

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Tinjauan karya sejenis berguna untuk membantu penulis dalam mencari referensi karya yang menarik perhatian. Referensi ini dipakai untuk memperkaya pemahaman dan menjadi acuan untuk penulis. Karya yang dipakai sebagai acuan adalah alur cerita yang menarik dan cara penyampaian yang tidak membuat pendengar bosan untuk menyimak hingga episode siniar selesai. Berikut ini beberapa karya yang telah ditinjau oleh penulis.

2.1.1 Musuh Masyarakat



Gambar 2.1 Poster Siniar Musuh Masyarakat season 2
Sumber: Noice

Siniar berjudul Musuh Masyarakat merupakan program siniar yang menampilkan Tretan Muslim dan Coki Pardede sebagai penyiar utama. Siniar ini membahas topik-topik yang cenderung sensitif dan kontroversial. Beberapa tema yang dibahas dalam siniar ini seperti fenomena aliran sesat, penyandang disabilitas, acara tidak mendidik, candaan yang berlebihan, dan lain-lain. Sejauh ini, Siniar Musuh Masyarakat memiliki 3 season dan total 71 episode serta memiliki lebih dari 200 ribu pengikut. Siniar ini pertama kali mengudara pada 24 Oktober 2019, dengan episode perdananya yang berjudul “Kami Setuju Pesugihan”.

Sebagai host, Tretan Muslim dan Coki Pardede cenderung dikenal sebagai komedian dengan pembahasan yang sensitif atau dikenal dengan *dark jokes*. Dalam pembawaannya, Tretan dan Coki memiliki *chemistry* tersendiri jika disatukan dalam sebuah program atau acara. Hal tersebut membuat cerita yang disampaikan dalam Musuh Masyarakat dapat menghibur pendengar dengan model informatif bercampur komedi.

Melalui Siniar Musuh Masyarakat, penulis mengambil poin penting perihal mengambil atensi pendengar dari pembahasan dan pembawaannya dalam setiap episode. Dengan durasi berkisar 40-60 menit tiap episodenya, topik yang dibahas dapat disampaikan secara matang. Namun, pembahasan yang cukup sensitif akan menjadi catatan bagi penulis agar menyesuaikan dengan karya penulis nantinya. Tata bahasa yang diucapkan juga menjadi catatan agar gaya penyampaian penulis tidak menyinggung pihak manapun.

2.1.2 Bigetalk



Gambar 2.2 Thumbnail Episode Bigetalk Bersama Uighbaeee
Sumber: Kanal YouTube Bigetron TV

Bigetalk merupakan bagian dari program kanal YouTube *Bigetron TV* yang membahas seputar atlet dan orang yang terjun dalam dunia *e-Sports*, khususnya dalam grup Bigetron. Program ini tidak hanya menyajikan konten video siniar, tetapi juga dalam bentuk *talkshow*. Namun, sejauh ini Bigetalk memiliki mayoritas konten video siniar daripada *talkshow*. Dalam hal ini, penulis juga akan lebih berfokus pada konten video siniar yang disajikan Bigetalk.

Topik yang dibahas dalam program Bigetalk cenderung beragam, tergantung dari narasumber yang datang pada satu episode. Namun, semua episode tetap difokuskan pada pembahasan *e-Sports*. Sejauh ini, Bigetalk memiliki 19 episode dan berkisar antara 10-40 menit tiap episodenya. Pada setiap episodenya, Bigetalk belum memiliki penyiar utama. Namun dari seluruh episode, terdapat beberapa *host* yang sama dalam beberapa video Bigetalk.

Pada video siniar yang dibawa oleh berbagai *host*, penulis melihat adanya kelebihan dan kekurangan. Saat penyiar yang membawakan acara lebih aktif untuk berbicara, narasumber pun cenderung turut membalas topik yang sedang dibicarakan. Tentu hal ini menjadi poin yang baik, lantaran siaran kosong atau *dead air* tidak terjadi. Namun, ada momen dimana pertanyaan yang disampaikan tidak sesuai topik saat berada dalam satu segmen tertentu. Poin ini akan menjadi perhatian penulis untuk lebih memerhatikan pertanyaan atau pernyataan yang disampaikan saat merekam siniar.

2.1.3 FRODCAST (Froyonion Podcast)



Gambar 2.3 Logo Siniar FRODCAST
Sumber: *spotify.com*

Froyonion Podcast atau yang biasa dipanggil Frodcast merupakan sebuah siniar yang menampilkan Aswin DC dan Franky Haris sebagai penyiar utama. Siniar ini juga pernah mengundang narasumber untuk membahas topik-topik tertentu. Frodcast cenderung membahas topik-topik yang berkaitan dengan generasi milenial dan perkembangan media sosial. Sejak pertama kali mengudara pada 3 September 2019 hingga saat ini, Frodcast telah memiliki lebih dari 80 episode.

Siniar ini membahas tentang pengembangan diri dengan penyampaian yang lebih santai. Sebagai penyiar, Aswin dan Franky memiliki *chemistry* yang penulis rasa cocok untuk penyampaian sebuah topik terkait generasi muda. Selain itu, saat kedatangan narasumber pun, Aswin dan Franky dapat membuat suasana yang sesuai dengan segmen, sehingga pendengar dapat tetap mengikuti alur pembahasan. Mereka juga mampu membalas pendapat satu sama lain dengan lancar yang membuat mayoritas episode sangat minim *dead air*.

Melalui Frodcast, penulis mengambil poin-poin penting mengenai jalannya alur pembahasan. Dalam tiap segmennya, penyiar mampu untuk menjaga alur agar tetap dalam pembahasan dan tidak menyimpang kemana-mana. Pembawaan yang cenderung spontan dan gaya bahasa yang mudah dipahami menjadi poin penting untuk penulis dalam merekam siaran. Dengan durasi berkisar antara 40-60 menit tiap episodenya, Aswin dan Franky dapat menyampaikan topik yang matang sesuai dengan pembahasan episode. Namun di satu sisi, penulis juga mengambil poin mengenai pilihan kata yang diucapkan agar tidak mengganggu topik pembahasan.

2.1.4 Rintik Sedu



Gambar 2.4 Logo Siniar Rintik Sedu
Sumber: spotify.com

Rintik Sedu merupakan sebuah program siniar yang menampilkan Nadhifa Allya Tsana sebagai penyiar. Siniar ini termasuk ke dalam salah satu siniar eksklusif yang ada di aplikasi Spotify. Tayang setiap senin dan jumat, tiap episodenya membahas tentang Nadhifa dan hal-hal yang ada dalam

pemikirannya. Berkonsep monolog, siniar ini memiliki lebih dari 150 episode yang mayoritas topiknya ditujukan untuk remaja dan yang baru memasuki usia dewasa sebagai pendengar.

Topik-topik tersebut adalah tentang hubungan persahabatan, percintaan, rasa emosi, dan sebagainya. Sebagai penyiar, Nadhifa melakukan monolog dengan nada bicara yang sesuai dengan topik episode tersebut. Tak hanya itu, siniar ini juga cenderung menggunakan suara latar untuk mendukung suasana. Dalam penyampiannya, Nadhifa memakai kosakata yang mudah dipahami. Ia juga kerap memakai beberapa makna konotasi yang umum bagi pendengar untuk mendukung pembahasan. Meskipun durasi tiap episode cukup beragam mulai dari 5-40 menit, Nadhifa tetap mampu menyampaikan pesan dalam tiap episode pada pendengar.

Melalui siniar Rintik Sedu, tinjauan utama penulis terdapat pada suara latar yang dipakai oleh penyiar. Dengan pembawaan penyiar yang cocok dengan topik pembahasan, suara latar mendukung suasana dan membawa pendengar lebih dalam pada setiap topik yang dibahas. Selain itu, cara penyiar bemonolog juga menjadi catatan bagi penulis agar bisa membuat alur yang sesuai dengan karya penulis nantinya. Dalam pembuatan alur pun, penulis akan menyusun pembahasan agar waktunya dapat disesuaikan dengan segmen-segmen yang akan dibahas penulis.

2.1.5 The Lazy Podcast



Gambar 2.5 Logo *The Lazy Podcast*
Sumber: *spotify.com*

The Lazy Podcast merupakan sebuah siniar yang membahas topik utama berupa *e-Sports* dan teknologi. Dalam siniar ini, terdapat beberapa penyiar yang melakukan rekaman pada tiap episodenya. Hingga saat ini, *The Lazy Podcast* telah memiliki 40 episode dengan durasi kurang lebih 1 jam. Meskipun penyiarnya bergantian dalam setiap episode, terdapat satu penyiar yang menurut penulis memiliki kemampuan untuk menyampaikan topik dengan pemahaman yang lebih mudah. Penyiar tersebut adalah Joshua Hadinata, penyiar sekaligus kreator konten yang fokus membahas tentang *e-Sports*.

Berbagai topik yang dibahas memberikan informasi tersendiri bagi penulis dalam dunia *e-Sports*. Beberapa episode yang khusus membahas tentang industri gim khususnya di Indonesia menjadi wawasan baru penulis dalam memperhatikan topik yang akan penulis bahas. Dalam beberapa episode tertentu, siniar ini juga memakai suara latar untuk mendukung suasana saat penyiar melakukan dialog atau monolog. Kosakata yang dipilih para penyiar juga cenderung mudah dipahami, termasuk saat memberikan istilah-istilah tertentu yang berhubungan dengan gim atau *e-Sports*.

Dari siniar ini, penulis mengambil tinjauan utama yaitu pembahasan mengenai topik *e-Sports*. Penulis memerhatikan cara penyampaian yang lebih nyaman didengar saat membahas topik *e-Sports*. Meskipun tidak banyak membahas isu sensitif, tetapi pilihan kosakata penting untuk diperhatikan agar pembahasan lebih mudah dipahami. Penulis juga memerhatikan beberapa episode yang memakai suara latar untuk mendukung topik pembahasan. Terlebih lagi, siniar ini membahas topik *e-Sports* yang cukup sesuai dengan topik penulis. Terlepas dari itu semua, penulis juga memerhatikan jeda waktu dalam penyampaian, untuk menghindari adanya *dead air* yang beberapa kali terjadi dalam episode-episode siniar ini.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Jurnalisme di Era Digital

Praktik jurnalisme yang dipakai media konvensional sudah mulai terganti di era digital. Makna sebuah telah berkembang dari “mengabarkan peristiwa yang telah terjadi”, menjadi “melaporkan peristiwa yang sedang terjadi” (Haryanto, 2014). Akses informasi yang lebih cepat merupakan hasil dari perkembangan di era digital saat ini. Bukan hanya informasi yang lebih cepat didapat, tetapi cara penyampaiannya pun dapat disajikan melalui medium yang berbeda-beda, seperti teks, audio, dan video.

Jurnalisme di era digital juga telah merubah praktik jurnalisme secara umum. Data yang diolah menjadi lebih cepat dan distribusi informasi kredibel dengan waktu singkat kepada audiens menjadi salah satu tanda perubahan tersebut (Waluyo, 2018). Di sisi lain, audiens yang mengonsumsi berita juga harus pandai memilah informasi untuk diserap, lantaran informasi yang tersebar di era digital bisa saja berisi hoaks. Dalam hal ini, media daring juga bertanggung jawab memberikan informasi yang terpercaya dan faktual untuk menjawab kebutuhan audiens.

Kebutuhan audiens yang beragam dapat terjawab melalui berbagai hasil produksi dari setiap media. Surat kabar cetak yang diinovasikan menjadi teks berita di media daring dapat menjadi jawaban untuk audiens yang ingin memperoleh informasi melalui bacaan. Begitu pun dengan para pendengar radio yang biasanya memperoleh informasi melalui medium audio, kini dapat mendengarkan berbagai macam sinar untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Konsep ini penulis pakai lantaran sinar merupakan bagian dari inovasi sebuah *output* audio pada era digital. Audiens dapat mendengarkan sinar dan mengonsumsi informasi yang disampaikan secara berulang. Inovasi ini memungkinkan audiens untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak dan

tidak ragu-ragu, karena informasi dapat disimak dan diulang berkali-kali selagi memiliki akses.

2.2.2 Jurnalisme Olahraga

Jurnalisme olahraga merupakan sebuah konsep dimana pelaporan berita dilakukan dengan memakai topik tentang olahraga dan acara yang berkaitan (Wiharta, 2020). Ketika media konvensional masih menjadi akses utama untuk mendapatkan informasi, olahraga menjadi salah satu topik berita yang cenderung dibagikan, setidaknya sekali dalam sehari. Sejak media elektronik muncul, dampak yang diberikan pada minat masyarakat terlihat dari pengemasan berita olahraga dari berbagai negara (Wahyudin, 2016, p. 26). Ramainya topik olahraga juga membuat jurnalisme olahraga semakin berkembang.

Olahraga merupakan salah satu topik yang mempunyai banyak celah untuk diolah menjadi liputan jurnalistik (Wahyudin, 2016, p.28). Namun demikian, seseorang harus memiliki pengetahuan dan keingintahuan dalam membuat liputan olahraga serta mampu mengolah hasil liputan yang cocok dengan materi olahraga tersebut. Penting untuk mengetahui audiens dan medium yang tepat untuk menyalurkan hasil produksi, tak terkecuali topik olahraga. Banyaknya cabang olahraga, seperti sepak bola, basket, bulu tangkis, hingga olahraga elektronik atau *e-Sports* tentu memiliki cara peliputan yang berbeda. Jurnalis olahraga perlu memahami cabang olahraga yang diliput untuk memproduksi hasil yang terbaik.

Dengan hasil produksi yang dapat disajikan diberbagai medium, topik olahraga pun memiliki audiensnya sendiri. Berita tentang olahraga di Indonesia cenderung ramai, saat ada acara yang menghadirkan atlet dari tanah air (Wahyudin, 2016, p. 30). Oleh sebab itu, selain penting untuk mempelajari cabang olahraga yang diliput, jurnalis olahraga pun perlu mengolah hasil liputan agar bisa menarik perhatian audiens.

Korelasi antara *e-Sports* dengan jurnalisme olahraga menjadi alasan dipakainya konsep ini. Meskipun ada perbedaan pengertian olahraga dan olahraga elektronik (*e-Sports*), keduanya sama-sama fokus pada pembahasan mengenai pola pikir kompetitif. Unsur jurnalisme juga dimasukkan agar hasil siniar tetap informatif dan memiliki nilai-nilai yang bisa diambil.

2.2.3 Siniar / Podcast

Berkembangnya konten teks, audio, dan audio visual menjadi sebuah potensi untuk berbagai hasil produksi konten dibagikan lewat medium di internet. Salah satunya adalah perkembangan dari radio yaitu *podcast* atau siniar. Siniar merupakan sebuah materi audio atau audio visual yang disediakan melalui internet secara gratis atau berlangganan dan dapat dipindahkan ke media portable (Fadilah et al., 2017, p. 92). Salah satu perbedaan umum pada radio dan siniar adalah pemutaran siaran. Radio menyiarkan sebuah segmen acara yang materinya tidak dapat diulang lagi. Sementara itu, hasil produksi dari konten siniar ialah berupa episode. Seluruh episode yang telah diunggah pada suatu medium dapat didengarkan kapan saja dan dimana saja. Maka dari itu, mendengarkan sebuah siniar tidak bergantung dalam satu waktu (Harliantara, 2019, p. 94).

Dalam merekam siniar, pembagian segmen utama diperlukan untuk memudahkan penyusunan alur cerita (Geoghegan, 2008, pp. 117-118). Segmen tersebut dibagi menjadi pengenalan, isi konten, dan penutup. Menimbang durasi, tidak ada aturan yang secara spesifik menjelaskan tentang panjang durasi siniar. Meskipun demikian, penyiar tetap memiliki tugas utama untuk menyampaikan informasi yang jelas untuk audiens (Geoghegan, 2008, p. 119). Namun, dalam menyampaikan suatu topik tertentu yang menggabungkan beberapa format siniar, alur dan durasi perlu ditentukan secara tepat agar audiens dapat tetap nyaman serta fokus mendengar episode tersebut.

Beragam jenis siniar yang dipublikasikan di berbagai medium tentu memiliki audiensnya masing-masing. Pengemasannya pun berbeda-beda. Ada yang sekadar berdialog membahas kehidupan sehari-hari dan ada pula yang menjadikannya sebagai karya jurnalistik dengan pengemasan khusus.

Program siniar yang direkomendasikan oleh berbagai pihak biasanya mempunyai kriteria-kriteria sebagai berikut (Fadilah et al., 2017, p. 101).

1. Memiliki topik yang beragam dan relevan
2. Dikemas dengan santai dengan penyampaian yang humoris
3. Memakai pendekatan ketokohan (artis, kreator konten, politikus, dll)
4. Menggelitik, menghibur, dan akrab
5. Unik
6. Sederhana
7. Percakapan
8. Dll

Siniar merupakan salah satu konsep terpenting lantaran berkaitan langsung dengan *output* yang diproduksi oleh penulis. Dengan mengambil poin-poin penting mengenai kriteria program siniar, penulis dapat lebih hati-hati dalam menyusun naskah dan menyunting hasil akhir agar dapat dinikmati oleh audiens.

2.2.4 Gelar Wicara (*Talk Show*)

Dalam mengemas sebuah program, sebuah konsep penyampaian cerita dibutuhkan untuk memberikan informasi atau menghibur audiens. Salah satu konsep yang dapat dipakai adalah *talk show* atau gelar wicara. Berdasarkan pengertiannya, gelar wicara merupakan sebuah program yang menampilkan bintang tamu atau narasumber untuk membicarakan sebuah topik secara santai tapi serius dengan seorang *host* atau pembawa acara (Lusia, 2006, pp. 76-81).

Saat gelar wicara dilakukan, akan baik jika pembawa acara pandai melakukan wawancara dan piawai memandu acara. Narasumber atau bintang tamu yang diundang pun harus sesuai dengan materi program yang dibawakan. Gelar wicara dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa bentuk diskusi, yakni sebagai berikut (Morissan, 2008).

1. *Call In Show*

Diskusi ini dilakukan oleh pembawa acara di studio dengan melibatkan pendengar melalui sambungan telepon.

2. *One-on-one Show*

Seperti namanya, yaitu *one on one*, diskusi ini dilakukan oleh seorang pembawa acara dan seorang narasumber dengan menggunakan mikrofon yang terpisah dalam ruangan yang sama.

3. *Panel Discussion*

Layaknya *one-on-one show*, diskusi ini melibatkan pembawa acara. Namun, narasumber yang hadir lebih dari satu orang.

Penulis memakai konsep ini untuk diaplikasikan dalam program siniar yang dibuat. Dengan konsep gelar wicara, percakapan yang disampaikan cenderung lebih santai dan tetap informatif. Hal ini memungkinkan audiens untuk terus mendengar episode siniar yang penulis buat hingga detik terakhir. Tentunya dengan catatan untuk pembawa acara agar dapat berbincang dan menjaga suasana agar tetap dapat dinikmati.

2.2.5 Nilai Berita

Dalam memproduksi suatu karya jurnalistik, nilai berita merupakan hal yang perlu diperhatikan. Sederhananya, nilai berita dibagi menjadi dua, yaitu menarik dan penting (Wendratama, 2017, p. 44). Menarik atau pentingnya suatu berita memang terbilang relatif untuk audiens. Seorang jurnalis juga perlu memikirkan cara penyampaian yang baik agar dapat membuat suatu berita menjadi menarik dan penting.

Secara teori, nilai berita dibagi menjadi delapan dan setidaknya dua dari delapan nilai tersebut dimiliki oleh sebuah berita agar dapat dianggap bagus (Wendratama, 2017, p.44). Kedelapan nilai berita tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kebaruan (*Timeliness*)

Kebaruan berarti fakta-fakta yang diberitakan haruslah baru dan belum diketahui oleh khalayak. Akan tetapi, kebaruan juga termasuk relatif tergantung pada seberapa dalam berita yang diterbitkan dan sifat berita tersebut. Berita pendek mengenai kejadian yang sederhana dituntut untuk memiliki kebaruan yang lebih, daripada berita yang cenderung panjang mengenai sebuah peristiwa kompleks.

2. Pengaruh (*Impact*)

Sebuah fakta atau peristiwa yang terjadi memiliki nilai berita karena berpengaruh untuk khalayak, khususnya mereka yang menjadi target sebuah media atau bisa dikatakan sebagai audiens. Sebagian besar produksi berita-berita umum memiliki nilai pengaruh, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Berita yang memiliki nilai pengaruh cenderung kurang menarik, tetapi menjadi penting untuk diterbitkan demi kepentingan khalayak.

3. Konflik (*Conflict*)

Khalayak cenderung tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan perdebatan, pertentangan, beda pendapat, atau adu argumentasi. Bahkan, sebuah kejadian sederhana yang memuat konflik dapat menarik perhatian khalayak.

4. Emosi (*Human Interest*)

Bicara tentang emosi, kisah atau peristiwa yang menimbulkan reaksi emosional, seperti marah, terharu, senang, prihatin, dsb. Nilai ini memiliki kekuatan yang besar. Jurnalis yang dapat memasukkan nilai ini sesuai fakta akan membuat kisah atau peristiwanya menjadi lebih menarik untuk khalayak.

5. Popularitas (*Prominence*)

Sebuah berita cenderung menarik perhatian khalayak, jika berita yang terbit melibatkan orang terkenal atau memiliki popularitas daripada warga biasa. Nilai popularitas dalam suatu berita dapat dilihat dari tokoh yang ada dalam peristiwa atau cerita yang diterbitkan. Tokoh yang termasuk dalam nilai ini adalah artis, politikus, atlet, selebriti, dll.

6. Relevansi (*Relevance*)

Saat sebuah peristiwa memiliki hubungan atau relevansi dengan kehidupan seseorang, peristiwa tersebut dapat menjadi sebuah berita. Misalkan sebuah berita yang membahas tentang kucing, maka para penggemar kucing memiliki relevansi terhadap berita tersebut.

7. Kedekatan Jarak (*Proximity*)

Semakin dekat jarak suatu lokasi kejadian dengan audiens, nilai *proximity* akan semakin tinggi. Sebagai contoh, peliputan tentang peristiwa yang terjadi di Bogor belum tentu menjadi hal yang penting untuk warga Surabaya. Pada era digital, nilai *proximity* tidaklah sepenting dahulu. Namun, umumnya khalayak cenderung tertarik dengan berita tentang peristiwa yang terjadi di daerah atau negara dari khalayak tersebut.

8. Ketidakwajaran (*Unusualness*)

Nilai ketidakwajaran mengacu pada momen atau peristiwa yang terjadi di luar batas wajar atau situasi normal. Contohnya, wajar bila seekor anjing menggigit manusia. Namun tidak akan wajar jika manusia yang menggigit anjing. Salah satu aspek yang terdapat dalam nilai ketidakwajaran adalah kejutan. Aspek kejutan merupakan kejadian yang ditemui secara tiba-tiba. Misalnya Presiden Jokowi membeli soto kaki lima untuk sarapan sebelum memulai rapat bersama pejabat lain.

Konsep ini dipakai untuk menjaga hasil siniar agar tetap informatif. Dengan adanya nilai berita, penulis dapat menentukan pembahasan dalam siniar agar informasi yang diberikan tidak melebar terlalu jauh dan menjaga fokus pembahasan untuk tetap pada topik siniar.

2.2.6 Produksi Program Siniar

Dalam memproduksi sebuah program radio atau siniar, ada beberapa tahapan yang perlu diperhatikan. Lewy (2009, pp. 26-30) menyampaikan bahwa terdapat tiga tahapan untuk memproduksi program radio adalah sebagai berikut.

1. Pra produksi

Sebelum melakukan eksekusi untuk melakukan rekaman, pra produksi diperlukan untuk menentukan hal-hal yang akan dieksekusi pada tahap berikutnya. Dalam pra produksi, gagasan atau ide awal dibentuk untuk mengawali perancangan program. Konsep yang akan dipakai juga harus disusun secara matang untuk mempermudah tahap-tahap selanjutnya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk dilaksanakan di tahap produksi adalah mencari narasumber, menyusun naskah, menyiapkan penyiar, dan materi yang akan dibahas dalam siaran. Selain itu, penulis akan menyewa *editor* dan desainer untuk menjadi bagian dalam tim kerja. Dalam proses berikutnya, penulis dan Zukhruf akan berperan sebagai produser dan penyiar siniar. Sementara itu, *editor* akan menyunting suara dari awal hingga akhir episode siniar. Terakhir, desainer akan bertugas untuk membuat bahan promosi di media sosial siniar *E-Sports Vaganza*.

2. Produksi

Produksi merupakan tahap melakukan atau merekam siaran. Hal-hal yang sudah dipersiapkan selama tahap pra produksi akan dieksekusi pada tahap ini. Sebuah proses produksi memiliki dua kategori yaitu siaran langsung atau *on air* dan rekaman suara atau *off air*. Kategori ini ditentukan saat tahap pra produksi. Pada proses ini, *editor* dan desainer juga menyiapkan aset-aset yang dibutuhkan agar proses penyuntingan suara dan pembuatan bahan promosi dapat dilakukan dengan baik.

3. Pasca produksi

Terakhir adalah tahap pasca produksi. Tahap pertama yang dilakukan adalah penyuntingan suara yang dilakukan oleh *editor*.

Proses penyuntingan juga diawasi oleh penulis dan Zukhruf sebagai produser, agar dapat menghasilkan siniar yang sesuai dengan keinginan. Pada tahap ini juga, hasil rekaman atau siaran langsung dievaluasi. Pada siaran langsung, evaluasi akan berfokus pada proses penyiaran dan penyampaian yang berikutnya. Sementara itu, evaluasi hasil rekaman akan diperbaiki sebelum dipublikasikan. Evaluasi yang dilakukan dengan tim atau pihak terkait penyiaran dapat mengembangkan dan mematangkan siaran atau rekaman yang akan dilakukan selanjutnya. Setelah itu, promosi dalam mendistribusikan hasil akhir rekaman juga perlu dilakukan untuk mendapatkan audiens yang sesuai. Hal ini tentunya dibantu oleh desainer untuk membuat bahan promosi yang unik dan menarik.

Dengan memakai konsep produksi program siniar, penulis terbantu untuk dapat mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam membuat siniar. Konsep ini akan terus dipakai selama proses pembuatan siniar berlangsung. Mulai dari persiapan alat dan jasa hingga proses penyuntingan serta promosi hasil karya penulis.

2.2.7 e-Sports

Olahraga elektornik atau *e-Sports* merupakan area kegiatan olahraga kala seseorang melatih dan mengembangkan baik kemampuan fisik maupun mental dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner, 2006). Layaknya olahraga pada umumnya, *e-Sports* juga memiliki kompetisi untuk setiap gim yang dipertandingkan.

Budaya *e-Sports* ini muncul dan berkembang setelah kompetisi gim pertama dilakukan pada 19 Oktober 1972, yaitu *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi gim bernama *Spacewar* yang dilaksanakan di Universitas Stanford (Good, 2012, para. 2). Perkembangan itu tidak hanya terjadi di benua Amerika dan Eropa, tetapi juga di Asia. Salah satu acara *e-Sports* terbesar pernah dilaksanakan di Korea Selatan pada tahun 2000. Acara tersebut adalah *World Cyber Games* (WCG) yang menghadirkan ribuan

pemain gim dari seluruh dunia. Beberapa gim yang dipertandingkan saat itu adalah *Counter Strike*, *Quake III*, *FIFA*, *Starcraft*, dan *Age of Empires II*.

Secara global, *e-Sports* telah menjamur di berbagai negara dan telah berkembang sejak beberapa tahun silam. Sejak gim PC (*Personal Computer*) dengan berbagai genre yang bisa dikompetisikan seperti *DOTA2*, *League of Legends*, *Counter Strike: Global Offensive*, dan lain-lain hadir, audiens dari gim-gim tersebut menunjukkan antusiasmenya.

Perkembangan *e-Sports* juga terjadi di Indonesia. *Indonesia e-Sports Association* (IeSPA) hadir untuk memberikan fasilitas untuk masyarakat di Indonesia yang ingin memulai karir atau terjun atau ke dalam dunia *e-Sports*. Dalam karir *e-Sports*, klub menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk menunjang karir dan permainan. Seperti kompetisi olahraga pada umumnya, setiap klub juga memiliki kekuatan dan cara bermainnya masing-masing. Hal ini juga akan menentukan menang atau kalahnya suatu klub dan jumlah hadiah yang diperoleh. Selain prospek karirnya yang meningkat, *e-Sports* juga bisa menjadi ladang bisnis. Dengan adanya transfer pemain dan sponsor yang masuk, tentu sebuah klub *e-Sports* dapat meningkatkan performa klubnya jika diatur secara baik.

Konsep *e-Sports* dipakai sebagai tumpuan utama dalam pembahasan episode siniar yang penulis rancang. Hal ini lantaran topik utama yang penulis bahas bersama rekan penulis dalam dua episode yang akan ditayangkan membahas tentang *e-Sports*.

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