

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

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 penentuan angle, penentuan narasumber, dan gaya penyampaian informasi. Berikut adalah beberapa karya yang menjadi acuan bagi penulis.

2.1.1 *The Lazy Esports*



Gambar 2.1 Profil Utama *The Lazy E-Sports* di YouTube
Sumber: YouTube

The Lazy E-Sports adalah nama kanal di YouTube yang membahas dunia *e-Sports*, mulai dari berita, *review*, dan video dari *live stream*. Tidak hanya membahas pertandingan, *The Lazy E-Sports* juga membahas di luar pertandingan. *The Lazy E-Sports* merupakan media turunan dari *The Lazy Media*. Kanal yang berdiri sejak 7 Januari 2021 ini sudah mempunyai 116 video. Sebagian besar video di sini merupakan video *podcast* merupakan *podcast* monolog. Kanal ini dibawakan oleh Joshua Hadinata seorang diri. Target pendengar kanal ini adalah penikmat gim, mulai dari *gamer* biasa sampai atlet *e-Sports*.

The Lazy E-Sports mempunyai tujuan yaitu berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan konten yang informatif serta edukatif, tetapi juga

tidak lupa memberikan kesan *glimpse of fun* untuk memberikan pengetahuan baru untuk para pencinta *e-Sports* di seluruh Indonesia dan membuat para *gamers* lebih cerdas dan lebih luas dalam memandang komoditas *e-Sports*. *The Lazy E-Sports* melihat *e-Sports* bukan hanya sekadar pertandingan di atas panggung, tetapi juga *passion* dan juga kerja keras yang bergabung menjadi satu untuk menghasilkan talenta luar biasa dalam *scene competitive games*.

Persamaan *The Lazy E-Sports* dengan karya yang ingin penulis buat adalah ada pada sama-sama *podcast* dengan topik *e-Sports* dan beberapa ada yang membahas ancaman kesehatan untuk atlet *e-Sports*. Sementara itu, perbedaannya ada pada *The Lazy E-Sports* merupakan *video podcast*, karya penulis ada narasumber ahli (atlet *e-Sports* dan dokter spesialis), karyapenulis lebih membahas ke atlet *e-Sports* di Indonesia saja, dan karya penulismenggal lebih dalam tentang ancaman kesehatan melalui narasumber yang sesuai.

Link YouTube:

<https://www.youtube.com/c/TheLazyE-Sports>

2.1.2 *The Lazy Podcast*



Gambar 2.2 Profil Utama *The Lazy Podcast* di Spotify
Sumber: Spotify

The Lazy Podcast adalah siniar di Spotify yang membahas dunia *e-Sports*, mulai dari berita, dan *review*. Tidak hanya membahas pertandingan, *The Lazy Podcast* juga membahas di luar pertandingan. *The Lazy Podcast* merupakan media turunan dari *The Lazy Monday*. *The Lazy Podcast* hanya

disediakan dengan media audio saja. Siniar ini sudah ada sejak 1 Oktober 2016, lebih lama dari *The Lazy E-Sports*. Sejauh ini *The Lazy Podcast* sudah mempunyai 44 episode.

The Lazy Podcast mempunyai tujuan yang sama dengan *The Lazy E-Sports* yaitu berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan konten yang informatif serta edukatif, tetapi juga tidak lupa memberikan kesan *glimpse of fun* untuk memberikan pengetahuan baru untuk para pencinta *e-Sports* di seluruh Indonesia dan membuat para *gamers* lebih cerdas dan lebih luas dalam memandang komoditas *e-Sports*.

Persamaan *The Lazy Podcast* dengan karya yang ingin penulis buat adalah ada pada sama-sama *podcast*, membahas *e-Sports*, dan beberapa ada yang membahas tentang ancaman kesehatan untuk atlet *e-Sports*. Sementara itu, perbedaannya ada pada karya penulis yang mempunyai narasumber ahli (atlet *e-Sports* dan dokter spesialis), karya penulis lebih membahas ke atlet *e-Sports* di Indonesia saja, dan karya penulis menggali lebih dalam tentang ancaman kesehatan melalui narasumber yang sesuai.

Link Spotify:

https://open.spotify.com/show/1BOFoCKhrNQrZqZPOKjIJh?si=nKQP9E62TtOpbqnxWi4WDw&dl_branch=1

2.1.3 *Podcast GLHF (E-Sports Indonesia)*



Gambar 2.3 Profil Utama *Podcast GLHF* di Spotify
Sumber: Spotify

Podcast GLHF adalah siniar yang fokusnya membahas dunia *e-Sports* di Indonesia. *Podcast GLHF* merupakan suatu *output* terbaru dari GLHF Production. Siniar ini dibawakan oleh satu pembaca acara, yaitu Antonius Willson yang juga sebagai *caster* di *GLHF Production*. Pertama kali *Podcast GLHF* mengudara ada pada 17 April 2021. Target pendengar *Podcast GLHF* adalah semua *gamer* di Indonesia, walaupun sebagian besar masih diisi oleh siniar dengan topik gim Valorant. Total sembilan episode yang baru disiarkan *Podcast GLHF* di Spotify.

Podcast GLHF mempunyai pembahasan lebih ke perjalanan hidup atlet *e-Sports*, *caster*, dan pegiat gim lainnya di dunia *e-Sports* Indonesia. Dari awal bagaimana kehidupan mereka hingga menjadi seseorang yang berpengaruh di dunia *e-Sports* Indonesia. Nama-nama besar seperti OmWawa Mania, Blazeking, Fl1pzjder, Asteriskk, hingga atlet *e-Sports* Indonesia yang bermain di tim luar negeri seperti Mindfreak.

Persamaan *Podcast GLHF* dengan karya yang ingin penulis buat adalah ada pada sama-sama *podcast*, membahas *e-Sports*, membahas ke atlet *e-Sports* Indonesia, dan beberapa ada yang membahas ancaman kesehatan untuk atlet *e-Sports* E-Sports. Sementara itu, perbedaannya ada pada pembawaan yang lebih *fun*, dan karya penulis menggali lebih dalam tentang kesehatan melalui narasumber yang sesuai.

Link Spotify:

https://open.spotify.com/show/5eHI4ffSHbVMngaKVY7Rk2?si=YGxRUOYuR9ibD1TtVerxOQ&dl_branch=1

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

2.1.4 Gembot



Gambar 2.4 Profil Utama *Gembot Podcast* di Spotify
Sumber: Spotify

Gembot atau *Gembot Podcast* adalah siniar di Spotify tentang gim yang dikemas secara humoris, santai, dan dengan pembawaan yang santai. Fokus siniar ini bukan untuk *atlet* gaming, tetapi hanya untuk sekadar gim yang ringan-ringan saja. *Gembot* sendiri merupakan kolaborasi dengan salah satu podcast yang terkenal di Spotify Indonesia, yaitu *Box2BoxID*. Siniar ini dibawakan oleh dua pembawa acara, yaitu Rindradana Rildo dan Kemal Ardiyanto. Target pendengar *Gembot* adalah semua *gamer* di Indonesia yang hanya menggunakan gim secara santai dan secara *professional* atau *advance*. Total ada 37 episode atau *stage* yang sudah tersedia di *Gembot*.

Persamaan *Gembot* dengan karya yang ingin penulis buat adalah ada pada sama-sama *podcast*, membahas *e-Sports*, dan pembawaan yang *fun*. Sementara itu, perbedaannya ada pada membahas ke *atlet e-Sports* khususnya di Indonesia, karya penulis menggali lebih dalam tentang kesehatan melalui narasumber yang sesuai, karya peneliti melibatkan *atlet* secara langsung.

Link Spotify:

https://open.spotify.com/show/2fqVDI8XzdVUPCI5rShP8Q?si=XijSlxytSEm55EO4uyLOmQ&dl_branch=1

2.1.5 *Froyonion Podcast (Frodcast)*



Gambar 2.5 Profil Utama *Froyonion Podcast (Frodcast)* di Spotify
Sumber: Spotify

Froyonion Podcast atau biasa disingkat *Frodcast* merupakan siniar yang berisi dialog mendalam tentang pengembangan diri dengan bahasa kekinian atau bahasa tongkrongan. Siniar ini dibawakan oleh Haris Franky dan Aswin di platform Spotify. *Frodcast* pertama kali tampil di Spotify pada 3 September 2021 dengan total 90 lebih episode. Target pendengar *Frodcast* ada di rentang usia 18 hingga 25 tahun. Saat ini *Frodcast* sudah bisa dinikmati di platform Anchor, Apple Podcast, Breaker, Google Podcast, Overcast, Pocket Casts, Radio Public, Spotify, dan Copy RSS. Topik-topik yang dibawakan *Frodcast* sebagian besar membahas seputar kehidupan anak milenial, mulai dari keresahan anak milenial hingga peluang usaha anak milenial. Narasumber yang diundang juga hampir semuanya adalah generasi milenial dengan durasi kurang lebih 60 menit per episode.

Persamaan *Frodcast* dengan karya yang ingin penulis buat adalah ada pada sama-sama *podcast* dan pembawaan yang *fun*. Sementara itu, perbedaannya ada pada karya penulis yang membahas topik *e-Sports*, membahas ke atlet *e-Sports* khususnya di Indonesia, karya penulis menggali lebih dalam tentang kesehatan melalui narasumber yang sesuai, karya peneliti melibatkan atlet secara langsung.

Link Spotify:

https://open.spotify.com/show/0zMI2bOAxumaNph6a3h32j?si=yveK4hxuTi6nf0iMdWlrSA&dl_branch=1

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Karya Sejenis

No.	Nama Karya	Kelebihan	Kekurangan
1.	<i>The Lazy Esports</i>	Pembahasan cukup luas yang disertai dengan contoh nyata di dalam dan di luar negeri.	Pembahasan kurang mendalam dan tidak ada narasumber yang diwawancarai untuk mendukung pernyataan.
2.	<i>The Lazy Podcast</i>	Pembahasan cukup luas yang disertai dengan contoh nyata di dalam dan di luar negeri.	Pembahasan kurang mendalam dan tidak ada narasumber yang diwawancarai untuk mendukung pernyataan.
3.	<i>Podcast GLHF</i>	Adanya narasumber di tiap episodenya yang akan membantu mendukung pernyataan.	Hanya mewawancarai satu atau dua narasumber. Seharusnya ada banyak narasumber atau banyak sisi agar lebih luas.
4.	<i>Gembot</i>	Membahas gim dengan santai agar didengar tidak mudah bosan didengar dalam waktu yang lama.	Tidak membahas gim atau <i>e-Sports</i> yang begitu dalam dan luas. Hanya membahas di bagian luarnya saja.
5.	<i>Froyonion</i>	Pembawaan yang lebih santai dibanding siniar lainnya yang tujuannya agar tidak mudah bosan didengar dalam waktu yang lama.	Tidak membahas <i>e-Sports</i> dan pembahasan yang tidak fokus ke satu topik (membahas semua topik) yang membuat tidak mendalam pembahasannya.

2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan

Untuk membuat siniar *E-Sports Vaganza* ini, penulis menggunakan teori dan konsep. Berikut teori dan konsep yang digunakan penulis.

2.2.1 Podcast Sebagai Media Baru

Fenomena media baru atau yang biasa disebut dengan *new media* mengalami perkembangan yang pesat. Media baru yang tidak melihat ruang dan waktu mampu mengalihkan ciri masyarakat dalam kehidupan bermedia (Wahyuni, 2013, p.1). Sedangkan menurut McQuail (2012, p. 43) dalam bukunya yang berjudul Teori Komunikasi Massa, istilah *new media* telah dipakai teknologi komunikasi terapan yang terus bertumbuh dan bermacam-macam sejak 1960-an. *New media* mempunyai ciri utama saling terkoneksi, mempunyai saluran pada seseorang yang mempunyai peran sebagai penerima serta pengirim pesan, interaktif, memiliki ragam fungsi sebagai karakter yang terbuka, dan bisa digunakan di mana saja.

Sementara itu, *podcast* dapat dikelompokkan ke dalam kategori media baru. *Podcast* adalah istilah yang didapatkan dari gabungan iPod dan *Broadcast* (Winn, 2021, para. 6). Dalam artikel yang berjudul “*What Is A Podcast and How Do They Work?*”, Winn (2021, para. 7) menuliskan kalau awalnya kegiatan *podcast* atau siniar ini diawali dengan independen individu untuk disampaikan ke masyarakat dan membangun kelompok dengan minat yang sama. Namun, saat ini *podcast* telah tumbuh jadi bentuk yang lebih bermacam-macam, tidak ada batasan dalam lama waktu, format, *style*, atau dan lain-lain (para. 8). Dari teori yang sudah dituliskan di atas, penulis memilih semua teori karena *podcast* atau siniar merupakan media audio baru yang bisa diproduksi dan dikonsumsi kapan saja dan di mana saja.

2.2.2 Karakteristik Podcast

Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi menjelaskan ada artikel ilmiah dengan judul “Podcast: Potensi dan Pertumbuhannya di Indonesia”

karya RN Rafiza mengutip karakteristik atau ciri-ciri *podcast* dengan singkat dari tulisan Kang dan Gretzel (2012). Karakteristik atau ciri-ciri *podcast* yang mereka jelaskan adalah bentuk tuturan percakapan karena dianggap lebih efektif untuk menaikkan kehadiran sosial. Oleh karena itu, para *podcaster* atau pegiat siniar ini mempunyai fungsi penting dalam sebuah siniar atau *podcast* (Rafiza, 2020).

Selain itu, Geoghegan dan Klass melalui artikel karya Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi (2017) yang menjelaskan kalau siniar atau *podcast* mempunyai karakteristik yang efektif dan praktis, khususnya pada cara akses *podcast*, mudah dipakai, dan fleksibel untuk didengarkan kapan saja dan di mana saja karena kontrolnya ada pada audiens dari *podcast* itu sendiri. Dari dua teori yang dipaparkan di atas, penulis memilih teori dari Geoghegan dan Klass melalui Jurnal karya Fadilah, Yudhapramesti, & Aristi (2017). Alasannya adalah karakteristik *podcast* atau siniar yang mudah diakses dan fleksibel. Seperti yang sudah dipaparkan pada poin 2.2.1, siniar merupakan media baru dan apabila media baru tidak mudah diakses dan tidak fleksibel, media tersebut akan tidak ada bedanya dengan media-media konvensional lainnya.

2.2.3 Media Sosial

Media bisa dibagi menjadi dua, yaitu sosial dan media. Sosial yang dimaknai sebagai kepentingan atau kebutuhan manusia untuk berkoneksi dengan manusia lainnya yang tujuannya dapat membentuk suatu kelompok dengan suatu kecocokan dalam ide dan pemikiran. Sementara itu, media diartikan sebagai alat berkomunikasi melalui surat, televisi, radio, e-mail, website, foto, dan video (Safko, 2012, p. 4).

Media sosial dapat diatur oleh audiensnya untuk berkoneksi dengan audiens lainnya. Kegiatan di media sosial akan tetap berjalan dan para audiensnya tidak hanya menerima materi atau konten, tetapi juga ikut membuat materi atau konten di media sosial. Media sosial dapat menyediakan

pembicaraan dan mengajak suatu hubungan para audiensnya di dunia maya (Solis & Breakenridge, 2009, p. 30- 31). Dari dua teori yang sudah dipaparkan di atas, penulis memilih kedua teori tersebut karena berkesinambungan antara alat penghubung komunikasi antarmanusia dengan materi atau isi dari media sosial itu sendiri. Oleh karena itu, penggunaan media sosial dalam karya siniar bertujuan untuk melakukan riset, mencari kontak narasumber, mengundang narasumber, dan juga melakukan unggahan berupa promosi serta wadah karya siniar.

2.2.4 E-Sports

E-Sports adalah suatu cabang olahraga baru yang tumbuh kembang pada era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Guo (2017) dalam Naufal Rizky Akbar (2018) menjelaskan kalau definisi *e-Sports* adalah permainan gim yang kompetitif dan menyangkutkan penonton”. *e-Sports* adalah bermain gim dengan kompetitif yang berlandaskan dengan aturan profesional. *E-Sports* adalah aktivitas olahraga yang membutuhkan atlet *e-Sports* untuk bertumbuh dan berlatih kemampuan mental dan juga fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner, 2006).

Selanjutnya, sasaran dari *e-Sports* dipermainkan adalah untuk menaikkan *skill player* dalam menggunakan teknologi digital dan bermain gim komputer atau gawai lainnya sebagai bentuk kompetisi. Oleh karena itu, *e-Sports* harus menunjukkan objektivitas yang bisa dipakai guna menilai peran para *player* di dalam permainan (Seo, 2013).

Wagner kembali menjelaskan bahwa *e-Sports* harus dilihat sebagai salah satu kelompok olahraga, hal ini dilihat pada definisi olahraga dari Tiedemann (2004) dalam Wagner (2006) kalau olahraga adalah kelompok kegiatan di mana individu atau kelompok dengan secara sukarela berkoneksi dengan individu atau kelompok lainnya dengan niat sadar untuk meningkatkan *skill* dan prestasi mereka.

Namun sayangnya, beberapa *player* salah mengartikan *e-Sports* dan justru tidak memahami kalau *e-Sports* adalah cabang olahraga yang seharusnya bisa meningkatkan kesehatan fisik dan mental. Beberapa dari mereka malah mengabaikan olahraga sebenarnya atau aktivitas fisik karena terlalu lama bermain gim. Tentunya hal ini bisa menghambat partisipasi aktivitas fisik dan bisa memengaruhi kesehatan dari *player* tersebut. Oleh karena itu, dari kedua teori di atas, penulis memilih kedua teori untuk dipakai di karya siniar ini karena kedua teori tersebut mendukung isi dari siniar *E-Sports Vaganza*

2.2.5 Kesehatan Fisik atau Jasmani dan Mental

Kesehatan fisik atau jasmani adalah kemampuan mengerjakan suatu aktivitas, meningkatkan daya fisik dengan tanpa keletihan yang berlebihan (Agus Mukholid, 2007). Kesehatan fisik atau jasmani bisa juga diartikan sebagai *skill* untuk mengerjakan aktivitas dengan baik walau di keadaan sulit. Seseorang dengan kesehatan fisik atau jasmani yang tidak baik akan kesulitan untuk melaksanakan atau menjalaninya.

Kesehatan mental adalah sistem kendali diri. Apabila sistem kendali dirinya baik bisa disebut sehat secara mental serta kebalikannya. Salah satu cara mempunyai sistem kendali diri yang baik adalah dengan cara menjaga kesehatan otak (*healthy brain*) lebih dari sekadar kenormalan otak (*normal brain*). Dengan memikirkan sifat neuroplastisitas otak, dimana otak dan lingkungan dapat saling berkaitan, maka kesehatan otak bisa dibuat dari kesehatan jasmani, mental, sosial, dan spiritual (Ancok et al., 2019). Tiap konsep tentang kesehatan fisik dan mental dipilih penulis untuk memberikan arahan di siniar. Dalam siniar ini, kesehatan fisik dan mental diperlukan agar atlet *e-Sports* mampu menjalankan latihan dan turnamen atau lomba dengan maksimal. Fisik yang kuat dilatih dengan cara olahraga dan mental yang kuat dilatih dengan menjaga kesehatan otak.

2.2.7 Nilai Berita

Berdasarkan buku “Jurnalisme Dasar” (Ishwara, 2011, p. 77-81), nilai-nilai berita, yaitu sebagai berikut.

- 1) Konflik. Suatu konflik seperti peperangan dan perkelahian yang dapat membangkitkan emosi dari audiens.
- 2) Bencana. Berita mengenai bencana dapat menarik perhatian dari audiens atas suatu peristiwa yang tanpa diperingati.
- 3) Dampak/konsekuensi. Suatu kejadian yang mempunyai dampak dan terpengaruh oleh banyak masyarakat adalah sesuatu yang cocok dijadikan berita.
- 4) Ketokohan/terkemuka. Nama-nama orang besar atau terkenal mampu menarik seseorang untuk membaca sebuah berita.
- 5) Kebaruan dan kedekatan. Berita yang masih hangat diperbincangkan mampu menarik audiens dalam melihat informasi baru.
- 6) Keganjilan/keanehan. Berita yang jarang ditemui setiap hari.
- 7) *Human Interest*. Berita yang berhubungan dengan emosi, fakta biografis, kejadian yang dramatis, motivasi, dan lainnya yang berunsur pada kemanusiaan.
- 8) Seks. Berita ini memiliki nilai yang tinggi, jika melibatkan orang penting, pejabat, dan selebriti.

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. Dalam siniar yang penulis buat terdapat beberapa nilai berita, yaitu ada dampak/konsekuensi, ketokohan, keganjilan/keanehan, dan *human interest*.

2.2.8 *Talk Show*

Dalam pengemasan program diperlukan konsep penyampaian suatu cerita untuk menginformasikan atau menghibur pendengar atau penonton. Salah satu konsep yang dapat digunakan adalah *talk show* atau gelar wicara. Berdasarkan definisi, gelar wicara atau *talk show* merupakan sebuah program yang menampilkan narasumber atau bintang tamu untuk membahas sebuah topik secara santai tetapi serius dengan seorang *host* atau pembawa acara (Lusia, 2006, pp. 76-81).

Saat *talk show* diadakan, lebih baik *host* baik dalam melakukan wawancara dan piawai memimpin jalannya acara. Bintang tamu yang diundang juga harus pas dengan materi program yang dibawakan. *Talk show* dapat diadakan dengan memakai beberapa bentuk diskusi seperti 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.