



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Aspek yang diuraikan	Adiguna, Leistar, 2013	Nova Dwi Indrawati, 2017	Irawan, Ade, 2011
Judul penelitian	Style dalam Program Pertandingan Sepakbola di Televisi Indonesia (Studi Kasus Pertandingan Liga Eropa Tahun 2013)	Analisis Gaya Bahasa Komentator Sepakbola Pada Liga Final Piala AFF Suzuki Cup 2016	Sepakbola Dalam Tayangan Djarum Indonesia Super League (ISL) di ANTV Musim 2010/2011 (Studi Survei Terhadap Mahasiswa Bidang Studi Broadcasting Fakultas

			Komunikasi Universitas Mercur Buana Jakarta angkatan 2009 dan 2010)
Teori yang digunakan	Stilisasi Narasi	Gaya Bahasa	Teori Stimulus Respons
Metode Penelitian	Deskriptif kualitatif	Deskriptif kualitatif	Deskriptif kuantitatif
Hasil penelitian	Elemen stilistik khas yang dipakai dalam pertandingan sepakbola Liga Eropa adalah suara non-diegetic komentator, penggunaan <i>slow motion</i> dan penggunaan <i>superimpose</i> dengan karakter grafis yang	Terdapat berbagai macam gaya bahasa yang digunakan yaitu gaya bahasa tidak resmi, percakapan, gaya sederhana, repetisi, klimaks dan menggunakan berbagai macam kiasan.	Sebanyak 33 responden (36,6%) berpersepsi Netral, 3 responden (3,3%) berpersepsi Negatif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan

	muncul di layar.		bahwa persepsi Mahasiswa Bidang Studi Broadcasting Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2009 dan 2010 terhadap Komentator Sepakbola Dalam Tayangan Djarum Indonesia Super League di ANTV musim 2010 / 2011 adalah Positif.
--	------------------	--	--

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

Penelitian terdahulu dipakai untuk melihat berbagai hal apa saja yang sudah dijadikan topik pada penelitian sebelumnya. Dengan penelitian sebelumnya, maka penelitian ini nantinya akan melengkapi penelitian terdahulu. Pada penelitian pertama dengan judul *Style dalam Program Pertandingan Sepakbola di Televisi Indonesia (Studi Kasus Pertandingan Liga Eropa Tahun 2013)*.

Dalam penelitian ini, penulis dari Institut Seni Indonesia ini ingin melihat bagaimana pengemasan tayangan sepakbola televisi. Program pertandingan sepakbola di televisi Indonesia memiliki unsur audio dan video seperti unsur naratif dan stilistik. Penelitian ini melihat unsur stilistik yang ditemui dalam penyampaian narasi program yang kemudian menjadi *style* khas dari program pertandingan sepakbola di Indonesia. Dengan menggunakan teori unsur stilistik, penelitian ini ingin melihat bagaimana pengemasan pertandingan sepakbola dalam hal ini menggunakan studi kasus Liga Eropa pada 2013. Hasilnya terdapat unsur stilistik dalam pertandingan tersebut yaitu suara *non-diegetic* komentator, penggunaan *slow motion* dan penggunaan *superimpose* dengan karakter grafis yang muncul di layar.

Penelitian ini juga akan melihat bagaimana Indosiar mengemas tayangan Gojek Liga1 Bersama Bukalapak. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan Adiguna sebab penelitian ini akan melihat fungsi dan peran komentator sebagai seorang komunikator pada audiens serta perannya dalam sebuah proses tayangan produksi televisi.

Penelitian kedua fokus meneliti gaya bahasa komentator pada Liga Final Piala AFF Suzuki Cup 2016. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purwokerto ini sama dengan penelitian ini yakni akan meneliti gaya komentator sepak bola. Namun, Nova Dwi lebih fokus pada melihat gaya bahasa yang digunakan. Maka, penelitian Nova Dwi menggunakan berbagai teori gaya bahasa untuk menganalisis gaya bahasa apa yang dipakai oleh komentator sepakbola tersebut. Hasilnya, terdapat empat macam gaya bahasa yang dipakai mulai dari berdasarkan pemilihan kata, nada, struktur kalimat serta berdasarkan makna yang tidak langsung. Penelitian ini nantinya akan lebih fokus kepada peran dan karakteristik komentator pada pertandingan sepakbola. Penelitian ini akan mengaitkannya dalam sebuah proses produksi tayangan televisi. Hal ini akan melengkapi penelitian sebelumnya yang fokus pada gaya bahasa yang digunakan.

Pada penelitian terdahulu yang ketiga, penelitian ini fokus pada persepsi audiens terhadap komentator sepakbola yang berpengaruh pada minat tayanga. Penelitian yang menggunakan metode survei ini dilakukan pada mahasiswa/i Universitas Mercubuana.

Tipe penelitian ini menggunakan sifat penelitian kuantitatif dengan metode survei deskriptif. Dengan teori stimulus respons, hasil survei kemudian diolah sehingga menghasilkan kesimpulan bahwa persepsi Mahasiswa Bidang Studi Broadcasting Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2009 dan 2010 terhadap

Komentator Sepakbola Dalam Tayangan Djarum Indonesia Super League di ANTV musim 2010 / 2011 adalah Positif.

Penelitian ini tidak akan melihat persepsi audiens terhadap sportcaster seperti yang diteliti oleh penelitian ketiga. Tetapi penelitian ini akan fokus melihat fungsi dan karakteristik *sportcaster* pada tayangan olahraga. Selain itu, melihat bagaimana *sportcaster* mengambil bagian dalam sebuah tayangan sepakbola di televisi.

2.2. Kerangka Teori dan Konsep

2.2.1 Komunikasi Massa dan Media Massa

Komunikasi merupakan hal yang tak terpisahkan dari manusia sebab menjadi kebutuhan dasar manusia. Sejak lahir, manusia akan selalu terlibat dalam tindakan-tindakan komunikasi. Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*) (Mulyana 2008, p.3). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya.

Sementara menurut Nimmo dalam Alimudin (2014), “Komunikasi adalah proses interaksi sosial yang digunakan orang untuk menyusun makna yang merupakan citra mereka mengenai dunia dan untuk bertukar citra itu melalui simbol – simbol.” (p.6). Komunikasi tidak hanya berlangsung antara

individu dengan individu. Dapat pula berlangsung melalui sebuah saluran komunikasi. Laswell dalam Alimudin (2014. p.1) mengungkapkan bahwa komunikasi memiliki model *who says what in with what channles to whom with what effect*. Dalam hal ini komunikasi memiliki unsur komunikator, pesan serta penerima.

Model komunikasi ini kemudian melihat bahwa komunikator adalah pihak yang menentukan pesan atau gagasannya kemudian pesan tersebut diantar kepada penerima pesan melalui saluran. Hal ini yang disebut dengan proses komunikasi. Kemudian pesan ini juga bisa disampaikan melalui media massa. Hal itulah yang menjadi sebuah proses komunikasi massa.

Menurut Ellizabeth-Noelle Nouman dalam Rakhmat (2011, p.187) terdapat empat tanda pokok dalam komunikasi massa yaitu:

1. Bersifat tidak langsung, artinya harus melewati media teknis.
2. Bersifat satu arah, artinya tidak ada interaksi antara peserta-peserta komunikasi (para komunikan).
3. Bersifat terbuka, artinya ditujukan pada publik yang tidak terbatas dan anonim.
4. Mempunyai publik yang secara geografis tersebar.

Dari sifat pesan dalam komunikasi massa tersebut, pastinya membutuhkan sebuah media untuk menyampaikan pesan tersebut. Media

tersebut disebut sebagai media massa. Bungin (2009, p.99) mengatakan, “Media massa adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula.”

Selain itu, media massa itu sendiri adalah institusi yang menghubungkan seluruh unsur masyarakat dengan berbagai produk media massa yang dihasilkan. Secara spesifik, Bungin (2008,p.100) mengungkapkan definisi dari institusi media yaitu:

1. Sebagai saluran produksi dan distribusi konten simbolis
2. Sebagai institusi publik yang bekerja sesuai aturan yang ada.
3. Keikutsertaan baik sebagai pengirim atau penerima adalah sukarela
4. Menggunakan standar profesional dan birokrasi
5. Media sebagai perpaduan antara kebebasan dan kekuasaan

Dari berbagai definisi media massa tersebut, ternyata media massa ini memiliki empat fungsi yang berbeda bagi masyarakat. Berikut empat fungsi media massa dalam Wiryanto (2011, p.11):

1. Fungsi edukasi yaitu media massa yang berfungsi sebagai agen atau media yang memberikan pendidikan kepada masyarakat sehingga keberadaan media massa tersebut bermanfaat karena berperan sebagai pendidik bagi masyarakat.

2. Fungsi informasi yaitu media massa dapat berperan menjadi pemberi atau penyebar berita kepada masyarakat.
3. Fungsi hiburan yaitu berperan menyajikan hiburan kepada masyarakat luas
4. Fungsi pengaruh yaitu bahwa media massa berfungsi dengan memberikan pengaruh kepada masyarakat melalui berita atau pesan yang disampaikan.

2.2.2. Televisi

Ada banyak media massa yang dikenal oleh masyarakat, salah satunya adalah televisi. Secara terminologis istilah televisi berasal dari bahasa latin yaitu tele dan vision yang artinya “melihat sesuatu dari jarak jauh”. Televisi merupakan alat yang baru dalam perjalanan sejarah peradaban manusia. Televisi juga diartikan sebagai saluran komunikasi massa dalam arti saluran umum atau terbuka dalam menyalurkan lambang – lambang yang berbentuk bayangan hidup dan bersuara yang aktual dan meliputi perwujudan kehidupan masyarakat. (Nurdin, 2010, p.10)

Dalam Effendy (1993, p. 24-26), televisi memiliki fungsi tertentu sama seperti media massa pada umumnya. Berikut tiga fungsi televisi:

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

1. Fungsi penerangan

Televisi dianggap sebagai media yang dianggap mampu menyiarkan informasi yang amat memuaskan. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yang ada pada media televisi yang menyiarkan informasinya secara audio dan visual sehingga membuat informasi dapat dirasakan secara nyata dan dekat dengan audiens yang menggunakannya.

2. Fungsi pendidikan

Sebagai media massa, televisi merupakan sarana yang ampuh dalam menyiarkan acara pendidikan kepada khalayak yang jumlahnya begitu banyak secara simultan dan implisit mengandung pendidikan.

3. Fungsi hiburan

Fungsi hiburan pada penyiaran dianggap sebagai siaran yang dominan dibandingkan dengan fungsi lainnya. Hal itu disebabkan permintaan public mengenai penyiaran di televisi karena sifat televisi yang memiliki tampilan gambar yang hidup serta suara bagai kenyataan dan dapat dinikmati di rumah oleh seluruh keluarga. Akhirnya membuat pemilik media untuk lebih memberikan tayangan yang bersifat hiburan dibandingkan sifat lainnya.

Melihat dari fungsinya, televisi memiliki berbagai jenis tayangan berdasarkan fungsi dan isi dari tayangan. Berikut berbagai jenis tayangan menurut Morisan (2008, p. 107-200),

1. Program informasi

Sesuai dengan namanya, program informasi di televisi memberikan banyak informasi untuk memenuhi rasa ingin tahu penonton terhadap sebuah hal. Program informasi adalah jenis siaran yang bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada audiens. Daya tarik dari program ini adalah informasi dan sekaligus menjadi nilai jual kepada audiens.

Program informasi ini tidak selamanya berita tetapi segala bentuk penyajian informasi seperti *talk show*. Program informasi ini juga dibagi atas dua jenis yaitu berita keras atau *hard news* dan berita lunak atau *soft news*. Berita keras adalah segala informasi penting serta menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya harus segera ditayangkan agar dapat diketahui oleh audiens secepatnya. Berita keras bisa berupa *straight news, feature* dan infotainment. (Morissan 2008, p. 108)

Sementara *soft news* adalah segala informasi yang penting dan menarik serta disampaikan secara mendalam namun sifatnya tidak harus segera ditayangkan. Program yang masuk ke dalam kategori ini antara lain *current affairs, documenter* serta *talkshow*. (Morisaan 2008, p. 109)

2. Program hiburan

Program hiburan merupakan segala bentuk yang bertujuan untuk menghibur audiens dengan bentuk musik, lagu, cerita dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan antara lain drama, permainan

dan pertunjukan. Pada kategori drama, biasanya televisi menyajikan berbagai tayangan yang sarat akan cerita menarik. Bentuknya pun beragam mulai dari sinetron atau serial, film serta kartun.

Sementara pada kategori permainan, biasanya dibagi atas tiga jenis yaitu kuis, ketangkasan dan reality show. Pada program quiz, permainan melibatkan beberapa peserta yang dipandu oleh pembawa acara dan saling berinteraksi dalam bertanya dan menjawab. Jenis tayangan permainan berikutnya adalah ketangkasan yang menunjukkan kemampuan fisik. Berikutnya adalah reality show yang di mana membuat permainan menyajikan konflik dan persaingan sehingga seperti realitas yang sebenarnya. (Morissan, 2008, p. 115)

2.2.3. Media dan Olahraga

Sejarah olahraga dalam media dimulai dalam radio. Generasi pertama di tahun 1930-an yang dikenal sebagai penyiar olahraga radio seperti Graham McNamee, Ted Husing, Tommy Cowan dan yang lainnya. Program olahraga di radio pada waktu itu seperti menciptakan kembali kondisi yang terjadi sebenarnya. Olahraga di media pada waktu itu layaknya sebagai tayangan hiburan. Penyiar yang berada di studio, bahkan terkadang ratusan kilometer jauhnya dengan kokasi pertandingan. Kemudian menggunakan efek suara serta bahasa imajinatif untuk membuat kesan para penyiar berada di lokasi.

Para penyiar menggambarkan aksi bermain di lapangan permainan (Catsis, 1996, p.68-70).

Kemudian muncul generasi kedua penyiar olahraga radio seperti Mell Allen, Red Barber, Jack Brickhouse, Clem McCarthy dan lainnya. Penyiar ini kemudian masuk ke dalam masa transisi ke teknologi yang lebih berkembang yakni televisi. Olahraga kemudian memainkan peran dalam masuknya televisi sebagai media masa di akhir 1950-an. Banyak orang yang akhirnya tertarik dengan teknologi televisi karena tayangan olahraga. Maka tak heran jika sebanyak 30% jadwal *prime time* dikhususkan untuk program olahraga pada masa itu (Catsis, 1996, p. 75-78).

Pengalaman menonton televisi pertama di Amerika adalah sebuah pertandingan olahraga yang biasa diputar di kedai, restoran atau pusat perbelanjaan. Dalam hal ini, penyiar olahraga menjadi duta olahraga karena peran penyiar yang menghibur para penontonnya. Pada 1960-an, olahraga di televisi mengalami revolusi dengan teknologi replay instan. Pada masa ini, tayangan olahraga menjadi semakin populer. Teknologi ini memungkinkan audiens untuk melihat adegan bersejarah atau seru tanpa perlu takut kehilangan momen. (Leslie, 1995, p.34-35)

Akhirnya bermunculan tayangan olahraga di berbagai televisi. Perebutan hak siar mulai bergulir di masa ini. Hingga akhirnya sebuah era

televisi olahraga masuk yakni ESPN yang diluncurkan di sekitar tahun 1979. Pada masa itu, ESPN menjadi saluran televisi pertama yang menampilkan olahraga. Akhirnya olahraga memiliki sebuah wadah tersendiri dalam tayangan televisi. Tak hanya menampilkan sebuah pertandingan, sisi *entertainment* serta sisi lain dari olahraga dikupas habis. Hal ini semakin memberikan peluang kepada industri olahraga mendapatkan perhatian serta masuk ke dalam industri bisnis. (Leslie, 1995, p.36-38)

Sementara itu, olahraga menjadi salah satu bagian penting dalam pertelevisian Indonesia. Pada tahun 1952, muncul gagasan dari Menteri Penerangan saat itu, Maladi, untuk mendirikan sebuah stasiun televisi di Indonesia. Akhirnya pada 1962, keinginan tersebut terlaksana dengan nama Televisi Republik Indonesia. Ide itu sejalan dengan cita-cita Presiden Soekarno yang ingin menjadikan bangsa Indonesia sebagai mercusuar melalui penciptaan hal-hal besar (Panjaitan, 2006, p.1).

Setidaknya ada tiga pemikiran yang menjadi dasar berdirinya TVRI. Salah satunya adalah momen Asian Games di mana dengan adanya stasiun televisi mendapatkan prestise sebagai bangsa yang modern, berkembang dan canggih dalam perkara teknologi (Kitley, 2001, p.25-26). Akhirnya pemerintah sukses mencapai tujuan yang membuat dunia menengok ke Indonesia dengan liputan selama 12 hari di Asian Games 1962. Kemudian

mulailah berkembang berbagai stasiun televisi swasta yang juga menampilkan olahraga sebagai salah satu tayangan yang menjadi daya tarik bagi audiens.

2.2.4. Proses Produksi Tayangan Sepakbola di Televisi

Sebuah tayangan di televisi tentunya mengalami proses produksi. Begitu pula dengan tayangan sepakbola. Dalam tayangan siaran langsung, pastinya ada tayangan pendukung yang ditayangkan baik sebelum maupun sesudah pertandingan. Alan Wurtzel dalam Darwanto (2007, h. 30-35) mengungkapkan bahwa ada empat tahapan dalam produksi siaran televisi. Tahapan yang disebut sebagai *Four Stage of Television Production* yaitu sebagai berikut:

1. Pre-production Planning
2. Set Up and Rehearsal
3. Production
4. Post/Pasca Production

2.2.4.1. Pre production Planning

Tahapan ini merupakan sebuah proses awal yang meliputi beberapa bagian dimulai dengan produser yang menemukan ide atau gagasan kemudian melakukan riset serta mengembangkan gagasan tersebut itu menjadi sebuah naskah. Dalam tayangan olahraga, produser akan menemukan berbagai

macam ide untuk membantu ide program apa yang akan ditampilkan baik sebelum pertandingan maupun sesudahnya. Biasanya pada sebelum pertandingan akan mengundang pengamat sepakbola untuk menganalisis tim yang akan bertanding.

Proses persiapan kemudian dilanjutkan dengan perencanaan penetapan waktu kerja, menyempurnakan naskah serta memilih *talent*. Pada perencanaan ini, program juga perlu adanya estimasi biaya serta rencana lokasi *shooting*. Wibowo (1997) mengungkapkan “ proses persiapan juga meliputi kontrak pada seluruh *talent*, perizinan serta surat-menyurat. Perlengkapan dan alat yang dipakai juga perlu dipersiapkan dengan matang yang telah disesuaikan konsep dari program televisi itu sendiri.” (p.75)

2.2.4.2. Set Up dan Rehearsal

Setelah masuk persiapan, seluruh alat yang digunakan juga kemudian dipasang dan disesuaikan dengan kebutuhan. Crew juga perlu melakukan semacam latihan untuk seluruh unsurnya mulai dari *switcher*, penata lampu serta suara, *floor director*, *camera person* serta *talent* terutama *host* atau pembawa acara. Dalam tahap ini biasanya ada penanggung jawab acara yang mempersiapkan fase ini. Darwanto (2007, h. 32)

2.2.4.3. Produksi

Pada tahapan ini intinya adalah mengubah naskah menjadi audio visual ntuk ditayangkan menjadi sebuah program televisi. Produksi sendiri memiliki karakter sendiri yang bisa dibagi menjadi tiga menurut lokasinya, yaitu (Darwanto, 2007, h. 34-35):

1. Produksi yang diselenggarakan sepenuhnya di dalam studio
2. Produksi yang diselenggarakan sepenuhnya di luar studio
3. Produksi yang gabungan dari dalam dan luar studio

Pada proses produksi tayangan olahraga khususnya pertandingan sepakbola, menggabungkan produksi gabungan dalam serta luar.

2.2.5. Sejarah dan Perkembangan Komentator

Sejarah *sportcaster* dimulai dari radio. Radio penyiar olahraga mengubah gelombang udara menjadi 'arena pikiran'. Artinya, pembicaraan yang dilontarkan adalah hiperbola dan dihormati sebagai seni. Graham McNamee menjadi penyiar *play-by-play* yang terkenal. Kala itu yang terutama adalah bagaimana membuat sesuatu menjadi hiperbola dan kesenangan semata tanpa melihat akurasi (Catsis, 1996, p.40).

Ketenaran *sportcaster* berlanjut mengingat media semakin berkembang. Bahkan Allen dan Barber menjadi penyiar yang diabadikan di

Baseball of Fame. Hal tersebut sebagai bukti bahwa *sportcaster* memainkan peran penting dalam perkembangan industri olahraga. (Catsis, 1996.p.42).

Begitu masuk era televisi di tahun 1940-an, para penyiar olahraga akhirnya memahami bahwa peran mereka begitu besar dalam industri media baru ini. Kejayaan *sportcaster* kala itu sampai pada persaingan untuk menampilkan penyiar yang paling baik. Komentator bahkan menentukan apakah tayangan tersebut disukai oleh audiens atau tidak. (Catsis, 1996. P.45-47).

Sementara itu, Indonesia memulai tayangan olahraga di televisi pada tayangan Asian Games 1952. Di situlah peran *sportcaster* mulai bermunculan. Namun, keterbatasan masih membuat para komentator hanya menjalankan fungsinya semata. Perubahan dimulai sekitar tahun 1980-an di mana komentator mulai menjalankan fungsinya membuat tayangan menjadi lebih menarik. Seiring berjalannya waktu banyak figur publik yang ikut memeriahkan dunia sepakbola sebut saja Darius Sinatrya. Namun, sosok baru dalam sepakbola juga muncul melalui Valentino Simanjuntak yang membawa warna baru dan memberikan daya tarik audiens. (Nugraha, 2008, 135-137).

2.2.6. Jenis dan Peran Komentator

Salah satu elemen penting dalam tayangan sepakbola adalah komentator. Ada banyak jenis dan peran komentator yang umum ada di sepakbola.

Komentator secara umum dipahami sebagai kisah lisan peristiwa yang benar-benar terjadi (Davy, 1968, p.125). Dalam konteks olahraga sebagai siaran langsung, komentator adalah orang yang menggambarkan laporan secara langsung terhadap sebuah tayangan olahraga.

Smith (2001, p. 18-20) mengungkapkan beberapa jenis komentator yang ada pada tayangan sepakbola yaitu

1. *Play-by-play commentator*

Komentator jenis ini bisa jadi adalah yang utama dalam hal pertandingan sepakbola. *Play-by-play* komentator ini memiliki kemampuan untuk mendeskripsikan apa yang terjadi dalam sebuah pertandingan. Gerakan yang terjadi dalam pertandingan diungkapkan. Suara komentator jenis ini cenderung memiliki vokal dengan jenis timbre yang bisa didengarkan pada siaran olahraga sebab dibutuhkan untuk meningkatkan suasana yang terjadi di lapangan.

Tugas dari komentator ini adalah memasok penonton dengan informasi tentang apa yang terjadi di lapangan. Pelaporan ini harus sesuai dengan kejadian aktual yang terjadi dalam waktu nyata. Sepakbola adalah olahraga yang relatif cepat sehingga perlu ada kemampuan lebih bagi para komentator *play-by-play* untuk mendeskripsikan kondisi yang ada. (Ferguson,

1983, p.45). Karena itulah, komentator pada sepakbola juga dibantu dengan komentator lainnya yang punya fungsi lain pula yaitu *colour commentator*.

2. Komentator *color* atau analis

Analisis jenis ini menyediakan informasi untuk mendukung latar belakang dari sebuah permainan. Misalnya saja statistik dari tim tersebut serta strategi pada tim dan atlet. Biasanya analisis yang menyediakan informasi latar belakang ini berdampingan dengan komentator *play-by-play*.

Selain itu, komentator ini juga dapat memberikan pendapatnya mengenai apa yang terjadi di lapangan. Mirip dengan komentator *play-by-play*, *color commentator* juga harus memiliki kemampuan untuk mengucapkan narasi yang cepat. Hal ini jadi ciri khas sebuah pertandingan olahraga. Para komentator ini membutuhkan kemampuan untuk melakukan improvisasi (Rowe, 2004, p. 119). Baik komentator *play-by-play* dan *colour commentator* memiliki fungsi menghibur penonton sehingga mereka perlu memiliki suara yang menarik. Pengetahuan mengenai terminologi terkait topik dan permainan juga diperlukan agar penonton tidak merasa bosan dan memahami kondisi di lapangan, apalagi mengenai gerakan atau strategi yang dilakukan tim yang sedang bertanding. Kosakata yang diucapkan harus benar-benar dipahami oleh penonton agar pemahaman mengenai kondisi di lapangan semakin baik (Gerhardt, 2008, p. 284-289)

3. *Sideline Reporter*

Reporter ini biasanya berada di lapangan yang bisa memberikan laporan langsung mengenai kondisi. Komentator *play-by-play* serta *color commentator* berlokasi di studio, sementara *sideline reporter* berada di lapangan. Reporter ini bertujuan untuk memberikan pelaporan pandangan mata mengenai apa yang terjadi di lapangan secara langsung. Hal ini tentu untuk melengkapi informasi audiens televisi.

Tugas dan tanggung jawab *sideline reporter* sebenarnya sama dengan tugas jurnalis televisi yang lainnya. Seorang reporter harus berbicara secara langsung dengan kamera dan mewawancarai pihak-pihak penting sebelum maupun sesudah pertandingan langsung di area pertandingan. Proses wawancara ini masih dalam satu rangkaian program sehingga ada komunikasi dari produksi di studio dengan *sideline reporter* (Rowe, 2008, p.102)

4. *Host*

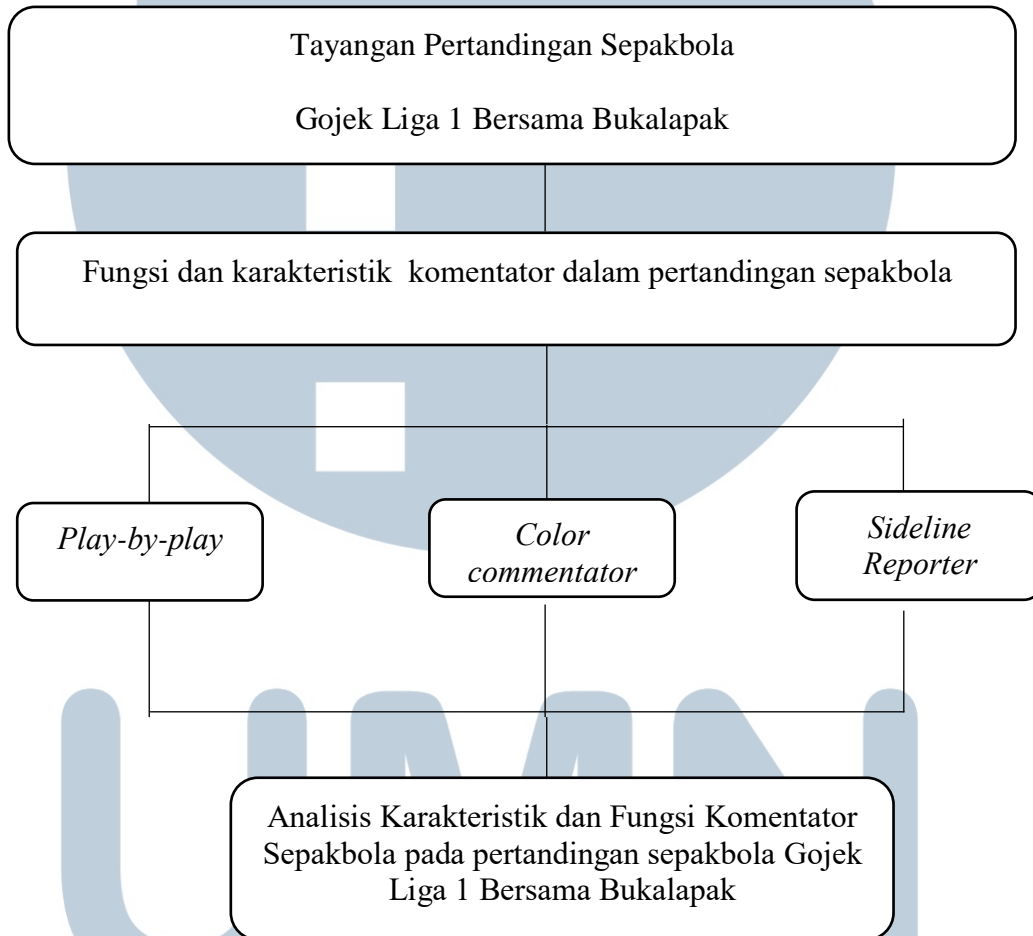
Tak hanya komentator saja, siaran olahraga biasanya juga membutuhkan presenter. Biasanya presenter memandu alur dari tayangan pertandingan sepakbola seperti bertanya kepada *color commentator* atau melempar laporan langsung dari *sideline reporter*. Konsep dari tayangan olahraga yang disiapkan juga dibawakan oleh pembawa acara ini.

Pembawa acara (host) secara umum diartikan sebagai orang yang memegang sebuah acara tertentu. Keberadaan host biasanya identik dengan acara yang dibawakannya. Dengan demikian, figure host juga memegang peranan penting. Kehadiran seorang host yang berkarakter tentunya akan menjadi daya tarik sebuah acara. Integritas dari pembawa acara tentu diperhatikan apalagi pada tayangan sepakbola. Program olahraga harus didukung dengan host yang menguasai betul olahraga yang dibawakan (Baksin, 2013, p.47-49)



2.3. Kerangka Pemikiran

Analisis Fungsi dan Karakteristik Komentator Sepak Bola di Industri Televisi Indonesia (Studi Kasus Komentar Sepakbola di Gojek Liga 1 Bersama Bukalapak)



Penelitian dengan judul Analisis Fungsi dan Karakteristik Komentator Sepak Bola di Industri Televisi Indonesia (Studi Kasus Komentar Sepakbola di Gojek Liga 1 Bersama Bukalapak) akan meneliti tayangan televisi yang menayangkan pertandingan sepakbola di Gojek Liga 1 Bersama Bukalapak. Dalam tayangan televisi, ada banyak elemen yang mendukung proses produksi, salah satunya adalah

sportcaster atau komentator. Penelitian ini akan melihat fungsi dan karakteristik komentator dalam tayangan tersebut. Terdapat tiga jenis komentator yakni *play-by-play*, *color* dan *sideline reporter* yang akan dianalisis dalam penelitian ini. Maka akan menemukan kesimpulan mengenai hasil analisis fungsi dan karakteristik komentator sepak bola di industri televisi Indonesia. Hasil ini juga akan membandingkan teori *sportcaster* dengan realitas yang terjadi pada proses produksi tayangan sepakbola di televisi.

