mengenai topik atau subjek yang menjadi fokus wawancara.

Wawancara reportase adalah teknik penting dalam jurnalisme yang digunakan untuk mengumpulkan informasi langsung dari narasumber. Mereka menekankan pentingnya persiapan mendalam, membangun hubungan, menggunakan pertanyaan terbuka, mendengarkan aktif, mengatur tempo, mengatasi tantangan, serta mencatat dan merekam wawancara untuk memastikan semua informasi yang diberikan tercatat dengan baik (Sedorkin, Forbes, Begleiter, Parry, & Svanetti 2023).

Persiapan wawancara yang dilakukan yaitu meneliti atau meriset calon narasumber yang ingin diwawacarai, Sebelum berinteraksi dengan narasumber, penting untuk melakukan penelitian tentang identitas, posisi, dan keahlian mereka. Ini akan membantu dalam memahami latar belakang dan pengalaman mereka, serta membentuk pertanyaan yang relevan selama interaksi.

Setelah meneliti narasumber, penulis wajib merencanakan pertanyaan dan tujuan wawancara. Pertanyaan harus disusun dengan cermat agar menghasilkan respons yang mengandung informasi yang bernilai. Tujuan dari wawancara juga harus jelas dalam memandu arah percakapan dan memastikan fokus yang konsisten selama proses wawancara.

Lalu penulis juga harus mempersiapkan untuk menentukan waktu dan lokasi, pastikan lokasi dan waktu cocok atau dipersetujui oleh narasumber. Setelah menentukan waktu penulis harus mempunyai etika ketika wawancara, hindari pertanyaan yang berbaur privasi atau yang mengganggu narasumber. Dengan etika yang baik narasumber akan memberikan jawaban atau respon positif

2.2.3. Audio storytelling

Audio storytelling adalah seni menceritakan cerita melalui rekaman suara, biasanya dalam bentuk podcast atau jurnalisme audio, dengan melibatkan penggunaan suara, musik, dan efek suara untuk

menciptakan pengalaman yang menarik dan mendalam bagi pendengar (Dutta, 2019).

Alasan penulis menggunakan Audio Visual bertujuan untuk membuat podcast menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dimata penonton. Memulai atau membuat penerapannya audio Storytelling sendiri terbilang sulit karena memerlukan berbagai aspek seperti berikut:

Pertama, tentukan topik yang sesuai dengan minat audiens target yang diinginkan. Topik yang lebih jelas akan membantu untuk menciptakan konten yang lebih menarik.

Kedua, gunakan peralatan yang berkualitas seperti mikrofon yang bagus dengan perangkat lunak perekaman yang memumpuni. Hal ini perlu agar dapat menciptakan podcast yang profesional dan berkualitas.

Ketiga, rencanakan konten Anda dengan baik sebelumnya agar Anda dapat tetap terorganisir dan mengatasi semua poin penting selama proses perekaman.

Keempat, latihan dan konsistensi merupakan kunci kesuksesan. Jika hasil awal tidak sesuai harapan Teruslah berlatih untuk terus meningkatkan kualitas konten Podcast.

Kelima Setelah Anda membuat podcast atau karya jurnalisme audio storytelling, pastikan untuk mempromosikannya dengan baik. Bagikan kepada teman, keluarga, dan juga platform media sosial seperti Instagram dan Facebook serta media sosial lainnya agar membantu menjangkau lebih banyak pendengar potensial.

Keenam, buatlah interaksi yang aktif dengan pendengar. Buatlah ruang bagi mereka untuk berbagi pendapat, pertanyaan, atau umpan balik. Membangun komunitas yang terlibat dalam konten podcast akan menjadi kunci kesuksesan.

2.2.4. Nilai Berita

Nilai berita adalah faktor dan kriteria yang digunakan untuk menentukan apakah suatu fakta layak diberitakan dan disebarluaskan kepada publik melalui media cetak dan elektronik (Ismandianto, Wahidar, & Devitriana, 2021).

Nilai berita sendiri mempunyai beberapa nilai berita yang umumnya digunakan seperti Timeless, Signifikansi, kedekatan, Tokoh, Konflik, Keanehan dan Human Interest, konsekuensi, berkelanjutan dan relevan

Nilai berita berita yang penulis terapkan pada pembuatan karya yaitu Konflik karena dalam podcast penulis lebih banyak konflik karena supporter di Indonesia tidak jauh dari yang namanya Peristiwa yang melibatkan sebuah konflik, kontroversi, atau ketegangan. Nilai yang berbaur konflik menurut penulis akan menarik perhatian lebih besar.

Tidak hanya itu dalam pembuatan karya penulis juga menambahkan bumbu nilai berita human interest karena supporter Persija Tangerang mempunyai cerita peristiwa menyentuh hati.

2.2.5. Jurnalisme Olahraga

Menurut Perreault dan Bell (2020), sport journalism adalah bentuk jurnalisme yang terus berkembang seiring dengan perubahan teknologi dan batasan-batasan bidangnya. Mereka menekankan bahwa sport journalism saat ini mencakup analisis mendalam, pembuatan konten digital, dan interaksi dengan audiens melalui berbagai platform media sosial dan digital. Teknologi digital telah mengubah cara berita olahraga diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi, serta bagaimana jurnalis olahraga harus beradaptasi dengan perubahan ini untuk tetap relevan dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada audiens mereka.

Sedangkan menurut Darisman, Prastyana, dan Utomo (2022), jurnalisme olahraga adalah bentuk jurnalisme yang berfokus pada pelaporan berita, analisis, dan cerita yang berkaitan dengan dunia olahraga. Ini mencakup berbagai aspek mulai dari hasil pertandingan,

wawancara dengan atlet dan pelatih, hingga investigasi mendalam tentang isu-isu penting dalam dunia olahraga. Tujuan utama dari jurnalisme olahraga adalah untuk menginformasikan, menghibur, dan mengedukasi audiens tentang berbagai aspek olahraga melalui berbagai media seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan platform digital.

Sejarah jurnalisme olahraga mencakup transformasi besar dalam cara olahraga diliput dan disajikan kepada publik. Mereka menjelaskan bahwa jurnalisme olahraga telah berevolusi dari liputan sederhana tentang hasil pertandingan menjadi bentuk yang lebih kompleks yang mencakup analisis mendalam, profil atlet, dan investigasi isu-isu kontroversial. Perkembangan teknologi, mulai dari radio dan televisi hingga era digital saat ini, telah memainkan peran penting dalam (Washburn & Lamb 2020).

