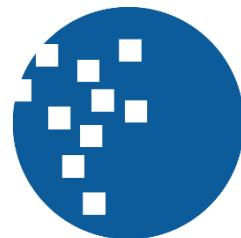


**SINIAR E-SPORTS VAGANZA:  
PERPUTARAN UANG DALAM E-SPORTS**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**TUGAS AKHIR**

**ALBERT TANUWIJAYA**

**00000027043**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

**SINIAR E-SPORTS VAGANZA:  
PERPUTARAN UANG DALAM E-SPORTS**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

**ALBERT TANUWIJAYA**  
**00000027043**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA** **2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Albert Tanuwijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027043

Program studi : Jurnalistik

Tugas Akhir dengan judul:

Siniar *E-Sports Vaganza: Perputaran Uang dalam E-Sports*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Juni 2022



(Albert Tanuwijaya)

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

Siniar E-Sports Vaganza: Perputaran Uang dalam E-Sports

Oleh

Nama : Albert Tanuwijaya

NIM : 00000027043

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 23 Juni 2022

Pukul 11.00 s.d 12.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Gustina Romaria, S.Sos., M.Si.  
L00230

Penguji

Ebnu Yufriadi, S.I.P., M.Si.  
L00276

Pembimbing

Digitally signed by

Taufan

DN: cn=Taufan,

email=taufan.wijaya

@umn.ac.id, c=ID

Taufan Wijaya, S.Sos., M.A.

067904

Ketua Program Studi Jurnalistik

Samiaji Bintang Nusantara, M.A.

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Albert Tanuwijaya  
NIM : 00000027043  
Program Studi : Jurnalistik  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul

Siniar E-Sports Vaganza: Perputaran Uang dalam E-Sports

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 1 Juli 2022

Yang menyatakan,



(Albert Tanuwijaya)

## KATA PENGANTAR

Rasa syukur dan terima kasih senantiasa penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa karena berkatnya yang amat baik. Oleh karena kasih dan bimbingan Tuhan, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Siniar *E-Sports Vaganza: Perputaran Uang dalam E-Sports* hingga selesai.

Tak hanya itu, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis baik pada saat penulis berada di titik terbaik maupun titik terendah saat mengerjakan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih tersebut penulis persembahkan kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara, M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
4. Taufan Wijaya, S.Sos., M.A., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya Tugas Akhir ini.
5. Ayah, Ibu, dan Kakak penulis yang senantiasa memberikan dukungan secara fisik dan mental.
6. Teman-teman divisi gibah yang telah memberikan banyak bantuan untuk penulis dan menjadi teman cerita selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Abel Windrawan yang telah membantu sebagai penyunting suara dari Tugas Akhir penulis.
8. Yuliana Tanthia yang telah membantu sebagai desainer dari Tugas Akhir penulis.
9. Pihak-pihak lain yang secara tidak langsung telah membantu penulis secara fisik dan mental untuk menyelesaikan Tugas Akhir hingga berhasil menyusun laporan ini.

Satu hal yang penulis yakini ialah tidak ada hal yang sempurna. Layaknya Tugas Akhir ini, penulis berharap adanya kritik dan saran yang dapat membantu penulis untuk belajar lebih banyak ke depannya. Hal ini juga dapat membantu Tugas Akhir serupa di masa depan agar dapat disusun dengan lebih baik. Akhir kata, selamat membaca dan semoga bermanfaat. Salam sehat!

Tangerang, 13 Juni 2022



(Albert Tanuwijaya)

# SINIAK E-SPORTS VAGANZA: PERPUTARAN UANG DALAM E-SPORTS

(Albert Tanuwijaya)

## ABSTRAK

Olahraga elektronik atau *e-Sports* merupakan area kegiatan olahraga kala seseorang melatih dan mengembangkan baik kemampuan fisik maupun mental dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Turnamen-turnamen *e-Sports* dengan total hadiah yang mencapai miliaran, membuat antusiasme peminat *e-Sports* semakin tinggi dan tentunya membuat perusahaan gim terkait semakin untung. Hal tersebut menimbulkan adanya perputaran uang yang terjadi dalam tiap turnamen yang diselenggarakan. Selain itu, penyelenggaraan turnamen juga melibatkan *developer* atau pengembang gim dari turnamen terkait. Pengembang gim lokal pun semakin bertumbuh lantaran roda industri gim terus berputar dan memproduksi gim-gim yang dapat menarik perhatian audiens. Selain para pemain yang berlatih dan mengikuti turnamen, tim-tim *e-Sports* pun umum dengan adanya *Brand Ambassador* untuk mempromosikan tim *e-Sports* terkait. Layaknya perputaran uang dalam turnamen *e-Sports*, para pengembang gim dan *Brand Ambassador* pun memiliki penghasilan yang diperoleh dari perputaran uang yang terjadi. Hal-hal tersebut membuat penulis ingin mencari tahu lebih dalam tentang perputaran uang yang terjadi dalam dunia *e-Sports*, khususnya di Indonesia. Oleh sebab itu, penulis memproduksi sebuah siniar bertajuk *E-Sports Vaganza: Perputaran Uang dalam E-Sports*. Penulis bekerja sama dengan Muhammad Zukhruf Tamzidillah dalam pembuatan siniar ini. Layaknya membuat karya, *E-Sports Vaganza* yaitu mengikuti proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Setelah siniar dibuat, penulis menemukan bahwa perputaran uang dalam *e-Sports* sangat beragam. Hal tersebut didapat dari informasi yang disampaikan oleh setiap narasumber.

**Kata kunci:** *e-Sports, Gim e-Sports, Perputaran Uang, Siniar*

**Klaster:** *Programming Based*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**E-SPORTS VAGANZA PODCAST:  
MONEY CIRCULATION IN E-SPORTS**  
(Albert Tanuwijaya)

**ABSTRACT (English)**

*Electronic sports or e-Sports is an area of sports activity when a person trains and develops both physical and mental abilities in using information and communication technology. E-Sports tournaments with total prizes reaching billions, make the enthusiasm of e-Sports enthusiasts even higher and of course make the related game companies more profitable. This causes the circulation of money that occurs in each tournament that is held. In addition, organizing the tournament also involves game developers or game developers from related tournaments. Local game developers are also growing because the wheels of the game industry continue to spin and produce games that can attract the attention of the audience. In addition to players who practice and participate in tournaments, e-Sports teams are also common with Brand Ambassadors to promote related e-Sports teams. Like the circulation of money in e-Sports tournaments, game developers and Brand Ambassadors also have income derived from the circulation of money that occurs. These things make the author want to find out more about the circulation of money that occurs in the world of e-Sports, especially in Indonesia. Therefore, the author produces a broadcast entitled E-Sports Vaganza: Money Circulation in E-Sports. The author collaborated with Muhammad Zukhruf Tamzidillah in the making of this podcast., E-Sports Vaganza follows the pre-production, production, and post-production processes. After the broadcast was made, the author found that the velocity of money in e-Sports was very diverse. This is obtained from the information submitted by each resource person.*

**Keywords:** e-Sports, e-Sports Game, Money Circulation, Podcast  
**Cluster:** Programming Based

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>SINIR E-SPORTS VAGANZA: .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERPUTARAN UANG DALAM E-SPORTS .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT (English).....</i></b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2    Tujuan Karya .....	7
1.3    Kegunaan Karya.....	8
<b>BAB II .....</b>	<b>9</b>
<b>KERANGKA KONSEP .....</b>	<b>9</b>
2.1    Tinjauan Karya Sejenis.....	9
2.1.1 Musuh Masyarakat .....	9
2.1.2 Bigetalk.....	10
2.1.3 FRODCAST (Froyonion Podcast) .....	11
2.1.4 Rintik Sedu .....	12
2.1.5 The Lazy Podcast .....	13
2.2    Teori atau Konsep yang Digunakan .....	15
2.2.1 Jurnalisme di Era Digital.....	15
2.2.2 Jurnalisme Olahraga.....	16
2.2.3 Siniar / Podcast.....	17
2.2.4 Gelar Wicara ( <i>Talk Show</i> ) .....	18
2.2.5 Nilai Berita .....	19
2.2.6 Produksi Program Siniar .....	22
2.2.7 e-Sports.....	23
<b>BAB III RANCANGAN KARYA.....</b>	<b>25</b>
3.1    Tahapan Pembuatan .....	25
3.1.1 Praproduksi.....	26
3.1.2 Produksi.....	33
3.1.3 Pascaproduksi .....	36
3.2    Anggaran .....	39
3.3    Target Luaran/Publikasi .....	40
3.3.1 Target Pendengar.....	40
3.3.2 Publikasi dan Distribusi Konten.....	40

<b>BAB IV .....</b>	<b>42</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
<b>4.1 Pelaksanaan .....</b>	<b>42</b>
<b>4.1.1 Praproduksi.....</b>	<b>42</b>
<b>4.1.2 Produksi.....</b>	<b>47</b>
<b>4.1.3 Pascaproduksi .....</b>	<b>49</b>
<b>4.2 Evaluasi.....</b>	<b>53</b>
<b>4.2.1 Tanggapan Ahli.....</b>	<b>54</b>
<b>4.2.2 Hasil Analitik Siniar.....</b>	<b>56</b>
<b>4.2.3 Keterbatasan Karya .....</b>	<b>58</b>
<b>4.3 Realisasi Anggaran.....</b>	<b>59</b>
<b>BAB V SIMPULAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>60</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>61</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Daftar Narasumber Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	29
Tabel 3.2 Rancangan <i>Storyline</i> Episode Dua Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	30
Tabel 3.3 Lini Masa Tahap Praproduksi Siniar .....	32
Tabel 3.4 Lini Masa Tahap Produksi Siniar .....	35
Tabel 3.5 Lini Masa Tahap Pascaproduksi Siniar.....	38
Tabel 3.6 Rancangan Anggaran Produksi Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	39
Tabel 4.1 <i>Storyline</i> Episode Dua Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	46
Tabel 4.2 Realisasi Anggaran Produksi Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	5



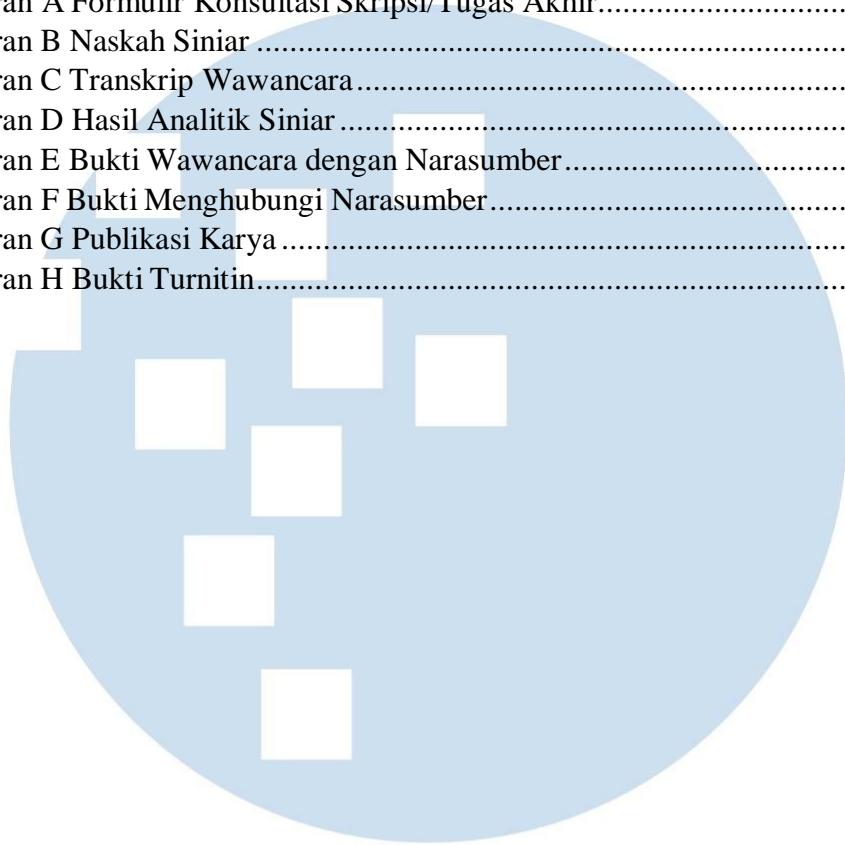
## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Pertumbuhan Audiens <i>e-Sports</i> secara Global .....	2
Gambar 1.2 Gim <i>e-Sports</i> dengan <i>Prize Pool</i> Terbanyak pada 2020.....	4
Gambar 2.1 Poster Siniar Musuh Masyarakat <i>season 2</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>Thumbnail</i> Episode Bigetalk Bersama Uhighbaeee .....	10
Gambar 2.3 Logo Siniar FRODCAST .....	11
Gambar 2.4 Logo Siniar Rintik Sedu .....	12
Gambar 2.5 Logo <i>The Lazy Podcast</i> .....	13
Gambar 4.1 Proses Penyuntingan Salah Satu Episode Siniar .....	50
Gambar 4.2 Logo Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	51
Gambar 4.3 Poster Episode Dua Bagian Pertama Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	51
Gambar 4.4 Episode Dua Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> yang Diunggah di Spotify....	52
Gambar 4.5 Analitik Jumlah Pendengar Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	57
Gambar 4.6 Analitik Gender dan Usia Pendengar Siniar <i>E-Sports Vaganza</i> .....	58

**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A Formulir Konsultasi Skripsi/Tugas Akhir.....	63
Lampiran B Naskah Siniar .....	65
Lampiran C Transkrip Wawancara.....	83
Lampiran D Hasil Analitik Siniar .....	114
Lampiran E Bukti Wawancara dengan Narasumber.....	116
Lampiran F Bukti Menghubungi Narasumber.....	118
Lampiran G Publikasi Karya .....	120
Lampiran H Bukti Turnitin.....	122



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA