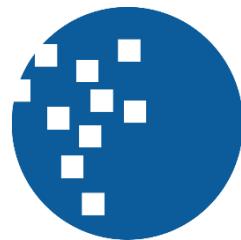


**SINIAR E-SPORTS VAGANZA:
“ANCAMAN KESEHATAN BAGI
ATLET E-SPORTS DI INDONESIA”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Muhammad Zukhruf Tamzidillah

00000031568

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

**SINIAR E-SPORTS VAGANZA:
“ANCAMAN KESEHATAN BAGI
ATLET E-SPORTS DI INDONESIA”**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)



HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Zukhruf Tamzidillah

Nomor Induk Mahasiswa 00000031568

Program studi : Jurnalistik

Skripsi berbasis karya dengan judul: Siniar *E-Sports Vaganza: “Ancaman Kesehatan Bagi Atlet E-Sports di Indonesia”*

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, 15 Juni 2022



(Muhammad Zukhruf Tamzidillah)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

Siniar E-Sports Vaganza: "Ancaman Kesehatan Bagi Atlet E-Sports di Indonesia"

Oleh

Nama : Muhammad Zukhruf Tamzidillah

NIM : 00000031568

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Juni 2022

Pukul 11.00 s.d 12.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Sita Winiawati Dewi, S.I.Kom., MAPS
072914

Gustina Romaria, S.Sos., M.Si
000230

Dr. Niknik M Kuntarto, S.Pd., M. Hum.
023874

Pembimbing
Rifiekuntarto

Ketua Program Studi Jurnalistik

Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muhammad Zukhruf Tamzidillah

NIM 00000031568

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: “Ancaman Kesehatan Bagi Atlet E-Sports di Indonesia”

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, 7 Juli 2022

Yang menyatakan,

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**



(Muhammad Zukhruf Tamzidillah)

KATA PENGANTAR

Tak pernah henti penulis limpahkan puji syukur kepada Allah Swt., Tuhan Yang Maha Mengasihi karena berkat kasih sayang dan bantuan-Nya penulis mampu menyelesaikan karya dan laporan skripsi karya *Siniar E-Sports Vaganza: “Ancaman Kesehatan Bagi Atlet E-Sports di Indonesia”* dengan baik dan tepat waktu. Selama penggerjaan laporan ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan yang sangat berarti. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Dr. Niknik M Kuntarto, S.Pd., M. Hum., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
4. Keluarga, khususnya Ibu dan Ayah penulis yang selalu mendukung dan mendengarkan cerita selama proses penggerjaan laporan tugas akhir ini.
5. Grup ‘Divisi Gibah’ yang beranggotakan Albert Tanuwijaya, Andrea Arshirena Hosana, David Satya Putra, Dimas Nayumi Yosritomo, Enrico Gary Himawan, Evelyn Aorelia Chandra, Fablius Dwitomo Evendi, Kyra Gracella, Lukita Suharlim, Timothy Afryano, dan Veronica Novaria yang selalu ada menjadi teman-teman yang mendengarkan keluh kesah, menjadi penyemangat, dan menjadi penghibur penulis selama proses penulisan laporan ini.
6. Maharani Andjani Putri, selaku teman yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
7. Abel Windrawan dan Yuliana Tanthia, selaku teman yang membantu penulis dalam proses pascaproduksi.

Semoga skripsi berbasis ini berguna bagi siapa pun yang hanya sekadar membaca, menjadikan rujukan, atau tertarik dengan dunia *e-Sports*.

Tangerang, 15 Juni 2022


UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Muhammad Zukhruf Tamzidillah)

SINIAR E-SPORTS VAGANZA: “ANCAMAN KESEHATAN BAGI ATLET E-SPORTS DI INDONESIA”

(Muhammad Zukhruf Tamzidillah)

ABSTRAK

Perkembangan pemberitaan olahraga, khususnya *e-Sports* mulai dilirik khalayak di Indonesia. Hal tersebut tidak lepas dari keikutsertaan tim *e-Sports* Indonesia di ajang SEA Games 2019 serta dijadikannya olahraga elektronik ini cabang olahraga prestasi di Indonesia. Dalam *e-Sports*, ada beberapa turnamen yang merebut titel bergengsi dan hadiah uang. Dari turnamen tersebut, atlet *e-Sports* diharuskan untuk berlatih keras agar mendapatkan hadiah uang dan titel bergengsi tersebut. Namun, terlalu besarnya antusias atlet *e-Sports* terhadap turnamen tersebut menimbulkan beberapa masalah yang serius. Waktu latihan yang bisa lebih dari 12 jam menimbulkan masalah-masalah kesehatan, seperti kecanduan, kerusakan pada mata, kegemukan, dan lain sebagainya. Dampak dari waktu latihan yang lama terlihat dari beberapa atlet *e-Sports* di luar negeri yang terpaksa harus pensiun dini di umur masih sangat muda karena masalah kesehatan. Di Indonesia, penulis hanya menemukan sedikit kasus tentang kesehatan pemain yang tidak baik akibat waktu latihan yang lama, padahal ancaman kesehatannya cukup berbahaya. Keanehan ini membuat penulis ingin mencari lebih dalam tentang ancaman kesehatan terhadap atlet *e-Sports*, khususnya atlet *e-Sports* di Indonesia. Penulis hendak memproduksi sebuah karya jurnalistik berbasis audio *podcast* yang membahas waktu latihan lama berdampak kepada kesehatan atlet *e-Sports*. Karya ini mengundang narasumber yang ahli dari berbagai bidangnya, yaitu atlet *e-Sports*, dokter spesialis mata, dan dokter spesialis saraf. Karya *podcast* atau siniar ini berdurasi 90 menit (1 episode) yang dibagi menjadi tiga *part* atau bagian. Karya tersebut diproduksi menjadi siniar dengan judul kanal *E-Sports Vaganza* dan berkelompok dengan Albert Tanuwijaya. Dengan judul *E-Sports Vaganza*, siniar ini diharapkan dapat membuka wawasan baru mengenai *e-Sports* terlepas dari segala hal yang terjadi di depan kamera. Sinar *E-Sports Vaganza* ini masuk ke klaster *Programming-Based Project*.

Kata kunci: *e-sports, kesehatan, atlet e-Sports, waktu latihan, siniar*

Kluster Karya: *programming-based project*

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

E-SPORTS VAGANZA PODCAST:
HEALTH THREATS FOR E-SPORTS
ATHLETE IN INDONESIA
(Muhammad Zukhruf Tamzidillah)

ABSTRACT (English)

The development of sports news, especially e-Sports, has begun to be noticed by the public in Indonesia. This is inseparable from the participation of the Indonesian e-Sports team in the 2019 SEA Games and making this electronic sport an achievement sport in Indonesia. In e-Sports, there are several tournaments that win prestigious titles and prize money. From the tournament, e-Sports athletes are required to train hard in order to get the prize money and prestigious titles. However, the enthusiasm of e-Sports athletes for the tournament was too big, causing some serious problems. Exercise time that can be more than 12 hours causes health problems, such as addiction, eye damage, obesity, and so on. The impact of the long training time can be seen from several e-Sports athletes abroad who are forced to retire early at a very young age due to health problems. In Indonesia, the authors found only a few cases of players' poor health due to long training times, even though the health threat was quite dangerous. This oddity makes the author want to find out more about health threats to e-Sports athletes, especially e-Sports athletes in Indonesia. The author wants to produce a journalistic work based on audio podcasts that discusses the impact of long training time on the health of e-Sports athletes. This work invites resource persons who are experts from various fields, namely e-Sports athletes, ophthalmologists, and neurologists. This podcast or broadcast is 90 minutes (1 episode) in length which is divided into three parts or parts. This work was made into a broadcast with the title of the E-Sports Vaganza channel and in a group with Albert Tanuwijaya. With the title E-Sports Vaganza, this broadcast is expected to open new insights about e-Sports regardless of everything that happens in front of the camera. Sinar E-Sports Vaganza is included in the Programming-Based Project cluster.

Keywords: e-sports, health, e-Sports athlete, training time, podcast

Cluster: programming-based project

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

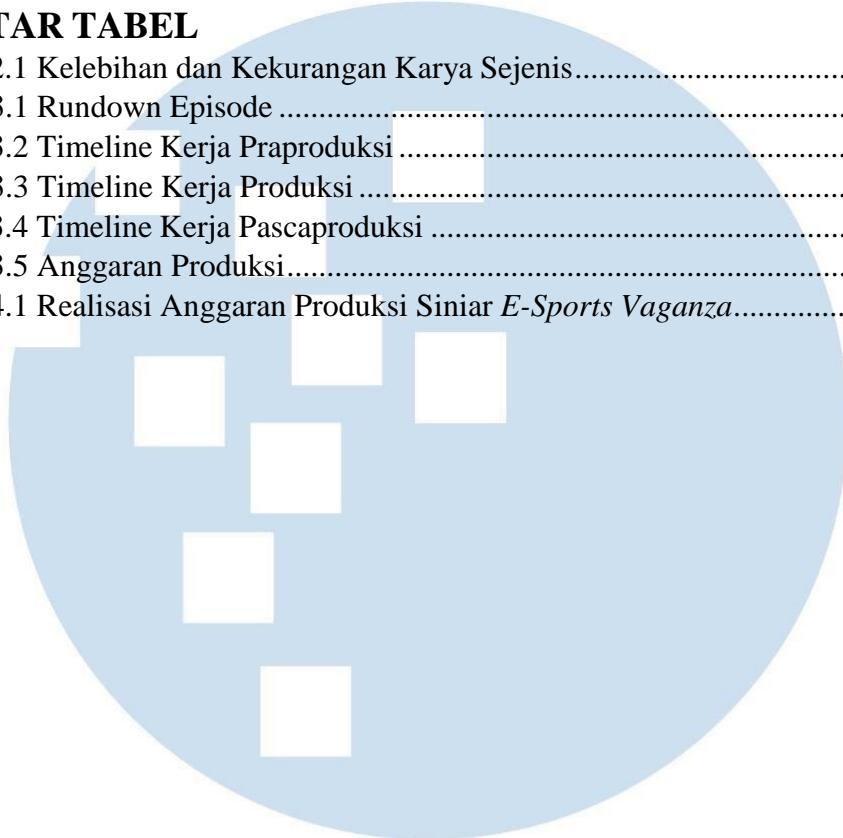
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Karya.....	5
1.3 Kegunaan Karya.....	5
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.1.1 The Lazy Esports	6
2.1.2 The Lazy Podcast	7
2.1.3 Podcast GLHF (E-Sports Indonesia).....	8
2.1.4 Gembot	10
2.1.5 Froyonion Podcast (Frodcast).....	11
2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan	13
2.2.1 Podcast Sebagai Media Baru	13
2.2.2 Karakteristik Podcast.....	13
2.2.3 Media Sosial.....	14
2.2.4 E-Sports.....	15
2.2.5 Kesehatan Fisik atau Jasmani dan Mental.....	16
2.2.7 Nilai Berita.....	17
2.2.8 Talk Show	18

BAB III RANCANGAN KARYA	19
3.1 Tahapan Pembuatan	19
3.1.1 Praproduksi	20
3.1.2 Produksi	25
3.1.3 Pascaproduksi.....	26
3.2 Anggaran.....	28
3.3 Target Luaran/Publikasi	29
3.3.1 Target Audiens	29
3.3.2 Publikasi dan Distribusi Konten.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Pelaksanaan	30
4.1.1 Praproduksi	30
4.1.2 Produksi	33
4.1.3 Pascaproduksi.....	37
4.2 Evaluasi	40
4.2.1 Tanggapan Ahli	40
4.2.2 Tanggapan Pendengar	42
4.2.3 Hasil Analitik Siniar.....	43
4.2.4 Keterbatasan Karya	45
4.3 Realisasi Anggaran.....	45
BAB V SIMPULAN SARAN.....	47
5.1 Simpulan.....	47
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN A	51
LAMPIRAN B	53
LAMPIRAN C	117
LAMPIRAN D	143
LAMPIRAN E	145
LAMPIRAN F	147
LAMPIRAN G	149
LAMPIRAN H.....	151

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Karya Sejenis.....	12
Tabel 3.1 Rundown Episode	24
Tabel 3.2 Timeline Kerja Praproduksi	24
Tabel 3.3 Timeline Kerja Produksi	26
Tabel 3.4 Timeline Kerja Pascaproduksi	27
Tabel 3.5 Anggaran Produksi.....	28
Tabel 4.1 Realisasi Anggaran Produksi Siniar <i>E-Sports Vaganza</i>	46



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bukti Atlet <i>E-Sports</i> Indonesia yang Sakit	3
Gambar 2.1 Profil Utama The Lazy E-Sports di YouTube.....	6
Gambar 2.2 Profil Utama The Lazy Podcast di Spotify.....	7
Gambar 2.3 Profil Utama Podcast GLHF di Spotify	8
Gambar 2.4 Profil Utama Gembot Podcast di Spotify.....	10
Gambar 2.5 Profil Utama Froyonion Podcast (Frodcast) di Spotify.....	11
Gambar 4.1 Perekaman Audio bersama KINGGS Cello.....	35
Gambar 4.2 Perekaman Audio bersama dr. Sekar Ayu Sitoresmi	35
Gambar 4.3 Perekaman Audio bersama dr. Aldy Novriansyah	36
Gambar 4.4 Proses penyuntingan salah satu episode siniar	38
Gambar 4.5 Logo <i>E-Sports Vaganza</i>	38
Gambar 4.6 Jumlah Pendengar Tiap Part atau Bagian <i>E-Sports Vaganza</i>	44
Gambar 4.7 Presentase Pendengar <i>E-Sports Vaganza</i>	44

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Tanda Tangan Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir	51
Lampiran B Naskah Siniar	53
Lampiran C Transkrip Wawancara	117
Lampiran D Hasil Analitik Siniar	143
Lampiran E Bukti Menghubungi Narasumber	145
Lampiran F Proses Rekaman	147
Lampiran G Publikasi Karya	149
Lampiran H Turnitin	151

